Les châtelleries de Bordeciel

Les châtelleries de Bordeciel :
Guide pour officiers de terrain

À l'attention des officiers de la Légion impériale

Bienvenue, loyal officier de l'Empire. Ce guide vous a été remis pour vous aider, vous, ainsi que les hommes servant sous vos ordres, à mieux appréhender la géographie de Bordeciel. Puisque vous allez y servir l'Empire pendant un certain temps, ces informations devraient vous être très utiles.

Bordeciel est divisé en neuf châtelleries, chacune correspondant à une région qui équivaut à un comté de Cyrodiil. Chaque châtellerie est gouvernée par un jarl, dont la cour se tient dans la capitale locale.

Quatre sont relativement petites et peu peuplées, leurs capitales tenant donc davantage de la bourgade. Les cinq villes principales de Bordeciel font office de capitales pour les châtelleries les plus importantes.

Vous trouverez ci-dessous un point détaillé sur chacune des châtelleries.

ESTEMARCHE

Situé aux frontières orientales de Bordeciel, Estemarche est limitrophe avec Morrowind. Ulfric Sombrage, son jarl, règne sur l'ancienne cité de Vendeaume et vous devrez le considérer, ainsi que les siens, comme votre plus grande menace.

Soyez particulièrement sur vos gardes à Estemarche, car les Sombrages sont au faîte de leur puissance et très bien organisés. En tant que soldat impérial, vous trouverez peu d'alliés sur ces terres.

HAAFINGAR

Solitude, siège du haut-roi de Bordeciel et capitale de la châtellerie d'Haafingar, a toujours accueilli l'Empire à bras ouverts. Le commerce y est florissant grâce aux

rivières qui y coulent et les gens que vous y rencontrerez compteront parmi les plus hospitaliers de tout Bordeciel.

À mesure que vous progresserez dans vos campagnes, assurez-vous de sécuriser une ligne de ravitaillement jusqu'à Solitude. L'Empire dispose d'un approvisionnement conséquent à Mornefort, où stationnent les légions du général Tullius.

HJAALMARCHE

Cette châtellerie se compose d'un côté d'une toundra battue par les vents et parsemée de fermes, et de l'autre, d'un immense marais salé fétide. Cette région ne présente que peu d'intérêt, à l'exception peut-être de Morthal, la capitale locale.

Le jarl Idgrod Ailedejais, a collaboré avec l'Empire par le passé, mais elle n'hésitera pas à choisir son propre intérêt si elle se trouve en mauvaise posture.

Bien que cette châtellerie n'offre qu'une valeur stratégique minime à l'Empire, elle ferait un point de ravitaillement idéal en cas de siège de Solitude par les Sombrages et c'est pourquoi il est nécessaire de la tenir contre l'ennemi.

LE CLOS

Le Clos est un royaume désert recouvert de vastes champs de glace et de neige. Ses frontières s'étendent depuis le centre de Bordeciel jusqu'à la côte nord. C'est à Aubétoile, la capitale, que l'on trouve pourtant l'un des ports les plus prospères de toute la province.

Permettant d'accéder à toutes les voies navigables côtières de Bordeciel, Aubétoile pourrait se révéler être un atout vital dans l'effort de guerre. Si les Sombrages choisissent d'attaquer Solitude par la rivière, ce port ferait une cible bien tentante du fait de sa proximité.

LA CREVASSE

Dominant la frontière occidentale de Bordeciel, la Crevasse est presque exclusivement composée d'à-pics et de montagnes escarpées. Peu de végétation parvient à pousser dans ce royaume inhospitalier, mais Markarth, sa capitale, est une forteresse de pierre quasi-imprenable qui ferait un excellent point de défense pour chacun des deux camps dans cette guerre.

Sachez que cette dangereuse région de Bordeciel sert de refuge aux Parjures, les rebelles de la Crevasse. Ils connaissent le terrain, peuvent frapper sans crier gare et l'Empire est leur ennemi. S'ils attaquent, n'ayez aucune pitié. Ils n'en auront pas pour vous.

LA BRÈCHE

Cette châtellerie se situe dans le coin sud-est de Bordeciel, et est, comme la Crevasse à l'ouest, hérissée de hautes montagnes. Le climat y est plus doux que dans les châtelleries plus au nord et on y trouve davantage de végétation, raison pour laquelle l'agriculture y est florissante.

Petit avertissement concernant Faillaise, la capitale locale : nos agents ont toutes les raisons de penser que la Guilde des voleurs y a élu domicile, bien qu'elle soit largement moins puissante que les années précédentes.

Toutefois, dites à vos hommes de faire attention à leur bourse s'ils doivent passer du temps dans cette ville.

BLANCHERIVE

Située au centre de Bordeciel, cette châtellerie se compose de grandes plaines herbeuses parsemées de fermes. De nombreuses routes la traversent, faisant la jonction avec les autres châtelleries, plus distantes.

Sa capitale, également appelée Blancherive, se dresse sur un promontoire rocheux au beau milieu de vastes terres de brousse. Comptant parmi les villes les plus prospères de Bordeciel, Blancherive s'est généralement montrée amicale vis-à-vis des soldats de l'Empereur.

FORTDHIVER

Pâle désert enneigé situé au nord-est de Bordeciel, Fortdhiver est une région totalement inhospitalière. C'est peut-être parce qu'ils savaient qu'ils allaient y être tranquilles que les mages de l'Académie de Fortdhiver ont établi leur résidence là-bas.

Comme pour Blancherive, le nom de Fortdhiver désigne à la fois la châtellerie et sa capitale, même si le terme de "capitale" n'est pas le mieux choisi, puisqu'il s'agit en réalité d'un pauvre village, bâti à la hâte près de l'Académie des mages.

Il existe peu d'autres endroits dignes d'intérêt dans ce désert de glace et il y a fort à parier qu'il ne jouera aucun rôle majeur dans la guerre actuelle.

Les châtelleries de Bordeciel

FormId	skyrim.esm:0ED030
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0ED030
Editor ID	Book1CheapNineHolds
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03
Value (gold)	3
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1202
Leveled lists	12
Scripts	0

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