La saga de Zell - Vol. IV

La saga de Zell IV

Une pause en Hjaalmarche

par
Xynn Sarothril, Acad mie de Fortdhiver



semblait n gligent de tarder rejoindre les Imp riaux. En faisant route ensemble vers Solitude, c' tait le d but d'une nouvelle tape de leur vie commune. Lene se tint droite tandis que Zell pr tait serment, et il ne fallut pas longtemps pour que, dans le but de faire ses preuves aupr s de la L gion, elles se rendissent Korvanjund.

Peut- tre que la compagnie tait agr able, pensait-elle. Elle avait encore beaucoup de choses accomplir, apr s tout. Avec Lene, id alement. Elle avait des projets pour elles.

Et c' tait en partie la raison de son voyage Solitude. Au d but, elle avait une relation difficile avec cet endroit, mais c' tait diff rent d sormais. Situ e sur le mont Primortis, la ville dominait le nord de Bordeciel, et on ne pouvait pas douter de la commodit et de la beaut de ses ports.

Mais tout de m me, c' tait un peu trop pour qu'elle p t y vivre. C' tait une ville prosp re, de classe moyenne, et elle souhaitait depuis longtemps quelque chose de plus isol , plus priv , mais pas trop loin d'une grande ville. La seule autre option tait Faillaise et, eh bien, ce n' tait pas pr t d'arriver. Peut- tre Vendeaume, un jour.

Mais pour l'instant, elle avait les yeux riv s sur Hjaalmarche, l'est. Ce choix tait souvent consid r comme trange. Cette ch tellerie tait l'un des endroits les moins int ressants de Bordeciel, constitu e principalement de marais salants et de montagnes froides et enneig es juste avant le Clos. C' tait sinistre. Zell l'adorait. Sa

capitale, Morthal, situ e dans les marais, tait difficile trouver ; il fallait traverser toutes sortes de mar cages pour la localiser, mais assez vite, on pouvait apercevoir ses torches travers les brumes.

Morthal lui-m me tait pauvre en activit humaine - mais tr s active sur le plan surnaturel. La ch tellerie enti re avait un aspect fantomatique.

En achetant un terrain au chambellan de la salle Hautelune, Zell avait trouv l'endroit parfait pour sa ferme. Situ e au confluent des rivi res Hjaal et Karth, l'endroit dominait le mont Primortis et, au nord, l' nigmatique mer des Fant mes et ses plateaux de glace s' tendaient au loin.

C' tait un cadre nordique enchanteur, et lorsque le ciel tait d gag la nuit, les aurores bor ales emplissaient les cieux et diffusaient leurs rayons sur les eaux froides du marais, dans un reflet bleu meraude sur les rives glac es.

La maison serait dans le style nordique traditionnel. Ce serait leur pied- -terre lorsqu'elles auraient besoin d'une pause loin de Markarth. De plus, les ressources naturelles en argile, pierre et bois pourraient int resser Lene.

L'aile est de la demeure serait une grande cuisine enti rement quip e. Lene tait du genre cr atif et leur maison de Markarth ne lui donnait pas beaucoup d'occasions de s'int resser la flore et la faune de Bordeciel. Cet endroit avait besoin de deux tres et d'un four en pierre, ainsi que de beaucoup d'espace pour pr parer des repas chauds dans ce climat froid.

Zell y travaillait avec l'aide occasionnelle de Vadim, son nouveau huscarl, qui, heureusement, ne la d rangeait pas l'int rieur de la maison - pour l'instant. Zell n'aimait pas que les huscarls restent l'int rieur.

Lorsque les travaux furent termin s, l'endroit devint un v ritable sanctuaire de toute l'histoire de Bordeciel. Zell avait quilibr le turquoise des murs avec des meubles en bois sombre, tandis que les p es et les boucliers de fer et d'acier sur les murs rappelaient tous le genre de personnes qu'elles taient. Et certaines choses taient indubitablement typiques de Hjaalmarch - les vasards. Toutes les maisons et les auberges avaient des vasards sur leurs murs. C' tait ainsi.

Zell invita Lene lorsque la maison fut consid r e comme termin e. Le premier soir, elle se faufila sur le balcon qui surplombait Primortis pendant que Lene pr parait la chambre, et admira l'arche de Solitude, imposante et d lin e sur le ciel nocturne. Elle pouvait peine distinguer la montagne travers le rideau de neige, et le ciel tait envelopp de gris et de noir.

C' tait si diff rent de Refuge, et diff rent de tous les endroits qu'elle connaissait en Lenclume. Elle s'y sentait bien.

La saga de Zell - Vol. IV

FormId	vominheim.esm:A5253C
Owning plugin	vominheim.esm
Local FormId	A5253C
Editor ID	VOM_LysanderBook02
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook04a
Value (gold)	8
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	12
Leveled lists	0
Scripts	0

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