

Les Anticipations

Les Daedras sont de puissants esprits ancestraux, similaires par la forme et la substance aux Tribuns (grâce leur soit rendue), mais plus faibles, d'un comportement plus arbitraire et plus éloigné des affaires des hommes. Dans l'ancien temps, avant l'avènement des Tribuns (grâce leur soit rendue), les Daedras avaient été élevés au rang de dieux par les Chimers, mais ils ne méritaient pas le culte dont ils faisaient l'objet, car ils étaient aussi enclins à nuire à leurs fidèles qu'à les aider.

L'avènement des Tribuns (grâce leur soit rendue) changea cette situation peu souhaitable. Suite à leur ascension divine, les Tribuns (grâce leur soit rendue) devinrent protecteurs et premiers ancêtres des Dunmers, obligeant les Daedras à leur obéir. Les trois Daedras bienveillants (Boéthia, Azura et Méphala) reconnurent le statut divin des Tribuns (grâce leur soit rendue) et acceptèrent de se soumettre. Par contre, dans leur immense arrogance, les Daedras rebelles (Molag Bal, Malacath, Shéogorath et Méruneš Dagon) refusèrent de prêter serment d'allégeance aux Tribuns (grâce leur soit rendue). Leurs adorateurs furent donc bannis de Morrowind sans attendre.

C'est ainsi que ces quatre Daedras rebelles devinrent les Quatre Coins de la Maison des Troubles. À ce jour, ils continuent de perturber notre tranquillité d'esprit en incitant à l'hérésie et au culte des divinités des ténèbres. Les Tribuns (grâce leur soit rendue) et leurs serviteurs, les prêtres du Temple, se montrent éternellement vigilants afin de prémunir les Dunmers du retour des ennemis, aidés en cela par les trois Daedras bienveillants, lesquels connaissent particulièrement bien leurs " frères " rebelles.

Les Daedras bienveillants sont également connus sous le nom d'Anticipations, car ils sont les incarnations précédentes des Tribuns (grâce leur soit rendue). Comme dit précédemment, ils sont au nombre de trois : Boéthia, Méphala et Azura.

Boéthia est l'anticipation d'Almalexia, et ce, bien qu'il soit un prince, alors que la déesse est une femme. Boéthia est l'ancêtre qui a fait connaître la lumière à une importante faction d'Elfes, avant même le début de l'ère Mythique. Il leur a révélé la vérité de l'épreuve de Lorkhan, avant de venir à bout de Trinimac, le champion d'Auriel. Suite à sa victoire sur Trinimac, Boéthia l'a dévoré avant de le rejeter par les voies naturelles. Récupérant tout ce qu'il restait de Trinimac, les fidèles de Boéthia s'en sont enduits la peau, devenant ainsi les Chimers.

Méphala est l'anticipation de Vivec et tous deux sont androgynes. Méphala est l'ancêtre qui a enseigné aux Chimers tout ce qui leur permettrait d'échapper à leurs ennemis ou de les assassiner dans le plus grand secret. En ce temps, les ennemis en question étaient très nombreux, les Chimers n'étant qu'une faction de moindre importance. Avec l'aide de Boéthia, Méphala mit au point le système de clans qui donna finalement naissance aux Grandes Maisons. Par la suite, il/elle fonda la Morag Tong.

Azura est l'anticipation de Sotha Sil, mais elle est de sexe féminin alors que Sotha Sil est un homme. Azura est l'ancêtre qui a appris aux Chimers comment se différencier des Aldmers. Son enseignement est parfois attribué à Boéthia. Les récits qui parlent d'elle la montrent généralement comme la génitrice de la race entière plutôt que comme un esprit ancestral. Associée à l'Aube et au Crépuscule, on lui donne parfois le nom d'Âme Mère. L'Étoile d'Azura, également appelée Étoile de la Transition, apparaît brièvement à l'aube et au crépuscule, juste au-dessus de l'horizon, en dessous de la constellation du Destrier. Azura va de pair avec le mystère, la magie, le destin et les prophéties.