

La Voie du Pèlerin

Pour suivre la voie de l'illumination, le pèlerin doit visiter les Sept Sanctuaires des Sept Grâces. A chaque site le pèlerin doit se tenir devant les trioliths de pierre à trois côtés et lire ce qui y est inscrit. Pour faciliter la tâche du pèlerin, le Temple a établi cette liste des Sept Sanctuaires des Sept Grâces avec de simples directions pour les trouver et des conseils. La bénédiction de chaque sanctuaire ne dure qu'une demi-journée.

Les Champs de Kummu : Le Sanctuaire de l'Humilité

Ici, le Seigneur Vivec rencontra un pauvre fermier dont le guar était mort. Le fermier ne pouvant faire sa récolte sans son guar, il n'était pas en mesure d'approvisionner le village. Alors le Seigneur Vivec retira ses riches atours, les mit de côté et se mua en bête de somme jusqu'à la fin de la récolte. C'est aux champs de Kummu que nous allons prier pour être aussi humble que le Seigneur Vivec ce jour-là.

Les Champs de Kummu se trouvent au sud-est de Suran sur la route de Molag Mar. Le sanctuaire se trouve entre deux rochers et on le remarque facilement quand on se dirige vers l'est le long de la route. Une ferme proche a un petit ponton donnant sur la rive nord du lac Amaya que les serviteurs du Temple peuvent utiliser. La coutume veut que l'on laisse un peu de pulpe au sanctuaire en symbole de l'humilité de Vivec.

Pour Arrêter la Lune : Le Sanctuaire de l'Audace

Quand Shéogorath se rebella contre le Temple des Tribuns, il poussa la lune Baar Dau à changer sa course dans le Néant. L'Étoile Fou souffla à la lune de fondre sur la nouvelle Cité de Vivec accusée par Shéogorath d'avoir été construite par les Dunmers arrogants pour se moquer de la gloire Céleste. Quand Vivec découvrit le plan de Shéogorath, il figea dans le ciel la lune folle d'un seul geste. Abasourdi par le courage et l'audace de Vivec, la lune Baar Dau jura de servir éternellement le Temple de Tribuns. Ainsi la lune protège le palais et sert de citadelle aux Ordonnateurs du Temple.

Le Sanctuaire de l'Audace se trouve dans la Cité de Vivec, dans le Quartier du Temple, le long du mur ouest du Grand Sanctuaire, le grand temple de Vvardenfell. Quand vous priez au sanctuaire, la coutume veut que vous laissiez une Potion de Lévitation. On peut acheter une telle potion au Temple. Les potions que l'on fabrique soi-même ne sont pas acceptables.

Le Palais : Le Sanctuaire de la Générosité

Bien après que le Seigneur Nérévar et le Temple des Tribuns aient triomphé de Dagoth Ur, le peuple désira dresser un monument pour les héros de la guerre. Vivec les remercia mais leur dit qu'il serait préférable de dédier ce monument à tous les gens, petits ou grands, qui ont souffert et sont morts pendant la guerre et pas uniquement aux glorieux héros. Cela devint une coutume de faire des offrandes en ce lieu, soit pour remercier la bonne fortune ou, pour les moins chanceux, de l'invoquer.

Le Sanctuaire de la Générosité se trouve au sommet du Palais de Vivec, dans le canton le plus au sud de la ville. Pour remercier la bonne fortune, la coutume veut que l'on offre 100 pièces d'or.

Le Canal Enigmatique : Le Sanctuaire de la Courtoisie

Au cours d'un combat contre Mérúnès Dagon, Vivec donna sa propre épée longue d'argent au Seigneur Daedra plutôt que de se déshonorer en combattant un ennemi désarmé. Cela impressionna tellement les Drémoras, les plus honorables et chevaleresques serviteurs daedriques de Mérúnès Dagon, qu'ils témoignent désormais d'un grand respect et d'une grande courtoisie vis-à-vis des fidèles du Temple des Tribuns. Mais il ne faut jamais oublier qu'ils restent nos ennemis.

Le Sanctuaire de la Courtoisie se trouve au cœur du Canal Enigmatique, un labyrinthe se situant au plus profond du palais du Seigneur Vivec dans la Cité de Vivec. Le Canal Enigmatique est un endroit dangereux et il est conseillé aux pèlerins de porter sur eux un parchemin d'Intervention d'ALMSIVI. Le Seigneur Krazzt, un Drémora, se trouve au centre du canal et il acceptera une épée en argent si on lui parle avec courtoisie. Une fois que Krazzt accepte l'épée, un pèlerin doit lire l'inscription qui se trouve sur le triolith.

Le Masque de Vivec : Le Sanctuaire de la Justice

Près de l'autel se trouve le Masque de Cendre de Vivec. Au cours des Jours de Feu quand Dagoth Ur pénétra dans le mont Écarlate et l'éveilla avec ses sombres pouvoirs. Vivec conduisit ici les réfugiés qui fuyaient les cendres et le Fléau. Épuisés ils s'y reposèrent quelque temps. Quand Vivec se réveilla, il découvrit que lui et tous les gens étaient prisonniers de la cendre grise. Telle une statue endormie, incapable de bouger ou d'aider son peuple, Vivec sentit le désespoir l'envahir. Ses larmes affaiblirent l'étau de cendre et Vivec put se libérer. Il arracha la cendre qui emprisonnait ses fidèles, leur redonna la vie de son souffle et les guérit du Fléau. Tel est l'héroïsme de Vivec - son cœur tendre lui donna la force là où sa puissance avait failli.

Le Sanctuaire de la Justice est gardé dans le Temple du village de Gnisís au nord-ouest par la route venant de la ville d'Ald'ruhn. Quand on prie au sanctuaire la coutume veut qu'on laisse une potion de Guérison des maladies communes en témoignage de respect pour la justice. On peut acheter une telle potion au Temple. Les potions que l'on fabrique soi-même ne sont pas acceptables.

La Caverne de Koal : Le sanctuaire du Courage

Dans la Caverne de Koal, Vivec a combattu l'Homme Coloré, le père des Dreughs. Quand il l'a vaincu, Vivec épargna sa vie à condition que l'Homme Coloré et ses enfants donnent leurs épaisses peaux pour qu'elles servent d'armures aux Dunmers.

Le Sanctuaire du Courage se trouve dans la Caverne de Koal, sur la côte à l'ouest de l'ancienne forteresse de Bérandas et au sud de Gnisís. L'ouverture de la caverne est orientée au sud, vers la mer, et elle est indiquée par une énorme arche naturelle. La région est sauvage et trouver l'entrée peut être difficile. Les dreughs vivant dans la caverne sont de redoutables adversaires ; seuls des aventuriers expérimentés devraient tenter de réitérer l'exploit de Vivec. De la cire de dreugh peut être achetée au Temple de Gnisís. Quand on prie au Temple, la coutume veut qu'on en laisse un peu en souvenir de la victoire de Vivec contre l'Homme Rubicond.

Le Rempart Intangible : le Sanctuaire de la Fierté

Le Rempart Intangible est le symbole éternel de la volonté indomptable et de la puissance d'ALMSIVI. C'est un monument érigé en l'honneur de la victoire des Dunmers sur leurs ennemis.

Le Sanctuaire de la Fierté se trouve dans le Rempart Intangible, juste au nord-est de la Porte des Ames. Le meilleur moyen de se rendre à la Porte des Ames est de suivre le Foyada Mamaea, une tranchée volcanique allant du sommet du mont Écarlate et allant vers le sud-ouest jusqu'à Balmora. Un ancien pont Dwemer traverse le ravin près de Fort Phalène. Un pèlerin peut suivre le Foyada Mamaea tout le long jusqu'à la Porte des Ames. Tout voyage dans le Rempart Intangible est dangereux ; cependant, même le plus timide des pèlerins devrait être sauf tant qu'il ne s'éloigne pas trop de la Porte des Ames et fuit à l'approche du moindre serviteur de Dagoth Ur. Quand vous priez au sanctuaire, il est de coutume de laisser une gemme spirituelle, symbole de vos ancêtres qui servent Vivec.