Les Rossignols, vol. 1

Les Rossignols
Volume I :
Qui sommes-nous ?

Par
Gallus Desidenius

En tant que Rossignol, je me sens investi du devoir de coucher sur ce parchemin tout ce que je sais sur notre ordre. Si les Rossignols venaient un jour à disparaître de la surface de Tamriel, puisse cet ouvrage rappeler à tous ce que nous avons été, et ainsi faire taire les rumeurs et les bruits qui courent sur notre raison d'être et nos motivations.

Notre Trinité sert dame Nocturne, Impératrice des ombres et Enfant du crépuscule. Elle est notre protectrice, et peut-être même la protectrice de tous les voleurs du monde. Nous la servons sans prières, sans aumône et sans messes. Notre lien avec Nocturne prend la forme d'un contrat que nous passons avec elle lors du Pacte ; ses termes sont simples et irrévocables. Les Rossignols ont pour tâche de protéger le Mausolée du crépuscule, temple de Nocturne, contre toute menace éventuelle. En retour, nous recevons l'honneur d'utiliser nos compétences de Rossignols dans notre intérêt et celui de la Guilde des voleurs.

À notre mort, nous restons liés au Mausolée du crépuscule en tant qu'esprit gardien, et ce jusqu'à ce que Nocturne ait jugé que les termes du contrat ont été honorés. Notre destination finale est alors le Crépuscule éternel, le royaume de Nocturne. C'est là que nos esprits ne feront plus qu'un avec les ombres et que nous deviendrons le voile obscur qui enveloppe et protège tous nos compagnons voleurs. C'est là la véritable origine de l'expression "que les ombres vous protègent", utilisée dans la Guilde des

voleurs.

Le Mausolée du crépuscule est plus qu'un temple : il contient un portail reliant notre monde et le Crépuscule éternel, un bassin tourbillonnant de ténèbres liquides que nous appelons l'Aquenoire. C'est le coeur du Mausolée et la source de l'influence de Nocturne dans le monde. La seule façon de sceller l'Aquenoire est de retirer une clé unique de sa serrure. Cet objet, que l'on a pu retrouver parfois hors des murs du Mausolée, est connu sous le nom de Clé squelette de Nocturne.

La Clé squelette est un artefact trop souvent mal compris, et ceux qui veulent s'en emparer n'envisagent généralement qu'une infime partie de son potentiel. La majorité la voit comme un crochet unique et incassable. Bien que ce soit le cas, toute la magie de l'objet ne peut être appréciée par son possesseur s'il ne parvient pas à ouvrir son esprit et à sortir de la définition stricte du mot "crochetage." Cette action ne fait pas uniquement référence à de simples portes ou passages : pour l'initié, la Clé squelette a la capacité de déverrouiller des pouvoirs cachés, des compétences insoupçonnées. Toute l'étendue de ce pouvoir reste à découvrir, ce qui me fait frémir à l'idée qu'elle tombe en de mauvaises mains.

Nous, membres de la Trinité des Rossignols, avons pour mission de récupérer la Clé squelette si elle venait à quitter le Mausolée du crépuscule. Que Nocturne accepte que la clé puisse être volée est un grand mystère. Certains supposent qu'elle se délecte du chaos que provoque l'artefact, d'autres qu'elle s'en moque, qu'elle est au-dessus des vaines tribulations des mortels. Quelles que soient ses raisons, notre devoir est de nous assurer que la Clé ne sorte pas des murs du Mausolée.

Dire que les Rossignols sont un ordre sacré ne serait pas nous faire honneur. Au plus profond de nos coeurs, nous sommes des voleurs : notre bonheur est dans la traque et le pillage d'objets précieux. Nous jurons peut-être fidélité à Nocturne et jouissons d'une certaine influence au sein de la Guilde des voleurs, mais la plus grande allégeance d'un Rossignol n'est faite à nul autre qu'à lui-même.

Les Rossignols, vol. 1

FormId	skyrim.esm:0F68AC
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0F68AC
Editor ID	TGBook0NightingalesVolume01
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook04a
Value (gold)	500
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	3
Leveled lists	0
Scripts	0

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