De Rerum Direnis

De Rerum Direnni

par

Vorian Direnni

J'ai six cent onze ans. Je n'ai jamais eu d'enfants, mais j'ai de nombreux neveux, nièces et cousins qui ont été élevés dans les histoires et les traditions de notre clan illustre et parfois notoire, celui des Direnni. Peu de familles de Tamriel peuvent se targuer de compter autant de personnalités et de posséder un tel pouvoir. Nos guerriers et nos rois sont légendaires, mais, sans vouloir bafouer leur honneur et leurs hauts faits, vous en avez sans doute suffisamment entendu à leur sujet.

Même si je n'ai moi-même jamais utilisé d'épée ni rédigé de loi importante, je fais partie d'une branche moins connue mais tout aussi importante du clan Direnni : celle des sorciers. Mon autobiographie aurait peu d'intérêt, même si mes neveux, nièces et cousins adorent les récits que je leur raconte sur la chaotique ère Deuxième de Tamriel. En revanche, je dois vous conter l'histoire de certains de mes ancêtres. Ils ont autant participé à l'histoire que les membres plus connus de notre famille, mais je crains que leurs noms ne tombent dans l'oubli.

Récemment, Lysandus, roi de Daggerfall, réussit à vaincre ses anciens ennemis de Sentinelle en partie grâce à sa sorcière, Medora Direnni. Son grand-père, Jovron Direnni, était un mage-guerrier à la cour de l'impératrice dunmer de Tamriel, Katariah, et l'aida à restaurer la paix dans une époque de chaos. Son arrière-arrière-grand-père, Pelladil Direnni, jouait un rôle similaire auprès du premier potentat, et il encouragea la Loi des guildes, sans laquelle nous n'aurions pas toutes les organisations professionnelles dont nous disposons aujourd'hui. La sorcière Raven Direnni fait partie de ses ancêtres. Avec ses cousins plus célèbres, Aiden et Ryain, elle mit un terme à la tyrannie de l'ancien empire alessien. On dit que c'est elle qui créa l'art de l'enchantement avant les Psijiques d'Artaeum, apprenant à lier une âme à un joyau afin d'ensorceler les armes.

Mais c'est l'histoire d'un ancêtre encore plus distant que Raven que je souhaite vous raconter.

L'histoire d'Asliel Direnni remonte aux humbles débuts de notre clan à Tyrigel, petit village de fermiers niché au bord de la rivière Caomus. Ce cours d'eau était autrefois appelé la Diren, l'origine du nom de ma famille. Comme tous les habitants de l'Archipel de l'automne à l'époque, il était cultivateur dans les champs. Mais tandis que certains se contentaient de récoltes justes suffisantes pour nourrir leur famille, chez les Direnni, tout le monde travaillait ensemble, même les cousins éloignés. En groupe, ils décidaient quels champs seraient utilisés pour le blé, les vergers, les vignes, le bétail ou les ruches, et leur rendement était toujours supérieur aux autres.

Asliel disposait de champs peu intéressants, sauf pour les petites herbes qui appréciaient le sol pierreux, sec et acide. Il devint donc, un peu par obligation, expert en herbes. La plupart étaient utilisées en cuisine, bien sûr, mais comme vous le savez, presque toutes les plantes qui poussent sur cette terre ont un potentiel magique.

Il y avait déjà des sorcières à cette époque. Je n'irai pas jusqu'à dire qu'Asliel Direnni inventa l'alchimie, ce serait bien évidemment ridicule. En revanche, il en fit un art et une science.

Il n'y avait pas d'assemblées de sorcières à Tyrigel et il n'existait pas encore de guilde des mages, bien entendu ; c'est donc tout naturellement vers lui que venaient les gens quand ils avaient besoin de remèdes. Il apprit à mélanger du lichen noir et de la roobrush pour guérir les empoisonnements, et la quantité d'anthère de saule à mélanger à l'herbe de mort pour traiter les maladies.

À l'époque, la maladie et les empoisonnements constituaient les deux plus grandes menaces pour les habitants de Tyrigel. Bien sûr, le danger existait dans les terres sauvages, avec les trolls, les chimères et quelques fées et feux follets néfastes, mais tous les Altmers savaient les éviter, même les plus jeunes. Il y eut cependant quelques situations inhabituelles dans lesquelles Asliel put faire montre de tout son talent.

Voici l'une de ces histoires, que je pense vraie. Un jour, on amena à Asliel l'une de ses jeunes nièces, souffrant d'un mal inconnu. Malgré ses efforts, elle continuait de s'affaiblir jour après jour. Il finit par lui donner un remède amer et, le matin suivant,

des cendres furent trouvées tout autour de son lit. Un vampire se nourrissait de la jeune fille, mais la potion d'Asliel avait transformé son sang en véritable poison pour la créature, sans toutefois faire le moindre mal à l'enfant.

Ah, si seulement cette formule n'avait pas été perdue...

Ceci aurait suffi à faire de lui un personnage relativement éminent dans les annales de l'Archipel de l'automne, mais un jour, une tribu barbare du nom de Locvar descendit la rivière Diren et vit en Tyrigel une cible idéale pour ses pillages. Les Direnni n'étaient que de simples fermiers, incapables de se battre. Ils furent obligés de fuir et d'observer, impuissants, les Locvars s'emparer de leurs meilleures récoltes, pillage après pillage.

Asliel avait cependant fait quelques expérimentations avec la poussière de vampire, et il expliqua son plan à ses cousins. La fois suivante, lorsque les Locvars furent repérés sur la Diren, les fermiers les plus forts se rendirent dans le laboratoire d'Asliel. Quand les barbares arrivèrent à Tyrigel, ils trouvèrent les fermes désertes ; ils se dirent donc que tous les habitants s'étaient enfuis, comme à leur habitude. Alors qu'ils se mettaient au travail, ils furent soudain attaqués par des forces invisibles. Ils crurent les fermes des Direnni hantées et prirent leurs jambes à leur cou.

Ils tentèrent d'autres pillages, leur cupidité finissant toujours pas prendre le dessus sur leur peur, mais furent systématiquement repoussés par des attaquants invisibles. C'étaient des barbares, mais ils étaient loin d'être stupides et à force de réfléchir, ils arrivèrent à une conclusion différente. Il n'était pas possible que les fermes soient hantées, puisque les récoltes étaient intactes et que les animaux ne semblaient pas avoir peur. Les Locvars décidèrent d'envoyer un éclaireur pour en savoir plus.

L'éclaireur envoya un message aux Locvars expliquant que les fermes des Direnni étaient peuplées d'Altmers de chair et de sang, bien visibles. Il vit les barbares descendre la rivière, les personnes âgées et les enfants s'enfuir dans les collines, et les fermiers les plus robustes se diriger vers le laboratoire d'Asliel. Il les vit entrer, mais pas ressortir.

Comme d'habitude, les Locvars furent repoussés par des forces invisibles, mais l'éclaireur leur expliqua ensuite ce qu'il avait vu dans le laboratoire.

Le lendemain, deux Locvars s'approchèrent discrètement de la ferme d'Asliel et

réussirent à le kidnapper sans que les autres Direnni s'en rendent compte. Le chef des Locvars, sachant que les fermiers ne pourraient plus compter sur leur alchimiste pour les rendre invisibles, envisagea une attaque immédiate. Mais il était rancunier, et il avait été humilié par de simples fermiers. Il imagina alors un plan machiavélique. Et si les Direnni, qui voyaient toujours la tribu de barbares arriver, ne la voyaient pas pour une fois ? Si personne ne pouvait s'enfuir, quel massacre cela ferait !

L'éclaireur avait dit au chef qu'Asliel avait utilisé de la poussière de vampire pour rendre les fermiers invisibles, mais il ne connaissait pas l'autre ingrédient. Il décrivit une poudre incandescente que l'alchimiste avait mélangée à la poussière. Asliel refusa bien entendu d'aider les Locvars, mais ils étaient aussi doués en torture qu'en pillage, et il savait qu'il n'aurait pas le choix : il faudrait qu'il parle ou qu'il meure.

Finalement, après des heures de torture, il accepta de leur dire ce qu'était la poudre incandescente. Il ne connaissait pas son véritable nom, mais il l'appelait la "poussière luisante". Il s'agit de l'élément qui reste une fois qu'on a tué un feu follet. Il leur dit qu'il leur en faudrait beaucoup s'ils voulaient rendre toute la tribu invisible.

Les Locvars grommelèrent ; ils n'étaient pas enchantés à l'idée de devoir tuer un vampire et plusieurs feux follets. Quelques jours plus tard, ils rapportèrent à l'alchimiste les ingrédients demandés. Le chef, loin d'être stupide, demanda à Asliel de boire la potion en premier. Il obéit et devint invisible. Le chef lui demanda alors d'en produire davantage. Personne ne se rendit compte que lorsqu'Asliel dut goûter le breuvage, il mastiquait du lichen noir et de la roobrush.

Les Locvars burent la potion, endurèrent des souffrances atroces et moururent un peu plus tard.

L'éclaireur qui avait observé Asliel créer la potion d'invisibilité avait pris la lueur de la bougie dans le laboratoire pour une incandescence que le second ingrédient de la potion ne possédait pas. Il s'agissait en fait de sucrouge, l'une des plantes les plus communes à Tamriel. Lorsque les Locvars exigèrent d'Asliel qu'il leur dise ce qu'était cette poudre incandescente, celui-ci se souvint qu'il avait un jour mélangé par erreur de la poussière luisante et de la poussière de vampire, et qu'il avait obtenu un poison puissant. Il n'eut alors aucun mal à voler un peu de sucrouge dans le camp des barbares et à le mélanger à la poussière de vampire et à la poussière luisante afin de créer un poison d'invisibilité. Après avoir avalé l'antidote, il donna le poison aux barbares.

Les Locvars ne vinrent plus piller les fermes des Direnni ; ceux-ci, n'ayant plus d'ennemis, devinrent puissants et prospères. Plusieurs générations plus tard, ils quittèrent l'Archipel de l'automne et commencèrent leurs célèbres aventures sur le continent de Tamriel. De par ses compétences en matière d'alchimie, Asliel Direnni fut invité à Artaeum et devint un Psijique. Il est impossible de savoir combien des formules communes que nous connaissons aujourd'hui furent inventées par Asliel, mais je suis certain d'une chose : sans lui, la science et l'art de l'alchimie n'existeraient pas.

Mais tout cela, c'est le passé. Les innovations d'Asliel, tout comme les miennes, beaucoup plus modestes, et celles de tous les Direnni tout au long de l'histoire ne sont que des étapes vers les merveilles qui feront leur apparition dans le futur. J'aimerais être là pour en être le témoin, mais si je parviens simplement à transmettre notre passé aux enfants de Direnni et de Tamriel, j'aurai réussi ma vie.

De Rerum Direnis

FormId	skyrim.esm:01AFC7
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFC7
Editor ID	SkillAlchemy4
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook07
Value (gold)	55
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Alchimie
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftApothecarySpecial
Locations	8
Leveled lists	0
Scripts	0

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