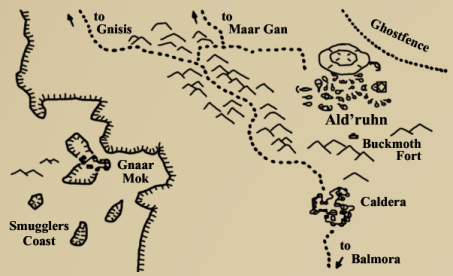
Guide d'Ald'ruhn

Guide d'Ald'ruhn



La ville d'Ald'ruhn est un amas poussi reux de b timents de style Redoran, nich e sur les pentes sud-ouest du mont carlate, non loin du Rempart intangible. Son nom signifie "Demeure des Anciens en dunmeri."

Principaux quartiers d'Ald'ruhn

Ald'ruhn est le si ge r gional de la Maison R doran et l'une des plus importantes communaut s de Vvardenfell. Ses trois principaux quartiers sont Ald'ruhnville, Ald'ruhn-sous-Skar et Fort Sil ne.

Ald'ruhnville est une importante communaut dans le style habituel de la famille R doran. Elle ressemble un gigantesque village construit partir de mat riaux locaux et dont les rues courbes et les fa ades des maisons s'inspirent du paysage environnant et de la carapace des insectes g ants de l' le. La plupart des si ges de guildes, auberges, cercles et autres boutiques sont situ s dans le quartier sud-ouest de la ville, le plus pr s possible de la Porte Ouest et du port des chassiers des marais, le lieu de culte du Temple se trouvant pour sa part sur les hauteurs de l'est, entour d'un quartier r sidentiel.

Ald'ruhn-sous-Skar est instantan ment reconnaissable, puisqu'il prend la forme d'une s rie de manoirs et d'un palais, o si ge le Conseil de la cit , qui sont tous nich s sous la carapace d'un crabe g ant dont l'esp ce est teinte depuis longtemps. La monstrueuse carapace abrite un d me central, partir duquel on acc de au palais du Conseil, mais aussi aux manoirs des conseillers et quelques boutiques de luxe.

Fort Sil ne loge la garnison imp riale de la r gion. Ses paisses murailles et ses hautes tours se dressent non loin au sud d'Ald'ruhn. On y acc de par la Porte Sud, que l'on d couvre apr s tre pass devant le si ge de la Guilde des Mages.

Services

Les services propos s par la Maison R doran sont disponibles au palais du Conseil ou chez certains conseillers d'Ald'ruhn-sous-Skar. Le Temple qui se dresse l'est de la ville accueille les adorateurs des Tribuns. Fort Sil ne offre ses services aux l gionnaires et aux fid les du culte imp rial, proposant m me ces derniers un autel sp cifique au culte de l'Unique. Les si ges de la guilde des Guerriers et de la guilde des Mages se trouvent pr s de la Porte Sud. Tailleurs, alchimistes et enchanteurs de renom ont pignon sur rue Ald'ruhn-sous-Skar, ce qui leur permet de pratiquer des prix tr s lev s. Pour ceux qui disposent d'un budget plus modeste, un choix moins important est propos par les commerces install s l'entr e d'Ald'ruhn-sous-Skar (forgerons, tailleurs, marchands, pr teurs sur gages et bouquinistes). L'auberge d'Ald Skar et le Cercle du Conseil sont situ s l'ouest, pr s de la Porte Ouest et du port des chassiers. La Marmite du Rat se trouve au sud d'Ald'ruhn, pr s des deux si ges de guildes.

Personnalit s locales

Les six conseillers de la Maison R doran, Brara Morvayn, Hlaren Ramoran, Athyn Sar thi, Garisa Llethri, Miner Arobar et Bolvyn V nim, ont chacun leur propre manoir Ald'ruhn-sous-Skar. Edwinna Elbert est la responsable de la guilde des Mages, Persius Mercius occupant depuis peu le m me poste au sein de la guilde des Guerriers. Malgr son grand ge, M thal S ran reste un minent rudit et pr tre du Temple. Raesa Pullia commande les troupes de Fort Sil ne, Imsin la R veuse occupant le poste de responsable du Chapitre. H an le Rougegarde est pour sa part pr tre du culte imp rial. Enfin, Goren Andarysis est le ma tre local de la Morag Tong, dont les quartiers se trouvent Ald'ruhn-sous-Skar.

Voies de communication

La route du nord-ouest conduit aux villages de Maar Gan et Gnisis. Apr s ces deux communaut s, la route contourne par le nord les tendues st riles avant de redescendre plein sud vers Cald ra et Balmora. Elle propose de nombreux chemins de traverse entre Ald'ruhn et Cald ra, aussi faut-il prendre garde bien suivre les panneaux de signalisation pour ne pas se perdre. Le port des chassiers des marais se trouve le long de la muraille occidentale de la ville, au nord de la Porte Ouest. On peut emprunter les chassiers pour se rendre Balmora, Gnisis, Khuul ou encore Maar Gan. Pour un co t modeste, il est galement possible de se faire t l porter Balmora, Vivec, Cald ra ou Sadrith Mora en passant par la guilde

des Mages. Gnaar Mok se trouve tr s loin l'ouest puis au sud, et la route est tout sauf plaisante, compte tenu du fait qu'il n'existe aucune voie trac e reliant les deux communaut s. Les voyageurs mal quip s pour r sister aux b tes sauvages et aux brigands ont tout int r t rester sur les voies principales ou faire appel aux moyens de transport alternatifs (chassiers ou t l portation).

Guide d'Ald'ruhn

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E619
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E619
Editor ID	BCSLL_MO_Common_GuideAldruhn
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_GuideAldruhn
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.