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 Dres. Trois de ces Grandes Maisons ont des intérêts territoriaux a Vvardenfell, les deux autres, Dres et Indoril, n'ont aucune représentation a 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 être 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 a une Grande Maison Dunmer est principalement une question de naissance et de mariage, mais les colons impériaux peuvent aussi travailler pour elles ou être adoptés par l'une de ces maisons. A l'origine, un étranger pouvait atteindre une position dans une maison en tant que serviteur lié par un serment de fidélité exclusive a une seule maison et renonçant a toute ambition au sein d'une autre maison. Plus tard, aprus avoir servi fidulement et avoir gravi les échelons inférieurs, un étranger pouvait solliciter l'adoption par la Grande Maison. L'adoption et l'avancement a 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 tres grand service.

La Maison Rédoran est l'une des trois Grandes Maisons Dunmers ayant des possessions a Vvardenfell. Les Rédoran défendent les valeurs du devoir, du sérieux et de la piété. Le devoir se conçoit vis-a-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 être 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 légere et insouciante ne vaut pas la peine d'être 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 rũgion de la Faille de l'Ouest. Ald'ruhn, le siuge du pouvoir rũgional des Rũdoran, est exceptionnel avec sa colossale carapace d'insecte qui sert de demeure au Conseil.

Ũtant trus proche de l'administration impũriale, la Maison Hlaalu est devenue un pouvoir politique et ũconomique majeur au sein des Grandes Maisons de Vvardenfell et de Morrowind. Les Hlaalus accueillent avec joie la culture impũriale et ses lois, ses lũgions et sa bureaucratie ainsi que la libertũ de culte et celle de commercer. Ils respectent encore les anciennes traditions Dunmers - les ancкtres, le Temple et les Maisons Nobles -, mais s'adaptent rapidement aux changements et aux progrus dans les provinces impũriales. Contrairement aux autres Grandes Maisons, qui sont hostiles aux non-dunmers, la Maison Hlaalu aspire a vivre en paix et en harmonie avec les autres races et a partager la prospũritũ de l'empire. Les bвtiments publics des Hlaalus, les comptoirs de commerce, les guildes d'artisans, les manoirs et les halls du conseil, sont de simples bвtiments a plusieurs ũtages, de forme rectangulaire avec des entrũes en arches et des intũrieurs modestement dũcorũs. Les bвtiments plus modestes ne comptant qu'un rez-de-chaussũe sont conзus selon le mкme principe, mais sont moins bien dũcorũs. Les communautũs de la Maison Hlaalu ressemblent aux domaines du Temple avec une enceinte entourant les bвtiments des artisans et des serviteurs dominũs par un grand manoir au lieu d'un sanctuaire du Temple.

Les seigneurs-mages de la Maison Telvanni sont traditionnellement assez isolũs et recherchent dans la solitude la maotrise et la sagesse. Mais certains seigneurs-mages ambitieux, suivis par leurs serviteurs et leurs clients se sont lancũs dans la compũtition visant a contrфler et a exploiter les terres et les ressources de Vvardenfell. Ils ont construit des tours et des bases sur toute la cфte est. Selon les principes telvannis, ce sont les puissants qui dũfinissent les standards de la vertu et ils n'ont pas l'intention de permettre a l'ambitieuse Maison Hlaalu de contrфler l'exploitation des ressources de Vvardenfell. L'architecture des Telvannis est dominũe par la tour des mages, une incroyable structure organique sculptũe dans le tronc, le chapeau et les racines des champignons gũants de la rũgion. Les villages Telvannis sont composũs de champignons plus petits qui abritent les gens et les artisans. On trouve souvent sur les marchũs en plein air les cages gũantes dans lesquelles sont enfermũes les marchandises des maotres-esclavagistes.

La Maison Indoril et la Maison Drus sont les deux Grandes Maisons qui n'ont aucune possession et aucun intũrкt a Vvardenfell. Le Domaine Indoril occupe le coeur de Morrowind ce qui inclut les terres au sud de la mer Intũrieure et de la cфte orientale. La citũ d'Almalexia est situũe dans le domaine des Indorils. Ces derniers sont des partisans orthodoxes et conservateurs du Temple et de son autoritũ. Ils sont ouvertement hostiles a la culture et a la religion

impŭriales et prŭservent de nombreuses traditions et pratiques des dunmers pour dŭfier la loi impŭriale.

Le Domaine des Drus est situŭ au sud de Morrowind et longe les marŭcages du Marais Noir. C'est une communautŭ agraire dont les grandes plantations de riz de sel dŭpendent entiurement du travail des esclaves pour sa rentabilitŭ ŭconomique. Partisans du Temple, les Dres sont hostiles a la loi et a la culture impŭriales. Ils sont farouchement opposŭs a toute rŭforme 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.