Les portes d'Oblivion

Les Portes d'Oblivion

Par
Seif-ij Hidja

Lorsque tu entres en Oblivion, Oblivion entre en toi.
Nai Tyrol-Llar

on maître, Morian Zenas, était le plus grand mage ayant jamais vécu. Vous avez entendu parler de lui comme auteur du livre "Oblivion", le texte de référence pour tout ce qui touche aux Daedra. Malgré de nombreuses adjurations au fil des ans, il refusa de mettre son ouvrage à jour en y ajoutant ses découvertes et théories plus récentes, car il avait constaté que plus l'on s'enfonçait au coeur du sujet, moins l'on avait de certitudes. Il ne voulait pas de conjectures, il voulait des faits.

Pendant plusieurs dizaines d'années, avant et après la publication d'"Oblivion", Zenas assembla une large bibliothèque personnelle sur Oblivion, la demeure des Daedra. Il répartissait son temps entre ces recherches et sa progression personnelle dans l'art de la magie, convaincu que s'il réussissait à trouver un point d'accès vers ce monde dangereux situé loin au-delà du nôtre, il aurait besoin de grands pouvoirs pour en arpenter les ténébreux chemins.

Douze ans avant que Zenas n'entame le voyage pour lequel il s'était préparé toute sa vie, il m'engagea comme assistant. Je possédais les trois attributs qu'il estimait nécessaires pour cette charge : j'étais jeune et prêt à l'aider sans poser de questions ; je pouvais retenir le contenu d'un livre au terme d'une seule lecture ; et, malgré mon jeune âge, j'étais déjà un maître en matière de conjuration.

Zenas était lui aussi un maître de conjuration - en fait, c'était un maître dans toutes les écoles de magie, connues ou inconnues - mais il préférait ne pas s'appuyer sur ses seules capacités durant les phases les plus périlleuses de ses recherches. Il invoquait des Daedra au sein d'une salle souterraine pour leur poser des questions au sujet de

leur terre natale. Et pour cela, il avait besoin d'un autre magicien pour s'assurer qu'ils répondaient à l'appel, qu'ils étaient soumis par magie et qu'ils étaient ensuite renvoyés sans incident.

Jamais je n'oublierai cette salle. Non du fait de son apparence, banale et sans ornement, mais à cause de tout ce qu'elle contenait d'invisible. Des odeurs persistaient bien après que les créatures invoquées furent reparties, parfums de fleurs et de soufre, de sexe et de décrépitude, de pouvoir et de folie. À ce jour, ils continuent de me hanter.

La conjuration, pour les novices qui n'en connaîtraient pas les tenants et les aboutissants, unit l'esprit du lanceur de sort avec la créature qu'il invoque. C'est un lien ténu, qui n'existe que pour permettre d'attirer, de maintenir puis de congédier, mais entre les mains d'un maître, il peut s'avérer bien plus puissant.

Les Psijiques et les Dwemers peuvent (dans le cas des Dwemers, je devrais dire pouvaient) s'unir à l'esprit d'autres individus et converser à des milles de distance - un talent que l'on nomme parfois télépathie.

Durant les années que je passai à son service, Zenas et moi développâmes un lien de ce type. Ce fut accidentel, le résultat de la collaboration rapprochée de deux puissants conjureurs, mais nous décidâmes que cela s'avérerait inestimable s'il parvenait à se rendre en Oblivion. Puisque même un magicien amateur était capable d'atteindre les habitants de ce monde, il était tout à fait envisageable que nous puissions continuer à communiquer pendant qu'il s'y trouverait, afin que je puisse coucher ses découvertes par écrit.

Les "portes d'Oblivion", pour reprendre l'expression de Morian Zenas, ne sont pas faciles à trouver et nous épuisâmes de nombreuses pistes avant d'en trouver une dont nous avions la clef.

Les Psijiques d'Artaeum disposent d'un endroit qu'ils appellent la caverne du rêve, d'où il est possible d'entrer dans le royaume des Daedra et d'en revenir. Iachesis, Sotha Sil, Nematigh et bien d'autres sont connus pour avoir utilisé ce moyen. Mais malgré de nombreuses demandes auprès de l'Ordre, cela nous fut refusé. Celarus, le chef de l'Ordre, nous affirma que l'entrée de la caverne avait été condamnée pour le bien de tous.

Nous eûmes un temps l'espoir d'utiliser les ruines de Mortecime pour accéder à Oblivion. Le portail de Weir est toujours debout, bien que les terrains d'entraînement

des mages de guerre impériaux aient depuis longtemps été rasés à l'époque de Jagar Tharn. Malheureusement, après de longues fouilles à travers les débris, nous dûmes conclure qu'à la suite de leur destruction, tous les accès aux royaumes extérieurs, le cairn de l'âme, l'ombre périlleuse et la source des ravages, avaient été détruits. Ce fut probablement une bonne chose, mais cela nous empêchait néanmoins d'atteindre notre but.

Le lecteur aura peut-être entendu parler d'autres portes. Qu'il soit assuré que nous avons tenté de les trouver toutes.

Certaines ne sont que pures légendes ou s'avèrent en tout cas impossibles à retrouver à partir des informations ayant traversé les âges. Les légendes évoquent les abysses de Marukh, le miroir de Corryngton, le passage-clé de Mantellan, le Carrefour, la Bouche, l'énigme d'une formule alchimique intitulée Jacinth et le soleil levant, et bien d'autres endroits et objets dont on dit qu'il s'agit de portes mais que nous ne pûmes trouver.

Certaines existent mais ne sauraient être traversées sans risque. Le tourbillon de la mer Abécéenne qu'on appelle le maelström de Bal est capable de faire disparaître des navires et pourrait être un portail vers Oblivion. Mais les dégâts causés par ses eaux tumultueuses tueraient sans aucun doute ceux qui oseraient essayer. De même, nous considérâmes que le risque était trop grand de sauter du haut du pilier de Thras, une spirale de corail de mille pieds de haut, bien que nous ayons été témoins des sacrifices que les Sloads y perpétraient. Certaines victimes étaient tuées par la chute, mais d'autres semblaient effectivement disparaître avant d'atteindre les rochers en contrebas. Comme les Sloads ne semblaient pas savoir pourquoi certaines étaient emportées et d'autres mouraient, nous décidâmes de ne pas tenter notre chance.

La façon la plus simple et la plus incroyablement complexe de se rendre en Oblivion était de simplement cesser d'être ici pour commencer à exister là-bas. À travers l'Histoire, il existe divers exemples de magiciens qui semblaient capables de voyager à leur guise vers des mondes au-delà du nôtre. Nombre de ces voyageurs sont morts depuis des lustres, s'ils ont même vraiment existé, mais nous réussîmes à en trouver un encore en vie. Dans une tour en marge de la baie de Zafirbel, sur l'île de Vvardenfell dans la province de Morrowind, vit un ermite magicien d'un âge très avancé du nom de Divayth Fyr.

Il ne fut pas aisé de le trouver et il se montra réticent à l'idée de partager avec Morian Zenas la connaissance de la porte secrète vers Oblivion. Heureusement, les

connaissances encyclopédiques de mon maître impressionnèrent Fyr et il lui enseigna finalement le moyen de l'utiliser. Je briserais la promesse faite à Zenas et Fyr en expliquant ici la procédure d'utilisation de la porte. Et même si je pouvais la divulguer, je n'en ferais rien. S'il existe en ce monde une information dangereuse, c'est bien celle-là. Mais ce ne sera pas trop en révéler que de dire que la technique de Fyr se basait sur l'utilisation d'une série de portails donnant sur divers mondes et créés par un magicien telvanni depuis longtemps disparu et présumé mort. Au désavantage de ce nombre limité de points d'accès, nous opposâmes la fiabilité apparente et la sécurité relative de ce passage et nous nous estimâmes heureux d'avoir rencontré notre informateur.

Morian Zenas quitta alors ce monde pour entamer son exploration. Je restai dans la bibliothèque pour transcrire les informations et l'aider dans les recherches dont il avait besoin.

"Poussière" me murmura-t-il durant le premier jour de son périple. Malgré les résonances lugubres de ce mot, je perçus de l'excitation dans sa voix, telle qu'elle résonnait dans mon esprit.

"Je peux voir d'une extrémité du monde à l'autre dans un million de nuances de gris. Il n'y a pas de ciel, de sol ou d'air, juste des particules qui flottent, tombent et tourbillonnent autour de moi. Je dois employer la lévitation et utiliser la magie pour respirer..."

Zenas explora ce monde nébuleux pendant un moment et croisa des créatures vaporeuses dans des palais de fumée. Bien qu'il ne rencontrât jamais le prince, nous en conclûmes qu'il se trouvait en Fossendre, demeure supposée de Malacath, où l'angoisse, la trahison et les serments brisés remplissaient l'air âcre, tels des nuages de cendres.

"Le ciel est en feu, l'entendis-je dire tandis qu'il se déplaçait vers le royaume suivant. Le sol est boueux mais on peut y avancer. Tout autour de moi n'est que ruines calcinées, comme si une guerre avait eu lieu ici dans un lointain passé. L'air est glacé. Je projette de la chaleur tout autour de moi mais j'ai malgré tout le sentiment d'être poignardé par des dagues de glace venues de toutes les directions."

Il s'agissait de Havreglace, dont le prince était Molag Bal. L'endroit donna à Zenas l'impression d'être un futur Nirn, sous le règne du roi du viol, aride et désolé, empli de

souffrance. J'entendis Morian Zenas sangloter devant les images qu'il voyait et frissonner à la vue du Palais impérial maculé de sang et d'excréments.

"Trop de beauté, s'exclama Zenas lorsqu'il entra dans le monde suivant. Je suis à moitié aveuglé. Je vois des fleurs et des cascades, des arbres majestueux, une cité d'argent, mais tout est flou. Les couleurs coulent comme de l'eau. Il pleut à présent et le vent a l'odeur d'un parfum. Il doit s'agir d'Ombre de lune, là où demeure Azura."

Zenas avait vu juste. Plus surprenant encore, il obtint une audience avec la reine du crépuscule et de l'aube dans son palais de rose. Elle écouta son récit le sourire aux lèvres et lui annonça l'arrivée du Nérévarine. Mon maître trouva Ombre de lune si agréable qu'il émit le souhait d'y rester, à moitié aveugle, à tout jamais. Mais il savait qu'il devait continuer pour terminer son exploration.

"Je suis au milieu d'une tempête", me dit-il en pénétrant dans le royaume suivant. Il décrivit un paysage d'arbres sombres et déformés, d'esprits hurlants et de brumes ondoyantes. Je songeai qu'il avait peut-être pénétré sur les terres mortes de Mehrunes Dagon. Mais alors il ajouta en hâte : "Non, je ne suis plus dans une forêt. Un éclair a zébré le ciel et me voilà sur un navire. La mâture est en lambeaux, l'équipage massacré. Quelque chose s'approche au milieu des vagues... oh, par les dieux... Attendez, maintenant je suis dans un donjon froid et humide, dans une cellule..."

Il ne se trouvait pas dans les Terres mortes mais dans le Bourbier, le royaume cauchemardesque de Vaermina. Un éclair venait régulièrement changer la réalité, à chaque fois plus horrible et terrifiante que l'instant d'avant. Un château ténébreux devenait soudain le repaire de bêtes voraces, puis prenait l'apparence d'un marécage au clair de lune ou d'un cercueil dans lequel Zenas était enterré vivant. La peur l'emporta sur mon maître qui se hâta de passer dans le monde suivant.

Je l'entendis rire : "J'ai l'impression d'être chez moi à présent".

Morian Zenas me décrivit une bibliothèque sans fin dont les étagères s'étendaient à l'infini dans toutes les directions, rayon après rayon. Les pages flottaient sur des vents mystiques qu'il ne pouvait pas percevoir. Tous les livres arboraient une couverture noire et sans titre. Il ne voyait personne mais sentait la présence de fantômes évoluant entre les rayonnages et feuilletant les livres dans une quête sans fin.

Il s'agissait d'Apocrypha, la patrie de Hermaeus-Mora, où toutes les connaissances interdites sont disponibles. Je sentis un frisson me traverser l'esprit mais je n'aurais su

dire s'il provenait de moi ou de mon maître.

Pour autant que je sache, Morian Zenas n'a jamais quitté ce royaume.

Au cours de ses visites dans les quatre mondes précédents, mon maître n'avait cessé de converser avec moi. Après avoir pénétré en Apocrypha, il devint bien plus réservé tandis qu'il se laissait captiver par un univers de recherche et d'étude, les passions qui avaient gouverné son coeur en Nirn. Je tentai plusieurs fois de l'appeler mais il me ferma son esprit.

Après cela, je ne l'entendis plus murmurer que de temps à autre :

"Ce n'est pas possible..."

"Personne ne devinerait jamais la vérité..."

"Il faut que j'en sache plus..."

"Je vois le monde, les derniers ondoiements d'une illusion, tandis qu'il s'écroule tout autour de nous..."

Je lui répondais en l'implorant, en le suppliant de me dire ce qui lui arrivait, ce qu'il voyait, ce qu'il apprenait. Je tentai même d'utiliser mon talent de conjuration pour le faire venir à moi, comme s'il était lui-même un Daedra, mais il refusait de quitter cet endroit. Morian Zenas était perdu.

Le dernier murmure que j'ai reçu émanant de lui date de six mois. Auparavant, il s'était écoulé cinq ans, et trois ans encore avant cela. Ses pensées ne sont plus intelligibles dans aucune langue que je connaisse. Peut-être est-il encore en Apocrypha, perdu mais heureux, enfermé dans un piège dont il refuse de s'échapper.

Peut-être s'est-il glissé entre les rayonnages pour passer dans la maison de fous de Sheogorath et y perdre à jamais la raison.

Je le sauverais si je le pouvais.

Je ferais taire ses murmures si je le pouvais.

Les portes d'Oblivion

FormId	skyrim.esm:01AFE7
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFE7
Editor ID	SkillConjuration1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyConjurationBook
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Conjuration
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWizardSpecial
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.