Pour les Dieux et l'Empereur

Pour les Dieux et l'Empereur

Un guide du Culte impŭrial

Qu'est-ce que le Culte impŭrial ?

Ordre missionnaire du grand culte, le Culte impŭrial apporte l'inspiration et le rŭconfort divin aux provinces ŭloignŭes de l'empire. Le culte regroupe la vŭnŭration des Neuf Divins, les Aedra Akatosh, Dibella, Arkay, Zenithar, Mara, Stendarr, Kynareth et Julianos, ainsi que le culte de Talos et la vŭnŭration du dieu-hŭros Tiber Septim, fondateur et patron de l'empire. Les prŧtres du Culte impŭrial sont chargŭs des services dans les sanctuaires impŭriaux dans les diffŭrentes communautŭs 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 prŧchons les Neuf Vertus : l'Humilitŭ, l'Inspiration, la Piŭtŭ, le Travail, la Compassion, la Justice, l'Ambition, la Connaissance et la Civilitŭ. Notre empereur est le protecteur de cette foi et l'empire est l'oeuvre du Grand Projet Divin. Nous apportons aide et rŭconfort a tous les citoyens dans le besoin et nous servons l'empereur et l'empire.

Les fidules du Culte impŭrial considurent les Neuf Divins comme des modules pour vivre une bonne et vertueuse existence. Chacune des neuf divinitŭs reprŭsente un aspect de la vie et incarne la maniure dont il faut vivre cet aspect. Mais notre doctrine se rŭsume au fait qu'il faut vivre en s'aidant et en se protŭgeant les uns les autres. Plus un homme est puissant et riche, plus il se doit d'aider et protŭger les plus dŭmunis. Bien entendu, le premier devoir de chacun est d'aider les autres membres du Culte impŭrial, mais il faut aussi aider et protŭger tous ceux qui en ont besoin.

Nous disons aussi : « Ne vous battez pas entre vous. » Il est interdit de s'en prendre a un autre membre du culte et, naturellement, de le tuer. Il est ŭgalement interdit de voler ces mкmes membres que ce soit ouvertement ou discrutement. Il est interdit de pŭnŭtrer illŭgalement sur la propriŭtŭ d'un membre. Enfreignez une seule de ces rugles et vous serez rejetŭ par le culte.

Comment puis-je rejoindre le Culte impŭrial ?

Le Culte impŭrial accepte tous les bons et honnкtes citoyens. Nous ne demandons que le versement de 50 drakes pour nos oeuvres. Aprus cela, vous payerez seulement pour bŭnŭficier des soins et des bŭnŭdictions de nos sanctuaires - des dons modestes qui nous aident a rŭpandre la bŭnŭdiction des Neuf auprus des moins fortunŭs.

Ceux qui dŭsirent se joindre au Culte impŭrial de Vvardenfell seront chaleureusement accueillis par Vgfa a Fort Pŭlagiad, Syloria Siruliulus a Fort Silune, Somutis Vunnis a Fort Phalune, Ruccia Conician dans les locaux du Grand conseil de Coeurŭbonite ou Lalatia Varian a la chapelle impŭriale de Coeurŭbonite.

Comment obtenir des promotions au sein du Culte impŭrial ?

Pour obtenir des promotions en servant les Neuf, il faut consacrer du temps et des ressources au service du culte, tout en s'efforzant d'amŭliorer ses attributs et ses talents. Seuls les plus brillants peuvent espŭrer grimper les ŭchelons du Culte impŭrial.

Pour servir et glorifier le nom des Neuf Divins, le fidule doit cultiver une noble personnalitŭ et une forte volontŭ. Respectez les arts magiques, surtout les ŭcoles de la Guŭrison, du Mysticisme et de l'Invocation. Ceux qui font serment d'ŭviter les bains de sang, de combattre sans armure et uniquement avec des armes contondantes, sont particuliurement apprŭciŭs. La connaissance des enchantements et le don de la diplomatie sont d'autres qualitŭs estimŭes.

Services du Culte impŭrial

Vous pouvez bŭnŭficier des services du Culte impŭrial a Fort Silune, a Fort Phalune, a Fort Pŭlagiad, a Fort Gnisis, au Complexe du Serval de Sadrith Mora, au quartier ŭtranger de Vivec et a la chapelle impŭriale de Coeurŭbonite. Vous pouvez bŭnŭficier d'entraonement au Complexe du Serval, a Fort Silune, a Fort Phalune, a la chapelle impŭriale de Coeurŭbonite, au palais du gouverneur de Caldŭra et a l'avant-poste d'Ald Vŭlothi.

Vous trouverez des sanctuaires de guérison dans de nombreux sites du Culte impérial. Vous pouvez prier dans ces sanctuaires et recevoir une bénédiction soignant les maladies communes, les maladies dues au Fléau 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 guérisseurs dans le quartier étranger de Vivec, au Complexe du Serval de Sadrith Mora, a Fort Silune, a Fort Pélagiad, a Fort Gnisis et a la chapelle impériale de Coeurébonite.

Possibilités de services

Les guérisseurs lanques rassemblent les ingrédients pour fabriquer des potions de soin et de guérison et offrent leurs services aux malades et aux blessés dans les communautés les plus isolées et les plus pauvres. C'est un travail difficile et parfois dangereux, mais la récompense spirituelle est grande. Les guérisseurs lanques n'ont besoin que des talents du voyageur prudent, se retrouvant souvent sur les routes et dans les contrées sauvages, pour ramasser herbes et ingrédients de potions. Ils doivent éviter les ennuis et n'ont donc pas besoin de maotriser l'art de la guerre. Ceux qui sont intéressés doivent aller trouver Synnolian Tunifus a la chapelle impériale de Coeurébonite.

Les quêteurs sont chargés de récolter les dons des membres et des amis de notre foi. Nous dépendons de ces donations pour accomplir notre tâche. Les quêteurs qui amunent de généreuses donations peuvent grimper les échelons du culte. Ils doivent aller de village en village, de ville en ville et doivent être dotés d'un grand talent de persuasion et connaotre ce qui est lié au commerce. Les quêteurs dotés d'une fortune personnelle peuvent encore mieux servir le culte. Ceux qui sont intéressés doivent aller trouver Iulus Truptor a la chapelle impériale de Coeurébonite.

Les officiants s'occupent des sanctuaires, transmettent les messages et les paquets et peuvent escorter les prêtres et les quêteurs au cours de dangereuses missions. Ces missions occasionnelles sont idéales pour les braves aventuriers. Les officiants servent les Neuf avec armes, armures et sortiléges. Les officiants récemment nommés s'occupent des tâches les plus simples, mais, plus tard, on pourra exiger d'eux un bon niveau de combat. Ceux qui sont intéressés doivent aller trouver Raye a la chapelle impériale de Coeurébonite.

Les quêtes de l'oracle sont les missions les plus exigeantes du Culte impérial. Seuls les membres de haut rang peuvent assister l'oracle et les défis a relever nécessitent les compétences et le courage des héros de légende.

Comment le Culte impŭrial considure-t-il les autres factions de Vvardenfell ?

Le Culte impŭrial est trus liŭ a la lŭgion impŭriale et entretient une relation amicale et d'entraide mutuelle avec les guildes impŭriales, surtout la guilde des Mages et celle des Guerriers. Nous nous entendons aussi trus 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 fidŭlitŭ a l'empereur et a la culture impŭriale.

Le Culte impŭrial a le plus grand respect pour les principes moraux ŭlevŭs de la Maison Rŭdoran et de la Morag Tong. Il honore leur conception noble, bien que diffŭrente, de l'Inspiration divine.

Par contre, nous dŭsapprouvons les croyances primitives des Cendrais et les pratiques inhumaines des Telvannis. Le Culte impŭrial rŭprouve particuliurement la pratique de l'esclavage et rкve du jour ow elle sera interdite dans toutes les provinces impŭriales. Il s'ŭluve ŭgalement contre les pratiques illŭgales 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 impŭrial reconnaisse les seigneurs et les saints du panthŭon du Temple, les reprŭsentants de cet ordre insistent sur le fait que leur religion est la seule vraie foi et que le Culte impŭrial vŭnure 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.