De l'art des affaires

De l'Art des Affaires

Par Dram B ro de la Maison Hlaalu

Je suis un conseiller de la Maison Hlaalu et j'ai d cid de r diger ce petit guide l'attention de ceux qui d sireraient nous comprendre et nous rejoindre. La Maison Hlaalu est la Grande Maison la plus moderne et la plus ouverte. Notre Grande Maison est la seule avoir embrass toutes les lois et coutumes de l'empire. Ainsi nous avons profit de l'essor imp rial et notre Maison s'est impos e comme la plus Grande des Maisons.

Face au vent du progr s, la tradition n'a pas sa place.

Les R doran peuvent nous surpasser dans le domaine du combat, mais quand la poussi re retombera, ils d couvriront qu'ils nous sont redevables. Les Telvannis peuvent conna tre les nombreux secrets de la magie, mais ils luttent entre eux et ils sont incapables de s'adapter l'empire. Aussi puissant et v n rable que puisse tre un mage telvanni, personne ne peut s'opposer la marche de l'histoire. Les Indorils sont aim s du peuple pour leurs dons et leurs donations, mais quand il n'y aura plus d'argent, est-ce que le peuple s'en souviendra ? Les Dres savent comment faire de l'argent, mais ils n'ont pas appris comment viter de se faire des ennemis.

Sautez sur l'occasion de faire fortune. Saisissez toutes les opportunit s.

Quand vous voyez une occasion de faire du profit, saisissez-la. Mais ne suivez pas l'argent aveugl ment. Une r putation a une valeur bien plus importante que ne le r alisent de nombreux jeunes Hlaalus. Dans chaque transaction, soupesez bien cette valeur face au montant de ladite transaction. Le vol et le meurtre sont mauvais pour les affaires. Vous pouvez voler quelqu'un, mais, apr s cela, voudra-t-il encore commercer avec vous ? On ne peut faire d'affaires avec un mort.

Il existe de nombreux moyens de faire des affaires.

Dans la Maison Hlaalu vous devez tre rapide et agile. Vous devez tre capable de g rer

votre temps et vos affaires. Vous devez pouvoir parler rapidement et de mani re convaincante. Vous devez pouvoir commercer avec les meilleurs marchands et en tirer un profit. Vous devez apprendre prot ger vos propri t s avec des coffres cach s, des serrures et m me des pi ges. Et quand la confrontation est in vitable, il est pr f rable de savoir combattre avec des armures l g res et des armes courtes ou des armes distance.

Alors, lecteur, allez-vous saisir l'occasion de vous joindre la Maison Hlaalu ? Ferez-vous partie des vainqueurs dans cette course la r ussite ? Si oui, pr sentez-vous au Manoir du Conseil de Balmora. Si vous avez les comp tences requises, vous serez le bienvenu. Et si vous en avez la volont , vous pourrez servir la Maison Hlaalu et grimper les chelons, car la Maison Hlaalu appr cie par-dessus tout l'initiative et l'ambition.

De l'art des affaires

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E617
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E617
Editor ID	BCSLL_MO_Common_GraspingFortune
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_GraspingFortune
Value (gold)	7
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.