

L'Annonce de la Chasse

Ce livre semble être une transcription réalisée à la hâte, peut-être à partir d'un discours oral, à moins qu'il n'ait été copié à partir d'un ouvrage plus long

Que personne ne dise que la Chasse n'a pas été appelée, ni les Rites déclarés ou les Offices ancestraux observés.

Le Rituel du Gibier innocent, également appelé Chasse sauvage, est une cérémonie ancienne tirant une importante quantité d'énergie magique du flux baignant notre royaume. Ses créateurs ont été oubliés depuis longtemps mais, si on l'exécute convenablement, il est source de pouvoir et de prestige pour le chasseur.

Le rituel oppose le chasseur et ses chiens, supérieurs ou moindres, à la cible innocente, pitoyable, condamnée d'avance, et souvent appelée " lièvre ", par référence au petit animal que chassent les humains. Le chasseur est immédiatement transporté par l'excitation de l'instant et l'impression de toute-puissance qui le lie à sa proie ; non sans être touché par le destin à la fois tragique, noble et futile de cette dernière. Pour que le côté esthétique du rituel atteigne son paroxysme, le plaisir extatique que le chasseur ressent au moment de la mise à mort doit être équilibré par l'empathie que lui incite la tristesse et le désespoir du gibier. Et alors qu'il découpe le corps du lièvre en morceaux, il se doit de réfléchir aux déséquilibres et aux injustices de notre monde cruel.

Au début de la Chasse, les chiens moindres se réunissent devant les reflets verts de la Chapelle des Innocents. À l'intérieur de la chapelle, le chasseur, les chiens supérieurs et le Maître de la Chasse accomplissent les rites sanctifiant la Chasse et tous ses participants. Quand le chasseur sort de la chapelle, il montre la Lance de Cruelle Miséricorde et récite les Offices de la Chasse. Ceux-ci détaillent les lois des quatre étapes de la Chasse : le rabat, la traque, l'appel et la mise à mort.

Première étape, le rabat : les chiens moindres rabattent le lièvre vers le chasseur.

Deuxième étape, la traque : les chiens supérieurs s'élancent après le gibier afin de l'épuiser.

Troisième étape, l'appel : les chiens supérieurs acculent le lièvre et appellent le chasseur afin qu'il vienne procéder à la mise à mort.

Quatrième et dernière étape, la mise à mort : le chasseur tue sa proie à l'aide de la Lance de Cruelle Miséricorde, après quoi il appelle le Maître de la Chasse pour que celui-ci constate que le lièvre a été tué et annonce le succès de la Chasse en faisant sonner les cloches de la ville. Le Maître de la Chasse offre alors sa récompense au chasseur, après quoi il lui confère l'insigne honneur de désigner le lièvre de la prochaine Chasse (à laquelle le chasseur n'aura pas le droit de participer).

Les Offices de la Chasse, que le chasseur, les chiens et le Maître de la Chasse font solennellement serment d'honorer, définissent les bonnes conditions de la Chasse, ce qui explique qu'on les appelle parfois la Loi. Ils indiquent par exemple combien de chiens de chaque sorte peuvent être utilisés, comment la Lance de Cruelle Miséricorde doit être maniée, et ainsi de suite. De plus, ils imposent de laisser une véritable chance de fuite au lièvre, même si celle-ci peut être extrêmement restreinte. En pratique, cette condition, dite " des six clés ", impose que si le gibier parvient à rassembler six clés et à les amener au Temple des Rites daedriques, il est automatiquement téléporté là où le chasseur ne pourra plus lui nuire. Il est bien évidemment inconcevable que le lièvre puisse découvrir les clés, mais les formes doivent être respectées, et quiconque refuse de placer les clés ou d'offrir à la proie sa chance de survie trahit la Loi de la Chasse, ce qui est proprement impardonnable.

Le Rituel de la Chasse protège le chasseur contre toutes sortes d'attaques, fussent-elles magiques ou non et/ou portées par des adversaires mortels ou immortels. Le chasseur ferait toutefois bien de ne jamais oublier qu'il n'est pas protégé contre sa propre lance et qu'il doit la manier avec précaution, surtout au corps à corps ou dans des conditions de mauvaise visibilité. En effet, la moindre caresse de la pointe de la Lance de Cruelle Miséricorde est synonyme de mort immédiate, tant pour le chasseur que pour le lièvre innocent.

Le droit d'appeler une Chasse sauvage constitue un important pouvoir, seuls les grands princes daedras pouvant résister à la Lance de Cruelle Miséricorde. Cette dernière est donc une arme terrible, qui ne pourra en aucun cas être utilisée en dehors du terrain de chasse.