Les Dunmers et leurs ancêtres

Les Dunmers et leurs ancêtres

Les fantômes marchent parmi eux

Les esprits des Dunmers disparus, mais aussi, peut-être, ceux des autres races, persistent après la mort. Le savoir et les pouvoirs de leurs ancêtres défunts continuent de profiter aux Maisons dunmers. Le lien qui existe entre les membres vivants de la famille et leurs ancêtres immortels provient à la fois des liens du sang, de rituels spécifiques et de la volonté des esprits. Tout nouveau membre de la Maison par mariage se lie à son nouveau clan en accomplissant un rite et en prêtant serment, ce qui lui permet par la suite de pouvoir lui aussi communiquer avec les ancêtres. Cela étant, il peut moins profiter de leurs pouvoirs que le reste de la famille, y compris ses enfants, mais il conserve certains liens avec les ancêtres de sa lignée d'origine.

L'autel familial

Chaque résidence possède son propre autel familial. Chez les Maisons les plus pauvres, ce n'est souvent qu'un âtre ou bien une alcôve où les reliques familiales sont exposées et vénérées. Chez les plus riches, une pièce entière est consacrée aux ancêtres. Cet autel est appelé la porte d'attente. Il représente l'accès à Oblivion.

C'est ici que les membres de la famille viennent présenter leurs respects aux ancêtres par le sacrifice et la prière, en prêtant serment d'accomplir certaines tâches et en leur rapportant régulièrement comment vont les affaires de la famille. En échange, les vivants reçoivent renseignements, formations et bénédictions de la part des esprits. Ces derniers protègent donc le foyer, et plus particulièrement les environs directs de la porte d'attente.

La clôture à fantômes

Le devoir le plus solennel d'une famille est de veiller à ce que les ossements des ancêtres soient enterrés avec les honneurs dans une nécropole telle que celle de Necrom. Les esprits ainsi rassemblés se réconfortent les uns les autres, ce qui les aide à lutter contre le froid du monde des mortels. Toutefois, et c'est là un grand honneur, un

ancêtre peut accepter de se sacrifier de sorte qu'une partie de ses ossements soit utilisée dans la création de la clôture à fantômes protégeant l'autel du clan et la résidence familiale. Un tel accord est souvent passé avec l'esprit de son vivant, quand il accepte qu'à sa mort, une de ses phalanges soit prélevée sur ses ossements et incorporée, lors d'une cérémonie magique, à la clôture à fantômes du clan. Il peut arriver qu'un squelette entier, voire une dépouille préservée, soit intégré à la clôture, mais cela reste exceptionnel.

Ces ossements deviennent une sorte de balise facilitant la concentration des esprits ancestraux, et plus particulièrement de celui qui s'est prêté au sacrifice. Plus on incorpore d'ossements dans une clôture à fantômes, plus celle-ci est puissante, et le pouvoir des ossements dépend de la puissance que les esprits qui en ont fait don avaient de leur vivant.

La Grande clôture à fantômes créée par les Tribuns pour contenir le Fléau incorpore les ossements de nombreux héros du Temple et des Maisons Indoril et Redoran, qui ont voué leur âme au Temple et à leur clan. Elle contient également des ossements provenant des Catacombes de Necrom et de nombreux champs de bataille de Morrowind.

Le froid mortel

Les esprits n'aiment pas se rendre dans le monde des vivants, et ils ne le font que par devoir ou par obligation. Selon eux, l'au-delà leur est plus plaisant, ou du moins plus confortable, car le monde des vivants est pour eux froid, amer, et synonyme de souffrances.

Les esprits déments

Les esprits forcés de rester dans notre monde contre leur volonté peuvent devenir des esprits fous ou des fantômes.
Certains esprits sont liés à notre monde en raison des terribles circonstances de leur mort, ou en raison d'une émotion extrêmement forte qui les empêche de quitter une personne, un lieu ou un objet. C'est dans ce genre de situation que l'on dit qu'un lieu est hanté.

D'autres sont capturés par des mages, qui les lient ensuite à des objets enchantés. Si cela est involontaire, l'esprit perd souvent la raison. S'il accepte d'être lié à l'objet, il

peut conserver sa santé mentale ou non, selon sa puissance et la sagesse de l'enchanteur.

Enfin, d'autres sont liés contre leur volonté pour protéger l'autel familial. Ce sort extrêmement déplaisant est réservé à ceux qui n'ont pas fidèlement servi la famille de leur vivant. Les esprits ancestraux qui ont le sens de l'honneur et du devoir aident souvent à capturer ceux qui se montrent incontrôlables.

La plupart de ces esprits deviennent fous et font des gardiens terrifiants. Un rituel les empêche de faire du mal aux mortels de leur clan, mais cela ne leur interdit pas forcément de se montrer maussades ou méchants à leur égard. Pour les intrus, ils sont extrêmement dangereux. D'un autre côté, si un étranger parvient à percer la démence de l'esprit pour alimenter le ressentiment qu'il éprouve contre son propre clan, il est possible de le manipuler.

Oblivion

L'existence d'Oblivion est reconnue par tous les peuples de Tamriel, mais peu sont en accord sur sa nature, si ce n'est pour dire qu'il s'agit du plan d'existence des Aedras et des Daedras et qu'il est possible de communiquer avec Oblivion, voire même de s'y rendre, par magie et à l'aide de rituels.

Les Dunmers font beaucoup moins la distinction entre Tamriel et Oblivion que les nations humaines. Ils considèrent en effet notre terre et Oblivion comme un tout relié par de nombreux passages, plutôt que deux mondes distincts de nature différente. C'est peut-être cette philosophie qui explique la plus grande affinité des Elfes pour la pratique de la magie.

Ce que les étrangers pensent de la magie spirituelle et du culte des esprits des Dunmers

Les Altmers et les Bosmers vénèrent eux aussi leurs ancêtres, mais seulement en respectant leur passage de ce monde dans l'au-delà et en le facilitant. Les Elfes des Bois et les Hauts-Elfes considèrent qu'il n'est pas naturel d'encourager les esprits des morts à rester sur notre monde, et utiliser ou exhiber les ossements des ancêtres dans des clôtures à fantômes ou des fosses à cendres est grotesque et répugnant à leurs yeux. La mise en valeur de phalanges à côté d'un autel familial est par exemple un

sacrilège pour les Bosmers (qui mangent leurs morts) et une coutume barbare pour les Altmers (qui les enterrent).

Les nations humaines de Tamriel ne savent pas grand-chose des Elfes noirs, qu'elles craignent car elles les considèrent inhumains et malfaisants, comme les Orques et les Argoniens, bien que plus sophistiqués que ces derniers. Les humains associent la magie spirituelle et le culte des ancêtres des Dunmers à la nécromancie, et c'est en grande partie ce qui fait que les Dunmers ont si mauvaise réputation sur Tamriel. Il s'agit le plus souvent d'une erreur née de l'ignorance, car la nécromancie en dehors des rites du clan est une abomination aux yeux des Dunmers.

Il ne viendrait jamais à l'idée des Elfes noirs de pratiquer la nécromancie sur un autre Elfe noir ou sur la dépouille d'un Elfe. En revanche, humains et Orques ne sont guère plus que des animaux à leurs yeux. Pratiquer la nécromancie sur leur corps n'est donc pas plus condamnable que de le faire sur la dépouille d'un animal, d'un oiseau ou d'un insecte.

L'Empire reconnaît officiellement la magie spirituelle et la vénération des ancêtres des Dunmers comme une religion, et ces derniers sont libres de la pratiquer tant qu'elle ne menace pas la sécurité de l'Empire. En privé, la plupart des commerçants et hauts fonctionnaires impériaux considèrent toutefois que ces pratiques sont barbares et certains l'assimilent même à de la nécromancie.

La "nécromancie" des Telvannis

Les Telvannis sont passés maîtres dans la pratique de la nécromancie, mais ils n'en font jamais usage sur des dépouilles d'Elfes noirs. Pour les Telvannis sains d'esprit, une telle pratique est méprisable, et elle ne mérite que leur courroux. En revanche, ils la pratiquent sur les dépouilles d'animaux, mais aussi d'humains, d'Orques et d'Argoniens, races qui sont assimilées aux animaux à Morrowind.

Note de l'éditeur
Ce livre a été écrit par un auteur inconnu comme un guide pour les visiteurs étrangers à Morrowind, peu de temps après la signature de l'Armistice. La plupart des pratiques qu'il détaille sont, depuis, passées de mode et considérées d'un mauvais oeil. Les changements les plus notables concernent la pratique de la nécromancie et la Grande

clôture à fantômes. Aujourd'hui, les Dunmers considèrent comme une abomination la pratique de la nécromancie sur toutes les races qu'ils acceptent. Quant à la Grande clôture à fantômes, elle a imposé de nombreux changements dans le culte des ancêtres. Depuis que la plupart des ossements des ancêtres ont dû être utilisés pour la renforcer afin d'isoler la montagne de Dagoth Ur, il ne reste presque plus de clôtures à fantômes de clan à Morrowind. Le Temple décourage d'ailleurs cette pratique au sein des Maisons, arguant du fait qu'elle est égoïste. L'entretien des tombeaux de famille et des portes d'attente privées est lui aussi passé de mode, très peu d'ossements y ayant été inhumés depuis l'Armistice. Ces temps-ci, les Dunmers vénèrent généralement une petite partie des ossements de leurs ancêtres conservée dans un temple local.

Les Dunmers et leurs ancêtres

FormId	skyrim.esm:01B22D
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B22D
Editor ID	Book2ReligiousAncestorsandtheDunmer
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03
Value (gold)	8
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1258
Leveled lists	12
Scripts	0

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