Oblivion

Oblivion

par
Morian Zenas

Il n'est guère convenable, bien qu'habituel, de qualifier les sujets de la dimension d'Oblivion de "démons". Cette pratique remonte probablement aux Doctrines alessiennes du prophète de l'ère Première, Marukh. De façon amusante, ce dernier interdit le "traffic avec les daimons", sans toutefois expliquer ce qu'étaient ces "daimons".

Il est très probable que le mot "daimon" soit une traduction mal orthographiée ou étymologique de "Daedra", l'ancien terme elfique désignant ces puissantes et étranges créatures aux ambitions inconnues, originaires de la dimension d'Oblivion. ("Daedra" est en fait le pluriel du mot ; le singulier est "Daedroth"). Dans un feuillet du Roi Hale le Pieux de Bordeciel, presque un millier d'années après la publication des Doctrines originales, les machinations maléfiques de ses ennemis politiques sont comparées à la "vilenie des démons d'Oblivion... Leur dépravation égale celle de Sanghin. Ils sont aussi cruels que Boéthia, aussi calculateurs que Molag Bal et aussi fous que Shéogorath." Hale le Pieux fut ainsi le premier à citer quatre des seigneurs daedras dans des écrits.

Mais après tout, les écrits sont loin d'être la meilleure manière de se renseigner sur Oblivion et les Daedra qui y vivent. Ceux qui "traffiquent avec les daimons" souhaitent rarement que ce fait soit rendu public. Cependant, disséminés dans la littérature de l'ère Première, on retrouve des journaux, des annonces d'exécutions de sorcières et des guides destinés aux tueurs de Daedra. J'ai utilisé ces documents comme source principale d'informations. Ils sont au moins aussi fiables que les seigneurs daedras que j'ai invoqués et avec qui j'ai longuement parlé.

Apparemment, Oblivion est un lieu composé de nombreuses terres, ce qui explique pourquoi il est synonyme de tant d'autres noms : Havreglace, Bourbier, Ombre de lune, etc. On peut supposer que chaque terre d'Oblivion est dirigée par un certain prince. Les princes daedras dont les noms reviennent souvent dans les écrits anciens (même si ce

n'est pas une preuve infaillible de leur authenticité ou de leur existence explicite) ont déjà été mentionnés : Sanghin, Boéthia, Molag Bal et Shéogorath. Mais on trouve également Azura, Mephala, Vil Clavicus, Vaermina, Malacath, Hoermius (aussi Hermaeus, Hormaius ou Herma ; plusieurs orthographes semblent être admises) Mora, Namira, Jyggalag, Nocturne, Mehrunes Dagon et Péryite.

D'après mon expérience, les Daedra sont tous différents. Il est pratiquement impossible de les catégoriser, si ce n'est en fonction de leur immense pouvoir et de leur penchant pour l'extrémisme. Quoi qu'il en soit, j'ai tenté de le faire dans certains cas, purement par mesure didactique.

Mehrunes Dagon, Molag Bal, Péryite, Boéthia et Vaermina font partie des Daedra les plus "démoniaques", dans le sens où leurs sphères semblent de nature plus destructrice. Les autres Daedra peuvent bien sûr être tout aussi dangereux, mais il est rare que la destruction soit leur unique but. Le caractère destructeur de ces cinq Daedra varie de l'un à l'autre. Mehrunes Dagon semble favoriser les désastres naturels (tremblements de terre et éruptions volcaniques) pour décharger sa colère. Molag Bal préfère utiliser d'autres Daedra et Boéthia inspire les armes des guerriers mortels. La sphère de Péryite semble être la pestilence et celle de Vaermina, la torture.

En préparation du prochain volet de cette série, je vais enquêter sur deux sujets qui m'intriguent depuis que je me suis lancé dans l'étude des Daedra. Le premier concerne un Daedroth particulier, peut-être bien un autre prince daedra, qui apparaît dans de nombreux articles d'incunables sous le nom d'Hircine. Hircine a été nommé "le Chasseur des Princes" et "le Père des hommes-bêtes", mais je n'ai encore trouvé personne qui puisse l'invoquer. Mon autre objectif, et peut-être le plus incertain des deux, est de trouver un moyen pratique d'ouvrir l'accès à Oblivion pour les mortels. Ma philosophie a toujours été la suivante : nous devons craindre uniquement ce que ne nous ne comprenons pas. Je poursuis mes objectifs avec cette pensée toujours en tête.

Oblivion

FormId	skyrim.esm:01ACF3
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACF3
Editor ID	Book3ValuableOnOblivion
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	10
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	279
Leveled lists	10
Scripts	0

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