Provinces de Tamriel

Provinces de Tamriel

L'empire de Tamriel est constitué de neuf provinces impériales : Bordeciel, Haute-Roche, Lenclume, l'Archipel de l'Automne, le Val-Boisé, Elsweyr, le Marais Noir, Morrowind et la Province Impériale proprement dite. Morrowind est l'une des dernières provinces à avoir été rattachée à l'empire. De plus, comme elle l'a été par traité, et non par conquête, elle a la possibilité d'émettre certaines de ses lois locales en s'appuyant sur des précédents en rapport avec les Grandes Maisons.

Bordeciel, également connu sous le nom de Vieux royaume ou de Mère patrie, a été la première région de Tamriel colonisée par des humains venus du continent d'Atmora : les braves et belliqueux Nordiques, dont les descendants occupent toujours cette terre aride à l'heure actuelle. Bien qu'ils soient plus contenus et plus civilisés que leurs ancêtres barbares, les Nordiques au sang pur, toujours excellents dans les arts de la guerre et de l'exploration des contrées inconnues.

Lenclume est principalement une province urbaine et maritime, dont l'essentiel de la population est confiné aux grandes villes que sont Sentinelle et Stros M'Kaï ainsi qu'aux ports de moindre importance disséminés sur les îles et le long de la côte. L'intérieur des terres accueille juste quelques fermiers et bergers subsistant avec difficulté. Les Rougegardes aiment les voyages et l'aventure ; il n'est donc pas étonnant qu'on les retrouve comme marins, mercenaires ou aventuriers dans tous les ports de l'empire.

Haute-Roche rassemble les terres des nombreux clans de la Grande Brétonie, des îles Délèse, du fleuve Bjoulsaer et, par tradition, de la Marche occidentale. Les forteresses des hautes-terres rocailleuses et l'isolement des communautés des vallées ont encouragé la farouche indépendance des clans brétons, dont la nature tribale n'a jamais été pleinement intégrée à l'identité impériale. À noter toutefois que la langue commune à tous les Brétons, mais aussi leur tradition bardique et leurs légendes héroïques contribuent à les unir.

L'Archipel de l'Automne est une contrée fertile et verdoyante où coexistent terres arables, forêts protégées, tours et manoirs anciens. La plupart des communautés sont petites, isolées et dirigées par un magicien ou chef de guerre local. Ses îles ne possèdent que peu de rades

naturelles permettant l'exploitation de ports et ses habitants se montrent naturellement hostiles envers les étrangers, ainsi la civilisation chevaleresque des Altmers n'a guère été affectée par le mercantilisme moderne de l'empire.

Le Val-Boisé est principalement composé de forêts inhabitées. Ses côtes ne sont qu'une succession de mangroves et de forêts tropicales, tandis que de fortes précipitations garantissent la croissance perpétuelle de la gigantesque jungle occupant l'intérieur des terres. Les Bosmers vivent à l'intérieur de maisons communales en bois, dans des sites éparpillés sur la côte et à l'intérieur des terres, uniquement reliés par quelques sentiers vaguement entretenus. Les rares routes impériales existant dans le pays traversent les grandes forêts parsemées de petits villages, mais personne, ou presque, ne les emprunte, et elles ne permettent en rien le développement du commerce.

Les Khajiits des jungles et bassins fluviaux du sud d'Elsweyr vivent au sein de communautés urbaines. Ils possèdent une tradition mercantile très développée et peuvent s'appuyer sur une aristocratie agraire tirant son influence de la culture du riz et du sucre de canne. À l'inverse, les Khajiits nomades occupant les plaines et étendues arides du nord du pays sont des maraudeurs agressifs défendant farouchement leur territoire et s'unissant périodiquement sous les ordres d'un chef particulièrement charismatique. Alors que le sud civilisé a très rapidement adopté les coutumes impériales, le nord préfère s'accrocher à ses traditions barbares.

La plupart des Argoniens sont confinés aux larges cours d'eau et aux impénétrables marécages du sud du Marais noir. Il y a peu de routes dans cette province, où la majorité des déplacements s'effectuent au fil de l'eau. Les côtes et les forêts du nord-ouest sont pour ainsi dire désertes. Depuis des siècles, les Dunmers organisent des raids dans le Marais noir pour se fournir en esclaves. Bien que cette pratique soit désormais illégale par décret impérial, elle persiste à ce jour et est à la base de la haine farouche que se vouent Dunmers et Argoniens.

Morrowind, contrée des Dunmers, occupe la partie nord-est de Tamriel. L'essentiel de sa population vit dans les montagnes et les vallées fertiles du centre de la province, et plus particulièrement autour de la mer Intérieure. L'île de Vvardenfel se trouve dans la mer Intérieure. Elle est dominée par le monstrueux volcan qu'est le mont Écarlate et par les plaines de scories qui l'entourent. La majeure partie de l'île est regroupée le long des côtes ouest et sud-ouest, seuls endroits relativement hospitaliers.

Cyrodil est le berceau de la culture impériale humaine de Tamriel. C'est la plus grande région du continent, mais elle principalement constituée d'une jungle interminable. La cité impériale se dresse dans le centre de la province, occupé par la fertile vallée de la Nibenay. Fortement

peuplée, cette vallée est entourée d'une vaste jungle tropicale traversée par de grands cours d'eau achevant leur course dans les marais d'Argonia ou la baie de Topal. Le sol s'élève graduellement vers l'ouest et plus brusquement en direction du nord. Mangroves et forêts d'arbres à feuilles caduques sont coincées entre la côte occidentale et la vallée centrale.

Provinces de Tamriel

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:010C38
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	010C38
Editor ID	BCSLL_MO_Common_ProvincesTamriel
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_ProvincesTamriel
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.