Grandes Maisons de Morrowind

Grandes maisons de Morrowind

Description des cinq grandes maisons de Morrowind

Aujourd'hui, Morrowind est dirigée par cinq Grandes Maisons : la Maison Hlaalu, la Maison Rédoran, la Maison Telvanni, la Maison Indoril et la Maison Drčs. Trois de ces Grandes Maisons ont des intéręts territoriaux à Vvardenfell, les deux autres, Drčs et Indoril, n'ont aucune représentation à Vvardenfell. Les trois Grandes Maisons de Vvardenfell sont identifiées par leur couleur traditionnelle : le rouge pour les Rédoran, le jaune pour les Hlaalus et le brun pour les Telvannis. Ainsi, les membres de la Maison Hlaalu peuvent ętre désignés 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 à une Grande Maison Dunmer est principalement une question de naissance et de mariage, mais les colons impériaux peuvent aussi travailler pour elles ou ętre adoptés par l'une de ces maisons. À l'origine, un étranger pouvait atteindre une position dans une maison en tant que serviteur lié par un serment de fidélité exclusive à une seule maison et renonçant à toute ambition au sein d'une autre maison. Plus tard, aprčs avoir servi fidčlement et avoir gravi les échelons inférieurs, un étranger pouvait solliciter l'adoption par la Grande Maison. L'adoption et l'avancement à un statut supérieur nécessitent qu'un conseiller de la Grande Maison parraine le postulant et réponde de sa loyauté. Pour trouver un tel parrain, il faut généralement lui rendre un trčs grand service.

La Maison Rédoran est l'une des trois Grandes Maisons Dunmers ayant des possessions à Vvardenfell. Les Rédoran défendent les valeurs du devoir, du sérieux et de la piété. Le devoir se conçoit vis-à-vis de son propre honneur et de celui de la famille ou du clan. Le sérieux est un élément essentiel de la vie. La vie est dure et les événements doivent ętre jugés, subis et considérés avec prudence et avec sérieux. La piété est le respect dû aux divinités et aux vertus qu'elles incarnent. Une vie légčre et insouciante ne vaut pas la peine d'ętre vécue. Les communautés des Rédoran sont bâties suivant le style des villages Dunmers avec les matériaux locaux, des courbes organiques et des extérieurs sans fioritures, inspiré par le terrain et par les carapaces des insectes géants de la région. Les villages des Rédoran sont généralement construits autour du temple avec les huttes et les comptoirs de commerce rassemblés autour

d'une place centrale comme dans le village de Gnisis, dans la région de la Faille de l'Ouest. Ald'ruhn, le siège du pouvoir régional des Rédoran, est exceptionnel avec sa colossale carapace d'insecte qui sert de demeure au Conseil.

Étant très proche de l'administration impériale, la Maison Hlaalu est devenue un pouvoir politique et économique majeur au sein des Grandes Maisons de Vvardenfell et de Morrowind. Les Hlaalus accueillent avec joie la culture impériale et ses lois, ses légions et sa bureaucratie ainsi que la liberté de culte et celle de commercer. Ils respectent encore les anciennes traditions Dunmers - les ancêtres, le Temple et les Maisons Nobles -, mais s'adaptent rapidement aux changements et aux progrès dans les provinces impériales. Contrairement aux autres Grandes Maisons, qui sont hostiles aux non-dunmers, la Maison Hlaalu aspire à vivre en paix et en harmonie avec les autres races et à partager la prospérité de l'empire. Les bâtiments publics des Hlaalus, les comptoirs de commerce, les guildes d'artisans, les manoirs et les halls du conseil, sont de simples bâtiments à plusieurs étages, de forme rectangulaire avec des entrées en arches et des intérieurs modestement décorés. Les bâtiments plus modestes ne comptant qu'un rez-de-chaussée sont conçus selon le même principe, mais sont moins bien décorés. Les communautés de la Maison Hlaalu ressemblent aux domaines du Temple avec une enceinte entourant les bâtiments des artisans et des serviteurs dominés par un grand manoir au lieu d'un sanctuaire du Temple.

Les seigneurs-mages de la Maison Telvanni sont traditionnellement assez isolés et recherchent dans la solitude la maîtrise et la sagesse. Mais certains seigneurs-mages ambitieux, suivis par leurs serviteurs et leurs clients se sont lancés dans la compétition visant à contrôler et à exploiter les terres et les ressources de Vvardenfell. Ils ont construit des tours et des bases sur toute la côte est. Selon les principes telvannis, ce sont les puissants qui définissent les standards de la vertu et ils n'ont pas l'intention de permettre à l'ambitieuse Maison Hlaalu de contrôler l'exploitation des ressources de Vvardenfell. L'architecture des Telvannis est dominée par la tour des mages, une incroyable structure organique sculptée dans le tronc, le chapeau et les racines des champignons géants de la région. Les villages Telvannis sont composés de champignons plus petits qui abritent les gens et les artisans. On trouve souvent sur les marchés en plein air les cages géantes dans lesquelles sont enfermées les marchandises des maîtres-esclavagistes.

La Maison Indoril et la Maison Dres sont les deux Grandes Maisons qui n'ont aucune possession et aucun intérêt à Vvardenfell. Le Domaine Indoril occupe le coeur de Morrowind ce qui inclut les terres au sud de la mer Intérieure et de la côte orientale. La cité d'Almalexia est située dans le domaine des Indorils. Ces derniers sont des partisans orthodoxes et conservateurs du Temple et de son autorité. Ils sont ouvertement hostiles à la culture et à la religion

impériales et préservent de nombreuses traditions et pratiques des dunmers pour défier la loi impériale.

Le Domaine des Drčs est situé au sud de Morrowind et longe les marécages du Marais Noir. C'est une communauté agraire dont les grandes plantations de riz de sel dépendent entičrement du travail des esclaves pour sa rentabilité économique. Partisans du Temple, les Dres sont hostiles à la loi et à la culture impériales. Ils sont farouchement opposés à toute réforme 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.