Pour les Dieux et l'Empereur

Pour les Dieux et l'Empereur

Un guide du Culte imp rial

Qu'est-ce que le Culte imp rial ?

Ordre missionnaire du grand culte, le Culte imp rial apporte l'inspiration et le r confort divin aux provinces loign es de l'empire. Le culte regroupe la v n ration des Neuf Divins, les Aedra Akatosh, Dibella, Arkay, Zenithar, Mara, Stendarr, Kynareth et Julianos, ainsi que le culte de Talos et la v n ration du dieu-h ros Tiber Septim, fondateur et patron de l'empire. Les pr tres du Culte imp rial sont charg s des services dans les sanctuaires imp riaux dans les diff rentes communaut s de Vvardenfell.

Qu'est-ce que la Vie Vertueuse ?

Notre doctrine est simple. Nous reconnaissons le statut divin des Neuf Divins : Akatosh, Dibella, Arkay, Zenithar, Mara, Stendarr, Kynareth, Julianos et Tiber Septim. Nous pr chons les Neuf Vertus : l'Humilit , l'Inspiration, la Pi t , le Travail, la Compassion, la Justice, l'Ambition, la Connaissance et la Civilit . Notre empereur est le protecteur de cette foi et l'empire est l'oeuvre du Grand Projet Divin. Nous apportons aide et r confort tous les citoyens dans le besoin et nous servons l'empereur et l'empire.

Les fid les du Culte imp rial consid rent les Neuf Divins comme des mod les pour vivre une bonne et vertueuse existence. Chacune des neuf divinit s repr sente un aspect de la vie et incarne la mani re dont il faut vivre cet aspect. Mais notre doctrine se r sume au fait qu'il faut vivre en s'aidant et en se prot geant les uns les autres. Plus un homme est puissant et riche, plus il se doit d'aider et prot ger les plus d munis. Bien entendu, le premier devoir de chacun est d'aider les autres membres du Culte imp rial, mais il faut aussi aider et prot ger tous ceux qui en ont besoin.

Nous disons aussi : Ne vous battez pas entre vous. Il est interdit de s'en prendre un autre membre du culte et, naturellement, de le tuer. Il est galement interdit de voler ces m mes membres que ce soit ouvertement ou discr tement. Il est interdit de p n trer ill galement sur la propri t d'un membre. Enfreignez une seule de ces r gles et vous serez rejet par le culte.

Comment puis-je rejoindre le Culte imp rial ?

Le Culte imp rial accepte tous les bons et honn tes citoyens. Nous ne demandons que le versement de 50 drakes pour nos oeuvres. Apr s cela, vous payerez seulement pour b n ficier des soins et des b n dictions de nos sanctuaires - des dons modestes qui nous aident r pandre la b n diction des Neuf aupr s des moins fortun s.

Ceux qui d sirent se joindre au Culte imp rial de Vvardenfell seront chaleureusement accueillis par Vgfa Fort P lagiad, Syloria Siruliulus Fort Sil ne, Somutis Vunnis Fort Phal ne, Ruccia Conician dans les locaux du Grand conseil de Coeur bonite ou Lalatia Varian la chapelle imp riale de Coeur bonite.

Comment obtenir des promotions au sein du Culte imp rial ?

Pour obtenir des promotions en servant les Neuf, il faut consacrer du temps et des ressources au service du culte, tout en s'effor ant d'am liorer ses attributs et ses talents. Seuls les plus brillants peuvent esp rer grimper les chelons du Culte imp rial.

Pour servir et glorifier le nom des Neuf Divins, le fid le doit cultiver une noble personnalit et une forte volont . Respectez les arts magiques, surtout les coles de la Gu rison, du Mysticisme et de l'Invocation. Ceux qui font serment d' viter les bains de sang, de combattre sans armure et uniquement avec des armes contondantes, sont particuli rement appr ci s. La connaissance des enchantements et le don de la diplomatie sont d'autres qualit s estim es.

Services du Culte imp rial

Vous pouvez b n ficier des services du Culte imp rial Fort Sil ne, Fort Phal ne, Fort P lagiad, Fort Gnisis, au Complexe du Serval de Sadrith Mora, au quartier tranger de Vivec et la chapelle imp riale de Coeur bonite. Vous pouvez b n ficier d'entra nement au Complexe du Serval, Fort Sil ne, Fort Phal ne, la chapelle imp riale de Coeur bonite,

au palais du gouverneur de Cald ra et l'avant-poste d'Ald V lothi.

Vous trouverez des sanctuaires de gu rison dans de nombreux sites du Culte imp rial. Vous pouvez prier dans ces sanctuaires et recevoir une b n diction soignant les maladies communes, les maladies dues au Fl au et les empoisonnements. Ceux qui ne sont pas membres doivent payer 25 drakes. Les nouveaux membres paient la somme de 10 drakes. Ce service est gratuit pour les membres de haut rang. On peut trouver des autels gu risseurs dans le quartier tranger de Vivec, au Complexe du Serval de Sadrith Mora, Fort Sil ne, Fort P lagiad, Fort Gnisis et la chapelle imp riale de Coeur bonite.

Possibilit s de services

Les gu risseurs la ques rassemblent les ingr dients pour fabriquer des potions de soin et de gu rison et offrent leurs services aux malades et aux bless s dans les communaut s les plus isol es et les plus pauvres. C'est un travail difficile et parfois dangereux, mais la r compense spirituelle est grande. Les gu risseurs la ques n'ont besoin que des talents du voyageur prudent, se retrouvant souvent sur les routes et dans les contr es sauvages, pour ramasser herbes et ingr dients de potions. Ils doivent viter les ennuis et n'ont donc pas besoin de ma triser l'art de la guerre. Ceux qui sont int ress s doivent aller trouver Synnolian Tunifus la chapelle imp riale de Coeur bonite.

Les qu teurs sont charg s de r colter les dons des membres et des amis de notre foi. Nous d pendons de ces donations pour accomplir notre t che. Les qu teurs qui am nent de g n reuses donations peuvent grimper les chelons du culte. Ils doivent aller de village en village, de ville en ville et doivent tre dot s d'un grand talent de persuasion et conna tre ce qui est li au commerce. Les qu teurs dot s d'une fortune personnelle peuvent encore mieux servir le culte. Ceux qui sont int ress s doivent aller trouver Iulus Truptor la chapelle imp riale de Coeur bonite.

Les officiants s'occupent des sanctuaires, transmettent les messages et les paquets et peuvent escorter les pr tres et les qu teurs au cours de dangereuses missions. Ces missions occasionnelles sont id ales pour les braves aventuriers. Les officiants servent les Neuf avec armes, armures et sortil ges. Les officiants r cemment nomm s s'occupent des t ches les plus simples, mais, plus tard, on pourra exiger d'eux un bon niveau de combat. Ceux qui sont int ress s doivent aller trouver Raye la chapelle imp riale de Coeur bonite.

Les qu tes de l'oracle sont les missions les plus exigeantes du Culte imp rial. Seuls les membres de haut rang peuvent assister l'oracle et les d fis relever n cessitent les

comp tences et le courage des h ros de l gende.

Comment le Culte imp rial consid re-t-il les autres factions de Vvardenfell ?

Le Culte imp rial est tr s li la l gion imp riale et entretient une relation amicale et d'entraide mutuelle avec les guildes imp riales, surtout la guilde des Mages et celle des Guerriers. Nous nous entendons aussi tr s bien avec la Maison Hlaalu, qui soutient l'empereur et les principes de l'empire. Bien que nous ne puissions pardonner les actions de la guilde des Voleurs, nous louons sa fid lit l'empereur et la culture imp riale.

Le Culte imp rial a le plus grand respect pour les principes moraux lev s de la Maison R doran et de la Morag Tong. Il honore leur conception noble, bien que diff rente, de l'Inspiration divine.

Par contre, nous d sapprouvons les croyances primitives des Cendrais et les pratiques inhumaines des Telvannis. Le Culte imp rial r prouve particuli rement la pratique de l'esclavage et r ve du jour o elle sera interdite dans toutes les provinces imp riales. Il s' l ve galement contre les pratiques ill gales et cupides de la Camonna Tong ainsi que son exploitation des pauvres et des faibles.

Historiquement, nos relations avec le Temple des Tribuns sont difficiles et inamicales. Bien que le Culte imp rial reconnaisse les seigneurs et les saints du panth on du Temple, les repr sentants de cet ordre insistent sur le fait que leur religion est la seule vraie foi et que le Culte imp rial v n re de faux dieux.

Pour les Dieux et l'Empereur

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E612
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E612
Editor ID	BCSLL_MO_Common_ForMyGods
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_ForMyGods
Value (gold)	5
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.