2920, clairciel, vol. 2

Clairciel

Livre II de 2920

La dernière année de l'ère Première

par

Carlovac Villenouet

3 clairciel 2920

Ile d'Artaeum, Archipel de l'automne

Sotha Sil regardait les initiés léviter l'un après l'autre jusqu'en haut de l'arbre, pour cueillir l'un de ses fruits avant d'en redescendre plus ou moins gracieusement. Hochant la tête en signe d'approbation, il s'accorda quelques instants pour savourer cette belle journée. La statue blanche du grand mage Syrabane, sculptée voici bien longtemps, se dressait au bord de la falaise et surplombait la baie. À ses pieds, des fleurs mauves ondulaient dans la douce brise. Plus loin se trouvait l'océan, ainsi que la frontière brumeuse séparant l'île d'Artaeum du reste de l'Archipel de l'automne.

- Acceptable, dans l'ensemble, trancha-t-il alors que la dernière élève lui remettait le fruit qu'elle était allée cueillir.

Il fit un premier geste de la main et les fruits retournèrent s'accrocher aux branches, puis un second pour disposer les apprentis en demi-cercle autour de lui. Il tira de sa robe blanche une boule fibreuse d'une trentaine de centimètres de diamètre.

- Qu'est-ce que ceci ? demanda-t-il.

Les élèves connaissaient ce test, exigeant d'eux qu'ils lancent un sort d'identification sur le mystérieux objet. Chaque initié ferma les yeux et imagina la sphère dans le royaume de la vérité universelle. Son énergie possédait une résonance propre, comme tout ce qui était physique ou spirituel. Elle prenait la forme d'un chant dans le cosmos, une facette des choses ayant toujours existé et destinées à continuer de le faire éternellement.

- Une boule, répondit un jeune Nordique du nom de Welleg. Son intervention provoqua quelques rires étouffés, mais la plupart des élèves froncèrent les sourcils de désapprobation. Sotha Sil en fit de même.

- Si vous avez envie de faire l'imbécile, essayez au moins d'être drôle, le tança le maître avant de se tourner vers une jeune Aldmer aux cheveux noirs, dont l'expression reflétait l'indécision. Avez-vous une idée, Lilatha ?

- C'est du grom, répondit l'élève d'une voix incertaine. Ce que les dreughs... euh... font après leur... k-k-kr-krevinasim.

- On dit karvinasim, corrigea-t-il gentiment. Autrement, vous avez raison. Et maintenant, dites-moi ce que cela signifie.

- Je n'en sais rien, admit Lilatha, les autres élèves secouant également la tête.

- Il existe divers degrés de compréhension pour toute chose, expliqua Sotha Sil. Le commun des mortels voit un objet et lui attribue aussitôt une fonction correspondant à son mode de pensée. Mais ceux qui suivent les vieilles traditions, c'est-à-dire les Psijiques, sont capables d'identifier un objet en fonction de ce qu'il fait vraiment, et non pas en fonction de ce qu'ils croient qu'il fait. Pour y parvenir, il faut écarter les voiles qui obscurcissent la vérité. Par exemple, cette boule est en effet faite de grom, substance produite par les dreughs, êtres aquatiques vivant dans le nord et l'ouest du continent. Pendant une année de leur existence, période qu'ils appellent "karvinasim", ils vivent sur la terre ferme. Une fois de retour dans l'eau, ils dévorent la peau et les organes qui leur ont permis de vivre comme nous pendant un an, après quoi ils les recrachent pour former cette boule. Et voilà votre grom, du vomi de dreugh.

Les élèves échangèrent quelques regards qui trahissaient leur malaise. Sotha Sil adorait cette leçon.

---

4 clairciel 2920
Cyrodiil, Cité impériale

- Des espions, bougonna l'empereur Reman au fond de son bain. Je ne suis entouré que de traîtres et d'espions.

Sa maîtresse Trija lui savonnait le dos, les jambes nouées autour de sa taille. Après toutes ces années, elle savait quand se montrer sensuelle ou aguichante. Lorsque l'empereur était d'une humeur pareille, mieux valait tenter de le calmer en le caressant doucement. Et surtout, ne pas parler sans qu'il s'adresse directement à elle. Ce qu'il fit rapidement.

- Que penses-tu d'un individu qui me marche sur le pied et s'excuse d'un simple "Je suis désolé, Votre Majesté Impériale" ? Ne crois-tu pas qu'il conviendrait mieux de dire "Toutes mes excuses, Votre Majesté Impériale" ? À l'entendre, j'ai eu l'impression que ce sale Argonien était désolé que je sois son empereur et qu'il espérait que nous perdrions la guerre contre Morrowind.

- Qu'est-ce qui pourrait vous mettre de meilleure humeur ? demanda Trija. Le faire fouetter en public ? Après tout, ce n'est que le chef de guerre d'Havrelâme. Il est temps qu'il apprenne à regarder où il pose les pieds.

- Mon père lui aurait sans doute fait subir un tel châtiment, oui, et mon grand-père l'aurait fait exécuter. Mais ils peuvent bien tous me marcher sur les pieds, du moment qu'ils me respectent et ne complotent pas pour me renverser.

- Vous devez bien avoir confiance en quelqu'un, tout de même.

- Seulement en toi, répondit-il en l'embrassant. Et en Juilek, j'imagine, même si je préférerais qu'il se montre plus prudent.

- Et le potentat ou même votre conseil ? demanda Trija.

- Le premier est un serpent et le second un nid de vipères, rétorqua l'empereur en la caressant de manière suggestive. Mais tant que tu me restes fidèle, rien ne me fait peur.

---

13 clairciel 2920
Longsanglot, Morrowind

Les portes noires de la cité se refermèrent derrière Turala. Le vent tourbillonnant soufflait autour d'elle, mais elle ne sentait pas le froid.

Furieux d'apprendre que sa favorite était enceinte, le duc l'avait immédiatement chassée. Elle avait essayé à de multiples reprises de le revoir, mais les gardes l'avaient

repoussée sans ménagement. Finalement, elle était allée tout raconter à sa famille. Si seulement elle leur avait menti, en prétendant ne pas connaître le père de l'enfant. Un soldat, un aventurier, un amant de passage. Mais non, il avait fallu qu'elle leur dise qu'il s'agissait du duc, appartenant à la Maison Hlaluu. Ils avaient donc fait ce que leur statut de membres de la Maison Redoran leur imposait de faire.

En pleurs, son père l'avait marquée au fer rouge pour apposer le signe de l'exclusion sur sa main. Mais la cruauté du duc l'avait blessée bien plus. Son regard se porta sur la vaste plaine meurtrie par l'hiver, qui n'était qu'arbres dénudés et cieux vides d'oiseaux. Personne ne l'accepterait en Morrowind. Il lui fallait partir loin, très loin.

Elle commença son voyage à petits pas empreints de tristesse.

---

16 clairciel 2920
Senchal, Anequina (aujourd'hui Elsweyr)

- Qu'y a-t-il ? demanda la reine Hasaama en remarquant la mauvaise humeur de son époux.

En général, il se montrait fort gai lors de la Fête des amants, dansant jusqu'à une heure tardive en compagnie des invités. Mais ce soir, il s'était retiré plus tôt que de coutume. Elle l'avait retrouvé assis sur le lit, les sourcils froncés.

- C'est l'histoire de Polydor et d'Eloïsa, que nous a racontée ce satané barde, bougonna le monarque. Pourquoi a-t-il fallu qu'il nous la chante de façon si déprimante ?

- Mais n'est-ce pas ainsi que les choses se sont réellement passées, mon cher ? Leur amour n'était-il pas condamné d'avance, en raison de la cruauté de notre monde ?

- La vérité n'a aucune importance. Il nous a raconté une histoire démoralisante et je ne le laisserai plus faire, décida le roi Dro'Zel en se levant brusquement, les yeux bordés de larmes. D'où a-t-il dit venir, déjà ?

- De Gilleval, dans l'est de Val-Boisé, il me semble, répondit la reine, soudain inquiète. Pourquoi ? Que comptez-vous faire, mon époux ?

Mais Dro'Zel avait déjà quitté la chambre. Il monta l'escalier quatre à quatre et la reine le regarda partir. Si elle savait ce qu'il préparait, elle ne chercha en rien à l'en

empêcher. Il avait un comportement bizarre depuis quelque temps, et souffrait même de crises terrifiantes. Mais Hasaama n'aurait jamais pu imaginer l'étendue de la démence de son mari, ni le dégoût profond que lui inspirait l'histoire racontée par le barde.

---

19 clairciel 2920
Gilleval, Val-Boisé

- Écoutez-moi attentivement, dit le vieux charpentier. Si la cellule trois ne contient que du laiton sans valeur, alors la cellule deux contient la clé d'or. Si la cellule un contient la clé d'or, alors la cellule trois ne contient que du laiton. Si la cellule deux contient du laiton, alors la cellule un contient la clé d'or.

- J'ai compris, répondit la dame. La clé d'or se trouve donc dans la cellule un, c'est cela ?

- Non, fit le charpentier. Reprenons du début.

- Maman ? demanda le garçon en tirant la manche de sa mère.

- Un instant, chéri, maman discute avec le monsieur. Vous m'avez bien dit que la cellule trois contenait la clé d'or si la cellule deux contenait du laiton, non ?

- Non, c'est l'inverse, lui dit patiemment le charpentier. Si la cellule trois contient du laiton, alors...

- Maman ! cria le garçon. Cette fois-ci, sa mère regarda ce qui effrayait le petit.

Une brume rouge vif s'étendait sur la ville, avalant toutes les maisons les unes après les autres. Elle était précédée d'un géant à la peau rouge, le prince daedra Molag Bal, qui souriait de toutes ses dents.

---

29 clairciel 2920
Gilleval, Val-Boisé

Almalexia arrêta sa monture dans la boue pour la laisser boire, mais le cheval refusa. Il semblait même effrayé par l'eau. Cette réaction la surprit, car ils avaient progressé rapidement depuis Longsanglot et l'animal devait avoir soif. Mettant pied à terre, elle rejoignit ses dames de compagnie.

- Où sommes-nous ? demanda-t-elle.

- Il me semble que nous approchons d'une ville appelée Gilleval, lui répondit-on en dépliant une carte devant elle.

Almalexia ferma les yeux, mais les rouvrit aussitôt. La vision était par trop insupportable. Devant ses suivantes médusées, elle ramassa un bout de brique et un fragment d'os, qu'elle serra contre son cœur.

- Nous devons poursuivre en direction de l'île d'Artaeum, dit-elle doucement.

L'année se poursuit dans le livre III, Semailles.

2920, clairciel, vol. 2

FormId	skyrim.esm:01B010
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B010
Editor ID	SkillIllusion2
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	6
Leveled lists	0
Scripts	0

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