L'interception de Nu-Mantia

L'interception de Nu-Mantia

Lettres 1 8

L'interception de Nu-Mantia, lettre 1.

Par glyphe secret : Transmission via enveloppe-r ve.
Enveloppe-r ve : Urgent, protocole de s curit accord
Protocole de s curit : Garde squelette spectral anc tre sphinx

Au Chancelier Ocato, tout en ma trise ! En triomphe ! En int grit morale absolue !

Pardonnez cet envoi direct, Chancelier, et sachez que je fais cela avec le respect de chacun des anc tres dans ma barbe, mais le grand-ma tre Jauffre n'a jamais r pondu mes efforts ant rieurs pour pr venir l'Empire V ritable des d couvertes de l'Arbre d'Investigation des Sphinx. Je reconnais que ces avertissements ont pu tre trop sot riques pour m riter l'attention qui leur est due.

En bref, la Barri re s'affaiblit et je sais pourquoi. De surcro t, j'ai d couvert une conspiration que se ramifie jusqu' l' re de l'Aube et la s paration d'Aldmeris. L'Empire V ritable est menac par des forces des r alit s ant rieures, et les Ayl ides n'ont pas tous t d truits.

Les Phal nes les plus proches de mes yeux et mes oreilles ont un jour servi Belharza le Taureau pendant leur phase corporelle. Vous connaissez par l l' tendue de mon all geance. Je vous prie de me donner la permission de parler au Conseil des Anciens, m me si ce n'est que par m mo-spore ducal.

Votre serviteur sous le Diamant Rouge,

Nu Hatta.

***

Fr re Nu-Hatta,

Oui, je me souviens de vos rapports ; Jauffre les a transmis par les canaux. C'est une th orie int ressante, mais il n'y a l rien sur quoi nous puissions agir. De t n breuses conspirations traversant les Empires ? Avec tout le respect d vos distingu s communiants, ni les Parchemins des Anciens, ni les Phal nes Ancestrales ne nous ont jamais fourni de renseignements d'une quelconque utilit pratique. Apr s les faits, bien s r, les proph ties font toujours sens ; les historiens et les clercs b tissent leurs carri res l -dessus.

Mais ma t che est de gouverner l'Empire, ici et maintenant, avec pl thore de probl mes et de dangers qui ne sont que trop clairs. Je ne veux pas para tre d daigneux ; fournissez-moi du concret, et vous nous verrez agir.

Veuillez agr er,

Ocato de Primeterre, Haut Chancelier du Conseil des Anciens, Mage de guerre Imp rial, etc, etc...

L'interception de Nu-Mantia, lettre 2.

Par glyphe secret : Transmission via enveloppe-r ve.
Enveloppe-r ve : Urgent, protocole de s curit accord
Protocole de s curit : Garde squelette spectral anc tre sphinx

Primeterre est bien trop aimable.

Ainsi plaidera le puissant Akatosh, qu'en lieu du suppliant soit requise pleine libert ! Parler sous les feux du temps assujetti l'orateur aux M res Jills, ces servantes du Dragon qui r parent les minutes orphelines. Ce n'est que par la libert que la v rit reste inviol e.

Mes rapports suivront. Je pr sume une motion de les faire scruter par les Anciens ?

Votre serviteur sous le Diamant Rouge,
Nu-Hatta

***

Fr re Nu-Hatta,

D'accord, tr s bien. Je ne sais pas si l'ensemble de Conseil approuvera votre irruption sur l'enveloppe-r ve, mais cela sera votre probl me, pas le mien.

Ocato



L'interception de Nu-Mantia, lettre 3.

Membres du Conseil des Anciens,

Pardonnez le moyen grossier par lequel ceci vous parvient, mais voyez bien, par ce timbre, que c'est avec l'agr ment, m me le plus minime, d'Ocato. Sachez aussi aussi que le culte de la Phal ne Ancestrale reconna t l'autorit du Conseil en toute chose, et ceci depuis l' dit 18.x2n.3e2lSn, m me si les all gations selon lesquelles cette l gislature serait Simulacrum Terminatus sont encore sous examen.

L'int r t acad mique sur le sujet de la Tour m taphysique atteint un record historique. Jamais, depuis les lus Marukhati, n'avons-nous vu un tel int r t dangereux pour les symboles de pouvoir Shezzarites. Qui, parmi vous, pense qu'il s'agit d'une co ncidence ? Que ces travaux ne sont pas sous l'influence de doppelr ves et de transmissions illicites ? Qui parmi vous n'y voit pas la marque du Tharnatos et de ses agents dormants ?

La chute de la Tour Rouge ne devrait pas tre vue comme la suave conqu te des agences de Cyrodiil, car nous avons nouveau t tromp s par les Dagonites. M me si, au long des res, les chim riques dieux locaux ont perverti la loi Divine, leur protection de la Premi re Pierre aurait d rester ce qu'elle tait : la protection ironique de nos ennemis contre notre Ennemi.

Les Tours du plan terrestre ont vu leur histoire voil e sous les mensonges et les erreurs d'interpr tations. Le fait que leurs domaines terrestres r sonnent actuellement de troubles l'Est et l'Ouest est l'indice qu'elles r agissent une attention d'ampleur imp riale, sublunaire et au but terrifiant.

Rien que par les implications de mon commentaire introductif, je me rends compte que certains membres du Conseil pourraient souhaiter exercer leur droit d'admonestation ou d'appel au silence. Je retire maintenant la spore pour les entendre ; d faut, je continuerais.

***

Continuez, je vous prie.

M me si le Conseil a le pouvoir de me faire taire, ils ne pourront pas me rendre sourd. Je suis incapable de r futer le pr sent sujet de par mon tat.

Je suis faible et contre-productif depuis la position dans laquelle le Conseil m'a plac .

Divayth Fyr Les origines du probl me actuel remontent l' re M r thique.

...

J'entends d j le tumulte des protestations. Laissez-moi vous assurer que je me plierai la mod ration du Conseil et pr senterai mes d couvertes sous la forme agr e du quadragraphe antique : racine m taphysique, le onnances historiques, estimation de la menace actuelle et supposition quant aux manoeuvres de l'ennemi. Tous les Anciens qui souhaitent entrer en tat de transe peuvent pr sent le faire.

Aldmeris a clat durant l'Aube mais, comme en toutes choses l' poque, ces fractures ont b n fici d'amendements quasi-temporels. Parfois l' le du Commencement tait avec nous, d'autres fois non, d'autres fois encore seulement en partie, proche qu'elle tait de l'existence en esprit.

Les Jills n'avaient pas la ma trise de tous leurs pouvoirs ; je devrais plut t dire que tous les esprits mundex avaient chaque pouvoir chaque amendement du temps chaque agencement, ce qui revient dire que nul ne pouvait pleinement s'exprimer ; notre monde tait jeune et ses dieux architectes aussi.

Ce qui vient ensuite est connu chacun de nous de fa ons diff rentes et l'impossibilit de l'Aube accorde autorit tous ces souvenirs. Je parle de la Proto-Tour, Adamantine, anon Direnni et de sa cr ation et de son but.

Auriel-qui-est-Akatosh revint l'Ar ne Mundex depuis sa plan te o il est souverain, signalant tous les Aedra de se rassembler dans une rencontre statique qui durerait hors du temps aurbique. Son vaisseau argent et lisse devint une pointe dans la terre changeante et les ventlueurs de son impact pr vinrent tout esprit qui p n trait dans l'aura qu'un souvenir de cela serait cr - que par le consentement de la pr sence, leurs actions perdureraient pour une p riode inattaquable et le resterait quoi qu'il advienne plus tard de ces esprits, m me s'ils rejoignaient l' ther ou succombaient l'effacement sithite de leur plein gr ou par trahison. Ainsi les Aedra pourraient se rassembler dans la r alit .

Nos anc tres virent la construction d'Ada-Mantia, la Proto-Tour, et de la Pierre 3 ro. Que les Anciens reconnaissent cette v rit : chaque Tour porte sa Pierre. L'impossipoint du Rassemblement fut la premi re, bien qu'une autre porte le titre v ritable de Premi re Pierre.

Parce que nous sommes enfin une assembl e panth osophique, je ne d ciderai pas si Lorkhan fut jug sacr ou profane ou transcendant au Rassemblement. Mes fr res du Temple de l'Unique demanderont peut- tre une interruption de s ance apr s mon premier graphe pour discuter de cela sur le sens gradient tertiaire ; la dispute-vrille simultan e est encourag e par la Phal ne. Mon intention premi re est de montrer l'effet d' cho d'Ada-Mantia et pourquoi cela finira par causer des probl mes l'Empire V ritable. Je ne peux y parvenir qu'en racontant l'histoire de la Premi re Pierre sans d bat sur les causes.

Aad semblio impera, dela can carpio semblex.

Par ces mots j'entonne le langage aux mille t tes des Ehlonfey. Les sens de l'expression peut tre tout la fois "comme dans l'image des rois devenus les coeurs de leurs ombres" et "les ombres dans les coeurs royaux sont des images de comme" o "comme" est employ pour envelopper un proto-mot.

Le r sultat du Rassemblement fut de laisser la sph re terrestre dans leur exc s, pour son propre bien, mais qu'elle serait perp tu e apr s leur d part comme en imitation de l'Ada-Mantia. Le Mundus re ut sa deuxi me Tour, la Rouge, dont la Premi re Pierre fut le coeur du monde, "comme dans l'image".

Le temps commen a durer en escalier. Ces esprits qui rest rent, les petits et les grands, involontaires ou os de la terre en fin de compte, abandonn rent toute mesure de divinit . Aldmeris en fut le t moin et construisit les tours restantes pendant le M r thique : Or-Blanc, Cristal-pareil- -la-Loi, Orichalque, S ve-Verte, la Tour d'Airain, la Gorge Neigeuse et ainsi de suite, "aad semblio impera".

Nous parvenons aux premiers peuples-formeurs et aux le onnances historiques, lorsque la plupart chang rent en hostilit , erreur ou crainte ce qui coexistait d j dans les deux sens : "Aad semblio impera, dela can carpio semblex." Qu'arrive-t-il lorsque l'on change une inversion ; et ce qui est plus, dans le jour vivant ?

Nous parvenons au point o l'Oblivion perturba pour la premi re fois notre nouvelle terre.

L'interception de Nu-Mantia, lettre 5.

Membres du Conseil, l'urgence doit prendre le pas sur la c r monie. J'esp re que les hommes cultiv s pourront faire la diff rence entre la Tour de la m taphysique et les Tours de l'Histoire.

Entamons les le onnances.

Que sont les Tours ?

Elles sont des chos magiques et physiques de la Proto-Tour, Ada-mantia. Ada-mantia fut la premi re pointe de r alit inattaquable dans l'Aube, autrement appel e la Pierre 3 ro. Les puissances r unies Ada-mantia furent capables de d terminer gr ce cette pierre l' tendue de la cr ation et leur place dans celle-ci.

Les puissances cr rent galement la Tour Rouge et la Premi re Pierre. Cela permit au Mundus d'exister sans la pr sence totale des divins. De cette fa on, les pouvoirs d'Ada-mantia accord rent au Mundus une sorte de divinit sp ciale, qui a pour nom NIRN, la cons quence du destin variable.

Apr s ces deux actes qui sont commun ment appel s le Rassemblement, les dieux quitt rent la terre.

Comme ils taient les plus puissants des esprits faibles dans les temps apr s le Rassemblement et empress s d'imiter ce qu'ils avaient vu, les Aldmers commenc rent la construction de leurs propres tours. Qu'ils en aient construit plus d'une vous montre qu'ils n' taient pas tous du m me avis.

Les Aldmers commenc rent se s parer suivant des divisions culturelles sur la meilleure mani re de r pandre la cr ation et leur place dans celle-ci. Chaque Tour fut construite suivant un consensus diff rent.

Cet clatement de but est le mythe de la "destruction d'Aldmeris". Hors de l'Aube et m me alors seulement dans le tempsr ve de son paysage, il n'y eut jamais de patrie terrestre des Elfes. "L'antique Ehlnofey" est un id al magique de souvenirs m lang s de l'Aube.

Ne croyez pas les histoires crites.

Toute vie mortelle d buta sur le coeur toil de la beaut de l'Aube, Tamriel.

***

Si nous sommes si press s, pourquoi coutons-nous un cours sur la signification m taphysique

de la Tour dans l'ancienne th ologie d'Aldmeris ? Mon assistant m'informera si quoi que ce soit de capital est r v l ici. Je sugg re au reste du Conseil de suivre mon exemple. Nous devons traiter aujourd'hui de mati res d'une importance r elle avec l'Empereur.

Ocato

***

Je seconde en cela le Chancelier bien qu'il n'en ait pas besoin.

Si le monsieur entour de phal nes voulait bien en venir la partie de l'estimation de la menace actuelle de son quadragraphe...

Hasphat Antabolis

L'interception de Nu-Mantia, lettre 6.

Avant de continuer, qu'il soit su que je me plie au souhait du Conseil d'avancer dans le quadragraphe. Je supprime les envois IV-IX des le onnances par m mo-spore de l'enveloppe-r ve. Ils sont devenus non-pr sents cette session.

J'use toutefois de mon droit d'en pr senter deux de plus selon l'Invocation de la Porte Invisible.

L'interception de Nu-Mantia, lettre 7.

Que sont les Pierres ?

Les Pierres sont les chos magiques et physiques de la Pierre 3 ro par lesquelles une Tour peut concentrer son nergie pour fa onner la cr ation. Souventes fois, les Pierres emprunt rent de la cr ation en surplus de l'Oblivion en la greffant au domaine terrestre de sa Tour d sign e.

Il tait et demeure difficile de contourner l'Oblivion pour aller directement la source de la cr ation, l'Aetherius. Cela a t fait, mais pas sans une grande d pense la fois terrestre et autre. Cependant, l'acc s l'Oblivion, le Vide qui entoure l'Ar ne Mundex et que nous pouvons toucher chaque nuit, tait un jeu d'enfant en comparaison.

Cultiver la creatia qui avait t arrach e l'Aetherius vers le Vide, devint la r gle parmi les Pierres.

Les Royaumes daedriques furent form s sur bien des bases de ce m me principe : les puissances padoma ques us rent de d chets de l'Aetherius pour construire leurs territoires-du-vide. Les Tours construites dans le Mundus furent incapables d'atteindre le niveau des caprices des Seigneurs du D sordre car les terres autour d'elles se congelaient en l'absence des dieux.

Parfois

Les Elfes se divisaient ; certains, comme les Altmers, faisaient de leur mieux pour appuyer "la volont d'Anuiel" et embrass rent la chrysalide du Rassemblement ; d'autres, comme les Chimers, r futaient tous les ordonnancements et les mesures aedriques, suivant leur proph te "vers la Pierre qui n'est pas une Pierre qui est". La Tour la plus n faste, la Tour d'Airain, r futa encore plus, r futa jusqu' la d -cr ation mais nous reviendrons son r le dans le danger actuel l'Empire V ritable dans un instant. Ce n'est que le petit pion d'un plus grand mal :

La Tour d'Or blanc, dont la Pierre est Chim-el Adabal, l'Amulette des Rois, dont les ma tres reviennent. Je parle bien s r des Ayl ides pour qui "parfois" ne suffisait pas

L'interception de Nu-Mantia, lettre 8.

Qu'est-ce que la Tour d'Or blanc ?

Comme toutes les constructions polydoxes des premiers Aldmers - peu importe, leurs croyances abn gaurbiques - la Tour d'Or-Blanc est un conduit de creatia, aad sembia sembio, b tie pour entra ner un retournement du saignement spirituel en cours de cong lation caus par le Rassemblement. En d'autres mots, c' tait un point focal pour atteindre (nouveau) le divin.

La Tour d'Or-Blanc fut rig e par les Ayl ides, les Hauts Elfes de l'int rieur, qui ne voulaient rien avoir faire avec leurs cousins insulaires. L o les Altmers cherchaient se concentrer sur la dracochrysalide ou garder la magie antique li e avant qu'elle ne se transforme en quelque chose d'inf rieur (quelque chose qui n cessitait ironiquement du surplus de l'Aetherius), les Ayl ides r coltaient de la creatia rejet e dans l'Oblivion en formant un pacte avec les ma tres du Vide, les Princes du D sordre.

***

Encart d'Astiquemoiplus de la Phal ne Vagabonde - il faudrait noter ici qu'il est toujours stupide de penser que des races enti res partagent le m me tat d'esprit. "Ayl ide" est aussi bien une d signation m taphysique que culturelle. Tout comme les premiers Chimers qui se s par rent de l'Exode V lothi mais demeurent des Chimers aujourd'hui, un grand nombre d'Ayl ides montraient plus d'int r t pour les besoins tr s terre- -terre de l'agriculture plut t que pour les besoins magiques de l'agriculture conceptuelle. Cette distinction devient importante plus tard, quand "Ayl ide" commence d signer d'autres entreprises, bien souvent trang res.

***

Chaque Tour de cr ateur de l'Aube prend une forme-mythe. La Tour Rouge est un volcan et ses environs, Gorge Neigeuse une montagne dont le sommet n'est qu' moiti pr sent, la Tour d'Airain se d place comme il se doit et est, la plupart du temps, anthropomorphique. Les polydoxes Aldmers taient des cosminachs et le projet d'Or-Blanc n' tait ni n'est diff rent.

Bien que les Ayl ides donn rent au leur une Spire centrale comme imago de l'Ada-mantia, le polydoxe tout entier ressemblait la Roue avec huit tours mineures formant un anneau autour de la premi re. Rejeter cette mythitecture comme un simple pastiche de l'Aurbis serait ignorer ce point important : cette m me "plaisanterie" donna la Tour d'Or-Blanc un pouvoir sur la creatia diff rent de tous les autres sur ce(tte) plan(te). Ce fut le triomphe du m gaf tiche sympathique et le D but de la [Menace ! ! L'Empire !] qui m'am ne devant le Conseil.

Si les Ayl ides ont r alis leur propre Roue au sein de la Roue, une toile-homme aad semblio, qu'arriverait-il s'ils en pin aient les cordes ?

L'interception de Nu-Mantia

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:28E092
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	28E092
Editor ID	BCSLL_DEV_MK_NuMantiaIntercept
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_NuMantiaIntercept
Value (gold)	70
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1
Leveled lists	0
Scripts	0

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