Guide de Balmora

Guide de Balmora



« Balmora est situŭe au sud de la Faille de l'Ouest, au point de convergence des Terres-cendres, des marais de la Cpte de la Mŭlancolie et des terres fertiles des Oles ascadiennes. »

Quartiers principaux de Balmora

Siuge rŭgional de la Maison Hlaalu, Balmora est la plus grande citŭ de l'ole de Vvardenfell aprus celle de Vivec. Ses quatre quartiers sont la ville haute, le quartier marchand, la ville ouvriure et Fort Phalune. La ville haute se dresse sur la colline qui s'ŭluve dans la partie ouest de la citŭ. On y trouve le Temple des Tribuns, le palais du Conseil, de beaux manoirs, les commerces rŭputŭs et le siuge local de la Morag Tong. Au sud de la riviure, le quartier marchand est centrŭ sur la grande place situŭe au nord de la Porte Sud, le port des ŭchassiers des marais se trouvant quant a lui le long du mur sud, a l'est de cette mкme Porte Sud. C'est ŭgalement dans ce quartier que se trouvent les siuges locaux de la guilde des Guerriers et de la guilde des Mages, ainsi que la plupart des commerces. La ville ouvriure, qui s'ŭtend a l'est de la riviure, accueille les pauvres et les gens du peuple. Elle n'a guure a offrir que quelques boutiques et auberges bien modestes. Situŭ assez loin au sud-est de la citŭ, Fort Phalune accueille la garnison de la lŭgion et le culte impŭrial.

Services

Les services proposŭs par la Maison Hlaalu sont disponibles au manoir du Conseil, dans la ville haute. Les fidules des Tribuns prient leurs dieux dans le temple de Balmora, situŭ au sud-est de la citŭ. Les ŭtrangers doivent sortir de l'enceinte de la ville par la Porte Sud et se rendre a Fort Phalune s'ils dŭsirent faire appel aux services de la lŭgion ou du culte impŭrial. La guilde des Guerriers et la guilde des Mages siugent dans le quartier marchand, et plus prŭcisŭment

dans la rue dŭbutant au nord de la grand-place. On peut faire appel aux services de la Morag Tong en se rendant au siuge local de l'association, lequel se trouve au nord-ouest de la ville haute. Les meilleures boutiques sont ŭgalement sises ŭgalement dans la ville haute, mкme si la plupart officient dans le quartier marchand, a l'ouest de la riviure ou encore sur l'autre rive, dans le quartier ouvrier.

Personnalitŭs locales

Aucun des conseillers de la Maison Hlaalu ne vit a Balmora. Nilŭno Dorvayn, qui rŭside au palais du Conseil, est le plus important membre de la Maison habitant en ville. Eydis Oeil-de-Feu a la charge de la guilde des Guerriers, Ranis Athrys celle de la guilde des Mages et Ethasi Rilvayn celle de la Morag Tong. Feldrelo Sadri est le plus haut reprŭsentant du Temple a Balmora. Enfin, Habasi « Dent-de-Sucre », personnage haut en couleur sans adresse officielle, dirigerait la guilde des Voleurs locale, s'il faut en croire les rumeurs.

Voies de communication

Une bonne route partant vers le sud mune a Pŭlagiad, Seyda Nihyn, Coeurŭbonite et Vivec. Au sud-ouest, un sentier caboteux longe la riviure Odan pour atteindre le village de pкcheurs de Hla Oad. Une route en meilleur ŭtat part en direction du nord vers Caldŭra et Ald'ruhn. Le port des ŭchassiers des marais est situŭ a l'ouest de la riviure, prus de la Porte Sud. Ce moyen de communication permet de rejoindre Ald'ruhn, Suran, Vivec et Seyda Nihyn. Pour un prix modique, les guides de la guilde des Mages tŭlŭportent qui le souhaite a Ald'ruhn, Vivec, Caldŭra ou Sadrith Mora. Hla Oad se trouve au sud-ouest, le long de la cфte. Un misŭrable chemin part vers le nord-est, passant par le foyada Mamaea pour atteindre la Porte des Bmes. Il est aisŭ a suivre, mais des bкtes fŭroces guettent les pulerins osant emprunter cette voie pour se rendre a la Porte des Bmes.

Guide de Balmora

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E61B
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E61B
Editor ID	BCSLL_MO_Common_GuideBalmora
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_GuideBalmora
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.