Grandes Maisons de Morrowind

Grandes maisons de Morrowind

Description des cinq grandes maisons de Morrowind

Aujourd'hui, Morrowind est dirig e par cinq Grandes Maisons : la Maison Hlaalu, la Maison R doran, la Maison Telvanni, la Maison Indoril et la Maison Dr s. Trois de ces Grandes Maisons ont des int r ts territoriaux Vvardenfell, les deux autres, Dr s et Indoril, n'ont aucune repr sentation Vvardenfell. Les trois Grandes Maisons de Vvardenfell sont identifi es par leur couleur traditionnelle : le rouge pour les R doran, le jaune pour les Hlaalus et le brun pour les Telvannis. Ainsi, les membres de la Maison Hlaalu peuvent tre d sign s collectivement par le terme de Jaunes .

Les traditions des Grandes Maisons proviennent des anciens clans et tribus Dunmers qui sont aujourd'hui des partis politiques. L'appartenance une Grande Maison Dunmer est principalement une question de naissance et de mariage, mais les colons imp riaux peuvent aussi travailler pour elles ou tre adopt s par l'une de ces maisons. l'origine, un tranger pouvait atteindre une position dans une maison en tant que serviteur li par un serment de fid lit exclusive une seule maison et renon ant toute ambition au sein d'une autre maison. Plus tard, apr s avoir servi fid lement et avoir gravi les chelons inf rieurs, un tranger pouvait solliciter l'adoption par la Grande Maison. L'adoption et l'avancement un statut sup rieur n cessitent qu'un conseiller de la Grande Maison parraine le postulant et r ponde de sa loyaut . Pour trouver un tel parrain, il faut g n ralement lui rendre un tr s grand service.

La Maison R doran est l'une des trois Grandes Maisons Dunmers ayant des possessions Vvardenfell. Les R doran d fendent les valeurs du devoir, du s rieux et de la pi t . Le devoir se con oit vis- -vis de son propre honneur et de celui de la famille ou du clan. Le s rieux est un l ment essentiel de la vie. La vie est dure et les v nements doivent tre jug s, subis et consid r s avec prudence et avec s rieux. La pi t est le respect d aux divinit s et aux vertus qu'elles incarnent. Une vie l g re et insouciante ne vaut pas la peine d' tre v cue. Les communaut s des R doran sont b ties suivant le style des villages Dunmers avec les mat riaux locaux, des courbes organiques et des ext rieurs sans fioritures, inspir par le terrain et par les carapaces des insectes g ants de la r gion. Les villages des R doran sont g n ralement construits autour du temple avec les huttes et les comptoirs de commerce rassembl s autour d'une

place centrale comme dans le village de Gnisis, dans la r gion de la Faille de l'Ouest. Ald'ruhn, le si ge du pouvoir r gional des R doran, est exceptionnel avec sa colossale carapace d'insecte qui sert de demeure au Conseil.

tant tr s proche de l'administration imp riale, la Maison Hlaalu est devenue un pouvoir politique et conomique majeur au sein des Grandes Maisons de Vvardenfell et de Morrowind. Les Hlaalus accueillent avec joie la culture imp riale et ses lois, ses l gions et sa bureaucratie ainsi que la libert de culte et celle de commercer. Ils respectent encore les anciennes traditions Dunmers - les anc tres, le Temple et les Maisons Nobles -, mais s'adaptent rapidement aux changements et aux progr s dans les provinces imp riales. Contrairement aux autres Grandes Maisons, qui sont hostiles aux non-dunmers, la Maison Hlaalu aspire vivre en paix et en harmonie avec les autres races et partager la prosp rit de l'empire. Les b timents publics des Hlaalus, les comptoirs de commerce, les guildes d'artisans, les manoirs et les halls du conseil, sont de simples b timents plusieurs tages, de forme rectangulaire avec des entr es en arches et des int rieurs modestement d cor s. Les b timents plus modestes ne comptant qu'un rez-de-chauss e sont con us selon le m me principe, mais sont moins bien d cor s. Les communaut s de la Maison Hlaalu ressemblent aux domaines du Temple avec une enceinte entourant les b timents des artisans et des serviteurs domin s par un grand manoir au lieu d'un sanctuaire du Temple.

Les seigneurs-mages de la Maison Telvanni sont traditionnellement assez isol s et recherchent dans la solitude la ma trise et la sagesse. Mais certains seigneurs-mages ambitieux, suivis par leurs serviteurs et leurs clients se sont lanc s dans la comp tition visant contr ler et exploiter les terres et les ressources de Vvardenfell. Ils ont construit des tours et des bases sur toute la c te est. Selon les principes telvannis, ce sont les puissants qui d finissent les standards de la vertu et ils n'ont pas l'intention de permettre l'ambitieuse Maison Hlaalu de contr ler l'exploitation des ressources de Vvardenfell. L'architecture des Telvannis est domin e par la tour des mages, une incroyable structure organique sculpt e dans le tronc, le chapeau et les racines des champignons g ants de la r gion. Les villages Telvannis sont compos s de champignons plus petits qui abritent les gens et les artisans. On trouve souvent sur les march s en plein air les cages g antes dans lesquelles sont enferm es les marchandises des ma tres-esclavagistes.

La Maison Indoril et la Maison Dr s sont les deux Grandes Maisons qui n'ont aucune possession et aucun int r t Vvardenfell. Le Domaine Indoril occupe le coeur de Morrowind ce qui inclut les terres au sud de la mer Int rieure et de la c te orientale. La cit d'Almalexia est situ e dans le domaine des Indorils. Ces derniers sont des partisans orthodoxes et conservateurs du Temple et de son autorit . Ils sont ouvertement hostiles la culture et la religion imp riales et pr servent de nombreuses traditions et pratiques des dunmers pour d fier la loi imp riale.

Le Domaine des Dr s est situ au sud de Morrowind et longe les mar cages du Marais Noir. C'est une communaut agraire dont les grandes plantations de riz de sel d pendent enti rement du travail des esclaves pour sa rentabilit conomique. Partisans du Temple, les Dres sont hostiles la loi et la culture imp riales. Ils sont farouchement oppos s toute r forme de l'esclavagisme.

Grandes Maisons de Morrowind

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E618
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E618
Editor ID	BCSLL_MO_Cheap_GreatHousesMorrowind
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_GreatHousesMorrowind
Value (gold)	3
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1176
Leveled lists	13
Scripts	0

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