Guide de Bravil

Guide de Bravil

Bravil est d crite comme tant la ville la plus pauvre de Cyrodiil. Les maisons ressemblent des cabanes en bois, entass es les unes sur les autres. La rivi re Larsius qui traverse la ville sert d' gout ciel ouvert. Du fait de son emplacement en rive de la baie, et de par les marais et bourbiers qui l'entourent, le climat est tr s humide

---

Guide de Bravil

Mara, douce m re ! Accordez-nous sant et joie de vivre !
Je m'appelle Alessia Ottus, et j'aimerais vous parler de Bravil.

Telle une grille d' gout, Bravil retient les plus infects d tritus et les immondices les plus ignobles. C'est la ville la plus pauvre et la plus sale de Cyrodiil, la plus vieille et la plus miteuse. Comme aucune autre, elle est pourrie de bandits, d'ivrognes et de consommateurs de skooma, hant e par d'horribles b tes et toute sorte d' trangers. Il ne lui manque qu'une bande d'adorateurs de Daedra pour devenir le v ritable creuset de toutes les vilenies... Selon certaines rumeurs, des pratiques bien plus mal fiques et perverses encore seraient exerc es en secret Bravil par de mauvaises gens l'esprit diabolique.

La ville est grise, affreuse, attristante. Il y r gne une humidit permanente et une atmosph re malsaine en raison des canaux f tides du Larsius, une rivi re servant aussi d' gout. Sans oublier les mar cages couvrant les basses terres, aux abords de la baie du Niben, o les insectes pullulent et o couvent toutes sortes de maladies.

L'architecture de la ville est remarquable par sa laideur et son d sordre sans commune mesure. Les maisons, les choppes et les guildes sont construites avec de mauvaises poutres fendues, ramollies par la pourriture, vertes de moisissure. Quel dommage qu'elles ne s'effondrent pas ! Elles pourraient tre reconstruites plus joliment. Mais elles continuent pousser, les unes sur les autres, augmentant tel un tas de fumier, atteignant deux ou trois tages. Les mendiants et les bandits s'abandonnent paresseusement sur les balcons surplombant les rues, jetant leurs d tritus sur les malheureux passants. Des familles enti res vivent dans des abris miteux sur le toit des b tisses, dans une mis re noire.

Les gens de Bravil sont sales et malhonn tes. Ils vivent tels les gobelins dans les grottes, agglutin s dans des taudis d labr s, serr s dans des bouges sordides. Les gens de la ville se r partissent en deux cat gories : contrebandiers, consommateurs de skooma, bandits, voleurs et meurtriers d'une part, et d'autre part les mis rables mendiants et les idiots qui sont les proies des criminels.

Bravil est tenu par les seigneurs du crime. La garde de la ville passe son temps chez les trafiquants de skooma. Il n'est pas surprenant de trouver de nombreux Argoniens et Khajiits dans ce lieu mis rable, Elsweyr et le Marais noir tant un jet de pierre. Il est en revanche surprenant d'y rencontrer de nombreux Orques. C'est peut- tre normal, apr s tout. Les b tes aiment la compagnie de leurs semblables, tout comme les voleurs appr cient les truands.

Bravil n'est pas organis e en quartiers, mais certains points de rep re permettent au malheureux visiteur de s'orienter. On acc de au ch teau, l'est, par des ponts d labr s, lanc s sur la rivi re. La chapelle s' l ve l'ouest. Les choppes et les guildes forment une ligne adoss e au mur de l'est et aux canaux. Entre la chapelle, les choppes et les guildes s' talent les masures d labr es de la ville.

Le ch teau est la seule b tisse solide, v ritablement en pierre, de Bravil. Il n'est pas aussi sale et pauvrement am nag que les taudis de la ville, mais il ne vaut gu re mieux que les mauvaises cabanes des mis reux d'Anvil ou de la Cit imp riale. Le comte Regulus Terentius, issu d'une famille respectable, autrefois grand champion de tournois, est aujourd'hui consid r par son peuple comme un ivrogne et un vaurien. Et son fils, Gellius Terentius, est un jeune coq pr tentieux fr quentant une soci t de seigneurs du crime et de consommateurs de skooma.

La chapelle est en triste tat. Les pierres sont couvertes de pourriture et de moisissure. Le cimeti re est entour d'une mis rable cl ture en bois brut. Les tombes sont sales et laiss es l'abandon. Le primat est une fid le servante de Mara, mais elle ne parvient pas chasser le p ch et le mal de cette ville oubli e des Neuf. La pr tresse est sage et appr ci e des rares fid les fr quentant la chapelle. Mais rares sont ceux qui en franchissent la porte, si ce n'est pour mendier et voler.

Les auberges sont immondes. Pour y p n trer, il faut enjamber le corps inerte d'ivrognes gisant l et viter les mares de vomissures. Les vauriens, les joueurs et les voleurs

d ambulent comme des ombres et se jettent sur les voyageurs imprudents. Quiconque passe une nuit dans ce genre d'endroit doit s'attendre se faire assassiner dans son lit !

 tonnamment, les guildes sont assez propres, saines et tranquilles. Quiconque doit passer une nuit Bravil devrait trouver la guilde des guerriers ou la guilde des mages, en d pit de leur grossi ret et de leur paganisme. Au moins, elles offrent un g te s r.

Les choppes ne sont pas pires que le restant de la ville. Vous y serez sans doute plus en s curit contre les attaques et le crime puisque les marchands doivent prot ger leurs biens des voleurs.

Si les circonstances vous obligent visiter Bravil, vous souhaiterez en repartir aussi vite que vous y tes arriv et vous regarderez bien derri re vous pour vous assurer de ne pas tre suivi par une foule de bandits et d'assassins.

Honorez les Neuf par la pri re !

Guide de Bravil

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E61C
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E61C
Editor ID	BCSLL_OB_Common_GuideBravil
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_GuideBravil
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.