Guide de Bravil

Guide de Bravil

« Bravil est décrite comme étant la ville la plus pauvre de Cyrodiil. Les maisons ressemblent à des cabanes en bois, entassées les unes sur les autres. La rivière Larsius qui traverse la ville sert d'égout à 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 très humide »

Guide de Bravil

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

Telle une grille d'égout, Bravil retient les plus infects détritus 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, hantée par d'horribles bêtes et toute sorte d'étrangers. Il ne lui manque qu'une bande d'adorateurs de Daedra pour devenir le véritable creuset de toutes les vilenies... Selon certaines rumeurs, des pratiques bien plus maléfiques et perverses encore seraient exercées en secret à Bravil par de mauvaises gens à l'esprit diabolique.

La ville est grise, affreuse, attristante. Il y règne une humidité permanente et une atmosphère malsaine en raison des canaux fétides du Larsius, une rivière servant aussi d'égout. Sans oublier les marécages couvrant les basses terres, aux abords de la baie du Niben, où les insectes pullulent et où couvent toutes sortes de maladies.

L'architecture de la ville est remarquable par sa laideur et son désordre sans commune mesure. Les maisons, les échoppes 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 être reconstruites plus joliment. Mais elles continuent à pousser, les unes sur les autres, augmentant tel un tas de fumier, atteignant deux ou trois étages. Les mendiants et les bandits s'abandonnent paresseusement sur les balcons surplombant les rues, jetant leurs détritus sur les malheureux passants. Des familles entières vivent dans des abris miteux sur le toit des bâtisses, dans une misère noire.

Les gens de Bravil sont sales et malhonnêtes. Ils vivent tels les gobelins dans les grottes, agglutinés dans des taudis délabrés, serrés dans des bouges sordides. Les gens de la ville se répartissent en deux catégories : contrebandiers, consommateurs de skooma, bandits, voleurs et meurtriers d'une part, et d'autre part les misérables 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 misérable, Elsweyr et le Marais noir étant à un jet de pierre. Il est en revanche surprenant d'y rencontrer de nombreux Orques. C'est peut-être normal, après tout. Les bêtes aiment la compagnie de leurs semblables, tout comme les voleurs apprécient les truands.

Bravil n'est pas organisée en quartiers, mais certains points de repère permettent au malheureux visiteur de s'orienter. On accède au château, à l'est, par des ponts délabrés, lancés sur la rivière. La chapelle s'élève à l'ouest. Les échoppes et les guildes forment une ligne adossée au mur de l'est et aux canaux. Entre la chapelle, les échoppes et les guildes s'étalent les masures délabrées de la ville.

Le château est la seule bâtisse solide, véritablement en pierre, de Bravil. Il n'est pas aussi sale et pauvrement aménagé que les taudis de la ville, mais il ne vaut guère mieux que les mauvaises cabanes des miséreux d'Anvil ou de la Cité impériale. Le comte Regulus Terentius, issu d'une famille respectable, autrefois grand champion de tournois, est aujourd'hui considéré par son peuple comme un ivrogne et un vaurien. Et son fils, Gellius Terentius, est un jeune coq prétentieux fréquentant une société de seigneurs du crime et de consommateurs de skooma.

La chapelle est en triste état. Les pierres sont couvertes de pourriture et de moisissure. Le cimetière est entouré d'une misérable clôture en bois brut. Les tombes sont sales et laissées à l'abandon. Le primat est une fidèle servante de Mara, mais elle ne parvient pas à chasser le péché et le mal de cette ville oubliée des Neuf. La prêtresse est sage et appréciée des rares fidèles fréquentant 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 pénétrer, il faut enjamber le corps inerte d'ivrognes gisant là et éviter les mares de vomissures. Les vauriens, les joueurs et les voleurs déambulent comme

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

Étonnamment, les guildes sont assez propres, saines et tranquilles. Quiconque doit passer une nuit à Bravil devrait trouver la guilde des guerriers ou la guilde des mages, en dépit de leur grossièreté et de leur paganisme. Au moins, elles offrent un gîte sûr.

Les échoppes ne sont pas pires que le restant de la ville. Vous y serez sans doute plus en sécurité contre les attaques et le crime puisque les marchands doivent protéger leurs biens des voleurs.

Si les circonstances vous obligent à visiter Bravil, vous souhaiterez en repartir aussi vite que vous y êtes arrivé et vous regarderez bien derrière vous pour vous assurer de ne pas être suivi par une foule de bandits et d'assassins.

Honorez les Neuf par la prière !

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.