Ossements, première partie

Ossements, première partie

par

Tavi Dromio

"Il me semble que les grandes idées sont toujours le fruit du hasard," fit Garaz en contemplant pensivement le fond de sa chope. "Regardez l'histoire que je vous ai racontée hier soir, au sujet de mon cousin. S'il n'était pas tombé de cheval, il ne serait jamais devenu l'un des plus grands alchimistes de l'Empire."

La soirée était fort avancée au Jambon du Roi et, comme souvent le middas, les habitués en venaient à discuter philosophie.

"Je ne suis pas d'accord," répondit Xiomara, fermement, mais poliment. "Les grandes idées et inventions naissent bien souvent de la réflexion et du travail. Si tu te souviens de mon histoire du mois dernier, la jeune héroïne, qui existe réellement, je peux te l'assurer, n'a reconnu l'homme qu'elle aimait qu'après avoir couché avec tous ceux de Pointenord ou presque."

"Et moi, je dis que vous avez tous les deux tort," intervint Hallgerd en se versant une nouvelle chope. "Les plus grandes inventions découlent d'un grand besoin. Dois-je vous rappeler l'histoire que je vous ai racontée il y a bien longtemps, celle de la fabrication des premières armures d'ostalium par Arslic Oan ?"

"Le problème de ta théorie, c'est que ton exemple est on ne peut plus fictif," lui rappela Xiomara.

"Il ne me semble pas me souvenir de ton Arslic Oan et de tes armures d'ostalium," fit Garaz en fronçant les sourcils. "Tu es bien sûr de nous en avoir parlé ?"

"Ça s'est passé à Vvardenfell, il y a fort, fort longtemps, quand Vvardenfell était une région d'une beauté luxuriante, à une époque où les Dunmers étaient encore des Chimers et où les Nordiques vivaient dans une relative paix, sans s'entretuer," poursuivit Hallgerd, avachi dans sa chaise. "Le soleil et les lunes flottaient ensemble dans le ciel..."

"Par le Seigneur, la Mère et le Mage !" se plaignit Xiomara. "Si je dois encore entendre ton histoire ridicule, fais-moi au moins le plaisir de ne pas l'embellir plus que nécessaire !"

"Ça s'est passé à Vvardenfell il y a bien longtemps," poursuivit Hallgerd en ignorant l'interruption de Xiomara, "sous le règne d'un monarque dont vous n'avez jamais entendu parler. Arslic Oan était l'un des nobles de la cour, connu pour son caractère particulièrement désagréable. Mais il avait tout de même prêté serment d'allégeance à la couronne, aussi le roi se sentit-il obligé de lui offrir des terres et le droit d'y construire un château. Toutefois, comme il ne le voulait surtout pas comme voisin, il lui céda des terres loin de toute région civilisée. Arslic Oan y fit bâtir une petite place forte et s'y installa avec ses esclaves pour y mener une vie tranquille, mais dénuée d'intérêt."

Mais les murailles de son petit château durent bien vite faire la preuve de leur solidité. En effet, une tribu de Nordiques cannibales vivait dans cette vallée depuis longtemps et, quand ils en avaient assez de s'entre-dévorer, il leur arrivait de se tourner vers ce qu'ils appelaient "la viande grise", autrement dit, les Dunmers.

"Merveilleux !" s'exclama Xiomara en éclatant de rire. "Je ne me souvenais pas de ce détail. C'est plutôt drôle qu'on ne parle plus du cannibalisme des Nordiques de nos jours, non ?"

"Comme je l'ai dit, notre histoire s'est déroulée il y a bien longtemps et les choses étaient fort différentes de ce qu'elles sont aujourd'hui," persista Hallgerd en lui jetant un regard noir. "Ces Nordiques cannibales commencèrent par attaquer les esclaves d'Arslic Oan, mais ils finirent vite par s'enhardir et faire le siège du château. Comme vous vous en doutez, ils étaient particulièrement terrifiants : les yeux exorbités et les dents taillées en pointe pour mieux déchirer les chairs de leurs victimes, ils se battaient à l'aide d'énormes gourdins, sans porter d'autres vêtements que la peau de leurs ennemis vaincus.

Arslic Oan partit du principe que ces barbares finiraient par s'en aller s'il les ignorait suffisamment longtemps.

Malheureusement, la première décision des Nordiques fut d'empoisonner le ruisseau approvisionnant le château en eau potable. Toutes les têtes de bétail et la plupart des esclaves périrent avant que l'on ne s'en aperçoive. Il était inutile d'espérer des secours, au moins pour plusieurs mois, au bout desquels les émissaires du roi viendraient peut-

être rendre visite à ce vassal qu'ils n'appréciaient guère. La source la plus proche se trouvait de l'autre côté de la colline et Arslic Oan chargea trois esclaves d'aller en chercher dans des jarres.

Les malheureux furent battus à mort et dévorés à peine sortis de la place forte. On donna aux suivants des bâtons pour se défendre. Ils allèrent un peu plus loin, mais le résultat final fut le même. Il apparut clairement qu'il fallait trouver le moyen de protéger les porteurs d'eau. Arslic Oan évoqua la situation avec son armurier, l'un de ses rares esclaves à avoir une spécialité.

"Les esclaves ont besoin d'armures pour pouvoir se rendre à la source sans se faire tuer," dit-il. "Rassemble tout le métal que tu pourras trouver, couteaux, bagues, coupes, gonds de portes, bref, tout ce qui n'est pas nécessaire à la défense du château. Fais-moi fondre tout ça et fabrique-moi les meilleures armures que tu pourras, le plus vite possible !"

L'armurier, qui se nommait Gorklith, était habitué aux exigences de son maître. Il savait donc qu'il était inutile de négocier les quantités et qualités de ses armures ou le délai. Il trima trente heures durant, sans la moindre pause, et surtout sans une goutte d'eau à boire alors qu'il se tenait en permanence à côté de la forge. Quand il eut fini, il présenta à Arslic Oan six armures faites de bouts de métal disparates.

Six esclaves furent désignés, équipés et envoyés en quête d'eau. Au début, tout se passa bien. Les Nordiques les attaquèrent bel et bien, mais les armures résistaient aux coups de gourdin. Cependant, au fil des minutes, on vit qu'ils avaient du mal à poursuivre leur chemin, étourdis qu'ils étaient par l'incessante succession de coups. Et ce qui devait arriver arriva : un par un, ils s'effondrèrent et les Nordiques leur arrachèrent leur armure avant de les manger.

"Tes armures étaient trop lourdes pour que les esclaves se déplacent rapidement," dit Arslic Oan à Gorklith. "Rassemble toutes les carcasses des bêtes empoisonnées, fais-les dépecer et fabrique-moi les meilleures armures de cuir qui soient sans perdre de temps."

Gorklith fit ce que l'on attendait de lui, et ce, bien que l'état de décomposition des têtes de bétail rendît sa tâche particulièrement répugnante. Normalement, il faut prendre le temps de traiter le cuir, du moins à ce que j'en sais, mais Gorklith ne pouvait pas se le permettre. Travaillant une fois encore sans s'arrêter, il produisit douze armures de cuir en une demi-journée.

Douze nouveaux esclaves furent choisis et chargés d'aller chercher de l'eau. Ils avancèrent beaucoup plus rapidement que les précédents. Deux d'entre eux périrent très vite, mais les autres bénéficiaient d'une assez grande liberté de mouvement pour éviter certains coups, tandis que leur armure en arrêtait d'autres. Plusieurs arrivèrent jusqu'à la source, trois purent remplir leurs jarres, et l'un d'eux réussit presque à revenir au château. Hélas, lui aussi fut finalement tué et dévoré, car ces Nordiques étaient dotés d'un appétit phénoménal.

"Tant qu'il me reste encore quelques esclaves, nous avons besoin d'une armure plus solide que le cuir et plus légère que le métal," fit pensivement Arslic Oan.

L'armurier était déjà arrivé à la même conclusion. Il avait pensé travailler le bois ou la pierre, mais détruire le château de l'intérieur ne semblait pas être une bonne idée. Si l'on ôtait ces matériaux, que restait-il ? Des carcasses dépecées et plusieurs tonnes de muscles, de graisse, de sang et d'os. Pris d'inspiration, il se remit à l'ouvrage et, six heures plus tard, il présenta à son maître dix-huit armures faites d'un alliage osseux qu'il nomma ostalium. Arslic Oan se montra pour le moins sceptique à la vue de ces armures immondes et à l'odeur atroce, mais il avait soif et il pouvait encore se permettre de sacrifier dix-huit esclaves si nécessaire.

"Puis-je suggérer que les esclaves choisis s'entraînent à se déplacer en armure dans la cour avant d'aller affronter les Nordiques ?" demanda Gorklith d'une voix hésitante.

Arslic Oan donna son accord froidement et plusieurs heures durant, les esclaves parcoururent la cour en tous sens vêtus de leur armure d'ostalium. Cela leur permit de s'adapter à la répartition du poids et à la liberté que leur laissaient les articulations, mais aussi de découvrir comment placer les pieds pour conserver l'équilibre, comment se mettre à courir et s'arrêter en un instant, et enfin, comment éviter les coups. Quand ils sortirent du château, leur armure n'avait plus de secrets pour eux.

Dix-sept furent tués et dévorés, mais le dernier parvint à revenir avec une jarre d'eau.

"Cette histoire est proprement ridicule," trancha Xiomara. "Mais elle confirme tout de même ce que je disais, à savoir que l'armurier a dû travailler dur pour créer ses armures d'ostalium."

"Personnellement, je pense que le hasard y est également pour beaucoup," ajouta Garaz. "Mais ton histoire est vraiment affligeante. Tu aurais mieux fait de ne pas la raconter."

"Si tu trouves ça affligeant, attends d'avoir entendu la suite", rétorqua Hallgerd avec un large sourire.

Ossements, première partie

FormId	dragonborn.esm:028261
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	028261
Editor ID	DLC2Book2CommonBonePartI
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook04a
Value (gold)	6
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	69
Leveled lists	5
Scripts	0

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