Le Voile de l'Ouest

Le Voile de l'Ouest

Rapport compil par Ulvius Tero, archiviste des Lames

*Confidentiel- secret total recommand *

Permettez-moi de vous f liciter pour votre promotion en tant qu'ambassadeur du tribunal de Refuge.

Votre Seigneurie m'a demand une r vision des documents des Lames existants depuis l'ann e 417 de l' re Troisi me concernant le Voile de l'Ouest , et un r sum de l' tat actuel des affaires ce sujet.

 tant donn que Votre Seigneurie se trouvait l' poque au Marais noir sous les ordres de l'amiral Sosorius, vous ne connaissez probablement de ces v nements que les proclamations imp riales et les d clarations de la chapelle, identifiant cette p riode comme le Miracle de la paix . Lors du Miracle de la paix , selon les rapports officiels, la r gion de la baie d'Illiaque, anciennement d vast e par la guerre, fut transform e du jour au lendemain. Les petits duch s en conflit et les royaumes de second ordre devinrent les comt s modernes et paisibles de Lenclume, de Sentinelle, de Refuge et d'Orsinium. Le Miracle de la paix , galement connu sous le nom de Voile de l'Ouest , est donc c l br comme le r sultat des interventions miraculeuses de Stendarr, Mara et Akatosh afin de transformer cette r gion d vast e en une s rie de comt s imp riaux paisibles et bien dirig s. La destruction catastrophique de l'environnement et des propri t s et le nombre important de victimes li es ce miracle sont consid r s comme tragiques et incompr hensibles pour les mortels .

Dans la mesure o ce rapport confirme et valide les limites actuelles de ces comt s et d clare les dirigeants et les fronti res d termin s par les Neuf , le Miracle de la paix sert les objectifs imp riaux de consolidation pacifiste d'anciens tats et souverainet s en juridictions g rables. Les autres caract ristiques notables de ces v nements (disparitions en masse,

arm es myst rieusement transport es l'autre bout du pays ou compl tement an anties, temp tes monstrueuses et ph nom nes c lestes, discontinuit s locales du temps) laissent penser que ces v nements font partie d'une intervention divine myst rieuse grande chelle.

Ceci n'est cependant qu'une version de ces v nements, et il en existe bien d'autres, comme vous pouvez l'imaginer. Pour r sumer, cette explication correspond peut- tre parfaitement la politique imp riale, mais elle n'a aucune ou tr s peu de v racit historique.

Votre Seigneurie sait sans doute que les Lames en sont arriv es la conclusion qu'il n'existe pas d'explication historique plausible de ces v nements, et d sesp rent d'en trouver un jour. Les Lames en ont conclu qu'un miracle s' tait produit, tant donn que les v nements taient inexplicables, mais elles doutent franchement que ce miracle soit une intervention divine.

Nous avons de bonnes raisons de croire que les familles la t te des quatre comt s actuels de la baie d'Illiaque avaient t pr venues. Il existe galement des preuves selon lesquelles certaines de ces familles seraient directement ou indirectement responsables de l' v nement. Nous ne savons pas ce qui s'est exactement pass , mais nous sommes peu pr s s rs que l'art fact Totem tait impliqu dans l'affaire, et qu'un agent Lame s'en est servi. Nous avons malheureusement perdu le contact avec cet agent juste apr s l' v nement ; c'est regrettable, car son rapport aurait pu nous aider comprendre les incoh rences pr sentes dans les diff rentes versions donn es.

Les Lames disposent de tr s peu de rapports d'agents datant de l' poque du Voile de l'ouest . La plupart de nos agents disparurent ce moment, et les autres furent perdus dans la confusion qui suivit. Je vous pr sente quelques-uns de ces rapports afin de vous donner une id e de leurs limites, et j'inclus celui de votre pr d cesseur, le seigneur Strale. Vous avez sans doute eu acc s d'autres versions priv es et secr tes de ce qui s'est produit cette poque. Je pense que vous serez d'accord avec moi : ces documents contiennent plus de questions que de r ponses.

Rapport de l'agent Briarbird de Lenclume

"Le 9 soufflegivre, j' tais en poste dans le d sert d'Alik'r, quelques kilom tres au sud de Bergame. Je me trouvais dans le camp, t t le matin, lorsque j'ai senti le sol trembler violemment. J'ai t projet terre. J'ai entendu le grondement d'une temp te de sable, ce qui m'inqui ta, puisque je me trouvais auparavant sur une dune et que je n'avais rien rep r de tel l'horizon. La temp te me tomba dessus en quelques secondes.

Lorsque je r ussis me d gager du sable, je me rendis compte qu'il fallait que je me d p che

de me rendre Bergame, tant donn que ma nourriture et mon eau avaient disparu. Lorsque je partis, le soleil se levait. J'atteignis Bergame la nuit tomb e. Le chaos r gnait en ville, il y avait des soldats de Sentinelle partout. La forteresse du seigneur de Bergame tait en ruine.

Il y avait eu une attaque, mais personne n'avait rien vu, part l'invasion qui avait suivi. Les soldats de la reine Akorithi de Sentinelle refus rent de r pondre aux questions ce propos, mais j'appris que tout le nord de Lenclume se trouvait pr sent entre leurs mains. Encore plus trange, je d couvris que ma marche dans le d sert avait dur deux jours et non un. C' tait le 11 du mois, et non le 10. J'avais perdu un jour quelque part, et tout le monde tait dans le m me cas... Sauf les soldats d'Akorithi, qui connaissaient bizarrement la date.

Je suis depuis arriv la conclusion que les soldats avaient t pr venus et que c'est pour cette raison qu'ils n'avaient pas eu les m mes probl mes que nous avec les histoires de dates et d'heures li es au Voile."

Rapport de l'agent Graylady de Haute-Roche

"Au moment du Voile, j' tais infiltr e en tant que sorci re dans le coven Skeffington de Phyrgias, au centre de Haute-Roche. Je m' tais port e volontaire pour aller chercher des provisions, ce qui me permettrait de joindre mon contact Camlorn. Je me dirigeais vers le nord-est le long des collines des monts de Wrothgar, le 9 soufflegivre, lorsque je ressentis une chaleur intense derri re moi, comme un feu. Je me suis retourn e, mais malheureusement, je ne peux pas dire ce que j'ai vu. Les gu risseurs m'ont expliqu que mes yeux avaient t int gralement br l s.

J'ai d tomber dans un tat de semi-conscience... Je me souviens parfaitement tre tomb e terre alors que le sol semblait se d rober sous mes pieds. Ensuite, il y eut une s rie d'explosions au loin, au sud, et j'entendis des bruits de sifflements de plus en plus forts et qui se rapprochaient. J'avais mon bouclier, et je compris que quelque chose tait en train de tomber du ciel. Je ne voyais rien, mais j'entendais quelque chose arriver, et je pus donc me servir de mon bouclier pour me prot ger.

L'assaut s'arr ta tout coup, et je sentis de la fum e. J'appris par la suite que la quasi-totalit de la for t d'Ykalon et de Phyrgias s' tait enflamm e, et que les flammes taient parties du sud, Daenia et dans les collines d'Ilessan. Je r ussis n anmoins me diriger vers le nord jusqu' un temple dans le d sert o mes blessures furent gu ries, autant que possible.

C'est l que j'appris qu'il y avait eu un norme affrontement entre Daguefilante, Refuge et Orsinium, non loin de l'endroit o je me trouvais, et que les terres qui se trouvaient entre ces

royaumes avaient t d vast es."

Rapport de l'ambassadeur Naigon Strale

"Sa Majest imp riale m'avait charg d'une mission d licate. Je ne peux pas en dire plus dans ce rapport, mais je devais jouer le r le d'ambassadeur de l'empereur la cour du Refuge. Je devais ensuite retrouver une vieille amie, dame Brisienna, qui se trouvait d j dans cette r gion. J'avais d cid de jouer cartes sur table, et j'avais donc choisi de voyager sur une barge imp riale qui progressait sur le Bjoulsae, vers l'ouest. C'est l que je me trouvais le 9 soufflegivre au matin. Je me souviens qu'il faisait frais, mais que le ciel tait tr s bleu.

Nous venions de passer le ravissant village de Candlemass lorsque le capitaine sonna l'alarme. Nous nous trouvions devant un norme mur d'eau, d'au moins trente pieds de haut. Notre barge fut d truite en un rien de temps. Je me r veillai sur le rivage. L'un de mes serviteurs, qui par miracle n'avait pas perdu conscience, tait venu mon secours. Nous ne f mes que trois survivre : mon serviteur, un autre homme et moi-m me.

Je pensai tout d'abord que toute cette affaire ressemblait trangement ce qui tait arriv un autre agent en Haute-Roche peu de temps avant, lorsqu'une norme temp te avait d truit le navire sur lequel il se trouvait, dans la baie d'Illiaque, non loin du fort du Corsaire. Furieux, d termin en savoir plus, je me dirigeai vers le Refuge.

Ma progression ne fut pas tr s rapide. Tous les villages qui se trouvaient le long du Bjoulsae taient en feu, et le combat faisait rage entre les orques d'Orsinium et les soldats du roi Eadwyre dans la principaut de Gauvadon, l'est du Refuge. Je suis un mage accompli, et j'ai l'habitude de me d fendre tout seul, mais je mis quasiment une semaine pour couvrir les quelques kilom tres qui me s paraient de Refuge.

mon arriv e, je trouvai le roi Eadwyre et la reine Barenziah en train de c l brer leurs victoires. ce stade, je savais que sept grandes batailles avaient eu lieu simultan ment dans la baie d'Illiaque, et que personne n'avait pu dire quoi que ce soit au sujet de ces batailles, en dehors du sang vers un peu partout.

Pour r sumer : le 9 soufflegivre, il y avait quarante-quatre royaumes, comt s, baronnies et duch s ind pendants autour de la baie d'Illiaque, si l'on inclut les territoires sauvages des monts de Wrothgar, les monts de la Queue du Dragon, l' le de Balfiera et le d sert d'Alik'r. Le 11, il n'en restait plus que quatre : Daguefilante, Sentinelle, Refuge et Orsinium. Les points d'intersection de ces royaumes taient en ruine et les arm es continuaient se battre.

J' tais d termin en savoir plus et d cidai d'interroger le roi, m me s'il fallait pour cela que je sois tout sauf diplomate.

Eadwyre tait g n ralement facile vivre, mais cette fois il refusa de me r pondre, d clarant qu'il ne pouvait pas d voiler des secrets militaires. La reine aux yeux rouges me r pondit avec son calme habituel qu'elle n' tait au courant de rien.

Je pense que Barenziah ne m'a pas tout dit, mais son histoire laisse penser que le roi et la reine avaient appris qu'une arme ancienne et tr s puissante tait sur le point d' tre activ e. Les personnes que j'interrogeai ensuite Daguefilante, Sentinelle et Orsinium confirm rent cette hypoth se. Je ne citerai pas le nom de cette arme dans ce rapport. Craignant que l'arme ne soit utilis e contre Refuge, le roi avait tent de l'acheter au jeune aventurier qui l'avait d couverte. Eadwyre tait persuad , et il avait raison, que d'autres puissances de la baie avaient essay de s'approprier cette arme.

Personne ne sait ce qui se passa ensuite.

Le matin du 9 et le matin du 11 fusionn rent par le biais d'un Voile de l'Ouest, et Refuge se retrouva en guerre. Le roi et la reine avaient trois fois plus de terres, mais ils se retrouvaient en conflit avec Daguefilante l'ouest, Orsinium l'est et Sentinelle au sud. Personne n'avait eu le temps de r fl chir, expliqua le roi. Ils s' taient content s de r agir en envoyant leurs arm es d fendre leurs terres contre ces ennemis dont les royaumes s' taient eux aussi norm ment agrandis.

Plusieurs mois plus tard, les combats continuent, alors que je me dirige vers la Cit imp riale pour faire mon rapport. Que dire de plus ? Les affrontements sont sanglants, violents, comme c'est toujours le cas de nos jours, mais je me suis rendu sur les terres d sertes, noires et d sol es, qui se trouvent pr sent entre les quatre royaumes qui restent. Aucune arm e de mortels n'aurait pu causer un tel d sastre.

La force qui a branl la baie d'Illiaque le 10 soufflegivre de l'an 417 de l' re Troisi me est infiniment sup rieure la puissance dont disposent ces royaumes aujourd'hui.

Ce jour-l , d'autres v nements tranges ont emp ch les royaumes de quitter l'Empire, et ont probablement eu d'autres r percussions.

Et il ne reste plus rien de cette force, de cette arme, dans la baie. Elle a totalement disparu."

Affaires politiques actuelles dans la baie d'Illiaque

Pr s de vingt ans ont pass , et la r gion s'est stabilis e. Elle est bien entendu tr s diff rente de ce qu'elle tait par le pass . Il n'y a plus de conflits frontaliers, et les royaumes de Daguefilante, de Refuge, de Sentinelle et d'Orsinium ont consolid leurs nouvelles fronti res.

Refuge s' tend sur la c te est de la baie, de l'ancienne Anticlere la moiti du Gauvadon. Eadwyre a transmis son royaume sa fille Elysana, qui a eu deux enfants de son conjoint, et devrait pouvoir r gner sans probl me sur les terres de son p re. Votre Seigneurie pourra galement communiquer directement avec le roi Helseth et la reine Barenziah Longsanglot. Ils se pr occupent principalement des affaires de Morrowind, bien entendu, mais ils disposent probablement d'informations utiles concernant les dirigeants et l'environnement politique du Refuge, qui devraient vous permettre de mieux comprendre la cour de la reine Elysana.

Le roi Gortwog d'Orsinium contr le une bonne partie des monts de Wrothgarian ainsi que des rivages du Bjoulsae, tr s profitables. Il continue exiger qu'Orsinium soit reconnu en tant que province imp riale, distincte de Haute-Roche. Le Conseil des Anciens consid re Gortwog comme roi, et collecte les taxes directement aupr s d'Orsinium, mais celui-ci reste officiellement un comt de Haute-Roche, m me s'il couvre les deux provinces de Haute-Roche et Lenclume.

C'est Sentinelle qui a gagn le plus de terres. Le royaume s' tend sur toute la baie d'Illiaque, d'Abibon-Gora, au-del des monts de la Queue du Dragon, au bord de Mournoth, territoire d'Orsinium. sa mort, la reine Akorithi a laiss un norme royaume son fils unique Lhotun, qui est pr sent l'un des rois les plus puissants de Tamriel.

Daguefilante est toujours dirig par le roi br ton Gothryd et la reine rougegarde Aubk-I. Leurs terres couvrent pr sent tout l'ouest de Haute-Roche, de la fronti re qu'ils partagent avec Refuge Anticlere l'est et Ykalon au nord. Ils ont quatre enfants, et sont tr s appr ci s dans leur royaume.

S'il existe d'autres r percussions du myst rieux Voile de l'Ouest, nous ne les avons toujours pas d couvertes apr s vingt ans d'observation.

Le Voile de l'Ouest

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E67C
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E67C
Editor ID	BCSLL_OB_Valuable_WarpWest
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_WarpWest
Value (gold)	13
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	213
Leveled lists	8
Scripts	0

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