La Maison des Troubles

La Maison des Troubles

armi les esprits ancestraux qui accompagnèrent saint Veloth et les Chimers sur la terre promise de Morrowind, quatre seigneurs daedras, Malacath, Mehrunes Dagon, Molag Bal et Shéogorath, sont surnommés "les Quatre Coins de la Maison des Troubles". Ils se sont rebellés contre les règles des Tribuns, entraînant confusion et tensions au sein des clans et des Grandes Maisons.

Malacath, Mehrunes Dagon, Molag Bal et Shéogorath sont sacrés, en ce sens qu'ils jouent le rôle d'obstacles à surmonter lors des Épreuves. Au fil du temps, ils ont parfois été associés aux ennemis régionaux comme les Nordiques, les Akavirois ou les Orques des montagnes.

Dieu faible mais vengeur, Malacath est l'excrément réanimé qu'était Trinimac. Les Elfes noirs disent qu'il est Malak, le roi-dieu des Orques. Il met les Dunmers à l'épreuve sur le plan physique.

En Morrowind, Molag Bal est le Roi du Viol. Il tente de déstabiliser les lignées des Maisons et d'altérer la pureté raciale des Dunmers. On raconte qu'il a séduit Vivec au cours de l'ère précédente, engendrant une race de monstres qui vivrait maintenant à Molag Amur.

Roi de la Folie, Shéogorath met les Dunmers à l'épreuve sur le plan spirituel. De nombreuses légendes parlent de factions de Dunmers faisant appel à lui pour se combattre les unes les autres. Dans la moitié de ces récits, il ne trahit pas ceux qui l'ont invoqué, ce qui contribue à rendre encore plus obscur son rôle dans l'ordre des choses (Peut-il nous aider ? N'est-il pas un obstacle ?). Il est souvent associé à la crainte qu'éprouvent les autres races à l'égard des Dunmers, particulièrement vis-à-vis de ceux qui, comme l'Empire, pourraient devenir des alliés utiles.

Mehrunes Dagon est le dieu de la Destruction. Il est associé aux dangers naturels comme le feu, les tremblements de terre et les inondations. Pour certains, il incarne l'environnement hostile de Morrowind. Il met à l'épreuve la persévérance et les

capacités de survie des Dunmers.

Même si l'adoration de ces esprits malfaisants est interdite par le Temple, les quatre Daedras réussissent toujours à trouver des individus assez cupides ou assez fous pour les servir. Conformément aux anciennes règles du Temple et à la loi impériale, les sorcières et les sorciers doivent être exécutés. Les garnisons impériales se joignent aux Ordonnateurs et aux Exaltés du Temple pour traquer et anéantir ces viles organisations dans leurs refuges sauvages et dans les anciennes ruines où ils pratiquent leurs cultes impies.

La Maison des Troubles

FormId	dragonborn.esm:028268
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	028268
Editor ID	DLC2Book2CommonHouseofTroubles
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06a
Value (gold)	7
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	69
Leveled lists	5
Scripts	0

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