Guide d'Anvil

Guide d'Anvil

« Anvil, ŭgalement appelŭe Coeur-Enclume, est une importante citŭ portuaire de la mer Abŭcŭenne situŭe en Colovie a l'extrкme ouest de Cyrodiil. C'est le siuge du comtŭ d'Anvil et elle se situe au bout de la route d'Or, a l'ouest de Skingrad et Kvatch. »

Guide d'Anvil

Bienveillante Dibella, dŭesse d'amour ! Bŭnissez-nous et bŭnissez nos enfants !

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

Le comtŭ d'Anvil est situŭ au bord de la mer. S'il semble enchanteur de prime abord, il se rŭvule bientqt fort dŭplaisant. 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 chвteau d'Anvil est fort plaisant et les enceintes de la ville abritent d'adorables petites maisons. Toutefois, on compte nombre de masures dŭlabrŭes et miteuses, nŭgligŭes au point de laisser choir qui une pierre, qui un morceau de torchis. De surcroot, on rencontre des dŭments et des ivrognes a tous les coins de rue.

LE CHвTEAU D'ANVIL

La comtesse Millona Umbranox dirige le comtŭ. Son ŭpoux, Corvus Umbranox, a disparu il y a des annŭes. La plupart des gens s'accordent a dire qu'il en est mieux ainsi, car c'ŭtait un homme lŭger et frivole, enclin au laisser-aller et a l'exubŭrance, propre a dŭclencher des scandales. La comtesse est, quant a elle, une personne droite et bonne, un кtre d'exception, adulŭe par son peuple. Si seulement elle pouvait obtenir de la garde de la ville qu'elle chasse les marins, les bons a rien, les feignants et les voleurs, Anvil serait bien plus agrŭable a vivre.

LES QUARTIERS D'ANVIL

Anvil compte cinq quartiers. Le premier, le chвteau d'Anvil, est situŭ a l'extŭrieur 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 a l'est, le quartier de l'ouest, a l'ouest, et le quartier des guildes, situŭ entre le quartier de la chapelle et le quartier de l'ouest. Enfin, le cinquiume et dernier est le quartier du port, a l'extŭrieur 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 a la mŭditation, ornŭ d'une dŭlicate statue de Dibella, sŭpare la chapelle du mur de la ville. En face de la chapelle, s'ŭtendent un adorable jardinet et un clootre qui protuge les fidules des intempŭries. Malheureusement, les habitants d'Anvil ne semblent pas apprŭcier les lieux. On les voit trus rarement a la chapelle. Je ne saurais dire si la faute revient au primat, une femme futile et superficielle, ou a la comtesse, qui n'encourage point les fidules a se rendre a la chapelle.

Le quartier des Guildes

On pŭnutre dans ce quartier, le plus prospure d'Anvil, par la porte des guildes, ŭgalement appelŭe grande porte ou porte nord. Les plus belles bвtisses y cфtoient les plus laides. Les guildes sont propres et en bon ŭtat. 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 ŭrudit de grand renom. Il s'oppose fermement a la nŭcromancie, a l'invocation des esprits et a la magie noire. Forte de bons ŭlŭments, la Guilde des guerriers est active et fait preuve de responsabilitŭ et de moralitŭ, contrairement a ce que l'on observe dans d'autres rŭgions de Cyrodiil. Jouxtant la Guilde des mages se trouve une ruine que barrent de vieilles planches, et qui fait peine a voir.

Le quartier de l'Ouest

C'est le quartier rŭsidentiel d'Anvil. Les maisons y sont miteuses et mal entretenues, pour la plupart. Les habitants sont pouilleux et simplets, a l'exception d'une personne fort connue a Anvil, l'Argonienne Tisse-plume, une lettrŭe ayant rŭdigŭ de nombreux livres contant les mŭsaventures et les mŭfaits de criminels de misŭrable condition. Cette personne ne rend point service a sa race en confirmant les prŭjugŭs prŭsentant les Argoniens comme des impies, des

malhonnкtes et des кtres de peu de chose, a peine plus valables que les bкtes.

LE QUARTIER DU PORT

Ses bassins sont le repaire du mal. S'y rйpandent toutes sortes d'odeurs йmanant des bateaux a quai et des entrepфts dйlabrйs. Des gueux y dйambulent, se prйlassent au soleil, bavardent, rйpandent des rumeurs et йlaborent 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 dйtresse. Je regrette de dire que sa compassion et sa charitй ne font qu'encourager la paresse et l'alcool. Elle devrait au contraire inciter ces fainйants a se consacrer au travail et a l'йtude 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 rйjouissante du chвteau 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.