Guide de Cheydinhal

Guide de Cheydinhal

« Cheydinhal est une ville de l'est de Cyrodiil dont l'architecture et la culture est fortement influencüe par les Dunmers, due a sa proximitü des frontiures de Morrowind. Situüe sur les contreforts des montagnes de Valus et de Jerall, Cheydinhal se trouve sur le flanc nord-est du bassin du Nibenay, une vallüe d'affluents du lac Rumare et de la Niben. »

Guide de Cheydinhal

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

Tout visiteur dücouvrant Cheydinhal est subjuguü par la verdure des grands parcs, les ülügants saules bordant les berges du Corbolo, les jardins bien entretenus et les arbustes en fleur. Cheydinhal paraot prospure, avec ses maisons propres et bien tenues aux jolies fazades de pierre, ornües de superbes dücorations en verre, en mütal 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 intürieur du chʙteau de Cheydinhal. Une rue orientüe est-ouest cheminant au pied du chʙteau relie la porte est a la porte ouest. En contrebas de la rue, la riviure Corbolo traverse Cheydinhal du nord au sud, süparant en deux quartiers le sud de la ville : le quartier de la chapelle, a l'est, et le quartier du marchü, a l'ouest. Le quartier du marchü abrite toutes les üchoppes, les auberges et les guildes. Le quartier de la chapelle abrite la chapelle, naturellement, mais aussi les rüsidences de Cheydinhal. Des ponts traversent le Corbolo au nord et au sud, les ponts du sud prenant appui sur une jolie petite ole et son parc verdoyant, au milieu de la riviure.

Bien que Cheydinhal se trouve dans l'est nibenien, sa culture a ütü forgüe par les Elfes noirs qui s'y installurent au cours des cinq derniures dücennies. Nombre de ces immigrants fuyaient la sociütü rigide de Morrowind et la thüocratie panenne de son temple. Ils espüraient trouver a Cyrodiil une atmosphure propice au commerce sous le patronage de Zünithar.

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

Morrowind. Il s'est installŭ a Cheydinhal en quɪte de meilleures opportunitŭs. Il est difficile d'expliquer son avunement soudain dans la haute noblesse cyrodiilienne. La plupart des familles de Cyrodiil le considurent comme un arriviste prŭsomptueux. La dŭcouverte du corps sans vie de la comtesse, dame Llathasa Indarys, battue a mort, au pied des escaliers de l'Hɑtel du comtŭ, a dŭclenchŭ un vŭritable scandale. Les rumeurs circulant quant a la dŭbauche, aux rages et aux infidŭlitŭs du comte font planer une ombre sur le dŭcus de la gente dame.

La chapelle d'Arkay, a Cheydinhal, est mal entretenue. Le Comte ne montre point l'exemple : il n'y met jamais les pieds. Peut-ɪtre la crainte du jugement divin l'ŭloigne-t-il du regard des Neuf. Le primat, le prɪtre et le guŭrisseur de Cheydinhal sont des ɪtres bons et d'ardents dŭfenseurs de la foi. L'ecclŭsiastique le plus honorŭ et respectŭ de la chapelle est Errandil, le saint vivant d'Arkay, un infatigable chevalier combattant la triste pratique de la nŭcromancie par la guilde des mages et le Colluge de guerre impŭrial.

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 a elle, est gŭrŭe par une Impŭriale digne et pieuse. Vous devinez quelle auberge vous offrira un bon repas, une chambre propre et sʙre et dŭpourvue de tout ɪtre mal intentionnŭ, qui vous tuerait pour votre bourse. Le propriŭtaire de la librairie de Cheydinhal est un Argonien rŭpondant au nom de Mach-Na. C'est l'ɪtre le plus froid et dŭsagrŭable qu'il m'ait ŭtŭ donnŭ de rencontrer. Il n'en reste pas moins qu'il dispose d'une excellente sŭlection de livres a des prix raisonnables.

Mɪme les plus pauvres demeures de Cheydinhal sont propres et leurs jardins bien entretenus. Les rŭsidents ne considurent pas d'un mauvais oeil la curiositŭ qui vous inciterait a entrer chez eux pour admirer leur mobilier (a condition de se prŭsenter a une heure dŭcente). Mais soyez prudent ! S'ils semblent respectables, ils sont souvent mal dŭgrossis. Ils vous heurtent l'oune dus qu'ils ouvrent la bouche et se montrent souvent plus disposŭs a vous assassiner et a vous enterrer dans leur cave qu'a dire une parole courtoise. Vous ne serez pas ŭtonnŭ d'apprendre que la plupart de ces gens dŭsagrŭables sont des Orques.

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