



# LES TROIS BRAILLARDS

## Chapitre 03

### Le seigneur de Seydafell

*Dans les chapitres précédents, Elberoth, un Bosmer de la guilde des voleurs se dirigeait vers Cyrodiil pour voler l'armure de l'Empereur, en chemin il a rencontré Aenar, soldat Nordique, ainsi que Mebestian, un Breton et son collègue Fendel, un Dunmer alchimiste, tous deux membres de la guilde des mages, sans oublier Stelmnius et Ervis, le premier étant membre du Temple de Morrowind et le deuxième un soldat Dunmer. Après avoir affronté un groupe de daedras ils prirent la route vers l'Empire pour accomplir la quête d'Elberoth. Pendant ce temps, Sanyon, un nécromancien est arrivé à la ville Impériale de Cheydinhal pour surveiller les frontières donnant sur les pays du Pacte. Suite à quelques jours de marche la petite compagnie est arrivée dans les montagnes Vélothi, Mebestian a pu dévoiler l'entrée d'un antique passage à travers la montagne : les ruines Dwemers de Seydafell qui sont sous le contrôle d'un mage Dunmer et d'une colonie Falmer...*



« - Mon nom est Rovone Valos. Seigneur et mage Dunmer, je ne suis affilié à aucune Maison et je ne sers que mon propre intérêt. Ce qui se passe en Cyrodiil ne me touche pas et les raisons qui vous poussent vers la région Impériale ne m'intéressent pas non plus. Je règne sur ses ruines Dwemer depuis trois cent ans, je me suis fait accepter par les Falmers qui habitent dans les profondeurs et j'ai même pris leur commandement. N'ayez pas peur des Braillards, maintenant qu'ils savent qui vous êtes, ils ne devraient plus vous causer d'ennuis. Hum... ah oui... au sujet des trois Braillards que vous avez abattus... Enfin... Ce n'est pas grave. Passons. Vous êtes donc les bienvenus dans ma demeure, vos chambres sont à l'étage inférieur, ici nous sommes dans l'entrée de la partie habitée de Seydafell, j'y vis seul avec mes Braillards. » Se présente le Dunmer.

Il est grand, ses cheveux noirs tombent dans son dos détachés, son visage est sec et strié de cicatrices, il porte des habits amples aux couleurs rouges, son sceptre de mage repose à ses côtés : un bâton de facture ouvragée et complexe, composé d'ébonite et possédant une gemme écarlate à son sommet. Le groupe est réuni dans une salle circulaire recouverte de tapisseries sombres, un tapis venant d'Elsweyr recouvre la pièce avec, brodé en fil d'or, un gigantesque V daedrique.

« - Vous avez quartier libre, je vous demanderais seulement de ne pas pénétrer ni dans mon bureau, ni dans la salle des couveuses.

- La salle des couveuses ? répète Fendel d'un air interrogateur,

- Oui, dans cette salle reposent les œufs de mes Braillards, cela me permet d'assurer la génération suivante et la soumission de ces créatures qui n'apprécieraient pas de voir leur progéniture massacrée si elles me provoquaient.

- C'est du chantage ! s'insurge Stelnnius,

- Pouvez-vous me répéter cela en face Dunmer ? Je vous rappelle que notre peuple a réduit en esclavage les Argoniens et les Khajiits, alors des Braillards...

- C'est... vrai. Mais je n'ai jamais adhéré à ce système... reconnaît le jeune Dunmer.

- Il faudra vous y faire Dunmer du Temple, car au-delà de ces montagnes, la guerre déchire Cyrodiil, et ce ne sont pas quelques Braillards à mes services qui devraient le plus vous choquer.

- Merci de votre hospitalité pour cette nuit, qu'Azura vous bénisse. Conclu Ervis en coupant court à la discussion.

- Votre ami Bosmer est solide je lui ai guéri la plaie causée par les Falmers, il se repose à l'étage inférieur. Sur ce, messieurs, bonne soirée. »

Rovone allait partir mais il se retourne pour ajouter :

« Une dernière chose : ne sortez pas dans la cité, ces Dwemers ont laissé l'équivalent d'une armée de machines partout dans Seydafell, je ne voudrais pas que nous retrouvions l'un de vous mort au fond de la fosse principale demain matin. »

\*\*\*\*\*

Sanyon appuie son front contre le carreau froid d'une fenêtre du château de Cheydinhal, il se remémore sa jeunesse : très tôt il a aimé la mort et voué son âme à Sithis, son père nécromancien a tué sa mère pour la faire renaître sous forme de cadavre ambulante après sa naissance, déjà à l'époque la nécromancie était mal vue et ils devaient se réfugier régulièrement dans des grottes de Cyrodiil pour se cacher des troupes Impériales. Il a reçu sa robe de maître nécromancien à l'âge de dix-neuf ans après avoir sacrifié une famille de bucherons en l'honneur du Culte du Ver, ce culte secret est réservé à une élite de mages noirs, et c'est là qu'il a appris l'existence de Mannimarco. Le roi de cet ordre jugé infâme leur disait que leur heure viendrait, qu'il fallait se tenir prêt. Les nécromanciens sont devenus dès lors plus actifs, tuant plus et ressuscitant plus, sortant sous la lumière pour attaquer des villages à découvert accompagnés de petites armées de morts-vivants. Puis un jour, ce jour inoubliable, le Ver a pris possession de la Cité Impériale, les nécromanciens réunis... l'Université des Arcanes en flamme... Le règne du Roi des Vers a commencé. L'alliance avec Abnur Tharn a été nécessaire pour prendre le contrôle du Conseil des Anciens, gouvernement de l'Empire. Maintenant, grâce à ses loyaux services envers le Culte, Sanyon a pu gagner une place calme dans les services d'inquisition, sa mission est facile : exterminer tous ceux qui font les fortes-têtes. Cependant l'action lui manque, cette région de l'Empire est la plus calme, et très peu de non-Impériaux franchissent les frontières.

« - La tension augmente chaque jour Sanyon, les nouvelles venant des frontières sont très mauvaises, les trois alliances ont lancé des appels à la guerre, annonce une voix derrière lui.

- Le Ver aura le temps d'accomplir le plan ?

- D'après ce que j'en sais, même si nous étions balayés par les Alliances, Mannimarco verrait son dessein s'accomplir, répond l'individu assis dans un coin de la pièce.

- C'est tout ce qui compte, ordonnez l'envoi de troupes Impériales sur les routes venant de Morrowind et de Bordeciel, si ces rumeurs de guerre sont avérées, alors nous serons prêt. »

\*\*\*\*\*

Masser, la plus grosse des deux lunes du ciel de Tamriel est déjà haute et Stelnnius ne trouve pas le sommeil, il sort de la chambre et arrive dans l'entrée circulaire de l'étage supérieur, il s'assoit contre l'un des sièges le long du mur et se perd dans ses pensées. Quand tout à coup il voit Rovone Valos marcher vers son bureau. Au moment où il va pour ouvrir la porte il se tourne vers le novice du Temple :

« - Venez, une personne veut vous voir. »

Stelnnius se lève intrigué et suit son hôte dans son bureau, la pièce est assez grande, divisée en trois parties séparées par des arcades. Au centre de la pièce se dresse une table en pierre couverte de papiers et de morceaux de charbons. Sur la droite, derrière une colonnade et à moitié masqué par un rideau se tient un lit bas venant de Vvardenfell. Tout au fond de la pièce, près de la seule fenêtre de tout l'étage, dos à l'entrée de la pièce, se tient une personne aux oreilles longues et pointues à la peau dorée, elle porte une cape de voyage impeccable.

« - Je vous laisse messieurs, dit Valos en se retirant de ses quartiers.

- Tu dois te demander qui je suis, comment j'ai pu trouver cet endroit et pourquoi Rovone ne m'a pas jeté dehors, non ?

- C'est vrai, qui êtes-vous ? Et que me voulez-vous ? » demande le Dunmer suspicieux.

L'elfe se tenant près de la fenêtre se retourne, son âge est indéterminable et son regard chargé d'histoires.

« - Je t'ai parlé il y a peu de temps, mon nom est Véloth, 'Celui qui a guidé les Chimers en Resdayn'.

- Encore vous ? C'est un honneur comme toujours mais je comprends de moins en moins ce qui se passe. Que me voulez-vous vraiment ? s'énerve Stelnnius.

- Cette fenêtre est orientée vers l'Ouest, regarde à travers, que vois-tu ? »

Le Dunmer s'approche et plisse les yeux, il n'aperçoit rien de plus que le noir de la nuit, Véloth pose alors une main sur son épaule et Stelnnius sent son regard glisser vers le Sud-Ouest, tout devient net et ce qu'il voit le fige d'effroi.

« - Qu'elle horreur, que se passe t'il en Cyrodiil ? La Cité Impériale... Je ne pensais pas que nous en étions arrivés là...

- La tâche qui t'as été confiée est une mission suicide. Je préfère laisser la parole à celui que tu as servi pendant tant d'années, il saura mieux que moi t'expliquer la situation. » dit le Prophète en se tournant vers un coin de la pièce.

Un Dunmer émerge de l'ombre ;

« - Stelnnius, bien que l'avenir soit incertain, nous sommes convaincus que tu ne reviendras pas de Cyrodiil si tu franchis les murs de la Cité Impériale. Malheureusement nous nous en sommes aperçus trop tard...

- Cormaris a raison, nous avons été abusé par un Daedra, les choses ne devaient pas se passer comme ça.

- Que voulez-vous dire ? Vous m'envoyez dans l'Empire pour accomplir la mission d'Elberoth puis vous me dites que je vais très certainement y mourir ? Ce n'est pas que l'idée de la mort m'effraie mais je ne comprends absolument rien...

- Clavicus... commence Véloth

- Vile, termine Cormaris.

- Le Daedra ?

- Oui, Elberoth a signé un contrat avec Vile et nous l'avons appris trop tard. Il se sera joué de lui en se matérialisant sous la forme d'un oracle ou encore d'un marchand, mais son intention n'est en aucun cas de préserver votre existence. Et maintenant que vous avez accepté la quête vous ne pourrez en ressortir vivant qu'avec l'armure de l'Empereur.

- Nous n'avons rien signé avec le seigneur des machinations, j'abandonne cette mission et je rentre chez moi, ces histoires de princes Daedras qui piègent des mortels pour s'amuser, ça me dépasse !

- Tu ne peux plus faire demi-tour, qui sait ce qu'il t'arriverait une fois sur le sentier qui te ramènerait vers ton village, une avalanche pourrait t'écraser, un Braillard te dévorer...

- Et il serait inutile de demander qui en serait le responsable ? dit Stelnnius tout en connaissant la réponse à l'avance.

- Clavicus Vile marchande des âmes quand il fait ses contrats. Je suis désolé mais tu es condamné à réussir ou à périr.

- Nous resterons toujours prêt de toi, c'est bien tout ce que nous puissions faire, mais hélas nous n'avons aucune consistance dans ce plan. Nous ne pourrions même pas être ici en ce moment même si un phénomène étrange ne perturbait pas la protection magique qui recouvre Tamriel.

- C'est bien ma veine... Sauf votre respect à vous deux je ne vois pas en quoi vous pourriez bien m'aider...

- Souviens-toi, qui t'as permis d'ouvrir les portes cachées de Seydafell ?

- C'est vous Véloth... J'y pense ne peut-on pas faire en sorte de garder ce contrat non-terminé et de vivre avec mais sans jamais l'accomplir ?

- Si... mais dans ce cas vous êtes condamnés à rester dans cette cité Dwemer, toute tentative de votre part pour faire demi-tour pourrait être prise comme une rupture de contrat et donc la promesse d'une mort prochaine...

- Azura me vienne en aide... Puisque c'est l'unique choix qu'il me reste : j'irai.

- Choix judicieux. Avant de partir je voudrais te dire de te méfier de Rovone Valos. Il a toujours été neutre mais depuis peu...

- Valos arrive Cormaris. Nous devons te laisser Stelnnius à présent, partez demain matin, ne perdez pas de temps car plus les heures s'écoulent et plus le mal grandit. »

Stelnnius n'a pas le temps de répondre que les deux prophètes se sont déjà évanouis. La porte du bureau s'ouvre et Rovone entre l'air sceptique.

« - Les affaires en Cyrodiil s'aggravent, mes Braillards ont vu des choses... inhumaines. Par leurs yeux j'ai vu des centaines de personnes marcher vers la Cité Impériale, des chaînes autour du cou et l'air malade. Des mages noirs les conduisaient, les prisonniers étaient de toutes les races, de tous les âges, mâles, femelles... Parallèlement j'ai vu les armées Impériales, elles marchent vers les frontières et rien ne peut les arrêter, annonce t'il.

- Je croyais que vous vous moquiez de ce qui se passe au-delà des Vélothi ? s'étonne Stelnnius

- Votre arrivée m'a prouvé que je ne suis pas autant en sécurité que je ne le pensais, je vous ai vu en bas tout à l'heure, le Bréton qui dissipe mon sortilège d'illusion présent depuis tant d'années... Je l'ai remis en place rapidement mais si vous, vous y arrivez, d'autres y arriveront aussi. J'ai donc envoyé mes Braillards espionner Cyrodiil, et dorénavant la seule manière qu'il me reste de me cacher à jamais est de barrer le passage.

- Vous n'y pensez pas ?! Et puis de quoi vous cachez vous ? »

Cette dernière question provoque chez Valos une réaction étrange ; son visage se crispe et passe de sa couleur habituelle noire à une teinte légèrement grise. Ses yeux s'affolent et le Dunmer regarde autour de lui. Il se penche alors vers Stelnnius pour lui chuchoter dans le creux de l'oreille :

« - Ils me cherchent, ils veulent me capturer, je me cache depuis si longtemps...

- Mais qui donc ? s'exclame Stelnnius »

Valos prend une bouffée d'air puis va observer par la fenêtre, il se retourne pour répondre :

« - Je ne peux pas le dire, j'en ai déjà trop dit, ne vous inquiétez pas, finalement, le Passage restera ouvert. Mes histoires ne vous concernent pas, je n'aurais pas dû réagir de cette manière. Allez vous coucher à présent, bonne fin de nuit et fermez la porte derrière vous.

- Puisque c'est votre souhait, je m'en vais, qu'Azura veille sur vous Valos. »

Stelnnius s'éclipse laissant seul le mage Dunmer qui s'assoit à son bureau, songeur. Il finit par se relever :

« Ça fait longtemps qu'Azura m'a abandonné, maudit soient les Daedras et leurs sbires. Si cela recommence, je vais devoir prendre les choses en main. » murmure-t-il en regagnant sa chambre

\*\*\*\*\*

Le lendemain les six compagnons sont de retour devant la fosse principale de la cité Dwemer, accompagnés par le seigneur de Seydafell, ils marchent une petite heure à travers la cité Naine et finissent par trouver une porte similaire à celle de l'autre côté de la ville. Le groupe sort de la montagne.

« - Nos chemins se séparent ici voyageurs, déclare Rovone d'un air grave.

- Merci encore pour votre hospitalité maître Dunmer, répond Mebestian en hochant la tête.

- Ce n'est rien. Prenez les sentiers qui vont au Sud-Ouest, Cheydinhal est à deux journées de cheval d'ici. Méfiez-vous les routes sont gardées, je vous conseille de vous faire discrets ou bien les Impériaux seront sans pitié avec vous. Bonne chance et que les Daedras vous bénissent.

- ALMSIVI Valos, j'espère que nous nous reverrons. Après tout vous êtes le passage le plus rapide vers Morrowind, nous devons bien repasser par-là tôt ou tard, dit Stelnnius en essayant de sourire.

- Je l'espère aussi Dunmer, je l'espère... » conclue leur hôte avant de tourner les talons.

Les portes se referment et se fondent dans la masse rocheuse, la pluie se met à tomber petit-à-petit, le groupe se retourne vers Cyrodiil qui les attend à présent, une angoisse naît alors : celle du doute.

La région était belle la dernière fois que Fendel l'a foulée, en marchant il observe les changements : un ciel constamment gris, pas comme celui de Morrowind souvent noir de cendre mais de cette lueur grise aveuglante qui vous oblige à regarder le sol sous peine d'attraper la pire des migraines. L'air est anormalement froid, un vent glacial frigorifie les membres de l'alchimiste, un froid oppressant qui donne cette impression d'étouffement et de lente agonie. Le territoire Impérial a décidément bien changé, la végétation semble endormie, personne ne voyage sur les routes qui arpentent les montagnes : pas de chasseur de loups ou bien de pêcheur aux bords des cours d'eau. Aucun oiseau ne chante, un silence de plomb règne sur cette région, un désert de vie et d'espoir...

« - On me dirait que je me trouve dans le royaume d'un quelconque prince Daedra que je confirmerais sans hésiter, dit Ervis qui marche en tête avec Elberoth, le Dunmer avait dû laisser son guar non-loin de Seydafell, ne pouvant pas l'emmener avec lui en Cyrodiil.

- Je suis sûr que même le royaume de Malacath est plus accueillant, soupire le Bosmer.

- Nous sortirons bientôt de ces montagnes, je vois la grande route qui va vers Cheydinhal, montre le Nordique en pointant le chemin de pierre.

- Dépêchons-nous, nous sommes désormais en territoire hostile, qui sait ce qui nous attend à Cheydinhal. Plus vite on voyagera et plus vite on en aura terminé avec cette quête. »

Les compagnons s'éloignent, une brume épaisse recouvre peu à peu le sentier montagneux.

\*\*\*\*\*

Valos est assis dans ses appartements, cela fait à présent une journée que les voyageurs sont partis et il n'a pas quitté son fauteuil depuis la veille. Le Dunmer est plongé dans une profonde réflexion, ses yeux sont clos et son visage est détendu. Tout à coup une déflagration perturbe Rovone qui court à son bureau pour en voir l'origine. Là, au-dessus de la pile de papiers, repose un parchemin. Le mage jette un sort pour s'assurer qu'aucun maléfice ne recouvre le morceau de cuir. Il le prend rassuré et commence sa lecture :

« *Au Seigneur Valos,*

*De récentes perturbations magiques détectées dans les montagnes Vélothi nous ont permis de retrouver votre trace. Vous pensiez pouvoir nous échapper mais le Ver voit tout. Nous tenons toujours votre cousin, ne vous inquiétez pas pour lui, il n'a jamais été aussi vivant de toute son existence.*

*Pour préserver son intégrité mentale et physique vous allez devoir respecter les vieux traités et contrats que nous avons signé avec vous. Aussi comme vous êtes toujours notre vassal, sur ordre*

*d'Abnur Tharn, grand Chancelier du Conseil, vous devez barrer la route qui passe par votre ruine naine. Toute personne voulant traverser les montagnes devra être exterminée.*

*Pour nous assurer que vous respecterez les ordres j'arrive en personne avec un bataillon d'une cinquantaine d'Impériaux pour prendre la Cité Dwemer. Toute résistance de votre part serait vraiment inutile car nous vous exterminerions vous et votre frère, si jamais il vous prenait l'envie de faire quelque chose de stupide.*

*Nous sommes en route, le dernier ordre de ce parchemin est celui-ci : enlevez toutes illusions qui entourent votre demeure.*

*Que le Ver règne à jamais.*

*Sanyon »*

Le parchemin s'enflamme dans la paume de Valos qui jette les restes au sol avec violence. Il s'empare de son sceptre et frappe le sol au point de le fissurer en hurlant :

« - Ru Azura ! Yaglag devahr lo Falmers ! »

L'Elfe des Neiges à l'armure falmer bâtarde se précipite dans le bureau de Valos.

« - Vous avez demandé... maître ?

- Osuhn havag devahr molgah ! répond le Dunmer dans sa langue gutturale maternelle.

- Bien seigneur, nous sommes prêt à vous suivre, articule difficilement le Falmer.

- Combien êtes-vous à présent ? demande Valos en langue commune,

- Nos forces ont augmenté, nous sommes soixante, à peu près.

- Rassemblez-vous ! Et vite ! »

Le mage Dunmer refrappe le sol et une onde de choc aux couleurs violacées pénètre dans les murs.

Un observateur extérieur à la montagne pourrait observer le pic rocheux s'effacer peu à peu, des tours de métal émerger de l'illusion qui se désagrège lentement, des remparts renforcés dans les parois de la roche, des balcons de pierre surplombant les flancs de Seydafell... En résumé, il verrait la cité Dwemer cachée depuis des centaines d'années se révéler au grand jour. Sur les balcons, des Elfes des Neiges s'activent autour d'une trentaine de Braillards des Falaises. Valos s'avance en lévitant, une armure noire le recouvre. Sur le sentier qui s'est agrandi avec la disparition de l'illusion se regroupe une petite armée de Falmers des tréfonds. Les Braillards prennent leur envol et tournoient au-dessus de la troupe en croassant.

Rovone Valos regarde alors vers l'Ouest et s'exclame d'une voix forte recouvrant les croassements et les cris des différentes créatures :

« Je viens à ta rencontre Nécromancien ! » un sourire mauvais traverse son visage.

\*\*\*\*\*

Au loin la compagnie d'aventuriers se cache dans les fourrés, car à une dizaine de mètres d'eux évolue une colonne d'humains ou de ce qui fut un jour des humains, marchant en rangs serrés,

un cavalier portant une robe noire déchirée, ornée d'une tête de mort est en tête. Soudain un bruit sourd venant des montagnes fait s'arrêter le cavalier, Sanyon relève la tête, un rictus aux lèvres :

« Je savais que je pourrais compter sur toi Valos... » murmure celui-ci.



A SUIVRE...