Aevar Chante-Pierre

Histoire d'Aevar Chantepierre

"nstalle-toi confortablement, mon garçon, et écoute-moi bien car l'histoire que je vais te conter est une histoire très ancienne."

"Mais de quoi s'agit-il, grand-père ? Est-ce une histoire de héros et de monstres ?"

Le grand-père posa un regard bienveillant sur l'enfant. Il grandissait et devenait un beau jeune homme. Bientôt, il comprendrait la valeur des histoires, les leçons qu'elles enseignent à chaque génération.

"Écoute tout simplement, mon garçon. Laisse l'histoire prendre racine dans ton coeur."

--

Il y a longtemps, très longtemps, alors que les Skaals faisaient à peine leur apparition, la paix régnait sur cette contrée. Le soleil était radieux et les récoltes abondantes. Le peuple était heureux de vivre dans la paix que lui apportait le Créateur. Mais malheureusement, les Skaals devinrent suffisants et paresseux. Ils commencèrent à considérer les terres et les dons du Créateur comme un dû. Ils oublièrent, ou peut-être qu'ils décidèrent de ne pas se souvenir, que l'Adversaire est toujours aux aguets et qu'il adore tourmenter le Créateur et ses peuples élus. Par conséquent, l'Adversaire se retrouva parmi les Skaals.

L'Adversaire revêt de nombreux aspects. Il peut apparaître sous la forme d'un monstre impie ou d'une peste incurable. À la Fin des saisons, on le connaîtra sous la forme de Thartaag le Dévoreur de mondes. Mais à cette époque, on le connaît sous la forme de l'Homme cupide.

L'Homme cupide (il est conseillé de l'appeler comme ça, car prononcer son nom suffirait sans doute à semer la désolation) vécut pendant de nombreux mois parmi les Skaals. Au départ, il ne s'agissait peut-être que d'un homme ordinaire, mais après que l'Adversaire fut entré en lui, il devint l'Homme cupide et c'est sous ce nom qu'il resta dans les mémoires.

Puis un jour, les Skaals perdirent leurs pouvoirs. La force quitta les muscles des guerriers et les créatures ne répondaient plus aux invocations du chaman. Les anciens pensèrent que le Créateur était sans doute mécontent. Certains allèrent même jusqu'à imaginer que le Créateur les avait abandonnés pour toujours. C'est alors que l'Homme cupide leur apparut et leur parla.

"Vous, les Skaals, vous êtes devenus gras et oisifs. J'ai volé les dons de votre Créateur. J'ai volé les océans et vous connaîtrez la soif pour l'éternité. J'ai volé la terre, les arbres et le soleil et vos récoltes vont faner, puis pourrir. J'ai volé les bêtes et vous connaîtrez la faim. Enfin, j'ai volé les Vents et vous devrez vivre sans l'esprit de votre Créateur."

"Et tant que personne ne viendra réclamer ces dons, les Skaals vivront dans la misère et le désespoir. Car je suis l'Homme cupide, et telle est ma nature."

Et l'Homme cupide disparut.

Les Skaals parlementèrent ensuite pendant des jours et des nuits. Ils savaient que l'un d'entre eux allait devoir récupérer les dons du Créateur, mais ils ne savaient pas qui choisir.

"Je ne peux pas y aller", dit l'ancien, "car je dois rester pour gouverner les Skaals et expliquer la loi à notre peuple."

"Je ne peux pas y aller", reprit à son tour le guerrier, "car je dois protéger les Skaals. Mon épée sera nécessaire, si l'Homme cupide se montre encore une fois."

"Je ne peux pas y aller", dit enfin le chaman, "car le peuple a besoin de ma sagesse. Je dois lire les présages et offrir mon savoir."

C'est alors qu'un jeune homme du nom d'Aevar leva la voix. Ses bras étaient puissants et agiles. Pourtant, il n'était même pas encore guerrier des Skaals.

"Moi, je peux y aller", lança Aevar, déclenchant l'hilarité chez les autres Skaals.

"Écoutez-moi !" continua le garçon. "Je ne suis pas encore guerrier, donc ma lame ne

manquera pas à grand monde. Je ne peux présager l'avenir, donc personne ne me demandera conseil. Je suis jeune, donc je manque de sagesse et connais mal la loi. Je retrouverai l'Homme cupide et récupérerai les Dons du Créateur. Si j'échoue, personne ne me pleurera."

Les Skaals réfléchirent un instant et décidèrent de laisser Aevar tenter sa chance. Il quitta le village le lendemain matin avec la ferme intention de retrouver les Dons.

Aevar décida de commencer par le Don de l'Eau et partit à la recherche de la Pierre de l'Eau. C'est là que le Créateur s'adressa à lui pour la première fois.

"Voyage vers l'ouest jusqu'à la mer et suis le nageur jusqu'aux Eaux de la vie."

Aevar partit donc sur les rives de l'océan et y trouva le Nageur, un borgueur noir, envoyé par le Créateur. Le Nageur plongea dans les profondeurs océaniques et nagea longtemps, très longtemps. Mais Aevar était fort et nagea sans relâche. Il suivit le Nageur jusqu'à une caverne et nagea encore, toujours plus profond. Ses poumons le brûlaient et ses muscles étaient épuisés. Finalement, il découvrit une poche d'air et là, dans le noir, aperçut les Eaux de la vie. Il prit les Eaux de la vie et, dans un ultime effort, nagea jusqu'à la berge.

Lorsqu'il rejoignit la Pierre de l'Eau, le Créateur lui parla.

"Tu as ramené le Don de l'Eau aux Skaals. Les océans produiront à nouveau et la soif des Skaals sera étanchée."

Aevar voyagea ensuite jusqu'à la Pierre de la Terre et le Créateur lui parla encore.

"Entre dans la caverne de la Musique cachée et écoute la Chanson de la Terre."

Aevar se dirigea donc vers le nord-est jusqu'à la caverne de la Musique cachée. Il se retrouva dans une vaste grotte, remplie de stalactites et de stalagmites. Il écouta attentivement et entendit la Chanson de la Terre, mais très faiblement, comme en sourdine. Il saisit sa masse et frappa les stalagmites en rythme avec la chanson et la musique s'amplifia, remplissant ainsi la grotte et son coeur. Il retourna ensuite devant la Pierre de la Terre.

"Le Don de la Terre est à nouveau chez les Skaals", déclara le Créateur. "Les terres seront à nouveau riches et fertiles."

Aevar était fatigué. Le soleil le brûlait, aucun arbre ne lui offrait son ombre et aucun vent ne venait le rafraîchir. Pourtant, il continua à voyager jusqu'à la Pierre de la Bête, où le Créateur lui parla.

"Trouve la Bête bienveillante et apaise ses souffrances."

Aevar erra plusieurs heures dans les forêts d'Isinfier avant d'entendre les cris d'une bête de l'autre côté d'une colline. Arrivé en haut, il vit un ours, avec une flèche de Falmer plantée dans le cou. Il chercha autour de lui pour trouver des Falmers (car malgré la rumeur, il s'agissait bien de Falmers) et, n'en trouvant aucun, s'approcha de la bête. Il lui parla doucement et s'approcha encore : "Bête bienveillante, je ne te veux aucun mal. Le Créateur m'a envoyé pour apaiser tes souffrances."

Après avoir entendu ces mots, la bête cessa de se débattre et posa sa tête aux pieds d'Aevar. Aevar attrapa la flèche et la retira du cou de l'ours. Grâce à ses connaissances de base en magie de la nature, Aevar puisa dans ses dernières forces pour soigner la blessure. Une fois la blessure refermée, Aevar s'endormit.

Lorsqu'il se réveilla, l'ours se tenait debout devant lui et le sol était jonché de Falmers morts. Il sut alors que la Bête bienveillante l'avait protégé pendant la nuit. Il retourna avec l'ours jusqu'à la Pierre de la Bête et le Créateur lui parla.

"Tu as retrouvé le Don des Bêtes. Les bêtes bienveillantes nourriront à nouveau les Skaals lorsqu'ils auront faim, les habilleront lorsqu'ils auront froid et les protégeront lorsqu'ils seront en danger."

Aevar avait retrouvé ses forces. Il décida donc de voyager jusqu'à la Pierre de l'Arbre. La bête bienveillante ne le suivit pas. Lorsqu'il arriva, le Créateur s'adressa à lui.

"Les Arbres originels n'existent plus. Il faut les replanter. Trouve la graine et plante un Arbre originel."

Aevar se promena dans la Forêt de Hirstaang et chercha des graines d'Arbre originel, mais il n'en trouva pas. Il se mit alors à parler aux esprits de l'Arbre, des arbres

vivants. Ces derniers lui dirent que les graines avaient été dérobées par un Falmer (car les Falmers sont au service de l'Adversaire), qui se cachait au fin fond de la forêt, afin que personne ne puisse le retrouver.

Aevar s'enfonça au plus profond de la forêt et finit par trouver le Falmer, entouré de petits esprits de l'Arbre. Aevar se rendit bien compte que les esprits étaient sous l'emprise du Falmer. Il avait dû utiliser la magie des graines pour prononcer leur nom secret. Aevar savait qu'il ne pourrait rien faire contre une telle force. Il décida d'une ruse pour récupérer les graines.

Aevar fouilla dans sa besace et en sortit son briquet à silex. Il réunit un tas de feuilles à l'extérieur de la clairière et y mit le feu. Tous les Skaals savent que les esprits détestent les feux, à cause des ravages causés par les incendies. En moins de temps qu'il ne fallut pour le dire, la nature des esprits se réveilla et ils se ruèrent pour étouffer les flammes. Profitant de la confusion générale, Aevar se faufila derrière le Falmer, arracha le sachet de graines et disparut avant même que celui-ci ne se rende compte qu'il les avait perdues.

De retour devant la Pierre de l'Arbre, il planta les graines dans le sol et le Créateur lui parla.

"Le Don des Arbres a été restauré. Les arbres et les plantes pousseront à nouveau, pour offrir nourriture et protection ombrageuse."

Aevar était fatigué, car le soleil était ardent et les vents n'étaient pas encore là pour le rafraîchir. Il décida quand même de se reposer un peu à l'ombre des arbres. Ses jambes étaient lasses et ses paupières lourdes, mais il parvint à atteindre la Pierre du Soleil. Une fois de plus, le Créateur lui parla.

"La douce chaleur du Soleil a été volée. Désormais, il ne fait que brûler. Libère le Soleil des Salles de Pénombre."

Aevar marcha donc vers l'ouest, par-delà les territoires gelés, jusqu'à ce qu'il atteigne les Salles de Pénombre. L'air à l'intérieur y était lourd et épais. Il n'y voyait pas plus loin que le bout de son bras. Pourtant, il parvint à se déplacer en suivant les murs. Lorsqu'il entendit des bruits de pas, il sut que l'endroit était gardé par des créatures

impies qui n'hésiteraient pas à déchirer sa chair et à ronger ses os. Pendant des heures il se déplaça à tâtons, puis il aperçut une faible lueur au bout d'un couloir.

Là, derrière un rideau de glace, brillait une lueur si vive qu'il dut fermer les yeux pour ne pas devenir aveugle. Il arracha l'oeil enflammé de l'une des créatures impies à proximité et le jeta de toutes ses forces contre la paroi de glace. Une petite fissure scinda le rideau de glace et grandit petit à petit. Lentement, la lumière se faufila entre les fissures jusqu'à faire éclater le rideau de glace en mille morceaux. Dans un vacarme assourdissant, le mur s'effondra et la lumière inonda Aevar et les salles. Il entendit les cris des créatures impies qui brûlaient, aveuglées. Il s'enfuit des salles en courant. À peine sorti, il s'effondra.

Lorsqu'il eut la force de se relever, il se rendit compte que le soleil le réchauffait à nouveau au lieu de le brûler. Ca le rendit joyeux. Il retourna devant la Pierre du Soleil, où le Créateur lui parla.

"Le Don du Soleil appartient à nouveau aux Skaals. Il les réchauffera et leur fournira la lumière."

Aevar n'avait plus qu'un Don à récupérer, le Don des Vents. Il voyagea donc jusqu'à la Pierre du Vent, sur la côte, à l'ouest de l'île. Lorsqu'il arriva sur place, le Créateur lui donna son ultime mission.

"Trouve l'Homme cupide et libère le Vent."

Aevar erra à la recherche de l'Homme cupide. Il chercha dans les arbres, mais l'Homme cupide ne s'y cachait pas. Il ne se cachait pas non plus près des océans, ni dans les profondeurs des cavernes et les bêtes ne l'avaient pas non plus vu dans l'obscurité des forêts. Finalement, Aevar tomba sur une petite maison de guingois. Il sut alors que l'Homme cupide s'y trouvait.

"Qui es-tu ?", cria l'Homme cupide. "Comment oses-tu venir dans ma maison ?"

"Je suis Aevar des Skaals", répondit Aevar. "Je ne suis ni guerrier, ni chaman, ni ancien. Si je ne reviens pas chez moi, je ne manquerai à personne. Mais je suis revenu de l'Eau et de la Terre, des Arbres, des Bêtes et du Soleil. Et je reviendrai des Vents, afin que mon peuple puisse à nouveau sentir l'esprit du Créateur dans son âme."

Il attrapa ensuite le sac de l'Homme cupide et le déchira. Les Vents hurlèrent alors de toutes leurs forces, balayant l'Homme cupide et l'entraînant loin de l'île. Aevar respira les Vents à pleins poumons, grisé par cette sensation de joie. Il retourna à la Pierre du Vent, où le Créateur lui parla une dernière fois.

"Tu as bien agi, Aevar. Toi, un Skaal sans renom, tu as récupéré mes Dons. L'Homme cupide est parti, maintenant. Il ne dérangera plus ton peuple, tant que tu vivras. Ton Créateur est satisfait. Pars, maintenant, et vis selon ta nature."

Et Aevar reprit la direction du village Skaal.

--

"Et après, Grand-père, que s'est-il passé ?"

"Que veux-tu dire, mon enfant ? Il est rentré chez lui."

"Oui, mais après. Quand il est rentré au village", continua l'enfant. "Est-ce qu'il est devenu guerrier ? Ou est-ce qu'il a suivi les enseignements des chamans ? Est-ce qu'il a dirigé les Skaals au combat ?"

"Je ne sais pas. L'histoire se termine comme ça", dit le grand-père.

"Mais ce n'est pas une fin ! Les histoires ne terminent pas comme ça !"

Le vieil homme se leva de sa chaise en souriant.

"Vraiment ?"

Aevar Chante-Pierre

FormId	skyrim.esm:01ACE6
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACE6
Editor ID	SkillPickpocket3
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03a
Value (gold)	60
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Vol à la tire
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftThiefSpecial
Locations	6
Leveled lists	0
Scripts	0

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