Père de la Niben

Père de la Niben

Traduit et commenté par Florin Jaliil

Introduction :

Écrire une biographie est toujours un défi. Habituellement, le problème consiste à évaluer ses sources, en comparant les préjugés d'une chronique à ceux d'une autre et encore d'une autre. On m'a raconté que Waughin Jarth, pour écrire sa célèbre série sur la reine des loups de Solitude, fit appel à plus d'une centaine de récits de l'époque. Je n'ai pas à me plaindre, je n'ai pas rencontré ce genre de souci.

Il n'existe qu'un seul document évoquant l'homme que l'on appelle Topal le Pilote, le plus ancien Aldmer connu à avoir exploré Tamriel. Seuls quatre courts fragments du récit épique intitulé "Père de la Niben" sont parvenus jusqu'à aujourd'hui, mais ils proposent un regard intéressant, quoique controversé, sur l'Ère Méréthique centrale durant laquelle Topal le Pilote a pu voguer sur les mers de Tamriel.

Bien que "Père de la Niben" constitue la seule trace écrite des voyages de Topal le Pilote, ce n'est pas la seule preuve de son existence. Parmi les trésors de la grande Tour de cristal de l'archipel de l'Automne se trouvent ses cartes, aussi brutes que fascinantes, l'héritage qu'il a laissé à Tamriel.

La traduction des termes aldmers "Udhendra Nibenu", "Père de la Niben", est la mienne et j'accepte le fait que d'autres érudits pourraient être en désaccord avec mes choix en la matière. Je ne saurais promettre que ma traduction est à la hauteur de la beauté du texte original : je me suis surtout attaché à rester cohérent.

Premier fragment :

Second navire, le Pasquiniel, dirigé par le pilote
Illio, devait suivre la pierre-voie pointant vers

Le sud ; et le troisième, le Niben, dirigé par le
Pilote Topal, devait suivre la pierre-voie pointant vers
Le nord-est ; les ordres de la
Tour de cristal étaient de naviguer pendant
Quatre-vingts lunes puis de revenir pour le raconter.
Seul le Niben revint à Primeterre, empli à ras bord
D'or, d'épices, de fourrures et d'étranges créatures,
Vivantes ou mortes.
Bien que Topal n'ait, hélas, point trouvé l'Ancienne Ehlnofey
Il conta les récits des terres qu'il avait visitées
Au grand émerveillement de tous.
Pendant soixante six jours et nuits, il avait navigué, par-dessus
Des déferlantes aux sinistres intentions, par-delà des tourbillons, à travers
Des brumes brûlantes comme du feu, jusqu'à atteindre la
Bouche d'une grande baie et accoster sur une
Prairie doucement vallonnée, baignée de soleil.
Tandis que ses hommes et lui se reposaient survint un cri sinistre,
Et des Orques hideux jaillirent des ténèbres de la
Vallée, leurs crocs cannibales tachés de sang.

Pendant des siècles, d'étranges boules cristallines furent déterrées sur les sites d'anciens ports ou d'antiques épaves aldmer. Ces artefacts étranges ont laissé les archéologues perplexes jusqu'à ce qu'il fut démontré que chacune de ces pierres avait tendance à tourner sur son axe dans une direction spécifique. Il en existait trois variétés, l'une pointant vers le sud, une autre pointant vers le nord-est et la troisième vers le nord-ouest. Leur fonctionnement reste un mystère, mais elles semblaient harmonisées avec des lignes de pouvoir spécifiques. Il s'agit des "pierres-voies" mentionnées dans le fragment, que chacun des pilotes utilisait pour orienter son navire dans la direction qui lui était assignée. Un navire dont le nom n'apparaît pas dans le fragment s'en fut vers le nord-ouest, en direction de Thras et Yokuda. Le Pasquiniel suivit la pierre-voie du sud et vogua probablement en direction de la Pyandonée. Topal et sa pierre-voie du nord-est atteignirent le continent de Tamriel.

Ce fragment indique clairement la tâche assignée aux trois navires - trouver un passage pour retourner vers l'Ancienne Ehlnofey afin que les Aldmers vivant dans l'archipel de l'Automne puissent savoir ce qu'il était advenu de leur terre natale. Puisque ce livre est consacré à une étude de Topal le Pilote, je n'ai point la place nécessaire pour y étudier

les différentes théories concernant l'exode des Aldmers depuis l'Ancienne Ehlnofey. Si je devais utiliser ce poème comme unique source d'informations, je me rangerais à l'opinion des érudits qui croient à l'histoire traditionnelle de plusieurs navires quittant l'Ancienne Ehlnofey, qui se seraient retrouvés pris dans une tempête. Les survivants atteignirent l'archipel de l'Automne mais, sans leurs pierres-voies, ils furent incapables de dire dans quelle direction se trouvait leur patrie. Après tout, comment expliquer autrement le fait que l'on ait envoyé trois navires dans trois directions différentes pour trouver un endroit ?

Un seul des navires revint et nous ignorons si ceux qui ne revinrent pas trouvèrent l'Ancienne Ehlnofey ou s'ils périrent en mer, attaqués par des anciens Pyandonéens, des Sloads ou des Yokudans. Il faut croire, à moins de penser que les Aldmers étaient particulièrement stupides, qu'au moins l'un des vaisseaux se dirigeait dans la bonne direction. Cela pourrait être celui de Topal, qui n'est simplement pas allé assez loin au nord-est.

Donc, depuis Primeterre, Topal met les voiles vers le nord-est, la direction dans laquelle on peut voyager le plus longtemps sur la mer Abécéenne sans rencontrer la terre. S'il s'était rendu vers l'est, il aurait accosté en quelques semaines sur le continent où se trouve actuellement l'Ouest colovien de Cyrodiil. S'il était allé vers le sud-est, il aurait pu atteindre le sommet de Val-Boisé en quelques jours. Mais notre pilote, à en juger par ses cartes et les nôtres, partit en ligne droite vers le nord-est, à travers la mer Abécéenne, jusqu'à la baie d'Iliaque, avant de toucher terre quelque part près de l'endroit où s'élève Anticlere, le tout en deux mois de temps.

Les collines verdoyantes du sud de Haute-Roche sont clairement celles qui apparaissent dans cet extrait. Elles sont reconnaissables entre mille. La question, évidemment, est : que penser de cette apparente référence à des Orques occupant la région ? La tradition veut que les Orques ne soient apparus qu'après l'installation des Aldmers sur le continent, constituant une nouvelle race distincte à la suite de la fameuse bataille entre Trinimac et Boethiah à l'époque de Resdayn.

Il est possible que la tradition se trompe. Peut-être les Orques étaient-ils une tribu aborigène antérieure à la colonisation aldmer. Peut-être s'agissait-il d'un peuple maudit - "Orsimer" en aldméri, le même mot que pour "Orque" - d'un genre différent, dont le nom aurait par la suite été donné aux Orques. Il est regrettable que le fragment s'arrête là, car des indices nous rapprochant de la vérité sont sans aucun doute manquants.

Il est possible d'évaluer ce qui manque entre le premier et le second fragment. Plus de quatre-vingts mois ont dû s'écouler, car Topal se trouve à présent de l'autre côté du continent de Tamriel, tentant de faire voile vers le sud-ouest pour revenir à Primeterre après sa quête vaine de l'Ancienne Ehlnofey.

Deuxième fragment :

Nul passage vers l'ouest ne put être trouvé parmi les falaises inflexibles
Qui s'élevaient telles les mâchoires d'un géant, alors le Niben
S'en fut vers le sud.
Comme il passait une île sablonneuse couverte de forêts qui promettait
Un calme asile, l'équipage applaudit de joie.
Puis l'exultation se transforma en terreur tandis qu'une ombre immense s'élevait
Des arbres, des ailes parcheminées telle une cape
Se déployant.
L'immense lézard chauve-souris était aussi grand qu'un navire, mais le bon pilote
Topal leva simplement son arc et le frappa à la
Tête.
Comme le monstre tombait, Topal demanda à son maître d'équipage : "Croyez-vous qu'il soit mort ?"
Et avant que la bête n'ait touché la couronne blanche des vagues, il
Lui transperça le coeur d'une nouvelle flèche, pour en être sûr.
Et pendant quarante-six jours supplémentaires, le Niben vogua vers le sud.

Nous pouvons constater qu'en plus d'être un grand navigateur, un cartographe, un expert en matière de survie et un conteur hors pair, Topal était un maître archer. Il pourrait s'agir d'une licence poétique, mais nous avons des preuves archéologiques indiquant que ces Aldmers utilisaient des arcs sophistiqués. Non seulement leurs armes composées de couches de bois et de corne superposées et dotées de cordes en soie argentée sont très belles mais elles restent, d'après ce que j'ai entendu, des plus mortelles - et ce plusieurs millénaires après leur conception.

Il serait tentant d'imaginer qu'il s'agissait d'un dragon, mais la créature à laquelle Topal fit face au début de ce fragment évoque plutôt un braillard des falaises du Morrowind contemporain. La côte composée de falaises traîtresses évoque la région autour de Necrom, et l'île de Gorne pourrait bien constituer le repaire du "lézard

chauve-souris". À ma connaissance, aucune créature de ce genre n'existe aujourd'hui dans la partie orientale de Morrowind.

Troisième fragment :

Les territoires marécageux fétides et malfaisants et leurs lézards humains
Firent retraite vers l'est, et Topal et le coeur de ses
Hommes furent mis en joie par la vision du
Bleu diamant, pur et doux de l'océan.
Pendant trois jours, ils firent joyeusement route vers le nord-ouest
Où Primeterre les appelait, mais l'espoir mourut
Dans l'horreur lorsque la terre, tel un bouclier infranchissable, s'éleva
Devant eux.
Topal le Pilote fut vivement contrarié et consulta
Les cartes qu'il avait soigneusement tracées, pour voir
S'il était mieux d'aller vers le sud, où le
Continent devait prendre fin, ou de choisir la rivière qui
Serpentait à travers un passage au nord.
"Au nord ! cria-t-il à ses hommes attristés. Nous allons
Au nord ! Ne craignez rien, au nord !"

En retraçant les mouvements de Topal, on constate qu'il a frôlé Morrowind puis s'est enfoncé dans le sud du Marais noir, apparemment déterminé à suivre de son mieux la direction indiquée par sa pierre-voie. Le marais qu'il quitte se trouve probablement près de l'emplacement actuel de Gideon. Connaissant Topal, nous pouvons comprendre sa frustration dans la baie entre le Marais noir et Elsweyr.

Voilà un homme qui suit les ordres à la lettre et qui sait qu'il aurait dû se diriger vers le sud-est par la rivière pour rejoindre Primeterre. En examinant ses cartes, on peut voir qu'il a tenté de trouver des chemins pour traverser, car il a cartographié la mer intérieure de Morrowind et plusieurs des affluents marécageux du Marais noir. Il a sans doute été détourné par la maladie et la férocité des tribus argoniennes qui ont dissuadé bien des explorateurs après lui.

Avec une carte moderne de Tamriel en main, nous constatons qu'il a fait le mauvais choix en décidant d'aller au nord-est plutôt que de continuer vers le sud. Il ne pouvait pas savoir à l'époque que ce qu'il percevait comme un continent s'étendant à l'infini

n'était en réalité qu'une péninsule faisant saillie sur l'océan. Il savait simplement qu'il était déjà allé trop loin au sud et il prit donc la décision intelligente mais incorrecte de remonter la rivière.

Qu'il est surprenant de penser que cette erreur de calcul lui a valu de figurer aujourd'hui dans les livres d'Histoire ! La baie qu'il prenait pour un océan sans fin s'appelle aujourd'hui "la baie de Topal", et le fleuve qui lui a fait faire un tel détour porte le même nom que son navire, "le Niben".

Quatrième fragment :

Les chats démons à deux et quatre pattes couraient le long
De la rivière, gardant leurs yeux verts sur le
Navire, sifflant, et crachant, et
Rugissant de colère.
Mais les marins n'eurent jamais à braver la berge, car des
Arbres fruitiers les accueillaient, abaissant leurs
Bras le long de la rivière comme pour
Embrasser les hommes, et les marins prenaient
Vivement les fruits avant que les chats ne puissent bondir.
Pendant onze jours, ils voyagèrent vers le nord, jusqu'à arriver
À un lac cristallin, et huit îles plus
Belles et paisibles les unes que les autres.
Des créatures volantes et lumineuses aux couleurs vives
Les saluèrent dans la langue aldmer,
Laissant les hommes perplexes, jusqu'à ce qu'ils réalisent
Qu'ils ne faisaient que répéter les
Mots qu'ils prononçaient sans les
Comprendre, et alors les matelots
Se mirent à rire.
Topal le Pilote était enchanté par les îles
Et les hommes à plumes qui y vivaient.
Le Niben y séjourna pendant une lune, et les hommes
Oiseaux apprirent à prononcer leurs propres paroles,
Et à écrire avec leurs pieds dotés de serres.
Tout à la joie de leur nouveau savoir, ils firent de Topal
Leur seigneur, lui offrant les îles comme un

Présent.
Topal dit qu'il reviendrait un jour, mais que d'abord il
Devait trouver un passage à l'est vers Primeterre, loin
Très loin.

Ce dernier fragment est doux amer pour plusieurs raisons.

Nous savons que cet étrange et amical peuple à plumes rencontré par le pilote va disparaître - de fait, ce poème est le seul qui fasse mention de ces créatures de Cyrodiil. Le don de l'écriture que leur a fait Topal n'a visiblement pas suffi à les sauver de leur destin final, probablement aux griffes des "chats démons", dont nous pouvons imaginer qu'il s'agissait des Khajiits de naguère.

Nous savons que Topal et son équipage n'ont jamais trouvé de route depuis les huit îles qui correspondent aujourd'hui à une zone allant de la Cité impériale à la baie d'Illiaque. Les cartes de Topal racontent l'histoire que ce poème ne peut narrer. Nous voyons sa main tracer sa route en remontant le Niben jusqu'au lac Rumare, explorant ensuite quelques affluents qui ne le conduisent pas là où il le souhaite. Nous pouvons imaginer la frustration de Topal et celle de son équipage, qui ont traversé tant d'épreuves, tandis qu'ils redescendent le Niben jusqu'à la baie de Topal. Là, ils réalisent leur erreur car ils passent la péninsule d'Elsweyr. Finalement, ils voyagèrent le long du littoral, au-delà des rives de Val-Boisé, jusqu'à arriver enfin chez eux. Habituellement, les récits épiques se concluent par une fin heureuse mais celui-ci commence de cette manière, et les épisodes ayant abouti à cette fin ont disparu.

En plus des extraordinaires créatures similaires à des oiseaux de Cyrodiil, nous avons vu des Orques du passé, semble-t-il, d'anciens braillards des falaises, d'anciens Argoniens et, dans ce fragment, des ancêtres des Khajiits. Cela fait beaucoup d'Histoire en quelques vers, tout cela parce qu'un homme a échoué à retrouver le chemin de son pays et emprunté les mauvais passages en revenant sur ses pas.

Père de la Niben

FormId	skyrim.esm:01B008
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B008
Editor ID	SkillMarksman4
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	65
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Archerie
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWarriorSpecial, GiftThiefSpecial
Locations	5
Leveled lists	0
Scripts	0

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