

La Maison des Troubles

Parmi les anciens esprits ancestraux qui accompagnèrent saint Véloth et les Chimers sur la terre promise de Morrowind, quatre princes daedras, Malacath, Mérunès Dagon, Molag Bal et Shéogorath, sont connus comme les Daedras malveillants. Ces seigneurs daedras se sont rebellés contre les jugements et les avertissements du Temple des Tribuns, provoquant la confusion et créant des tensions parmi les clans et les Grandes Maisons. C'est pour cela qu'ils sont aussi connus sous le nom des Quatre Coins de la Maison des Troubles.

Malacath, Mérunès Dagon, Molag Bal et Shéogorath sont sacrés, en ce sens qu'ils représentent les obstacles à surmonter pendant les Épreuves. Au fil du temps, ils ont parfois été associés aux ennemis régionaux comme les Nordiques, les Akavirois ou les Orques des montagnes.

Malacath est l'excrément réanimé qu'était Trinímac ; c'est un dieu faible mais vengeur. Les Elfes noirs disent qu'il est Malak, le seigneur-dieu des Orques. Il met toujours à l'épreuve les Dunmers pour révéler leurs faiblesses physiques.

Molag Bal est, en Morrowind, le Roi du Viol. Il tente de détruire la lignée des Maisons et de corrompre la pureté raciale des Dunmers. On dit qu'une race de monstres supérieurs vit à Molag Amur, monstres engendrés après qu'il eût séduit Vivec au cours de l'ère précédente.

Shéogorath est le Roi de la Folie. Il met les Dunmers à l'épreuve pour découvrir leurs faiblesses spirituelles. Dans de nombreuses légendes une faction des Dunmers fait appel à lui pour combattre une autre faction. Dans la moitié de ces récits il ne trahit pas ceux qui ont fait appel à lui, ce qui contribue à rendre encore plus obscur son rôle dans l'ordre des choses (Peut-il nous aider ? N'est-il pas plutôt un obstacle ?). Il est souvent associé à la xénophobie, particulièrement vis-à-vis de ceux qui, comme l'empire, peuvent s'avérer des alliés utiles.

Mérunès Dagon est le dieu de la Destruction. Il est associé aux dangers naturels comme le feu, les tremblements de terre et les inondations. Pour certains, il incarne l'environnement inhospitalier de Morrowind, la Terre Sainte.

Vénérer ces quatre esprits malfaisants va à l'encontre de la loi et de la pratique du Temple. Cependant, les Quatre Daedras malveillants trouvent presque toujours ceux qui sont assez cupides ou assez fous pour les servir. Selon les anciennes lois et coutumes du Temple, et également selon la loi impériale, les sorcières et les sorciers doivent être détruits. Les garnisons impériales se joignent aux Ordonnateurs et aux Exaltés du Temple pour traquer et anéantir ces viles organisations dans leurs refuges sauvages et dans les anciennes ruines où ils pratiquent leurs cultes impies.