Incident à Necrom

Incident à Necrom

par
Jonquilla Bothe

"C'est très simple", dit Phlaxith, les traits figés comme ceux d'une statue. "La situation est la suivante : chacun sait que le cimetière situé à l'ouest de la cité est hanté par des créatures malfaisantes depuis plusieurs années. Les citoyens ont appris à l'accepter ; ils enterrent leurs morts de jour et veillent à se trouver le plus loin possible quand Masser et Secunda apparaissent à l'horizon. Les seules victimes de ces démons sont les imbéciles et les étrangers."

"Le moyen rêvé pour vous débarrasser des indésirables", ironisa Nitrah, femme d'âge mûr aux yeux durs et aux lèvres pincées. "Qui est prêt à payer pour les sauver ?"

"Le Temple. Sa hiérarchie a décidé d'installer un nouveau monastère à proximité du cimetière, mais pour cela, il faut que toute influence maléfique soit chassée des environs. On nous offre une véritable fortune, aussi ai-je accepté cette mission, à la condition de pouvoir constituer l'équipe de mon choix. C'est pour cela que je vous ai contactés. D'après ce que je sais, aucun escrimeur de Morrowind ne vous arrive à la cheville, Nitrah."

L'intéressée lui dédia un sourire sardonique.

"Quant à vous, Osmic, vous êtes un cambrioleur de renom et, qui plus est, personne n'a jamais réussi à vous jeter en prison."

Le jeune homme au crâne chauve ouvrit la bouche comme pour nier la mauvaise réputation qu'on lui faisait, puis changea d'avis et se fendit d'un large rictus. "Je peux vous faire entrer là où vous voulez aller, mais je ne suis pas un combattant".

"Si jamais Nitrah et moi-même ne suffisons pas, je suis sûr que Massitha nous prêtera main-forte", répondit Phlaxith en se tournant vers le quatrième membre de leur groupe. "On dit que c'est une très puissante ensorceleuse."

Massitha semblait l'incarnation de l'innocence, avec son visage rond et ses grands yeux qui l'étaient tout autant. Nitrah et Osmic la regardèrent sans parvenir à totalement masquer leurs doutes, qui grandirent encore lorsque Phlaxith décrivit la nature des monstres qui hantaient le cimetière. L'ensorceleuse n'avait jamais affronté de morts-vivants, c'était évident. Il serait très surprenant qu'elle survive à l'aventure.

Au crépuscule, les quatre compagnons se rendirent au cimetière. En chemin, Nitrah et Osmic en profitèrent pour interroger Massitha.

"Les vampires sont d'immondes créatures", expliqua Nitrah. "Ils sont porteurs d'un grand nombre de maladies, qu'ils vous transmettent souvent en même temps que leur malédiction. Du moins, c'est ce qui semble se produire dans l'ouest. C'est plus rare par ici, mais il convient tout de même de traiter les blessures qu'ils infligent avec le plus grand soin. J'imagine que vous connaissez des sorts de guérison, des fois que nous soyons blessés."

"Quelques-uns, mais je ne suis pas une guérisseuse", répondit Massitha à mi-voix.

"Plutôt une mage-guerrière ?" demanda Osmic.

"Je peux infliger quelques dégâts de près, mais ce n'est pas ma spécialité non plus. En fait, je suis pour ainsi dire une illusionniste."

Nitrah et Osmic échangèrent un regard chargé d'appréhension alors qu'ils arrivaient à l'entrée du cimetière. Des ombres semblaient se mouvoir entre les pierres tombales et les cryptes, dont certaines tombaient en ruines. À première vue, l'endroit ressemblait à tout autre cimetière laissé à l'abandon, mais il avait tout de même une caractéristique bien particulière. Il était dominé par le mausolée d'un fonctionnaire cyrodiiléen sans grande importance de l'ère Deuxième, qui se fondait assez bien avec les tombes dunmers, surtout en raison de son état de délabrement avancé.

"C'est une école bien plus utile qu'on ne le croit généralement", chuchota Massitha pour défendre sa spécialité. "Elle s'attache à modifier la perception que les autres ont des objets sans altérer ces derniers en rien, voyez-vous. En manipulant les sens pour créer l'obscurité, par exemple, ou supprimer tout son ou odeur. Je peux apporter ma contribution au groupe en..."

À ce moment, un vampire aux cheveux roux jaillit devant eux et projeta Phlaxith à terre. Vive comme l'éclair, Nitrah dégaina son épée, mais Massitha fut plus rapide encore. Elle agita la main et la morte-vivante s'immobilisa, mâchoires ouvertes, à quelques centimètres de la gorge de Phlaxith. Ce dernier tira son arme et trancha la tête du vampire.

"Était-ce une illusion ?" s'interrogea Osmic.

"Tout à fait", confirma Massitha en souriant. "Rien n'a changé chez le vampire, si ce n'est sa capacité à se mouvoir. Je vous avais dit que c'était une école très utile."

Les quatre suivirent le sentier menant au mausolée. Osmic fit sauter la serrure rouillée après avoir désarmé le piège qui la protégeait. L'ensorceleuse fit apparaître un nimbe de lumière dans le couloir poussiéreux, chassant les zones d'ombre et attirant les habitants des lieux à l'extérieur. Les aventuriers furent bientôt assaillis par deux vampires assoiffés de sang.

Un combat furieux s'engagea et les deux vampires avaient à peine été éliminés que d'autres arrivaient déjà. Les morts-vivants possédaient une force et une résistance hors du commun, mais le sort de paralysie de Massitha et les armes de Phlaxith et de Nitrah finirent par avoir raison d'eux. Même Osmic prit part au combat.

"Ils sont fous", lâcha Massitha quand elle put enfin reprendre son souffle.

"Ce sont des Quarras, les pires vampires qui soient", expliqua Phlaxith une fois le calme revenu. "Il nous faut les trouver et les exterminer jusqu'au dernier."

S'enfonçant dans les profondeurs de l'édifice mortuaire, ils découvrirent de nouveaux vampires. Même si l'aspect de ces derniers était très variable, tous attaquaient de leurs crocs et de leurs mains griffues, la subtilité ne semblant pas être leur style. Une fois le mausolée débarrassé de tous ses habitants d'outre-tombe, les compagnons remontèrent à la surface. Il ne restait plus qu'une heure avant le lever du soleil.

Ils n'entendirent ni hurlement ni bruit de pas, rien ne se précipita sur eux. L'ultime attaque, quand elle se produisit, fut si inattendue que les quatre compagnons furent totalement pris par surprise.

La créature attendit qu'ils soient presque sortis du cimetière ; ils commençaient déjà à discuter de la façon dont chacun comptait dépenser sa part de la récompense. Jugeant que l'ensorceleuse constituait la plus grande menace, le vampire se jeta sur elle. Si Phlaxith ne s'était pas retourné à ce moment-là, Massitha se serait fait déchiqueter avant même d'avoir eu le temps de hurler.

Le mort-vivant projeta Massitha sur une pierre tombale et lui lacéra le dos de ses griffes, mais il n'eut d'autre choix que de cesser de l'attaquer pour faire face à Phlaxith. Attrapant le poignet de ce dernier, il lui arracha violemment le bras. Osmic et Nitrah se ruèrent sur lui, mais comprirent bien vite qu'ils avaient affaire à trop forte partie. Ce n'est que lorsque Massitha se redressa, ignorant ses blessures, que le combat tourna à leur avantage. Elle fit apparaître une boule de feu qui enragea tellement le vampire que celui-ci se retourna vers elle. Saisissant l'occasion, Nitrah la mit à profit en décapitant leur adversaire.

"Alors comme ça, vous connaissez bien quelques sorts de destruction", dit Nitrah.

"Et de guérison", répondit l'ensorceleuse d'une voix à peine audible. "Mais pas assez pour sauver Phlaxith".

Le guerrier mourut sur la terre maculée de sang. Les trois survivants revinrent à Necrom dans les premières lueurs de l'aube, sans prononcer mot. Le dos de Massitha la faisait souffrir de plus en plus, jusqu'au moment où elle ne ressentit plus rien.

"Il faut que j'aille voir un guérisseur, afin de m'assurer que je n'ai pas été contaminée", dit-elle alors qu'ils arrivaient en ville.

"Retrouvez-nous demain matin au Papillon de nuit", lui proposa Nitrah. "Nous allons nous rendre au Temple pour toucher la récompense, puis nous la partagerons à l'auberge."

Trois heures plus tard, Osmic et Nitrah comptaient et recomptaient leur récompense dans leur chambre. Partagée en trois, cela faisait une somme rondelette pour chacun.

"Et imaginez que les guérisseurs ne puissent rien pour Massitha", dit Osmic d'un air rêveur. "Certaines maladies sont extrêmement insidieuses..."

"Vous n'avez rien entendu dans le couloir ?" demanda Nitrah. Soupçonneuse, elle vérifia, constata qu'il n'y avait personne et rentra en fermant la porte derrière elle. "Non, je suis sûre que Massitha s'en tirera si elle est allée trouver un guérisseur sans attendre. Par contre, rien ne nous empêche de partir ce soir en emportant la totalité de l'or."

"Dans ce cas, allons boire un dernier verre à la santé de notre pauvre ensorceleuse", proposa Osmic.

"Ses illusions ne l'aideront pas à nous retrouver", ajouta Nitrah en éclatant de rire. "Comme quoi, elles ne sont pas aussi utiles qu'elle voulait nous le faire croire. Paralyser quelqu'un, faire de la lumière... C'est bien joli tout ça, mais ça ne sert à rien quand on ne sait pas où chercher."

Ils sortirent en fermant bien la porte.

"L'invisibilité est une autre illusion particulièrement utile, auraient-ils entendu s'ils avaient tendu l'oreille."L'or posé sur la table s'éleva de lui-même et disparut lorsque l'ensorceleuse le rangea dans sa bourse. La porte s'ouvrit et se referma toute seule, après quoi le calme retomba sur la chambre jusqu'à ce qu'Osmic et Nitrah reviennent quelques minutes plus tard.

Incident à Necrom

FormId	skyrim.esm:01B00F
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B00F
Editor ID	SkillIllusion1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyIllusionBook
Value (gold)	60
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Illusion
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.