Aux quatre coins du monde, vol. XI

Voyages autour du monde
Volume XI : Solitude

par
Spatior Munius

ienvenue, l'ami. Dans ce volume, nous allons parler de Solitude, et c'est un véritable plaisir pour moi de me rendre au siège du pouvoir impérial en Bordeciel. Au cours de notre visite, vous verrez que les richesses de Solitude sont nombreuses, de son peuple à son histoire, en passant par son architecture.

Comme d'habitude, commençons par l'extérieur de la ville, au pied de la colline qui se dresse jusqu'aux portes massives de Solitude.

Les environs de Solitude

Avant de gravir la colline menant à la ville, profitons un peu du paysage. Promenons-nous sur le sentier conduisant aux quais et nous pourrons nous arrêter pour profiter de l'une des plus belles vues qui soient de la Grande Arche.

Cette dernière, qui était à l'origine un repère permettant de localiser Solitude depuis la mer, tout en protégeant le port de la ville du vent, est vite devenue un site de construction idéal pour les anciens Nordiques quand ils ont compris combien elle était aisée à défendre.

La ville s'est peu à peu agrandie jusqu'à occuper toute la longueur de l'arche, et cette phase architecturale a culminé avec la construction du Palais bleu, château des hauts-rois et des hautes-reines de Bordeciel. Nous le visiterons plus tard.

Les portes de Solitude

L'entrée de Solitude est défendue par deux portes et trois tours. La première, située au

carrefour, est la Tour des Cieux. Elle sert principalement de vigie, même si, en temps de guerre, on dresse des barricades sur la route proche afin de constituer une première ligne de défense.

La deuxième tour et la première porte, qui est la plus petite, constituent ce que l'on appelle la Porte des Bourrasques. C'est ici que les armées attaquant la ville doivent s'attendre à se voir opposer la première véritable résistance. Vient ensuite la Porte des Tempêtes, qui est bien plus impressionnante.

Mornefort, situé juste derrière la porte principale de la ville, a toujours été une structure massive, tandis que les murs d'enceinte et les portes de Solitude n'ont été ajoutés que peu après le couronnement du haut-roi Erling.

En regardant vers la gauche de la porte principale, on peut apercevoir le style d'architecture plus arrondi qui avait la préférence d'Erling, style qui se retrouvera plus tard dans l'extension de Mornefort, ainsi que dans l'arche intérieure et le moulin à vent.

Franchissons désormais les portes pour entrer dans le principal quartier commerçant de Solitude.

Le Quartier des puits

Une fois franchies les portes de Solitude, on a son premier aperçu de la ville proprement dite. Droit devant se dresse la Tour de l'empereur, dont les bannières flottent au vent. Demeure des rois d'Haafingar avant la consolidation de Bordeciel et la construction du Palais bleu, elle accueille désormais exclusivement les empereurs en visite.

Auberges et boutiques s'étendent sur la gauche et la droite. Les marchandises importées qui y sont proposées sont parmi les meilleures que l'on peut trouver en Bordeciel, car Solitude est une ville riche bénéficiant d'un accès rapide aux principales voies commerciales de Tamriel.

Droit devant, on arrive à la rampe menant à Mornefort. C'est à cet endroit que l'on ressent le mieux l'inquiétante présence de ce bastion de pierre brute. La tour de gauche, surplombée par le toit pointé représentatif de l'extension d'Erling, était autrefois la caserne et la prison de la forteresse. Aujourd'hui, elle est le centre de la puissance

militaire de Solitude.

Au-delà de l'impressionnante Tour de l'Empereur, on peut distinguer les lignes gracieuses du pont naturel de la ville, qui mène au moulin à vent. Construit pendant le règne du haut-roi Erling, le pont aurait été utilisé pour permettre au capitaine Jytte, la célèbre corsaire, d'entrer discrètement à Mornefort. Certains historiens prétendent que cela leur permettait de régler leurs affaires, au haut-roi et à elle, tandis que d'autres pensent que la relation qu'Erling entretenait avec Jytte était d'ordre plus privé.

Le moulin se dresse à l'extrémité du pont. Avec sa tour, il constitue l'un des repères les plus reconnaissables de Solitude. Autrefois, ses ailes ouvraient les portes de l'entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental, mais cette tâche échoit désormais aux ouvriers des quais.

Le marché extérieur et le puits sont situés à l'ombre du moulin. On peut y acheter plusieurs spécialités locales, dont le célèbre vin épicé que l'on ne prépare nulle part ailleurs.

Empruntons désormais la rampe qui nous conduira à la cour de Mornefort.

Mornefort

En entrant dans la cour de Mornefort, on tombe sur la bannière de Solitude, qui flotte au-dessus de la porte de l'édifice.

Au bout de la cour se dresse l'impressionnant Temple des Divins. Les fondateurs de la ville étaient très croyants et Solitude est le seul endroit de Bordeciel où tous les Divins sont vénérés dans un seul et même temple. Les trois bâtiments méritent d'être visités, mais seuls le temple et l'aile militaire de Mornefort sont ouverts au public.

Si vous pénétrez à l'intérieur du temple, intéressez-vous tout particulièrement aux alcôves sur l'avant de l'édifice. Vous verrez que l'une d'elles est vide. C'est celle qui abritait l'autel de Talos avant que son culte ne soit interdit.

Depuis la cour, ressortons par le passage entre Mornefort et le temple pour apercevoir enfin le Palais bleu. En chemin, prenons bien soin de nous arrêter devant l'Académie des bardes, grand bâtiment sur la gauche signalé par la Flamme de Callisos, qui brûle à

côté de ses marches.

Cette flamme a été nommée ainsi en l'honneur d'un célèbre barde, et l'on prétend que, tant qu'elle brûlera, l'académie perdurera.

L'Académie des bardes

Quand on arrive au niveau de l'Académie des bardes, on s'aperçoit qu'elle est plus haute que le Palais bleu. Les bardes formés ici vont ensuite jouer leurs chansons sur l'histoire du monde dans tout Bordeciel. Quand on arrive à la bonne période de l'année, il ne faut surtout pas rater la Crémation du roi Olaf, un ancien festival durant lequel on met le feu à l'effigie du roi Olaf.

Poursuivons ensuite notre route depuis l'académie pour atteindre le Palais bleu, qui constitue notre destination finale.

Le Palais bleu

C'est au Palais bleu que logent les jarls de Solitude, qui sont également hauts-rois et hautes-reines de Bordeciel depuis plusieurs siècles. L'aile nord-est, sur la gauche en entrant, abrite les quartiers du jarl et sa cour aux niveaux supérieurs, et les serviteurs en dessous.

L'aile sud-ouest, appelée Aile Pélagius, est quelque peu délabrée. Nommée ainsi en l'honneur du célèbre haut-roi Pélagius le Dément, elle serait, selon la rumeur, hantée par son fantôme. Elle a été condamnée peu de temps après le décès de Pélagius et personne n'y est plus entré depuis.

Il faut absolument visiter le Palais bleu. Le grand atrium et les salles de la cour comptent parmi les hauts lieux de Solitude.

Autres sites dignes d'intérêt

Je vous ai montré toute la grandeur de Solitude, mais il y a également d'autres endroits à voir en ville. Ses remparts sont très accessibles et offrent une vue remarquable. De même, ses quais, les plus vastes de Bordeciel, méritent amplement qu'on les visite.

Voilà qui conclut le XIe volume de Voyages autour du monde. J'ignore quelle sera ma prochaine destination, mais soyez sûrs que je vous en ferai profiter en vous révélant tout ce qu'il y a à y voir.

Spatior Munius, voyageur du monde

Aux quatre coins du monde, vol. XI

FormId	skyrim.esm:0ED061
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0ED061
Editor ID	Book2CommonSolitude
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	8
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1251
Leveled lists	12
Scripts	0

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