Effets des Parchemins des Anciens

Effets des Parchemins des Anciens

es érudits savent parfaitement que la lecture des Parchemins des Anciens comporte un certain danger. Pourtant, la façon dont leurs effets fonctionnent reste jusqu'ici largement méconnue, même si des théories fumeuses de savoirs cachés et de châtiments divins ont fait l'objet de moultes hypothèses qui n'ont, du reste, donné lieu qu'à fort peu d'enquêtes sérieuses.

Moi, Justinius Poluhnius, j'ai entrepris de documenter scrupuleusement les affections infligées par ces Parchemins à leurs lecteurs, bien qu'il m'ait été impossible de dégager une théorie générale quant à la façon dont elles se manifestent. Cela reste un sujet pour des recherches futures.

J'ai regroupé les effets en quatre catégories, ayant découvert que l'expérience subie dépendait largement de l'esprit du lecteur. Si l'ensemble reste obscur, j'espère qu'une dichotomie appropriée éclaircira l'ensemble.

Groupe premier : les Ignorants
Pour quelqu'un n'ayant reçu aucune formation concernant l'histoire ou la nature des Parchemins des Anciens, le Parchemin lui-même reste inerte et il est impossible d'en dégager la moindre prophétie ou le moindre fragment de savoir. Si l'objet n'apprend rien à cette personne, il ne l'afflige pas non plus d'autres effets. Visuellement, le Parchemin n'est qu'un incompréhensible gribouillis de lettres anciennes et de vieux symboles. Ceux qui connaissent l'astronomie prétendent souvent reconnaître des constellations dans les schémas et les liaisons mais de telles hypothèses sont impossibles à étudier plus avant, étant donné que la nature de ces recherches consiste précisément à avoir recours à des sujets ignares.

Groupe deuxième : les Esprits irréfléchis
Ce deuxième groupe rassemble les personnes qui réalisent le terrible danger qu'implique la lecture des Parchemins des Anciens. Ces sujets comprennent la nature des

Parchemins et possèdent suffisamment de connaissances pour lire réellement ce qui y est inscrit. Ils n'ont, toutefois, pas développé la discipline nécessaire pour se prémunir contre l'effet dévastateur sur l'esprit qu'inflige la vision d'un aperçu de l'infini. Ces pauvres âmes sont frappées de manière immédiate et définitive d'une cécité totale, le prix à payer pour avoir surestimé ses propres facultés. Il est toutefois intéressant de noter qu'avec cette cécité vient un fragment de savoir caché, qu'il concerne le futur, le passé ou la nature profonde de certains êtres... tout dépend de l'individu et de sa place dans les sphères supérieures, mais ce savoir est bien réel.

Groupe troisième : les Compréhensifs moyens

Unique à Tamriel, le culte de la Phalène ancestrale semble être le seul avoir découvert la discipline consistant à se protéger correctement l'esprit contre les effets de la lecture des Parchemins. Ses adeptes doivent entreprendre une formation mentale des plus rigoureuses et passent souvent une bonne dizaine d'années, sinon plus, au monastère avant d'être autorisés à lire leur premier Parchemin des Anciens. Les moines disent que c'est pour la protection des adeptes eux-mêmes, car nombreux sont les Esprits irréfléchis et impatients qu'ils ont dû compter dans leurs rangs. Avec une force d'âme appropriée, ces lecteurs deviennent également aveugles, mais beaucoup moins que les Esprits irréfléchis. Leur vision se brouille légèrement mais ils distinguent toujours les formes, les couleurs et conservent suffisamment d'acuité pour pouvoir lire des textes banals. Le savoir qu'ils gagnent lors de la lecture du Parchemin est, lui aussi, légèrement atténué et nécessite des séances de méditation et de réflexion pour apprécier et exprimer pleinement ce qui a été vu.

Groupe quatrième : les Compréhensifs éclairés

Il existe un phénomène de progression entre le groupe précédent et celui-ci qui a, jusqu'à présent, été atteint uniquement par les moines de la Phalène ancestrale. Grâce à leurs lectures continues, ces moines sont devenus de plus en plus aveugles, mais ont ainsi glané des connaissances plus importantes et plus détaillées. Passant tout leur temps éveillé à étudier ces révélations, ils y gagnent un meilleur niveau de force d'âme. Par ailleurs, chaque moine arrive un jour à ce qu'on appelle la Pénultième lecture, lors de laquelle le seul savoir inculqué par le Parchemin implique que la prochaine lecture du moine sera sa dernière.

Totalement imprévisible, cette Pénultième lecture survient à un moment différent pour

chaque moine. Des études préliminaires ont tenté de prévoir ce moment en notant le niveau de cécité d'un moine donné, mais tous ceux qui atteignent les niveaux supérieurs attestent que la cécité progressive semble diminuer avec un nombre croissant de lectures. Certains pensent qu'à ce niveau, c'est un autre sens, invisible, qui continue de diminuer mais je laisse de telles suppositions aux philosophes.

Pour se préparer à sa Lecture ultime, un moine s'isole généralement pour réfléchir à sa vie de révélations et préparer son esprit à accueillir sa toute dernière vision. Lors de cette dernière lecture, il devient aussi aveugle que les Esprits irréfléchis qui se sont montrés si impatients. Toutefois, ces Éclairés retiennent toute leur vie leur compréhension du savoir glané et possèdent généralement une notion plus entière de ce qui leur a été révélé.

J'espère que cette liste se montrera utile à ceux qui souhaitent améliorer notre compréhension en tant que mortels des Parchemins des Anciens. Les prêtres de la Phalène restent peu prolixes sur le sujet, se montrant généralement fiers de l'infirmité progressive qui accompagne leurs lectures. Que cela puisse servir de base à ceux qui espèrent poursuivre de telles recherches.

---- Dicté à Anstius Metchim, le 4 de vifazur en cette 126e année de l'ère Deuxième

Effets des Parchemins des Anciens

FormId	skyrim.esm:03010B
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	03010B
Editor ID	Book4RareEffectsOfTheElderScrolls
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook05
Value (gold)	25
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	210
Leveled lists	10
Scripts	0

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