Recensement imp rial des Princes daedra

Recensement Impérial

des

Princes Daedra

Presse de la Cité Impériale - Par la Société Géographique Impériale

Azura, Seigneur du Crépuscule et de l'Aube, gouverne le domaine d'Ombre de lune, une contrée crépusculaire d'ombres et de demi-pensées. Les visiteurs de cette île viennent historiquement des Dunmers de la partie orientale de Morrowind et du peuple chat d'Elsweyr, dont les deux peuples ont une grande affections pour la mère de l'immanence, bien que par des moyens différents. Au moment de l'écriture de ces lignes, les passages réguliers vers Ombre de lune sont inaccessibles depuis quelques années. Que cela ait un lien avec les incidents illégaux dans la salle de l'Hogithum ou un caprice d'Azura elle-même, personne ne peut le dire. Naturellement, l'acte le plus célèbre d'Azura ces derniers temps est l'incarnation du Nérévarine, un sujet qui va bien au delà de la portée de cette brochure et qui est ressenti jusqu'à nos jours.

Boéthiah, le bien nommé Prince des complots, a une fois encore renommé son domaine d'intrigues politiques et de trahisons. Anciennement Snake Mountain, les jardins labyrinthiques et les tours torturées du daedra est appelé Attribution's Share, un lieu qu'il vaut mieux éviter pour ceux qui vivent en dehors des arcanes politiques. Boéthiah, comme Azura, est très vénéré par les adeptes de l'ancien Tribunal du Temple, mais beaucoup de sous cultes lui sont rattachés dans presque tous les sièges terrestres des gouvernements. Son jour d'invocation traditionnel est le 2 Sombreciel, où beaucoup de contrats sont signés entre rois et même entre roturiers.

Clavicus Vile, l'enfant-dieu de Prim toile, conf re une trange tranquillit ses terres qui semblent correspondre sa sph re de d rision et de rupture de serments, bien que la forme que puisse prendre de tels concepts soit insondable. Peut- tre qu'en offrant son domaine l'aspect d'une contr e idyllique le Prince illustre sa plus grande dimension, qu'il insinue ses nombreux adeptes, le pouvoir de la s r nit par l'accomplissement des souhaits. Seuls les plus forts servants de l'Empereur sont conseill s de faire affaire avec le Prince Clavicus, et m me alors, sont mis en garde contre boire la Coupe d'Amertume.

Hermaeus Mora, le Jardinier des Hommes , pr tend tre l'un des plus anciens Princes, n des id es rejet es durant la cr ation de la mortalit dans le Mundus. Les Mananautes Imp riaux ont v rifi que ses influences dans le temps et le destin sont r elles et non feintes, le liant ainsi avec Akatosh, chef des Neuf Divins. Puisque Akatosh est le premier esprit temporel dont l'apparition a conduit la formation du monde, peut- tre que Hermaeus Mora dit la v rit . N anmoins, c'est la volont de Sa Majest Uriel VII que ce soit le 5 Semailles que toute expiation au Prince Daedrique soit faite. Tout le reste est une mutation".

Les Plaines de Chasse d'Hircine ont t ferm es d'un commun accord du Conseil des Anciens jusqu' nouvel ordre. Il n'est mentionn ici que par soucis d'exhaustivit .

Malacath d tient le royaume d'Oblivion le plus difficile d'acc s, Fossendre. En tant que Prince des exclus et des chass s, il est raisonnable que les voies d'acc s son domaine prennent un niveau caract ristique de dissimulation. Orsinium, royaume des Orcs, tient Malacath en tr s haute estime, ce qui est surprenant quand on consid re la haine qu'ils vouent aux esprits daedriques. On pourrait supposer que les rumeurs comme quoi Malacath ne serait pas un vrai Daedroth mais un esprit de l'Aetherius emprisonn soient vraies. Cela conviendrait s rement au Prince de l'exil d'en tre un lui-m me.

Mhrunes Dagon, Seigneur des Rasoirs, a prouv maintes et maintes fois qu'il tait un ennemi de l'Empire. D'aspect terrible et couronn de cuivre martel , le prince des quatre arm es de la Destruction a troubl les fronti res du Mundus par la guerre, les rumeurs folles et la force

des armes. Banni durant le massacre de Mortecime et encore une fois Kvatch par les mages de guerres de la 33e, M hrunes Dagon est retourn en Oblivion plus d'une fois, et les toiles ont pr dit que sa t nacit est toujours aussi grande. Tous les h ros de Cyrodiil sont appel s se tenir vigilants contre toutes ses sombres machinations

---

Les domaines dans l'Oblivion de M phala sont nombreux et obscurs, li s entre eux par une vaste toile magique. Tous sont d vou s ses sph res de sexe et de meurtres secrets. Les diff rents cultes sot riques qui lui sont consacr s font cho cette m me structure, et beaucoup d'entre eux sont interdit par la loi imp riale. Son aspect est voil et changeant m me quand elle appara t dans la foule qui se presse dans ses temples en Soufflegivre.

Les domaines de M ridia sont collectivement connus comme les Chambres color es . Un autre Prince dont l'origine n'est peut- tre pas en dehors de l'Aetherius, M ridia a plusieurs fois t li e Magnus le Soleil. Le r cit le plus c l bre de cette association est le trait du Merid-nunda, qui met ouvertement M ridia dans le r le de la fille rebelle du soleil, bannie de l'Aetherius apr s qu'elle eut jou avec des spectres dits illicites .

MMolag Bal, Roi des Conflits, est le second derri re son fr re M hrunes Dagon dans les ennemis de notre Empereur. Ses terres sont les charniers d'enclos esclaves de Havreglace, qui n'offre aucune p nitence ceux qui le visite par erreur ou par choix. Molag Mal poss de n anmoins un jour d'invocation d di gr ce un ancien trait quand il a pr t sa puissance infernale pour cr er la premi re gemme spirituelle.

Le N ant englouti de Namira a t ferm d'un commun accord du Conseil des Anciens jusqu' nouvel ordre. Il n'est mentionn ici que par soucis d'exhaustivit .

NNocturne est appel e Ur-dra par presque tous les Princes d'Oblivion. En tant que m re de la nuit, elle pr tend tre un aspect du Vide originel, et il est g n ralement consid r comme meilleur de fortifier cette d claration dans la pri re du soir.

Le puits de P ryite a toujours t inaccessible aux mortels. Nos uniques connaissances proviennent des autres Princes diaboliques. Il est dit que P ryite contr le les domaines inf rieurs de l'Oblivion et que ses invocateurs consid rent sa ressemblance avec Akatosh comme une sorte de curieuse plaisanterie primordiale.

Sanghin, Prince de l'h donisme, poss de dix fois dix mille poches de plaisir dans le Vide. Comme les r jouissances et les stupeurs ivres tombent sous l'influence de ce Prince, il a t le favori de beaucoup d'Empereurs depuis la premi re fondation. Des documents indiquent m me qu'il r sidait la Tour d'Or blanc durant le r gne de Reman Cyrodiil et a aid le destin quelque peu douteux du Festival de Crendali, dont la vulgarit n'a guerre contribu favoriser l'expansion imp riale en Alinor et sur l'Archipel de l'Automne.

L'Asylums de Sh ogorath a t ferm d'un commun accord du Conseil des Anciens jusqu' nouvel ordre. Il n'est mentionn ici que par soucis d'exhaustivit .

Vaernima, Prince des r ves et des cauchemars, partage une mag ographie sp cifique avec Mundus, puisque les r veurs y arrivent souvent sans l'aide de personne. Les sacrifices traditionnels Vaernima ont lieu le 10 hautz nith, mais comme avec la plupart des esprits de la chance, les pri res ce Prince daedrique surviennent assez fr quemment, et pas toujours avant le coucher..

Recensement impérial des Princes daedra

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:279C71
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	279C71
Editor ID	BCSLL_DEV_MK_ImperialCensusDaedraLords
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_ImperialCensusDaedraLords
Value (gold)	80
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	0
Leveled lists	1
Scripts	0

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