Les Rougegardes, leur histoire et leurs h ros

Les Rougegardes, leur histoire et leurs h ros

par Destri Melarg

Notes sur les Rougegardes, leur histoire et leurs h ros.

Il s'agit d'une version approuv e par les diteurs du manuscrit initial de mon livre, ROUGEGARDES, LEUR HISTOIRE ET LEURS H ROS .

Ce qui suit est une collection des contes, des mythes et de l'histoire des Rougegardes. La majorit de leur histoire est drap e de myst res et des brumes du temps. Il est difficile de distinguer les mythes de l'histoire v ritable.

[Les notes de l'auteur ont t traduites dans la Langue Moderne de Lenclume :]

Frandar Hunding est n en 2356, selon l'ancienne fa on de compter, dans les chers d serts de notre vieux pays. Le r gne traditionnel des empereurs avait t renvers en 2012, et bien que chaque empereur successif soit rest la figure de proue de l'Empire, ses pouvoirs furent grandement diminu s. Depuis lors, notre peuple a connu 300 ann es de guerre civile quasi continue entre les seigneurs provinciaux, les moines guerriers et les brigands, qui s'affrontent tous pour les terres et le pouvoir. Notre peuple tait autrefois des artisans, des po tes et des rudits, mais les luttes ternelles ont rendu la Voie de l' p e in vitable ; le chant de la lame dans l'air, travers la chair et les os, son tintement contre l'armure : une r ponse nos pri res.

l' poque du Seigneur Frandar, le premier prince-guerrier, les seigneurs appel s Yok das construisirent de gigantesques ch teaux de pierre pour prot ger leurs terres et eux-m mes, et des cit s commenc rent se d velopper autour de ces ch teaux. En 2245, cependant, Mansel Sesnit arriva. Il devint le Premier Yok da, ou dictateur militaire, et pendant les huit ann es qui suivirent, il parvint prendre le contr le de pratiquement tout l'empire. Quand Sesnit fut assassin en 2253, une personne du peuple arriva la t te du gouvernement. Randic Torn

continua le travail d'unification de l'Empire que Sesnit avait d but , crasant sans piti la moindre trace d'insurrection. Il raviva la s paration entre les guerriers, les Chantelames, et le reste du peuple en introduisant des restrictions sur le port des p es. La chasse aux p es de Torn , comme elle fut connue, signifiait que seuls les Chantelames avaient le droit de porter des p es, ce qui les distinguait du reste de la population.

Bien que Torn fit beaucoup pour installer l'empire dans ses voies ant rieures aux luttes, quand il d c da en 2373, les luttes intestines n'avaient toujours pas t pleinement limin es. sa mort, la guerre civile clata sans tarder ; c t de celle-ci, les 300 ann es de luttes pr c dentes faisaient bien p le figure. C'est durant cette poque que grandit Frandar Hunding.

Hunding faisait partie des Chantelames. Cette part de la soci t de l'empire mergea des artisans du d sert et fut initialement recrut e parmi les jeunes fils et filles des familles haut plac es. Ils b tirent le premier temple aux dieux inconnus de la guerre et b tirent un lieu d'entra nement, le Hall des Vertus martiales . En l'espace de quelques g n rations, la Voie de l' p e, le chant de la lame, tait devenue leur fa on de vivre. Les gens de l' p e conserv rent leur po sie et leur art dans la fabrication de magnifiques p es tiss es de magies et pouvoirs de dieux inconnus. Les plus grands parmi eux devinrent connus sous le nom d'Anseis, ou Saints de l' p e . Chacun de ceux-ci fut l'origine de sa propre cole d'entra nement enseignant leur propre Voie de l' p e. Ces Anseis de plus hautes vertus voyageaient dans le pays, s'engageant dans des batailles, redressant des torts, et cherchant mettre fin au conflit.

Pour r sumer : Hunding tait un Chantelame, un ma tre, non, un ma tre Ansei, au moment o le conflit atteignit son paroxysme dans le chaos qui suivit la mort de Torn. De nombreux Chantelames rang rent leurs p es et devinrent des artistes, car l'influence de leur h ritage d'artisan tait puissante ; mais d'autres, comme Hunding, poursuivirent l'id al du guerrier, cherchant l'illumination travers les p rilleuses Voies de l' p e. Des duels de revanche et des mises l' preuve de leurs talents taient chose commune, et les coles d'escrime se multipli rent.

Frandar do Hunding Hel Ansei No Shira, ou comme il est plus commun ment connu, Frandar Hunding, tait n dans les lointaines marches d sertiques dans la province du Haut D sert. Hunding est le nom de la r gion du Haut D sert pr s de laquelle il naquit. No Shira signifie noble personne ou personne de naissance noble , et Hel Ansei est son titre en tant que Saint p iste.

Les anc tres de Hunding remontent aux d buts de l'histoire crite, dans le Haut D sert, et

taient des artisans et mystiques ; son grand-p re tait un serviteur du Premier Yok da, Mansel Sesnit, et mena nombre des batailles pour l'unification avant l'assassinat de Sesnit.

Quand il avait quatorze ans, le p re de Hunding mourut durant l'une des nombreuses insurrections, et il se retrouva supporter sa m re et ses quatre fr res. Ses prouesses avec l' p e, cependant, rendirent sa vie autant compliqu e que simple. Simple en ce que ses services taient tr s recherch s en tant que gardien ou escorte. Compliqu e en ce que sa r putation le pr c dait, et beaucoup attendaient leur tour pour l'affronter au combat et ainsi devenir c l bres gr ce sa d faite.

Quand Hunding eut trente ans, il avait men et remport plus de 90 duels, tuant tous ses opposants. Il tait devenu virtuellement invincible avec son p e, atteignant un talent et une ma trise telle qu'il cessa finalement d'utiliser des p es r elles cr es par l'artisanat de son peuple et commen a employer le Shehai, ou Voie de l'Ep e spirituelle .

Tous les Chantelames apprennent par un entra nement intense et un profond d vouement aux dieux de la guerre les formes de discipline qui leur permettent de cr er l' p e spirituelle. Il s'agit d'une simple forme de magie, ou de ma trise de l'esprit, o l'image d'une p e est form e par la seule pens e. Le Chantelame forme l' p e en se concentrant, et elle prend forme dans sa main : habituellement une p le forme de lumi re, brumeuse et sans substance, une chose possiblement magnifique, un symbole de d votion la Voie et aux dieux, mais en rien une arme. Cependant, ces Anseis de plus hauts talents et sensitivit et ceux dou s en magie peuvent, lors de moments de stress intense, former une p e spirituelle, le Shehai qui est bien plus que la lumi re et l'air ; il s'agit d'une arme ne pouvant tre arr t e, une arme qui ne peut tre prise son propri taire sans aussi lui prendre son esprit.

Le Shehai devint l'arme d'Hunding, et avec celle-ci, il abattit des bandes de brigands et de monstres errants qui infestaient le pays. Enfin, au terme de son quatre-vingts-dixi me duel, vainquant le malfaisant Seigneur Janic et ses sept acolytes liches, il fut convaincu qu'il tait bel et bien invincible. Hunding se mit donc formuler ses Apprentissages dans le LIVRE DES CERCLES, alors qu'il vivait en ermite dans une grotte dans les montagnes du Haut D sert, jusqu' sa soixanti me ann e.

Cette ann e-l , Hunding s'engagea dans les nombreuses batailles de l'empire, vainquant tous les opposants, s'estima pr t pour la mort, et se retira dans sa grotte pour saisir sa strat gie et ses visions mystiques afin de les partager avec les autres Chantelames. Ce fut apr s la compl tion du parchemin du Cercle que les Chantelames le trouv rent composer son po me d'adieu et se pr parer rejoindre les dieux de la guerre dans son dernier repos.

soixante ans, il tait un homme vigoureux, qui pensait avoir tout vu dans la vie, mais ses semblables, les Chantelames, avaient besoin de lui. Ils avaient besoin de lui comme jamais auparavant.

La chasse aux p es de Torn avait s par les Chantelames du petit peuple, et l'av nement du Dernier Empereur devint le dernier grand conflit de l'empire du d sert. L'effort final de l'Empereur et sa consort Elisa pour arracher le contr le de l'empire au peuple fut de d truire les Chantelames. Hira jura de trouver chaque Chantelame avec son arm e brigande compos e d'Orques et de parias des guerres de l'empire et de les radiquer de la surface de la plan te.

Les Chantelames n'avaient jamais t nombreux. Le dur d sert gardait leurs naissances rares, et grandir dans ces terres aussi impitoyables liminait tous ceux qui n' taient pas dot s d'un esprit et d'une volont de fer. Ainsi, le dernier conflit, qui vint tre connu sous le nom de Guerre des Chantelames , prit le peuple des lames par surprise : ils n' taient nullement pr par s et nullement pr ts rassembler leurs talents individuellement incroyables en une arm e qui e t pu d fendre leurs maisons et leurs vies.

Frandar Hunding fut cherch , son po me d'adieu interrompu, et le commandement des Chantelames lui fut brusquement attribu sans la moindre c r monie. L'on doit de grands remerciements aux dieux inconnus de la guerre qu'Hunding ait eu le temps, dans sa cave, de coucher par crit ses ann es accumul es de sagesse, de strat gie et de la Voie du Shehai. Les Chantelames fuirent de leurs campements jusqu'aux collines et montagnes du d sert. Ils coururent jusqu'au pied d'Hattu, le p re des Montagnes , o Hunding tait parti pour crire en paix et mourir, et l , ces vestiges form rent l'Arm e du Cercle ; ils apprirent la Voie d'Hunding, ses strat gies et ses tactiques, et la derni re grande vision pour une frappe de ma tre.

Hunding con ut un plan de sept batailles menant les Arm es d'Hira encore et toujours plus loin dans les r gions sauvages, jusqu'au pied d'Hattu, o la bataille finale put tre men e. Hunding appela ce plan le Marteau et l'Enclume . Avec chaque bataille, les Chantelames d'Hunding en apprenaient plus sur ses strat gies et ses tactiques, se renfor aient dans leur usage du Shehai, et devenaient pr ts vaincre leurs opposants lors de la septi me bataille. Et c'est ainsi que ce fut : les six premi res batailles furent men es, chacune n' tant ni une victoire ni une d faite, chacune menant la suivante. Les plus grandes arm es d'Hira suivaient la petite arm e d'Hunding. Surpass s trente contre un, les Chantelames ne fl chirent jamais dans leur d votion la Voie. Tout tait pr t : Hira et son Arm e manoeuvr rent vers la base du mont Hattu, o le coup du marteau fut port . La bataille fut men e, et de nombreux Chantelames p rirent ce jour-l . Hunding savait que ceux qui survivraient ne seraient pas nombreux, mais Hira et son empire du mal ne survivraient pas, et cela se passa ainsi.

la fin de la journ e, Hunding et moins de vingt mille Chantelames taient encore en vie, mais il ne restait nulle arm e malfaisante pour piller et tuer ; plus de trois cent mille p rirent ce jour-l sur Hattu. De ceux qui surv curent et durent courir pour leurs vies, tous s' parpill rent aux quatre vents, et ils ne form rent plus une force organis e.

Les Chantelames rang rent leurs vies, repli rent leurs tentes, pleur rent leurs morts, et suivirent Hunding vers la grande cit portuaire d'Arche, dans la province de Ventemer. Une flottille de bateaux y attendait Hunding. Les Chantelames quitt rent le d sert pour un nouveau pays. N' tant plus les bienvenus dans l'empire du d sert, ils partirent pour qu'on chante sur eux et parle d'eux dans les l gendes. Le dernier grand guerrier, les chanteurs du Shehai, le Livre des Cercles, tous quitt rent ces terres o leur vertu n' tait pas appr ci e. Rouges, rouges du sang qu'ils taient aux yeux du simple peuple, qu'importe qu'ils les aient sauv s d'un grand mal.

Les Chantelames jur rent d'apprendre de nouvelles voies tandis qu'ils travers rent le grand oc an vers leur nouveau pays. D'adopter un nouveau nom, mais d'honorer le pass . En honneur de leur derni re bataille, ils nomm rent leur nouveau pays Lenclume et adopt rent le nom de Rougegardes.

En honneur d'Hunding, le grand prince-guerrier, chaque foyer de Lenclume est dot d'une alc ve pr s de la chemin e, une niche, vrai dire, juste assez grande pour abriter le parchemin : le Livre des Cercles.

Les Rougegardes, leur histoire et leurs héros

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E65D
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E65D
Editor ID	BCSLL_DA_Common_RedguardsHistoryHeroes
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_RedguardsHistoryHeroes
Value (gold)	9
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1174
Leveled lists	10
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.