Histoire de Thirsk, revue et corrigée

Histoire de Thirsk, revue et corrigée

ur la rive du lac Fjalding se dresse Thirsk, une grande salle des banquets qui sert de logis et de quartier général à un clan de vaillants guerriers nordiques.

Il y a bien longtemps, un petit groupe de Skaals décida de quitter le village principal et de s'affranchir du respect strict que leurs frères vouaient au culte de la nature. Ils désiraient mener une vie semblable à celle de leurs ancêtres en Bordeciel, en étant libres de tuer ce qu'ils voulaient, quand ils voulaient, et d'observer leur religion de la façon de leur choix.

Les Nordiques bravèrent le rude climat et voyagèrent vers le sud, en direction du lac Fjalding, où ils trouvèrent l'endroit idéal pour s'établir. Ils décidèrent alors de bâtir une grande salle des banquets qui ferait office de demeure et de pavillon de chasse. Après plusieurs mois de construction, l'édifice fut enfin achevé et ils le nommèrent Thirsk.

Les colons étaient pour le moins fiers de leur nouveau foyer, mais leur bonheur fut de courte durée. Ils apprirent rapidement que quelqu'un ne se réjouissait pas autant qu'eux de la construction de Thirsk : le bruit et l'agitation causés par les travaux avaient perturbé le sommeil d'une ancienne créature dormant sous la glace. Par une cruelle ironie, la bête finit par s'éveiller au moment même où la dernière poutre de la salle principale fut clouée. Il s'agissait d'un Udyrfrykte, mais pour les Nordiques, il était simplement la mort incarnée. L'Udyrfrykte gagna la salle des banquets fraîchement terminée et exerça sa vengeance sur tous ceux qui avaient troublé son long sommeil. Il tua, sans avertissement et sans pitié, la moitié des occupants de Thirsk. Ce fut le vaillant sorcier Eldrid Clairglace qui repoussa enfin la bête jusqu'à son antre, sous le lac gelé, et se servit de sa magie pour en sceller l'entrée par un formidable mur de glace. L'horreur prit fin, mais les Nordiques durent payer un lourd tribut. Il leur fallut deux mois pour réparer les dégâts causés par l'Udyrfrykte. Cette tâche leur parut d'autant plus lente et laborieuse qu'ils avaient perdu un bon nombre d'hommes.

Thirsk finit par se redresser avec fierté, mais même si les colons avaient travaillé de concert pour construire la salle des banquets et chasser la menace de l'Udyrfrykte, des

tensions apparurent rapidement lorsqu'il fallut choisir un dirigeant. La plupart des hommes considéraient Hrothmund le Rouge comme leur chef légitime, car il était le plus fort et le plus compétent d'entre eux. Mais l'un des guerriers, Drengr Heaume-de-Bronze, n'était pas de cet avis. Il s'estimait plus à même de régner sur Thirsk et exprima vivement son opposition à Hrothmund. Conscient que conflits et discordes ne feraient que détruire la nouvelle vie pour laquelle ils s'étaient tant battus, Hrothmund le Rouge employa son seul recours. Il brandit sa grande hache et décapita Drengr Heaume-de-Bronze sur place. Les Nordiques attachant plus d'importance aux prouesses d'un guerrier au combat qu'à toute autre qualité, la mort de Drengr leur prouva que Hrothmund était effectivement le plus digne de diriger Thirsk. Pour que les autres Nordiques n'oublient jamais qu'il avait prouvé sa légitimité, Hrothmund plaça la tête de Drengr sur un piédestal au centre de la salle principale de Thirsk, où tout le monde pourrait la voir.

C'est ainsi que naquit la tradition la plus ancienne de Thirsk : tout guerrier, peu importe sa race ou son sexe, pouvait prétendre au trône de la salle des banquets en déposant le trophée de bataille le plus impressionnant sur le piédestal de la grande salle. Tant que l'esprit de Hrothmund le Rouge donnait son accord, le guerrier serait nommé chef.

Le Fléau de Hrothmund

Durant vingt-et-une années, Hrothmund le Rouge régna sur Thirsk et ses résidents. Avec sa voix douce et sa grande hache, il avait apporté paix et prospérité aux siens. Pourtant, ce fut justement cette tranquillité qui causa la perte du puissant Nordique, car il s'ennuyait dans la chaleur et la sécurité de la salle des banquets. Hrothmund rêvait de combats et d'aventures, il mourait d'envie de sentir de nouveau la glace dans ses veines et il ne pouvait plus ignorer l'appel de la bravoure. Lorsqu'il apprit qu'un gigantesque loup blanc terrorisait les voyageurs qui traversaient le Mont Moesring, il saisit sa grande hache et partit seul pour vaincre la bête. Les montagnards l'appelaient Ondjage, le "Loup sanguinaire". Ils racontaient que cette créature, aussi grosse qu'un boeuf et blanche comme la neige fraîche, était si féroce que nul ne pouvait la terrasser. Malheureusement, les histoires des montagnards s'avérèrent correctes. Hrothmund réussit à trancher l'une des pattes du Loup sanguinaire, mais Ondjage dévora le puissant Nordique tout entier, ne laissant que sa grande hache comme sinistre gage de l'échec de l'homme contre la bête. Mus par le chagrin et la rage, les résidents de

Thirsk se rendirent dans les montagnes à la recherche du Fléau de Hrothmund, comme ils surnommèrent la bête. Ce n'est qu'en s'unissant qu'ils parvinrent à achever Ondjage. Puis, telle une grande famille, ils se repurent de sa chair rôtie.

Ci-dessous la liste des dirigeants de Thirsk depuis sa fondation :

Hrothmund le Rouge. Homme nordique. Tua Drengr Heaume-de-Bronze et présenta sa tête comme trophée. Régna sur Thirsk durant vingt-et-un ans. Mort dévoré par Ondjage, le Loup sanguinaire.

Isgeror Blanche-Vague. Femme nordique. Tua le nécromancien Hildir Coeur-Véreux et présenta son coeur comme trophée. Régna sur Thirsk durant quatre ans.

Einarr. Homme nordique. Tua le géant de glace Guolog et présenta son pied comme trophée. Régna sur Thirsk durant six ans.

Gisl Ronde-Bedaine. Homme nordique. Tua Einarr et présenta son épée comme trophée. Régna sur Thirsk durant deux mois.

Einarr le Jeune. Homme nordique. Tua Gisl Ronde-Bedaine et présenta son estomac comme trophée. Régna sur Thirsk durant sept ans.

Grjotgaror. Homme nordique. Tua la sorcière blanche Ratla et présenta son bâton comme trophée. Régna sur Thirsk durant deux ans.

Amélie Bontecoup. Femme brétonne. Tua Grjotgaror et présenta sa tête comme trophée. Régna sur Thirsk durant trois ans.

Thorormr Tueur-de-Tempête. Homme nordique. Tua les frères Ani et Ali et présenta leurs marteaux enchantés comme trophées. Régna sur Thirsk durant seize ans.

Aegilief. Femme nordique. Tua Oddny l'Infidèle et présenta sa main comme trophée. Régna sur Thirsk durant huit ans.

Caccino Aurelia. Homme impérial. Tua le héros impérial Claudius Anzione et présenta son épée comme trophée. Régna sur Thirsk durant trois semaines. Imposteur.

Eldjar Peau-d'Ours. Homme nordique. Tua l'imposteur impérial Caccino Aurelia et présenta sa langue comme trophée. Régna sur Thirsk durant cinq ans.

Falki le Gras. Homme nordique. Tua une meute de six loups enragés et présenta leurs griffes comme trophées. Régna sur Thirsk durant trois mois. Contracta la rage et finit par succomber après avoir sombré dans la folie.

Svana la Lame. Femme nordique. Tua Gretta Enfant-Loup et présenta son épée comme trophée. Régna sur Thirsk durant quatre ans.

Beinir Barbeblanche. Homme nordique. Tua trois Orques pillards et présenta leurs yeux comme trophées. Régna sur Thirsk durant vingt-deux ans.

Skjoldr Chasse-Loup. Homme nordique. Tua le sorcier Griss le Jaune et présenta sa tête comme trophée. Régna sur Thirsk durant trois ans. Tué dans la salle des banquets.

Après Skjoldr, l'historique de Thirsk s'interrompt pendant un certain temps. Nous savons que l'Udyrfrykte finit par être vaincu une bonne fois pour toutes, mais le nom du dirigeant de l'époque ne fut pas répertorié par écrit et plusieurs autres chefs lui succédèrent avant que les Nordiques recommencent à consigner leur histoire. La tradition orale étant prépondérante alors, ces noms sont certainement perdus à jamais.

Girgun le Colosse. Homme nordique. Tua Thjold l'Aliéné et présenta son cerveau comme trophée. Régna sur Thirsk durant six ans.

Vibeke la Pierre. Femme nordique. Tua sept pirates impériaux et présenta leurs casques comme trophées. Régna sur Thirsk durant trois ans.

Hjarknir Main-Verte. Homme nordique. Tua tout un bosquet de spriggans et présenta leurs coeurs de racines noueuses comme trophées. Régna sur Thirsk durant vingt-sept ans.

Bujold l'Intrépide. Femme nordique. Tua la redoutable bête d'Ilfark et présenta sa panse comme trophée. Règne sur Thirsk à ce jour.

Expansion :

La salle des banquets de Thirsk n'a presque pas changé depuis le jour de sa fondation, ce qui témoigne de la qualité de sa construction. Toutefois, si Thirsk n'a guère évolué, sa population a fortement augmenté, si bien que la grande salle ne put rapidement plus loger tous ceux qui désiraient y habiter. Ainsi, au fil des ans, de nombreux Nordiques ont quitté Thirsk pour établir leur propre demeure au coeur de la nature sauvage de

Solstheim, profitant des multiples grottes et abris naturels de l'île. Mais, toujours accueillis à bras ouverts à Thirsk, ils n'hésitent pas à y revenir fréquemment pour bénéficier de l'hospitalité de leurs confrères. Il faut également noter qu'en dépit des nombreuses années écoulées depuis le départ de la toute première expédition, les Skaals et les Nordiques de Thirsk entretiennent toujours des rapports civils et troquent même leurs ressources à l'occasion.

Rapports avec Corberoc :

Les Nordiques de Thirsk entretiennent des rapports avec Corberoc semblables à ceux qu'ils avaient noués autrefois avec l'Empire lorsque ce dernier était davantage présent à Solstheim : un désintérêt délibéré et une absence de complication. Les deux camps restent satisfaits s'ils parviennent à ignorer l'existence de l'autre. Néanmoins, cela n'indique pas qu'il existe des causes d'inimitié entre eux, mais plutôt qu'ils ne voient aucune raison de former une alliance entre leurs deux cultures très différentes.

Respect de la loi à Thirsk :

Dans la salle des banquets, le chef tient à la fois le rôle de juge, de juré et de bourreau si nécessaire. Dans les faits, Thirsk a toujours été un lieu relativement paisible, où règnent la camaraderie et la bonne volonté. À Solstheim, où la nature se montre rarement clémente, les Nordiques de Thirsk ont compris depuis longtemps qu'au lieu de se battre les uns contre les autres, il vaut mieux s'allier pour affronter les ours, les loups, les draugr, les riekelins et toutes les autres créatures féroces qui peuplent l'île. Certes, quelques désaccords émergent parfois (et se concluent assez fréquemment par la violence) et, tous les deux à trois ans, quelqu'un se met en tête de défier le chef en duel dans l'espoir de prendre le trône de Thirsk. Mais de manière générale, ces Nordiques forment une seule et grande famille, quelque peu barbare, mais unie et heureuse. Ainsi, comme n'importe quelle famille, ils connaissent de temps en temps de petites querelles.

Le Temps des cendres :

Depuis l'éruption du Mont écarlate, les Elfes noirs ont occupé la partie sud de Solstheim, désormais désertique. Thirsk, qui se situe à la limite de cette zone désolée,

a toutefois échappé à la destruction qui a frappé la majeure partie de ces terres. Ces dernières années, la colonie a pris son rôle de refuge plus au sérieux. Les habitants ont travaillé leur sens de l'hospitalité et accueillent maintenant tous les étrangers de passage, qu'ils cherchent à fuir les déserts de cendres du sud ou le froid glacial du nord.
</p>

Histoire de Thirsk, revue et corrigée

FormId	dragonborn.esm:03B3A5
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	03B3A5
Editor ID	DLC2Book2CommonThirskARevisedHistory
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge01
Value (gold)	3
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	4
Leveled lists	0
Scripts	0

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