



LES TROIS VOYAGES

Chapitre 01

L'Appel de Cormaris.



[2 Ère, An 581, 27 Semailles]

Le soleil chasse à peine la nuit sur les sentiers du nord de Morrowind, c'est sur la route reliant Fortdhiver ; forteresse Nordique, à Sombrefour, cité Dunmer, que commence ce récit, deux personnages recouverts par leur cape marchent à vive allure.

« - Pourquoi nous a-t-on demandé de rejoindre Sombrefour déjà ? Ce voyage dure depuis cinq jours, je n'en peux plus » , râle un des encapuchonnés.

Il n'est pas très grand, son visage présente des traits aussi fins que ceux d'un Haut-Elfe, et son regard d'acier cherche désespérément un endroit sur la route où se poser pour pouvoir enlever le caillou qui lui torture le pied depuis le début de la journée.

« - Maître Bréton^[1], nous serons bientôt arrivés à Cormaris où nous passerons la nuit, je vous rappelle que nous avons laissé le col derrière nous il y a maintenant deux jours.

- Appelez-moi Mebestian, maître Dunmer, nous pouvons bien nous présenter après ce petit voyage passé à se taire et à marcher en silence.

- Vous avez sûrement raison, je me nomme Fendel, de la Grande Maison Indoril. Je vois que vous boitez, peut-être désirez-vous que nous nous arrêtions un instant ? dit l'Elfe Noir en lorgnant le pied de son comparse.

- Avec joie... Hum... Je vois un rocher là-bas, allons-y. »

Le Bréton et le Dunmer rejoignent l'endroit indiqué par Mebestian, celui-ci enlève sa chaussure et observe son pied d'un air affligé. Fendel s'approche et sort une fiole de sa sacoche.

« - Vous êtes donc alchimiste Fendel ! C'est curieux je vous aurais plutôt cru dans la Destruction. Voyez-vous, je suis moi-même dans l'Illusion.

- Intéressant, montrez-moi donc mieux votre pied que j'applique cet onguent de ma fabrication.

- De... De votre fabrication ? Eh bien nous allons savoir si vous êtes un bon alchim... Aïe !

- Je ne comprends pas, vous ne devriez pas avoir mal... Ah je crois que j'ai oublié de désinfecter votre plaie, et comme ce baume fait se cicatriser dans l'instant les plaies je n'imagine pas l'état intérieur de votre pied... dit Fendel en se grattant la tête.

- Merci quand même, je vais tenter de mon côté un petit sort de guérison... »

Le Bréton place ses mains sur son pied et des volutes orangées glissent vers la peau infectée.

« - Voilà qui est mieux, mais je ne comprends toujours pas pourquoi ils ne nous ont pas permis de voyager directement à la guilde des mages de Sombrejour, ça nous aurait évité ce genre de problème, grogne Mebestian.

- On nous a dit que leur mage de transfert ^[2] était inapte suite à des blessures entraînées par l'apparition d'un Braillard des Falaises dans leur zone de voyage. L'enquête interne indique qu'il aurait été envoyé de la guilde des Mages de Balmora, apparemment.

- Et nous voici à marcher comme de vulgaires paysans sur ces sentiers chaotiques... »

Plus loin, un jeune Nordique au regard électrique avance tranquillement avec son cheval sur la route menant de Sombrejour à Longsanglot, il porte l'armure de Fortdhiver, à son flanc bat une épée d'adamantium, ses cheveux blonds mi-longs sont recouverts par une capuche brune.

Un peu plus loin sur la route, caché dans un arbre, se tient un Bosmer, l'arc en main et la flèche encochée.

Le Nordique arrive à sa hauteur quand soudain il entend un craquement sec suivi d'un juron pour enfin voir tomber à ses pieds le Bosmer qui le tenait en joue quelques instants plus tôt.

« - Salut l'ami, on a perdu l'équilibre ? »

L'Elfe des Bois se relève péniblement et jette un regard agacé au Nordique.

« - Ces arbres sont à moitié crevés dans cette maudite forêt... Enfin ça ne change rien. Ton argent et ton armure ou tu le paieras de ta vie ! dit le Bosmer en dégainant une dague de verre sous l'œil amusé du Nordique.

- Il me semble que nous n'avons pas été présentés, rétorque celui-ci, je suis Aenar, capitaine d'une troupe de soldats de Fortdhiver, chasseur de daedras ^[3].

- Je ne vois pas de soldats avec toi, les aurais-tu perdus en route ?

- Il se trouve qu'ils ne sont pas toujours avec moi... Mais toi qui es-tu ? Trouver un membre du peuple de Val-Boisé est quelque chose d'inattendu en ce moment, surtout dans cette région.

- Mon nom est Elberoth, en fait je fais partie de la guilde des Voleurs de Sombrejour et je suis en mission de recrutement pour une tâche plutôt périlleuse...

- Comment ça ? demande le Nordique.

- Bon autant te le dire, je vais à la Cité Impériale pour voler un objet de grande valeur, mais je ne peux pas y arriver seul, explique le Bosmer.

- La route menant en Cyrodiil est dangereuse pour quelqu'un de ton espèce, si tu veux je peux t'accompagner jusqu'à la frontière sud-ouest de Morrowind^[4], je crois que les Guildes restent neutres dans cette Guerre alors autant t'aider. »

Le Bosmer méfiant baisse sa dague, Aenar scrute l'elfe des Bois ; comme ses semblables il n'est pas très grand, ses cheveux blonds sont attachés et rabattus en arrière, il est équipé d'une simple armure de chitine, de sa dague et d'un arc elfique. Ses yeux jaunes brillent d'une intelligence mêlée de malice propre aux Elfes des Bois. Puis Elberoth se décontracte et tend la main au Nordique.

« - Entendu, j'accepte ta proposition de me suivre jusqu'à la fin du territoire de Morrowind.

- Très bien, mettons-nous en route car le voyage sera long. »

Sur cette même route, un embranchement plus loin, vont deux Dunmers montés sur des guar^[5]. Ils viennent de la cité Hlaalu d'Oththensis pour rejoindre une garnison de soldats qui se dirige vers les frontières de Haute-Roche, de l'autre côté de Bordeciel.

« - Ervis ! Mon guar commence à fatiguer, ne devrions-nous pas nous arrêter ? demande un des deux Elfes Noirs.

- On s'arrêtera au prochain croisement, d'après ma carte il n'est plus très loin, répond son interlocuteur. »

Ervis est un Elfe de haute taille, ses cheveux noirs et courts se dressent sur son crâne, il a les yeux rouges flamboyants, héritage de l'ancienne malédiction, il laisse transparaître une musculature puissante, due à des années d'aventure dans les terres des cendres, mais son apparence cache un caractère modeste et humble. Il est équipé de sa cape de voyage ocre qui recouvre une armure Hlaalu, à sa taille est ceinte une épée d'ébonite, et un arc d'ossement est accroché à un carquois en cuir de Netch, enfin un sac de voyage repose sur sa hanche, accroché en bandoulière.

- La fourche se situe à côté d'un autel, nous devrions trouver une source d'eau potable à proximité.

- Tant mieux, nous avons voyagé toute la nuit et je suis épuisé.

- Tu as entendu parler de cet artefact découvert pas très loin d'ici ? demande le Dunmer à Ervis.

- Tu veux parler de cet objet qui inquiète le Temple au plus haut point... Pour l'instant la seule chose qui souffre de sa présence est le paysage car il faut reconnaître que c'est assez laid.

- Certains pensent que c'est une expérience du – loué soit son nom – seigneur Sotha Sil.

- Peut-être, mais le Temple a relevé plusieurs inscriptions daedriques sur l'artefact, ils craignent que ce soit la manifestation d'une entité aussi puissante que nos Tribuns. Certains éclairés font même un rapprochement avec l'éruption du Mont Écarlate qui a eu lieu il y a peu. Cela dit, avec cette Guerre qui ravage Tamriel, les conseils des Grandes Maisons préfèrent laisser ce genre de problème au Temple pour pouvoir se concentrer sur la prise de contrôle de Cyrodiil, constate Ervis.

- Enfin, dans trois jours nous serons arrivés à la frontière de la région Nordique.

- D'ailleurs à ce propos, je n'ai pas envie d'aller à Haute-Roche prendre d'assaut les Bretons, j'ai la conviction que je dois aller ailleurs, dit alors Ervis en regardant gravement son compagnon.

- Tu sais que désertier te vaudrait de rester à croupir pour le restant de tes jours dans la prison de Longsanglot.

- Je sais. Mais je suis nostalgique du temps où je marchais en Cyrodiil avec pour unique but de suivre l'instinct du groupe. J'ai envie de me battre mais pas dans une armée où l'on n'est pas maître de nos propres choix... Mais si c'est ce que veut Azura, j'irais au front Breton... »

Alors que les trois groupes se rapprochent peu à peu du croisement, un Dunmer habillé d'un pantalon d'adamantium et d'un torse d'ébonite recouverts par une toge blanche ornée d'une main écarlate, symbole du Tribunal entretient une stèle où il est inscrit :

« A l'image de Cormaris le Téméraire^[6], apprenez que vos visions d'avenir peuvent parfois causer votre mort. »

Pour mieux comprendre cette phrase tombée dans l'oubli le plus profond, il faut remonter au temps de Cormaris ; celui-ci était un Augure qui lisait dans le vol des braillards des falaises, mais hélas pour lui, son problème de myopie l'amena un jour à lire de trop près une mort promise par ses visions... Et c'est ainsi que Cormaris accomplit son destin en se faisant dévorer par un braillard affamé alors qu'il regardait le ciel. Le Temple ne sachant pas comment honorer ce Dunmer décida de lui ériger un obélisque non loin de son village natal et s'empressa d'oublier ce dignitaire du Culte qui avait manqué de dignité. Et c'est ainsi que Stelnnius âgé de seulement cent ans se retrouve aujourd'hui à nettoyer le stèle de ce prophète délaissé par l'histoire.

Après avoir remis des offrandes il se repose contre un arbre qui fait face à l'obélisque rongée par la mousse. Soudain une voix s'élève ;

« - Tu ne vas pas rester là éternellement Stelnnius, voilà cinquante ans que tu es un novice du Temple. Ton sang d'Indoril a soif d'aventures et ton esprit de Dres a faim de victoires. »

Le Dunmer se relève et regarde autour de lui :

« - Qui est là ?! Que voulez-vous ?

- Je ne suis pas vraiment là pour parler justement, je suis tout autour de toi, et actuellement tu t'appuies sur mes restes. »

Stelnnius retire rapidement son bras de l'obélisque de l'Augure,

« - Cormaris le Téméraire ? Est-ce-vous ?

- Oui, et dépêchons-nous car je crains ne pas avoir beaucoup de temps devant moi. Bientôt viendront trois duos ; un de l'Ouest, un du Nord et un du Sud-Est, ils ne savent pas encore quel véritable but les amène par ici. Tu demanderas à l'Elfe carnivore de dévoiler sa mission qui l'emmène vers le territoire Impérial. Tu le suivras.

- Mais... pourquoi ?

- Je te l'ai dit, un Dunmer qui s'accomplit est un Dunmer qui vit les armes à la main en priant Azura, en adorant et détestant Méphala et en honorant Boéthiah. Tu es un templier, pas un esclave de mes restes, ton destin est d'être Exalté^[7] et pas de rester indéfiniment novice du Temple. Va.

- Loué soyez-vous Cormaris, je suivrai la direction que vous m'indiquez. Bénie sois Azura, retournez-vous en à votre repos éternel dans le Palais des Roses.

-A Sithis^[8], Dunmer, les mots s'arrêtent à ALMSIVI. »

Peu de temps après, au même endroit, se font face Aenar, Elberoth, Mebestian, Fendel, Ervis et l'autre soldat et enfin Stelnnius.

« - Un Bosmer du Domaine sur nos terres ! Attrapez-le ! s'exclame Ervis.

- Que fait un Bréton en Morrowind ? dit Aenar en sortant son épée.

- Que tout le monde garde son calme ! déclare Fendel en se mettant devant Mebestian.

- J'ai pour habitude de trancher par le fer d'abord, puis de discuter ensuite, rétorque Aenar

- Taisez-vous ! Il y a une odeur... de soufre et de vase dans l'air, étudie le Bosmer tout en reniflant à grandes inspirations.

- Et alors ? C'est censé changer quelque chose ? demande Aenar en haussant les sourcils.

- L'odeur constante en Morrowind, qui imprègne au point d'empester tout l'air ambiant est la cendre, celle de soufre stagne près des volcans mais nous sommes dans une région située à des lieux du volcan le plus proche et cette vase... Ce n'est pas commun, tenez-vous sur vos gardes ! avertit Elberoth »

Les lames jaillissent, les arcs se tendent et les bâtons chauffent. Le compagnon d'Ervis lance :

« - Vous ne trouvez pas qu'on en fait un peu trop pour une odeur de vase, nous le sentirions, nous aussi, s'il y avait une menace... »

Il n'a pas le temps de finir sa phrase, qu'une boule de feu jaillit hors des fourrés et le percute de plein fouet.

Le soldat Hlaalu s'embrase aussitôt et disparaît dans un nuage de fumée. Ervis regarde la scène horrifié, cinq galopins sortent des bosquets suivis par un Daedroth. Aenar prend son épée d'adamantium à deux mains et avance lentement vers les daedras mineurs qui se sont mis en formation, Mebestian remue son bâton et aveugle deux des galopins, Ervis et Elberoth bandent leurs arcs et abattent un galopin qui s'approchait dangereusement d'eux. Fendel enduit la lame d'Aenar d'une solution noire et lui fait signe de frapper un galopin situé à quelques pas. Il s'exécute et le galopin est expulsé à plusieurs mètres et se relève avec une simple coupure au poignet. Il se prépare alors à envoyer une boule de feu sur le Nordique mais à peine a-t-il invoqué la sphère de flammes qu'il explose dans une gerbe de braises.

« - Poison de grande sensibilité au feu, bien que ces créatures possèdent une peau résistante à la chaleur, leur organisme ne bénéficie pas de la même protection... Intéressant... » commente à voix basse Fendel.

Pendant ce temps les derniers galopins ont été mis à terre. Le Daedroth qui est resté en arrière se dresse et tous peuvent voir sa carrure imposante, son corps couvert d'écailles est celui d'un humain mais sa tête est celle d'un crocodile, son corps est strié de symboles rouges. La créature écarte les bras et envoie une onde de choc qui renverse ses adversaires.

« - Vous ne faites pas le poids, misérables mortels ! grogne-t-il

- En fait je crois que si », dit Mebestian en se relevant rapidement avant de décrire un cercle avec son bâton.

Le Daedroth le regarde d'un regard mauvais et referme sa mâchoire dans un claquement sec.

« - Ce sort de mutisme vous empêche de nous faire quoi que ce soit, alors on dit quoi ? le nargue le Bréton.

- Mebestian ! Il va charger ! Dégagez, il reste puissant même s'il ne peut pas parler ! »

Fendel a à peine le temps de tirer son collègue sur le côté que le monstre s'abat sur lui. Le Dunmer est plaqué au sol, les autres assaillants sont mis hors d'état de nuire par un revers de bras de la bête. Le Daedroth étrangle Fendel ses yeux s'illuminant de plaisir à la souffrance de sa proie. Seul Stelnnius est encore conscient, il sent une force délaissée depuis longtemps l'envahir et une épée de lumière apparaît dans sa main, il se précipite sur le Daedroth trop occupé par Fendel pour faire attention à lui et lui plante l'épée d'énergie dans le dos. La créature daedrique lâche un hurlement terrifiant et s'écroule sur l'alchimiste. Aenar, Mebestian, Elberoth, et Ervis se précipitent sur le monstre pour l'achever.

« - Par Boéthiah ! Que font ces créatures immondes par ici ? s'insurge Fendel

- Bonne question... On ne peut les trouver qu'en Vvardenfell habituellement, attirées par cette Peste qui infeste la région du Mont Ecarlate^[9]. Mais jamais au grand jamais elles n'ont mis un pied en dehors de l'île, répond Stelnnius haletant.

- Cela fait des siècles qu'aucun Daedra n'a marché sous le soleil librement dans les contrées des Alliances, ajoute Mebestian.

- Faux, au Val-Boisé, mes frères ont trouvé une ruine Ayléide peuplée d'Ogrims et de Saintes-Dorées, dément Elberoth.

- Comment savez-vous cela ? demande le Bréton

- J'ai un lien psychique^[10] avec mon peuple, si notre seigneur sait une chose nous le saurons tous, or il tient à nous dire que nos terres ne sont plus protégées.

- Les Daedras se regroupent en Cyrodiil, les Impériaux se seraient ralliés à leur cause, peut-être ont-ils franchi la frontière », suppose Aenar en regardant les autres. Son regard se pose sur Ervis qui regarde fixement un tas de cendre. Celui-ci ouvre la bouche :

« - Il est... mort. Nous ne rejoindrons jamais le front en Haute-Roche. Tout ça à cause d'une misérable embuscade où il n'aura même pas pu sortir son épée.

- Navré pour votre ami, il semblait être un Dunmer fier et courageux, vous permettez ? demande Stelnnius en relevant ses manches.

- Que voulez-vous faire ?

- Lui dresser une sépulture descente en ce havre de quiétude, répond Stelnnius tout en se concentrant.

- Allez-y, pendant ce temps je vais prier les princes Daedras pour lui rendre un dernier hommage et m'assurer que son âme trouve le repos qu'elle mérite. »

Les quatre autres survivants forment un demi-cercle autour des restes du soldat carbonisé, Ervis marmonne quelques paroles en triturant un objet dans sa poche puis Stelnnius lève les bras et prononce dans la langue gutturale Dunmer :

« *Balruhn bahni*^[11] ! »

Un éclair sort des mains du disciple du Temple pour frapper les restes du compagnon d'Ervis et une magnifique stèle sculptée s'élève hors du sol. Ervis hoche la tête vers Stelnnius et articule un remerciement bref.

« - Nous devrions reprendre nos routes respectives à présent, n'est-ce pas ? demande Mebestian.

- Non ! Nous devons faire cause commune pour aller en Cyrodiil et affronter l'Ennemi, intervient Stelnnius avant d'ajouter : - Toi, Elberoth, sors donc le parchemin contenant ton ordre de mission !

- Mon ordre de mission... Que veux-tu dire ? demande le Bosmer d'un air soupçonneux.

- Je sais que tu te rends en Cyrodiil avec le Nordique, je veux t'accompagner.

- Comment sais-tu cela ? interroge Aenar à son tour interloqué.

- Pour ne rien vous cacher, un oracle m'a prédit votre arrivée ici, il m'a dit de vous suivre car tel est mon devoir.

- Bien sûr... Elberoth dévisage Stelnnius avant d'accepter : - Tu as de la chance Dunmer car, vois-tu, je recherche effectivement des compagnons pour partir au cœur de l'Empire. Si tu le désires vraiment, alors joins toi à nous.

- Où que vous alliez j'en suis ! s'exclame Ervis, en s'expliquant : - Mon ami étant mort je n'ai pas de raison d'aller moisir sur le front qui oppose deux peuples frères, je préfère me battre contre le véritable Ennemi, quitte à devenir un renégat. »

Mebestian regarde Fendel :

« - Rejoignons-les, alchimiste, nous leur serons d'un plus grand secours face aux monstres de l'Oblivion en Cyrodiil que derrière un bureau à la guilde des Mages de Sombrejour.

- Je suis d'accord sur ce point, j'ai toujours été mon propre guide lorsqu'il s'agit de prendre une décision, quitte à me mettre à dos l'Archimage de temps à autres mais il m'a toujours pardonné... De plus, Ervis, votre visage ne m'est pas inconnu...

- Nous nous sommes croisés à fort Dunmeth il y a plusieurs années de cela, votre boutique avait été saccagée par un Impérial.

- Une vieille et longue histoire, mais vous me revenez enfin ! Ervis Hlaalu, les Daedras nous ont permis de nous retrouver à nouveau, si ce n'est pas un signe qui me dit que je dois vous suivre je veux bien devenir aveugle.

- Puisque vous semblez tous partants pour aller en territoire Impérial, mon bâton se range à vos côtés, maîtres Dunmers, Bosmer, et Nordique, ajoute Mebestian.

- Hormis le fait que nous voulons aller en Cyrodiil pour nuire à l'Ennemi, quelle est notre mission, notre objectif ? »

Elberoth regarde Ervis, sort un parchemin et le montre aux autres en annonçant d'un ton grave et fier :

« - Nous devons voler l'armure de l'Empereur ! »

Les membres du groupe fraîchement formé s'étouffent, palissent... Puis c'est Aenar qui rappelle tout le monde à l'ordre :

« - Cette mission est à notre portée, nous ne sommes pas des aventuriers de bas étage et nous avons tous derrière nous des années de voyage chez l'Ennemi, nous volerons cette armure !

- C'est vrai, nous en avons la capacité, mais pour la remettre à qui donc ? demande Mebestian à Elberoth qui regarde un arbre voisin d'un air gêné.

- A vrai dire je ne sais pas mais quel qu'il soit, la récompense promise vaut toute les armures du monde ; cinq milles pièces d'or par participants.

- Seul un Daedra peut avoir ce pouvoir et ce besoin, suppose Ervis.

- Ou une de ces divinités vénérées par les Mens, elles ne semblent pas rester à l'écart dans cette Guerre, ajoute le Bosmer en grattant une de ses oreilles pointues.

- Dans tous les cas l'aventure paraît intéressante, un trésor à dérober au cœur de l'Empire de Cyrodiil, des dizaines de dangers en perspectives, la route est tracée, allons-y ! s'exclame Aenar.

- Il faut que nous rejoignons les montagnes Vélothi, au Sud de Morrowind, de là nous aurons directement accès à la frontière Impériale et à la ville de Cheydinhal.

- Partons maintenant, nous avancerons rapidement dans le territoire du Pacte mais je doute que nous puissions marcher serein une fois passé les montagnes. »

La compagnie se regroupe, Stelnnius regarde une dernière fois l'obélisque de Cormaris avant de suivre les cinq autres membres du groupe. La clairière à la croisée des trois sentiers se vide peu à peu, seuls restent les cadavres des daedras.

*



A suivre...

ANNEXES :

^[1] Durant la Guerre des Alliances, les Guildes comme celles des Mages des Guerriers ou encore des Voleurs restent neutres, trouver un Breton dans le territoire du Pacte n'est donc pas quelque chose d'étrange, la neutralité de sa Guilde lui permet de voyager librement du moment que lui aussi respecte sa neutralité en ne prenant pas position dans telle ou telle Faction.

^[2] Les mages de transferts, plus connus sous le nom de Guides de Guilde sont des mages faisant transiter des voyageurs moyennant finance entre deux guildes de Mages, par un moyen de magie ésotérique connu d'eux seuls.

^[3] A plusieurs reprises on parle de daedras ou encore de Daedras, pour distinguer les deux ; lorsque l'on parle de monstres ou de créatures venues d'Oblivion on parle de daedras mineurs ou simplement daedras. Mais s'il s'agit d'un Prince Daedra comme Azura, Shéogorath, Molag Bal... On parlera de princes, seigneurs, Daedras, des entités supérieures gouvernant des daedras... Les Dunmers vénèrent les « bons Daedras » c'est pour cela qu'il est commun d'en voir jurer en invoquant le nom d'Azura, Boéthia, Méphala...

^[4] Pour ceux qui n'auraient plus en mémoire la carte de Tamriel :



^[5] Les guar sont des animaux dociles quand ils ne sont pas attaqués et constituent les montures traditionnelles de Morrowind, les Dunmers non-avertis usant des chevaux essentiellement pour se nourrir...

^[6] Le Temple Dunmer qui constitue le pouvoir politique et théologique de Morrowind se décline d'un point de vue hiérarchie spirituelle en trois cercles : le Tribunal et les saints majeurs (Almalexia, Sotha Sil et Vivec, avec y compris Nérévar, Véloth...), puis les saints-mineurs (Saint Olms, les saints patrons...), puis enfin une masse de « saints », prophètes et dignitaires du Temple en tout genre dont la plupart n'est connu de personne.

^[7] Les Exaltés sont les Templiers du Culte Dunmer, des fanatiques du Tribunal, une armée de vétérans possédant les meilleurs équipements obéissants au Temple, une armée prête à mourir pour les Trois. En Vvardenfell on trouve plusieurs de leurs bastions, le plus fameux étant la Porte des Âmes, seule issue au Rempart Intangible protégeant les Dunmers contre Dagoth Ur.

^[8] Sithis, d'après Vivec, est indiquée comme « la Voix à suivre », on peut le comprendre par le fait que les Dunmers vénèrent certains Daedras, et comme ceux-ci sont les enfants de Sithis, Padomay pour être exact selon la légende ; ceci explique cela. On pourrait aussi trouver un lien entre la Main d'Almalexia, symbole du Tribunal et la Main noire symbole de la Confrérie Noire.

^[9] Il ne faut pas oublier qu'à l'époque Dagoth Ur sommeille dans le Mont écarlate et que déjà sa Peste se développe peu à peu.

^[10] Véristique pour plus de détails lisez « La Danse du Feu »

^[11] En Dunmer dans le texte, merci à l'équipe de <http://casualscrolls.wikia.com> pour son dictionnaire non-officiel de la langue Dunmer.