Origine de la Guilde des Mages

Origine de la Guilde des Mages

par

L'archimage Salarth

L'idée 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, était un concept proprement révolutionnaire au début de l'ère Deuxième. À l'époque, la seule organisation proche, en termes d'objectifs et de structure, de la guilde des Mages que nous connaissons aujourd'hui, était l'Ordre des Psijiques de l'île d'Artaeum. En ce temps, la magie s'apprenait solitairement ou, tout au plus, en groupes extrêmement restreints. Les mages ne vivaient pas nécessairement comme des ermites, mais, ce qui est sûr, c'est qu'ils ne recherchaient pas la compagnie.

L'Ordre des Psijiques conseillait les dirigeants de l'Archipel de l'Automne. Ses membres étaient choisis par une série de méthodes ritualisées et difficilement compréhensibles pour le reste du monde. Ses objectifs et sa raison d'être demeuraient tout aussi secrets et ses détracteurs lui attribuaient les plus malfaisantes sources de pouvoir qui soient. En réalité, la religion de l'Ordre d'antan peut être décrite comme une forme de culte des ancêtres, philosophie qui devint de moins en moins populaire au cours de l'ère Deuxième.

Quand Vanus Galérion, Psijique d'Artaeum et élève du célèbre lachésis, se mit à réunir les magiciens de l'Archipel de l'Automne, il s'attira l'animosité de tous. Il opérait depuis Primeterre, et l'on pensait alors (non sans raison) que les expériences magiques devaient être conduites à l'écart des régions habitées. Plus choquant encore, Galérion offrit des potions, des objets magiques et même des sorts à quiconque pouvait les acheter. La magie n'était donc plus restreinte à l'aristocratie et à l'intelligentsia.

Galérion fut sommé de se présenter devant lachésis et le roi de Primeterre, Rilis XII, afin de leur expliquer quelles étaient les intentions de l'organisation qu'il était en train de constituer. Le fait que son discours n'ait pas été retranscrit pour la postérité constitue une véritable tragédie, bien qu'il offre aux historiens la possibilité de s'amuser en tentant d'imaginer les arguments qu'il

a pu évoquer pour obtenir l'aval du souverain. Quoi qu'il en soit, la charte fut approuvée.

Une fois la guilde créée, il devint impératif de se pencher sans attendre sur la question de la sécurité. L'île d'Artaeum n'avait pas besoin de gardes armés pour se protéger ; en effet, si l'Ordre des Psijiques ne souhaite pas qu'un intrus puisse débarquer sur l'île, il a la possibilité de rendre celle-ci, et tous ses habitants, intangibles, et ce, aussi longtemps que nécessaire. À l'inverse, la toute nouvelle guilde des Mages dut louer les services de gardes, et Galérion découvrit ce que la noblesse de Tamriel savait depuis des millénaires, à savoir que la loyauté ne s'achète pas, quelles que soient les sommes que l'on est prêt à débourser. L'Ordre de la Lampe, constitué de chevaliers, vit donc le jour l'année suivante.

Comme un chêne poussant à partir d'un vulgaire gland, la guilde des Mages étendit ses branches sur tout l'Archipel de l'Automne et, peu à peu, sur le reste du continent. Les livres d'histoire regorgent de souverains superstitieux (d'aucuns diront prudents) ayant refusé que la guilde s'installe sur leurs terres, mais, au bout du compte, l'un de leurs héritiers finit par réviser cette position. La guilde des Mages est aujourd'hui une entité à prendre très au sérieux. S'il est difficile de s'en faire une alliée, elle peut devenir une redoutable ennemie lorsqu'on l'attaque. Il est rare qu'elle se soit retrouvée impliquée dans des conflits politiques, mais, quand cela s'est produit, c'est elle, et elle seule, qui a systématiquement décidé de l'issue du différend.

Depuis le temps de Vanus Galérion, la Guilde des Mages est présidée par un conseil suprême constitué de six archimages. Chaque branche locale est dirigée par un maître de guilde, assisté de deux conseillers portant les titres de maître de l'art et de maître d'armes. Le premier dispose de deux assistants, le maître de l'enseignement et le maître de la divination. Le second a lui aussi deux adjoints, le maître des initiés et le palatinus, responsable de la branche locale de l'Ordre de la Lampe.

Mais il n'est pas nécessaire de faire partie de la guilde pour savoir que cette hiérarchie en apparence bien déterminée ressort en réalité du plus pur fantasme. Comme Vanus Galérion l'a même dit, aussi désabusé était-il avant de quitter Tamriel pour se rendre dans d'autres contrées, « Aujourd'hui, la guilde n'est rien de plus qu'une arène où se succèdent 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.