# Le sanctuaire d'Egurr

# Le sanctuaire d'Egurr

par

Arindar Menerin



Au coeur d'une épaisse forêt, niché au milieu d'arbres antiques et voilé de vrilles entremêlées, se trouve un petit autel connu sous le nom de « sanctuaire d'Egurr ». C'est un lieu entouré de mystère et de récits qu'on ose à peine raconter, où la frontière entre les vivants et les morts semble s'estomper. C'est là, sous la pâle lumière de la lune, que les nécromanciens se réunissent pour rendre hommage à l'énigmatique Esprit de Vuldur.

Vuldur - un nom qu'on n'ose pas prononcer trop fort - serait une puissante entité du passé, un être de lumière et d'obscurité maîtrisant une formidable magie qui dépasserait l'entendement des mortels. Les légendes parlent de sa domination sur le royaume des esprits, de sa voix résonnant à travers les voiles de l'existence pour commander les âmes des défunts.

Le sanctuaire lui-même est modeste, mais sinistre, tout en pierre usée par le temps et orné de runes complexes. Ses murs anciens sont dévorés de mousse et de lierre, accentuant cette aura d'antiquité. En son centre se dresse un autel, où l'on dépose des offrandes pour présenter ses respects à la présence spectrale de Vuldur.

Les nécromanciens, adeptes des arts interdits, se rassemblent à Egurr sous le couvert des ténèbres, le visage masqué par des capuches sombres pour mener leurs rituels arcaniques. En murmurant des incantations, les mains tendues, ils invoquent l'esprit antique en lui offrant des sacrifices de sang et d'os pour s'attirer ses faveurs.

L'air s'épaissit d'expectative, les ombres dansent sur le sol de la forêt et un vent glacial porte les échos de chuchotements oubliés. À la lumière vacillante des torches, le voile entre les mondes commence à s'amincir et la frontière qui sépare les vivants des

morts devient plus ténue.

On dit que ceux qui osent invoquer Vuldur s'engagent sur un chemin dangereux, car son pouvoir est à la fois immense et imprévisible. Certains cherchent sa sagesse, d'autres désirent ardemment avoir la force de maîtriser le tissu même de la réalité. Mais tous ceux qui viennent à Egurr connaissent les risques, car plonger dans le royaume de la nécromancie, c'est danser sur au bord de l'abîme des ténčbres.

Lorsque l'aube se lčve et que les derniers échos du rituel s'évanouissent dans l'éther, les nécromanciens quittent Egurr, l'esprit empli de visions du royaume spectral. Le sanctuaire demeure, sentinelle silencieuse au coeur de la foręt, là où la frontičre entre la vie et la mort reste à jamais floue, et où l'Esprit de Vuldur s'attarde, murmurant dans les ombres.

# Le sanctuaire d'Egurr

| | |
|---|---|
| **FormId** | vominheim.esm:D1DBEE |
| **Owning plugin** | vominheim.esm |
| **Local FormId** | D1DBEE |
| **Editor ID** | VOM_BookofEgurrQ |
| **Inventory image** | (none) |
| **Menu art** | HighPolyBasicBook06 |
| **Value (gold)** | 3 |
| **Type** | Book or tome |
| **Weight** | 1 |
| **Can be taken** | Yes |
| **Teaches** | (none) |
| **Inventory description** | (none) |
| **Keywords** | VendorItemBook |
| **Locations** | 3 |
| **Leveled lists** | 0 |
| **Scripts** | 1 |

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