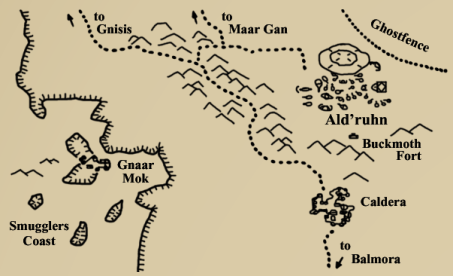
Guide d'Ald'ruhn

Guide d'Ald'ruhn



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

Principaux quartiers d'Ald'ruhn

Ald'ruhn est le siuge rŭgional de la Maison Rŭdoran et l'une des plus importantes communautŭs de Vvardenfell. Ses trois principaux quartiers sont Ald'ruhnville, Ald'ruhn-sous-Skar et Fort Silune.

Ald'ruhnville est une importante communautŭ dans le style habituel de la famille Rŭdoran. Elle ressemble a un gigantesque village construit a partir de matŭriaux locaux et dont les rues courbes et les fazades des maisons s'inspirent du paysage environnant et de la carapace des insectes gŭants de l'ole. La plupart des siuges de guildes, auberges, cercles et autres boutiques sont situŭs dans le quartier sud-ouest de la ville, le plus prus possible de la Porte Ouest et du port des ŭchassiers des marais, le lieu de culte du Temple se trouvant pour sa part sur les hauteurs de l'est, entourŭ d'un quartier rŭsidentiel.

Ald'ruhn-sous-Skar est instantanŭment reconnaissable, puisqu'il prend la forme d'une sŭrie de manoirs et d'un palais, ou siuge le Conseil de la citŭ, qui sont tous nichŭs sous la carapace d'un crabe gŭant dont l'espuce est ŭteinte depuis longtemps. La monstrueuse carapace abrite un dфme central, a partir duquel on accude au palais du Conseil, mais aussi aux manoirs des conseillers et a quelques boutiques de luxe.

Fort Silune loge la garnison impŭriale de la rŭgion. Ses ŭpaisses murailles et ses hautes tours se dressent non loin au sud d'Ald'ruhn. On y accude par la Porte Sud, que l'on dŭcouvre aprus кtre passŭ devant le siuge de la Guilde des Mages.

Services

Les services proposŭs par la Maison Rŭdoran sont disponibles au palais du Conseil ou chez certains conseillers d'Ald'ruhn-sous-Skar. Le Temple qui se dresse a l'est de la ville accueille les adorateurs des Tribuns. Fort Silune offre ses services aux lŭgionnaires et aux fidules du culte impŭrial, proposant mкme a ces derniers un autel spŭcifique au culte de l'Unique. Les siuges de la guilde des Guerriers et de la guilde des Mages se trouvent prus de la Porte Sud. Tailleurs, alchimistes et enchanteurs de renom ont pignon sur rue a Ald'ruhn-sous-Skar, ce qui leur permet de pratiquer des prix trus ŭlevŭs. Pour ceux qui disposent d'un budget plus modeste, un choix moins important est proposŭ par les commerces installŭs a l'entrŭe d'Ald'ruhn-sous-Skar (forgerons, tailleurs, marchands, prкteurs sur gages et bouquinistes). L'auberge d'Ald Skar et le Cercle du Conseil sont situŭs a l'ouest, prus de la Porte Ouest et du port des ŭchassiers. La Marmite du Rat se trouve au sud d'Ald'ruhn, prus des deux siuges de guildes.

Personnalitŭs locales

Les six conseillers de la Maison Rŭdoran, Brara Morvayn, Hlaren Ramoran, Athyn Sarŭthi, Garisa Llethri, Miner Arobar et Bolvyn Vŭnim, ont chacun leur propre manoir a Ald'ruhn-sous-Skar. Edwinna Elbert est la responsable de la guilde des Mages, Persius Mercius occupant depuis peu le mкme poste au sein de la guilde des Guerriers. Malgrŭ son grand вge, Mŭthal Sŭran reste un ŭminent ŭrudit et prкtre du Temple. Raesa Pullia commande les troupes de Fort Silune, Imsin la Rкveuse occupant le poste de responsable du Chapitre. Hŭan le Rougegarde est pour sa part prкtre du culte impŭrial. Enfin, Goren Andarysis est le maotre local de la Morag Tong, dont les quartiers se trouvent a Ald'ruhn-sous-Skar.

Voies de communication

La route du nord-ouest conduit aux villages de Maar Gan et Gnisis. Aprus ces deux communautŭs, la route contourne par le nord les ŭtendues stŭriles avant de redescendre plein sud vers Caldŭra et Balmora. Elle propose de nombreux chemins de traverse entre Ald'ruhn et Caldŭra, aussi faut-il prendre garde a bien suivre les panneaux de signalisation pour ne pas se perdre. Le port des ŭchassiers des marais se trouve le long de la muraille occidentale de la ville, au nord de la Porte Ouest. On peut emprunter les ŭchassiers pour se rendre a Balmora, Gnisis, Khuul ou encore Maar Gan. Pour un cobt modeste, il est ŭgalement possible de se faire tŭlŭporter a Balmora, Vivec, Caldŭra ou Sadrith Mora en passant par la guilde des Mages.

Gnaar Mok se trouve trus loin a l'ouest puis au sud, et la route est tout sauf plaisante, compte tenu du fait qu'il n'existe aucune voie tracüe reliant les deux communautüs. Les voyageurs mal üquipüs pour rüsister aux bktes sauvages et aux brigands ont tout intürkt a rester sur les voies principales ou a faire appel aux moyens de transport alternatifs (üchassiers ou tülüportation).

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.