Les Rougegardes, leur histoire et leurs héros

Les Rougegardes, leur histoire et leurs héros

par Destri Melarg

Notes sur les Rougegardes, leur histoire et leurs héros.

Il s'agit d'une version approuvée par les éditeurs du manuscrit initial de mon livre, « ROUGEGARDES, LEUR HISTOIRE ET LEURS HÉROS ».

Ce qui suit est une collection des contes, des mythes et de l'histoire des Rougegardes. La majorité de leur histoire est drapée de mystčres et des brumes du temps. Il est difficile de distinguer les mythes de l'histoire véritable.

[Les notes de l'auteur ont été traduites dans la Langue Moderne de Lenclume :]

Frandar Hunding est né en 2356, selon l'ancienne façon de compter, dans les chers déserts de notre vieux pays. Le rčgne traditionnel des empereurs avait été renversé en 2012, et bien que chaque empereur successif soit resté la figure de proue de l'Empire, ses pouvoirs furent grandement diminués. Depuis lors, notre peuple a connu 300 années de guerre civile quasi continue entre les seigneurs provinciaux, les moines guerriers et les brigands, qui s'affrontent tous pour les terres et le pouvoir. Notre peuple était autrefois des artisans, des počtes et des érudits, mais les luttes éternelles ont rendu la Voie de l'Épée inévitable ; le chant de la lame dans l'air, à travers la chair et les os, son tintement contre l'armure : une réponse à nos pričres.

À l'époque du Seigneur Frandar, le premier prince-guerrier, les seigneurs appelés Vokédas construisirent de gigantesques châteaux de pierre pour protéger leurs terres et eux-męmes, et des cités commencčrent à se développer autour de ces châteaux. En 2245, cependant, Mansel Sesnit arriva. Il devint le Premier Vokéda, ou dictateur militaire, et pendant les huit années qui suivirent, il parvint à prendre le contrôle de pratiquement tout l'empire. Quand Sesnit fut

assassiné en 2253, une personne du peuple arriva à la tęte du gouvernement. Randic Torn continua le travail d'unification de l'Empire que Sesnit avait débuté, écrasant sans pitié la moindre trace d'insurrection. Il raviva la séparation entre les guerriers, les Chantelames, et le reste du peuple en introduisant des restrictions sur le port des épées. La « chasse aux épées de Torn », comme elle fut connue, signifiait que seuls les Chantelames avaient le droit de porter des épées, ce qui les distinguait du reste de la population.

Bien que Torn fit beaucoup pour installer l'empire dans ses voies antérieures aux luttes, quand il décéda en 2373, les luttes intestines n'avaient toujours pas été pleinement éliminées. À sa mort, la guerre civile éclata sans tarder ; à côté de celle-ci, les 300 années de luttes précédentes faisaient bien pâle figure. C'est durant cette époque que grandit Frandar Hunding.

Hunding faisait partie des Chantelames. Cette part de la société de l'empire émergea des artisans du désert et fut initialement recrutée parmi les jeunes fils et filles des familles haut placées. Ils bâtirent le premier temple aux dieux inconnus de la guerre et bâtirent un lieu d'entraînement, « le Hall des Vertus martiales ». En l'espace de quelques générations, la Voie de l'Épée, le chant de la lame, était devenue leur façon de vivre. Les gens de l'épée conservčrent leur poésie et leur art dans la fabrication de magnifiques épées tissées de magies et pouvoirs de dieux inconnus. Les plus grands parmi eux devinrent connus sous le nom d'Anseis, ou « Saints de l'Épée ». Chacun de ceux-ci fut à l'origine de sa propre école d'entraînement enseignant leur propre Voie de l'Épée. Ces Anseis de plus hautes vertus voyageaient dans le pays, s'engageant dans des batailles, redressant des torts, et cherchant à mettre fin au conflit.

Pour résumer : Hunding était un Chantelame, un maître, non, un maître Ansei, au moment où le conflit atteignit son paroxysme dans le chaos qui suivit la mort de Torn. De nombreux Chantelames rangčrent leurs épées et devinrent des artistes, car l'influence de leur héritage d'artisan était puissante ; mais d'autres, comme Hunding, poursuivirent l'idéal du guerrier, cherchant l'illumination à travers les périlleuses Voies de l'Épée. Des duels de revanche et des mises à l'épreuve de leurs talents étaient chose commune, et les écoles d'escrime se multipličrent.

Frandar do Hunding Hel Ansei No Shira, ou comme il est plus communément connu, Frandar Hunding, était né dans les lointaines marches désertiques dans la province du Haut Désert. Hunding est le nom de la région du Haut Désert prčs de laquelle il naquit. No Shira signifie « noble personne » ou « personne de naissance noble », et Hel Ansei est son titre en tant que Saint épéiste.

Les ancętres de Hunding remontent aux débuts de l'histoire écrite, dans le Haut Désert, et

étaient des artisans et mystiques ; son grand-pčre était un serviteur du Premier Yokéda, Mansel Sesnit, et mena nombre des batailles pour l'unification avant l'assassinat de Sesnit.

Quand il avait quatorze ans, le pčre de Hunding mourut durant l'une des nombreuses insurrections, et il se retrouva à supporter sa mčre et ses quatre frčres. Ses prouesses avec l'épée, cependant, rendirent sa vie autant compliquée que simple. Simple en ce que ses services étaient trčs recherchés en tant que gardien ou escorte. Compliquée en ce que sa réputation le précédait, et beaucoup attendaient leur tour pour l'affronter au combat et ainsi devenir célčbres grâce à sa défaite.

Quand Hunding eut trente ans, il avait mené et remporté plus de 90 duels, tuant tous ses opposants. Il était devenu virtuellement invincible avec son épée, atteignant un talent et une maîtrise telle qu'il cessa finalement d'utiliser des épées réelles créées par l'artisanat de son peuple et commença à employer le Shehai, ou « Voie de l'Epée spirituelle ».

Tous les Chantelames apprennent par un entraînement intense et un profond dévouement aux dieux de la guerre les formes de discipline qui leur permettent de créer l'épée spirituelle. Il s'agit d'une simple forme de magie, ou de maîtrise de l'esprit, où l'image d'une épée est formée par la seule pensée. Le Chantelame forme l'épée en se concentrant, et elle prend forme dans sa main : habituellement une pâle forme de lumičre, brumeuse et sans substance, une chose possiblement magnifique, un symbole de dévotion à la Voie et aux dieux, mais en rien une arme. Cependant, ces Anseis de plus hauts talents et sensitivité et ceux doués en magie peuvent, lors de moments de stress intense, former une épée spirituelle, le Shehai qui est bien plus que la lumičre et l'air ; il s'agit d'une arme ne pouvant ętre arręté, une arme qui ne peut ętre prise à son propriétaire sans aussi lui prendre son esprit.

Le Shehai devint l'arme d'Hunding, et avec celle-ci, il abattit des bandes de brigands et de monstres errants qui infestaient le pays. Enfin, au terme de son quatre-vingts-dixičme duel, vainquant le malfaisant Seigneur Janic et ses sept acolytes liches, il fut convaincu qu'il était bel et bien invincible. Hunding se mit donc à formuler ses Apprentissages dans le LIVRE DES CERCLES, alors qu'il vivait en ermite dans une grotte dans les montagnes du Haut Désert, jusqu'à sa soixantičme année.

Cette année-là, Hunding s'engagea dans les nombreuses batailles de l'empire, vainquant tous les opposants, s'estima pręt pour la mort, et se retira dans sa grotte pour saisir sa stratégie et ses visions mystiques afin de les partager avec les autres Chantelames. Ce fut aprčs la complétion du parchemin du Cercle que les Chantelames le trouvčrent à composer son počme d'adieu et se préparer à rejoindre les dieux de la guerre dans son dernier repos.

À soixante ans, il était un homme vigoureux, qui pensait avoir tout vu dans la vie, mais ses semblables, les Chantelames, avaient besoin de lui. Ils avaient besoin de lui comme jamais auparavant.

La chasse aux épées de Torn avait séparé les Chantelames du petit peuple, et l'avčnement du Dernier Empereur devint le dernier grand conflit de l'empire du désert. L'effort final de l'Empereur et sa consort Elisa pour arracher le contrôle de l'empire au peuple fut de détruire les Chantelames. Hira jura de trouver chaque Chantelame avec son armée brigande composée d'Orques et de parias des guerres de l'empire et de les éradiquer de la surface de la plančte.

Les Chantelames n'avaient jamais été nombreux. Le dur désert gardait leurs naissances rares, et grandir dans ces terres aussi impitoyables éliminait tous ceux qui n'étaient pas dotés d'un esprit et d'une volonté de fer. Ainsi, le dernier conflit, qui vint à ętre connu sous le nom de « Guerre des Chantelames », prit le peuple des lames par surprise : ils n'étaient nullement préparés et nullement pręts à rassembler leurs talents individuellement incroyables en une armée qui eût pu défendre leurs maisons et leurs vies.

Frandar Hunding fut cherché, son počme d'adieu interrompu, et le commandement des Chantelames lui fut brusquement attribué sans la moindre cérémonie. L'on doit de grands remerciements aux dieux inconnus de la guerre qu'Hunding ait eu le temps, dans sa cave, de coucher par écrit ses années accumulées de sagesse, de stratégie et de la Voie du Shebai. Les Chantelames fuirent de leurs campements jusqu'aux collines et montagnes du désert. Ils coururent jusqu'au pied d'Hattu, « le pčre des Montagnes », où Hunding était parti pour écrire en paix et mourir, et là, ces vestiges formčrent l'Armée du Cercle ; ils apprirent la Voie d'Hunding, ses stratégies et ses tactiques, et la derničre grande vision pour une frappe de maître.

Hunding conçut un plan de sept batailles menant les Armées d'Hira encore et toujours plus loin dans les régions sauvages, jusqu'au pied d'Hattu, où la bataille finale put ętre menée. Hunding appela ce plan « le Marteau et l'Enclume ». Avec chaque bataille, les Chantelames d'Hunding en apprenaient plus sur ses stratégies et ses tactiques, se renforçaient dans leur usage du Shebai, et devenaient pręts à vaincre leurs opposants lors de la septičme bataille. Et c'est ainsi que ce fut : les six premičres batailles furent menées, chacune n'étant ni une victoire ni une défaite, chacune menant à la suivante. Les plus grandes armées d'Hira suivaient la petite armée d'Hunding. Surpassés à trente contre un, les Chantelames ne fléchirent jamais dans leur dévotion à la Voie. Tout était pręt : Hira et son Armée manoeuvrčrent vers la base du mont Hattu, où le coup du marteau fut porté. La bataille fut menée, et de nombreux Chantelames périrent ce jour-là. Hunding savait que ceux qui survivraient ne seraient pas nombreux, mais Hira et son empire du mal ne survivraient pas, et cela se passa ainsi.

À la fin de la journée, Hunding et moins de vingt mille Chantelames étaient encore en vie, mais il ne restait nulle armée malfaisante pour piller et tuer ; plus de trois cent mille périrent ce jour-là sur Hattu. De ceux qui survécurent et durent courir pour leurs vies, tous s'éparpillčrent aux quatre vents, et ils ne formčrent plus une force organisée.

Les Chantelames rangčrent leurs vies, repličrent leurs tentes, pleurčrent leurs morts, et suivirent Hunding vers la grande cité portuaire d'Arche, dans la province de Ventemer. Une flottille de bateaux y attendait Hunding. Les Chantelames quittčrent le désert pour un nouveau pays. N'étant plus les bienvenus dans l'empire du désert, ils partirent pour qu'on chante sur eux et parle d'eux dans les légendes. Le dernier grand guerrier, les chanteurs du Shehai, le Livre des Cercles, tous quittčrent ces terres où leur vertu n'était pas appréciée. Rouges, rouges du sang qu'ils étaient aux yeux du simple peuple, qu'importe qu'ils les aient sauvés d'un grand mal.

Les Chantelames jurčrent d'apprendre de nouvelles voies tandis qu'ils traversčrent le grand océan vers leur nouveau pays. D'adopter un nouveau nom, mais d'honorer le passé. En honneur de leur dernière bataille, ils nommčrent leur nouveau pays Lenclume et adoptčrent le nom de Rougegardes.

En honneur d'Hunding, le grand prince-guerrier, chaque foyer de Lenclume est doté d'une alcôve prčs de la cheminée, une niche, à vrai dire, juste assez grande pour abriter le parchemin : le Livre des Cercles.

Les Rougegardes, leur histoire et leurs héros

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E65D
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E65D
Editor ID	BCSLL_DA_Common_RedguardsHistoryHeroes
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_RedguardsHistoryHeroes
Value (gold)	9
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1174
Leveled lists	10
Scripts	0

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