Grands hérauts

Célèbres hérauts des Compagnons

L'histoire qui suit est consignée par Swyk le Presbyte du cercle de Jorrvaskr de l'ère Troisième. Bien que je ne sois pas un homme de lettres, j'ai appris les récits des Compagnons qui m'ont précédé et je suis déterminé à les consigner pour qu'ils ne soient pas perdus après ma mort. Ci-après se trouve la liste des hérauts notables des Compagnons, ceux qui nous ont guidés à travers les ténèbres jusqu'à la glorieuse Sovngarde.

Remarques sur les hérauts : les Compagnons n'ont jamais connu de véritable dirigeant depuis Vsgramor ; aucun n'a été assez puissant pour dompter les grands coeurs qui battent à Jorrvaskr. Contrairement à d'autres, comme les mages et les voleurs, qui ont besoin de la bénédiction de leur hiérarchie pour savoir comment s'habiller, nous, les Compagnons, sommes capables de mener nos propres destinées à la gloire. Le héraut conseille, résout les querelles et aide à clarifier les questions sur la nature de l'honneur. Durant les millénaires passés à Jorrvaskr, les Compagnons ont connu des hérauts terribles et brillants, célèbres parfois pour leur lame, parfois pour leur coeur, parfois pour leur esprit. Voici une liste de certains des hérauts les plus braves, qui inspirent les hommes et les chansons.

Vsgramor : le premier héraut, le premier homme, le porteur de nouvelles, celui qui, pour la première fois, a uni les Compagnons par l'honneur dans ce pays ancestral lointain. Des écrivains plus érudits ont déjà parlé de lui, alors je n'essaierai pas de rivaliser avec leur prose.

Jeek de la Rivière : capitaine de Jorrvaskr durant le Retour, découvreur de la Forgeciel, fondateur de Blancherive et gardien du serment originel des Compagnons, aujourd'hui perdu. Tandis que d'autres équipages participaient aux conquêtes à la recherche de la gloire, le sien fut le premier à s'établir en protecteur des plus faibles qui se trouvaient en difficulté à la guerre.

Mryfwiil le Reclus : plusieurs siècles après la mort d'Vsgramor, les Compagnons tels

que nous les connaissons aujourd'hui étaient des soldats qui louaient leur lame, guère mieux que des mercenaires. Nos services pouvaient être achetés pour les guerres, mais notre attachement à l'honneur individuel forçait souvent des frères d'armes à s'affronter sur le champ de bataille. Les liens de l'honneur qui unissaient les Compagnons menaçaient de rompre jusqu'à ce que Mryfwiil, dans sa sagesse, décréta qu'il ne participerait plus à aucune guerre ou conflit politique de quelque sorte que ce soit. Grâce à sa poigne de fer, les Compagnons sont aujourd'hui considérés comme des arbitres impartiaux d'honneur et de glorieux combattants sur le champ de bataille.

Cirroc le Noble : le premier héraut à ne pas appartenir à la lignée ancestrale d'Atmora. C'était environ à l'époque où les Nordiques ont commencé à se considérer comme un peuple et où de grandes disputes sur la pureté et sur l'héritage d'Ysgramor ont éclaté. Cirroc arriva à Jorrvaskr en tant que domestique, mais ce Rougegarde montra rapidement de quel bois il était fait lorsque l'un des guerriers moins honorables de l'époque lui manqua de respect. Ayant obtenu le statut de Compagnon honoraire après avoir sauvé la vie du héraut Tulvar l'Omis, il gagna la célébrité en étant le plus doué des frères d'armes, sa vitesse et sa ruse surpassant celles des vieux guerriers d'Atmora. Il ne resta pas héraut longtemps, mais l'on dit que ses connaissances du maniement des armes sont aujourd'hui encore transmises à tous les nouveaux Compagnons au cours de leur entraînement.

Henantier l'Étranger : le premier Elfe qui fut héraut. Comme Cirroc avant lui, il fit d'abord l'objet de railleries à son arrivée à Jorrvaskr, car c'était l'époque (peu avant la fin de l'ère Première) où les Elfes n'avaient pas le droit de devenir des Compagnons à part entière et où peu d'entre eux étaient même autorisés à pénétrer dans leur demeure. Henantier était humble durant le jour et exécutait toutes les tâches qu'on lui confiait. La nuit, il s'entraînait férocement dans la cour extérieure, ne s'autorisant que quelques minutes de sommeil avant de reprendre ses obligations domestiques le lendemain. Ainsi besogna-t-il sous le règne de plusieurs hérauts, sans jamais prendre de repos ni se plaindre, exerçant toujours son esprit et son corps. En raison de sa longue vie, les nouveaux Compagnons s'en remirent à lui pour apprendre la voie de l'honneur.

Quand l'un de ses élèves eut vieilli et fut devenu héraut lui-même, c'est Henantier qui était à son chevet. Le mourant fit réunir tous les Compagnons et nomma Henantier comme successeur, disant que "même un Elfe peut parfois naître avec le coeur d'un Nordique". Plusieurs Compagnons rendirent leurs armes ce jour-là, mais ceux qui restèrent connaissaient la vérité de l'honneur et c'est leur héritage que nous continuons à porter.

Macke aux Yeux de Braise : un héraut connu pour sa grande beauté, mais tous ceux qui la sous-estimaient à cause de cela ne faisaient jamais cette erreur deux fois. On dit qu'une fois, elle a mis en déroute la moitié d'une armée adverse en les fixant du regard, puis massacré l'autre moitié à elle seule. Sa disparition huit ans après avoir été nommée héraut n'a jamais été élucidée, bien que de nombreux mensonges calomnieux prétendent l'expliquer.

Kyrnil Long-Nez : après les périodes sombres de la fin de l'ère Deuxième, lorsqu'une succession de faux hérauts honteux revendiquèrent Jorrvaskr, ce fut Kyrnil Long-Nez qui rassembla les Compagnons au coeur pur dans les bois avant de prendre d'assaut Jorrvaskr, tuant les usurpateurs et lavant leur honneur par le sang, selon les vieilles traditions. C'est lui qui instaura le système de conseillers de confiance formant le Cercle (après le conseil de capitaines de notre grand seigneur Ysgramor) qui serviraient de modèles à tous les jeunes Compagnons.

En s'assurant que les notions d'honneur resteraient une tradition imperturbable, il affermit la ligne de conduite des Compagnons et rétablit notre destinée qui était de suivre Ysgramor jusqu'à Sovngarde.

Grands hérauts

FormId	skyrim.esm:0ED047
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0ED047
Editor ID	Book3ValuableGreatHarbingers
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	13
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	272
Leveled lists	10
Scripts	0

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