La ville de pierre

La ville de pierre :
Guide du mercenaire à Markarth

par
Amanda Alleia
Mercenaire

Si vous comptez vos sous en voyageant à travers Bordeciel, vous devriez diriger votre lame vers Markarth, la capitale de la Crevasse. Les ennuis ne s'arrêtent jamais dans la ville de pierre, ce qui signifie que vous y trouverez de multiples façons de gagner votre pain. Votre instinct de mercenaire devrait vous aiguiller vers les clients aisés aux bourses les plus lourdes, mais surveillez vos manières durant vos heures de repos.

Markarth est différente de Blancherive où les organisations de mercenaires, comme les Compagnons, leur confèrent des airs de professionnels respectables. Non, à Markarth, des règles précises sont appliquées, des règles que les autochtones se garderont bien de vous expliquer. Heureusement pour vous, la vieille Alleia va vous éclairer de ses lumières, bande d'ignorants.

La première chose que vous remarquerez dans la ville de pierre, ce sont... les pierres. On dit que les nains auraient creusé la ville dans les flancs de la montagne. À en juger par le résultat, c'est fort possible. En tout cas, la cité est construite à la verticale et les rues sont très pentues, donc soyez prudent lorsque vous avez bu tout votre soûl d'hydromel.

Lorsque vous pénétrez dans l'enceinte de la ville même, vous tombez immédiatement sur le marché. Les commerçants vendent généralement de la nourriture et des bijoux dans les rues. La viande est la plus commune, car les versants escarpés sont peu adaptés à l'agriculture. L'argent est utilisé pour fabriquer la plupart des bagues et colliers que vous pourriez acheter, grâce à la grande mine d'argent de la ville (voir ci-dessous).

Quoi que vous fassiez, ne demandez rien aux gardes de Markarth. Ils sont à peu près aussi serviables qu'une givrépeire irritée qui vous aurait pris dans sa toile. Si vous faites allusion aux Parjures devant eux, ils pourraient même vous cracher au visage. D'ailleurs, en parlant des Parjures, sachez que ces sauvages constitueront votre principale source de revenus à Markarth, car le jarl met toujours à prix la tête de l'un ou l'autre de leurs dirigeants. Si vous ne voyez pas d'inconvénient à affronter un barbare à qui il manque deux septims pour se payer une pinte, c'est un travail stable.

Après avoir visité le marché, rendez-vous à l'Auberge du Sang-d'Argent. Là-bas, comme partout ailleurs, l'alcool est coupé à l'eau (et à en juger par son arrière-goût métallique, à l'eau des rivières qui traversent le quartier de la fonderie). Mais l'essentiel est d'obtenir une chambre. Vous ne trouverez pas beaucoup de visages amicaux à arnaquer pour vous loger à bas prix à Markarth. Les autochtones ne font pas confiance aux étrangers, alors gagnez du temps et déboursez quelques pièces pour louer une vraie chambre.

Comptez un jour pour vous remettre de votre voyage. Ensuite, vous vous apercevrez que Markarth est divisée en deux en son centre par un grand escarpement rocheux. La partie traversée par la grande rivière est surnommée "les Berges", par opposition aux "Faubourgs secs". C'est sur les Berges que sont installés la fonderie et les ouvriers issus de la région, alors épargnez-vous la peine de visiter ce quartier. Dirigez-vous plutôt directement du côté des Faubourgs secs et parlez aux nobles nordiques pour découvrir quels problèmes vous pourriez résoudre pour eux (au prix fort).

Le Temple de Dibella et la Mine de Cidhna sont deux incontournables. Le temple est situé au sommet de l'escarpement central. N'hésitez pas à y faire un tour si vous êtes en bons termes avec les Divins, mais prenez garde, les Prêtresses de Dibella interdisent aux hommes l'accès à leurs sanctuaires intérieurs, alors n'essayez pas d'y pénétrer si vous ne voulez pas faire une chute magistrale.

C'est de la Mine de Cidhna que provient tout l'argent dont j'ai déjà parlé. Mais cette mine est également la prison. Markarth se sert des détenus pour extraire les minerais présents en grande quantité. Alors, évitez de vous faire surprendre à accomplir quelques méfaits, sinon vous serez transporté là-bas pour creuser. Apparemment, la mine est la propriété de l'une des grandes familles de la ville, les Sang-d'Argent (Avez-vous remarqué que l'auberge porte leur nom ? Soyez toujours à l'affût d'indices de ce genre). J'ai tenté de rencontrer le chef de la famille Sang-d'Argent pour obtenir du travail, mais

ce n'est pas en surveillant leurs mines que j'aurais trouvé l'adrénaline qui m'a poussée à devenir mercenaire. Gardez cela à l'esprit si vous pensez vous établir ici pour plusieurs mois.

Enfin, je vous parlerai du château de Coeur-de-Roche, la demeure du jarl de Markarth. C'est un magnifique palais comme tant d'autres (à ceci près que celui-ci est construit sous terre), mais il dissimule en outre une ville entière sous ses fondations. Oui, il existe une seconde ville sous Markarth. Les expéditions organisées parfois dans ces vieilles ruines naines sont autant d'occasions de travailler, que ce soit pour escorter les érudits ou pour soulever une pierre ou deux. Avec un peu de chance, vous pourriez même tomber sur une de ces vieilles machines naines et repartir avec un souvenir lorsque vous aurez fini de la démonter.

Ma foi, je commence à avoir des crampes à la main, ce qui signifie que ce guide est terminé. Un dernier conseil : ne faites pas de vagues à Markarth. Ne démarrez pas de bagarres. N'en arrêtez aucune. Ne fourrez pas votre nez quelque part sans qu'on vous paie pour le faire, car croyez-moi, personne à Markarth ne veut vous avoir sur le dos. Gagnez votre or, buvez votre hydromel, allez voir ce qu'il y a à voir et rentrez. Rien ne change jamais dans la ville de pierre et c'est très bien comme ça.

La ville de pierre

FormId	skyrim.esm:07EBC2
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	07EBC2
Editor ID	Book1CheapTheCityofStone
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	4
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1210
Leveled lists	12
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.