Azura et la boîte

Azura et la boîte
Anciens récits des Dwemers
Tome XI

par
Marobar Sul

Après une jeunesse aventureuse, Nchylbar avait fini par devenir un très vieux et très sage Dwemer qui passa sa vie à chercher la vérité et à dissiper les superstitions. Il inventa bien des choses et créa nombre de théorèmes et de structures logiques qui portent son nom. Mais l'essentiel du monde le laissait toujours perplexe, la plus grande énigme restant à ses yeux la nature des Aedra et des Daedra. Au fil de ses investigations, il en arriva à la conclusion que de nombreux dieux avaient été intégralement fabriqués par les hommes et les mers.

Rien n'était plus fascinant pour Nchylbar que la question des limites du pouvoir divin. Les êtres suprêmes étaient-ils les maîtres incontestés du monde ou les créatures plus humbles avaient-elles les moyens de forger leurs propres destinées ? Lorsqu'il sentit qu'il approchait du terme de son existence, Nchylbar eut le sentiment qu'il devait répondre à cette question fondamentale.
Parmi les connaissances du sage se trouvait un saint prêtre chimer du nom d'Athynic. Quand ce prêtre se rendit à Bthalag-Zturamz, Nchylbar lui déclara qu'il avait l'intention de découvrir la nature du pouvoir divin. Athynic en fut terrifié et il supplia son ami de ne pas s'attaquer à ce grand mystère. Mais Nchylbar était déterminé. Le prêtre finit par accepter de l'assister au nom de leur amitié, bien qu'il craignît que les résultats ne touchent au blasphème.

Athynic invoqua Azura. Après les rituels habituels durant lesquels le prêtre affirma sa

foi dans les pouvoirs de la divinité et Azura s'engagea à ne lui faire aucun mal, Nchylbar et une douzaine de ses disciples entrèrent dans la salle d'invocation, transportant une grande boîte.
"Telle que nous vous percevons sur nos terres, Azura, vous êtes la déesse du crépuscule, de l'aube et de tous les mystères y attenant," déclara Nchylbar en tentant de se montrer aussi aimable et obséquieux que possible. "On dit que votre savoir est absolu."

"C'est le cas," sourit la Daedra.

"Sauriez-vous, par exemple, ce que contient cette boîte en bois ?" demanda Nchylbar. Azura se tourna vers Athynic, les sourcils froncés. Le prêtre se hâta de lui fournir une explication : "Déesse, ce Dwemer est un homme très sage et très respecté. Croyez-moi, je vous en prie, notre intention n'est pas de railler votre grandeur, mais d'en faire la démonstration à cet érudit et aux autres membres sceptiques de sa race. J'ai tenté de lui expliquer l'étendue de votre puissance, mais sa philosophie est telle qu'il lui faut une preuve."

"Puisque je dois faire la démonstration de ma puissance afin de m'assurer qu'elle sera comprise par la race des Dwemers, il aurait été souhaitable de me demander de faire quelque chose de plus impressionnant," gronda Azura. Elle se tourna pour regarder Nchylbar dans les yeux : "Cette boîte contient une fleur aux pétales rouges."

Nchylbar ne sourit ni ne se renfrogna. Il ouvrit simplement la boîte, révélant aux yeux de tous qu'elle était vide.

Lorsque les disciples se tournèrent pour regarder Azura, elle avait disparu. Seul Athynic avait aperçu l'expression de la déesse avant qu'elle ne s'évanouisse et il tremblait tant qu'il ne put parler. Une malédiction s'était abattue, il en était certain, mais plus cruelle encore était la connaissance des limites du pouvoir divin qui venaient d'être exposées. Nchylbar était pâle, lui aussi, et ses jambes le portaient avec difficulté. Cependant, son visage n'exprimait pas la peur, mais la félicité. Le sourire d'un Dwemer ayant trouvé la preuve d'une vérité qu'il ne pouvait auparavant que soupçonner.

Deux de ses disciples le soutinrent et deux autres soutinrent le prêtre tandis qu'ils quittaient la pièce.

"J'ai beaucoup étudié au fil des années, j'ai mené un nombre incalculable d'expériences, j'ai étudié un millier de langues et pourtant, le talent qui m'a enseigné la vérité finale est celui que j'ai appris lorsque j'étais un homme jeune et pauvre tentant seulement d'obtenir assez d'or pour manger," chuchota le sage.

Tandis qu'on l'escortait dans l'escalier menant à sa chambre, un pétale rouge tomba de l'une des larges manches de son vêtement. Nchylbar mourut cette nuit-là, le visage empreint de la paix qu'apporte la connaissance satisfaite.

Note de l'éditeur :

Il s'agit ici encore d'un conte dont l'origine est indéniablement dwemer. De nouveau, on constate d'importantes différences dans les traductions en aldmeri, mais l'essence du récit identique. Les Dunmers racontent une histoire similaire au sujet de Nchylbar, mais dans leur version, Azura est consciente de la ruse et refuse de répondre à la question. Elle abat les Dwemers présents pour les punir de leur scepticisme et maudit le Dunmer pour son blasphème.

Dans les versions en aldmeri, Azura n'est pas trompée par une boîte vide, mais par une boîte contenant une sphère qui, d'une façon ou d'une autre, se transforme en cube. Bien entendu, ces versions, plus proches du dwemer original, sont bien plus difficiles à comprendre. Il est possible que cette explication par "tour de passe-passe" ait été ajoutée par Gor Felim qui avait l'habitude d'utiliser de tels tours lorsqu'aucun mage n'était disponible pour participer à ses pièces.
"Marobar Sul" a même représenté le personnage de Nchylbar seul et l'a doté de nombreuses vertus "dwemers". Son scepticisme, quoique pas tout à fait aussi absolu que dans les versions en aldmeri, est loué bien qu'il ait valu une malédiction aux Dwemers et à l'ordre du pauvre prêtre.

Quelle que soit la véritable nature des dieux, peu importe que les Dwemers aient ou non eu raison à leur sujet, ce récit pourrait expliquer la disparition des nains de la surface de Tamriel. Bien que Nchylbar et les siens n'aient peut-être pas eu l'intention de railler les Aedra et les Daedra, leur scepticisme a sans aucun doute offensé les ordres divins.

Azura et la boîte

FormId	skyrim.esm:01ACE9
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACE9
Editor ID	Book3ValuableAzuraandtheBox
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge01
Value (gold)	10
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	279
Leveled lists	10
Scripts	0

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