Guide d'Anvil

Guide d'Anvil

« Anvil, également appelée Coeur-Enclume, est une importante cité portuaire de la mer Abécéenne située en Colovie à l'extrême ouest de Cyrodiil. C'est le siège du comté d'Anvil et elle se situe au bout de la route d'Or, à l'ouest de Skingrad et Kvatch. »

Guide d'Anvil

Bienveillante Dibella, déesse d'amour ! Bénissez-nous et bénissez nos enfants !

Je m'appelle Alessia Ottus, et j'aimerais vous parler d'Anvil.

Le comté d'Anvil est situé au bord de la mer. S'il semble enchanteur de prime abord, il se révèle bientôt fort déplaisant. Les vues sur la mer sont magnifiques, mais les bassins et le port, aux abords de la ville, grouillent de marins peu recommandables, de vagabonds et de gueux. Le château d'Anvil est fort plaisant et les enceintes de la ville abritent d'adorables petites maisons. Toutefois, on compte nombre de masures délabrées et miteuses, négligées au point de laisser choir qui une pierre, qui un morceau de torchis. De surcroît, on rencontre des déments et des ivrognes à tous les coins de rue.

Le château d'Anvil

La comtesse Millona Umbranox dirige le comté. Son époux, Corvus Umbranox, a disparu il y a des années. La plupart des gens s'accordent à dire qu'il en est mieux ainsi, car c'était un homme léger et frivole, enclin au laisser-aller et à l'exubérance, propre à déclencher des scandales. La comtesse est, quant à elle, une personne droite et bonne, un être d'exception, adulée par son peuple. Si seulement elle pouvait obtenir de la garde de la ville qu'elle chasse les marins, les bons à rien, les feignants et les voleurs, Anvil serait bien plus agréable à vivre.

Les quartiers d'Anvil

Anvil compte cinq quartiers. Le premier, le château d'Anvil, est situé à l'extérieur de la ville, au

sud. Il surplombe le port et on s'y rend par la porte de la chapelle. Trois autres quartiers se trouvent dans les murs de la ville : le quartier de la chapelle à l'est, le quartier de l'ouest, à l'ouest, et le quartier des guildes, situé entre le quartier de la chapelle et le quartier de l'ouest. Enfin, le cinquième et dernier est le quartier du port, à l'extérieur de la ville, au sud. On s'y rend par la porte de l'ouest.

Le quartier de la chapelle

Il abrite la plus belle chapelle de Cyrodiil. Un jardin calme, propice à la méditation, orné d'une délicate statue de Dibella, sépare la chapelle du mur de la ville. En face de la chapelle, s'étendent un adorable jardinet et un cloître qui protège les fidèles des intempéries. Malheureusement, les habitants d'Anvil ne semblent pas apprécier les lieux. On les voit très rarement à la chapelle. Je ne saurais dire si la faute revient au primat, une femme futile et superficielle, ou à la comtesse, qui n'encourage point les fidèles à se rendre à la chapelle.

Le quartier des guildes

On pénètre dans ce quartier, le plus prospère d'Anvil, par la porte des guildes, également appelée grande porte ou porte nord. Les plus belles bâtisses y côtoient les plus laides. Les guildes sont propres et en bon état. La Guilde des mages et la Guilde des guerriers sont extraordinairement ambitieuses et industrieuses pour Cyrodiil. Le doyen de la Guilde des mages, Carahil, est un érudit de grand renom. Il s'oppose fermement à la nécromancie, à l'invocation des esprits et à la magie noire. Forte de bons éléments, la Guilde des guerriers est active et fait preuve de responsabilité et de moralité, contrairement à ce que l'on observe dans d'autres régions de Cyrodiil. Jouxtant la Guilde des mages se trouve une ruine que barrent de vieilles planches, et qui fait peine à voir.

Le quartier de l'ouest

C'est le quartier résidentiel d'Anvil. Les maisons y sont miteuses et mal entretenues, pour la plupart. Les habitants sont pouilleux et simplets, à l'exception d'une personne fort connue à Anvil, l'Argonienne Tisse-plume, une lettrée ayant rédigé de nombreux livres contant les mésaventures et les méfaits de criminels de misérable condition. Cette personne ne rend point service à sa race en confirmant les préjugés présentant les Argoniens comme des impies, des

malhonnêtes et des êtres de peu de chose, à peine plus valables que les bêtes.

Le quartier du port

Ses bassins sont le repaire du mal. S'y répandent toutes sortes d'odeurs émanant des bateaux à quai et des entrepôts délabrés. Des gueux y déambulent, se prélassent au soleil, bavardent, répandent des rumeurs et élaborent des plans pour voler de l'or qu'ils dilapideront ensuite en alcool. Une femme au grand coeur, Mirabelle Monet, y tient une maison pour les marins en détresse. Je regrette de dire que sa compassion et sa charité ne font qu'encourager la paresse et l'alcool. Elle devrait au contraire inciter ces fainéants à se consacrer au travail et à l'étude de l'enseignement des Neuf. Il existe par ailleurs un superbe phare, au sud du port, duquel on peut avoir, de loin, une vue plus réjouissante du château d'Anvil, de la ville et du port.

Que les Neuf vous gardent et vous guident !

Guide d'Anvil

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E61A
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E61A
Editor ID	BCSLL_OB_Common_GuideAnvil
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_GuideAnvil
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.