La graine

La graine

Contes anciens des Dwemers

Livre II

par

Marobar Sul

Niché dans les dunes et les rochers du Dejasyte, le petit hameau de Lorikh abritait une calme et paisible communauté dwemer. Aucune végétation ne poussait ici ; il ne restait plus que les vestiges noircis d'arbres morts depuis bien longtemps, disséminés dans la ville. À son arrivée, Ramdida jeta un regard empli de désespoir à sa nouvelle demeure. Elle était habituée aux forêts du nord où la famille de son père s'était retirée. Ici, il n'y avait pas d'ombre, peu d'eau et le ciel s'étendait à perte de vue. On aurait dit une terre morte.

Ramdida et Nevith, son frère cadet, avaient été recueillis par la famille de leur mère. Tout le monde se montrait très gentil envers les orphelins, mais la jeune fille se sentait bien seule dans ce village inconnu. Ce n'est que lorsqu'elle rencontra une vieille femme argonienne qui travaillait au moulin que Ramdida se fit une amie. Elle se nommait Sigerthe et lui raconta que sa famille vivait à Lorikh des siècles avant l'arrivée des Dwemers, lorsque tout n'était qu'une belle forêt.

"Pourquoi les arbres sont-ils morts ?", demanda Ramdida.

"Lorsque nous, les Argoniens, étions seuls sur ces terres, nous ne coupions jamais d'arbres, car nous n'avions pas besoin de combustible ni de structures en bois comme les vôtres. Lorsque les Dwemers sont arrivés, nous leur avons permis d'utiliser les plantes en fonction de leurs besoins, à condition de ne jamais toucher aux Hist, qui sont sacrés pour nous et pour la terre. Durant de nombreuses années, nous avons vécu en paix. Personne ne manquait de rien."

"Et qu'est-il arrivé ?"

"Des alchimistes ont découvert qu'en distillant un certain type de sève, puis en la moulant et en la séchant, ils pouvaient créer une armure résistante nommée résine, expliqua Sigerthe. Les arbres normaux ne produisaient ce précieux fluide qu'en petites quantités, contrairement aux Hist. La plupart d'entre eux brillaient de sève, et les marchands dwemers sont devenus avides. Ils ont recruté un bûcheron nommé Juhnin pour abattre les arbres sacrés et accroître leurs profits."

La vieille Argonienne baissa les yeux vers le sol poussiéreux et soupira : "Bien sûr, les Argoniens ont protesté. C'était notre foyer et les Hist, une fois disparus, ne reviendraient plus. Les marchands nous ont écoutés, mais Juhnin a continué de son propre chef. En un seul jour, un jour sanglant et terrible, il a prouvé que ses prodigieuses compétences à la hache pouvaient servir autant contre les arbres que contre les gens. Tous les Argoniens qui se sont mis en travers de son chemin ont été découpés en morceaux, même les enfants. Le peuple dwemer de Lorikh a fermé ses portes et fait la sourde oreille tandis que l'on criait au meurtre."

"C'est affreux !", dit Ramdida dans un hoquet de terreur.

"C'est difficile à expliquer", dit Sigerthe, "Mais la mort de nos proches n'était pas aussi horrible que celle de nos arbres. Tu dois comprendre que pour mon peuple, les Hist sont d'où nous venons et où nous allons. Détruire nos corps n'est rien ; détruire nos arbres, c'est comme nous anéantir totalement. Lorsque Juhnin a utilisé sa hache sur les Hist, il a tué notre terre. L'eau a disparu, les animaux sont morts et toutes les autres formes de vie qui se nourrissaient des arbres ont commencé à se dessécher et à se changer en poussière."

"Mais vous, vous êtes toujours ici ?", demanda Ramdida. "Pourquoi n'êtes-vous pas partie ?"

"Parce que nous sommes prisonniers. Je suis l'une des dernières représentantes d'un peuple mourant. Peu d'entre nous ont la force de quitter nos bois ancestraux et quelquefois, même maintenant, l'air de Lorikh exhale un parfum qui nous donne la vie. Mais bientôt, nous disparaîtrons nous aussi."

Ramdida sentit des larmes se former dans ses yeux.

"Alors je serai toute seule dans cet horrible endroit, sans arbres ni amis..."

"Nous, les Argoniens, avons une expression", dit Sigerthe avec un sourire triste tout en prenant la main de Ramdida. "La meilleure terre pour une graine se trouve dans le coeur."

Ramdida regarda la paume de sa main et vit que Sigerthe lui avait donné une petite boule noire. C'était une graine.

"On dirait qu'elle est morte."

"Il n'y a qu'un seul endroit dans tout Lorikh où elle peut pousser", lui confia la vieille Argonienne. "Près d'une vieille chaumière sur les collines, hors de la ville. Je ne peux pas m'y rendre moi-même, car le propriétaire des lieux n'hésiterait pas à me tuer et comme le reste de mon peuple, je suis trop faible pour me défendre à présent. Mais toi, tu peux y aller et planter la graine."

"Que se passera-t-il ?", demanda Ramdida. "Est-ce que les Hist reviendront ?"

"Non. Mais une partie de leur pouvoir reviendra."

Cette nuit, Ramdida se faufila hors de chez elle et gagna les collines. Elle connaissait la chaumière dont Sigerthe lui avait parlé, son oncle et sa tante lui avaient dit de ne jamais s'en approcher. En arrivant à proximité, la porte s'ouvrit et un vieil homme à l'air puissant apparut, une énorme hache sur l'épaule.

"Que fais-tu ici, mon enfant ?", demanda-t-il. "Dans l'obscurité, je t'ai presque prise pour un homme-lézard."

"Je me suis perdue dans le noir", répondit-elle rapidement. "J'essaie de rentrer chez moi, à Lorikh."

"Reprends ton chemin, alors."

"Auriez-vous une bougie pour moi ?", demanda-t-elle pitoyablement. "Je tourne en rond et j'ai peur de ne pas retrouver mon chemin sans lumière."

Le vieillard grogna et retourna à l'intérieur. Ramdida en profita pour creuser rapidement un trou dans la terre sèche, dans lequel elle enterra la graine aussi profondément que possible. L'homme revint avec une bougie allumée.

"Et tâche de ne pas remettre les pieds ici", grommela-t-il, "ou je te couperai en deux."

Puis il retourna à la chaleur de sa maison. Le lendemain, lorsqu'il se réveilla et ouvrit la porte, il découvrit que sa chaumière était complètement enfermée à l'intérieur d'un arbre énorme. Il ramassa sa hache et asséna coup après coup, sans jamais pouvoir traverser le bois. Il avait beau frapper de tous les côtés, le bois se régénérait constamment. Il essaya un coup haut suivi d'un coup bas pour former un coin, mais l'entaille se referma aussitôt.

Plusieurs semaines s'écoulèrent avant que l'on ne trouve le corps décharné du vieux Juhnin, gisant devant sa porte, sa hache brisée et émoussée à la main. Nul ne comprenait ce qu'il avait bien pu couper avec, mais une rumeur se mit à circuler dans tout Lorikh, racontant que la lame était couverte de sève de Hist.

Peu de temps après, de petites fleurs du désert commencèrent à pousser dans la terre sèche de la ville. Les arbres et les plantes semblaient survivre de nouveau, voire se développer. Les Hist ne revinrent pas, mais Ramdida et les habitants de Lorikh remarquèrent qu'à une certaine heure, au crépuscule, les longues ombres des arbres disparus remplissaient les rues et les collines.

Note de l'éditeur :
"La graine" est l'un des contes de Marobar Sul dont on connaît bien l'origine, raconté par des esclaves argoniens du sud de Morrowind. "Marobar Sul" a simplement remplacé les Dunmers par les Dwemers, affirmant avoir découvert le récit dans des ruines dwemers. Plus tard, il a même déclaré que la version argonienne du conte n'était qu'une adaptation de sa version "originale" !

Lorikh, qui n'est clairement pas un nom dwemer, n'existe pas. En fait, "Lorikh" était un terme souvent utilisé à mauvais escient pour désigner les hommes dunmers dans les pièces de Gor Felim. Les versions argoniennes de cette histoire se déroulent généralement à Vvardenfell, dans la cité telvanni de Sadrith Mora. Bien sûr, les soi-disant "érudits" du Temple Zero affirmeront sûrement que cette histoire a un rapport

avec "Lorkhan", tout simplement parce que le nom de la ville commence par la lettre L.

La graine

FormId	skyrim.esm:01ACFA
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACFA
Editor ID	Book3ValuableTheSeed
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	281
Leveled lists	10
Scripts	0

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