# Guide de Balmora

# Guide de Balmora




Balmora est situ e au sud de la Faille de l'Ouest, au point de convergence des Terres-cendres, des marais de la C te de la M lancolie et des terres fertiles des les ascadiennes.

---

---

## Quartiers principaux de Balmora

Si ge r gional de la Maison Hlaalu, Balmora est la plus grande cit de l' le de Vvardenfell apr s celle de Vivec. Ses quatre quartiers sont la ville haute, le quartier marchand, la ville ouvri re et Fort Phal ne. La ville haute se dresse sur la colline qui s' l ve dans la partie ouest de la cit . On y trouve le Temple des Tribuns, le palais du Conseil, de beaux manoirs, les commerces r put s et le si ge local de la Morag Tong. Au sud de la rivi re, le quartier marchand est centr sur la grande place situ e au nord de la Porte Sud, le port des chassiers des marais se trouvant quant lui le long du mur sud, l'est de cette m me Porte Sud. C'est galement dans ce quartier que se trouvent les si ges locaux de la guilde des Guerriers et de la guilde des Mages, ainsi que la plupart des commerces. La ville ouvri re, qui s' tend l'est de la rivi re, accueille les pauvres et les gens du peuple. Elle n'a gu re offrir que quelques boutiques et auberges bien modestes. Situ assez loin au sud-est de la cit , Fort Phal ne accueille la garnison de la l gion et le culte imp rial.

## Services

Les services propos s par la Maison Hlaalu sont disponibles au manoir du Conseil, dans la ville haute. Les fid les des Tribuns prient leurs dieux dans le temple de Balmora, situ au sud-est de la cit . Les trangers doivent sortir de l'enceinte de la ville par la Porte Sud et se rendre Fort Phal ne s'ils d sirent faire appel aux services de la l gion ou du culte imp rial. La guilde des Guerriers et la guilde des Mages si gent dans le quartier marchand, et plus pr cis ment dans la

rue d butant au nord de la grand-place. On peut faire appel aux services de la Morag Tong en se rendant au si ge local de l'association, lequel se trouve au nord-ouest de la ville haute. Les meilleures boutiques sont galement sises galement dans la ville haute, m me si la plupart officient dans le quartier marchand, l'ouest de la rivi re ou encore sur l'autre rive, dans le quartier ouvrier.

Personnalit s locales

Aucun des conseillers de la Maison Hlaalu ne vit Balmora. Nil no Dorvayn, qui r side au palais du Conseil, est le plus important membre de la Maison habitant en ville. Eydis Oeil-de-Feu a la charge de la guilde des Guerriers, Ranis Athrys celle de la guilde des Mages et Ethasi Rilvayn celle de la Morag Tong. Feldrelo Sadri est le plus haut repr sentant du Temple Balmora. Enfin, Habasi Dent-de-Sucre , personnage haut en couleur sans adresse officielle, dirigerait la guilde des Voleurs locale, s'il faut en croire les rumeurs.

Voies de communication

Une bonne route partant vers le sud m ne P lagiad, Seyda Nihyn, Coeur bonite et Vivec. Au sud-ouest, un sentier cahoteux longe la rivi re Oda pour atteindre le village de p cheurs de Hla Oad. Une route en meilleur tat part en direction du nord vers Cald ra et Ald'ruhn. Le port des chassiers des marais est situ l'ouest de la rivi re, pr s de la Porte Sud. Ce moyen de communication permet de rejoindre Ald'ruhn, Suran, Vivec et Seyda Nihyn. Pour un prix modique, les guides de la guilde des Mages t l portent qui le souhaite Ald'ruhn, Vivec, Cald ra ou Sadrith Mora. Hla Oad se trouve au sud-ouest, le long de la c te. Un mis rable chemin part vers le nord-est, passant par le foyada Mamaea pour atteindre la Porte des mes. Il est ais suivre, mais des b tes f roces guettent les p lerins osant emprunter cette voie pour se rendre la Porte des mes.

# Guide de Balmora

| | |
|---|---|
| **FormId** | book covers skyrim - lost library.esp:00E61B |
| **Owning plugin** | book covers skyrim - lost library.esp |
| **Local FormId** | 00E61B |
| **Editor ID** | BCSLL_MO_Common_GuideBalmora |
| **Inventory image** | (none) |
| **Menu art** | BCSLL_Book_GuideBalmora |
| **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.