Les diverses religions de l'Empire

Les diverses religions de l'Empire

de

Frère Mikhael Karkuxor, de l'Académie impériale

J'ai fait de mon mieux pour compiler une liste des huit panthéons des cultures dominantes de Tamriel et de toutes les divinités associées. Elle n'est en rien exhaustive (la Cité impériale de Cyrodiil accueille à elle seule une myriade de saints et d'esprits) et inclut uniquement les plus importants esprits vénérés par la société concernée. D'autres et'Adas, principalement des Daedras, sont connus de nombreux peuples, mais n'ont été inclus ici que ceux qui revêtent une importance particulière pour une culture spécifique. Si j'ai omis d'évoquer la religion des Argoniens du Marais noir, c'est uniquement car j'ai été incapable de faire la part du vrai et du faux parmi les textes obscurs et contradictoires disponibles sur le sujet.

LES HUIT PANTHÉONS

CYRODIIL : Akatosh, Dibella, Arkay, Zénithar, Mara, Stendarr, Kynareth, Julianos, Shezarr, Tiber Septim, Morihaus, Kéman

BORDECIEL : Alduin, Dibella, Orkey, Tsun, Mara, Stuhn, Kyne, Jhunal, Shor, Ysmir, Herma-Mora, Maloch

ALDMERS : Auri-El, Trinimac, Magnus, Syrabane, Y'ffez, Xarxes, Mara, Stendarr, Lorkhan, Phynaster

BOSMERS : Auri-El, Y'ffre, Arkay, Z'en, Xarxes, Baan Dar, Mara, Stendarr, Lorkhan, Herma-Mora, Jone, Jode

DUNMERS : Almalexia, Vivec, Sotha Sil, Boéthia, Mephala, Azura, Lorkhan, Nérévar, Molag Bal, Malacath, Shéogorath, Mehrunes Dagon

YOKUDA : Satakal, Kuptga, Tu'whacca, Zeht, Morwha, Tava, Malooc, Diagna, Sep, HoonDing, Leki, Onsi

BRÉTONIE : Akatosh, Magnus, Y'ffre, Dibella, Arkay, Zénithar, Mara, Stendarr, Kynareth, Julianos, Sheor, Phynaster

ELSWEYR : Alkosh, Khenarti, Nigme'Thar, ja-Kha'jay, Mara, S'rendarr, Lorkhaj, Rajhin, Baan Dar, Azura, Sheggorath

NOTES SUR LES ESPRITS DIVINS DES PANTHÉONS

Akatosh (Dieu-Dragon du Temps) : Akatosh est le principal dieu des neuf Divins (le plus grand culte de Cyrodiil et de ses provinces), ainsi que l'un des deux seuls dieux qui se retrouvent dans toutes les religions de Tamriel (l'autre étant Lorkhan). On le considère généralement comme le premier dieu à s'être formé dans le Lieu du Commencement ; les autres esprits l'ont ensuite imité pour créer les divers panthéons du monde. C'est le dieu suprême de l'empire cyrodiiléen, où il symbolise l'endurance, l'invincibilité et la légitimité éternelle.

Alduin (le Dévoreur de mondes) : Alduin est l'équivalent nordique d'Akatosh, mais il ne lui ressemble que superficiellement. Par exemple, il doit son surnom de "Dévoreur de mondes" à des mythes qui le décrivent comme la tempête de feu dévastatrice qui a détruit le monde précédent pour donner naissance à celui que nous habitons. Pour les Nordiques, le dieu du temps est donc aussi bien le créateur que l'instigateur de l'apocalypse. Ce n'est pas le dieu majeur de leur panthéon (ce panthéon n'a d'ailleurs pas de dieu supérieur aux autres ; voir Shor plus bas), mais plutôt sa source, même si

cela ne le rend pas moins inquiétant pour autant.

Alkosh (Roi-Dragon des Félins) : dieu anaquinin de la dynastie pré-ri'Datta, c'est l'équivalent de l'Auri-El des Altmers, et donc un héros culturel similaire à Akatosh pour les premiers Khajiits. Son culte a été intégré à celui de Nigme-T'har suite à la conception de ce dernier, et il jouit aujourd'hui encore d'une grande popularité dans les régions désertiques d'Elsweyr. On le représente sous les traits d'un dragon terrifiant, créature qui, d'après les Khajiits, n'est "rien de plus qu'un très gros chat". Au cours de l'Ère Mythique, il a repoussé un pogrom lancé par Pélinal Blancbordé contre les Aldmers.

Almalexia (la Mère de Morrowind) : Akatosh a presque entièrement disparu des légendes des Chimers lors de l'exode de ces derniers, principalement à cause de son association avec les Altmers, qui lui vouaient une grande estime. Cependant, ses aspects les plus importants pour les races mortelles, à savoir l'immortalité, l'historicité et la généalogie, ont refait surface en se voyant affectés à Almalexia, la plus populaire des Tribuns de Morrowind.

Arkay (Dieu du Cycle de la Vie et de la Mort) : membre du panthéon des neuf Divins, il est aussi populaire dans d'autres cultures. Arkay est souvent prépondérant pour les peuples qui considèrent que son père, Akatosh, est moins lié au temps ou qui ne sont pas initiés aux aspects temporels de ce dernier. C'est le dieu des enterrements et des rites funéraires, et il arrive qu'on l'associe également aux saisons. Ses prêtres s'opposent farouchement à la nécromancie et aux morts-vivants de toutes sortes. On raconte qu'Arkay n'existait pas avant que le monde soit créé par les autres dieux suite aux ordres/encouragements/manigances de Lorkhan. C'est pour cette raison qu'on l'appelle parfois le dieu des mortels.

Auri-El (Roi des Aldmers) : Auri-El est l'équivalent d'Akatosh pour les Elfes. Dieu principal de la plupart des panthéons aldmers, il est l'âme d'Anui-El, qui est lui-même l'âme d'Anu, le Tout. La majorité des clans altmers et bosmers prétendent descendre directement d'Auri-El. Dans son unique moment de faiblesse recensé, il a accepté de prendre part à la création du plan des mortels, acte qui sépara pour toujours les Elfes

du monde éternel des esprits. Pour réparer sa faute, Auri-El mena les premiers Aldmers contre les armées de Lorkhan durant l'Ère Mythique. Il vainquit le tyran et fonda les premiers royaumes des Altmers : Atmora et l'Ancienne Ehlnofe. Il retourna ensuite aux cieux afin de pouvoir enseigner à ses fidèles les étapes nécessaires pour échapper au plan des mortels.

Azura (Déesse de l'Aube et du Crépuscule) : Azura est la déesse ancestrale qui apprit aux Chimers les mystères dont ils avaient besoin pour se distinguer des Altmers. Certains de ses enseignements les plus conventionnels sont parfois attribués à Boéthia. Dans les récits parlant d'elle, Azura est le plus souvent considérée comme une force cosmique embrassant la race entière plutôt qu'une ancêtre ou une déesse. Elle est également connue comme l'Anticipation de Sotha Sil. En Elsweyr, elle constitue presque une entité distincte, bien qu'étant tout de même liée à la naissance des Khajiits, descendants des Altmers.

Baan Dar (le Dieu-Bandit) : dans la plupart des régions, Baan Dar n'est qu'un dieu marginal, un esprit sournois vénéré par les voleurs et les mendiants. Il bénéficie toutefois d'un statut plus important en Elsweyr, où il est surnommé le Paria. Sous cet aspect, il incarne l'ingéniosité ou le génie désespéré des Khajiits aux longues souffrances, dont les plans de dernière minute viennent toujours bouleverser les machinations de leurs ennemis elfes ou humains.

Boéthia (Prince des Complots) : Boéthia, dont l'avènement a été annoncé par le prophète Veloth, est le dieu ancestral des Elfes noirs. C'est grâce à ses enseignements que les Chimers, ou "Êtres changés", ont renoncé aux liens les unissant aux Aldmers et fondé leur propre nation, reposant sur des principes daedriques. La plupart des "progrès" culturels des Elfes noirs sont attribués à Boéthia, de la philosophie à la magie, en passant par l'architecture "responsable". Les allégories des anciens Velothis parlent toutes des victoires héroïques de Boéthia contre des ennemis en tout genre, annonçant ainsi les luttes à venir des Chimers. Il est également connu comme l'Anticipation d'Almalexia.

Diagna (Dieu Orichalque de la Lame oblique) : divinité vénérée par un culte ancien et

moribond de Rougegardes, ayant vu le jour à Yokuda lors du Massacre des vingt-sept Hommes-Serpents. Diagna était un avatar du HoonDing (dieu traceur de chemins, voir plus bas) qui finit par acquérir une existence propre. Il joua un rôle crucial dans la défaite des Elfes gauchers, procurant des armes d'orichalque aux Yokudas afin de les aider à remporter la victoire. En Tamriel, il mena un groupe de fidèles contre les Orques d'Orsinium du temps où ceux-ci étaient à l'apogée de leur puissance, puis il sombra dans l'oubli. De nos jours, il n'est plus qu'un faible esprit local des monts de la Queue de dragon.

Dibella (Déesse de la Beauté) : membre des neuf Divins, cette divinité jouit d'une grande popularité. Près d'une douzaine de cultes différents la vénèrent rien qu'en Cyrodiil, certains dédiés aux femmes, d'autres à l'art et à l'esthétisme sous toutes ses formes, et d'autres encore à l'érotisme.

Herma-Mora (l'Homme des Forêts) : autrefois, cet ancien démon d'Atmora réussit presque à convaincre les Nordiques de devenir Aldmers. La plupart des mythes d'Ysgramor parlent de la manière dont ce dernier réussit à échapper aux pièges du vieil Herma-Mora. Également nommé "démon du savoir", Herma-Mora est vaguement lié aux origines du culte de la Morag Tong (la "guilde des forestiers"), ne serait-ce que par association avec son frère/sa soeur Mephala.

HoonDing (le Dieu Traceur de chemins) : esprit yokuda prônant la "persévérance contre tous les infidèles", le HoonDing se matérialisait à chaque fois que les Rougegardes avaient besoin de "tracer un chemin" pour leur peuple. Cela ne s'est produit que trois fois dans toute l'histoire de Tamriel : deux fois au cours de l'Ère Première, durant l'invasion des Ra-Gadas, et une troisième fois pendant la guerre de conquête de Tiber. Sous sa dernière incarnation, on raconte que le HoonDing aurait pris la forme d'une épée ou d'une couronne, voire des deux.

Jhunal (Dieu des Runes) : dieu nordique des ordres hermétiques, il devint Julianos des neuf Divins après avoir été chassé de son panthéon d'origine. Il est absent de la mythologie contemporaine de Bordeciel.

Jode (Dieu de la Grande Lune) : dieu aldmer de la Grande Lune, également appelé Masser ou Larme de Mara. Dans la religion des Khajiits, Jode n'est qu'un aspect de la Trame lunaire, ou ja-Kha'jay.

Jone (Dieu de la Petite Lune) : dieu aldmer de la Petite Lune, également appelé Secunda ou Chagrin de Stendarr. Dans la religion des Khajiits, Jone n'est qu'un aspect de la Trame lunaire, ou ja-Kha'jay.

Julianos (Dieu de la Connaissance et de la Logique) : souvent associé à Jhunal, père du langage et des mathématiques pour les Nordiques, Julianos est le dieu cyrodiiléen de la littérature, de la loi, de l'histoire et des contradictions. Les ordres monastiques fondés par Tiber Septim qui lui sont consacrés ont la garde des Parchemins des Anciens.

Kyne (le Baiser de la Fin) : déesse nordique de la tempête, veuve de Shor et divinité favorite des guerriers, Kyne est souvent appelée Mère des Hommes. Ses filles apprirent aux premiers Nordiques à utiliser le thu'um, ou la Voix de la Tempête.

Kynareth (Déesse de l'Air) : membre des neuf Divins, Kynareth est le plus puissant des esprits célestes. Dans certaines légendes, elle est la première à approuver le plan de Lorkhan visant à créer le plan des mortels. C'est aussi elle qui aurait fourni l'espace nécessaire à sa réalisation. On l'associe également à la pluie, un phénomène qui ne se serait jamais produit avant que Lorkhan ne perde son étincelle divine.

Leki (Sainte de l'Épée spirituelle) : fille du Haut-Père, Leki est la déesse de l'escrime insensée. Au cours de l'Ère Mythique, les Na-Totambus de Yokuda se livrèrent une guerre fratricide afin de déterminer qui mènerait le combat contre les Elfes gauchers, mais leurs maîtres d'armes étaient si doués dans la pratique des Coups suprêmes qu'aucune des deux factions ne parvenait à prendre l'avantage sur l'autre. Leki finit par enseigner la Feinte éphémère à l'une d'elles, après quoi un vainqueur fut déclaré et la guerre contre les Aldmers put commencer.

Lorkhan (le Dieu Disparu) : ce dieu fourbe et créateur se retrouve dans toutes les religions de Tamriel. Son nom le plus commun est Lorkhan, "tambour du destin" en aldmeri. Il convainquit les Esprits originels de créer le monde des mortels (ou les dupa pour arriver à ses fins), perturbant le statu quo -- à l'instar de son père, Padomay, qui avait fait naître l'instabilité dans le Lieu du Commencement. Une fois le monde créé, Lorkhan perdit son statut divin (involontairement selon certains récits), puis il erra dans les terres des et'Adas. Son rôle métaphysique dans l'ordre des choses est interprété de nombreuses manières différentes. En Morrowind, par exemple, il est lié à la Mission des Psijiques, processus par lequel les mortels permettent la transcendance des dieux qui leur ont donné vie. En revanche, pour les Hauts-Elfes, il est la plus impie des puissances divines pour avoir brisé à tout jamais le lien unissant les Elfes au plan spirituel. La plupart des légendes le représentent comme un ennemi des Aldmers, et donc un héros des premiers hommes.

Lorkhaj (Monstre de la Lune) : dieu anaquinin de la dynastie pré-ri'Datta, identifié à Lorkhan, le Dieu Disparu.

Magnus (le Magus) : dieu de la magie, Magnus s'est retiré de la création du monde au dernier moment, mais cela lui a coûté très cher. La part de lui qui subsiste dans le monde est ressentie et contrôlée par les mortels sous forme de magie. Un récit affirme que, même si l'idée originelle vient de Lorkhan, c'est en fait Magnus qui aurait réalisé les schémas et diagrammes permettant la création du plan des mortels. On le représente parfois sous la forme d'un astrolabe, d'un télescope ou, plus souvent, d'un bâton. Les légendes cyrodiiléennes racontent qu'il peut entrer dans le corps des puissants magiciens et leur prêter son pouvoir. Il est associé à Zurin Arctus, le Roi des Tréfonds.

Malacath (Dieu des Malédictions) : Malacath est l'excrément réanimé qu'était Trinimac. Daedra faible mais vengeur, il serait également, selon les Elfes noirs, Malak, le roi-dieu des Orques. Il met constamment les Dunmers à l'épreuve sur le plan physique.

Malooc (Roi de la Horde) : dieu ennemi des Ra-Gadas, il mena les Gobelins contre les

Rougegardes au cours de l'Ère Première. Il prit la fuite en direction de l'est quand l'armée du HoonDing vint à bout de ses hordes.

Mauloch (Malacath) : ce dieu orque a longtemps posé problème aux héritiers du roi Harald, avant de fuir vers l'est après sa défaite lors de la Bataille de la Muraille du dragon, aux alentours de l'an 1E 660. On raconte que sa colère et sa haine emplirent le ciel, donnant lieu à ce que l'on appela plus tard l'Année de l'Été hivernal.

Mara (Déesse de l'Amour) : déesse virtuellement universelle, considérée à l'origine comme une déesse de fertilité. En Bordeciel, elle est reléguée au rang de dame de compagnie de Kyne, alors qu'elle est la Déesse-Mère de l'Empire. Elle est parfois associée à Nir de l'Anuade, c'est-à-dire le principe féminin du cosmos qui donna vie à l'ensemble de la création. Selon les religions, elle est mariée soit à Akatosh soit à Lorkhan, quand elle n'est pas concubine des deux.

Mehrunes Dagon (Dieu de la Destruction) : ce prince daedra est parmi les plus connus de tous. On l'associe aux dangers naturels que sont les feux, les tremblements de terre et les inondations. Dans certaines cultures, il est seulement le dieu du carnage et de la trahison. Il est particulièrement important en Morrowind, où il représente les terres hostiles de la province.

Mephala (l'Androgyne) : tantôt homme, tantôt femme, Mephala est également appelé le Tisseur ou le Dieu-Araignée. En Morrowind, Mephala est l'ancêtre qui apprit aux Chimers à échapper à leurs ennemis ou à les assassiner en secret. En ce temps, les ennemis en question étaient très nombreux, les Chimers n'étant alors qu'une faction de moindre importance. Avec l'aide de Boéthia, Mephala mit au point le système de clans qui donna finalement naissance à la Grande Maison, puis fonda la Morag Tong. On l'appelle également l'Anticipation de Vivec.

Molag Bal (le Conspirateur, Roi du Viol) : ce prince daedra jouit d'une grande importance en Morrowind, où il est toujours présenté comme l'ennemi juré de Boéthia, Prince des Complots. Il ne cesse de s'opposer aux Dunmers (et aux Chimers avant

eux). Dans toutes les légendes où il apparaît, il tente systématiquement de nuire à la lignée des Maisons ou d'altérer la "pureté" de la race dunmer. On raconte qu'il séduisit Vivec au cours de l'ère précédente, engendrant une race de monstres qui vivrait maintenant à Molag Amur.

Moribaus (le Premier Souffle de l'Homme) : ancien héros élevé au rang de dieu des Cyro-Nordiques. La légende le décrit comme le Conquérant de la Citadelle, en souvenir de son exploit de l'Ère Mythique qui permit aux premiers humains de s'installer dans les vallées du centre de la province. On l'associe souvent au pouvoir que les Nordiques appellent "thu'um", et donc à Kynareth.

Morwa (Déesse Nourricière) : déesse de la fertilité de Yokuda, elle occupe une place fondamentale au sein de son panthéon, notamment en tant qu'épouse favorite du Haut-Père. Aujourd'hui encore, on la vénère dans certaines régions de Lenclume, y compris Stros M'kaï. Morwa est toujours représentée avec quatre bras, afin de pouvoir "attraper toujours plus de maris".

Nérévar (le Tueur de Dieu) : roi chimer de Resdayn, l'Âge d'or de l'ancien Veloth. Tué lors de la Bataille du Mont écarlate, Nérévar est le héraut de la Triune et le saint prépondérant chez les Dunmers. D'après la légende, il aurait tué Dumac, dernier roi des Nains, puis dévoré le coeur de son ennemi vaincu.

Onsi (le Coupeur d'Os) : dieu guerrier important pour les Ra-Gadas de Yokuda, Onsi apprit aux hommes à transformer leurs couteaux en épées.

Orkey (le Vieux Frappeur) : dieu "récupéré" par les Nordiques, qui semblent avoir commencé à le vénérer quand les Aldmers régnaient sur Atmora. Les Nordiques sont persuadés qu'ils avaient la même longévité que les Elfes avant la venue d'Orkey, qui les aurait dupés en leur proposant un marché "les liant au décompte des saisons". Le cruel sortilège d'Orkey aurait réduit l'espérance de vie des Nordiques à six ans, jusqu'à ce que Shor fasse son apparition et les débarrasse de cette malédiction en la rejetant en bonne partie sur les Orques.

Phynaster : héros de l'Archipel de l'automne élevé au rang de dieu, il apprit aux Altmers à vivre un siècle de plus en réduisant la longueur de leurs foulées lors de la marche.

Rajhin (Pied Léger) : dieu-voleur des Khajiits, il grandit dans le quartier noir de Senchal. Le plus célèbre cambrioleur de l'histoire d'Elsweyr, Rajhin aurait même réussi à dérober le tatouage ornant le cou de l'impératrice Kintyra sans que celle-ci ne se réveille.

Réman (le Cyrodiil) : héros du Second Empire élevé au rang de dieu, Réman est considéré comme le plus grand héros de l'Invasion akaviroise. Après avoir convaincu les envahisseurs de l'aider à fonder son propre empire, il conquit la totalité de Tamriel, à l'exception de Morrowind. Il institua ensuite les rites permettant de devenir empereur, dont la quête de l'Amulette des rois, gemme spirituelle au pouvoir colossal. Sa dynastie s'est éteinte quand la Morag Tong a éliminé tous ses héritiers à la fin de l'Ère Première. On le nomme également le Dieu Mortel.

Nigme-T'har (la Danse des Deux Lunes) : divinité symbolisant l'ordre cosmique chez les Khajiits, le Nigme-T'har leur a été révélé par le prophète Nig-Thar-ri'Datta, dit Longue-Crinière. Le Nigme-T'har prend davantage la forme d'une série de préceptes à suivre que d'une entité définie, mais certains de ses avatars aiment apparaître sous la forme d'humbles messagers des dieux. On l'appelle également le Dieu de Sucre.

Ruptga (le Haut-Père) : dieu principal du panthéon yokuda, communément appelé le Haut-Père, Ruptga est le premier dieu à avoir compris comment survivre à la Faim de Satakal. Suivant son exemple, les autres divinités apprirent "l'Incessante promenade", procédé leur permettant d'exister pendant plus d'une vie. Ruptga créa également les étoiles afin de montrer aux esprits inférieurs comment faire. Quand il devint incapable de garder la trace de tous les esprits existants, il se créa un assistant à partir de la peau morte des mondes d'antan. Cet assistant n'est autre que Sep (voir plus bas), qui créa par la suite le monde des mortels.

Satakal (l'Écorce Terrestre) : dieu du Tout à Yokuda, il est en quelque sorte une fusion entre Anu et Padomay. Il ressemble fortement au dieu nordique Alduin, qui détruit un monde pour donner naissance au suivant. Dans la mythologie yokuda, Satakal l'a fait à de nombreuses reprises (et continue de le faire) et c'est ce cycle qui a fini par constituer des esprits capables de survivre à la transition. Ces mêmes esprits sont par la suite devenus les dieux du panthéon yokuda. Satakal est très populaire chez les nomades que sont les Alik'rs.

Shéogorath (le Dément) : les terrifiants fidèles de Shéogorath se retrouvent dans toutes les régions de Tamriel. D'après certaines sources contemporaines, ce prince daedra trouverait son origine dans les mythes de création aldmers, qui racontent sa "naissance" au moment où Lorkhan a perdu son étincelle divine. Dans une légende particulièrement importante, on le nomme le "trou en forme de Sithis" du monde.

Sheor (le Mauvais Homme) : en Brétonie, le Mauvais Homme est la source de toutes les luttes. Il semble qu'il était à l'origine le dieu des mauvaises récoltes, mais la plupart des théologiens modernes s'accordent désormais pour voir en lui une version démoniaque du dieu nordique Shor, apparue durant les années sombres qui suivirent la chute de Saarthal.

Sep (le Serpent) : équivalent yokuda de Lorkhan, Sep vit le jour lorsque le Haut-Père décida qu'il lui fallait un assistant pour l'aider à gérer la masse d'esprits existants. Cependant, Sep succomba à la Faim de Satakal et, dans sa démence, convainquit certains dieux de chercher une alternative à l'Incessante promenade, créant ainsi le monde que nous connaissons. Les esprits qui suivirent Sep se retrouvèrent piégés à l'intérieur de leur création et transformés en mortels. Sep fut châtié par le Haut-Père pour sa transgression, mais sa faim dévorante existe toujours aujourd'hui sous la forme du vide séparant les étoiles, ce "non-espace" tentant d'empêcher les mortels de rallier les Lointains Rivages.

Shezarr (Dieu des Hommes) : équivalent cyrodiiléen de Lorkhan, dont l'importance a

considérablement chuté lorsqu'Akatosh est devenu prépondérant dans la religion impériale (ou, plus précisément, alessienne). Shezarr était autrefois l'esprit responsable de toutes les entreprises humaines, et surtout de celles qui visaient à répliquer à l'agression des Aldmers. On l'associe parfois à l'émergence des premiers mages de guerre cyrodiiléens. Il est presque oublié de nos jours en raison de la tolérance grandissante entre les races.

Shor (Dieu du Monde Souterrain) : équivalent nordique de Lorkhan, qui prend le parti des hommes suite à la création du monde. Les dieux étrangers (autrement dit, ceux des Elfes) complotèrent contre lui et le terrassèrent, le condamnant au monde souterrain. Les mythes d'Atmora le décrivent comme un roi guerrier sanguinaire menant encore et toujours les Nordiques à la victoire contre leurs oppresseurs aldmers. Avant son ultime défaite, Shor était la principale divinité de son panthéon. On le nomme parfois Dieu des Enfants (voir Orkey, plus haut).

Sotha Sil (Mystère de Morrowind) : dieu des Dunmers, Sotha Sil est le moins connu des Tribuns. On dit qu'il refaçonne continuellement le monde depuis sa cité mécanique secrète.

Stendarr (Dieu de la Miséricorde) : membre des neuf Divins d'origine nordique, Stendarr est devenu au fil du temps un dieu de compassion ou, parfois, d'équité. On raconte qu'il aurait accompagné Tiber Septim à la fin de la vie de ce dernier. Dans les anciennes légendes altmers, Stendarr est l'apologiste des hommes.

Stuhn (Dieu des Rançons) : précurseur nordique de Stendarr et frère de Tsun. Chargé de protéger Shor de son bouclier, Stuhn était un dieu guerrier qui lutta longuement contre le panthéon aldmer. Il apprit aux hommes à faire des prisonniers de guerre et à en tirer profit.

Syrabane (Dieu des Sorciers) : dieu ancestral de la magie chez les Aldmers, Syrabane aida Bendu Olo lors de la Chute des Sloads. En faisant un usage judicieux de son anneau magique, il sauva de nombreuses personnes de la Peste thrassienne. On le

nomme également Dieu des Apprentis, car il est souvent vénéré par les plus jeunes membres de la Guilde des mages.

Tava (Déesse des Oiseaux) : esprit de l'air chez les Yokudas, Tava est surtout connue pour avoir amené ces derniers à l'île d'Herne après la destruction de leur patrie. Depuis, elle a été intégrée à la mythologie de Rynareth. Elle reste tout de même très populaire auprès des marins de Lenclume, et des chapelles lui sont consacrées dans la majorité des villes portuaires.

Tiber Septim (Talos, Enfant de Dragon) : héritier du Trône des Rois séparés, Tiber Septim est le plus grand héros de statut divin de l'histoire de l'humanité. Il conquit l'ensemble de Tamriel et engendra l'Ère Troisième, ainsi que le Troisième Empire. On l'appelle également Ysmir, le "Dragon du Nord".

Trinimac : puissant dieu des premiers Aldmers, plus populaire même qu'Auri-El à certains endroits, Trinimac mena les tribus elfiques au combat contre les Hommes. Boéthia aurait pris sa place (et l'aurait même dévoré, dans certains récits) afin de convaincre un groupe d'Aldmers de l'écouter, et les aurait ensuite transformés en Chimers. Il disparaît des mythes suite à cet événement, puis refait son apparition sous les traits du redoutable Malacath (que la propagande altmer utilise pour montrer les dangers découlant de l'influence des Dunmers).

Tsun : dieu nordique disparu, représentant la lutte contre l'adversité. Il périt en défendant Shor contre les dieux étrangers.

Tu'whacca (Dieu Farceur) : dieu des âmes chez les Yokudas, Tu'whacca était le "Dieu que Nul ne Respecte" avant la création du monde. Quand le Haut-Père décida de créer l'Incessante promenade, Tu'whacca trouva un sens à son existence en s'autoproclamant gardien des Lointains Rivages. Aujourd'hui encore, il continue d'aider les Rougegardes à se rendre dans l'au-delà. Son culte est parfois associé à celui d'Arkay dans les régions les plus cosmopolites de Lenclume.

Vivec (Maître de Morrowind) : poète-guerrier et dieu des Dunmers, Vivec est le gardien invisible de la terre sainte, qui jamais ne relâche sa vigilance contre les dieux du Volcan. Il sauva maintes fois les Dunmers d'une mort certaine, notamment lorsqu'il leur apprit à respirer sous l'eau pendant une journée entière afin de pouvoir inonder l'ensemble de la province de Morrowind, et ainsi noyer les envahisseurs akaviroi (aux alentours de l'an 2E 572).

Xarxes : Xarxes est le dieu des ancêtres et de la connaissance secrète. Scribe d'Auri-El à l'origine, il put ainsi consigner tous les actes des Aldmers, importants ou non, depuis l'aube des temps. Il créa son épouse, Oghma, à partir de ses instants préférés de l'histoire.

Y'ffre (Dieu de la Forêt) : Y'ffre est le dieu principal du panthéon bosmer. Même s'ils considèrent Auri-El, le Dragon du Temps, comme le roi des dieux, les Bosmers vénèrent Y'ffre comme étant "l'esprit du présent". Selon les Elfes des bois, tout n'était que chaos suite à la création du plan des mortels. Les premiers mortels ne cessaient de se transformer en animaux ou en végétaux. Y'ffre prit alors les traits du premier des Ehlnofeys (littéralement, les "os de la terre"). Une fois ses lois de la nature entérinées, les mortels furent enfin capables de comprendre leur monde et de s'y adapter. Y'ffre est parfois appelé le Conteur, d'après les leçons qu'il enseigna aux premiers Bosmers. Certains Elfes des bois se souviennent encore du temps du chaos et s'en servent de façon dévastatrice (notamment lors de la Grande chasse).

Ysmir (le Dragon du Nord) : aspect nordique de Talos, qui résista suffisamment longtemps au pouvoir des Grises-barbes pour entendre leurs prophéties. Par la suite, la plupart des Nordiques ne pouvaient plus le regarder sans voir à sa place un dragon.

Z'en (Dieu des Grands Travaux) : dieu bosmer du paiement en nature. Certaines études indiquent qu'il serait originaire des mythologies akaviroise et argonienne, peut-être introduit au Val-Boisé par les marins kothringis. Bien que théoriquement axé sur l'agriculture, il prend parfois une bien plus grande importance dans l'ordre cosmique. Son culte a cessé peu de temps après la Grippe Knahaten.

Zeht (Dieu des Fermes) : dieu de l'agriculture chez les Yokudas, qui tourna le dos à son père suite à la création du monde. C'est pour cette raison que le Haut-Père ne facilite pas la pousse des cultures, bien au contraire.

Zénithar (Dieu du Travail et du Commerce, Dieu Marchand) : membre des neuf Divins, Zénithar est fréquemment associé à Z'en, même si, au sein de l'Empire, il est surtout vénéré par les marchands et la petite noblesse. En dépit de ses origines mystérieuses, ses fidèles disent de lui qu'il l'emporte toujours et qu'il continuera éternellement.

Les diverses religions de l'Empire

FormId	dragonborn.esm:028276
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	028276
Editor ID	DLC2Book3ValuableVarietiesofFaithintheEmpire
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	13
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	61
Leveled lists	5
Scripts	0

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