Guide d'Anvil

Guide d'Anvil

Anvil, galement appel e Coeur-Enclume, est une importante cit portuaire de la mer Ab c enne situ e en Colovie l'extr me ouest de Cyrodiil. C'est le si ge du comt d'Anvil et elle se situe au bout de la route d'Or, l'ouest de Skingrad et Kvatch.

Guide d'Anvil

Bienveillante Dibella, d esse d'amour ! B nissez-nous et b nissez nos enfants !

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

Le comt d'Anvil est situ au bord de la mer. S'il semble enchanteur de prime abord, il se r v le bient t fort d plaisant. 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 ch teau d'Anvil est fort plaisant et les enceintes de la ville abritent d'adorables petites maisons. Toutefois, on compte nombre de masures d labr es et miteuses, n glig es au point de laisser choir qui une pierre, qui un morceau de torchis. De surcro t, on rencontre des d ments et des ivrognes tous les coins de rue.

LE CH TEAU D'ANVIL

La comtesse Millona Umbranox dirige le comt . Son poux, Corvus Umbranox, a disparu il y a des ann es. La plupart des gens s'accordent dire qu'il en est mieux ainsi, car c' tait un homme l ger et frivole, enclin au laisser-aller et l'exub rance, propre d clencher des scandales. La comtesse est, quant elle, une personne droite et bonne, un tre d'exception, adul e par son peuple. Si seulement elle pouvait obtenir de la garde de la ville qu'elle chasse les marins, les bons rien, les feignants et les voleurs, Anvil serait bien plus agr able vivre.

LES QUARTIERS D'ANVIL

Anvil compte cinq quartiers. Le premier, le ch teau d'Anvil, est situ l'ext rieur 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 l'est, le quartier de l'ouest, l'ouest, et le quartier des guildes, situ entre le quartier de la chapelle et le quartier de l'ouest. Enfin, le cinqui me et dernier est le quartier du port, l'ext rieur 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 la m ditation, orn d'une d licate statue de Dibella, s pare la chapelle du mur de la ville. En face de la chapelle, s' tendent un adorable jardinet et un clo tre qui prot ge les fid les des intemp ries. Malheureusement, les habitants d'Anvil ne semblent pas appr cier les lieux. On les voit tr s rarement la chapelle. Je ne saurais dire si la faute revient au primat, une femme futile et superficielle, ou la comtesse, qui n'encourage point les fid les se rendre la chapelle.

LE QUARTIER DES GUILDES

On p n tre dans ce quartier, le plus prosp re d'Anvil, par la porte des guildes, galement appel e grande porte ou porte nord. Les plus belles b tisses y c toient les plus laides. Les guildes sont propres et en bon tat. 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 rudit de grand renom. Il s'oppose fermement la n cromancie, l'invocation des esprits et la magie noire. Forte de bons l ments, la Guilde des guerriers est active et fait preuve de responsabilit et de moralit , contrairement ce que l'on observe dans d'autres r gions de Cyrodiil. Jouxtant la Guilde des mages se trouve une ruine que barrent de vieilles planches, et qui fait peine voir.

LE QUARTIER DE L'OUEST

C'est le quartier r sidentiel d'Anvil. Les maisons y sont miteuses et mal entretenues, pour la plupart. Les habitants sont pouilleux et simplets, l'exception d'une personne fort connue Anvil, l'Argonienne Tisse-plume, une lettr e ayant r dig de nombreux livres contant les m saventures et les m faits de criminels de mis rable condition. Cette personne ne rend point

service sa race en confirmant les pr jug s pr sentant les Argoniens comme des impies, des malbonn tes et des tres de peu de chose, peine plus valables que les b tes.

LE QUARTIER DU PORT

Ses bassins sont le repaire du mal. S'y r pandent toutes sortes d'odeurs manant des bateaux quai et des entrep ts d labr s. Des gueux y d ambulent, se pr lassent au soleil, bavardent, r pandent des rumeurs et laborent 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 d tresse. Je regrette de dire que sa compassion et sa charit ne font qu'encourager la paresse et l'alcool. Elle devrait au contraire inciter ces fain ants se consacrer au travail et l' tude 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 r jouissante du ch teau 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.