Hŭrŭsie moderne

Hŭrŭsie Moderne

Ŭtude 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 rŭsulte principalement de la charte impŭriale autorisant la guilde des mages a invoquer les Daedra. Quoi qu'il en soit, l'opinion publique et privŭe 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 diffurent grandement dans d'autres provinces. Mкme en Cyrodiil, les positions traditionnelles ont beaucoup changŭ au fil des annŭes et il existe encore des communautŭs qui adorent les Daedra. Certains de ces adorateurs les plus traditionnels sont poussŭs par la piŭtŭ et une conviction personnelle, mais de nombreux adorateurs modernes des Daedra sont animŭs par le dŭsir d'obtenir des pouvoirs ŭsotŭriques. En particulier, des hŭros de toutes affiliations partant a l'aventure sont a la recherche des mythiques reliques daedriques pour les importants bŭnŭfices qu'elles procurent au combat et dans l'usage de la magie.

J'ai personnellement dŭcouvert une communautŭ qui vŭnure la Dame daedra appelŭe Azura, la reine du crŭpuscule et de l'aube. Un chercheur s'intŭressant au culte des Daedra peut effectuer ses recherches de plusieurs fazons : en ŭtudiant la littŭrature sur le sujet, en partant a la dŭcouverte d'anciens sanctuaires daedriques, en questionnant des informateurs locaux ou en interrogeant les adorateurs eux-mкmes. J'ai fait appel a toutes ces mŭthodes pour dŭcouvrir le sanctuaire d'Azura.

J'ai d'abord lu des ouvrages. Les rŭfŭrences 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 ŭtaient gŭnŭralement reprŭsentŭs par des statues des Seigneurs daedra, qu'ils ŭtaient habituellement situŭs dans des zones sauvages loin des campements, que chaque sanctuaire se voyait gŭnŭralement associŭ a

une communautŭ d'adorateurs communŭment appelŭe « assemblŭe » ainsi qu'a un moment particulier- souvent un jour donnŭ de la semaine- ou, il devenait possible de solliciter un Seigneur daedra. J'ai ŭgalement appris que les Seigneurs daedra ne daigneraient gŭnŭralement pas rŭpondre sauf s'ils jugeaient que le demandeur avait accompli des prouesses ou fait preuve d'une grande force de caracture, qu'ils ne rŭpondraient que si l'offrande appropriŭe leur ŭtait faite (le choix de l'offrande ŭtant gŭnŭralement un secret connu de la seule communautŭ d'adorateurs) et, enfin, qu'en ŭchange de l'accomplissement d'une tŧche ou d'un service, les Seigneurs daedra choisiraient souvent d'offrir un artŭfact de puissance a un adorateur couronnŭ de succus.

J'ai ensuite posŭ des questions aux habitants locaux ayant une connaissance profonde des terres sauvages alentour. J'ai dŭcouvert deux types d'informateurs particuliurement utiles : les chasseurs expŭrimentŭs et autres aventuriers (susceptibles de dŭcouvrir les sanctuaires durant leurs pŭrŭgrinations) ainsi que les ŭrudits de la guilde des mages. Dans le cas du sanctuaire d'Azura, les deux sources m'ont ŭtŭ profitables. J'ai rencontrŭ un chasseur de Cheydinhal qui ŭtait tombŭ sur une ŭtrange statue durant l'une de ses expŭditions. La statue reprŭsentait une femme aux bras dŭployŭs, tenant une ŭtoile dans une main et un croissant de lune dans l'autre. Il avait ŭvitŭ la statue sous le coup d'une peur superstitieuse, mais en avait nŭanmoins mŭmorisŭ 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 a la guilde des mages avec une description de la statue et j'ai pu confirmer a partir de ce descriptif l'identitŭ de la Dame daedra en question.

Ayant dŭcouvert l'endroit ou, se trouvait le sanctuaire, je m'y suis rendu et j'y ai dŭcouvert la communautŭ d'adorateurs. Du fait de la force du rejet qui frappe le culte des Daedra, les adorateurs se sont d'abord montrŭs hŭsitants a admettre leur identitŭ. Mais une fois que j'ai gagnŭ leur confiance, ils ont acceptŭ de me rŭvŭler le secret de la pŭriode a laquelle Azura ŭtait susceptible d'entendre leurs demandes (du crŭpuscule a l'aube) et m'ont confiŭ que l'offrande requise par Azura consistait en une mesure de poussiure lumineuse, une substance tirŭe d'un feu follet.

Je ne suis, ŭvidemment, rien de plus qu'un chercheur et un ŭrudit. Il n'ŭtait donc pas en mon pouvoir de trouver un feu follet pour obtenir de la poussiure lumineuse. Je ne suis pas non plus certain qu'Azura m'aurait trouvŭ digne de faire une telle offrande, mкme si j'avais ŭtŭ en mesure de le faire. Mais on m'a assurŭ que si j'avais pu effectuer une telle offrande et qu'elle avait ŭtŭ acceptŭe, Azura m'aurait confiŭ une quкte d'un genre ou d'un autre qui, si je l'avais accomplie, m'aurait valu la remise de l'ŭtoile d'Azura, un artŭfact daedrique aux pouvoirs magiques lŭgendaires.

Depuis, j'ai entendu des rumeurs au sujet de l'existence en Cyrodiil de plusieurs autres sanctuaires daedriques, des Seigneurs daedra auxquels ils sont dŭdiŭs et des artŭfacts daedriques qu'un hŭros pourrait y gagner en accomplissant des quŭtes. Hircine le chasseur, par exemple, est liŭ a la lŭgende de la Peau du Sauveur, une puissante armure enchantŭe. L'ŭpŭe nommŭe Volendrung est pour sa part associŭe a Malacath, Seigneur des monstres, et la Masse de Molag Bal, baptisŭe d'aprus son propriŭtaire, est ŭgalement considŭrŭe comme sacrŭe par les adorateurs des Daedra. D'autres Seigneurs daedra, leurs sanctuaires et leurs adorateurs, restent encore a dŭcouvrir en Cyrodiil, pour les chercheurs les plus dŭvouŭs et les plus opiniŭtres.

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.