

Texte : 17/01/2026, PF-Level 0

Lié au Texte Aparté / A2

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 obéissance. 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 ?

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