# Recensement impérial des Princes daedra

# Recensement Impérial

des

# Princes Daedra

Presse de la Cité Impériale - Par la Société Géographique Impériale

Azura, Seigneur du Crépuscule et de l'Aube, gouverne le domaine d'Ombre de lune, une contrée crépusculaire d'ombres et de demi-pénombres. Les visiteurs de cette île viennent historiquement des Dunmers de la partie orientale de Morrowind et du peuple chat d'Elsweyr, dont les deux peuples ont une grande affections pour la mère de l'immanence, bien que par des moyens différents. Au moment de l'écriture de ces lignes, les passages réguliers vers Ombre de lune sont inaccessibles depuis quelques années. Que cela ait un lien avec les incidents illégaux dans la salle de l'Hogithum ou un caprice d'Azura elle-même, personne ne peut le dire. Naturellement, l'acte le plus célèbre d'Azura ces derniers temps est l'incarnation du Nérévarine, un sujet qui va bien au delà de la portée de cette brochure et qui est ressenti jusqu'à nos jours.

Boéthiah, le bien nommé Prince des complots, a une fois encore renommé son domaine d'intrigues politiques et de trahisons. Anciennement « Snake Mountain », les jardins labyrinthiques et les tours torturées du daedra est appelé « Attribution's Share », un lieu qu'il vaut mieux éviter pour ceux qui vivent en dehors des arcanes politiques. Boéthiah, comme Azura, est trés vénéré par les adeptes de l'ancien Tribunal du Temple, mais beaucoup de sous cultes lui sont rattachés dans presque tous les siéges terrestres des gouvernements. Son jour d'invocation traditionnel est le 2 Sombreciel, où beaucoup de contrats sont signés entre rois et même entre roturiers.

Clavicus Vile, l'enfant-dieu de Prim toile, conf re une  trange tranquillit  ses terres qui semblent correspondre  sa sph re de d rision et de rupture de serments, bien que la forme que puisse prendre de tels concepts soit insondable. Peut- tre qu'en offrant  son domaine l'aspect d'une contr e idyllique le Prince illustre sa plus grande dimension, qu'il insinue  ses nombreux adeptes, le pouvoir de la s r nit  par l'accomplissement des souhaits. Seuls les plus forts servants de l'Empereur sont conseill s de faire affaire avec le Prince Clavicus, et m me alors, sont mis en garde contre boire  la Coupe d'Amertume.

Hermaeus Mora,  le Jardinier des Hommes , pr tend  tre l'un des plus anciens Princes, n  des id es rejet es durant la cr ation de la mortalit  dans le Mundus. Les Mananautes Imp riaux ont v rifi  que ses influences dans le temps et le destin sont r elles et non feintes, le liant ainsi avec Akatosh, chef des Neuf Divins. Puisque Akatosh est le premier esprit temporel dont l'apparition a conduit  la formation du monde, peut- tre que Hermaeus Mora dit la v rit . N anmoins, c'est la volont  de Sa Majest  Uriel VII que ce soit le 5 Semailles que toute expiation au Prince Daedrique soit faite.  Tout le reste est une mutation".

---

Les Plaines de Chasse d'Hircine ont  t  ferm es d'un commun accord du Conseil des Anciens jusqu'  nouvel ordre. Il n'est mentionn  ici que par soucis d'exhaustivit .

Malacath d tient le royaume d'Oblivion le plus difficile d'acc s, Fossendre. En tant que Prince des exclus et des chass s, il est raisonnable que les voies d'acc s  son domaine prennent un niveau caract ristique de dissimulation. Orsinium, royaume des Orcs, tient Malacath en tr s haute estime, ce qui est surprenant quand on consid re la haine qu'ils vouent aux esprits daedriques. On pourrait supposer que les rumeurs comme quoi Malacath ne serait pas un vrai Daedroth mais un esprit de l'Aetherius emprisonn  soient vraies. Cela conviendrait s rement au Prince de l'exil d'en  tre un lui-m me.

Mhrunes Dagon, Seigneur des Rasoirs, a prouv  maintes et maintes fois qu'il  tait un ennemi de l'Empire. D'aspect terrible et couronn  de cuivre martel , le prince des quatre

arm es de la Destruction a troubl  les fronti res du Mundus par la guerre, les rumeurs folles et la force des armes. Banni durant le massacre de Mortecime et encore une fois  Kvatch par les mages de guerres de la 33e, M hrunes Dagon est retourn  en Oblivion plus d'une fois, et les  toiles ont pr dit que sa t nacit  est toujours aussi grande. Tous les h ros de Cyrodiil sont appel s  se tenir vigilants contre toutes ses sombres machinations

---

Les domaines dans l'Oblivion de M phala sont nombreux et obscurs, li s entre eux par une vaste toile magique. Tous sont d vou s  ses sph res de sexe et de meurtres secrets. Les diff rents cultes  sot riques qui lui sont consacr s font  cho  cette m me structure, et beaucoup d'entre eux sont interdit par la loi imp riale. Son aspect est voil  et changeant m me quand elle appara t dans la foule qui se presse dans ses temples en Soufflegivre.

Les domaines de M ridia sont collectivement connus comme  les Chambres color es  . Un autre Prince dont l'origine n'est peut- tre pas en dehors de l'Aetherius, M ridia a plusieurs fois  t  li e  Magnus le Soleil. Le r cit le plus c l bre de cette association est le trait  du Merid-nunda, qui met ouvertement M ridia dans le r le de la fille rebelle du soleil, bannie de l'Aetherius apr s qu'elle eut jou  avec des spectres dits illicites  .

Molag Bal, Roi des Conflits, est le second derri re son fr re M hrunes Dagon dans les ennemis de notre Empereur. Ses terres sont les charniers d'enclos  esclaves de Havreglace, qui n'offre aucune p nitence  ceux qui le visite par erreur ou par choix. Molag Mal poss de n anmoins un jour d'invocation d di  gr ce  un ancien trait  quand il a pr t  sa puissance infernale pour cr er la premi re gemme spirituelle.

Le N ant englouti de Namira a  t  ferm  d'un commun accord du Conseil des Anciens jusqu'  nouvel ordre. Il n'est mentionn  ici que par soucis d'exhaustivit .

Nocturne est appel e Ur-dra par presque tous les Princes d'Oblivion. En tant que m re de la nuit, elle pr tend  tre un aspect du Vide originel, et il est g n ralement consid r comme meilleur de fortifier cette d claration dans la pri re du soir.

Le puits de Pryite a toujours t inaccessible aux mortels. Nos uniques connaissances proviennent des autres Princes diaboliques. Il est dit que Pryite contr le les domaines inf rieurs de l'Oblivion et que ses invocateurs consid rent sa ressemblance avec Akatosh comme une sorte de curieuse plaisanterie primordiale.

Sanghin, Prince de l'h donisme, poss de dix fois dix mille poches de plaisir dans le Vide. Comme les r jouissances et les stupeurs ivres tombent sous l'influence de ce Prince, il a t le favori de beaucoup d'Empereurs depuis la premi re fondation. Des documents indiquent m me qu'il r sidait la Tour d'Or blanc durant le r gne de Reman Cyrodiil et a aid le destin quelque peu douteux du Festival de Crendali, dont la vulgarit n'a guerre contribu favoriser l'expansion imp riale en Alinor et sur l'Archipel de l'Automne.

L'Asylums de Sh ogorath a t ferm d'un commun accord du Conseil des Anciens jusqu' nouvel ordre. Il n'est mentionn ici que par soucis d'exhaustivit .

Vaernima, Prince des r ves et des cauchemars, partage une mag ographie sp cifique avec Mundus, puisque les r veurs y arrivent souvent sans l'aide de personne. Les sacrifices traditionnels Vaernima ont lieu le 10 hautz nith, mais comme avec la plupart des esprits de la chance, les pri res ce Prince daedrique surviennent assez fr quemment, et pas toujours avant le coucher..

# Recensement impérial des Princes daedra

| | |
|---|---|
| **FormId** | book covers skyrim - lost library.esp:279C71 |
| **Owning plugin** | book covers skyrim - lost library.esp |
| **Local FormId** | 279C71 |
| **Editor ID** | BCSLL_DEV_MK_ImperialCensusDaedraLords |
| **Inventory image** | (none) |
| **Menu art** | BCSLL_Book_ImperialCensusDaedraLords |
| **Value (gold)** | 80 |
| **Type** | Book or tome |
| **Weight** | 1 |
| **Can be taken** | Yes |
| **Teaches** | (none) |
| **Inventory description** | (none) |
| **Keywords** | VendorItemBook |
| **Locations** | 0 |
| **Leveled lists** | 1 |
| **Scripts** | 0 |

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