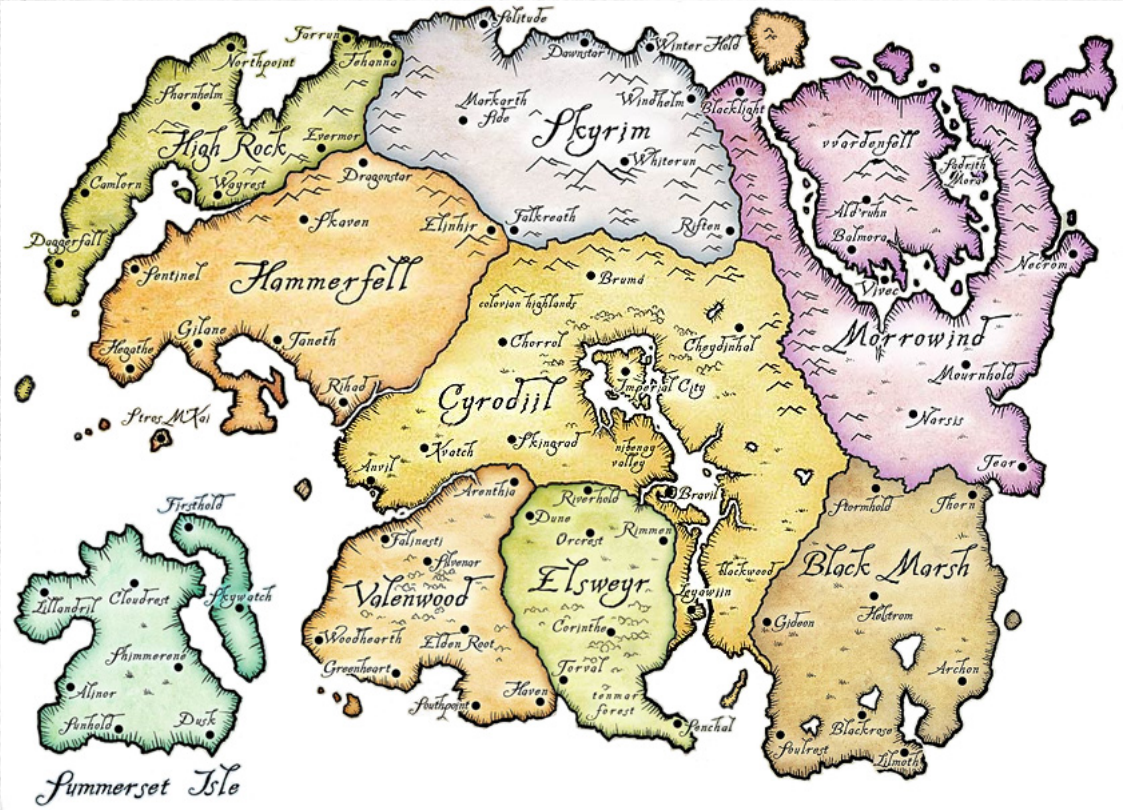


The Elder Scrolls



Livre de l'Univers

Segle

Version du 31 octobre 2011

Table des matières

I Univers	8
1 Histoire de Nirn	9
1.1 Ère de l'aube	9
1.2 Ère méréthique	10
1.3 1ère ère (-4250 / -1330)	10
1.4 2ème ère (-1329 / -434)	13
1.5 3ère ère (-433 / il y a peu)	14
1.6 4ème ère (de nos jours)	16
2 Le panthéon	16
2.1 Aedra	16
2.2 Daedra	16
3 Les peuples	17
3.1 Altmers	18
3.2 Argoniens	18
3.3 Bosmers	19
3.4 Bretons	19
3.5 Dunmers	20
3.6 Impériaux	20
3.7 Khajiits	21
3.8 Nordiques	21
3.9 Orsimers	22
3.10 Rougegardes	22
4 Les provinces impériales	23
4.1 Archipel de Summerset	23
4.2 Cyrodiil	23
4.3 Elsweyr	24
4.4 Hammerfell	24
4.5 Highrock	24
4.6 Blackmarsh	25
4.7 Morrowind	25
4.8 Skyrim	26
4.9 Valenwood	26

5 Les protagonistes	26
5.1 Factions Impériales	27
5.1.1 Compagnie Impériale	27
5.1.2 Confrérie Noire	27
5.1.3 Culte Impérial	27
5.1.4 Guildes des mages	27
5.1.5 Guildes des guerriers	27
5.1.6 Guildes des voleurs	27
5.1.7 Les Lames	28
5.1.8 Les Lanternes Jumelles	28
5.2 Factions Dunmers	28
5.2.1 Camonna Tong	28
5.2.2 Morag Tong	28
5.3 Maisons nobles Dunmers	28
5.3.1 Drès	29
5.3.2 Hlaalu	29
5.3.3 Indoril	29
5.3.4 Redoran	29
5.3.5 Telvanni	29
5.4 Autres Factions	30

Avant toute chose

Licence

Tamriel est une libre adaptation de l'univers de la saga The Elder Scrolls ©, propriété de Bethesda Softworks. Le résultat est un **univers de jeu de rôle**, sous licence **Creative Commons BY-NC-SA** dont le détail est à cette adresse : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.fr>.

Cette licence vous autorise à diffuser, modifier ce document, du moment que vous citez son auteur et que vos modifications soient sous cette même licence. C'est une licence virale. La seule interdiction est qu'aucun usage commercial de ce document n'est autorisé.

Les icônes des encadrés font partie du pack d'icônes "ecclipse 2" de chrfb, dont la galerie DeviantArt se trouve ici : <http://chrfb.deviantart.com/gallery/>. Elles sont en Creative Commons By : <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.fr>.

Les bordures de la page et les images entourant les titres des chapitres sont des réalisations de sur DeviantArt, dont la galerie se trouve là : <http://ascariosa.deviantart.com/gallery/>.

Le fond de page est une création d'Aramisdream issue du pack "Delicate Grunge Paper vol.2" sur DeviantArt, dont la page se trouve ici : <http://aramisdream.deviantart.com/art/Delicate-Grunge-Paper-vol-2-162580211>

Toutes ces images sont la propriété de leurs auteurs respectifs et sont utilisées ici dans le cadre des autorisations d'utilisation indiquées par les auteurs. Avant toute réutilisation, assurez-vous de bien respecter les conditions d'utilisation de leur travail.

La dernière version pdf de Tamriel est disponible à l'adresse suivante :

<http://trac.fusina-jdr.org/export/HEAD/branches/tamriel/Tamriel.pdf>

Les sources (au format \LaTeX) sont disponibles à l'adresse suivante :

<http://trac.fusina-jdr.org/browser/branches/tamriel/>

Guide de Lecture

Pour faciliter la lecture, certaines zones ont été encadrée. Ces zones illustrent ce qui est écrit dans le reste du document. Un petit logo en haut à droite de ces zones indique leur type.

Exemple



Ce type de zone indique une ou plusieurs mises en situation illustrant un point (de règle ou non) défini au dessus.

Idée de scénario



Ce type de zone indique une idée exploitée en scénario. Ce peut être un court synopsis, une idée de personnage, ou simplement une idée de scène.

Note de conception



Ce type de zone indique une note de conception. Les notes de conceptions servent à expliquer pourquoi nous avons fait tel ou tel choix, tant au niveau des règles que de l'univers. Elles permettent au lecteur de mieux sentir l'objectif présent derrière un élément.

Règle optionnelle



Ce type de zone indique des règles facultatives, pouvant mieux convenir que les règles "de base" dans certains types de parties par rapport à l'univers choisi par le MJ pour ces parties.

Remarque



Ce type de zone contient des remarques, des astuces ou des avertissements pour que le futur MJ puisse éviter certains problèmes que nous avons nous mêmes déjà rencontrés.

Première partie

Univers

CHAPITRE 1 : HISTOIRE DE NIRN

Le temps est compté depuis le départ en années et en ères, une ère étant l'espace entre deux époques complètement différentes...

Entre parenthèses est indiqué l'équivalent en années négatives depuis le début de la 4ème ère.

1.1 ÈRE DE L'AUBE

Cette époque est si lointaine que l'on a aucune idée des années écoulées depuis ces événements. Sûrement une dizaine de milliers, davantage encore ...

Big bang Akatosh apparaît dans l'Aurbis et affirme son existence. Aucun univers n'est créé, et Akatosh se sent seul. Il crée des êtres, un peu plus faibles que lui mais considérés aujourd'hui comme les plus puissantes divinités. Tous ont un point commun : soit leur forme est de type Anou (pure énergie) soit Pandoméi (éthérée affectant le monde réel).

Nirn est créée Un être pandoméique nommé Lorkhan décide de créer un nouveau type d'élément dans l'Aurbis, hormis les Anou et les Pandoméi : une sphère contenant une dimension, cette dimension contenant une planète appelée Nirn, seule dans le plan d'existence où elle se trouvait.

Aedra et Daedra Lorkhan, en créant Nirn, crée un conflit parmi ces êtres divins. Une partie souhaite l'aider à concevoir et à créer de la vie sur Nirn, notamment Magnus, qui sera un des grands architectes de la Création. D'autres trouvent cela ennuyeux, et préfèrent se concentrer sur eux-mêmes et créer un monde à leur image, pour y vivre et y créer sans avoir à discuter avec d'autres de ce qu'ils y mettraient. Aedra et Daedra étaient nés.

La Création Notre dimension est créée, appelée Mundus, une sphère dans l'Aurbis. Aujourd'hui, la plupart des divinités qui ont créé historiquement notre monde ne sont plus vénérées dans les différentes mythologies, car ayant abandonné leurs pouvoirs incroyables pour vivre avec les premiers primitifs de ce monde. Ils existent encore comme des ombres de ce qu'ils étaient, cherchant à regagner leur puissance sans que cela soit possible. Pourquoi ont-ils perdu leurs pouvoirs en entrant dans Nirn ? Car Nirn était encore un endroit chaotique, le temps avançait, reculait, s'arrêtait, à sa guise, et la Création devenait autonome, cherchant à sculpter tout ce qu'elle contenait par des éléments plus petits, eux-mêmes composés d'éléments plus petits. Cela ne comprenait pas les être immortels "convertis" alors avec les mêmes composants et éléments que les êtres primitifs. Les mortels apparurent de cette manière, et leurs mythologies communes concernant la création du monde datent de cette époque-là.

Discorde Magnus, resté à l'extérieur de la sphère du Mundus, se rendit vite compte de ce qui se passait, du piège mortel qu'était devenu ce Mundus créé par Lorkhan, et abandonna la Création. Mais où aller ? Que faire ? Magnus et les dieux qui le suivaient décidèrent alors de donner à Nirn, afin que celle-ci puisse accueillir des Aedra, le support et la présence de la magie. Cependant Lorkhan n'était pas d'accord, et après que Nirn fut dotée du soleil, de la lune et des étoiles, ainsi que de la magie, ils fuirent pour éviter sa colère.

Normalité Akatosh à son tour vit ce que le Mundus était en réalité, mais ne fuit pas Lorkhan. Il alla même dans le Mundus. Il atterrit dans ce qui s'appelle aujourd'hui l'île de Balfiera, en HauteRoche. Il y construit une tour d'Adamantine, qui existe toujours et est la plus vieille bâtisse encore debout. Il utilisa ses pouvoirs, avant qu'ils disparaissent, pour stopper la Création et ses évolutions chaotiques. Le temps devint linéaire et régulier. C'était la fin de l'ère de l'aube. Akatosh appela à un conseil les autres Aedra, qui désormais pouvaient venir sans risques de perdre leurs pouvoirs, afin de voter le sort de Lorkhan, qui fut condamné à mort. Trinimac, un jeune Aedra, arracha le cœur de la

poitrine de Lorkhan, et le jeta vers l'Est. Le coeur atterrit tel un monstrueux météore, formant l'île de Vvarfendell et la montagne rouge - ce qui explique que l'île soit appelée Vvarfendell qui signifie "Est blessé par une étoile".

Mortels La Création n'était en fait que ralentie, mais elle n'était plus dangereuse pour les dieux, qui y conservaient tous leurs pouvoirs. Le développement de la vie mortelle se continuait, de manière lente, régulière et prévisible. Les peuples existant alors évoluèrent jusqu'à développer leurs langues, leurs connaissances. Le peuple de Tamriel fut appelé "Mer" (Mers). Il y avait les Dwemers (Les Mers sages), les Chimers (les Mers changés), les Bosmers (les Mers de la nature), et les Altmers (les Mers cultivés/anciens). Les peuples humains du continent Atmora aujourd'hui disparu incluaient les Nedes (ancêtres des Impériaux), les Nordiques, et des autochtones aujourd'hui disparus. Les Ehlnofey, sur Tamriel, étaient des êtres pensants devenus aujourd'hui végétaux (Hist). A Yokuda existaient déjà les rougégardes.

1.2 ÈRE MÉRÉTHIQUE

Ce fut une ère de héros. Peu de dates, mais l'on sait que pendant cette période, les peuples Mers découvraient comment communiquer avec les Aedra et les Daedra. Alors que les Altmer conversaient principalement avec leurs créateurs, les Aedra, les Dwemer se consacraient à la science et à la création d'artefacts et d'objets fonctionnant aussi bien à la vapeur qu'avec de la magicka (nom donné à la magie). Les Chimer, eux, étaient dynamiques, sans cesse en quête d'astuce, d'organisation, de stratégie d'action. Les groupes qui allaient devenir les maisons nobles débutèrent à cette époque.

Mais il y eut deux événements majeurs.

Le premier est que les peuples Nedes et Nordique découvrirent une brèche dans le Mundus, par laquelle des Daedra pouvaient passer malgré le blocage des Aedra. Les Aedra firent alors une guerre terrible pour repousser les Daedra, dont le but était ouvertement de conquérir ce monde finalement pas si ennuyeux à leurs yeux par rapport à leurs propres créations. Les peuples humains fuirent alors ce continent, Atmora, pour aller vers Tamriel. Boreath, un des princes Daedra présents dans le conflit, mangea Trinimac, un jeune Aedra. Il le digéra, mais cela ne tua pas l'Aedra, cela le corrompit, il se fit appeler Malacath, et son peuple fut à son tour maudit par les Aedra. Ainsi naquirent les Orsimers.

Le deuxième événement découle du premier. Les humains arrivèrent en Tamriel. Ils découvrirent les Altmer, les Orsimers, les Dunmer et les Ayléides (des Mers sauvages et solitaires). Les Direnni, une puissante famille Altmer, firent construire des tours de dimensions démesurées : La tour de Cristal domina l'archipel de Summerset, la tour d'Or Blanc domina ce qui allait devenir Cyrodiil. Les humains oublièrent leurs expériences avec la magie daédrique, et découvrirent la magie des Altmer, utilisant un composé de la nature, la magicka. Mais les Ayléides trahirent la confiance des humains, ils vénéraient les Daedra et ce fut vite un fait : les humains étaient devenus des esclaves. Les Altmer, eux, ne bougèrent pas le petit doigt.

1.3 1ÈRE ÈRE (-4250 / -1330)

Plusieurs événements marquants :

- 1E 1 - Eplear fonde la dynastie Camoran en Valenwood et décide de créer un royaume pour les Bosmer dont il sera le Roi. Il compte ainsi renforcer ses sujets contre l'influence du royaume de la reine Alinor, qui comprend l'ensemble de l'archipel de Summerset.
- 1E 143 - Harald, un nordique libre, se proclame Roi de Skyrim, une cité dans la partie Nord de Tamriel, et annexe toute cette partie glacée du continent.

- 1E 240 - Le royaume de Skyrim annexe Morrowind et HauteRoche.
- 1E 242/243 - Une jeune esclave Nedes, Alessia, à l'aide d'alliances avec le royaume de Skyrim et certains seigneurs Ayléides rebelles, lance une offensive pour libérer son peuple. Au bout d'un an, après avoir gagné en forces armées, libéré des territoires en Cyrodiil, loin du centre, Alessia fait marcher ses forces, de toutes les directions, vers le centre de la province. Un assaut sur la tour d'Or Blanc est mené, se transformant vite en siège. Les Ayléides cèdent, se rendent, mais sont pour la plupart massacrés. Les lords rebelles décident alors de laisser Cyrodiil aux Nedes, pour se retirer dans le royaume de Valenwood.
La victoire est totale, et Alessia avoue avoir continuellement prié Akatosh. Elle sera sacrée impératrice de Cyrodiil.
- 1E 246 - La cité de Daggerfall est fondée par les nordiques qui "civilisaient" les terres à l'Ouest de Skyrim. 150 habitants à l'époque. Aujourd'hui plus de 110 000.
- 1E 266 - Alors que l'impératrice Alessia dirige d'une manière exemplaire son empire, que la culture nedes devient la plus populaire sur le continent, qu'elle a créé il y a quelques années la religion des 8 divinités, une divinité inconnue apparaît au-dessus de la tour d'Or Blanc. Il se présente comme Shezarr, et affirme être le 9ème dieu du culte qu'Alessia a créé. Et pour le prouver, alors qu'elle est mourante, il en fait une sainte. C'est à ce moment qu'est implicitement fait l'accord entre les Aedra et les humains. Les humains vénèrent les 9 dieux (en fait les 9 Aedra les plus puissants), et ceux-ci protègent Nirn des Daedra). En effet, pendant le début du culte des huit divinités, celles-ci ont senti que plus de monde les vénéraient, plus elles étaient puissantes. Cependant, elles se gardent de l'ébruiter.
Belharza, élu par le conseil impérial, devient le second Empereur de Cyrodiil.
- 1E 355 - Le clan Direnni, une famille Altmer de plus en plus puissante, étend son pouvoir dans le jeune Empire de Cyrodiil par des manœuvres politiques et des complots.
- 1E 358 - L'armée de Cyrodiil, dirigée par l'Empereur Ami-El, et l'armée de Skyrim font marche sur HauteRoche pour annihiler le clan Direnni avant qu'il prenne trop de pouvoir, car les attentats contre les autorités de l'Empire et de Skyrim s'intensifient depuis 3 ans.
- 1E 361 - La religion des 8 divinités devient officiellement le culte des neuf, suite à une apparition spectrale d'Alessia dans le palais de l'Empereur, lui rappelant de vénérer Akatosh en plus des autres divinités sous peine de voir l'Empire sombrer. C'est alors la religion officielle et majoritaire de l'Empire.
- 1E 369 - Une guerre de succession commence en Skyrim.
- 1E 401 - Nerevar et Dumac, deux Chimer de la maison Indoril, unissent leurs forces aux Dwemer pour repousser les nordiques de Morrowind.
- 1E 416/420 - Alors que les nordiques sont effectivement hors de Morrowind, la guerre de succession s'arrête. Désormais, un conseil des vénérables gèrera le royaume.
- 1E 477 - Cette année-là les Direnni refont parler d'eux, mais sont sous-estimés. Ils prennent et clament

comme leur une partie de HauteRoche et une portion de Skyrim.

- 1E 479/482 - Après 3 ans de guerre, et alors que les Direnni ont une force militaire imposante, les forces de Cyrodiil, seules, sans aide extérieure, parviennent à repousser les Direnni. Ils seront alors tous exterminés, pour que leur menace n'existe jamais plus.
- 1E 700 - Les Dwemer sont chassés par les Chimer (guidés par Dumac et Nerevar, roi de Morrowind), c'est la guerre du premier conseil. Nerevar est trahi par Almalexia, sa femme, ainsi que Sotha Sil et Vivec. Ces derniers utilisent le coeur de Lorkhan et la technologie Dwemer pour obtenir des pouvoirs divins, ce que Nerevar leur avait interdit. À la fin de cette guerre, alors que les combats sont en cours, les Dwemer disparaissent tous, et les Chimer deviennent Dunmer, maudits par Azura, une Daedra, alors que Nerevar est tué. Almalexia, Sotha Sil et Vivec deviennent alors les Tribuns, demi-dieux dirigeants du Tribunal, et accomplissent de grandes choses.
- 1E 800 - Les Orsimers apparaissent, provenant d'une cité appelée orsinium. Ils sont craints et tués par les humains, alors que les mers les ignorent.
- 1E 808 - Les rougegardes débarquent dans le territoire qui s'appelle aujourd'hui Hammerfell, en en chassant les nordiques et les humains.
- 1E 950 - L'assaut sur Orsinium débute, mené par les forces de la cité de Daggerfall.
- 1E 980 - Orsinium est vaincue. Les civils Orsimers fuient dans les montagnes de HauteRoche.
- 1E 2200 - Un fléau venant d'un peuple nommé Sloads, une maladie appelé peste trassienne, décime plus de la moitié de la population de Tamriel. Mais ce n'est qu'un prélude.
- 1E 2703 - En effet, 500 ans plus tard, alors que la maladie et les divers problèmes ont miné la population et les dirigeants, les hommes serpents du royaume d'Akavir attaquent directement Cyrodiil par les côtes (du côté d'Anvil). Cette même année voit pour la première fois tous les peuples de Tamriel s'unir, car les Akavirois ont en tête de conquérir tout le continent. Les Akavirois sont défaits dans la zone contiguë à Cyrodiil, HauteRoche et Skyrim. Après la guerre, les peuples souhaitent rester indépendants, mais reconnaissent la capacité à gouverner et à diriger des Nedes, qui s'appellent eux-mêmes désormais impériaux, car ils savent désormais que leur sang contient la force de diriger et de faire de grandes choses. Les royaumes deviennent des provinces, les routes commerciales s'ouvrent. L'Empire de Cyrodiil, plus de 1000 ans plus tard, deviendra l'Empire de Tamriel.
- 1E 2813 - le Cyrodiilique devient la langue officielle de l'Empire de Cyrodiil.
- 1E 2837 - Création de la province des Marais Noirs.
- 1E 2920 - Une année horrible. Le second assaut des Akavirois est infiniment plus intense et les Akavirois prennent le contrôle de l'Empire, alors que Mehrunes Dagon, un Daedra, détruit la ville de LongSanglot, capitale de Morrowind. Almalexia et Sotha Sil, deux des tribuns, ne peuvent rien faire pour la ville mais, grâce à leurs dons (ils sont devenus demi-dieux), parviennent à bannir Mehrunès de Nirn.

1.4 2ÈME ÈRE (-1329 / -434)

- 2E 1/220 - Cette seconde ère est marquée par le diktat Akavirois. Le conflit entre les hommes-serpents qui ont conquis Cyrodiil et les autres provinces ne dure que peu de temps. Les Akavirois promettant une plus grande indépendance des provinces, les différents rois des provinces n'agissent pas. Les humains sont à nouveau en esclavage.
- 2E 230 - La première guilde des mages est créée. En effet les Akavirois, ne connaissant pas la magie, forment des guildes pour que les membres de leur race soient formés par des mages humains.
- 2E 283 - L'Empire d'Akavir demande la dissolution des armées des provinces, assurant garantir la sécurité pour tous. Ceux qui refusent voient leur armée anéantie par les forces Akaviroises.
- 2E 309 - Création de la province d'Elsweyr, acceptée par les Akavirois, qui ne craignent pas ses félidés bipèdes...
- 2E 324 - En vacances dans son palais Elsweyrien, l'empereur Akavirois est assassiné par la Morag Tong.
- 2E 358 - Première citation ou apparition historique de la confrérie noire.
- 2E 431 - La confrérie noire assassine le nouvel empereur Akavirois et toute sa famille, ainsi que ses héritiers. Devant la recrudescence des assassinats contre ce symbole de la domination Akaviroise, la population commence à préparer une rébellion, très lentement car les autorités redoublent de vigilance.
- 2E 560 - Un fléau connu comme la peste de Khanaten décime le sud de l'Empire. Bizarrement les argoniens se semblent pas affectés par cette maladie.
- 2E 572 - Akavir est repoussé de Morrowind. Des rumeurs suggèrent que cela a été rendu possible par les jeunes maisons nobles Redoran et Hlaalu, ainsi que l'aide du demi-dieu Vivec. Les Akavirois décident de quitter Tamriel pour retourner vivre chez eux.
- 2E 864 - Les rougegardes, cantonnés à l'île de Stros M'Kai, se rebellent contre l'Empire à nouveau humain. Tiber Septim négocie, et Hammerfell revient à nouveau à ces derniers.
- 2E 882 - Dagoth Ur, un Daedra mineur qui avait été banni par Nerevar, réapparaît dans la montagne rouge, avec son armée de créatures. Il parvient à tuer ce qu'il reste des Tribuns hormis Vivec. Une prophétie promet alors le retour de Nerevar, et la défaite de Dagoth Ur. Les pouvoirs Dunmer font construire une muraille magique pour empêcher le fléau propagé par les créatures de Dagoth Ur de s'étendre trop.
- 2E 896 - Tiber Septim a réuni les provinces et réuni l'Empire. La situation est même meilleure qu'elle ne l'était avant l'arrivée des Akavirois.

1.5 3ÈRE ÈRE (-433 / IL Y A PEU)

- 3E 38 - Tiber Septim, après pas mal d'années de règne, laisse un Empire glorieux et puissant. Son fils Pelagius Septim lui succède.
- 3E 41 - Pelagius est assassiné par la confrérie noire. N'ayant pas d'héritier, le trône est confié à sa cousine Kintyra.
- 3E 48 - Kyntira meurt. Son fils Uriel lui succède.
- 3E 64 - Uriel meurt et son fil Uriel II hérite du trône. Malheureusement son règne sera rempli d'insurrections, d'épidémies et de problèmes de complots.
- 3E 65/248 - Une période où les conflits et les guerres succèdent aux problèmes d'insurrections, aux problèmes économiques... Mais dans l'ensemble, une période assez peu troublée, hormis à deux occasions, concernant des batailles pour le trône entre héritiers.
- 3E 249 - Une armée de Daedra mineurs et de morts-vivants, apparemment commandés par un liche, arrivent d'on ne sait où. Ils conquièrent Valenwood, puis l'Ouest de Cyrodiil, puis Hammerfell. L'empereur d'alors, Cephorus II, envoie toutes les troupes à disposition pour stopper l'invasion de cette horrible armée. Cela stoppe les morts-vivants, mais ces derniers tuent ou transforment nombre de mercenaires.
- 3E 267 - Ayant vu assez d'atrocités, tous les peuples s'unissent encore une fois, cette fois sous l'égide d'un capitaine de la légion venant de HauteRoche. Après de terribles batailles, le mage de guerre impérial finit par abattre le sorcier liche. Aussitôt l'armée de morts-vivants s'affaiblit, de même que les Daedra mineurs, qui n'ont plus de chefs.
- 3E 268 - L'année d'après, l'Empire est nettoyé et Uriel V accède au trône. Voulant profiter de l'union de guerre, Uriel V attise la haine de son peuple envers les Akavirois, retournés chez eux. Il mène de grandes batailles sur le territoire pour décimer les clans d'hommes-serpents pouvant y rester...
- 3E 288 - Au bout de 20 ans, Uriel V a une aura démesurée, et l'Empire ne s'est jamais aussi bien porté, comme si l'union due à la guerre mettait assez de rivalités de côté pour que de grandes choses soient faites. Alors Uriel V ordonne d'envahir et décimer Akavir. Un nombre impressionnant de navires part, mais les troupes à l'arrivée sont beaucoup moins nombreuses que ce que les Akavirois peuvent soutenir.
- 3E 290 - Finalement, malgré le grand nombre d'Akavirois tués grâce aux talents de stratège d'Uriel V, ce dernier finit par mourir lors d'une bataille, et l'on perd les quatre légions qui étaient avec lui. Son fils, trop petit pour diriger, n'accèdera au pouvoir qu'en 307, le mage de guerre impérial faisant la régence entre temps.
- 3E 313 - Les forces Akaviroises régulièrement décimées, les provinces se réjouissent de leurs relations et de la loi Impériale, rédigée avec les rois de toutes les provinces après six longues années (depuis la prise de pouvoir d'Uriel VI, qui a eu l'âge de gouverner en 3E 307), l'Empire jouit désormais d'une stabilité importante, et les conflits entre royaumes sont un lointain passé.

- 3E 320 - Mais l'histoire est tumultueuse. Uriel VI meurt d'un accident de cheval, et n'a qu'une fille que le conseil impérial juge tout à fait à même de diriger encore mieux que son père. Morihatha devient impératrice, mais cela soulève des critiques de la part de certaines provinces, qui prennent leur indépendance car Morihatha refuse de déclencher une guerre.
- 3E 339 - Morihatha est assassinée par la confrérie noire. Pelagius IV lui succède.
- 3E 368 - Pelagius IV meurt après un règne où il a réussi à faire réadhérer quasiment toutes les provinces aux valeurs impériales. Uriel VII lui succède et dirige un Empire aussi stable qu'à l'époque d'Uriel V et VI.
- 3E 389 - Le mage impérial d'Uriel VII, Jagar Tharn, le trahit, l'enfermant dans une dimension qu'il a créée. Jagar Tharn prend le pouvoir.
- 3E 396 - De nombreuses rebellions menées par des paysans mettent à mal les légions impériales, qui sont souvent en désaccord avec les choix de leur nouveau dirigeant. C'est un usurpateur mais personne n'ose ou ne peut le déloger. Les argoniens et khajiits, réduits en esclavage depuis l'ère d'Uriel V afin d'aider à la reconstruction, se rebellent également. Les légions impériales balaient alors les Marais Noirs et écrasent la révolte.
- 3E 399 - Jagar Tharn est retrouvé assassiné, Uriel VII est libéré de sa prison. Personne ne sait qui a fait cela, mais Uriel VII reprend vite les choses en main. Pendant ce temps, Orsinium est rebâtie et les Orsimers clament leur indépendance.
- 3E 414 - Vvarfendell, jusque là occupée uniquement par des Dunmer, est ouverte aux étrangers, à la différence du reste de Morrowind, si l'on ne compte pas Longsanglot, de fait ouverte également à tous. On découvre sur l'île l'ébène et le verre.
- 3E 417 - On ne sait trop comment, mais la baie d'Iliac, divisée au début de cette année en 44 duchés, baronnies, ou autres royaumes se découpe à la fin de cette même année en 4 : Daggerfall, Wayrest, Sentinel et Orsinium.
- 3E 427 - L'île de Vvarfendell subit une épidémie de peste venant de la montagne rouge, indiquant l'activité de Dagoth Ur. Cette même année, la prophétie faite des centaines d'années plus tôt se réalise. Un Nerevarine est trouvé, réincarnation de Nerevar. Dagoth Ur est tué, et le ciel s'éclaircit sur l'île.
- 3E 429 - Almalexia perd ses pouvoirs et, folle de rage, fait assassiner Sotha Sil, qui lui aussi venait de les perdre. D'aucuns prétendent que le Nerevarine aurait reforgé l'épée de Nerevar, ViveFlamme, et aurait tué Almalexia dans les vieilles ruines Dwemer sur lesquelles est bâtie la capitale de Morrowind.
- 3E 433 - Invasion daédrique sur Tamriel! Des portes se sont ouvertes un peu partout sur Tamriel. Les Aedra, affaiblis depuis longtemps, ne peuvent rien faire. Il faut un concours de circonstances pour que les portes puissent s'ouvrir, et il faut de la chance et retrouver le dernier héritier du trône pour pouvoir les refermer. Mais Mehrunès Dagon apparaît avant leur fermeture complète dans la cité impériale. Martin Septim, le fil caché d'Uriel VII, se transforme alors en Dragon mythique, avec l'aide de l'Aedra Akatosh, et bannit Mehrunès Dagon de Nirn, en se sacrifiant.

1.6 4ÈME ÈRE (DE NOS JOURS)

Les portes vers Oblivion semblent toutes fermées.

Akatosh ayant expliqué que les Daedra ne pouvaient être repoussés par les Aedra faiblissant si l'Empire ne croyait pas fortement en eux, la population les vénère désormais, assurant un maintien de leur pouvoir.

Mais les Daedra ont aussi beaucoup de fidèles et des créatures d'Oblivion, de même que des fanatiques des Daedra, trainent toujours dans l'Empire. Rien n'est terminé, et il n'y a actuellement plus d'Empereur. Le pouvoir en cette première année de la 4ème ère est entre les mains d'Ocato, le mage de guerre impérial qui est actuellement régent, le temps de trouver une solution. Car visiblement, être à ce poste ne l'enchanté guère...

CHAPITRE 2 : LE PANTHÉON

Le panthéon impérial est séparé en deux.

D'un côté les Aedra, dieux créateurs de Nirn, bienveillants en général envers Tamriel, mais capricieux et très très âgés. Leurs pouvoirs sont en déclin.

De l'autre les Daedra, agents perturbateurs, pour qui Nirn est au choix un jouet, un domaine d'expérimentations, un lieu de vacances, un endroit à conquérir, ou encore une aberration des Aedra qui doit disparaître.

Les autres peuples ont leurs croyances, mais la plupart se basent sur des incarnations des membres de ce Panthéon.

2.1 AEDRA

Akatosh Dieu du temps et de la stabilité.

Dibella Déesse de la beauté.

Arkay Dieu de la vie et de la mort, du cycle de la vie.

Zenithar Dieu du commerce et des échanges, dieu des relations.

Mara Déesse de l'amour et de la fertilité.

Stendarr Dieu de la pitié et de la compassion.

Kynareth Déesse des éléments, du ciel et de la terre, mais aussi de la Chance. C'est la sainte patronne des marins et des voyageurs.

Julianos Dieu de la sagesse et de la raison, de la littérature et de la loi.

Talos L'humain héros devenu dieu. Il est le dieu Humain. Selon le culte des neuf, chaque Empereur développe au cours de son règne la puissance de Talos, et quand il meurt, il redevient une partie de celui-ci. Talos est le plus vénéré des dieux devant Kynareth et Mara.

2.2 DAEDRA

Les Daedra se séparent en deux catégories : les princes, équivalents des Aedra en puissance, et tous les inférieurs, dont nous ne parlerons pas ici.

- Azura** Princesse de la lune. C'est la seule à pouvoir être considérée comme bienfaisante selon les critères humains parmi tous les princes Daedra. Le plan d'Oblivion qu'elle a créé dans l'Aurbis s'appelle Clair de Lune.
- Boethia** Prince du complot et de la trahison. On suppose que Jagar Tharn a été aidé par Boethia.
- Clavicus Vile** Prince de la soif de pouvoir. On suppose qu'il a aussi aidé Jagar Tharn dans son complot. Il semble capable de s'incarner dans Nirn pour une durée limitée sous la forme d'un gros chien noir.
- Hermæus Mora** Prince de la fatalité et de la mémoire. Le plan d'Oblivion qu'il domine s'appelle Apocryphe.
- Hircine** Prince de la chasse, du jeu. Il est responsable de la majorité des maladies transformant des humains en bêtes, telle la lycanthropie, y voyant une façon de s'amuser.
- Jyggalag** Prince de l'Ordre. Il a des tas de Daedra mineurs qui le suivent et qui forment les chevaliers de l'Ordre. On sait aujourd'hui que Sheogorath et Jyggalag ne faisaient qu'un.
- Malacath** Prince de la rébellion et de la révolte. Il s'agit de l'Aedra Trinimac transformé en Daedra après avoir été absorbé par Boethia.
- Mehrunes Dagon** Prince de la destruction, de la colère, du changement et de l'ambition. Le concernant, on est sûr que lui au moins a aidé Jagar Tharn dans son complot.
- Mephala** Prince(sse) de la luxure, du meurtre et des secrets. Ce Daedra est le seul dont le sexe change en fonction de son envie. Il apparaît comme une femme ou un homme à quatre bras, d'une beauté et d'un charme incroyables, aux courbes ou aux muscles presque parfaits - presque, car cet être sait que la perfection peut lasser. Son jeu favori est de tourner les êtres vivants les uns contre les autres, provoquant ainsi des meurtres. Son deuxième jeu favori est de susurrer à l'oreille des gens perturbés des mots doux, convainquant les personnes en question de commettre viols et orgies...
- Meridia** Vivant dans un plan d'Oblivion appelé "Chambres colorées", cette princesse du soleil est peu connue. Elle ne semble pas s'intéresser à Nirn, et on en sait très peu sur elle hormis qu'elle a une immense aversion envers les morts-vivants.
- Molag Bal** Prince de la domination et de l'esclavage. Il vit dans un plan d'Oblivion appelé Coldharbour.
- Namira** Princesse des mauvais esprits, souvent associée à tous les animaux qui dégoûtent les humains comme les insectes, les vers ...
- Nocturnal** Princesse de la nuit et de la discrétion. Elle est vénérée par beaucoup de voleurs.
- Peryite** Prince de la peste.
- Sanguine** Prince de la douleur et du masochisme. Il va souvent de pair avec Mephala sur les portes de beaucoup de maisons closes et de bordels.
- Sheogorath** Prince du chaos et de la folie. Son plaisir est de semer le chaos dans le monde d'Ordre qu'est le plan d'Oblivion créé par Jyggalag. On sait aujourd'hui que lui et Jyggalag sont deux personnalités opposées du même Daedra.
- Vaermina** Princesse des rêves et des cauchemars. On suppose que les horribles créatures rêvées par les humains apparaissent dans son plan d'Oblivion, Quagmire, et que c'est ainsi que certaines arrivent sur Nirn.

CHAPITRE 3 : LES PEUPLES

3.1 ALTMERS



C'est un peuple fier et arrogant, imbu de lui-même. Ils s'isolent sur l'Archipel de Summerset, et s'ils tolèrent de faire partie de l'Empire, c'est comme s'ils n'en faisaient pas partie. Il est dit que la magicka coule dans leur sang, car ce sont très souvent d'excellents mages, et le Tamriélique actuel est un dérivé de leur langue, l'Altmeri.

Sveltes, fins, faibles, mais très intelligents et vifs, les altmers sont beaucoup plus souvent des mages et des politiciens que des guerriers ou des voleurs.

3.2 ARGONIENS



Des humanoïdes reptiliens, peu costauds, mais très agiles et très vifs d'esprit. Les gens qui n'en ont jamais connu pensent que la lenteur de leur discours vient de leur manque d'intelligence, or il n'en est rien, la langue impériale est juste horriblement difficile à prononcer pour eux.

Beaucoup font de bons mages et de bons voleurs. Certains se battent mais ce n'est pas la majorité. Enfin, certains d'entre eux sont encore esclaves, car la loi impériale n'est pas appliquée à 100% dans toutes les provinces...

3.3 BOSMERS



Comme leurs frères altmers, les bosmers sont peu costauds. Par contre, contrairement aux altmers, ils ne consacrent pas tout leur temps à acquérir des connaissances et à faire de la politique. Ce sont des gens assez proches de la nature. Ils ont appris à chasser, ont développé leurs sens, et sont parmi les meilleurs archers de Tamriel. Leur régime est principalement carnivore et des rumeurs disent dans dans certaines tribus, il y a des cannibales, des guerriers mangeant la chair des ennemis qu'ils ont tué.

Récemment, l'un d'entre eux prit le pouvoir en Valenwood par la force, un Usurpateur qui devint liche, leva une armée de morts-vivants et de deadra mineurs, et marcha sur Cyrodiil. Depuis, les bosmers ne sentent coupables, par leur inaction, d'avoir laissé cette créature exister. Depuis, ils sont plutôt solitaires, et le Roi actuel a du mal à empêcher ses sujets de s'isoler où de partir en voyage hors de Valenwood.

3.4 BRETONS



Bien qu'ils soient humains, car descendants des Nedes, ils semblent étrangement proches physiquement des Mers, et semblent tout aussi doués pour la magie.

Ils ont aussi le défaut principal qu'ont les altmer : ils sont arrogants en général avec ceux qu'ils jugent indignes de leur respect. Heureusement, il y a des exceptions.

- Ce ne sont donc pas de grands combattants, mais souvent de bons marchands et d'excellents mages.

3.5 DUNMERS



Il y a encore quelques siècles, les Chimers dominaient en Morrowind, leur peau ivoire légèrement dorée, semblable à celle des altmers, pouvait être jolie. Mais la colère des Aedra qui ont maudit ce peuple a causé ce noircissement leur peau.

Les dunmers sont aujourd'hui couleur cendre comme leur île de Vvarfendell, les yeux rougeoyants comme la lave qui sortait jusqu'il y a peu de la montagne rouge. Ils sont assez polyvalents, car là où les altmers ont privilégié la culture et les bosmers la survie, les dunmers sont entre les deux. Ils s'essaient un peu à tout, sont très curieux. Et si un peu plus de la moitié des dunmers sont xénophobes, l'autre moitié veut commercer avec l'Empire et échanger le savoir et les connaissances, notamment les membres de la maison noble Hlaalu.

3.6 IMPÉRIAUX



Des dirigeants nés. Charismatiques, élégants, rusés, courageux, bien qu'ils ne soient pas particulièrement forts ou agiles, ce sont des impériaux (descendants les plus directs des Nedes, bénis par Akatosh) qui ont dirigé l'Empire pendant une bonne partie de son histoire.

Ils savent diriger, gérer, mener des guerres, parlementer, et on peut avoir confiance en eux, leur notion d'honneur étant primordiale pour eux en général. Enfin ça c'est leur aspect public. En privé, qui sait...

3.7 KHAJITS



C'est un ensemble d'espèces humanoïdes félines réduites en esclavage pendant longtemps, certaines le sont encore. Ils sont peu intelligents, et souvent dépendants au Skooma, une drogue sucrée venant d'Elswyr mais qui est interdite dans l'Empire. Par contre, ils sont très agiles, ont une force correcte et peuvent faire de très bons guerriers comme de bons voleurs.

L'espèce que l'on peut croiser en Tamriel est la plus courante, celle qui ressemble le plus à un humain, hormis la tête, les pattes, et la pilosité.

3.8 NORDIQUES



De fiers et solides gens que les nordiques ! En bravant continuellement le froid, en faisant de la valeur au combat un facteur d'échelle sociale, c'est le peuple qui a le plus de véritables maîtres du combat. Des

tatouages se voient souvent sur eux, car leurs croyances impliquent des protections contre le mauvais œil, afin que rien ne vienne gâcher leurs combats.

Ils sont cependant agréables et courtois, bien qu'un peu rudes.

• 3.9 ORSIMERS



Pendant longtemps, les Orsimers ont été exterminés, étant vus comme des monstres sans cervelle. Mais quand l'Usurpateur-liche de Valenwood attaqua Cyrodiil, les Orsimers y virent un moyen de prouver leur intelligence, en aidant les troupes impériales à défendre l'Empire. Cela n'a pas marché tout de suite, mais les Orsimers ont fini par avoir leur cité-état Orsinium, et y vivent en majorité aujourd'hui.

Ils sont forts, rudes, peu dextres, mais ce sont les meilleurs forgerons de l'Empire, de peu devant les artisans nordiques.

Des mythes expliquent que les Orsimers seraient des Chimers maudits d'une autre manière que les Dunmers n'étant pas en Morrowind à ce moment-là, ayant pris la fuite.

3.10 ROUGE GARDES



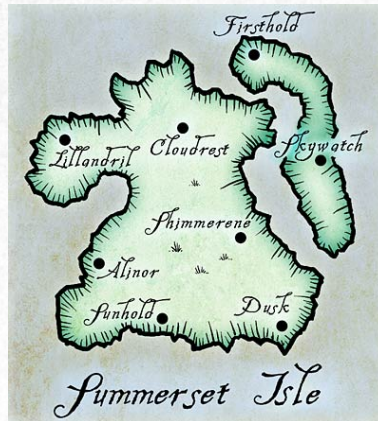
Encore un peuple de guerriers arrogants, de peau sombre, mais d'une loyauté sans faille.

Les rougegards sont des combattants émérites, maîtres de l'art du combat, séducteurs mais avec une notion de l'honneur encore plus pointue que les impériaux.

Les combattants rougegards les plus âgés sont souvent d'excellents maîtres d'armes.

CHAPITRE 4 : LES PROVINCES IMPÉRIALES

4.1 ARCHIPEL DE SUMMERSET



Îles où vivent les Altmers. Beaucoup de paysages semblent vierges, excepté les forêts remaniées par les Altmers pour que les arbres forment de véritables villes, en hauteur, accessibles par des marches, des lianes, ou d'autres moyens (notamment magiques). La tour de Cristal est similaire à celle de la capitale de l'Empire, mais comme son nom l'indique, elle est en cristal, et non en marbre...

4.2 CYRODIIL



Province centrale, où se sont établis les Impériaux quand ils sont arrivés à Tamriel. Plusieurs sources d'eau provenant des montagnes frontalières se transforment en rivières et forment au milieu de la province un lac, au milieu duquel se trouve la cité impériale. Au sud du lac débute le fleuve qui va jusqu'à la mer. De nombreux petits villages portuaires existent le long de ce fleuve. Les frontières avec les autres provinces sont naturelles, il s'agit soit d'un océan, soit de montagnes... excepté vers les Marais Noirs, mais personne n'y va jamais...

Il y a au moins 7 microclimats différents, des glaciales montagnes du nord aux vignobles près de Skingrad, en passant par les montagnes arides proches de Cheydinhal ...

La capitale de Cyrodiil est également la capitale Impériale.

4.3 ELSWEYR



Le nord de cette province est fait de marais, alors que le sud est rempli de forêts tropicales. Peu de villes, et si les impériaux n'avaient pas construit quelques villages un peu plus grands, il n'y aurait que des cabanes par-ci par-là.

La capitale est le village de Torval.

4.4 HAMMERFELL



Contrée de l'Ouest de Tamriel, bordée par Cyrodiil, Hauteroche et Skyrim. La majorité de ces terres forme le désert d'Alik'r.

Habité en premier lieu par le clan Dwemer des Rourken, elle est aujourd'hui l'habitat des rouegardes. À cause du désert et des montagnes, seules les côtes, plus vertes et humides, sont habitées et l'on peut y trouver de grandes cités. Le désert est quant à lui la maison de quelques tribus rouegardes nomades.

Pas de capitale, chaque ville s'auto-gérant, et gérant les relations avec ses voisins.

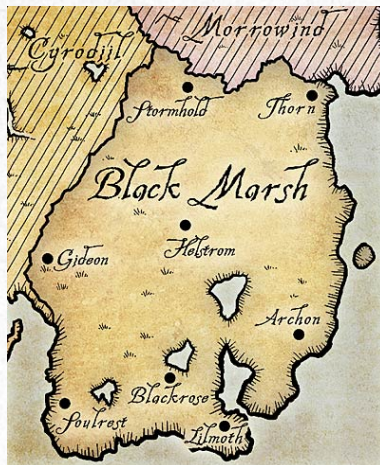
4.5 HIGHROCK



Sur les côtes, cette province est boisée, il y a des prairies, tandis que plus on s'enfonce dans les terres, plus la topologie est irrégulière et les montagnes importantes.

La province est divisée en cités-états, et alors que les bretons occupent quasiment toute la province, les orsimers sont cantonnés dans la cité-état Orsinium. Les lois et valeurs impériales semblent ici faibles, tant les dirigeants des cités-états (y compris ceux d'Orsinium) semblent n'en faire qu'à leur tête.

4.6 BLACKMARSH



Appelée Argonia par les Mer, cette province n'est que marais toxiques emplis de prédateurs hostiles et redoutables. L'est est un peu plus vert et sec, mais de peu. Et l'Empire, pour avoir écrasé une révolte dans ces marais, sait que jamais plus elle n'enverra de troupes là bas, car si les argoniens sont immunisés contre les toxines des marais, ce n'est pas le cas de toutes les autres races...

Il y a de toutes façons peu de routes, le moyen de transport le plus sûr et le plus rapide est le bateau ...

4.7 MORROWIND



Des volcans et des conditions de vie horribles pour l'île de Vvardenfell, au centre de la province. Aucun volcan mais des montagnes laides et des conditions de vie tout aussi déplorables pour le reste de la province. Seuls les dunmers et ceux qui veulent se cacher peuvent se plaire dans cette province repoussante, où la majorité des personnes est dunmer. Et quand on n'est pas dunmer, s'aventurer en Morrowind, c'est jouer avec le feu...

Il est connu qu'avant de disparaître, les Dwemer étaient nombreux dans cette province, car là où se trouve aujourd'hui la montagne rouge se trouvait leur capitale...

Cela s'améliore cependant, car depuis que Dagoth Ur a été tué, l'île commence à se reverdir franchement de ses bordures vers l'intérieur.

La capitale est Almalexia (Connue aussi sous le nom de Longsanglot), située non pas sur Vvarfendell, mais dans les terres.

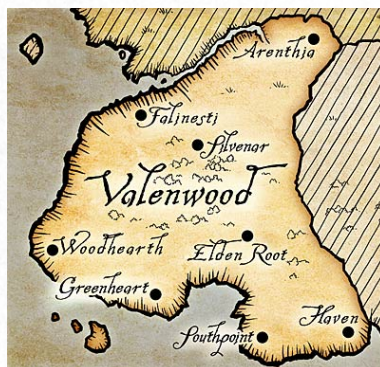
4.8 SKYRIM



Cette contrée glaciale, montagneuse et désolée occupe le nord de Tamriel. Bien que son climat soit inhospitalier, comme les steppes, les Nordiques y vivent depuis qu'ils sont arrivés il y a de cela bien longtemps.

Les maisons sont construites en grosses pierres, cerclées et décorées de bois, de manière à conserver le plus de chaleur possible. Dans cette optique l'entrée d'un bâtiment est à la surface, alors que les lieux vitaux (salon, chambre, réception,...) sont dans les sous-sols. Bruma, pourtant en Cyrodiil, a le même genre d'habitation, les gens de Skyrim ayant conseillé les architectes de Cyrodiil.

4.9 VALENWOOD



Valenwood, au sud-ouest de l'Empire, est une contrée emplies de forêts fluviales et de jungles vertes. Elle est bordée au sud et à l'Ouest par la mer, alors que le Nord est bordé par Cyrodiil, et l'Est par Elsweyr.

Géographiquement, le Guide de Poche de l'Empire décrit ce pays comme "Une mer verte, sans fin, où les cités arboricoles presque invisibles fleurissent comme les bourgeons des nombreuses fleurs que l'on peut y trouver". Certaines forêts ont des arbres si grands et forts qu'ils portent sur leurs branches une cité entière, comme c'est le cas de la cité de Falinesti. Il peut être curieux d'expliquer que cette ville migre. En hiver, la forêt se déplace, mue par une magie très ancienne, pour revenir en été à l'endroit où elle se trouvait avant.

CHAPITRE 5 : LES PROTAGONISTES

5.1 FACTIONS IMPÉRIALES

- Voici les factions créées ou tolérées partout dans l'Empire

5.1.1 Compagnie Impériale

Présente partout dans l'Empire, c'est l'autorité qui régule le commerce, les taxes entre provinces, qui gère la construction et le maintien des routes, et qui assure l'importation des denrées rares un peu partout dans l'Empire.

Devise : "Partout où il y a des gens, il y a du commerce à faire."

5.1.2 Confrérie Noire

Une faction d'assassins qui se sont séparés il y a de cela longtemps de la Morag Tong, qui tue pour l'argent et sans réfléchir. Ils sont devenus les ennemis jurés de la Morag Tong, qui cherche à les localiser et les tuer tous.

Devise : "Tuer est un art qui mérite salaire, et qui doit être exercé."

5.1.3 Culte Impérial

Partout dans l'Empire, les prêtres du Culte Impérial (ou Culte des Neuf) sont reconnus et sont souvent écoutés par les dirigeants pour leurs conseils sages et avisés.

Devise : "Les dieux sont avec nous, constamment. Et leurs élus deviennent des héros."

5.1.4 Guildes des mages

Leur but est d'étudier et de fournir les services liés à la magie à la légion, ou à leurs membres.

Devise : "L'Empire a besoin de mages loyaux et dévoués ? Nous sommes là !"

5.1.5 Guildes des guerriers

Leur but est de gérer l'offre mercenaire dans les différentes provinces. Les mercenaires qui la rejoignent ont gîte, couvert et services, en plus d'avantages sur les tarifs d'armes et d'entraînement. En contrepartie ils fournissent leurs services à la guilde, qui reçoit sans cesse des demandes d'aide pour des tas de raisons, et qui est payée en échange.

Devise : "Le combat peut être un mode de vie. La preuve est faite."

5.1.6 Guildes des voleurs

Leur but est de réguler le commerce et l'activité du vol, afin d'éviter que ce soient toujours les mêmes marchands qui soient dévalisés, ceci afin d'assurer la pérennité du commerce. Bien sûr, la guilde garde une partie des bénéfices liés à la revente des biens volés par ses membres, mais en échange fournit gîte, couvert et services.

Devise : "Le vol n'est qu'un autre moyen d'équilibrer les richesses quand il est structuré."

5.1.7 Les Lames

Les yeux et les oreilles du dirigeant de l'Empire. Alors que publiquement ils sont équivalents aux soldats d'élite de l'Empereur, ils sont en fait présents partout en Tamriel et servent d'espions.

Devise : "Notre vie est à l'Empire et à celui ou celle qui le dirige. Nous ferons tout en ce sens, même nous sacrifier."

5.1.8 Les Lanternes Jumelles

Une faction active partout où il y a encore des esclaves. Leur but est de les faire libérer, mais les dirigeants de la faction ne se mettent jamais d'accord sur la méthode, et les membres agissent au final un peu comme ils le veulent.

Devise : "L'esclavagisme est une antiquité. Et maintenant, que fait-on pour que ça change?"

5.2 FACTIONS DUNMERS

5.2.1 Camonna Tong

Syndicat du crime en Morrowind, composé exclusivement de dunmers, les plus xénophobes qui soient, la Camonna Tong est contre toute présence autre que dunmer en Morrowind, et agit en conséquence. La maison noble Hlaalu, bien qu'impérialiste, est actuellement contrôlée par la Camonna Tong, qui peut imposer désormais son veto aux décisions du conseil Hlaalu. La guilde des voleurs est bien entendu l'ennemi naturel de la Camonna Tong, qui tentent souvent de tuer le commerce entre Morrowind et l'Empire.

Ils ont pour habitude, étant concurrents de la Morag Tong, de tuer des membres de cette organisation quand l'occasion se présente.

Devise : "Tous les moyens sont bons pour se débarrasser des étrangers."

5.2.2 Morag Tong

Ce collectif d'assassins est le plus efficace et le plus discret qui soit ! Des membres de la Morag Tong ont assassiné des gens très importants, tout au long de l'histoire de Tamriel. Contrairement à leur ennemi juré, la confrérie noire, la Morag Tong choisit ses contrats. En Morrowind, un meurtrier pris sur le fait est grâcié s'il a un contrat valable et en bonne et due forme de la Morag Tong.

En dehors de Morrowind, la Morag Tong n'est pas officiellement reconnue. Cela ne veut pas dire que fuir Morrowind vous sauvera si un contrat est mis sur votre tête...

Deviser : "Tuer oui. Mais pas n'importe qui, et pas n'importe comment."

5.3 MAISONS NOBLES DUNMERS

Attention ! Il est très difficile de rejoindre une maison noble dunmer. Ainsi, si vous n'avez pas au moins 58 en Influence et que vous n'êtes pas Dunmer, oubliez... Bien qu'il y ait quelques étrangers membres d'une de ces maisons, parfois même haut placés, ce sont des cas exceptionnels, et les tentatives d'assassinat contre ces exceptions sont assez nombreuses ...

5.3.1 Drès

Une maison beaucoup moins puissante qu'avant, qui use depuis de moyens pas toujours très légaux pour tenter de récupérer son pouvoir d'antan. Ils ont tendance à essayer de manipuler tous les étrangers qui viennent en Morrowind, quitte à leur mentir sur les raisons des choses qu'ils peuvent leur demander.

- Deux points nuisent à sa réputation, et causent la méfiance des étrangers : non seulement la maison Drès abuse d'esclaves dans toutes ses plantations agricoles (c'est la maison qui en exploite le plus, elle fournit même les autres maisons!), mais elle prône toujours les anciennes valeurs dunmers, à savoir le culte des Daedra et le rejet de l'Empire.

Devise : "Un bon esclave travaille la terre. Un mauvais esclave nourrit la terre."

5.3.2 Hlaalu

C'est avec cette maison que l'Empire traite pour le commerce et les relations diplomatiques, les Hlaalus étant élevés pour ça depuis des générations, c'est avec eux que les étrangers se sentent le plus rapidement à l'aise. Ils respectent malgré tout les traditions dunmers, et sont de beaux parleurs et de fins marchands.

Devise : "Si une occasion de faire de l'argent se présente, il faut la prendre. Si elle ne nuit pas à votre réputation."

5.3.3 Indoril

C'est la plus grande maison noble dunmer. Le roi actuel de Morrowind est de cette maison. Ce sont de grands guerriers, bien que les dirigeants sachent parfaitement se mouvoir sur la scène politique. Cette maison est à l'image des dunmers : polyvalente, rusée et puissante.

Ils souhaitent que les dunmers restent dunmers, et rien d'autre. Ce sont eux qui composent la garde de Vivec, une des plus grandes cités de Morrowind.

Devise : "La culture impériale n'est pas la nôtre. Nous sommes dunmers."

5.3.4 Redoran

Une maison noble composée de guerriers. Les Rédorans sont ceux qui recrutent et forment les armées dunmers. C'est également eux qui dirigent les troupes en cas de conflits.

Ils dirigent les cités proches du volcan, dont la plus grande, Ald'ruhn, constituée de squelettes d'une espèce de crabes géants disparus, abrite le siège de leur maison.

Leur principal but, leur raison d'exister, c'est de s'assurer de la perennité des valeurs guerrières dunmers.

Devise : "Une vie calme et sans combats honorables ne vaut pas la peine d'être vécue."

5.3.5 Telvanni

Cette maison noble est quasi-exclusivement composée de mages dunmers extrêmement compétents mais aussi extrêmement méfiants, arrogants et égocentriques. De plus leur mode de vie est singulier : enfermés dans leurs tours champignons près du fort Impérial de Sadriith Mora, en Morrowind, ils n'en sortent quasiment jamais.

Y entrer est non seulement très difficile, mais y rester l'est encore plus, tant les rivalités internes sont importantes !

Le choix d'intégrer un nouveau membre nécessite moult réunions du conseil des 5 plus grands mages de la maison. Pire que les douze travaux !

- Enfin, comme si cela ne suffisait pas, les Telvannis sont les plus opposés à l'abolition de l'esclavage après les Drès, car l'esclavage est pour eux un des droits fondamentaux du peuple dunmer !

Devise : "La sagesse donne le pouvoir. Le pouvoir donne le droit."

5.4 AUTRES FACTIONS

Au MJ, vous, de piocher dans les factions listées sur le site <http://www.uesp.net> et de les intégrer. Cela se faisant dans le cadre, bien souvent, de la création de scénario ou de campagne, pensez à en profiter pour développer vos connaissances sur les régions ou les endroits que vos personnages visiteront. Ce site est véritablement une mine d'informations précieuses.