Hérésie moderne

Hérésie Moderne

Étude de la religion daedrique dans l'Empire

par Haderus of Gottlesfont

L'adoration des Daedra n'est pas interdite par la loi en Cyrodiil. Cela résulte principalement de la charte impériale autorisant la guilde des mages à invoquer les Daedra. Quoi qu'il en soit, l'opinion publique et privée est si nettement contre le culte des Daedra que ceux qui pratiquent des rituels daedriques le font en secret.

Cependant, les opinions sur le sujet diffčrent grandement dans d'autres provinces. Męme en Cyrodiil, les positions traditionnelles ont beaucoup changé au fil des années et il existe encore des communautés qui adorent les Daedra. Certains de ces adorateurs les plus traditionnels sont poussés par la piété et une conviction personnelle, mais de nombreux adorateurs modernes des Daedra sont animés par le désir d'obtenir des pouvoirs ésotériques. En particulier, des héros de toutes affiliations partant à l'aventure sont à la recherche des mythiques reliques daedriques pour les importants bénéfices qu'elles procurent au combat et dans l'usage de la magie.

J'ai personnellement découvert une communauté qui vénčre la Dame daedra appelée Azura, la reine du crépuscule et de l'aube. Un chercheur s'intéressant au culte des Daedra peut effectuer ses recherches de plusieurs façons : en étudiant la littérature sur le sujet, en partant à la découverte d'anciens sanctuaires daedriques, en questionnant des informateurs locaux ou en interrogeant les adorateurs eux-męmes. J'ai fait appel à toutes ces méthodes pour découvrir le sanctuaire d'Azura.

J'ai d'abord lu des ouvrages. Les références que l'on y trouve peuvent apporter des connaissances de base utiles concernant les sanctuaires daedriques. Par exemple, mes recherches m'ont permis de comprendre que, en Cyrodiil, les sanctuaires daedriques étaient généralement représentés par des statues des Seigneurs daedra, qu'ils étaient habituellement situés dans des zones sauvages loin des campements, que chaque sanctuaire se voyait généralement associé à

une communauté d'adorateurs communément appelée « assemblée » ainsi qu'à un moment particulier- souvent un jour donné de la semaine- où il devenait possible de solliciter un Seigneur daedra. J'ai également appris que les Seigneurs daedra ne daigneraient généralement pas répondre sauf s'ils jugeaient que le demandeur avait accompli des prouesses ou fait preuve d'une grande force de caractčre, qu'ils ne répondraient que si l'offrande appropriée leur était faite (le choix de l'offrande étant généralement un secret connu de la seule communauté d'adorateurs) et, enfin, qu'en échange de l'accomplissement d'une tâche ou d'un service, les Seigneurs daedra choisiraient souvent d'offrir un artéfact de puissance à un adorateur couronné de succčs.

J'ai ensuite posé des questions aux habitants locaux ayant une connaissance profonde des terres sauvages alentour. J'ai découvert deux types d'informateurs particuličrement utiles : les chasseurs expérimentés et autres aventuriers (susceptibles de découvrir les sanctuaires durant leurs pérégrinations) ainsi que les érudits de la guilde des mages. Dans le cas du sanctuaire d'Azura, les deux sources m'ont été profitables. J'ai rencontré un chasseur de Cheydinhal qui était tombé sur une étrange statue durant l'une de ses expéditions. La statue représentait une femme aux bras déployés, tenant une étoile dans une main et un croissant de lune dans l'autre. Il avait évité la statue sous le coup d'une peur superstitieuse, mais en avait néanmoins mémorisé l'emplacement : loin au nord de Cheydinhal, au nord-ouest du lac Arrius, sur les hauteurs des montagnes de Jerall. Puis, je me suis rendu à la guilde des mages avec une description de la statue et j'ai pu confirmer à partir de ce descriptif l'identité de la Dame daedra en question.

Ayant découvert l'endroit où se trouvait le sanctuaire, je m'y suis rendu et j'y ai découvert la communauté d'adorateurs. Du fait de la force du rejet qui frappe le culte des Daedra, les adorateurs se sont d'abord montrés hésitants à admettre leur identité. Mais une fois que j'ai gagné leur confiance, ils ont accepté de me révéler le secret de la période à laquelle Azura était susceptible d'entendre leurs demandes (du crépuscule à l'aube) et m'ont confié que l'offrande requise par Azura consistait en une mesure de poussičre lumineuse, une substance tirée d'un feu follet.

Je ne suis, évidemment, rien de plus qu'un chercheur et un érudit. Il n'était donc pas en mon pouvoir de trouver un feu follet pour obtenir de la poussičre lumineuse. Je ne suis pas non plus certain qu'Azura m'aurait trouvé digne de faire une telle offrande, męme si j'avais été en mesure de le faire. Mais on m'a assuré que si j'avais pu effectuer une telle offrande et qu'elle avait été acceptée, Azura m'aurait confié une quęte d'un genre ou d'un autre qui, si je l'avais accomplie, m'aurait valu la remise de l'étoile d'Azura, un artéfact daedrique aux pouvoirs magiques légendaires.

Depuis, j'ai entendu des rumeurs au sujet de l'existence en Cyrodiil de plusieurs autres

sanctuaires daedriques, des Seigneurs daedra auxquels ils sont dédiés et des artéfacts daedriques qu'un héros pourrait y gagner en accomplissant des quętes. Hircine le chasseur, par exemple, est lié à la légende de la Peau du Sauveur, une puissante armure enchantée. L'épée nommée Volendrung est pour sa part associée à Malacath, Seigneur des monstres, et la Masse de Molag Bal, baptisée d'aprčs son propriétaire, est également considérée comme sacrée par les adorateurs des Daedra. D'autres Seigneurs daedra, leurs sanctuaires et leurs adorateurs, restent encore à découvrir en Cyrodiil, pour les chercheurs les plus dévoués et les plus opiniâtres.

Hérésie moderne

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E64C
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E64C
Editor ID	BCSLL_OB_Rare_ModernHeretics
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_ModernHeretics
Value (gold)	27
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	147
Leveled lists	8
Scripts	0

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