Provinces de Tamriel

Provinces de Tamriel

L'empire de Tamriel est constitu de neuf provinces imp riales : Bordeciel, Haute-Roche, Lenclume, l'Archipel de l'Automne, le Val-Bois , Elsweyr, le Marais Noir, Morrowind et la Province Imp riale proprement dite. Morrowind est l'une des derni res provinces avoir t rattach e l'empire. De plus, comme elle l'a t par trait , et non par conqu te, elle a la possibilit d' mettre certaines de ses lois locales en s'appuyant sur des pr c dents en rapport avec les Grandes Maisons.

Bordeciel, galement connu sous le nom de Vieux royaume ou de M re patrie, a t la premi re r gion de Tamriel colonis e par des humains venus du continent d'Atmora : les braves et belliqueux Nordiques, dont les descendants occupent toujours cette terre aride l'heure actuelle. Bien qu'ils soient plus contenus et plus civilis s que leurs anc tres barbares, les Nordiques au sang pur, toujours excellents dans les arts de la guerre et de l'exploration des contr es inconnues.

Lenclume est principalement une province urbaine et maritime, dont l'essentiel de la population est confin aux grandes villes que sont Sentinelle et Stros M'Ka ainsi qu'aux ports de moindre importance diss min s sur les les et le long de la c te. L'int rieur des terres accueille juste quelques fermiers et bergers subsistant avec difficult . Les Rougegardes aiment les voyages et l'aventure ; il n'est donc pas tonnant 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 Br tonie, des les D l se, du fleuve Bjoulsaer et, par tradition, de la Marche occidentale. Les forteresses des hautes-terres rocailleuses et l'isolement des communaut s des vall es ont encourag la farouche ind pendance des clans br tons, dont la nature tribale n'a jamais t pleinement int gr e l'identit imp riale. noter toutefois que la langue commune tous les Br tons, mais aussi leur tradition bardique et leurs l gendes h ro ques contribuent les unir.

L'Archipel de l'Automne est une contr e fertile et verdoyante o coexistent terres arables, for ts prot g es, tours et manoirs anciens. La plupart des communaut s sont petites, isol es et dirig es par un magicien ou chef de guerre local. Ses les ne poss dent que peu de rades

naturelles permettant l'exploitation de ports et ses habitants se montrent naturellement hostiles envers les trangers, ainsi la civilisation chevaleresque des Altmers n'a gu re t affect e par le mercantilisme moderne de l'empire.

Le Val-Bois est principalement compos de for ts inhabit es. Ses c tes ne sont qu'une succession de mangroves et de for ts tropicales, tandis que de fortes pr cipitations garantissent la croissance perp tuelle de la gigantesque jungle occupant l'int rieur des terres. Les Bosmers vivent l'int rieur de maisons communales en bois, dans des sites parpill s sur la c te et l'int rieur des terres, uniquement reli s par quelques sentiers vaguement entretenus. Les rares routes imp riales existant dans le pays traversent les grandes for ts parsem es de petits villages, mais personne, ou presque, ne les emprunte, et elles ne permettent en rien le d veloppement du commerce.

Les Khajiits des jungles et bassins fluviaux du sud d'Elsweyr vivent au sein de communaut s urbaines. Ils poss dent une tradition mercantile tr s d velopp e et peuvent s'appuyer sur une aristocratie agraire tirant son influence de la culture du riz et du sucre de canne. l'inverse, les Khajiits nomades occupant les plaines et tendues aride du nord du pays sont des maraudeurs agressifs d fendant farouchement leur territoire et s'unissant p riodiquement sous les ordres d'un chef particuli rement charismatique. Alors que le sud civilis a tr s rapidement adopt les coutumes imp riales, le nord pr f re s'accrocher ses traditions barbares.

La plupart des Argoniens sont confin s aux larges cours d'eau et aux imp n trables mar cages du sud du Marais noir. Il y a peu de routes dans cette province, o la majorit des d placements s'effectuent au fil de l'eau. Les c tes et les for ts du nord-ouest sont pour ainsi dire d sertes. Depuis des si cles, les Dunmers organisent des raids dans le Marais noir pour se fournir en esclaves. Bien que cette pratique soit d sormais ill gale par d cret imp rial, elle persiste ce jour et est la base de la haine farouche que se vouent Dunmers et Argoniens.

Morrowind, contr e des Dunmers, occupe la partie nord-est de Tamriel. L'essentiel de sa population vit dans les montagnes et les vall es fertiles du centre de la province, et plus particuli rement autour de la mer Int rieure. L' le de Vvardenfel se trouve dans la mer Int rieure. Elle est domin e par le monstrueux volcan qu'est le mont carlate et par les plaines de scories qui l'entourent. La majeure partie de l' le est regroup e le long des c tes ouest et sud-ouest, seuls endroits relativement hospitaliers.

Cyrodil est le berceau de la culture imp riale humaine de Tamriel. C'est la plus grande r gion du continent, mais elle principalement constitu e d'une jungle interminable. La cit imp riale se dresse dans le centre de la province, occup par la fertile vall e de la Nibenay. Fortement

peupl e, cette vall e est entour e d'une vaste jungle tropicale travers e par de grands cours d'eau achevant leur course dans les marais d'Argonia ou la baie de Topal. Le sol s' l ve graduellement vers l'ouest et plus brusquement en direction du nord. Mangroves et for ts d'arbres feuilles caduques sont coinc es entre la c te occidentale et la vall e 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.