Vent et sable

Vent et sable

Afa-Sarvat

Que le vent souffle. Que le sable tourbillonne. Que la magie de l'air et du sable soit libre d'investir l'Alik'r. Absorbez la force des membranes mystiques qui séparent ces deux éléments, puis conférez à tous ceux qui comprendront les pouvoirs essentiels et profonds du désert.

Les déserts sont souvent considérés comme de vulgaires étendues arides et inutiles, évitées par les voyageurs occasionnels et les espèces plus délicates qui les jugent inhospitalières. Mais ceux qui se donnent la peine d'examiner ces lieux, de s'y installer, d'y vivre, de s'y attarder développent une robustesse qui se révèle très précieuse dans tous les environnements où ils pourraient souhaiter s'établir par la suite. Toutes ces épreuves entraînent une formidable prise de conscience. Qui sait mieux tirer parti de ses ressources que celui qui a dû marcher une demi-matinée et travailler une heure durant pour extraire quelques gouttes d'eau à une plante impitoyable ?

Cette même frugalité s'applique à toutes les créatures qui s'efforcent de vivre dans de telles régions. Bien que ce ne soit pas évident au premier regard, la magie de cette terre est affectée de manière similaire. Oubliés, les lumières et sons tape-à-l'oeil des mages peuplant les forêts de l'Archipel de l'automne, les gesticulations flamboyantes des Bretons ou même les mugissements des Nordiques. Le véritable sorcier alik'r pratique ses sorts avec une certaine économie. Ce n'est en rien une attaque visant les autres styles de magie. Seulement, de telles énergies mériteraient davantage de réflexion et de résolution.

Remarques relatives au sable

Lorsqu'étrangers et autochtones imaginent le désert, ils se figurent souvent une étendue de sable orangé tourbillonnant sous un ciel d'un bleu profond. Ils ne sont pas complètement dans l'erreur, car les sables ondoyants sont l'une des composantes

principales du désert et de sa magie naturelle.

Songez-y : le sable n'est autre que le produit de l'érosion des pierres, une entité bien plus ancienne que toutes les créatures vivantes qui considèrent qu'une terre leur "appartient". Plus une roche s'effrite, plus elle révèle son coeur, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une surface exposée dans son ensemble. Ces grains de sable s'éparpillent, s'entremêlent, s'éparpillent à nouveau, dans un cycle infini de combinaisons qui durera aussi longtemps que Nirn existera. Si nous sommes persuadés, comme je le suis, que les rochers eux-mêmes renferment des traces du don de Magnus, alors cette exposition et cette explosion combinatoire se traduisent par une vaste diversité d'énergie magique, comme il n'en existe nulle part ailleurs à Tamriel.

Remarques relatives au vent

Tout comme le sable tire des enseignements de tous les grains qui le composent, le vent absorbe les connaissances des grains qu'il transporte en formant tout une série de combinaisons. En fait, il est plausible que ce soit le vent lui-même qui guide lesdites combinaisons vers la nouveauté et l'expression. En effet, il faut savoir que selon la tradition nordique, Kyne est la veuve de Shor (un aspect de Lorkhan). Ainsi, ses attentions (prodiguées par le souffle du vent) à l'égard de l'héritage physique de son défunt époux sur Mundus peuvent être considérées comme une forme de deuil céleste, dont peuvent bénéficier les mortels.

Il semblerait que le niveau supérieur de conscience magique soit accessible en déchiffrant les canaux aériens permettant de tracer de nouveaux chemins à travers le vaste désert, afin de diversifier la mémoire de la terre. En revanche, la lecture des connaissances du sable constitue une tâche immense qui devrait échoir à une armée d'hommes du clergé plutôt qu'à un sorcier solitaire, quelle que soit sa réputation.

Vent et sable

FormId	dragonborn.esm:01D8D0
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	01D8D0
Editor ID	DLC2TTR3bWindAndSand
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook07
Value (gold)	100
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1
Leveled lists	0
Scripts	0

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