H r sie moderne

# Hérésie Moderne

## Étude de la religion daedrique dans l'Empire

par Haderus of Gottlesfont

L'adoration des Daedra n'est pas interdite par la loi en Cyrodiil. Cela résulte principalement de la charte impériale autorisant la guilde des mages à invoquer les Daedra. Quoi qu'il en soit, l'opinion publique et privée est si nettement contre le culte des Daedra que ceux qui pratiquent des rituels daedriques le font en secret.

Cependant, les opinions sur le sujet diffèrent grandement dans d'autres provinces. Même en Cyrodiil, les positions traditionnelles ont beaucoup changé au fil des années et il existe encore des communautés qui adorent les Daedra. Certains de ces adorateurs les plus traditionnels sont poussés par la piété et une conviction personnelle, mais de nombreux adorateurs modernes des Daedra sont animés par le désir d'obtenir des pouvoirs sotériques. En particulier, des héros de toutes affiliations partant à l'aventure sont à la recherche des mythiques reliques daedriques pour les importants bénéfices qu'elles procurent au combat et dans l'usage de la magie.

J'ai personnellement découvert une communauté qui vénère la Dame daedra appelée Azura, la reine du crépuscule et de l'aube. Un chercheur s'intéressant au culte des Daedra peut effectuer ses recherches de plusieurs façons : en étudiant la littérature sur le sujet, en partant à la découverte d'anciens sanctuaires daedriques, en questionnant des informateurs locaux ou en interrogeant les adorateurs eux-mêmes. J'ai fait appel à toutes ces méthodes pour découvrir le sanctuaire d'Azura.

J'ai d'abord lu des ouvrages. Les références que l'on y trouve peuvent apporter des connaissances de base utiles concernant les sanctuaires daedriques. Par exemple, mes recherches m'ont permis de comprendre que, en Cyrodiil, les sanctuaires daedriques étaient généralement représentés par des statues des Seigneurs daedra, qu'ils étaient habituellement situés dans des zones sauvages loin des campements, que chaque sanctuaire se voyait généralement associé une

communaut d'adorateurs commun ment appel e assembl e ainsi qu' un moment particulier- souvent un jour donn de la semaine- o il devenait possible de solliciter un Seigneur daedra. J'ai galement appris que les Seigneurs daedra ne daigneraient g n ralement pas r pondre sauf s'ils jugeaient que le demandeur avait accompli des prouesses ou fait preuve d'une grande force de caract re, qu'ils ne r pondraient que si l'offrande appropri e leur tait faite (le choix de l'offrande tant g n ralement un secret connu de la seule communaut d'adorateurs) et, enfin, qu'en change de l'accomplissement d'une t che ou d'un service, les Seigneurs daedra choisiraient souvent d'offrir un art fact de puissance un adorateur couronn de succ s.

J'ai ensuite pos des questions aux habitants locaux ayant une connaissance profonde des terres sauvages alentour. J'ai d couvert deux types d'informateurs particuli rement utiles : les chasseurs exp riment s et autres aventuriers (susceptibles de d couvrir les sanctuaires durant leurs p r grinations) ainsi que les rudits de la guilde des mages. Dans le cas du sanctuaire d'Azura, les deux sources m'ont t profitables. J'ai rencontr un chasseur de Cheydinhal qui tait tomb sur une trange statue durant l'une de ses exp ditions. La statue repr sentait une femme aux bras d ploy s, tenant une toile dans une main et un croissant de lune dans l'autre. Il avait vit la statue sous le coup d'une peur superstitieuse, mais en avait n anmoins m moris l'emplacement : loin au nord de Cheydinhal, au nord-ouest du lac Arrius, sur les hauteurs des montagnes de Jerall. Puis, je me suis rendu la guilde des mages avec une description de la statue et j'ai pu confirmer partir de ce descriptif l'identit de la Dame daedra en question.

Ayant d couvert l'endroit o se trouvait le sanctuaire, je m'y suis rendu et j'y ai d couvert la communaut d'adorateurs. Du fait de la force du rejet qui frappe le culte des Daedra, les adorateurs se sont d'abord montr s h sitants admettre leur identit . Mais une fois que j'ai gagn leur confiance, ils ont accept de me r v ler le secret de la p riode laquelle Azura tait susceptible d'entendre leurs demandes (du cr puscule l'aube) et m'ont confi que l'offrande requise par Azura consistait en une mesure de poussi re lumineuse, une substance tir e d'un feu follet.

Je ne suis, videmment, rien de plus qu'un chercheur et un rudit. Il n' tait donc pas en mon pouvoir de trouver un feu follet pour obtenir de la poussi re lumineuse. Je ne suis pas non plus certain qu'Azura m'aurait trouv digne de faire une telle offrande, m me si j'avais t en mesure de le faire. Mais on m'a assur que si j'avais pu effectuer une telle offrande et qu'elle avait t accept e, Azura m'aurait confi une qu te d'un genre ou d'un autre qui, si je l'avais accomplie, m'aurait valu la remise de l' toile d'Azura, un art fact daedrique aux pouvoirs magiques l gendaires.

Depuis, j'ai entendu des rumeurs au sujet de l'existence en Cyrodiil de plusieurs autres sanctuaires daedriques, des Seigneurs daedra auxquels ils sont d di s et des art facts daedriques qu'un h ros pourrait y gagner en accomplissant des qu tes. Hircine le chasseur, par exemple, est li la l gende de la Peau du Sauveur, une puissante armure enchant e. L' p e nomm e Volendrung est pour sa part associ e Malacath, Seigneur des monstres, et la Masse de Molag Bal, baptis e d'apr s son propri taire, est galement consid r e comme sacr e par les adorateurs des Daedra. D'autres Seigneurs daedra, leurs sanctuaires et leurs adorateurs, restent encore d couvrir en Cyrodiil, pour les chercheurs les plus d vou s et les plus opini tres.

# Hérésie moderne

| | |
|---|---|
| **FormId** | book covers skyrim - lost library.esp:00E64C |
| **Owning plugin** | book covers skyrim - lost library.esp |
| **Local FormId** | 00E64C |
| **Editor ID** | BCSLL_OB_Rare_ModernHeretics |
| **Inventory image** | (none) |
| **Menu art** | BCSLL_Book_ModernHeretics |
| **Value (gold)** | 27 |
| **Type** | Book or tome |
| **Weight** | 1 |
| **Can be taken** | Yes |
| **Teaches** | (none) |
| **Inventory description** | (none) |
| **Keywords** | VendorItemBook |
| **Locations** | 147 |
| **Leveled lists** | 8 |
| **Scripts** | 0 |

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