Guide de Cheydinhal

Guide de Cheydinhal

« Cheydinhal est une ville de l'est de Cyrodiil dont l'architecture et la culture est fortement influencée par les Dunmers, due à sa proximité des frontières de Morrowind. Située sur les contreforts des montagnes de Valus et de Jerall, Cheydinhal se trouve sur le flanc nord-est du bassin du Nibenay, une vallée d'affluents du lac Rumare et de la Niben. »

Guide de Cheydinhal

Arkay, bénissez mon âme et mon corps !
Je m'appelle Alessia Ottus, et j'aimerais vous parler de Cheydinhal.

Tout visiteur découvrant Cheydinhal est subjugué par la verdure des grands parcs, les élégants saules bordant les berges du Corbolo, les jardins bien entretenus et les arbustes en fleur. Cheydinhal paraît prospère, avec ses maisons propres et bien tenues aux jolies façades de pierre, ornées de superbes décorations en verre, en métal 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 intérieur du château de Cheydinhal. Une rue orientée est-ouest cheminant au pied du château relie la porte est à la porte ouest. En contrebas de la rue, la rivière Corbolo traverse Cheydinhal du nord au sud, séparant en deux quartiers le sud de la ville : le quartier de la chapelle, à l'est, et le quartier du marché, à l'ouest. Le quartier du marché abrite toutes les échoppes, les auberges et les guildes. Le quartier de la chapelle abrite la chapelle, naturellement, mais aussi les résidences de Cheydinhal. Des ponts traversent le Corbolo au nord et au sud, les ponts du sud prenant appui sur une jolie petite île et son parc verdoyant, au milieu de la rivière.

Bien que Cheydinhal se trouve dans l'est nibenien, sa culture a été forgée par les Elfes noirs qui s'y installèrent au cours des cinq dernières décennies. Nombre de ces immigrants fuyaient la société rigide de Morrowind et la théocratie païenne de son temple. Ils espéraient trouver à Cyrodiil une atmosphère propice au commerce sous le patronage de Zénithar.

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

Morrowind. Il s'est installé à Cheydinhal en quête de meilleures opportunités. Il est difficile d'expliquer son avènement soudain dans la haute noblesse cyrodiilienne. La plupart des familles de Cyrodiil le considèrent comme un arriviste présomptueux. La découverte du corps sans vie de la comtesse, dame Llathasa Indarys, battue à mort, au pied des escaliers de l'Hôtel du comté, a déclenché un véritable scandale. Les rumeurs circulant quant à la débauche, aux rages et aux infidélités du comte font planer une ombre sur le décès de la gente dame.

La chapelle d'Arkay, à Cheydinhal, est mal entretenue. Le Comte ne montre point l'exemple : il n'y met jamais les pieds. Peut-être la crainte du jugement divin l'éloigne-t-il du regard des Neuf. Le primat, le prêtre et le guérisseur de Cheydinhal sont des êtres bons et d'ardents défenseurs de la foi. L'ecclésiastique le plus honoré et respecté de la chapelle est Errandil, le saint vivant d'Arkay, un infatigable chevalier combattant la triste pratique de la nécromancie par la guilde des mages et le Collège de guerre impérial.

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 à elle, est gérée par une Impériale digne et pieuse. Vous devinez quelle auberge vous offrira un bon repas, une chambre propre et sûre et dépourvue de tout être mal intentionné, qui vous tuerait pour votre bourse. Le propriétaire de la librairie de Cheydinhal est un Argonien répondant au nom de Mach-Na. C'est l'être le plus froid et désagréable qu'il m'ait été donné de rencontrer. Il n'en reste pas moins qu'il dispose d'une excellente sélection de livres à des prix raisonnables.

Même les plus pauvres demeures de Cheydinhal sont propres et leurs jardins bien entretenus. Les résidents ne considèrent pas d'un mauvais oeil la curiosité qui vous inciterait à entrer chez eux pour admirer leur mobilier (à condition de se présenter à une heure décente). Mais soyez prudent ! S'ils semblent respectables, ils sont souvent mal dégrossis. Ils vous heurtent l'ouïe dès qu'ils ouvrent la bouche et se montrent souvent plus disposés à vous assassiner et à vous enterrer dans leur cave qu'à dire une parole courtoise. Vous ne serez pas étonné d'apprendre que la plupart de ces gens désagréables sont des Orques.

Quoi qu'il en soit, ne ratez pas la maison du plus célèbre habitant de Cheydinhal, le célèbre peintre Rythe Lythandas. Il travaille avec acharnement dans son atelier et n'aime pas être dérangé. Son épouse est affable et accueillante. Vous pourrez certainement la convaincre de vous montrer les quelques peintures accrochées 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.