Les seize accords de la folie, vol. XII

Les seize accords de la folie

Volume XII

L'histoire de Malacath

Avant la fondation d'Orsinium, le peuple des Orques était sujet à des formes d'ostracisme et de persécution plus dures encore que ce à quoi leurs descendants sont aujourd'hui habitués. En ce temps-là, de nombreux champions des Orsimers passaient leur temps à voyager, tentant de faire respecter les frontières pour favoriser la prolifération de leur peuple. On parle encore de nombre d'entre eux aujourd'hui, parmi lesquels la Légion maudite, Gromma le Glabre et le noble Emmeg Gro-Kayra. Ce dernier serait d'ailleurs certainement devenu une légende en Tamriel s'il n'avait été l'objet de l'attention de certains princes daedras.

Emmeg Gro-Kayra était le fils bâtard d'une jeune femme morte en couches. Il fut élevé par le chaman de sa tribu, les Grilikamaug des pics de ce que nous appelons aujourd'hui les Hauts de Normar. Vers la fin de sa quinzième année, Emmeg forgea lui-même une armure d'écailles complète, accomplissant ainsi un rite lui permettant une certain ascension au sein de sa tribu. Par un jour de grand vent, il en cloua le dernier rivet et, drapant une lourde cape par-dessus ses larges épaules, il quitta pour la dernière fois son village. L'écho de ses exploits parvenaient toujours aux siens, qu'il s'agisse de marchands d'une caravane qu'il défendait contre des bandits ou d'hommes des peuples sauvages qu'il libérait de leur condition d'esclaves. Le noble Orque commença même à faire parler de lui chez les Bretons, qui mentionnaient son nom avec une certaine crainte.

Moins de deux ans après sa maturité, Gro-Kayra venait d'établir son campement lorsqu'une petite voix l'appela dans la nuit. Il fut surpris d'entendre le dialecte de son peuple articulé par une bouche qui n'appartenait de toute évidence pas à un Orque.

"Seigneur Kayra", dit la voix, "on raconte beaucoup les récits de vos exploits et ceux-

ci ont fini par arriver jusqu'à moi". Scrutant l'obscurité, Emmeg discerna une silhouette encapuchonnée que la lumière vacillante du feu rendait floue, presque irréelle. De par le son de la voix, il pensa d'abord qu'il s'agissait d'une vieille femme, mais décida ensuite qu'il était en présence d'un homme maigre et de petite stature, bien qu'il ne puisse en distinguer davantage.

"Peut-être", répondit prudemment l'Orque. "Mais je ne cherche point la gloire. Qui êtes-vous ?"

Ignorant la question, l'inconnu continua : "Et pourtant, Orsimer, elle vous a trouvé et je vous apporte un cadeau à sa mesure". La cape du visiteur s'entrouvrit sans révéler rien d'autres que des boutons luisant faiblement dans la faible lumière de la lune. Puis il en tira un paquet, qu'il jeta à côté du feu. Emmeg déplia prudemment les chiffons dans lesquels l'objet était emballé et fut surpris de découvrir une large épée à lame courbe et dotée d'une garde ouvragée. L'arme était lourde et Emmeg réalisa en la brandissant que son pommeau élaboré servait à équilibrer le poids considérable de la lame elle-même. Dans son état actuel, elle n'est guère impressionnante, songea l'Orque, mais une fois la rouille nettoyée et les quelques joyaux manquants remplacés, ce sera en effet une arme d'une grande valeur, digne d'un champion.

"Son nom est Neb-Crescen", annonça l'inconnu en constatant l'oeil appréciateur de Gro-Kayra. "Je l'ai obtenue en échange d'un cheval et d'un secret sous des climats plus chauds mais à mon âge, j'ai du mal à soulever une telle arme. Il me semble largement plus convenable de la transmettre à quelqu'un tel que vous. La posséder changera votre vie à jamais". S'arrachant à la fascination initiale dans laquelle l'épée le plongeait, Emmeg retourna son attention vers son visiteur.

"Voilà de bien belles paroles, vieil homme", dit Emmeg sans dissimuler sa suspicion. "Mais je ne suis pas un imbécile. Vous avez reçu cette lame au terme d'une affaire et vous désirez en faire une à nouveau ce soir. Qu'est-ce que vous voulez ?" Les épaules de l'inconnu s'affaissèrent et Emmeg se réjouit d'avoir percé à jour le but véritable de cette visite crépusculaire. Il s'assit auprès de l'homme pendant un moment et finit par lui offrir un empilement de fourrures, de la nourriture et une poignée de pièces en échange de l'arme exotique. Au matin, l'étranger était parti.

Dans la semaine suivant la rencontre d'Emmeg avec l'étranger, Neb-Crescen n'avait pas quitté son fourreau. Il n'avait rencontré aucun ennemi dans les bois et ses repas étaient

constitués d'oiseaux et de petit gibier abattus à l'arc. Cette ambiance paisible lui convenait très bien mais, au matin du septième jour, alors que le brouillard se glissait entre les branches basses, il dressa l'oreille en entendant le craquement caractéristique d'un pied s'enfonçant au milieu de la neige épaisse et des branches mortes.

Ses narines s'élargirent mais il était contre le vent. Incapable de voir ou de sentir l'individu qui approchait et sachant que le vent poussait sa propre odeur dans cette direction, il se tendit, prêt à en découdre, et tira prudemment Neb-Crescen de son fourreau. Emmeg lui-même ne sut pas exactement ce qui arriva ensuite.

Le premier souvenir conscient de l'Orque après avoir tiré Neb-Crescen fut l'image de la lame courbe fendant l'air devant lui et éclaboussant de sang la neige virginale qui recouvrait le sol de la forêt. Le deuxième fut un sentiment de soif de sang frénétique qui l'envahissait. C'est alors qu'il vit pour la première fois sa victime, une femme orque probablement plus jeune que lui de quelques années dont le corps était désormais entaillé de blessures suffisantes pour tuer un cheval.

Le dégoût d'Emmeg surpassa la folie qui s'était emparée de lui et, monopolisant toute sa volonté, il lança Neb-Crescen le plus loin possible. Avec un tintement discordant, elle tourbillonna dans les airs et alla se planter dans une congère. Emmeg s'enfuit, honteux et horrifié, tirant le capuchon de sa cape pour se dissimuler aux yeux accusateurs du soleil qui se levait.

La scène de l'endroit où Emmeg Gro-Kayra avait assassiné l'une des siens était des plus macabres. En dessous du cou, le corps était écorché vif et mutilé au point d'être méconnaissable, mais le visage intact était figé dans une expression de terreur.

C'est à cet endroit que Shéogorath accomplit certains rites destinés à invoquer Malacath et les deux seigneurs daedras s'entretinrent en présence du cadavre défiguré.

"Pourquoi me montrer ceci, prince Fou ?" demanda Malacath après s'être remis de son indignation. "Prendrais-tu plaisir à me voir pleurer le meurtre de mes enfants ?" Sa voix gutturale grondait et le protecteur des Orsimers fixait sur son interlocuteur un regard accusateur.

"Par sa naissance, elle était à toi, ô paria, mon frère", commença Shéogorath dont le ton et l'attitude étaient des plus solennels. "Mais ses habitudes en faisaient l'une de

mes filles. Je la pleure autant que toi et mon indignation n'est pas moins vive que la tienne".

"Je n'en suis pas si sûr", grogna Malacath, "mais sois assuré que c'est moi qui vengerai ce crime et j'imagine que tu ne me contesteras pas ce droit. Écarte-toi". Comme le prince entreprenait de forcer le passage, le seigneur Shéogorath reprit la parole :

"Je n'ai aucune intention de me dresser entre toi et ta vengeance. En fait, je souhaite t'aider. J'ai des serviteurs dans ces contrées sauvages et je peux te dire exactement où trouver notre ennemi commun. Je veux simplement que tu fasses usage d'une arme de mon choix. Blesse le criminel avec mon arme et bannis-le jusqu'à mon plan d'existence, où je pourrais lui infliger mon propre châtiment. L'honneur de l'abattre dans ce monde te revient".

Ainsi, Malacath donna son accord, prit la large lame que lui tendait Shéogorath et s'en fut.

Malacath se matérialisa sur le chemin du meurtrier, une silhouette encapuchonnée, en partie dissimulée par le brouillard. Lançant une imprécation si abjecte qu'elle fit se flétrir les arbres environnants, il tira l'épée et parcourut la distance le séparant du tueur plus vite que le vent. Écumant de rage, il abattit la lame en un arc sifflant qui décapita proprement son adversaire avant de plonger l'épée jusqu'à la garde dans sa poitrine, transformant les jets de sang chaotiques en une tache rouge s'élargissant en bouillonnant sous l'armure à écailles et la lourde cape.

Surpris par la soudaineté et la fureur de la tuerie à laquelle il venait de se livrer, Malacath, haletant, posa un genou à terre tandis que le corps devant lui s'écroulait lourdement en arrière et que la tête atterrissait brutalement sur une grosse pierre plate. Le son qui suivit brisa le silence à la manière d'un éclair.

"Je... Je suis désolé...", hoqueta la voix d'Emmeg Gro-Kayra. Les yeux de Malacath s'écarquillèrent tandis qu'il posait le regard sur la tête tranchée dont le sang s'écoulait de la blessure mais qui restait cependant en vie. Ses yeux s'agitaient follement, tentant de se concentrer sur l'incarnation de Malacath, devant eux. Les yeux autrefois fiers du champion étaient emplis de larmes de tristesse, de douleur et de confusion.

À sa grande horreur, Malacath réalisa alors que celui qu'il avait tué n'était pas seulement l'un de ses enfants orsimers mais qu'il s'agissait de l'enfant qu'il avait conçu avec une pucelle orque des années auparavant. Pendant un long moment douloureux, tous deux se regardèrent, choqués.

Puis Shéogorath s'avança en silence dans la clairière. Il prit la tête tranchée d'Emmeg Gro-Kayra et la plaça dans un petit sac gris. Il récupéra également Neb-Crescen sur le cadavre et se retourna pour s'en aller. Malacath commença à se redresser mais retomba à genoux, sachant qu'il avait condamné de manière irréversible sa propre progéniture aux tourments du royaume de Shéogorath. Il pleura son échec tandis que les supplications rauques de son fils s'évanouissaient dans l'horizon glacé.

Les seize accords de la folie, vol. XII

FormId	skyrim.esm:01AFB1
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFB1
Editor ID	Book4RareSixteenAccordsofMadnessV12
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	25
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	209
Leveled lists	10
Scripts	0

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