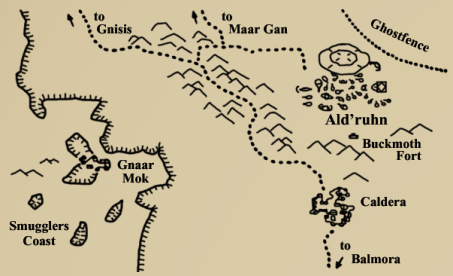
Guide d'Ald'ruhn

Guide d'Ald'ruhn



« La ville d'Ald'ruhn est un amas poussiéreux de bâtiments de style Redoran, nichée sur les pentes sud-ouest du mont Écarlate, non loin du Rempart intangible. Son nom signifie "Demeure des Anciens » en dunmeri."

Principaux quartiers d'Ald'ruhn

Ald'ruhn est le siĕge régional de la Maison Rédoran et l'une des plus importantes communautés de Vvardenfell. Ses trois principaux quartiers sont Ald'ruhnville, Ald'ruhn-sous-Skar et Fort Silĕne.

Ald'ruhnville est une importante communauté dans le style habituel de la famille Rédoran. Elle ressemble à un gigantesque village construit à partir de matériaux locaux et dont les rues courbes et les façades des maisons s'inspirent du paysage environnant et de la carapace des insectes géants de l'île. La plupart des siĕges de guildes, auberges, cercles et autres boutiques sont situés dans le quartier sud-ouest de la ville, le plus prĕs possible de la Porte Ouest et du port des échassiers des marais, le lieu de culte du Temple se trouvant pour sa part sur les hauteurs de l'est, entouré d'un quartier résidentiel.

Ald'ruhn-sous-Skar est instantanément reconnaissable, puisqu'il prend la forme d'une série de manoirs et d'un palais, où siĕge le Conseil de la cité, qui sont tous nichés sous la carapace d'un crabe géant dont l'espĕce est éteinte depuis longtemps. La monstrueuse carapace abrite un dôme central, à partir duquel on accĕde au palais du Conseil, mais aussi aux manoirs des conseillers et à quelques boutiques de luxe.

Fort Silĕne loge la garnison impériale de la région. Ses épaisses murailles et ses hautes tours se dressent non loin au sud d'Ald'ruhn. On y accĕde par la Porte Sud, que l'on découvre aprĕs ętre passé devant le siĕge de la Guilde des Mages.

Services

Les services proposés par la Maison Rédoran sont disponibles au palais du Conseil ou chez certains conseillers d'Ald'ruhn-sous-Skar. Le Temple qui se dresse à l'est de la ville accueille les adorateurs des Tribuns. Fort Silčne offre ses services aux légionnaires et aux fidčles du culte impérial, proposant męme à ces derniers un autel spécifique au culte de l'Unique. Les sičges de la guilde des Guerriers et de la guilde des Mages se trouvent prčs de la Porte Sud. Tailleurs, alchimistes et enchanteurs de renom ont pignon sur rue à Ald'ruhn-sous-Skar, ce qui leur permet de pratiquer des prix trčs élevés. Pour ceux qui disposent d'un budget plus modeste, un choix moins important est proposé par les commerces installés à l'entrée d'Ald'ruhn-sous-Skar (forgerons, tailleurs, marchands, pręteurs sur gages et bouquinistes). L'auberge d'Ald Skar et le Cercle du Conseil sont situés à l'ouest, prčs de la Porte Ouest et du port des échassiers. La Marmite du Rat se trouve au sud d'Ald'ruhn, prčs des deux sičges de guildes.

Personnalités locales

Les six conseillers de la Maison Rédoran, Brara Morvayn, Hlaren Ramoran, Athyn Saréthi, Garisa Llethri, Miner Arobar et Bolvyn Vénim, ont chacun leur propre manoir à Ald'ruhn-sous-Skar. Edwinna Elbert est la responsable de la guilde des Mages, Persius Mercius occupant depuis peu le męme poste au sein de la guilde des Guerriers. Malgré son grand âge, Méthal Séran reste un éminent érudit et prętre du Temple. Raesa Pullia commande les troupes de Fort Silčne, Imsin la Ręveuse occupant le poste de responsable du Chapitre. Héan le Rougegarde est pour sa part prętre du culte impérial. Enfin, Goren Andarysis est le maître local de la Morag Tong, dont les quartiers se trouvent à Ald'ruhn-sous-Skar.

Voies de communication

La route du nord-ouest conduit aux villages de Maar Gan et Gnisis. Aprčs ces deux communautés, la route contourne par le nord les étendues stériles avant de redescendre plein sud vers Caldéra et Balmora. Elle propose de nombreux chemins de traverse entre Ald'ruhn et Caldéra, aussi faut-il prendre garde à bien suivre les panneaux de signalisation pour ne pas se perdre. Le port des échassiers des marais se trouve le long de la muraille occidentale de la ville, au nord de la Porte Ouest. On peut emprunter les échassiers pour se rendre à Balmora, Gnisis, Khuul ou encore Maar Gan. Pour un coût modeste, il est également possible de se faire téléporter à Balmora, Vivec, Caldéra ou Sadrith Mora en passant par la guilde des Mages. Gnaar Mok se trouve trčs loin à l'ouest puis au sud, et la route est tout sauf plaisante, compte

tenu du fait qu'il n'existe aucune voie tracée reliant les deux communautés. Les voyageurs mal équipés pour résister aux bętes sauvages et aux brigands ont tout intéręt à rester sur les voies principales ou à faire appel aux moyens de transport alternatifs (échassiers ou téléportation).

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.