

Une voix, intime, presque un murmure, bourdonne dans votre tête... emplie d'images et de senteurs qui suintent par-delà un gaze.

Il fait jour. Elle se frotte les yeux. S'étire. Déplie ses membres rouillés. Puis se lève non sans difficultés. Voyons. Qui suis-je ? Elle se dirige vers le miroir sur pied posé en face de son lit. Ah ! Le reflet lui renvoi le visage d'une jeune femme aux traits déterminés. C'est ainsi que les habitants de ce monde me percevront. Elle l'examine longuement, ce visage qu'elle découvre sous ses yeux inquisiteurs et intrigués. Ce processus consubstantiel à son essence équivaut à une sorte de renaissance accélérée. Face à l'incongruité de la situation, la plupart sombrerait dans la démence. Elle se distingue du commun des mortels par bien des aspects et celui-ci n'en est qu'une des illustrations.

Elle sourit. Que *penser* de ce nouveau corps qu'elle habite ? Il est encore trop tôt pour mesurer l'étendue de ses capacités. Il lui faudra quelques jours pour se familiariser avec lui. Bien. Rien ne presse.

Si elle émerge aujourd'hui, cela implique qu'ils sont arrivés à bon port et qu'ils ont atteint leur maturité. Elle le sent. Ils se réveillent aussi. Si jeunes et inexpérimentés. Avions-nous d'autres choix ? Non, bien sûr. Fasse Eliathir que personne d'autre ne les ai suivis. Évitions les manipulations inconsidérées des substances, du temps ou de l'espace qui attireraient inmanquablement l'attention.

Les pays de ce monde s'éveillent en même temps que l'Apprenant, Lointaine et moi. Fascinant. Nous sommes accordés, signe que tout a fonctionné. Évidemment, des résurgences d'ailleurs se matérialiseront. Inévitable. La fragmentation des trois facettes originelles de Nâcre-de-Lune en témoigne. L'irruption de l'ombre qui s'est abattue sur la Nécropole nous révèle que ce monde mute. Les pays vont accélérer leur morcellement. Une effervescence générale qui générera son lot de dissonances. Rien d'anormal non plus. Le fait que nous soyons arrivés et que nous soyons prêts -du moins réveillés- contribue à ce désordre.

Je vais patienter. Qu'ils grandissent seuls. En attendant, ils sont entre de bonnes mains. Les seules qui peuvent les conduire jusqu'à moi. Elle sort de sa chambre. Allons retrouver mes hommes que je ne connais pas encore, mais qui m'admirent et me craignent tant. Elle esquisse un nouveau sourire.

Une autre voix s'élève, se superpose à la précédente, puis la supplante. Une voix à la sonorité profonde, impersonnelle mais non dénuée d'ironie. Plus directe et ferme aussi.

La nuit fut agitée, n'est-ce pas Thane ? Et ta sœur, ta sœur qui se gausse. Et la petite qui trépigne. Il faut la protéger la petite. Elle ne le sait pas encore, mais elle détient la clé pour votre avènement au trône. Ceux qui arrivent l'a tueront. Elle et les autres. Peu importe les autres... pas d'affections misérabilistes... peut-être s'en sortiront-ils par eux-mêmes, d'ailleurs. Mais la petite... il ne faut pas. Quitte à s'embarrasser du chat s'il le faut.

Et votre père ?... Étrange, n'est-il pas ? Imaginez tous les présupposés que cela implique. Ce presque père qui vous emmène sur son rafirot. Si avare en mots. Qui ne sort presque pas des limites de sa ferme, si ce n'est pour ramasser du bois ou pêcher non loin Qui vous annonce, frappé d'un don de prescience, que les temps changent et que vous allez les quitter.

Trois gaillards inconnus sont assis à une table de l'auberge. Ils arborent sur leur poitrine un pendentif représentant un loup, emblème de l'Escouade des maraudeurs, une branche de la Brigade. Ils discutent. Boivent. Mangent. Vous les approchez, tout en dévorant des yeux leurs armes et armures. Ils vous invitent à partager leur repas avec eux. Ils cherchent de nouvelles recrues. Les temps changent, maugréent-ils. La Main de fer sème la mort et la dévastation contre tous ceux qui refusent de se soumettre à leur obédience. Un jour, ils frapperont ici. Leur lieutenant l'envisage, car elle est expérimentée et la Capitaine le sait. Naturellement. Naturellement. La Dame réclame des signes, gages de l'imminence de l'Ultime perturbation. Alors, la Capitaine s'y plie bien qu'elle n'aime pas qu'on lui dicte ses actes.

Les gaillards Nez fin, Grosse poigne et Indécis rient quand vous évoquez vos envies d'aventures et de voyages, quand vous dépeignez votre vie étriquée. L'aventure, ils connaissent. La vie sous une couette, dans un lit bien douillet à l'abri d'un toit, cela fait si longtemps qu'ils ont délaissé ces comforts, alors, le temps d'une nuit, quand l'opportunité se présente, ils s'y abandonnent volontiers.

Ils rient et vous accueillent à bras ouverts même s'il faudra, avant d'espérer partir avec eux, s'instruire, apprendre à manier des armes et à se défendre, et,

plus encore, s'intégrer dans leur escouade. Sans doute l'épreuve la plus difficile pour ces deux êtres rétifs. Une épreuve oh combien nécessaire s'ils escomptent survivre. Dans ces pays, seuls et sans expériences, ils seraient condamnés à grossir les rangs des armées régulières du Panache dorée, à être absorbés par les troupes de la Main de fer, à fuir éternellement ou à moisir dans un quotidien sans horizon.

Indécis qui voit loin devine que la petite a du potentiel, qu'elle porte en elle les germes de quelque chose d'indéfinissable mais unique mais, vous l'écartez, car, dites-vous, elle est si petite.

L'Érudite ne les connaît pas, ou pas encore, comment le pourrait-elle ? Elle a eu vent de changements qui accourent car les forces de la nature, celles qu'elle côtoie et avec lesquelles elle devise, le lui ont dit. Les feuilles bruissent, les branches des arbres tremblent, les oiseaux entament le chant de la migration... oui, quelque chose arrive.

Les trois frappent à la porte de la ferme. La mère pressent que jamais elle ne vous reverra car demain vous partirez, un départ sans retour en dépit de vos démentis. Le monde vous emportera et votre mère le devine, car on ne cache rien à sa mère. Cet au revoir équivaut à un adieu. Et votre père, qui l'avait déjà compris hier, vous transmet, drapés dans ces grossières étoupes, les seuls présents qui auront pour vous une signification dans les jours prochains.

Adieu, famille, bêtes, maison et ferme. Quels déchirements mais aussi quels soulagements. Une autre famille vous accueille. D'autres postulants se joignent à vous. Vous vous dévisagez. Bien sûr, vous vous connaissez tous, car ici, dans ce bourg éloigné du tumulte extérieur, comment pourrait-il en être autrement ?

Au bord du grand lac intérieur, d'autres membres de l'escouade ont établi un camp. Une clôture ceint plusieurs tentes dont une plus grande que les autres et un enclos où paissent trois mules.

Le sergent vous jauge, son regard pénétrant vous transperce. Un homme de grande taille, dur, droit mais juste. Pour l'instant, rien ne presse, explique-t-il avec aplomb, seule importe votre instruction. Nous partirons plus tard. Nous attendons les instructions de la Lieutenant. Reposez-vous aujourd'hui, les exercices ne commenceront que demain.

« Nous verrons ce que vous avez dans les tripes, nous vous évaluerons... si vous ne savez rien faire, ce n'est pas grave, vous êtes là pour apprendre. Nous n'aimons pas les tire-au-flanc ou les idéalistes... pour le reste, on s'adapte, on accepte tout le monde, qu'importe qui vous avez été, ce que vous avez fait dans votre vie antérieure. On s'en moque. Seule importe la vie au sein de la Brigade. Je vous expliquerai demain.

Le camp comporte six tentes. Le sergent ne dispose, semble-t-il, d'aucun traitement de faveur. Thane et Ash partagent leur tente avec une jeune combattante, Forte tête, une membre de l'escouade qui n'a pas l'air commode. S'ils ont bien compris, ici, chacun est désigné par un surnom... un surnom qui se substitue à leur prénom d'origine et qui est attribué par on ne sait qui en fonction de leur comportement au sein de l'escouade. Comment s'appelleront-ils désormais ?

17/01/2026, Pf-Level 0

Les acteurs

- **La petite**, Élibane, la petite sœur d'Ash et de Thane
 - **Le père**, Ossbold, leur beau-père
 - **Aleale**, l'Érudite de Norwick
- **Longue perche**, le sergent de l'Escouade des maraudeurs
- **Nez fin**, l'un des gaillards de l'Escouade , un ranger vraisemblablement
 - **Fier**, le coursier, un faucon sur l'épaule de Nez fin
 - **Longues oreilles**, le chien de Nez fin
- **Grosse poigne**, le second gaillard de l'Escouade, un combattant, c'est sûr
 - **Indécis**, le troisième gaillard de l'Escouade, un prêtre sans doute
 - **Forte tête**, une combattante de l'Escouade, elle en a tout l'air

Les lieux

- **Norwick**, le bourg voisin de la ferme
- **Le lac intérieur**, au sud de Norwick

