Brève histoire de Morrowind

Histoire abrégée de Morrowind

par

Jeanette Sitte

[Extrait de l'introduction]



uidés par le prophète légendaire Véloth, les ancêtres des Dunmers, exilés des cultures altmers de l'Archipel de l'automne actuel, vinrent s'installer dans la région de Morrowind. Dans les premiers temps, les Dunmers ont été harcelés ou dominés par des pirates nordiques. Quand les tribus isolées se consolidèrent en ce qui allait donner naissance, bien plus tard, aux clans des Grandes maisons modernes, ils chassèrent l'oppresseur nordique et parvinrent à repousser toute invasion ultérieure.

Le culte ancestral des tribus fut bientôt remplacé par la théocratie monolithique du Temple des Tribuns, et les Dunmers devinrent une grande nation connue sous le nom de Resdayn. Cette province fut la dernière à se soumettre à Tiber Septim ; comme le Marais noir, elle n'a jamais été conquise et a rejoint l'Empire pacifiquement, par traité, pour devenir la province de Morrowind.

Près de quatre siècles après l'arrivée des légions impériales, elles occupent toujours Morrowind. La province est gouvernée par un roi impérial de façade, car l'Empire a laissé la plus grande partie des attributions de gouvernance locale aux Conseils régents des cinq Grandes maisons...

[Le Vvardenfell District]



n 3E 414, le territoire de Vvardenfell, qui était jusque-là une réserve du Temple placé sous protection impériale, fut réorganisé en district provincial de l'Empire.

Vvardenfell avait été maintenu en l'état de réserve par le Temple depuis le Traité d'armistice, et en dehors de quelques colonies fondées par les Grandes maisons et sanctionnées par le Temple, Vvardenfell était déserte et abandonnée. Quand l'édit du Temple qui y interdisait depuis des siècles le commerce et la colonisation fut révoqué par le roi de Morrowind, des vagues de colons impériaux et de Dunmers des Grandes maisons vinrent s'y installer, agrandissant les premières implantations et en construisant de nouvelles.

La nouvelle province fut divisée en districts : Redoran, Hlaalu, Telvanni et le Temple, chacun d'eux étant administré par un Conseil des maisons local ou les prêtres du Temple, tout en dépendant de l'avis et de l'approbation du duc Dren et du Conseil de district à Coeurébène. La loi locale devint un amalgame des lois des Grandes maisons et de la loi impériale dans les districts des Grandes maisons, l'ordre étant assuré conjointement par des gardes des Grandes maisons et de la légion impériale ; dans le district du Temple, le respect de la loi était assuré par des Ordonnateurs. Le Temple était toujours reconnu comme la religion majoritaire, mais le culte des neuf Divins était protégé par la légion et encouragé par les missions religieuses de l'Empire.

Le district du Temple comprenait les villes de Vivec, la forteresse de la Porte des Âmes, tous les sites sacrés et profanes (incluant les zones touchées par le Fléau à l'intérieur du Rempart intangible), ainsi que toutes les zones sauvages et inhabitées de Vvardenfell. En pratique, ce district englobait tous les territoires qui n'avaient pas été attribués aux districts Redoran, Hlaalu ou Telvanni. Le Temple s'opposa farouchement à toute tentative de développement sur ses terres, et avec succès.

La maison Hlaalu, avec la coopération des colons impériaux, lança une grande campagne de colonisation et de développement. Dans les décennies qui suivirent la réorganisation, les régions de Balmora et des Îles ascadiennes connurent une expansion constante. Caldera et Pelagiad sont des implantations totalement nouvelles, et tous les forts de la légion furent agrandis pour accueillir des garnisons renforcées.

La maison Telvanni, traditionnellement conservatrice et isolationniste, fit preuve d'une agressivité surprenante en s'étendant au-delà de ses villages verticaux. Ignorant les protestations des autres Grandes maisons, du Temple, du duc et du Conseil de district, les pionniers Telvanni empiétèrent sur les terres sauvages réservées au Temple. Officiellement, le Conseil Telvanni désapprouva ces implantations illégales, mais ce n'est un secret pour personne qu'elles sont encouragées et soutenues par des seigneurs-mages Telvanni ambitieux.

Sous la pression du Temple, la conservatrice maison Redoran résista fermement à toute expansion dans leur district. En conséquence, la maison Redoran et le Temple sont en passe d'être marginalisés politiquement et économiquement par les vues agressives et expansionnistes des maisons Hlaalu et Telvanni.

L'administration impériale fait face à de nombreuses difficultés dans le district de Vvardenfell, les plus sévères étant les rivalités qui opposent les Grandes maisons, la férocité des nomades du pays des cendres, les conflits internes du Temple et le Fléau du Mont écarlate. Les querelles entre les Grandes maisons, le Temple et l'Empire pour le contrôle des ressources de Vvardenfell pourraient les faire basculer à tout moment dans la guerre totale. Les Cendrais saccagent des colonies, pillent des caravanes et tuent des voyageurs sur leurs terres sauvages. Le Temple ne parvient pas à faire taire les critiques et les appels à la réforme dans ses propres rangs.

Mais plus sévères encore sont les épidémies et les maladies causées par les tempêtes du Fléau qui s'échappent du Mont écarlate. Vvardenfell et tout Morrowind ont depuis toujours été sous la menace de Dagoth Ur et les siens, vampires de cendres qui se terrent sous le Mont écarlate. Pendant des siècles, le Temple a su contenir cette menace derrière le Rempart intangible mais récemment, ses ressources et sa volonté se sont affaiblies et la menace a gagné en taille et en intensité. Si le Rempart intangible venait à disparaître et que des hordes de monstres pestiférés s'abattaient sur les villes et les villages de Vvardenfell, l'Empire n'aurait d'autre choix que d'évacuer le district puis de l'abandonner à la maladie et la corruption.

Brève histoire de Morrowind

FormId	skyrim.esm:01B22B
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B22B
Editor ID	Book3ValuableAShortHistoryofMorrowind
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook05
Value (gold)	15
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	276
Leveled lists	10
Scripts	0

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