Guide de Vvardenfell

Guide de Vvardenfell



L' le de Vvardenfell

De toutes les provinces de l'empire de Tamriel, Morrowind est celle qui est situ e le plus au nord-est. Elle est entour e de la mer des Fant mes au nord et l'est, de Bordeciel l'ouest, de Cyrodiil (galement appel Province imp riale) au sud-ouest et du Marais noir (ou Argonie) au sud. L' le de Vvardenfell est une vaste tendue domin e par le monstrueux volcan qu'est le mont carlate et s par e du reste de Morrowind par la mer Int rieure.

L' le ne s'est que depuis peu ouverte la colonisation et au commerce, et sa population est principalement r unie le long de la c te ouest et sud-ouest, plus hospitali re, et plus particuli rement dans la cit de Vivec et les villes de Balmora, Ald'ruhn et Sadrith Mora, si ges r gionaux de trois Grandes Maisons. Le reste de l' le est constitu de terres arides ou couvertes de scories et faiblement peupl par les nomades des tribus cendraises.

Sur le plan g ographique, Vvardenfell se compose de neuf r gions qui, toutes, poss dent une flore et un relief particuliers. Les distinctions g ographiques tablies par les rudits proviennent des descriptions r alis es par les Cendrais, qui occupent l' le depuis de nombreuses g n rations, et elles sont reconnues par la plupart des marchands, voyageurs et aventuriers des environs. Ces r gions sont les les Ascadiennes, les Terres-Cendres, la c te d'Azura, la c te de la M lancolie, les Grandes P tures, Molag Amur, le mont carlate, la Faille de l'Ouest et Sh ogorad.

LES LES ASCADIENNES

Les les Ascadiennes forment une r gion de terres fertiles et bien arros es o se retrouvent la plupart des cultures de Vvardenfell. La r gion inclut P lagiad, Suran, Vivec et Ald Sotha, de m me que plusieurs les de lacs et cours d'eau, qui constituent les les Ascadiennes proprement dites. Les zones urbaines de Vivec et de Coeur b ne, sur la c te sud, sont tr s peupl es, l'int rieur des terres se composant l'inverse de fermes isol es r gnant sur de vastes plantations. Temp r et agr able, le climat s'accompagne de pr cipitations mod r es.

Coeur b ne est le si ge du gouvernement imp rial dans la r gion de Vvardenfell, ainsi qu'un important centre du commerce par voie maritime. Son ch teau accueille le duc V dam Dren, dirigeant de la r gion et repr sentant de l'empereur, mais aussi la salle du Conseil de Vvardenfell et la garnison de Noctuelle. Les quais et entrep ts de la Compagnie de l'Empire oriental se trouvent galement Coeur b ne.

La cit de Vivec est la plus grande ville de Vvardenfell, mais aussi l'une des plus importantes communaut s 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 re oivent la visite de plusieurs centaines de touristes et de p lerins. Les citoyens se rassemblent en grand nombre dans l'Ar ne pour assister des spectacles vari s, allant des pi ces de th tre aux fausses batailles. Les trangers sortent rarement du canton tranger, les habitants de la cit travaillant et faisant quant eux leurs courses dans les quartiers des Grandes Maisons ou les quartiers r sidentiels.

Ald Sotha est un splendide site de ruines daedriques port e de vue de Vivec. Bien qu'exotique et plaisant, le lieu est galement tr s dangereux, car hant par des enchantements mill naires et des sectes malfaisantes qui y convoquent fr quemment des Daedra. Il est donc peu recommand aux touristes.

Suran est un village agricole situ dans le coin nord-est des les Ascadiennes. Deux sites de p lerinage toujours populaires se trouvent non loin : les Champs de Kummu et le sanctuaire de Molag Bal.

Compris entre Balmora et la cit de Vivec, en limite occidentale de la r gion des les Ascadiennes, P lagiad est un village qui n'a que depuis peu re u sa charte imp riale. Il se trouve juste c t du fort P lagiad, qui accueille une garnison de la L gion. Les maisons et boutiques du village sont b ties dans le style de l'ouest de l'Empire, tel point que P lagiad fait un peu d plac en Morrowind.

LES TERRES-CENDRES

Les Terres-Cendres constituent une vaste tendue de terres arides partant du pied du mont carlate. Elles s' tendent jusqu' la mer des Fant mes au nord et, partout ailleurs, elles forment une large bande d nu e de vie entre le redoutable mont carlate et le reste de l' le. Le village de Maar Gan est la seule communaut permanente cendraise valant d' tre mentionn e. Ald'ruhn, si ge r gional de la Maison R doran, se trouve en bordure des Terres-Cendres. Les Cendrais chassent pour se nourrir et leurs troupeaux ont bien du mal trouver de quoi brouter dans la r gion. Il ne pleut que rarement, mais les temp tes de cendres sont fr quentes.

Maar Gan est un petit village isol situ au nord d'Ald'ruhn. Son sanctuaire est un lieu de p lerinage important pour les fid les des Tribuns.

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

LA C TE D'AZURA

La c te accident e et les lots qui pars ment le nord et l'est de l' le de Vvardenfell re oivent collectivement le nom de c te d'Azura . La r gion est rocailleuse, tr s peu fertile et virtuellement inhabit e, si l'on excepte le poste avanc 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 p cheurs d'Ald R daynia et Dagon Fel sur la c te est. Il n'existe pas la moindre route dans la r gion et tous les trajets se font par bateau. Malgr la rocaille qui pr domine, certaines plantes arrivent pousser en raison des pluies r guli res.

Sadrith Mora est le si ge r gional de la Maison Telvanni et du Conseil de la Grande Maison, bien qu'un seul conseiller telvanni y r side en permanence. Situ e sur une le, la ville n'est accessible que par voie de mer ou par t l portation. De taille importante, elle offre de nombreux services, mais ne les propose qu' la Maison Telvanni et ses serviteurs, les trangers devant s'arr ter l'auberge du Passage.

La tour de Tel Branora accueille l'excentrique magicienne telvanni connue sous le nom de Ma tresse Th rana. La tour et le minuscule village nich sa base sont perch s sur un promontoire rocheux de la pointe sud-est de la c te d'Azura.

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

La tour de Tel Mora est le lieu de r sidence de ma tresse Dratha, vieille magicienne telvanni faisant elle aussi partie du Conseil. Les maisons construites proximit comprennent quelques boutiques d'artisans et une auberge.

Bal Fel, la Cit de Pierre , est un site en ruine remontant l' re Premi re et situ sur les promontoires rocheux du sud-est de la c te d'Azura. Il a tr s mauvaise r putation et plusieurs mages telvannis se livrent actuellement une course par serviteurs et aventuriers interpos s, qu'ils ont charg s d'explorer les ruines leur compte. Selon la l gende, Bal Fel aurait t fond e sur le site d'un ancien lieu de culte daedrique.

La tribu cendraise des Ahemmusa poss de un campement permanent, le camp des Ahemmusa, situ sur un promontoire rocheux du nord de Vvardenfell, sur la c te d'Azura.

LA C TE DE LA M LANCOLIE

De Seyda Nihyn Gnaar Mok, la c te occidentale de Vvardenfell a pour nom c te de la M lancolie . Les marais salants de la r gion sont inhabit s, les rares communaut s se trouvant dans les rades moins humides que sont Gnaar Mok, Hla Oad et Seyda Nihyn. La r gion est galement appel e c te des Contrebandiers , en raison des nombreuses les et criques qu'elle propose ces derniers, d'autant que les fortes pr cipitations et le brouillard qui s'y l ve souvent ont pour effet de faciliter encore la t che de ceux qui souhaitent passer inaper us.

La vive lumi re du grand phare situ l'embouchure de la rade du village de Seyda Nihyn est connue de tous les marins de la mer Int rieure. La plupart des visiteurs venus de l'empire mettent pied terre Seyda Nihyn, o ils doivent ensuite montrer carte blanche aupr s du Bureau des Taxes et du Recensement, dont les agents jouent galement le r le de garde-c tes. Ce sont leurs cotres l gers et rapides qui luttent contre les pirates et contrebandiers de la mer Int rieure.

Hla Oad est un minuscule village de p cheurs isol de la c te de la M lancolie. Une vague piste longeant la rivi re Oda relie Hla Oad la ville de Balmora.

Gnaar Mok est un autre village de p cheurs de la c te de la M lancolie, tout aussi insignifiant que Hla Oad.

LES GRANDES P TURES

La terre sombre des Grandes P tures et les fr quentes pr cipitations qui s'y abattent expliquent le nom de cette r gion, qui donne une herbe tr s riche aux troupeaux des Cendrais.

Situ es au nord-est de l' le de Vvardenfell, les Grandes P tures sont comprises entre les Terres-Cendres et la c te 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 Za nab parcourent souvent la plaine dans tous les sens, au fur et mesure que leurs troupeaux vont chercher de l'herbe ailleurs apr s l'avoir ras e dans une r gion. Il n'y a ni route ni chemin dans les Grandes P tures, mais l'absence d'obstacles fait qu'il est ais de les traverser.

La tour de Tel Fyr est celle du seigneur-ensorceleur Divayth Fyr. Elle surplombe le Pestarium, sorte de refuge-prison o les victimes de la peste sont soign es et coup es du monde ext rieur.

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

La tribu des Za nab poss de galement un campement permanent, le camp des Za nab, proximit du village de Vos.

MOLAG AMUR

Situ e l'int rieur des terres, au sud-est de Vvardenfell, la r gion de Molag Amur est st rile et inhabit e. Elle ne pr sente qu'une succession de collines rocailleuses, ravins aux pentes abruptes, bassins de lave et autres plaines de cendres. Il est extr mement difficile d'y retrouver son chemin en raison de l'absence de rep res, et les fr quentes temp tes 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 r gion de Molag Amur, que les Cendrais appellent la Grande Plaie, est consid r e infranchissable, m me par ces derniers.

Le poste avanc de Molag Mar est un fortin situ la bordure sud-est de la r gion d sol e de Molag Amur. Les p lerins d sirant se rendre au mont Assarnibi ou au mont Kand peuvent s'y r fugier pour un temps et trouver quelque r confort aupr s des soldats de la Maison Redoran et des Exalt s charg s de d fendre les environs.

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

LE MONT CARLATE

Le mont carlate est le point culminant de Vvardenfell, mais aussi son site le plus connu. Ce monstrueux volcan se dresse au beau milieu de l' le. Ses pentes abruptes sont fortement

accident es et son profond crat re s'orne d'un lac de lave permanent. Le Rempart intangible, barri re magique emp chant d'acc der au volcan ou d'en sortir et bloquant les perturbations climatiques porteuses de germes et appel es Fl au qui prennent naissance au coeur du mont carlate, ceinture le colosse, ne s'interrompant qu'au niveau de la Porte des mes. Le soleil ne brille jamais l'int rieur du Rempart intangible et il n'y tombe pas la moindre goutte de pluie, le seul climat qui y r gne tant en permanence dict par les cendres rouges et mortelles g n rant le Fl au.

La Porte des mes est la citadelle d fendant le Rempart intangible. Plac e au seul point par o la monstrueuse arm e de Dagoth Ur pourrait jaillir du mont carlate pour menacer tout Morrowind, elle accueille une garnison constitu e d'Ordonnateurs et d'Exalt s. Le Rempart intangible est un gigantesque art fact ceinturant totalement le volcan et emp chant le Fl au d' tendre sa corruption au reste de Morrowind.

LA FAILLE DE L'OUEST

Les collines occidentales de l' le de Vvardenfell ont pour nom Faille de l'Ouest. Elles s' tendent de la mer des Fant mes au nord jusqu' la ville de Balmora au sud, et de la C te de la M lancolie l'ouest aux Terres-Cendres l'est. Le village marchand de Gnisis est situ au nord d'Ald'ruhn, les villages de p cheurs d'Ald V lothi et de Khuul se trouvant pour leur part sur la c te nord. Enfin, la ville de Cald ra est proche de Balmora. Les Cendrais de la tribu des Urshilaku am nent fr quemment leurs troupeaux jusqu' l'herbe parse, mais robuste des collines.

Balmora est le si ge r gional de la Maison Hlaalu et la plus grande ville de l' le apr s la cit de Vivec. Des routes en bon tat la relient Ald'ruhn au nord, ainsi qu' Cald ra, Seyda Nihyn et Vivec au sud. Fort Phal ne, qui accueille les troupes de la l gion imp riale, est situ au sud de Balmora.

Cald ra est une ville mini re n'ayant que r cemment re u sa charte imp riale. Sa compagnie mini re a re u de l'empereur le monopole de l'extraction du minerai appel bonite en raison de sa couleur noire. Cald ra ressemble une ville imp riale d'occident.

La grande ville d'Ald'ruhn est le si ge r gional de la Maison R doran. Le palais du Conseil de la Maison a t construit sous la carapace d'un crabe g ant. Plusieurs routes m nent, au nord, aux villages de Maar Gan et de Gnisis et au sud, la ville de Balmora.

Gnisis est une petite communaut mini re situ e sur la route qu'empruntent les caravanes d' chassiers des marais pour rallier le nord-ouest de la Faille de l'Ouest depuis Ald'ruhn.

Ald V lothi et Rhuul sont de minuscules villages de p cheurs situ s sur la c te nord de la Faille de l'Ouest.

Sh OGORAD

Sh ogorad est une grande le situ e au nord de Vvardenfell. Tout comme les lots qui l'accompagnent, elle constitue une terre sauvage s'enfon ant peu peu dans la mer Int rieure. La r gion est inhospitali re et inhabit e, exception faite de deux petits villages nomm s Ald R daynia et Dagon Fel. Seul le second b n ficie d'une liaison maritime avec Vvardenfell. Quiconque souhaite se rendre Ald R daynia ou sur l'un des autres lots 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.