Provinces de Tamriel

Provinces de Tamriel

L'empire de Tamriel est constituŭ de neuf provinces impŭriales : Bordeciel, Haute-Roche, Lenclume, l'Archipel de l'Automne, le Val-Boisŭ, Elsweyr, le Marais Noir, Morrowind et la Province Impŭriale proprement dite. Morrowind est l'une des derniures provinces a avoir ŭtŭ rattachŭe a l'empire. De plus, comme elle l'a ŭtŭ par traitŭ, et non par conquŭte, elle a la possibilitŭ d'ŭmettre certaines de ses lois locales en s'appuyant sur des prŭcŭdents en rapport avec les Grandes Maisons.

Bordeciel, ŭgalement connu sous le nom de Vieux royaume ou de Mure patrie, a ŭtŭ la premiure rŭgion de Tamriel colonisŭe par des humains venus du continent d'Atmora : les braves et belliqueux Nordiques, dont les descendants occupent toujours cette terre aride a l'heure actuelle. Bien qu'ils soient plus contenus et plus civilisŭs que leurs ancŭtres barbares, les Nordiques au sang pur, toujours excellents dans les arts de la guerre et de l'exploration des contrŭes inconnues.

Lenclume est principalement une province urbaine et maritime, dont l'essentiel de la population est confinŭ aux grandes villes que sont Sentinelle et Stros M'Kan ainsi qu'aux ports de moindre importance dissŭminŭs sur les oles et le long de la cœte. L'intŭrieur des terres accueille juste quelques fermiers et bergers subsistant avec difficultŭ. Les Rougegardes aiment les voyages et l'aventure ; il n'est donc pas ŭtonnant 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 Brŭtonie, des oles Dŭluse, du fleuve Bjoulsaer et, par tradition, de la Marche occidentale. Les forteresses des hautes-terres rocailleuses et l'isolement des communautŭs des vallŭes ont encouragŭ la farouche indŭpendance des clans brŭtons, dont la nature tribale n'a jamais ŭtŭ pleinement intŭgrŭe a l'identitŭ impŭriale. A noter toutefois que la langue commune a tous les Brŭtons, mais aussi leur tradition bardique et leurs lŭgendes hŭroniques contribuent a les unir.

L'Archipel de l'Automne est une contrŭe fertile et verdoyante ou coexistent terres arables, forkts protŭgŭes, tours et manoirs anciens. La plupart des communautŭs sont petites, isolŭes et dirigŭes par un magicien ou chef de guerre local. Ses oles ne possudent que peu de rades

naturelles permettant l'exploitation de ports et ses habitants se montrent naturellement hostiles envers les ütrangers, ainsi la civilisation chevaleresque des Altmers n'a guure ütü affectüe par le mercantilisme moderne de l'empire.

Le Val-Boisü est principalement composü de forкts inhabitües. Ses cфtes ne sont qu'une succession de mangroves et de forкts tropicales, tandis que de fortes prücipitations garantissent la croissance perpütuelle de la gigantesque jungle occupant l'intürieur des terres. Les Bosmers vivent a l'intürieur de maisons communales en bois, dans des sites üparpillüs sur la cфte et a l'intürieur des terres, uniquement reliüs par quelques sentiers vaguement entretenus. Les rares routes impüriales existant dans le pays traversent les grandes forкts parsemües de petits villages, mais personne, ou presque, ne les emprunte, et elles ne permettent en rien le düveloppement du commerce.

Les Rhajiits des jungles et bassins fluviaux du sud d'Elsweyr vivent au sein de communautüs urbaines. Ils possudent une tradition mercantile trus düveloppüe et peuvent s'appuyer sur une aristocratie agraire tirant son influence de la culture du riz et du sucre de canne. A l'inverse, les Rhajiits nomades occupant les plaines et ütendues arides du nord du pays sont des maraudeurs agressifs düfendant farouchement leur territoire et s'unissant püriodiquement sous les ordres d'un chef particuliurement charismatique. Alors que le sud civilisü a trus rapidement adoptü les coutumes impüriales, le nord prüfure s'accrocher a ses traditions barbares.

La plupart des Argoniens sont confinüs aux larges cours d'eau et aux impünütrables marücages du sud du Marais noir. Il y a peu de routes dans cette province, ou la majoritü des düplacements s'effectuent au fil de l'eau. Les cфtes et les forкts du nord-ouest sont pour ainsi dire düsertes. Depuis des siucles, les Dunmers organisent des raids dans le Marais noir pour se fournir en esclaves. Bien que cette pratique soit düsormais illügale par dücret impürial, elle persiste a ce jour et est a la base de la haine farouche que se vouent Dunmers et Argoniens.

Morrowind, contrüe des Dunmers, occupe la partie nord-est de Tamriel. L'essentiel de sa population vit dans les montagnes et les vallües fertiles du centre de la province, et plus particuliurement autour de la mer Intürieure. L'ole de Vvardenfel se trouve dans la mer Intürieure. Elle est dominüe par le monstrueux volcan qu'est le mont Ücarlate et par les plaines de scories qui l'entourent. La majeure partie de l'ole est regroupüe le long des cфtes ouest et sud-ouest, seuls endroits relativement hospitaliers.

Cyrodil est le berceau de la culture impüriale humaine de Tamriel. C'est la plus grande rügion du continent, mais elle principalement constituüe d'une jungle interminable. La citü impüriale se dresse dans le centre de la province, occupü par la fertile vallüe de la Nibenay. Fortement

peuplüe, cette vallüe est entourüe d'une vaste jungle tropicale traversüe par de grands cours d'eau achevant leur course dans les marais d'Argonia ou la baie de Topal. Le sol s'üluve graduellement vers l'ouest et plus brusquement en direction du nord. Mangroves et forkts d'arbres a feuilles caduques sont coincües entre la cpte occidentale et la vallüe 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.