



# LES TROIS VROUILLÉS

## Chapitre 02

### Promenade sur les bords de la Mer Intérieure.



[2 Ère, An 581, 29 Semailles]

Six personnages s'avancent dans la brume matinale, à leur droite s'élèvent les pics des montagnes frontalières de Morrowind et à leur gauche s'étend l'eau claire de la Mer Intérieure. Une étrange compagnie formée d'un Bosmer au sourire perpétuellement moqueur, un Nordique, capitaine d'une des plus grandes forteresses de Bordeciel; puis vient un Elfe Noir marchant rapidement et se baissant régulièrement pour ramasser une plante ou un ingrédient éventuel pour une de ses potions. Ensuite c'est un Bréton habillé d'une robe de mage bleue, un bâton de fer accroché dans son dos qui marche insouciant de ce qui l'entoure, puis enfin, monté sur un guar, un Dunmer habillé d'ocre ferme la marche, suivi de près par un autre Elfe Noir arborant les insignes du Temple.

« - Au fait, connaissez-vous l'origine de la Mer Intérieure ? demande Stelnnius à ses compagnons.

- A vrai dire je ne me suis jamais posé cette question, répond Mebestian pour le groupe.

- Elle est décrite dans le dernier sermon de - loué soit-il - Vivec notre seigneur :

“ Kagrénac révéla alors ce qu'il avait bâti à l'image de Vivec. Il s'agissait d'une étoile mobile, qui annihila l'armée de la Triune et détruisit le centre de Véloth, créant par-là même la mer Intérieure. ” récite t'il

- Qu'est-ce donc que ce « Véloth » ? demande Elberoth qui s'est rapproché pour suivre la conversation.

- C'est un ancien nom de Morrowind, comme Resdayn ou Dunmereth, dit Ervis en doublant Stelnnius qui enchaîne ;

- Et depuis notre pays est divisé en deux régions ; Vvardenfell, 'La Cité du Bouclier' en Dwemer, et la Morrowind continentale constituée principalement de la région de Deshaan et des Eboulis.

- Qui est donc ce mystérieux Kagrénac ? demande Mebestian, les Dunmers le regardent surpris.

- Kagrénac est, enfin était, le plus célèbre ingénieur Dwemer et il servait sous les ordres du roi Nain Dumac, traître envers le premier Conseil... se remémore Stelnnius en repensant aux leçons des maîtres du Temple : Il est autant responsable de la disparition de son peuple que de la mort de Saint Nérévar. »

Le groupe continue sa progression sur la route pavée, rongée par la végétation et la cendre longeant la Mer Intérieure. Tout à coup Mebestian toujours aussi avide de connaissances demande :

« - Que s'est-il passé entre les Dunmers et les Dwemers ?

- Lorsque Saint-Véloth emmena nos ancêtres en Morrowind, ils se rendirent vite compte qu'ils n'étaient pas les premières créatures intelligentes à coloniser ce territoire. Les Dwemers, surnommé Nains par les tous premiers habitants de Morrowind ; les Géants, ceci expliquant cela, nos cousins éloignés donc vivaient déjà ici et étaient, selon les témoignages recueillis par le Temple, éminemment puissant autant par leurs richesses que par leur technologie. Ils avaient fondé de gigantesques forteresses taillées dans les montagnes Vélothi et un peu partout en Morrowind, sans oublier la plus magnifique et terrible d'entre-elles : la citadelle de Vvardenfell fondée au cœur du Volcan au centre de Morrowind. Connaissez-vous les tribus nomades Cendraises qui évoluent un peu partout autant sur l'île que sur le continent ? demande Stelnnius en interrompant brusquement son flux de parole. »

Mebestian hoche la tête l'invitant à poursuivre.

« - Et bien pour prendre ces tribus comme exemple : nos ancêtres vivaient à leurs manières à l'origine ; des tribus rivalisant les unes contre les autres mais aussi convoitant les richesses des Dwemers. Peut-être, avez-vous lu Chimarvamidium 'l'espoir des Chimers', ce livre illustre le caractère impulsif de nos ancêtres Chimers devant l'ingéniosité de nos cousins. Mais peu à peu notre société s'organisa, les fondations des Grandes Maisons s'établirent à partir des tribus les plus puissantes et nos ancêtres devinrent de plus en plus sédentaires. Nos ancêtres Chimers et les Dwemers ne vivaient que dans une entente fragile, régulièrement troublée par des conflits. Mais vint le jour où Saint-Nérévar accéda au trône et fit la paix avec Dumac, le Roi Dwemer, la période qui suivit connue sous le nom de 'Premier Conseil' fut l'apogée des deux peuples, Morrowind connue à l'époque sous le nom de Resdayn,

resplendissait sous l'œil bienveillant des deux monarques amis : Dumac et Nérévar, soutenus par, loués soient-ils, Vivec, Almalexia et Sotha Sil. »

Le Bréton suit l'explication du Dunmer avec intérêt puis lui demande :

- Je ne comprends toujours pas ce qui s'est passé pour que vous en veniez à vous entre-tuer.

- D'après les archives du Tribunal, Dumac tramait un grand mal et s'apprêtait à trahir Nérévar, par chance Vivec conseilla à Nérévar d'attaquer le premier, ce qui a causé la guerre qui a détruit les Dwemers dissidents. Si Dumac n'avait pas comploté contre la paix, qui sait, nous serions peut-être toujours alliés aujourd'hui... soupire le novice du Temple.

-Donc d'après vous se sont les Nains qui sont l'origine de la guerre du Premier Conseil ?

- C'est en effet ce que le Tribunal déclare en tout cas, confirme Stelnnius.

- Ce sont ceux qui remportent les guerres qui écrivent l'histoire... marmonne Ervis. »

Stelnnius jette un coup d'œil sceptique à son congénère monté. Ils continuent à marcher en silence sur la route allant au Sud disparaissant à l'horizon...

\*\*\*\*\*

En Cyrodiil, dans le château du comte de Cheydinhal, un homme au teint cireux s'avance, il est habillé d'une robe noire déchirée en plusieurs endroits, une tête de mort orne son torse. Il arrive devant la porte du grand hall de la ville, un autre individu aux traits d'Impériaux et habillé richement se dirige vers lui.

« - Bienvenue ici, émissaire du Ver, le comte va vous recevoir, j'espère que vous n'amenez pas un autre ordre d'exécution, sinon la ville sera bientôt vide à force de tuer tous ceux qui ne sont pas des Impériaux ou qui posent trop de questions... dit l'Impérial, son interlocuteur à la peau quasiment immaculée, lui jette un regard mauvais avant de répondre sèchement :

- Gardez votre langue dans votre bouche, chambellan, si vous ne voulez pas voir votre nom sur la prochaine liste. Je dois voir le comte le plus tôt possible, mon maître n'aime pas attendre...

- Vous êtes ici en territoire Impérial neutre, nécromancien, tachez de vous en souvenir.

- On verra ça quand nos armées seront envoyées pour surveiller l'Empire, si Cheydinhal joue les trouble-fêtes, ils n'hésiteront pas à la raser...

- Heureusement pour nous que le comte vous a ouvert ses portes sans bataille... C'est un vieil ami de Clivia Tharn...

- Que fait-il donc ? Il devrait être là depuis longtemps... peste le mage noir. »

Au fond de la longue salle, une porte en bois pivote et un Impérial d'âge mur, grand, ses cheveux blancs courts témoignant de son âge, en sort. Il porte une armure daedrique noire et traîne une cape verte aux armoiries de Cheydinhal derrière lui.

« Vous voici Sanyon, ambassadeur de notre maître Mannimarco, le voyage fut agréable jusqu'à notre cité ? dit le nouveau venu, le ton de sa voix enlevant le peu de politesse qu'il pouvait y avoir dans sa demande.

- Salut à vous, comte de Cheydinhal, le Ver m'a envoyé enquêter sur les dérives possibles du peuple de cette région envers le Conseil des Anciens et le Chancelier.

- Abnur sera toujours aussi préventif... Vous avez quartier libre, exterminerez tous ceux qui s'opposeront à vous, répond le comte d'une voix sans équivoque.

- Le Vers et le Chancelier vous en seront reconnaissants. Avez-vous obéi à la dernière missive ?

- Les impôts ont bien été augmentés et la garde impériale renforcée, je me suis occupé personnellement de ceux qui osaient se rebeller contre l'Empire, confirme le comte, un sourire mauvais sur son visage coupé au couteau.

- Et comment se portent vos voisins ? Cette région est entourée par les régions du Pacte de ... comment déjà... de Narsis, de Longsanglot, ou encore de Vendeaume ? Je ne sais plus...

- Le Pacte de Cœurébène, Sanyon, les Elfes Noirs se terrent derrière les montagnes frontalières, et les Nordiques n'ont pas mis un pied en Cyrodiil depuis des lustres... Trop occupés à combattre Haute-Roche et les membres de l'Alliance ; ces Brétons, Orcs et Rougegardes...

-Comment avez-vous été mis au courant de ces informations ? questionne le nécromancien,

- J'ai des yeux et des oreilles partout, y compris chez nos ennemis... le Scalde associé à la déesse païenne Dunmer... Rien ne m'échappe. Le comte termine en chuchotant quasiment ses derniers mots, il regarde par une fenêtre de la salle un oiseau qui entre dans une tour du château.

- Parfait je vais rester dans la région un moment, si vous voulez me voir je serai dans mes quartiers. Maintenant je vous laisse, je dois envoyer mon rapport au Ver. »

Le dénommé Sanyon s'incline et quitte la salle. Le comte se dirige vers un mur puis après avoir appuyé contre une des pierres, disparaît dans un couloir obscur dissimulé.

\*\*\*\*\*

De l'autre côté de la montagne les six voyageurs se rapprochent de plus en plus des pics rocheux, la Mer Intérieure a disparu au détour d'un tournant, masquée par la végétation et ils s'engagent sur un sentier fonçant vers les montagnes. Les pins se font de plus en plus touffus et le groupe finit par entrer dans une forêt profonde après avoir parcouru les bords de la Mer Intérieure qui étaient à découvert.

« - Cette forêt s'arrêtera quand nous aurons parcouru encore quelques mètres de dénivelé, ensuite ce sera des roches abruptes, des cailloux pointus...

- En parlant de ça, je n'ai pas connaissance d'un passage traversant ses montagnes, dit Ervis en regardant les pics et les sommets qui s'élèvent au-dessus des nuages.

- Nos ancêtres ont bien dû les traverser cependant, répond Stelnnius en continuant à marcher suivi de près par les autres membres de la compagnie.

- Je ne suis pas sûr que raisonner de la sorte soit très... judicieux, souligne Fendel.

- Il existe un passage, en effet, en suivant le sentier nous devrions le trouver, indique l'elfe des bois en reniflant en direction de la masse rocheuse.

- Je fais confiance au nabot, allons-y, je ne veux pas faire un détour de plusieurs jours alors que la route est tracée. »

Le groupe poursuit son chemin, et rapidement les compagnons sortent des bois. Quelques instants plus tard, entre les flancs nus du mur de pierre grise et le vide, mis à part Elberoth qui va avec souplesse et rapidité, les voyageurs marchent en file indienne à pas prudents et mesurés. Sur leur côté, au-dessus du vide, s'étend Morrowind ; un paysage formé de plaines vertes devenant peu à peu grises, la Mer Intérieure brillant dans la lumière du soleil, et au loin s'élèvent des nuages noirs et épais au-dessus de la région de Deshaan, la ligne d'horizon est troublée par les volcans actifs de l'Est du pays qui sont à l'origine du manque de luminosité et de l'infertilité des terres dans certaines régions de Morrowind. Seuls les yeux du Bosmer peuvent distinguer, au-delà de la ligne séparant le ciel de la terre, les pyramides constituant les complexes de Vivec, mais le regard d'Elberoth est attiré par plusieurs structures : formées par un tourbillon bleu, une armature d'un métal dont on ne trouve pas l'existence en Tamriel, et elle semble profondément accrochée dans le sol par des chaînes.

« - Je vois des artéfacts étranges un peu partout en Morrowind, de quoi s'agit-il ?

- Je vois de quoi vous voulez parler Bosmer, les services de la Guilde des Mages sont très inquiets à leur sujet, acquiesce Mebestian

- Le Temple est aussi en état d'alerte, le Tribunal reste muet à leur sujet. ajoute Stelnnius, De plus les intendants des Tribuns nous ont prévenu que - loués soient leurs noms - Vivec et Sotha Sil ont quitté leurs palais respectifs, Ayem -bénie soit-elle- dit que bientôt les Tribuns seront tous réunis pour concentrer leur pouvoir.

- Y a-t-il un lien avec les évènements en Cyrodiil ? pense Aenar à voix haute.

- Mannimarco. répond Fendel.

- Vous dites ? dit Mebestian en se tournant vers le Dunmer

- Le Roi des Vers et ses sbires ont pris possession de l'Université Impériale je vous rappelle, ce doit-être une de leur combine pour puiser de l'énergie magique. explique l'alchimiste.

- Ou bien ce sont peut-être des sortes de portails vers d'autres lieux, j'en ai regardé un de près et à travers on voyait des étoiles d'ailleurs... décrit Ervis en se remémorant la scène.

- Les chaînes peuvent faire penser à des sortes de grappins, non ? suggère Stelnnius

- Ou bien comme sur les navires on pourrait y voir des... ancres ? imagine Elberoth

- En tout cas ces choses portent des symboles daedriques et la magie daedrique est souvent synonyme de la présence plus ou moins importante d'un Daedra... Laissons ces affaires aux puissants et affrontons nos propres problèmes comme par exemple ce mur de pierre devant nous, termine Mebestian en indiquant la fin du sentier qui se fait stopper net par la montagne.

- On est donc fixé, nos ancêtres sont arrivés en Morrowind en lévitant, ironise Ervis.

- Cherchons un passage, il est peut-être dissimulé dans les fourrés ou derrière des rochers. » Déclare Fendel tout en cherchant autour de lui une suite éventuelle du sentier.

Le groupe se disperse, Stelnnius reste face à la paroi, le menton reposant dans la paume de sa main, perplexe.

« - *Les portes de Seydafell sont pourtant bien là pèlerin Stelnnius.*

- Pardon ? après avoir regardé autour de lui le novice du Temple qui ne voit personne enchaîné : Loué soyez-vous Augure Cormaris mais il n'y a pas dans ce plan quelconque porte dans ce mur.

- *Je ne suis pas Cormaris le Téméraire, Dunmer, mon nom fut celui de ce pays et maintenant c'est celui de ces montagnes.*

- Saint Véloth ! Par ALMSIVI, mais qu'est-ce que j'ai bien pu faire au Temple pour entendre la voix de tous ces morts ?

- *Je suis bien Véloth, et pour te répondre partiellement, certains Daedras s'intéressent à vous.*

- C'est un honneur de pouvoir attirer l'attention des princes Daedra mais... Pourquoi ?

- *Pour cette porte, n'oublie pas que les illusions ne sont que le fruit d'une altération de l'esprit... Et pour les Daedras... N'en parlons pas maintenant.*

- Si vous le dites... Vous avez parlé de Seydafell ? A l'oreille on dirait du Dunmer mélangé au Dwemer.

- *La 'Cité du Passage' est abandonnée depuis des millénaires, une famille de princes Dwemers l'occupait et elle constituait le premier passage vers Cyrodiil, aujourd'hui personne ne se souvient d'elle.*

- Et une porte y mène ? Qu'y trouverons-nous ?

*- Je dois partir, rassemble les autres, le Fléau de Cormaris arrive. »*

La voix du prophète Véloth s'estompe, Stelnnius regarde au loin et voit des ombres noires dans le ciel. Il court appeler les autres

« - Des braillards ! Tout un vol de braillards des falaises se dirige vers nous ! » crie t'il aux autres.

Une minute plus tard tout le monde est devant le mur de pierre.

« - Mebestian, une illusion recouvre cet endroit, vous pouvez faire quelque chose ?

- Oui mais ça va prendre un peu de temps, il faut que je nous immunise contre les ensorcellements, ne bougez plus s'il vous plait ce sera plus simple.

- Des braillards foncent sur nous au cas où vous n'auriez pas remarqué, Bréton. souligne Aenar.

-Et bien ne bougez pas trop et évitez de me déconcentrer s'il vous plait. rétorque l'homme aux traits elfiques.

- On veillera à ne pas trop faire de bruit quand ils nous massacreront, dit Aenar d'un ton sarcastique.

- Toujours à dramatiser vous les Nordiques... soupire l'illusionniste.

- Vous deux ça suffit, préparons-nous à les recevoir, nous allons les tenir à distance, Mebestian... dépêchez-vous. » s'interpose Fendel en prenant une fiole verte.

Le Bréton saisit son bâton de métal et murmure de façon laconique des mots oubliés, face à eux les Braillards ont changé leur trajectoire de telle façon à encercler le groupe. Elberoth et Ervis bandent leurs arcs et tirent d'un même geste, si la flèche du Dunmer loupe sa cible, celle du Bosmer transperce l'aile d'un des rapaces. Aenar regarde impuissant les lanceurs de sorts et les archers s'activer, il possède bien un sort de sphère enflammée mais la magie n'est pas un grand atout chez lui. Les braillards tournoient autour d'eux, balançant leur meilleure arme à droite et à gauche pour toucher leurs proies : ces créatures vivant normalement exclusivement en Vvardenfell se rapprochent des oiseaux, cependant leur taille imposante et leur queue dotée d'une pointe empoisonnée les rend redoutables.

Alors que Mebestian s'active et a formé plusieurs runes dans le sol, Elberoth tient les braillards à distance. Stelnnius a invoqué un arc, il fait vibrer la corde d'énergie qui envoie des traits invisibles sur les créatures qui lâchent un cri de douleur à chaque coup qui atteint sa cible. Quant à Fendel il fait léviter sa fiole à hauteur d'un braillard qui la percute, le choc n'a pas causé de blessures importantes à la bête qui se tourne vers l'alchimiste. Après s'être positionné au-dessus de lui, le monstre lâche un hurlement horrible, puis il perd sa stabilité et s'effondre au sol, les autres peuvent voir que le dos du Braillard est recouvert d'un liquide qui ronge sa peau et ses plumes. En quelques secondes un trou s'est formé et le braillard s'agite dans tous les sens, se frappe à la montagne, pour se débarrasser du poison acide qui le consume peu à peu.

« - Achevez le Fendel ! Pas de souffrance inutile, même sur ces créatures. » lance Ervis à son congénère qui prend son bâton pour effectuer un rapide mouvement du bras. Le braillard s'immobilise instantanément, les yeux de la créature vidés de toute lueur de vie.

Un autre est tombé sous les flèches des trois Mers, pendant ce temps une lueur violette s'élève du Bréton formant une aura qui masque son créateur. Puis il écarte les bras et les yeux de tous les individus et créatures présents s'illuminent. Le mur qui coupe le sentier s'efface peu à peu pour dévoiler une grande porte métallique. Un tunnel entouré d'un cercle ressort en bas-relief sur la porte.

« - Seydafell, la Cité du Passage, murmure Stelnnius en se tournant vers la grande porte.

- Ouvrez la porte ! » hurle Ervis qui sent que les braillards, énervés par la mort de leurs congénères, prennent le dessus.

Mebestian se dirige vers la porte,

« - Elberoth venez ! La serrure est fermée ! »

L'Elfe des bois se précipite sur l'entrée métallique, sort un crochet et commence son travail de voleur. Une des créatures s'est posée près d'Aenar qui abat sa lame sur elle et brise son crane fragile en deux. Fendel envoie quelques sorts de soins sur la jambe du Nordique puis se retourne pour esquiver la queue d'un des braillards. Elberoth parvient à crocheter la serrure et le montant glisse dans un fracas d'acier raclant contre le sol.

« - Par ici, dépêchez-vous ! » lance-t-il aux autres, les compagnons se ruent vers Seydafell et referment la double porte sur les braillards des falaises.

\*\*\*\*\*

« - C'est... grand. » résume Stelnnius en regardant autours de lui.

La cité Dwemer de Seydafell plongée dans la pénombre est formée d'une gigantesque fosse circulaire dont les murs sont percés d'arcades et d'habitations. Les six aventuriers se tiennent dans une des multiples issues vers le cœur de la ville. Le long des parois de la fosse court un escalier qui relie tous les niveaux. Cependant en plusieurs endroits on s'aperçoit que la vie a été présente en ces lieux : des petites lampes fonctionnant grâce à une technologie connue seulement des Dwemers, ou encore des machines lancées pour l'éternité, s'autoalimentant... A quoi peuvent-elles bien servir... Seuls leurs créateurs le savent...

« - Avançons, c'est très certainement magnifique mais nous devrions nous dépêcher d'atteindre l'autre côté de cette cité, presse Ervis, l'arc encore en main.

- Personne n'a plus connaissance de cet endroit... Qui sait les richesses qu'il renferme ? songe le Bosmer.



- Nous le fouillerons quand nous aurons terminé notre mission, et puis je n'aime pas ces cités Dwemers qui regorgent de mécanismes vicieux et de machines prêtes à vous découper si vous profanez les tombes de leurs concepteurs, déclare Fendel.

- En route, si cette place s'appelle la Cité du Passage, c'est qu'il doit bien y avoir une issue, annonce Stelnnius tout en empruntant la voie principale conduisant à l'escalier.

- Comment pouvez-vous connaître le nom de cet endroit ? l'interroge Mebestian

- Facile, c'est écrit sur la porte. »

Ils avancent et arrivent sur une petite place, une fontaine de marbre expulse de l'eau dans un bassin d'argent. Soudain un bruit sourd retentit et le Bosmer s'effondre au sol. Une dizaine de créatures à la peau blanche émerge de l'ombre et encercle le groupe.

« - Salutations habitants de ces ruines, que la grâce des Divins et des Daedras vous accompagne, nous voudrions... commence Stelnnius avant d'être coupé par Aenar :

- Tu les as vus ? Ils n'ont pas l'air de parler la langue commune.

- Et alors ? Ca n'empêche pas de montrer que nos intentions sont pacifiques, rétorque le jeune Dunmer.

- Détrompez-vous, Men, nous connaissons votre langage, notre Maître nous l'a appris, annonce un membre du groupe qui les encercle.

- Eh bien, ça va faciliter pas mal de choses...

- Mais qui est votre maître au fait ?

- Il vit dans le dernier étage de cet endroit maudit, et... il parle aux grands oiseaux... » répond la créature

Elle est recourbée sur elle-même, la peau sur les os, son visage présente des oreilles très développées et un orifice nasal très large. Au contraire de ses congénères elle n'est pas aveugle, son torse est recouvert par une armure falmer antique immaculée, néanmoins il porte un heaume de chitine de chaurus, et dans sa main repose un bâton tordu.

« - Vous êtes des Elfes des Neige ! dit Mebestian,

- Nous préférons le nom de Falmers, mais en effet, nous faisons partie de cette noble race qui a été abusée par les Nains et pliée à l'esclavage jusqu'à ce que plus personne en Tamriel ne se rappelle de la grandeur de notre civilisation.

- Oui, les rumeurs disent que vous capturez tous ceux qui pénètrent vos territoires pour leur crever les yeux et les tuer, se remémore innocemment Stelnnius.

- Comme quoi les légendes ont toutes une part de vérité : vous êtes nos prisonniers, créatures de la surface ! » s'exclame le Falmer armé d'un bâton.

Une voix s'élève alors résonnant contre les murs de pierre :

« - Pas cette fois mes amis, ces individus sont mes invités. »

Une ombre court le long du mur, puis le groupe distingue un Dunmer de haute taille qui se dirige vers eux, derrière lui marche un braillard des falaises. Il s'arrête à la hauteur du groupe, hoche légèrement la tête avant de déclarer :

« - Bienvenue à Seydafell, le Passage perdu vers les terres de Cyrodiil. »

\*



A suivre...