Guide de Vvardenfell

Guide de Vvardenfell



L'ole de Vvardenfell

De toutes les provinces de l'empire de Tamriel, Morrowind est celle qui est situue le plus au nord-est. Elle est entourue de la mer des Fantmes au nord et a l'est, de Bordeciel a l'ouest, de Cyrodiil (ugalement appelu Province impuriale) au sud-ouest et du Marais noir (ou Argonie) au sud. L'ole de Vvardenfell est une vaste utendue dominue par le monstrueux volcan qu'est le mont Ucarlate et suparue du reste de Morrowind par la mer Intrieure.

L'ole ne s'est que depuis peu ouverte a la colonisation et au commerce, et sa population est principalement ruunie le long de la cte ouest et sud-ouest, plus hospitaliure, et plus particuliurement dans la citu de Vivec et les villes de Balmora, Ald'ruhn et Sadrith Mora, siuges rugionaux de trois Grandes Maisons. Le reste de l'ole est constituu de terres arides ou couvertes de scories et faiblement peuplu par les nomades des tribus cendraises.

Sur le plan gugraphique, Vvardenfell se compose de neuf rugions qui, toutes, possudent une flore et un relief particuliers. Les distinctions gugraphiques utablies par les urudits proviennent des descriptions rualisues par les Cendrais, qui occupent l'ole depuis de nombreuses gunurations, et elles sont reconnues par la plupart des marchands, voyageurs et aventuriers des environs. Ces rugions sont les oles Ascadiennes, les Terres-Cendres, la cte d'Azura, la cte de la Mulancolie, les Grandes Pstures, Molag Amur, le mont Ucarlate, la Faille de l'Ouest et Shugorad.

LES OLES ASCADIENNES

Les oles Ascadiennes forment une rŭgion de terres fertiles et bien arrosŭes ou se retrouvent la plupart des cultures de Vvardenfell. La rŭgion inclut Pŭlagiad, Suran, Vivec et Ald Sotha, de mкme que plusieurs oles de lacs et cours d'eau, qui constituent les oles Ascadiennes proprement dites. Les zones urbaines de Vivec et de Coeurŭbune, sur la cфte sud, sont trus peuplŭes, l'intŭrieur des terres se composant a l'inverse de fermes isolŭes rŭgnant sur de vastes plantations. Tempŭrŭ et agrŭable, le climat s'accompagne de prŭcipitations modŭrŭes.

Coeurŭbune est le siuge du gouvernement impŭrial dans la rŭgion de Vvardenfell, ainsi qu'un important centre du commerce par voie maritime. Son chвteau accueille le duc Vŭdam Dren, dirigeant de la rŭgion et reprŭsentant de l'empereur, mais aussi la salle du Conseil de Vvardenfell et la garnison de Noctuelle. Les quais et entrepфts de la Compagnie de l'Empire oriental se trouvent ŭgalement a Coeurŭbune.

La citŭ de Vivec est la plus grande ville de Vvardenfell, mais aussi l'une des plus importantes communautŭs 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 rezoivent la visite de plusieurs centaines de touristes et de pulerins. Les citoyens se rassemblent en grand nombre dans l'Arune pour assister a des spectacles variŭs, allant des piuces de thŭвtre aux fausses batailles. Les ŭtrangers sortent rarement du canton ŭtranger, les habitants de la citŭ travaillant et faisant quant a eux leurs courses dans les quartiers des Grandes Maisons ou les quartiers rŭsidentiels.

Ald Sotha est un splendide site de ruines daedriques a portŭe de vue de Vivec. Bien qu'exotique et plaisant, le lieu est ŭgalement trus dangereux, car hantŭ par des enchantements millŭnaires et des sectes malfaisantes qui y convoquent frŭquemment des Daedra. Il est donc peu recommandŭ aux touristes.

Suran est un village agricole situŭ dans le coin nord-est des oles Ascadiennes. Deux sites de pulerinage toujours populaires se trouvent non loin : les Champs de Rummu et le sanctuaire de Molag Bal.

Compris entre Balmora et la citŭ de Vivec, en limite occidentale de la rŭgion des oles Ascadiennes, Pŭlagiad est un village qui n'a que depuis peu rezu sa charte impŭriale. Il se trouve juste a cфtŭ du fort Pŭlagiad, qui accueille une garnison de la Lŭgion. Les maisons et boutiques du village sont bвties dans le style de l'ouest de l'Empire, a tel point que Pŭlagiad fait un peu dŭplacŭ en Morrowind.

LES TERRES-CENDRES

Les Terres-Cendres constituent une vaste ŭtendue de terres aridеs partant du pied du mont

Ŭcarlate. Elles s'ŭtendent jusqu'a la mer des Fantqmes au nord et, partout ailleurs, elles forment une large bande dŭnuŭe de vie entre le redoutable mont Ŭcarlate et le reste de l'ole. Le village de Maar Gan est la seule communautŭ permanente cendraise valant d'ıktre mentionnŭe. Ald'ruhn, siuge rŭgional de la Maison Rŭdoran, se trouve en bordure des Terres-Cendres. Les Cendrais chassent pour se nourrir et leurs troupeaux ont bien du mal a trouver de quoi brouter dans la rŭgion. Il ne pleut que rarement, mais les tempıktes de cendres sont frŭquentes.

Maar Gan est un petit village isolŭ situŭ au nord d'Ald'ruhn. Son sanctuaire est un lieu de pulerinage important pour les fidules des Tribuns.

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

LA CQTE D'AZURA

La cqte accidentŭe et les olots qui parsument le nord et l'est de l'ole de Vvardenfell rezoivent collectivement le nom de « cqte d'Azura ». La rŭgion est rocailleuse, trus peu fertile et virtuellement inhabitŭe, si l'on excepte le poste avancŭ 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 pıkcheurs d'Ald Rŭdaynia et Dagon Fel sur la cqte est. Il n'existe pas la moindre route dans la rŭgion et tous les trajets se font par bateau. Malgrŭ la rocaille qui prŭdomine, certaines plantes arrivent a pousser en raison des pluies rŭguliures.

Sadrith Mora est le siuge rŭgional de la Maison Telvanni et du Conseil de la Grande Maison, bien qu'un seul conseiller telvanni y rŭside en permanence. Situŭe sur une ole, la ville n'est accessible que par voie de mer ou par tŭlŭportation. De taille importante, elle offre de nombreux services, mais ne les propose qu'a la Maison Telvanni et a ses serviteurs, les ŭtrangers devant s'arrıkter a l'auberge du Passage.

La tour de Tel Branora accueille l'excentrique magicienne telvanni connue sous le nom de Maotresse Thŭrana. La tour et le minuscule village nichŭ a sa base sont perchŭs sur un promontoire rocheux de la pointe sud-est de la cqte d'Azura.

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

La tour de Tel Mora est le lieu de rŭsidence de maotresse Dratha, vieille magicienne telvanni faisant elle aussi partie du Conseil. Les maisons construites a proximitŭ comprennent quelques

boutiques d'artisans et une auberge.

Bal Fel, la « Citŭ de Pierre », est un site en ruine remontant a l'ure Premiure et situŭ sur les promontoires rocheux du sud-est de la cpte d'Azura. Il a trus mauvaise rŭputation et plusieurs mages telvannis se livrent actuellement une course par serviteurs et aventuriers interposŭs, qu'ils ont chargŭs d'explorer les ruines a leur compte. Selon la lŭgende, Bal Fel aurait ŭtŭ fondŭe sur le site d'un ancien lieu de culte daedrique.

La tribu cendraise des Ahemmusa possude un campement permanent, le camp des Ahemmusa, situŭ sur un promontoire rocheux du nord de Vvardenfell, sur la cpte d'Azura.

LA CPTE DE LA MŬLANCOLIE

De Seyda Nihyn a Gnaar Mok, la cpte occidentale de Vvardenfell a pour nom « cpte de la Mŭlancolie ». Les marais salants de la rŭgion sont inhabitŭs, les rares communautŭs se trouvant dans les rades moins humides que sont Gnaar Mok, Hla Oad et Seyda Nihyn. La rŭgion est ŭgalement appelŭe « cpte des Contrebandiers », en raison des nombreuses oles et criques qu'elle propose a ces derniers, d'autant que les fortes prŭcipitations et le brouillard qui s'y luve souvent ont pour effet de faciliter encore la tbche de ceux qui souhaitent passer inaperzus.

La vive lumiure du grand phare situŭ a l'embouchure de la rade du village de Seyda Nihyn est connue de tous les marins de la mer Intŭrieure. La plupart des visiteurs venus de l'empire mettent pied a terre a Seyda Nihyn, ou ils doivent ensuite montrer carte blanche auprus du Bureau des Taxes et du Recensement, dont les agents jouent ŭgalement le rple de garde-cptes. Ce sont leurs cotres lŭgers et rapides qui luttent contre les pirates et contrebandiers de la mer Intŭrieure.

Hla Oad est un minuscule village de pkcheurs isolŭ de la cpte de la Mŭlancolie. Une vague piste longeant la riviure Odan relie Hla Oad a la ville de Balmora.

Gnaar Mok est un autre village de pkcheurs de la cpte de la Mŭlancolie, tout aussi insignifiant que Hla Oad.

LES GRANDES PBTURES

La terre sombre des Grandes Pbtures et les frŭquentes prŭcipitations qui s'y abattent expliquent le nom de cette rŭgion, qui donne une herbe trus riche aux troupeaux des Cendrais. Situŭes au nord-est de l'ole de Vvardenfell, les Grandes Pbtures sont comprises entre les Terres-Cendres et la cpte 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 Zannab parcourent souvent la plaine dans tous les sens, au fur et a mesure que leurs troupeaux vont chercher de l'herbe ailleurs aprus l'avoir rasüe dans une rügion. Il n'y a ni route ni chemin dans les Grandes Pßtures, mais l'absence d'obstacles fait qu'il est aisü de les traverser.

La tour de Tel Fyr est celle du seigneur-ensorceleur Divayth Fyr. Elle surplombe le Pestarium, sorte de refuge-prison ou, les victimes de la peste sont soignües et coupües du monde extürieur.

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

La tribu des Zannab possude ügalement un campement permanent, le camp des Zannab, a proximitü du village de Vos.

MOLAG AMUR

Situüe a l'intürieur des terres, au sud-est de Vvardenfell, la rügion de Molag Amur est stürile et inhabitüe. Elle ne prüsente qu'une succession de collines rocailleuses, ravins aux pentes abruptes, bassins de lave et autres plaines de cendres. Il est extrımement difficile d'y retrouver son chemin en raison de l'absence de repures, et les früquentes tempıtes 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 rügion de Molag Amur, que les Cendrais appellent la Grande Plaie, est considürüe infranchissable, mıme par ces derniers.

Le poste avancü de Molag Mar est un fortin situü a la bordure sud-est de la rügion düsolüe de Molag Amur. Les pulerins düsirant se rendre au mont Assarnibi ou au mont Kand peuvent s'y rüfugier pour un temps et trouver quelque rüconfort auprus des soldats de la Maison Rüdoran et des Exaltüs chargüs de düfendre les environs.

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

LE MONT ÜCARLATE

Le mont Ücarlate est le point culminant de Vvardenfell, mais aussi son site le plus connu. Ce monstrueux volcan se dresse au beau milieu de l'ole. Ses pentes abruptes sont fortement accidentües et son profond crature s'orne d'un lac de lave permanent. Le Rempart intangible, barriure magique empıchant d'accüder au volcan ou d'en sortir et bloquant les perturbations

climatiques porteuses de germes et appelües « Flüau » qui prennent naissance au coeur du mont Ücarlate, ceinture le colosse, ne s'interrompant qu'au niveau de la Porte des Bmes. Le soleil ne brille jamais a l'intürieur du Rempart intangible et il n'y tombe pas la moindre goutte de pluie, le seul climat qui y rugne ütant en permanence dictü par les cendres rouges et mortelles günürant le Flüau.

La Porte des Bmes est la citadelle düfendant le Rempart intangible. Placüe au seul point par ou, la monstrueuse armüe de Dagoth Ur pourrait jaillir du mont Ücarlate pour menacer tout Morrowind, elle accueille une garnison constituüe d'Ordonnateurs et d'Exaltüs. Le Rempart intangible est un gigantesque artüfact ceinturant totalement le volcan et empкchant le Flüau d'ütendre sa corruption au reste de Morrowind.

LA FAILLE DE L'OUEST

Les collines occidentales de l'ole de Vvardenfell ont pour nom Faille de l'Ouest. Elles s'ütendent de la mer des Fantфmes au nord jusqu'a la ville de Balmora au sud, et de la Cфte de la Mülancolie a l'ouest aux Terres-Cendres a l'est. Le village marchand de Gnisis est situü au nord d'Ald'ruhn, les villages de pкcheurs d'Ald Vülothi et de Khuul se trouvant pour leur part sur la cфte nord. Enfin, la ville de Caldüra est proche de Balmora. Les Cendrais de la tribu des Urshilaku amunent früquemment leurs troupeaux jusqu'a l'herbe üparse, mais robuste des collines.

Balmora est le siuge rügional de la Maison Hlaalu et la plus grande ville de l'ole aprus la citü de Vivec. Des routes en bon ütat la relient a Ald'ruhn au nord, ainsi qu'a Caldüra, Seyda Nihyn et Vivec au sud. Fort Phalune, qui accueille les troupes de la lügion impüriale, est situü au sud de Balmora.

Caldüra est une ville miniure n'ayant que rücemment rezu sa charte impüriale. Sa compagnie miniure a rezu de l'empereur le monopole de l'extraction du minerai appelü übonite en raison de sa couleur noire. Caldüra ressemble a une ville impüriale d'occident.

La grande ville d'Ald'ruhn est le siuge rügional de la Maison Rüdoran. Le palais du Conseil de la Maison a ütü construit sous la carapace d'un crabe güant. Plusieurs routes munent, au nord, aux villages de Maar Gan et de Gnisis et au sud, a la ville de Balmora.

Gnisis est une petite communautü miniure situüe sur la route qu'empruntent les caravanes d'üchassiers des marais pour rallier le nord-ouest de la Faille de l'Ouest depuis Ald'ruhn.

Ald Vülothi et Khuul sont de minuscules villages de pкcheurs situüs sur la cфte nord de la

Faille de l'Ouest.

SHŬOGORAD

Shŭogorad est une grande ole situŭe au nord de Vvardenfell. Tout comme les olots qui l'accompagnent, elle constitue une terre sauvage s'enfonzant peu a peu dans la mer Intŭrieure. La rŭgion est inhospitaliure et inhabitŭe, exception faite de deux petits villages nommŭs Ald Rŭdaynia et Dagon Fel. Seul le second bŭnŭficie d'une liaison maritime avec Vvardenfell. Quiconque souhaite se rendre a Ald Rŭdaynia ou sur l'un des autres olots 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.