Les affaires des mages

Les affaires des mages

par

Turedus Talanian

Au service de
Ma tre Aryon

ous voulez rejoindre la Maison Telvanni ?

Les trangers qui entendent parler de l'isolationnisme des mages de la Maison Telvanni, et de leur haine vis- -vis des gens de l'ext rieur, partent souvent du principe qu'il leur est impossible de rejoindre la Maison Telvanni.

Rien n'est plus faux.

Par exemple, puisque les Telvannis revendiquent le droit de poss der des esclaves et puisqu'ils ont de nombreux esclaves argoniens et khajiits, ces derniers pensent qu'ils ne pourront jamais obtenir une position au sein de la Maison Telvanni.

C'est faux. Les Telvannis acceptent les repr sentants de toutes les races comme candidats.

Et, puisque les Telvannis sont dirig s par des seigneurs-mages, beaucoup pensent qu'ils n'acceptent que des candidats tr s intelligents et dot s d'une forte volont .

C'est faux. Les Telvannis acceptent des candidats d'intelligence et de volont moyennes.

Il est vrai que, pour gravir les chelons, il faut tre tr s intelligent et avoir une forte volont . Il est vrai aussi que les candidats ma trisant l'art de la magie, surtout dans les domaines du Mysticisme, de l'Invocation, de l'Illusion, de l'Alt ration, de l'Enchantement et de la Destruction, peuvent gravir les chelons plus rapidement que les autres et atteindre des positions plus lev es.

Mais tous les aventuriers, de toute race, qui se pr senteront aux h rauts du palais du Conseil telvanni de Sadrith Mora, seront bien accueillis.

(Les conseillers telvannis ne sont pas pr sents en personne aux r unions du Conseil. Chacun d'eux est repr sent par un h raut, fid le subordonn r sidant au palais du Conseil, recevant les messages de son sup rieur hi rarchique et votant sa place pendant les r unions...)

La v rit est que les seigneurs-mages de la Maison Telvanni se reposent sur de loyaux serviteurs bien pay s, pour la plupart. Bien que les Telvannis recrutent des membres des chelons inf rieurs de leur propre maison, ils doivent faire appel aux artisans et aux sp cialistes ind pendants dont ils ont besoin. Et, puisque pour des raisons politiques, ils ne peuvent faire appel aux mercenaires de la Maison R doran, ils ont t contraints de se tourner vers les mercenaires occidentaux pour assurer leur protection.

Gravir les chelons au sein de la Maison Telvanni est cependant tr s difficile pour un tranger. Ce qui d concerte le plus souvent la plupart des candidats est le fait que la Maison Telvanni tol re les meurtres et les assassinats de rivaux pour pouvoir acc der des postes plus importants. Ceux qui ne veulent pas prouver leur valeur en liminant la comp tition, et qui ne sont pas l'aise dans une telle atmosph re de comp tition sans piti , auraient int r t tenter leur chance au sein de la Guilde des Mages.

Les affaires des mages

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00084C
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00084C
Editor ID	BCSLL_MO_Common_AffairsWizards
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_AffairsWizards
Value (gold)	6
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1173
Leveled lists	11
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.