L'importance de l'endroit

L'importance de l'endroit

Anciens récits des Dwemers
Troisième partie

Par
Marobar Sul

e chef d'Othrobar rassembla ses sages et demanda : "Chaque matin, une dizaine de bêtes de mon troupeau sont retrouvées mortes. Pourquoi ?"

Longcroc, le chef de guerre, répondit : "Un monstre doit descendre des montagnes pour dévorer ton troupeau."

Ghorick, le guérisseur, répondit : "Peut-être faut-il blâmer une nouvelle maladie bien étrange."

Béran le prêtre répondit : "Nous devons faire un sacrifice à la déesse pour qu'elle nous sauve."

Les sages firent un sacrifice et tandis qu'ils attendaient un signe de la déesse, Longcroc vint voir son mentor Joltereg et l'interrogea : "Vous m'avez appris à forger et utiliser la massue de Zolia. Maintenant j'aimerais savoir quand il est sage d'utiliser mon talent. Dois-je attendre un signe de la déesse, que le traitement agisse ou dois-je aller chasser le monstre que je sais vivre dans les montagnes ?"

"Le moment n'a aucune importance", répondit Joltereg. "C'est l'endroit qui importe."

Alors, Longcroc prit la massue de Zolia et traversa la sombre forêt jusqu'au pied de la montagne. Là, il rencontra deux monstres. Le premier était couvert du sang du troupeau et Longcroc l'affronta tandis que le second monstre s'enfuyait. Il se souvint de ce que

son maître lui avait enseigné, que seul l'endroit importait.

Il frappa les cinq points vitaux du monstre : la tête, le museau, la gorge, le dos et la poitrine. Cinq coups sur les cinq points et le monstre fut tué. Il était trop lourd pour que l'on puisse le porter mais, cependant, Longcroc revint triomphant à Othrobar.

"J'affirme que j'ai tué le monstre qui dévorait ton troupeau", cria-t-il.

"Quelle preuve m'apportes-tu que tu as tué le monstre ?" demanda le chef.

"J'affirme que j'ai sauvé le troupeau grâce à mes soins", dit Ghorick le guérisseur.

"Moi, j'affirme que la déesse a sauvé le troupeau grâce à mes sacrifices", dit Béran le prêtre.

Deux matins de suite, on retrouva le troupeau indemne. Mais, le troisième jour, dix bêtes furent retrouvées massacrées. Ghorick le guérisseur s'enferma pour trouver un nouveau remède. Béran le prêtre prépara d'autres sacrifices. Longcroc reprit la massue de Zolia et traversa la sombre forêt jusqu'au pied de la montagne. Là, il rencontra l'autre monstre couvert du sang du troupeau du chef. Ils s'affrontèrent et, encore une fois, Longcroc se souvint de ce que lui avait enseigné son maître. Seul l'endroit est important.

Il frappa cinq fois à la tête le monstre, qui s'enfuit. En le pourchassant dans les montagnes, il le frappa cinq fois sur le museau, et une fois encore, il s'enfuit. En traversant la forêt, Longcroc le frappa cinq fois à la gorge et il s'enfuit. En traversant les champs d'Othrobar, Longcroc renversa le monstre et le frappa cinq fois dans le dos. Encore une fois, le monstre fuit. Au pied de la forteresse, le chef et ses sages sortirent en entendant la plainte du monstre. Là, ils virent la créature qui décimait le troupeau. Longcroc la frappa cinq fois à la poitrine et elle mourut.

On organisa une grande fête en l'honneur de Longcroc et les troupeaux d'Othrobar ne furent plus jamais décimés. Joltereg embrassa son élève et dit : "Vous avez enfin appris l'importance de l'endroit où il convient de frapper."

Note de l'éditeur :
C'est certainement l'un des plus anciens mythes traditionnels des Dwemers. Il est

impossible de le dater bien que ce récit remonte certainement avant l'ère Première. La forteresse d'Othrobar, qui fut un site Dwemer même au cours de notre ère, n'a toujours pas été complètement explorée en raison des dangereuses créatures qui l'occupent. La grande Montagne est très certainement le mont Écarlate ou Dagoth Ur. Et le fait que le chemin menant de la forteresse à la montagne soit boisé, alors que ce n'est plus le cas aujourd'hui, n'est pas un mystère. Le volcan ne détruisit la végétation de Vvardenfell que beaucoup plus tard.

De nombreux éléments fondamentaux des récits dwemers n'apparaissent pas dans "L'importance de l'endroit". La technologie n'y figure pas et la civilisation agraire n'a pas encore été remplacée par l'industrie.

À ce stade de la civilisation dwemer, l'arme la plus primitive, la massue, est encore prédominante. Il est important de noter qu'il ne s'agissait pas d'un simple morceau de bois. Longcroc dit que son mentor lui a appris à le forger à partir du Zolia, ce qui implique qu'il était, comme on dirait aujourd'hui, de fabrication naine. Une arme puissante à dire vrai. Bien que l'on ne parle pas de technologie dans ce texte, l'art de la forge y est évoqué même si c'est en toile de fond.

Le style répétitif et lourd de cette histoire, pauvre en passages narratifs ou descriptifs, est typique des premiers récits dwemers, qui étaient racontés au cours des banquets. On doit supposer que les bardes en rendaient la narration plus excitante en jouant la comédie tout en lisant. Ces "monstres" anonymes peuvent être des trolls, des géants, des dragons ou n'importe quelles autres créatures. Cela dépend généralement de l'auditoire.

Le jeu de mots qui est la leçon de cette fable, à savoir qu'il est important de savoir où tuer le monstre, devant la forteresse, autant qu'il est important de savoir où le frapper, est typique des récits dwemers. Les énigmes, aussi simples soient-elles, étaient appréciées par cette race disparue. Une caractéristique qu'ils ont en commun avec ceux qui les ont remplacés, les Dunmers.

L'importance de l'endroit

FormId	skyrim.esm:01AFE3
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFE3
Editor ID	SkillOneHanded1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03a
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Une main
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWarriorSpecial
Locations	7
Leveled lists	0
Scripts	0

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