

Religions de l'Empire

Par le frère Mikhael Karkuxor, du Collège impérial

J'ai essayé de compiler une liste aussi claire que possible des huit panthéons des cultures dominantes de Tamriel et de toutes les divinités qui y sont associées. Elle n'est en rien exhaustive, la cité impériale de Cyrodil accueillant par exemple à elle seule une incroyable quantité de saints et d'esprits, mais n'inclut que les plus importantes entités de statut divin vénérées par les membres de la société concernée. D'autres Et'Adas, principalement des Daedras, sont connus de la plupart des peuples, mais n'ont été inclus ici que ceux qui revêtent une importance particulière pour une culture spécifique.

Si j'ai omis d'évoquer la religion des Argoniens du Marais noir, c'est uniquement car j'admets être incompetent pour faire la part du vrai et du faux parmi les rares textes obscurs et contradictoires disponibles sur le sujet.

LES HUIT PANTHEONS

CYRODIL : Akatosh, Dibella, Arkay, Zénithar, Mara, Stendarr, Kynareth, Julianos, Shezarr, Tiber Septim, Morihaus, Réman

BORDECIEL : Alduin, Dibella, Orquy, Tsun, Mara, Stuhn, Kyne, Jhunal, Shor, Ysmir, Herma-Mora, Maloch

ALDMERS : Auri-El, Trínimac, Magnus, Syrabane, Yffer, Xarxès, Mara, Stendarr, Lorkhan, Phynastre

BOSMERS : Auri-El, Yffer, Arkay, Z'en, Xarxès, Baan Dar, Mara, Stendarr, Lorkhan, Herma-Mora, Jone, Jode

DUNMERS : Almalexia, Vivec, Sotha Sil, Boéthia, Méphala, Azura, Lorkhan, Nérévar, Molag Bal, Malacath, Shéogorath, Mérunès Dagon

YOKUDA : Satakai, Ruptga, Tu'whacca, Zeht, Morwha, Tava, Malooc, Diagna, Sep, HoonDing, Léli, Onsi

BRETONIE : Akatosh, Magnus, Yffer, Dibella, Arkay, Zénithar, Mara, Stendarr, Kynareth, Julianos, Shéor, Phynastre

ELSWAYR : Alkosh, Khenarti, Nigme'Thar, ja-Kha'jay, Mara, Stendarr, Lorkhaj, Rajhin, Baan Dar, Azura, Shéogorath

NOTES CONCERNANT LES ESPRITS DIVINS DES PANTHEONS

Akatosh (Dieu-Dragon du Temps) : Akatosh est le principal dieu des Neuf Divins (le plus grand culte de l'empire cyrodilien et de ses provinces), ainsi que l'un des deux seuls dieux qui se retrouvent dans toutes les religions de Tamriel (l'autre étant Lorkhan). On considère généralement que c'est le premier dieu à s'être formé dans le Lieu du Commencement. S'appuyant sur son exemple, les autres esprits ont par la suite réussi à l'imiter. C'est le dieu suprême de l'empire cyrodilien, qui lui attribue les qualités que sont l'endurance, l'invincibilité et la légitimité éternelle.

Alduin (le Dévoreur du Monde) : Alduin est le pendant nordique d'Akatosh, mais il ne lui ressemble que très superficiellement. Par exemple, son surnom de Dévoreur du Monde provient de mythes qui le décrivent comme la colossale tempête de feu qui a dévasté le dernier monde pour donner naissance à celui que nous connaissons. Pour les Nordiques, le dieu du Temps est donc à la fois le créateur et celui par qui l'apocalypse arrive. Ce n'est pas le dieu majeur de leur panthéon (en fait, le panthéon nordique n'a pas de dieu supérieur aux autres), mais l'entité en laquelle toutes les autres divinités puisent leur source, même si cela ne le rend pas moins inquiétant pour autant.

Alkosh (Roi-Dragon des Félines) : dieu anaquinin de la dynastie pré-ri'Datta. Variante de l'Auri-El des Aldmers, et donc héros culturel similaire à Akatosh pour les premiers Khajiits. Son culte a été intégré à celui de Nigme-Thar suite à la conception de ce dernier, et il conserve aujourd'hui encore une grande popularité dans les régions désertiques d'Elsweyr. On le représente sous les traits d'un dragon terrifiant, créature qui, selon les dires des Khajiits, se comporte " comme un gros chat ". Durant l'ère Mythique, il a repoussé un pogrom lancé par Pélinal Blancserpent contre les Aldmers.

Almalexia (la Mère de Morrowind) : Akatosh a pour ainsi dire disparu des légendes des Chimers au moment de l'exode de ces derniers, en grande partie du fait que ce dieu était associé aux Aldmers, pour lesquels il avait une grande estime. Néanmoins, ses aspects qui ont de l'importance pour les races mortelles, à savoir l'immortalité, le sens de l'histoire et la généalogie, ont refait surface en se voyant affectés à Almalexia, la plus populaire des Tribuns de Morrowind.

Arkay (dieu du Cycle de la Vie et de la Mort) : membre du panthéon des Neuf Divins, mais également populaire auprès des autres cultures, Arkay revêt souvent une importance plus grande encore auprès des peuples pour lesquels son père, Akatosh, est moins relié au temps ou lorsque les aspects temporels de ce dernier sont difficilement compréhensibles pour les non initiés. C'est le dieu des cérémonies mortuaires et des rites funéraires, et il arrive qu'on l'associe également aux saisons. Ses prêtres luttent farouchement contre la nécromancie et les morts-vivants, quels qu'ils soient. On prétend qu'Arkay n'existait pas avant que le monde ne soit créé par les autres dieux suite aux ordres / encouragements / manigances de Lorkhan. C'est pour cette raison qu'on l'appelle parfois le dieu des mortels.

Auri-El (dieu des Aldmers) : Auri-El est l'équivalent d'Akatosh pour les Elfes. Il n'est autre que l'âme d'Anui-El, lequel est quant à lui l'âme d'Anu, le Tout. Il occupe le statut de divinité principale de la plupart des panthéons aldmers et la majorité des clans aldmers et bosmers affirment descendre de lui en droite ligne. Dans son unique moment de faiblesse recensé, il a accepté de prendre part à la création du plan des mortels, acte qui sépare pour toujours les Elfes du monde des esprits. Pour se faire pardonner, Auri-El a pris la tête des premiers Aldmers lorsque ces derniers se sont retrouvés opposés à l'armée de Lorkhan durant l'ère Mythique, et c'est lui qui a fondé les premiers royaumes des Aldmers, à savoir l'Aldmériis et l'Ancienne Ehlnofe. Cela fait, il est retourné aux cieux afin de pouvoir enseigner à ses fidèles les étapes nécessaires pour échapper au plan des mortels.

Azura (déesse de l'Aube et du Crépuscule) : Azura est la déesse ancestrale qui a appris aux Chimers les mystères grâce auxquels ils ont pu se différencier des Aldmers. Certains de ses enseignements parmi les plus conventionnels sont parfois attribués à Boéthia. Dans les récits parlant d'elle, Azura est le plus souvent évoquée comme la génitrice de la race des Chimers plutôt que comme une déesse ou un esprit ancestral. Elle est également connue sous l'aspect de l'Anticipation de Sotha Sil. En Elsweyr, elle constitue presque une entité distincte, bien qu'étant tout de même liée à la naissance des Khajiits, lesquels descendent des Aldmers.

Baan Dar (le Dieu Bandit) : Dans la plupart des régions, Baan Dar n'est qu'un dieu marginal, un esprit sournois uniquement vénéré par les voleurs et les mendiants. En Elsweyr, il bénéficie d'un statut plus important et d'un surnom, celui de Daria. Sous cet aspect, il incarne la ruse (d'aucuns disent le génie) des Khajiits, êtres infiniment patients dont les plans de dernière minute viennent toujours bouleverser les machinations de leurs ennemis elfes ou humains.

Boéthia (Prince des Complots) : Boéthia, dont l'avènement a été annoncé par Véloth le prophète, est le dieu ancestral des Elfes noirs. C'est grâce à son enseignement que les Chimers, ou " êtres changés ", ont renoncé aux liens les unissant aux Aldmers afin de fonder leur propre nation, reposant sur des principes daedriques. La plupart des " progrès " culturels des Elfes noirs lui sont attribués, depuis la philosophie jusqu'à la magie, en passant par l'architecture " responsable ". Les allégories des anciens Vélothis racontent toutes les victoires héroïques de Boéthia contre les ennemis en tout genre, annonçant ainsi les luttes à venir des Chimers. Également connu sous l'aspect d'Anticipation d'Almalexia.

Diagna (Dieu d'Orichalque de la Lame de Côté) : divinité vénérée par un culte ancien et moribond de Rougegardes, ayant vu le jour à Yokuda durant le Vingt-Septième Massacre des Hommes-Serpents. Diagna était un avatar du HoonDing (dieu de la Place, voir plus bas) qui a fini par acquérir une existence propre. Il a joué un

grand rôle dans la défaite des Elfes gauchers, procurant de nombreuses d'armes d'orichalque aux Yokudas afin de leur permettre de l'emporter. En Tamriel, il a dirigé un petit groupe de fidèles contre les Orques de l'Orsinium du temps où ceux-ci étaient encore puissants, avant de sombrer dans l'oubli. À l'heure actuelle, il n'est plus qu'un faible esprit local des monts de la Queue du Dragon.

Dibella (déesse de la Beauté) : divinité extrêmement populaire faisant partie des Neuf Divins. Près d'une douzaine de cultes différents la vénèrent rien qu'à Cyrodiil, certains se consacrant aux femmes, d'autres à l'art et à l'esthétisme sous toutes ses formes, et d'autres enfin à l'érotisme.

Herma-Mora (ou l'Homme des Bois) : ancien démon d'Atmora ayant presque réussi à convaincre les Nordiques de devenir Aldmers. La plupart des mythes ayant trait à Ysgrím racontent comment ce dernier a encore et encore réussi à échapper aux pièges du vieil Herma-Mora. Également appelé Démon de la Connaissance, Herma-Mora est vaguement lié à la création du culte de la Morag Tong (qui signifie à l'origine " Guilde des Forestiers "), ne serait-ce que par association avec son frère/sa soeur Méphala.

HoonDing (dieu de la Place) : esprit yokuda qui prône la " persévérance contre tous les infidèles ", le HoonDing retrouvait des fidèles chaque fois que les Rougegardes avaient besoin de " faire de la place " pour s'installer ailleurs que chez eux. Cela ne s'est produit que trois fois dans toute l'histoire de Tamriel : deux fois au cours de l'ère Première, durant l'invasion des Ra-Gadas, et la troisième pendant la guerre de conquête de Tiber. Sous sa dernière incarnation, on prétend que le HoonDing aurait pris la forme d'une épée ou d'une couronne, voire des deux.

Jhunal (dieu des Runes) : dieu nordique des ordres hermétiques, devenu Julianos des Neuf Divins après avoir été chassé de son panthéon d'origine. Il est absent de la mythologie actuelle de Bordeciel.

Jode (dieu de la Grande Lune) : dieu aldmer de la Grande Lune, également appelé Masser ou Larme de Mara. Dans la religion des Khajiits, Jode n'est qu'un aspect de la Trame lunaire, ou ja-Kha'jay.

Jone (dieu de la Petite Lune) : dieu aldmer de la Petite Lune, également appelé Secunda ou Tristesse de Stendarr. Dans la religion des Khajiits, Jone n'est qu'un aspect de la Trame lunaire, ou ja-Kha'jay.

Julianos (dieu de la Sagesse et de la Logique) : souvent associé à Jhunal, père du langage et des mathématiques pour les Nordiques, Julianos est le dieu cyrodiléen de la littérature, de la loi, de l'histoire et des contradictions. Les ordres monastiques fondés par Tiber Septim et qui lui sont consacrés ont la garde des Parchemins des Anciens.

Kyne (le Baiser de la Fin) : déesse de l'Orage pour les Nordiques, veuve de Shor et divinité favorite des guerriers, Kyne est souvent appelée Mère des Hommes. Ce sont ses filles qui ont enseigné aux premiers Nordiques l'usage de ce qu'ils appellent thu'um, ou Voix des Tempêtes.

Kynareth (déesse de l'Air) : Kynareth fait partie des Neuf Divins et nul autre esprit de l'air ne peut prétendre à sa puissance. Certaines légendes la présentent comme étant la première à donner son accord au plan de Lorkhan visant à créer le plan des mortels. C'est aussi elle qui aurait prodigué l'espace nécessaire à sa réalisation. On l'associe également à la pluie, phénomène qui ne se serait jamais produit avant que Lorkhan n'ôte l'étincelle de divinité du monde.

Léki (la sainte de l'Épée Spirituelle) : fille du Haut Père, Léki est la déesse de l'escrime insensée. Durant l'ère Mythique, les Na-Totambus de Yokuda se sont livrés une guerre fratricide sans qu'émerge le moindre vainqueur afin de déterminer qui mènerait le combat contre les Elfes gauchers. En effet, leurs maîtres d'armes étaient tellement doués qu'aucune des deux factions ne parvenait à prendre l'avantage sur l'autre jusqu'à que Léki enseigne la feinte éphémère à l'une d'elles, après quoi un vainqueur fut déclaré et la guerre contre les Aldmers put commencer.

Lorkhaj (Monstre de la Lune) : dieu anaquinin de la dynastie pré-ríDatta, identifié à Lorkhan, le Dieu Disparu.

Lorkhan (le Dieu Disparu) : ce dieu fourbe et créateur se retrouve dans toutes les religions de Tamriel. Son nom le plus commun est Lorkhan ou Tambour du Destin en aldméri. C'est lui qui a convaincu les esprits originels de créer le monde des mortels (ou qui est parvenu à ses fins en les abusant), un peu comme son père, Padomay, avait fait naître l'instabilité au Lieu du Commencement. Une fois le monde créé, Lorkhan se retrouve séparé de son statut divin, parfois involontairement, après quoi il parcourt les terres des Et'Adas. Son rôle métaphysique dans l'ordre des choses est interprété de nombreuses manières différentes. En Morrowind, par exemple, on le lie à la Mission des Psijiques, processus selon lequel les mortels seraient chargés de permettre la transcendence des dieux qui leur ont donné la vie. À l'inverse, pour les hauts Elfes, il est maudit d'être tous les dieux pour avoir à tout jamais brisé le lien unissant les Elfes du plan des esprits. Presque toutes les légendes le représentent comme un ennemi des Aldmers, et donc un héros des premiers hommes.

Magnus (le Magus) : dieu de la Magie, Magnus s'est retiré de la création du monde à l'ultime seconde, mais cela lui a coûté très cher. La part de lui qui subsiste dans le monde est contrôlée par les mortels sous forme de magie. Un récit affirme que, même si l'idée originelle est de Lorkhan, c'est en fait Magnus qui aurait réalisé les schémas et diagrammes permettant la création du plan des mortels. On le représente parfois sous la forme d'un astrolabe, d'un télescope ou, plus souvent, d'un bâton. Les légendes cyrodiléennes prétendent qu'il peut entrer dans le corps des puissants magiciens et leur prêter sa magie. Il est associé à Zurin Arctus, que l'on prend parfois, à tort, pour le roi des Tréfonds.

Malacath (le dieu des Malédiction) : Malacath est la réanimation de ce qu'il restait de Trínímac après passage par les intestins de Boéthía. Daedra affaibli mais avide de vengeance, il serait également, selon les Elfes noirs, Malak, le dieu-roi des Orques. Il met constamment les Dunmers à l'épreuve sur le plan physique.

Malooc (le Roi de la Horde) : dieu ennemi des Ra-Gadas, qui a conduit les Gobelins contre les Rougegardes au cours de l'ère Première. S'est enfui en direction de l'est quand l'armée du HoonDing est venue à bout de ses hordes humanoïdes.

Mauloch (Malacath) : dieu orque des monts Vélothís, Mauloch a longtemps posé problème aux héritiers du roi Harald avant de fuir vers l'est après la défaite essuyée à la bataille de la Muraille du Dragon, aux alentours de l'an 1E 660. On prétend que la colère et la haine qu'il ressentit remplirent le ciel, donnant ainsi naissance à ce que l'on a appelé par la suite l'Année de l'Hiver en Été.

Mara (déesse de l'Amour) : déesse virtuellement universelle, qui avait autrefois un statut de déesse de la Fertilité. En Bordeciel, elle est reléguée au rang de dame de compagnie de Kyne, alors qu'elle est la Déesse-Mère de l'empire. Elle est parfois associée à Nir de l'Anuade, c'est-à-dire le principe féminin du cosmos, qui a donné vie à l'ensemble de la création. Selon les religions, elle est mariée soit à Akatosh soit à Lorkhan, quand elle n'est pas concubine des deux.

Méphala (l'Androgyne) : Méphala est également appelé le Tisseur ou la Tisseuse. En Morrowind, il/elle 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 alors qu'une faction de moindre importance. Avec l'aide de Boéthía, Méphala mit au point le système de clans qui donna finalement naissance à la Grande Maison. Par la suite, il/elle fonda la Morag Tong. On l'appelle également l'Anticipation de Vivec.

Mérúnès Dagon (dieu de la Destruction) : ce prince daedra compte parmi les plus connus de tous. On l'associe aux dangers naturels que sont les incendies, tremblements de terre et autres crues. Dans certaines cultures, il possède seulement un statut de dieu du Carnage et de la Trahison. Il est particulièrement important en Morrowind, puisqu'il représente parfaitement cette province inhospitalière.

Molag Bal (le Conspirateur, Roi du Viol) : prince daedra jouissant d'une grande importance en Morrowind, où il est toujours présenté comme l'ennemi juré de Boéthía, Prince des Complots, et ce malgré la similitude de leurs titres. Il ne cesse de s'opposer aux Dunmers (et aux Chimers avant eux). Dans toutes les légendes où il apparaît, il tente systématiquement de nuire à la lignée des Maisons et à la " pureté " de la race dummer. Il a réussi à séduire Vivec durant l'ère précédente et leur union a donné naissance à une race de super-monstres, dont on dit qu'ils vivraient à Molag Amur.

Morihaus (le Premier Souffle de l'Homme) : ancien héros élevé au rang de dieu des Cyro-Nordiques. La légende le décrit comme Orateur de la Citadelle, en souvenir de son exploit de l'ère Mythique, qui permit aux premiers humains de s'installer dans les vallées fertiles de ce qui constitue aujourd'hui le cœur de l'empire. On l'associe souvent au pouvoir que les Nordiques appellent " thu'um " (la Voix des Tempêtes), et donc à Kynareth, déesse de l'Orage.

Morwa (déesse Nourricière) : déesse de la Fertilité de Yokuda, elle occupe une place fondamentale au sein de son panthéon, notamment en tant qu'épouse favorite du Haut Père. Aujourd'hui encore, on la vénère dans certaines régions de Lendume, y compris Stros M'kaï. Morwa est toujours représentée dotée de quatre bras, ce afin de pouvoir " attraper toujours plus de maris. "

Nérévar (Tueur de Dieu) : roi chimer de Resdaynia, l'Âge d'Or de l'antique Véloth. Tué lors de la bataille du mont Écarlate, Nérévar est le héraut de la Triune et le plus grand des saints des Dunmers. On lui attribue la mort de Dumac, dernier roi des Nains, en racontant qu'il aurait ensuite dévoré le cœur de son ennemi vaincu.

Nigme-Thar (la Danse des Deux Lunes) : divinité symbolisant l'ordre cosmique chez les Khajiits, le Nigme-Thar leur a été révélé par le prophète Nig-Thar-ri'Datta, dit Longue-Crinière. Le Nigme-Thar prend davantage la forme d'une série de préceptes à suivre que d'une entité définie, mais certains de ses avatars aiment apparaître sous la forme d'humbles messagers des dieux. Également connu sous le nom de Dieu de Sucre.

Onsi (Racleur d'Os) : dieu guerrier important pour les Ra-Gadas de Yokuda, Onsi a appris aux hommes comment transformer leurs couteaux en épées.

Orquy (le Vieux Fou) : dieu " récupéré " par les Nordiques, qui semblent avoir commencé à le vénérer lorsque les Aldmers se sont rendus maîtres de leur continent, Atmora. Les Nordiques sont persuadés qu'ils vivaient aussi vieux que les Elfes jusqu'à la venue d'Orquy, et c'est ce dernier qui se serait joué d'eux et leur aurait proposé un marché " les liant au décompte des saisons ". Par la suite, selon la légende, les Nordiques se sont retrouvés dotés d'une espérance de vie de six ans seulement, à cause de l'immonde sortilège d'Orquy. Fort heureusement, Shor aurait alors fait son apparition et les aurait débarrassés de cette malédiction en la rejetant en bonne partie sur les Orques.

Phynastre : héros de l'île de l'Automne élevé au rang de dieu, qui a appris aux Aldmers comment vivre un siècle de plus en modifiant leur façon de marcher.

Rajhin (Pied Léger) : dieu voleur des Khajiits, qui a grandi dans le quartier noir de Senchal. Rajhin est le plus célèbre cambrioleur de l'histoire d'Elswyr. On dit de lui qu'il aurait même réussi à dérober le tatouage ornant le cou de l'impératrice Kintyra sans que celle-ci ne se réveille.

Réman (le Cyrodil) : héros du Deuxième empire, Réman a par la suite été élevé au rang de dieu. Convainquant l'envahisseur akavirois de l'aider à fonder son empire, il a conquis la totalité de Tamriel, exception faite de Morrowind. C'est lui qui a institué les rites permettant de devenir empereur, dont la quête de l'Amulette des Rois, gemme spirituelle au pouvoir colossal. Sa dynastie s'est éteinte quand la Morag Tong a éliminé tous ses héritiers à la fin de l'ère Première. Également appelé le Dieu mortel.

Ruptga (le Haut Père) : principal dieu du panthéon yokuda, Ruptga, qui est plus communément appelé le Haut Père, est le premier dieu à avoir compris comment survivre à la Faïm de Satakai. Suivant son exemple, les autres divinités ont appris " l'Incessante promenade ", procédé leur permettant d'exister pendant plus d'une vie. C'est également le Haut Père qui a créé les étoiles, afin de montrer aux esprits comment faire. Quand les esprits sont devenus trop nombreux, il s'est doté d'un assistant qu'il a créé à partir de la peau morte des mondes d'antan. Cet assistant n'est autre que Sep (voir plus bas), qui a par la suite créé le monde des mortels.

Satakai (la Peau du Monde) : dieu du Tout à Yokuda, il est en quelque sorte une fusion entre Anu et Padomay. Il ressemble à s'y méprendre au dieu nordique Alduin, qui détruit un monde pour donner naissance au suivant. Dans la mythologie yokuda, Satakai l'a fait à de nombreuses reprises (et continue de le faire) et c'est ce cycle qui a

fini par constituer des esprits capables de survivre à la transition. Ces mêmes esprits sont par la suite devenus les dieux du panthéon yokuda. Satakal est très populaire chez les nomades que sont les Alík'rs.

Shéogorath (le Dément) : les terrifiants fidèles de Shéogorath se retrouvent dans toutes les régions de Tamriel. Des sources contemporaines indiquent que ce prince daedra aurait pris naissance dans les mythes de création aldmer, puisqu'il serait " né " au moment où Lorkhan se serait vu ôter son étincelle divine. Une légende particulièrement importante le baptise le " trou en forme de Sîthîs " du monde.

Shéor (le Méchant) : en Brétonie, le Méchant est à la base de toutes les luttes. Il semble avoir vu le jour en tant que dieu des mauvaises récoltes, mais la plupart des théologiens s'accordent désormais pour voir en lui une version démoniaque du dieu nordique Shor, apparue durant les années sombres qui suivirent la chute de Saarthal.

Sep (le Serpent) : équivalent yokuda de Lorkhan, Sep a vu le jour lorsque le Haut Père a décidé qu'il lui fallait un assistant pour l'aider à gérer la masse d'esprits existants, lesquels devenaient trop nombreux pour lui seul. Par la suite, Sep n'a pu supporter la faim de Satakal et, dans sa démence, il a convaincu certains autres dieux de chercher une alternative à l'Incessante promenade, créant ainsi le monde que nous connaissons. Les esprits qui ont suivi Sep se sont retrouvés piégés à l'intérieur de leur création et transformés en mortels. Sep a été châtié par le Haut Père pour sa transgression, mais sa faim dévorante existe toujours aujourd'hui, sous la forme du vide séparant les étoiles, de ce " non espace " tentant d'empêcher les mortels de rallier les Rîvages lointains.

Shezarr (dieu des hommes) : équivalent cyrodilien de Lorkhan, dont l'importance a fortement chuté lorsque la religion impériale (ou, plus précisément, alessienne) a mis l'accent sur Akatosh. Shezarr était autrefois l'esprit responsable de tous les actes humains, et plus particulièrement de ceux qui visaient à répliquer à l'agression des Aldmers. On l'associe parfois à l'émergence des premiers mages de guerre cyrodiliens. Il a été virtuellement oublié à l'époque actuelle, qui prône la tolérance entre les races.

Shor (dieu des Tréfonds) : équivalent nordique de Lorkhan, qui prend le parti des hommes suite à la création du monde. Les dieux étrangers (autrement dit, ceux des Elfes) complotent contre lui et le terrassent avant de le condamner au sous-monde. Les mythes d'Atmora le représentent comme un roi guerrier sanguinaire conduisant les Nordiques à la victoire contre leurs oppresseurs aldmer. Avant sa défaite ultime, Shor était la principale divinité de son panthéon. Parfois appelé Dieu des Enfants (voir Orquy, plus haut).

Sotha Sil (Mystère de Morrowind) : dieu des Dunmers, Sotha Sil est le moins connu des Tribuns. On dit qu'il refaçonne continuellement le monde depuis sa cité mécanique dont tout le monde ignore où elle se trouve.

Stendarr (le dieu de la Compassion) : Stendarr fait partie des Neuf Divins. Évoluant depuis ses origines nordiques, il est aujourd'hui dieu de la Compassion et, parfois, du Règne juste. On prétend qu'il aurait accompagné Tiber Septim dans les dernières années de l'existence de ce dernier. Dans les anciennes légendes aldmer, Stendarr est l'apologiste des hommes.

Stuhn (dieu des Rançons) : précurseur nordique de Stendarr et frère de Tsun. Chargé de protéger Shor de son bouclier en cas de combat, Stuhn était un dieu guerrier qui a longuement lutté contre le panthéon aldmer. C'est lui qui a montré aux hommes comment faire des prisonniers de guerre, ainsi que les avantages qu'ils pouvaient tirer de cette pratique.

Syrabane (le Dieu Sorcier) : dieu ancestral de la Magie chez les Aldmers, Syrabane a aidé Bendu Olo lors de la Chute des Sloads. En faisant un usage judicieux de son anneau magique, il a sauvé de nombreuses personnes de la peste de Thrace. Il est également appelé Dieu des Apprentis, car souvent vénéré par les plus jeunes membres de la guilde des Mages.

Tava (déesse des Oiseaux) : esprit de l'air chez les Yokudas, Tava est surtout connue pour avoir amené ces derniers à l'île d'Herne suite à la destruction de leur mère patrie. Depuis, elle a été assimilée par le mythe plus important de Kynareth. Cela étant, elle reste très populaire auprès des marins de Lenclume et une ou plusieurs chapelles lui sont consacrées dans la majorité des villes portuaires.

Tiber Septim (Talos, Fils du Dragon) : héritier du Trône des Rois séparés, Tiber Septim est le plus grand héros de statut divin de l'histoire de l'humanité. Il a conquis l'ensemble de Tamriel, donnant ainsi naissance à l'ère Troisième et au Troisième empire. Également appelé Ysmir, " Dragon du Nord ".

Trinimac : puissant dieu des premiers Aldmers, plus populaire même qu'Auri-El en certains endroits, Trinimac a pris la tête des tribus elfiques dans leur guerre contre les hommes. Boéthia aurait pris sa place (et l'aurait même dévoré, dans certains récits) afin de convaincre une partie des Aldmers et, de là, de les transformer en Chimers. Suite à cela, il disparaît des mythes, pour y refaire son apparition sous les traits du redoutable Malacath (que la propagande aldmer utilise pour montrer les dangers découlant de l'influence que possèdent les Dunmers).

Tsun : dieu nordique disparu, autrefois vénéré par ceux qui luttèrent contre l'adversité. A péri en défendant Shor contre les dieux étrangers.

Tu'whacca (le Piégeur) : dieu des âmes chez les Yokudas, Tu'whacca était le dieu de Tout-le-Monde-s'en-Fout avant la création du monde. Quand le Haut Père a décidé de créer l'Incessante promenade, Tu'whacca a trouvé un sens à son existence en s'autoproclamant gardien des Rivages lointains. Aujourd'hui encore, il continue d'aider les Rougegardes à se rendre dans l'au-delà. Son culte est parfois associé à celui d'Arkay dans les régions les plus cosmopolites de Lenlume.

Vivec (Maître de Morrowind) : poète-guerrier et dieu des Dunmers, Vivec est le gardien invisible de la terre sainte, qui jamais ne relâche sa vigilance contre les dieux du Volcan. Bien que généralement représenté(e) comme un homme, il/elle est en réalité androgyne. Il/elle a maintes fois sauvé les Dunmers d'une mort certaine, notamment lorsqu'il/elle leur a appris à respirer sous l'eau pendant une journée entière afin de pouvoir inonder l'ensemble de la province de Morrowind, et ainsi noyer les envahisseurs akavirois (aux alentours de l'an 2E 572).

Xarxès : Xarxès est le dieu des Ancêtres et de la Connaissance secrète. Il a commencé sa carrière comme scribe d'Auri-El, ce qui lui a permis de consigner tous les actes des Aldmers, importants ou non, depuis l'aube des temps. Il a créé son épouse, Oghma, à partir de ses instants préférés de l'histoire.

Yffer (dieu de la Forêt) : Yffer est le dieu principal du panthéon bosmer. Même si Auri-El, le Dragon du Temps, est le roi des dieux, les Bosmers vénèrent Yffer comme étant " l'esprit du présent ". Selon les Elfes des bois, tout n'était que chaos suite à la création du plan des mortels. Les premiers mortels ne disposaient pas encore de forme fixe et ne cessaient de se transformer en animaux ou en végétaux. Alors, Yffer s'est donné les traits du premier des Ehlnofes (littéralement, les " Os de la Terre "). Une fois ses lois de la nature entérinées, les mortels ont pu conserver leur forme, car ils la comprenaient enfin. Yffer est parfois appelé le Conteur, en souvenir des leçons qu'il a enseignées aux premiers Bosmers. Certains Elfes des bois se souviennent encore du temps du chaos et s'en servent de façon dévastatrice (notamment lors de la Chasse sauvage).

Ysmir (le Dragon du Nord) : aspect nordique de Talos, qui a résisté suffisamment longtemps au pouvoir des Barbes grises pour entendre leurs prophéties. Par la suite, la plupart des Nordiques avaient la certitude de se trouver en face d'un dragon lorsqu'ils le regardaient, d'où son nom.

Z'en (dieu du Labeur) : dieu bosmer du paiement en espèce, dont les études montrent qu'il serait originaire des mythologies akaviroise et argonienne (!). Sans doute a-t-il été introduit au Val-Boisé par les marins kothringiens. Bien que théoriquement tourné vers l'agriculture, il arrivait qu'il prenne une bien plus grande importance dans l'ordre cosmique. Son culte a cessé peu de temps après la Grippe de Knhaten.

Zeht (dieu des Fermes) : dieu de l'Agriculture chez les Yokudas, qui a tourné le dos à son père suite à la création du monde (c'est pour cette raison que le Haut Père ne facilite pas la pousse des cultures, bien au contraire).

Zénithar (dieu du Travail et du Commerce, Dieu Marchand) : membre des Neuf Divins, Zénithar est fréquemment associé à Z'en, même si, au sein de l'empire, il est surtout vénéré par les marchands et la petite noblesse. En dépit de ses origines mystérieuses, ses fidèles disent de lui qu'il l'emporte toujours et qu'il continuera éternellement.

