Origine de la Guilde des Mages

Origine de la Guilde des Mages

par

L'archimage Salarth

L'id e que mages, ensorceleurs et mystiques puissent s'associer et mettre leurs talents en commun afin de faciliter les recherches de tous, et d'aider le grand public, tait un concept proprement r volutionnaire au d but de l' re Deuxi me. l' poque, la seule organisation proche, en termes d'objectifs et de structure, de la guilde des Mages que nous connaissons aujourd'hui, tait l'Ordre des Psijiques de l' le d'Artaeum. En ce temps, la magie s'apprenait solitairement ou, tout au plus, en groupes extr mement restreints. Les mages ne vivaient pas n cessairement comme des ermites, mais, ce qui est s r, c'est qu'ils ne recherchaient pas la compagnie.

L'Ordre des Psijiques conseillait les dirigeants de l'Archipel de l'Automne. Ses membres taient choisis par une s rie de m thodes ritualis es et difficilement compr hensibles pour le reste du monde. Ses objectifs et sa raison d' tre demeuraient tout aussi secrets et ses d tracteurs lui attribuaient les plus malfaisantes sources de pouvoir qui soient. En r alit , la religion de l'Ordre d'antan peut tre d crite comme une forme de culte des anc tres, philosophie qui devint de moins en moins populaire au cours de l' re Deuxi me.

Quand Vanus Gal rion, Psijique d'Artaeum et l ve du c l bre lach sis, se mit r unir les magiciens de l'Archipel de l'Automne, il s'attira l'animosit de tous. Il op rait depuis Primeterre, et l'on pensait alors (non sans raison) que les exp riences magiques devaient tre conduites l' cart des r gions habit es. Plus choquant encore, Gal rion offrit des potions, des objets magiques et m me des sorts quiconque pouvait les acheter. La magie n' tait donc plus restreinte l'aristocratie et l'intelligentsia.

Gal rion fut somm de se pr senter devant lach sis et le roi de Primeterre, Rilis XII, afin de leur expliquer quelles taient les intentions de l'organisation qu'il tait en train de constituer. Le fait que son discours n'ait pas t retranscrit pour la post rit constitue une v ritable

trag die, bien qu'il offre aux historiens la possibilit de s'amuser en tentant d'imaginer les arguments qu'il a pu voquer pour obtenir l'aval du souverain. Quoi qu'il en soit, la charte fut approuv e.

Une fois la guilde cr e, il devint imp ratif de se pencher sans attendre sur la question de la s curit . L' le d'Artaeum n'avait pas besoin de gardes arm s pour se prot ger ; en effet, si l'Ordre des Psijiques ne souhaite pas qu'un intrus puisse d barquer sur l' le, il a la possibilit de rendre celle-ci, et tous ses habitants, intangibles, et ce, aussi longtemps que n cessaire. l'inverse, la toute nouvelle guilde des Mages dut louer les services de gardes, et Gal rion d couvrit ce que la noblesse de Tamriel savait depuis des mill naires, savoir que la loyaut ne s'ach te pas, quelles que soient les sommes que l'on est pr t d bourser. L'Ordre de la Lampe, constitu de chevaliers, vit donc le jour l'ann e suivante.

Comme un ch ne poussant partir d'un vulgaire gland, la guilde des Mages tendit ses branches sur tout l'Archipel de l'Automne et, peu peu, sur le reste du continent. Les livres d'histoire regorgent de souverains superstitieux (d'aucuns diront prudents) ayant refus que la guilde s'installe sur leurs terres, mais, au bout du compte, l'un de leurs h ritiers finit par r viser cette position. La guilde des Mages est aujourd'hui une entit prendre tr s au s rieux. S'il est difficile de s'en faire une alli e, elle peut devenir une redoutable ennemie lorsqu'on l'attaque. Il est rare qu'elle se soit retrouv e impliqu e dans des conflits politiques, mais, quand cela s'est produit, c'est elle, et elle seule, qui a syst matiquement d cid de l'issue du diff rend.

Depuis le temps de Vanus Gal rion, la Guilde des Mages est pr sid e par un conseil supr me constitu de six archimages. Chaque branche locale est dirig e par un ma tre de guilde, assist de deux conseillers portant les titres de ma tre de l'art et de ma tre d'armes. Le premier dispose de deux assistants, le ma tre de l'enseignement et le ma tre de la divination. Le second a lui aussi deux adjoints, le ma tre des initi s et le palatinus, responsable de la branche locale de l'Ordre de la Lampe.

Mais il n'est pas n cessaire de faire partie de la guilde pour savoir que cette hi rarchie en apparence bien d termin e ressort en r alit du plus pur fantasme. Comme Vanus Gal rion l'a m me dit, aussi d sabus tait-il avant de quitter Tamriel pour se rendre dans d'autres contr es, Aujourd'hui, la guilde n'est rien de plus qu'une ar ne o se succ dent les manoeuvres politiques en tout genre.

Origine de la Guilde des Mages

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E657
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E657
Editor ID	BCSLL_DA_Valuable_OriginMagesGuild
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_OriginMagesGuild
Value (gold)	10
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	213
Leveled lists	8
Scripts	0

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