Guide de Cheydinhal

Guide de Cheydinhal

Cheydinhal est une ville de l'est de Cyrodiil dont l'architecture et la culture est fortement influenc e par les Dunmers, due sa proximit des fronti res de Morrowind. Situ e sur les contreforts des montagnes de Valus et de Jerall, Cheydinhal se trouve sur le flanc nord-est du bassin du Nibenay, une vall e d'affluents du lac Rumare et de la Niben.

Guide de Cheydinhal

Arkay, b nissez mon me et mon corps !
Je m'appelle Alessia Ottus, et j'aimerais vous parler de Cheydinhal.

Tout visiteur d couvrant Cheydinhal est subjugu par la verdure des grands parcs, les l gants saules bordant les berges du Corbolo, les jardins bien entretenus et les arbustes en fleur. Cheydinhal para t prosp re, avec ses maisons propres et bien tenues aux jolies fa ades de pierre, orn es de superbes d corations en verre, en m tal et en bois.

Mais que cache cette apparence enchanteresse ? Le crime ! Le scandale ! La corruption !

Cheydinhal compte trois quartiers. Au nord, une colline abrite la cour et le donjon int rieur du ch teau de Cheydinhal. Une rue orient e est-ouest cheminant au pied du ch teau relie la porte est la porte ouest. En contrebas de la rue, la rivi re Corbolo traverse Cheydinhal du nord au sud, s parant en deux quartiers le sud de la ville : le quartier de la chapelle, l'est, et le quartier du march , l'ouest. Le quartier du march abrite toutes les choppes, les auberges et les guildes. Le quartier de la chapelle abrite la chapelle, naturellement, mais aussi les r sidences de Cheydinhal. Des ponts traversent le Corbolo au nord et au sud, les ponts du sud prenant appui sur une jolie petite le et son parc verdoyant, au milieu de la rivi re.

Bien que Cheydinhal se trouve dans l'est nibenien, sa culture a t forg e par les Elfes noirs qui s'y install rent au cours des cinq derni res d cennies. Nombre de ces immigrants fuyaient la soci t rigide de Morrowind et la th ocratie pa enne de son temple. Ils esp raient trouver Cyrodiil une atmosph re propice au commerce sous le patronage de Z nithar.

L'un de ces migrants est devenu comte de Cheydinhal. Andel Indarys tait de la maison Hlaalu de

Morrowind. Il s'est install Cheydinhal en qu te de meilleures opportunit s. Il est difficile d'expliquer son av nement soudain dans la haute noblesse cyrodiilienne. La plupart des familles de Cyrodiil le consid rent comme un arriviste pr somptueux. La d couverte du corps sans vie de la comtesse, dame Llathasa Indarys, battue mort, au pied des escaliers de l'H tel du comt , a d clench un v ritable scandale. Les rumeurs circulant quant la d bauche, aux rages et aux infid lit s du comte font planer une ombre sur le d c s de la gente dame.

La chapelle d'Arkay, Cheydinhal, est mal entretenue. Le Comte ne montre point l'exemple : il n'y met jamais les pieds. Peut- tre la crainte du jugement divin l' loigne-t-il du regard des Neuf. Le primat, le pr tre et le gu risseur de Cheydinhal sont des tres bons et d'ardents d fenseurs de la foi. L'eccl siastique le plus honor et respect de la chapelle est Errandil, le saint vivant d'Arkay, un infatigable chevalier combattant la triste pratique de la n cromancie par la guilde des mages et le Coll ge de guerre imp rial.

Les deux auberges de Cheydinhal semblent respectables de prime abord. Toutefois, l'auberge des Terres neuves est tenue par un Elfe noir sans foi ni loi. L'auberge du Pont de Cheydinhal, quant elle, est g r e par une Imp riale digne et pieuse. Vous devinez quelle auberge vous offrira un bon repas, une chambre propre et s re et d pourvue de tout tre mal intentionn , qui vous tuerait pour votre bourse. Le propri taire de la librairie de Cheydinhal est un Argonien r pondant au nom de Mach-Na. C'est l' tre le plus froid et d sagr able qu'il m'ait t donn de rencontrer. Il n'en reste pas moins qu'il dispose d'une excellente s lection de livres des prix raisonnables.

M me les plus pauvres demeures de Cheydinhal sont propres et leurs jardins bien entretenus. Les r sidents ne consid rent pas d'un mauvais oeil la curiosit qui vous inciterait entrer chez eux pour admirer leur mobilier (condition de se pr senter une heure d cente). Mais soyez prudent ! S'ils semblent respectables, ils sont souvent mal d grossis. Ils vous heurtent l'ou e d s qu'ils ouvrent la bouche et se montrent souvent plus dispos s vous assassiner et vous enterrer dans leur cave qu' dire une parole courtoise. Vous ne serez pas tonn d'apprendre que la plupart de ces gens d sagr ables sont des Orques.

Quoi qu'il en soit, ne ratez pas la maison du plus c l bre habitant de Cheydinhal, le c l bre peintre Rythe Lythandas. Il travaille avec acharnement dans son atelier et n'aime pas tre d rang . Son pouse est affable et accueillante. Vous pourrez certainement la convaincre de vous montrer les quelques peintures accroch es aux murs.

Suivez les Neuf dans la gloire !

Guide de Cheydinhal

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E61E
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E61E
Editor ID	BCSLL_OB_Common_GuideCheydinhal
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_GuideCheydinhal
Value (gold)	5
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1173
Leveled lists	10
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.