Guide de Vvardenfell

Guide de Vvardenfell



L'île de Vvardenfell

De toutes les provinces de l'empire de Tamriel, Morrowind est celle qui est située le plus au nord-est. Elle est entourée de la mer des Fantômes au nord et à l'est, de Bordeciel à l'ouest, de Cyrodiil (également appelé Province impériale) au sud-ouest et du Marais noir (ou Argonie) au sud. L'île de Vvardenfell est une vaste étendue dominée par le monstrueux volcan qu'est le mont Écarlate et séparée du reste de Morrowind par la mer Intérieure.

L'île ne s'est que depuis peu ouverte à la colonisation et au commerce, et sa population est principalement réunie le long de la côte ouest et sud-ouest, plus hospitalière, et plus particulièrement dans la cité de Vivec et les villes de Balmora, Ald'ruhn et Sadrith Mora, sièges régionaux de trois Grandes Maisons. Le reste de l'île est constitué de terres arides ou couvertes de scories et faiblement peuplé par les nomades des tribus cendraises.

Sur le plan géographique, Vvardenfell se compose de neuf régions qui, toutes, possèdent une flore et un relief particuliers. Les distinctions géographiques établies par les érudits proviennent des descriptions réalisées par les Cendrais, qui occupent l'île depuis de nombreuses générations, et elles sont reconnues par la plupart des marchands, voyageurs et aventuriers des environs. Ces régions sont les îles Ascadiennes, les Terres-Cendres, la côte d'Azura, la côte de la Mélancolie, les Grandes Pâtures, Molag Amur, le mont Écarlate, la Faille de l'Ouest et Shéogorad.

Les îles Ascadiennes

Les îles Ascadiennes forment une région de terres fertiles et bien arrosées où se retrouvent la plupart des cultures de Vvardenfell. La région inclut Pélagiad, Suran, Vivec et Ald Sotha, de même que plusieurs îles de lacs et cours d'eau, qui constituent les îles Ascadiennes proprement dites. Les zones urbaines de Vivec et de Coeurébène, sur la côte sud, sont très peuplées, l'intérieur des terres se composant à l'inverse de fermes isolées régnant sur de vastes plantations. Tempéré et agréable, le climat s'accompagne de précipitations modérées.

Coeurébène est le siège du gouvernement impérial dans la région de Vvardenfell, ainsi qu'un important centre du commerce par voie maritime. Son château accueille le duc Védam Dren, dirigeant de la région et représentant de l'empereur, mais aussi la salle du Conseil de Vvardenfell et la garnison de Noctuelle. Les quais et entrepôts de la Compagnie de l'Empire oriental se trouvent également à Coeurébène.

La cité de Vivec est la plus grande ville de Vvardenfell, mais aussi l'une des plus importantes communautés de l'est du continent. Chacun de ses huit cantons fait la taille d'une ville. Chaque jour, le Grand Sanctuaire et le palais de Vivec reçoivent la visite de plusieurs centaines de touristes et de pèlerins. Les citoyens se rassemblent en grand nombre dans l'Arène pour assister à des spectacles variés, allant des pièces de théâtre aux fausses batailles. Les étrangers sortent rarement du canton étranger, les habitants de la cité travaillant et faisant quant à eux leurs courses dans les quartiers des Grandes Maisons ou les quartiers résidentiels.

Ald Sotha est un splendide site de ruines daedriques à portée de vue de Vivec. Bien qu'exotique et plaisant, le lieu est également très dangereux, car hanté par des enchantements millénaires et des sectes malfaisantes qui y convoquent fréquemment des Daedra. Il est donc peu recommandé aux touristes.

Suran est un village agricole situé dans le coin nord-est des îles Ascadiennes. Deux sites de pèlerinage toujours populaires se trouvent non loin : les Champs de Rummu et le sanctuaire de Molag Bal.

Compris entre Balmora et la cité de Vivec, en limite occidentale de la région des îles Ascadiennes, Pélagiad est un village qui n'a que depuis peu reçu sa charte impériale. Il se trouve juste à côté du fort Pélagiad, qui accueille une garnison de la Légion. Les maisons et boutiques du village sont bâties dans le style de l'ouest de l'Empire, à tel point que Pélagiad fait un peu déplacé en Morrowind.

LES TERRES-CENDRES

Les Terres-Cendres constituent une vaste étendue de terres arides partant du pied du mont

Écarlate. Elles s'étendent jusqu'à la mer des Fantômes au nord et, partout ailleurs, elles forment une large bande dénuée de vie entre le redoutable mont Écarlate et le reste de l'île. Le village de Maar Gan est la seule communauté permanente cendraise valant d'être mentionnée. Ald'ruhn, siège régional de la Maison Rédoran, se trouve en bordure des Terres-Cendres. Les Cendrais chassent pour se nourrir et leurs troupeaux ont bien du mal à trouver de quoi brouter dans la région. Il ne pleut que rarement, mais les tempêtes de cendres sont fréquentes.

Maar Gan est un petit village isolé situé au nord d'Ald'ruhn. Son sanctuaire est un lieu de pèlerinage important pour les fidèles des Tribuns.

La tribu cendraise des Urshilaku occupe un campement permanent, dit camp des Urshilaku, au nord de Maar Gan.

LA CÔTE D'AZURA

La côte accidentée et les îlots qui parsèment le nord et l'est de l'île de Vvardenfell reçoivent collectivement le nom de « côte d'Azura ». La région est rocailleuse, très peu fertile et virtuellement inhabitée, si l'on excepte le poste avancé de Molag Mar, la ville telvanni de Sadrith Mora, les tours de Tel Aruhn, Tel Mora, et Tel Branora, le camp des Ahemmusa et les villages de pêcheurs d'Ald Rédaynia et Dagon Fel sur la côte est. Il n'existe pas la moindre route dans la région et tous les trajets se font par bateau. Malgré la rocaille qui prédomine, certaines plantes arrivent à pousser en raison des pluies régulières.

Sadrith Mora est le siège régional de la Maison Telvanni et du Conseil de la Grande Maison, bien qu'un seul conseiller telvanni y réside en permanence. Située sur une île, la ville n'est accessible que par voie de mer ou par téléportation. De taille importante, elle offre de nombreux services, mais ne les propose qu'à la Maison Telvanni et à ses serviteurs, les étrangers devant s'arrêter à l'auberge du Passage.

La tour de Tel Branora accueille l'excentrique magicienne telvanni connue sous le nom de Maîtresse Thérana. La tour et le minuscule village niché à sa base sont perchés sur un promontoire rocheux de la pointe sud-est de la côte d'Azura.

La tour de Tel Aruhn appartient à l'archimage Gothren, seigneur-ensorceleur telvanni et président du Conseil. Le village qu'elle domine a une taille respectable. Il accueille le Festival des Esclaves, plus grand marché aux esclaves de Vvardenfell.

La tour de Tel Mora est le lieu de résidence de maîtresse Dratha, vieille magicienne telvanni faisant elle aussi partie du Conseil. Les maisons construites à proximité comprennent quelques

boutiques d'artisans et une auberge.

Bal Fel, la « Cité de Pierre », est un site en ruine remontant à l'ère Première et situé sur les promontoires rocheux du sud-est de la côte d'Azura. Il a très mauvaise réputation et plusieurs mages telvannis se livrent actuellement une course par serviteurs et aventuriers interposés, qu'ils ont chargés d'explorer les ruines à leur compte. Selon la légende, Bal Fel aurait été fondée sur le site d'un ancien lieu de culte daedrique.

La tribu cendraise des Ahemmusa possède un campement permanent, le camp des Ahemmusa, situé sur un promontoire rocheux du nord de Vvardenfell, sur la côte d'Azura.

LA CÔTE DE LA MÉLANCOLIE

De Seyda Nihyn à Gnaar Mok, la côte occidentale de Vvardenfell a pour nom « côte de la Mélancolie ». Les marais salants de la région sont inhabités, les rares communautés se trouvant dans les rades moins humides que sont Gnaar Mok, Hla Oad et Seyda Nihyn. La région est également appelée « côte des Contrebandiers », en raison des nombreuses îles et criques qu'elle propose à ces derniers, d'autant que les fortes précipitations et le brouillard qui s'y lève souvent ont pour effet de faciliter encore la tâche de ceux qui souhaitent passer inaperçus.

La vive lumière du grand phare situé à l'embouchure de la rade du village de Seyda Nihyn est connue de tous les marins de la mer Intérieure. La plupart des visiteurs venus de l'empire mettent pied à terre à Seyda Nihyn, où ils doivent ensuite montrer carte blanche auprès du Bureau des Taxes et du Recensement, dont les agents jouent également le rôle de garde-côtes. Ce sont leurs cotres légers et rapides qui luttent contre les pirates et contrebandiers de la mer Intérieure.

Hla Oad est un minuscule village de pêcheurs isolé de la côte de la Mélancolie. Une vague piste longeant la rivière Odaï relie Hla Oad à la ville de Balmora.

Gnaar Mok est un autre village de pêcheurs de la côte de la Mélancolie, tout aussi insignifiant que Hla Oad.

LES GRANDES PÂTURES

La terre sombre des Grandes Pâtures et les fréquentes précipitations qui s'y abattent expliquent le nom de cette région, qui donne une herbe très riche aux troupeaux des Cendrais. Situées au nord-est de l'île de Vvardenfell, les Grandes Pâtures sont comprises entre les Terres-Cendres et la côte d'Azura. Les lieux d'habitation permanents incluent le village de Vos et les tours de

Tel Vos et Tel Fyr. Les Cendrais de la tribu des Zaïnab parcourent souvent la plaine dans tous les sens, au fur et à mesure que leurs troupeaux vont chercher de l'herbe ailleurs après l'avoir rasée dans une région. Il n'y a ni route ni chemin dans les Grandes Pâtures, mais l'absence d'obstacles fait qu'il est aisé de les traverser.

La tour de Tel Fyr est celle du seigneur-ensorceleur Divayth Fyr. Elle surplombe le Pestarium, sorte de refuge-prison où les victimes de la peste sont soignées et coupées du monde extérieur.

La tour de Tel Vos accueille Maître Aryon, mage telvanni et membre du Conseil. Tel Vos mêle étrangement le style architectural occidental et celui qui est propre aux Telvannis. La tour se dresse non loin du village de Vos.

La tribu des Zaïnab possède également un campement permanent, le camp des Zaïnab, à proximité du village de Vos.

MOLAG AMUR

Située à l'intérieur des terres, au sud-est de Vvardenfell, la région de Molag Amur est stérile et inhabitée. Elle ne présente qu'une succession de collines rocailleuses, ravins aux pentes abruptes, bassins de lave et autres plaines de cendres. Il est extrêmement difficile d'y retrouver son chemin en raison de l'absence de repères, et les fréquentes tempêtes de cendres n'arrangent rien. Les Cendrais de la tribu des Erabenimsun y survivent de la chasse, mais rares sont les autres personnes qui osent s'y aventurer. La pire région de Molag Amur, que les Cendrais appellent la Grande Plaie, est considérée infranchissable, même par ces derniers.

Le poste avancé de Molag Mar est un fortin situé à la bordure sud-est de la région désolée de Molag Amur. Les pèlerins désirant se rendre au mont Assarnibi ou au mont Rand peuvent s'y réfugier pour un temps et trouver quelque réconfort auprès des soldats de la Maison Hédoran et des Exaltés chargés de défendre les environs.

La tribu cendraise des Erabenimsun possède un campement permanent, le camp des Erabenimsun, qui se trouve au beau milieu de la région de Molag Amur.

LE MONT ÉCARLATE

Le mont Écarlate est le point culminant de Vvardenfell, mais aussi son site le plus connu. Ce monstrueux volcan se dresse au beau milieu de l'île. Ses pentes abruptes sont fortement accidentées et son profond cratère s'orne d'un lac de lave permanent. Le Rempart intangible, barrière magique empêchant d'accéder au volcan ou d'en sortir et bloquant les perturbations climatiques porteuses de germes et appelées « Fléau » qui prennent naissance au coeur du

mont Écarlate, ceinture le colosse, ne s'interrompant qu'au niveau de la Porte des Âmes. Le soleil ne brille jamais à l'intérieur du Rempart intangible et il n'y tombe pas la moindre goutte de pluie, le seul climat qui y règne étant en permanence dicté par les cendres rouges et mortelles générant le Fléau.

La Porte des Âmes est la citadelle défendant le Rempart intangible. Placée au seul point par où la monstrueuse armée de Dagoth Ur pourrait jaillir du mont Écarlate pour menacer tout Morrowind, elle accueille une garnison constituée d'Ordonnateurs et d'Exaltés. Le Rempart intangible est un gigantesque artéfact ceinturant totalement le volcan et empêchant le Fléau d'étendre sa corruption au reste de Morrowind.

LA FAILLE DE L'OUEST

Les collines occidentales de l'île de Vvardenfell ont pour nom Faille de l'Ouest. Elles s'étendent de la mer des Fantômes au nord jusqu'à la ville de Balmora au sud, et de la Côte de la Mélancolie à l'ouest aux Terres-Cendres à l'est. Le village marchand de Gnisis est situé au nord d'Ald'ruhn, les villages de pêcheurs d'Ald Vélothi et de Khuul se trouvant pour leur part sur la côte nord. Enfin, la ville de Caldéra est proche de Balmora. Les Cendrais de la tribu des Urshilaku amènent fréquemment leurs troupeaux jusqu'à l'herbe éparse, mais robuste des collines.

Balmora est le siège régional de la Maison Hlaalu et la plus grande ville de l'île après la cité de Vivec. Des routes en bon état la relient à Ald'ruhn au nord, ainsi qu'à Caldéra, Seyda Nihyn et Vivec au sud. Fort Phalène, qui accueille les troupes de la légion impériale, est situé au sud de Balmora.

Caldéra est une ville minière n'ayant que récemment reçu sa charte impériale. Sa compagnie minière a reçu de l'empereur le monopole de l'extraction du minerai appelé ébonite en raison de sa couleur noire. Caldéra ressemble à une ville impériale d'occident.

La grande ville d'Ald'ruhn est le siège régional de la Maison Rédoran. Le palais du Conseil de la Maison a été construit sous la carapace d'un crabe géant. Plusieurs routes mènent, au nord, aux villages de Maar Gan et de Gnisis et au sud, à la ville de Balmora.

Gnisis est une petite communauté minière située sur la route qu'empruntent les caravanes d'échassiers des marais pour rallier le nord-ouest de la Faille de l'Ouest depuis Ald'ruhn.

Ald Vélothi et Khuul sont de minuscules villages de pêcheurs situés sur la côte nord de la Faille de l'Ouest.

SHÉOGORAD

Shéogorad est une grande île située au nord de Vvardenfell. Tout comme les îlots qui l'accompagnent, elle constitue une terre sauvage s'enfonçant peu à peu dans la mer Intérieure. La région est inhospitalière et inhabitée, exception faite de deux petits villages nommés Ald Rédaynia et Dagon Fel. Seul le second bénéficie d'une liaison maritime avec Vvardenfell. Quiconque souhaite se rendre à Ald Rédaynia ou sur l'un des autres îlots doit le faire par ses propres moyens.

Guide de Vvardenfell

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E625
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E625
Editor ID	BCSLL_MO_Common_GuideVvardenfell
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_GuideVvardenfell
Value (gold)	5
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1174
Leveled lists	11
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.