La bataille du Mont écarlate

La bataille du Mont écarlate

et

la naissance et le déclin des Tribuns

[Le texte suivant est une retranscription des paroles du seigneur Vivec s'adressant à Malur Omayn, un prêtre dissident, qui confrontait Vivec aux traditions du pays des cendres à propos de la bataille du Mont écarlate et des prophéties des Nérévariens. Ces paroles s'adressent également aux magistrats anonymes de l'Inquisition s'étant joints à Vivec lors de l'interrogatoire du prêtre.]

Qui peut clairement se souvenir d'événements survenus il y a si longtemps ? Vous m'avez demandé de vous raconter, avec mes propres mots, les événements qui ont eu lieu lors de la bataille du Mont écarlate, la naissance des Tribuns et les prophéties de Nérévar ressuscité. Voici ce que je peux vous dire.

Lorsque les Chimers abandonnèrent la vie de nomades de leurs ancêtres et donnèrent naissance aux premières Grandes maisons, nous adorions les Daedra et les considérions comme des dieux. Cependant, nos frères Dwemers se moquaient des Daedra et de nos rituels qu'ils trouvaient ridicules, leur préférant leurs dieux de raison et de logique. C'est ainsi que Chimers et Dwemers étaient constamment en guerre, jusqu'à l'invasion de Resdayn par les Nordiques. C'est à ce moment seulement que nos deux peuples cessèrent de se battre et s'allièrent pour repousser l'envahisseur.

Une fois les Nordiques chassés du pays, le général Nérévar (des Chimers) et le général Dumac (des Dwemers), qui avaient fini par s'apprécier et se respecter mutuellement, se résolurent à faire régner la paix entre nos peuples. À cette époque, je n'étais qu'un jeune conseiller de Nérévar. Almalexia, sa reine, et Sotha Sil, son conseiller favori, doutaient de la durabilité d'une telle paix, compte tenu des conflits incessants qui opposaient Chimers et Dwemers. Pourtant, à force de négociations et de compromis, Nérévar et Dumac réussirent à préserver une paix fragile.

Lorsque Dagoth Ur, seigneur de la Maison Dagoth et ami de confiance de Nérévar et des Dwemers, nous apporta la preuve que Kagrénac, l'ingénieur en chef des Dwemers avait découvert le Coeur de Lorkhan et qu'ayant appris à en maîtriser les pouvoirs, il s'était mis à construire un nouveau dieu, qui était tout autant une parodie de la foi des Chimers qu'une arme terrifiante, nous poussâmes tous Nérévar à déclarer la guerre aux nains afin de détruire cette menace qui mettait les croyances des Chimers et leur sécurité en péril. Nérévar fut troublé, il alla voir Dumac et lui demanda si ce qu'avançait Dagoth Ur était vrai, mais Kagrénac se mit en colère, prenant Nérévar de haut et l'accusant d'oser porter un jugement sur les affaires des Dwemers.

Nérévar s'inquiéta d'une telle réaction et partit en pèlerinage à Holamayan, le temple sacré d'Azura. Cette dernière lui confirma que tout ce qu'avait dit Dagoth Ur était vrai et qu'il fallait empêcher à tout prix la création d'un nouveau dieu des Dwemers. Lorsque Nérévar revint et nous fit part des paroles de la déesse, confirmant ainsi notre impression première, nous lui conseillâmes à nouveau de déclarer la guerre, le tançant pour la naïveté de sa confiance et lui rappelant que son devoir était de protéger la foi des Chimers et d'assurer leur sécurité contre l'impiété et l'ambition des Dwemers.

Nérévar retourna alors une dernière fois à Vvardenfell, espérant que les négociations et les compromis pourraient à nouveau sauver la paix mais cette fois, Nérévar et Dumac se querellèrent avec force. C'est ainsi que Chimers et Dwemers se déclarèrent la guerre.

Les Dwemers étaient bien défendus dans leur forteresse du Mont écarlate, mais à force de ruse, Nérévar parvint à attirer le gros des troupes de Dumac dans la plaine où elles se trouvèrent immobilisées, pendant que Nérévar, Dagoth Ur et un petit groupe de soldats se rendaient par un moyen secret dans la Grande salle du Coeur. Là, Nérévar, le roi chimer, affronta Dumac, le roi dwemer et tous deux tombèrent au sol, gravement blessés. Voyant Dumac à terre, menacé par Dagoth Ur et ses hommes, Kagrénac utilisa ses outils pour faire fonctionner le Coeur et Nérévar dit avoir vu l'ingénieur et tous ses compagnons dwemers disparaître d'un coup. Dès cet instant, tous les Dwemers disparurent sans laisser de trace, mais les outils de Kagrénac subsistèrent et Dagoth Ur s'en empara. Il les rapporta à Nérévar en disant : "ce fou de Kagrénac a utilisé ces outils pour anéantir son propre peuple. Nous devrions les détruire immédiatement, afin d'éviter qu'ils ne tombent en de mauvaises mains".

Mais Nérévar était résolu à en parler à sa reine et à ses généraux qui avaient prédit cette guerre et dont il n'ignorerait désormais plus les conseils. "Je vais demander aux Tribuns ce que nous devons en faire, car ils ont déjà fait preuve d'une grande sagesse,

ce que je n'ai pas su faire moi-même. Restez ici jusqu'à mon retour, loyal Dagoth Ur". Ainsi, Nérévar demanda à Dagoth Ur de protéger les outils et la Grande salle du Coeur jusqu'à son retour.

Nérévar fut ensuite transporté jusqu'à nous, qui attendions sur les pentes du Mont écarlate. C'est là qu'il nous révéla ce qui s'était passé dans les profondeurs de la montagne. Il nous dit que les Dwemers avaient utilisé des outils spéciaux pour changer leur peuple en immortels et que le Coeur de Lorkhan détenait de fabuleux pouvoirs. [Ce n'est que plus tard que l'on sut par d'autres qui avaient assisté à la scène que Dagoth Ur avait cru les Dwemers détruits et non devenus immortels. Du reste, personne ne sait avec certitude ce qui s'est vraiment passé.]

Après avoir entendu les paroles de Nérévar, nous l'avons conseillé comme il nous le demandait, proposant de "conserver ces outils pour le bien du peuple chimer. Qui sait, peut-être les Dwemers n'ont pas disparu pour toujours mais qu'ils se trouvent dans un royaume lointain d'où ils pourraient revenir un jour pour menacer à nouveau notre sécurité. C'est pourquoi nous devons conserver ces outils afin d'en étudier le fonctionnement et de garantir le bien-être des générations futures".

Bien que Nérévar nous fît part de ses doutes, il décida de se plier à notre conseil, mais à une condition : que tous, nous prêtions serment au nom d'Azura que les outils ne seraient jamais utilisés de la manière profane prévue par les Dwemers. Nous acceptâmes et jurâmes solennellement de respecter le souhait de Nérévar.

Ainsi nous retournâmes avec Nérévar dans les profondeurs du Mont écarlate, retrouver Dagoth Ur. Ce dernier refusa de nous confier les outils, disant qu'ils étaient dangereux et que nous ne pouvions pas les toucher. Il semblait totalement irrationnel, insistant sur le fait que lui seul pouvait les garder et nous supposâmes qu'il avait été affecté par les outils eux-mêmes, mais maintenant, je suis certain qu'il avait appris à s'en servir et décidé de les garder pour lui seul. Nérévar et nos gardes durent recourir à la force, mais Dagoth Ur et ses hommes nous échappèrent. Nous parvînmes toutefois à récupérer les outils, les confiant à Sotha Sil pour qu'il les étudie et les prenne sous sa protection.

Pendant un certain nombre d'années, nous respectâmes le serment fait à Nérévar au nom d'Azura mais entretemps, Sotha Sil avait dû étudier les outils en secret et percé leur mystère. Il vint un jour nous trouver, souhaitant nous faire part d'une vision qu'il avait eue d'un nouveau monde de paix, de justice et d'honneur pour les nobles, de santé

et de prospérité pour le peuple, dont les Tribuns, devenus immortels, deviendraient les protecteurs et les guides. Décidant de nous consacrer à cette vision d'un monde meilleur, nous partîmes en pèlerinage au Mont écarlate et nous transformèrent grâce à la puissance des outils de Ragrénac.

À peine avions-nous terminé nos rituels et commencé à découvrir nos nouveaux pouvoirs qu'Azura, le seigneur Daedra, nous apparut et nous maudit pour avoir trahi notre serment. Utilisant ses pouvoirs prophétiques, elle nous prédit que Nérévar, son héraut qui, lui, avait respecté son serment, reviendrait un jour nous punir pour notre perfidie et s'assurer que ces connaissances profanes ne serviraient plus jamais pour se moquer et défier la volonté des dieux. Sotha Sil lui répondit alors : "les anciens dieux sont cruels et arbitraires, ils ne savent rien des espoirs et des peurs des mer. Votre temps est révolu, nous sommes les nouveaux dieux, nés de la chair, nous sommes sages et prêtons l'oreille aux besoins de notre peuple. Épargnez-nous vos menaces et votre esprit aussi sévère qu'instable. Nous sommes courageux, vaillants et nous ne vous craignons pas".

Aussitôt, tous les Chimers se transformèrent en Dunmers, notre peau devint cendres et nos yeux, flammes. Bien sûr, à ce moment, nous ne pouvions que constater ce qui nous arrivait, mais Azura dit alors : "ce n'est pas moi qui ai fait cela, mais vous. Vous avez choisi votre destinée, celle de votre peuple et tous les Dunmers partageront votre sort à compter de ce jour et jusqu'à la fin des temps. Vous vous prenez pour des dieux, mais vous êtes aveugles et tout n'est que ténèbres". Sur ces mots, Azura nous laissa seuls dans l'obscurité, apeurés, mais nous reprîmes courage et sortîmes du Mont écarlate pour construire ce nouveau monde dont nous rêvions.

Les temps qui suivirent ne furent que gloire et générosité, l'adoration que les Dunmers nous portaient se montrant aussi fervente que reconnaissante. Ces derniers furent tout d'abord effrayés par leur nouvelle apparence, mais Sotha Sil leur parla, leur disant que, loin d'être une malédiction, c'était là une bénédiction, un signe du changement de leur nature et des faveurs dont ils bénéficieraient, non comme des barbares tremblant devant des fantômes et des esprits, mais comme des mer civilisés, s'adressant directement à leurs amis et protecteurs immortels, les trois visages des Tribuns. Nous fûmes tous inspirés par les paroles et la vision de Sotha Sil, et reprîmes courage. Au fil du temps, nous instaurâmes des coutumes et des institutions qui servirent de base à une société honorable et juste, et les terres de Resdayn connurent des millénaires de paix, d'équité et de prospérité inconnues des autres races sauvages.

Pourtant, dans les profondeurs du Mont écarlate, Dagoth Ur avait survécu et, même si la lumière de notre nouveau monde brillait d'un éclat de plus en plus fort, les ténèbres grandissaient au coeur de la montagne, une obscurité aussi puissante que la clarté lumineuse que Sotha Sil avait tirée du Coeur de Lorkhan à l'aide des outils de Kagrénac. À mesure que les ténèbres s'étendaient, nous les combattîmes et construisîmes des murs pour les confiner, mais jamais nous ne pûmes les détruire, car leur source était la même que celle de notre inspiration divine.

Aujourd'hui, alors que Morrowind est réduit à une province sous la férule de l'Empire de l'ouest, que s'éteint la gloire de notre temple et que le Mont écarlate vomit ses ténèbres, nous nous souvenons d'Azura et de sa promesse du retour de son héraut. Nous avons attendu, aveugles, pauvres fantômes dans l'obscurité, vidés de notre ardente vision, honteux de notre folie et effrayés par le sort qui nous attend, espérant simplement notre délivrance. Nous ignorons si l'étranger prétendant accomplir les prophéties des Nérévariens est réellement Nérévar lui-même, notre ancien compagnon ressuscité ou s'il est simplement un agent à la solde de l'empereur, un envoyé d'Azura ou même un simple instrument du destin. Mais nous insistons pour que vous adhériez à la doctrine du temple, vous conformiez aux restrictions faisant la distinction entre Hiérographes et Apographes et gardiez le silence à propos de ce dont il est interdit de parler ouvertement. Agissez comme le doit tout prêtre dévoué, en respectant vos voeux d'obédience faits aux diacres et archidiacres et tout sera oublié. Si vous me défiez, vous saurez ce qu'il en coûte de s'opposer à un dieu.

-- Vivec

La bataille du Mont écarlate

FormId	skyrim.esm:02F83C
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	02F83C
Editor ID	SkillBlock5
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook04
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Parade
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.