Guide de Balmora

Guide de Balmora



« Balmora est située au sud de la Faille de l'Ouest, au point de convergence des Terres-cendres, des marais de la Côte de la Mélancolie et des terres fertiles des Îles ascadiennes. »

Quartiers principaux de Balmora

Siège régional de la Maison Hlaalu, Balmora est la plus grande cité de l'île de Vvardenfell après celle de Vivec. Ses quatre quartiers sont la ville haute, le quartier marchand, la ville ouvrière et Fort Phalène. La ville haute se dresse sur la colline qui s'élève dans la partie ouest de la cité. On y trouve le Temple des Tribuns, le palais du Conseil, de beaux manoirs, les commerces réputés et le siège local de la Morag Tong. Au sud de la rivière, le quartier marchand est centré sur la grande place située au nord de la Porte Sud, le port des échassiers des marais se trouvant quant à lui le long du mur sud, à l'est de cette même Porte Sud. C'est également dans ce quartier que se trouvent les sièges locaux de la guilde des Guerriers et de la guilde des Mages, ainsi que la plupart des commerces. La ville ouvrière, qui s'étend à l'est de la rivière, accueille les pauvres et les gens du peuple. Elle n'a guère à offrir que quelques boutiques et auberges bien modestes. Situé assez loin au sud-est de la cité, Fort Phalène accueille la garnison de la légion et le culte impérial.

Services

Les services proposés par la Maison Hlaalu sont disponibles au manoir du Conseil, dans la ville haute. Les fidèles des Tribuns prient leurs dieux dans le temple de Balmora, situé au sud-est de la cité. Les étrangers doivent sortir de l'enceinte de la ville par la Porte Sud et se rendre à Fort Phalène s'ils désirent faire appel aux services de la légion ou du culte impérial. La guilde des Guerriers et la guilde des Mages siègent dans le quartier marchand, et plus précisément dans la

rue débutant au nord de la grand-place. On peut faire appel aux services de la Morag Tong en se rendant au siège local de l'association, lequel se trouve au nord-ouest de la ville haute. Les meilleures boutiques sont également sises également dans la ville haute, même si la plupart officient dans le quartier marchand, à l'ouest de la rivière ou encore sur l'autre rive, dans le quartier ouvrier.

Personnalités locales

Aucun des conseillers de la Maison Hlaalu ne vit à Balmora. Nilénо Dorvayn, qui réside 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 représentant du Temple à 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 mène à Pélagiad, Seyda Nihyn, Coeurébonite et Vivec. Au sud-ouest, un sentier caboteux longe la rivière Odaï pour atteindre le village de pêcheurs de Hla Oad. Une route en meilleur état part en direction du nord vers Caldéra et Ald'ruhn. Le port des échassiers des marais est situé à l'ouest de la rivière, près 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 téléportent qui le souhaite à Ald'ruhn, Vivec, Caldéra ou Sadrith Mora. Hla Oad se trouve au sud-ouest, le long de la côte. Un misérable chemin part vers le nord-est, passant par le foyada Mamaea pour atteindre la Porte des Âmes. Il est aisé à suivre, mais des bêtes féroces guettent les pèlerins osant emprunter cette voie pour se rendre à la Porte des Âmes.

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.