Camminare per il mondo - Vol. XI

Camminare per il mondo
Volume XI: Solitude

di
Spatior Munius


envenuto, amico. Nel nostro ultimo volume parleremo di Solitude. Il qui presente Spatior non potrebbe essere più felice di essere nel vero fulcro del potere imperiale a Skyrim. Nel corso della nostra visita guidata, noterai che le ricchezze di Solitude spaziano dalla gente, alla storia e all'architettura che caratterizza la città stessa.

Come al solito, iniziamo il nostro viaggio all'esterno delle mura della città, partendo questa volta, alla base della collina che risale fino ai cancelli massicci di Solitude.

Dintorni di Solitude

Prima di scalare la collina fino alla città, non dimenticare di guardarti attorno. Segui il sentiero che conduce alle banchine e potrai goderti una delle viste migliori del Grande Arco.

Utilizzato originariamente come punto di riferimento e frangivento per il porto di Solitude, il Grande Arco, facilmente difendibile, rappresentò anche un cantiere di lavoro ideale per gli antichi nord.

La città crebbe gradualmente estendendosi per l'intera lunghezza dell'arco. Questa crescita culminò nella costruzione del Palazzo Blu, casa dei Re dei Re e delle Regine delle Regine di Skyrim. Lo visiteremo più tardi.

I cancelli di Solitude

L'entrata di Solitude è sorvegliata da due cancelli e tre torri. La prima di queste torri, situata al crocevia, è la Torre del Cielo. Serve principalmente da sentinella, anche se in

tempi di guerra, vengono erette delle barricate sulla strada nei paraggi come prima linea difensiva.

La seconda torre e il primo cancello più piccolo sono comunemente conosciuti come il Cancello dello Squalo. Qui, le armate nemiche incontrano la loro prima reale resistenza. Per ultimo, ma sicuramente il più impressionante, c'è il Cancello della Tempesta.

Mentre Castel Dour, situato subito all'interno del cancello principale della città è sempre stato una struttura murata, le mura e i cancelli esterni di Solitude vennero ad aggiungersi soltanto poco dopo la coronazione del Re dei Re Erling.

Osservando in alto e a sinistra del cancello principale, si può scorgere un piccolo indizio delle preferenze di Erling per uno stile architettonico più tondeggiante che riscontreremo più avanti a Castel Dour, all'arco interno e al mulino a vento.

Ora attraversiamo i cancelli ed entriamo nel principale distretto commerciale di Solitude.

Il Quartiere dei Pozzi

Varcando i cancelli di Solitude vedrai finalmente la città. Alta e orgogliosa davanti a te, con stendardi che sventolano in cima, si erge la Torre dell'Imperatore. Casa dei re di Haafingar prima del consolidamento di Skyrim e della creazione del Palazzo Blu, la Torre dell'Imperatore è ora utilizzata esclusivamente come alloggio per gli imperatori ospiti che vengono a visitare la città.

Alla tua sinistra e alla tua destra ci sono le locande e le botteghe di Solitude. Qui è possibile reperire alcune delle migliori merci importate di Skyrim. Dopotutto, Solitude è una città ricca con un facile accesso alle vie commerciali più importanti di Tamriel.

Proseguendo dritto, raggiungerai la rampa che conduce a Castel Dour. Da qui, avvertirai chiaramente il peso della torreggiante presenza di questo baluardo di pietra. La torre più a sinistra, caratterizzata dal tetto appuntito di Erling, era prima la caserma e la prigione del castello. Oggi, la torre è il centro del potere militare di Solitude.

Guardando a destra oltre la maestosa Torre dell'Imperatore, puoi intravedere il ponte naturale di Solitude che si inarca con grazia sopra il mulino a vento. Costruito durante i giorni del Re dei Re Erling, si dice che il ponte fu usato per consentire al capitano

Jytte, il famoso corsaro, di entrare inosservata a Castel Dour. Alcuni storici sostengono che i due stessero tentando di non dare nell'occhio con i loro affari. Altri, invece, sostengono che Jytte ed Erling fossero coinvolti a livello personale.

Alla fine del ponte c'è un mulino a vento. La torre e il mulino rappresentano uno dei punti di riferimento di Solitude più importanti creati dall'uomo. Prima, l'energia del mulino a vento era utilizzata per aprire i cancelli di quello che ora è conosciuto come il deposito della Compagnia Orientale, ma oggi questo compito ricade sulle spalle massicce dei marinai del porto.

All'ombra del mulino a vento troverai il mercato all'aperto e il pozzo. Qui, potrai comprare diverse prelibatezze locali incluso il famoso vino speziato prodotto esclusivamente a Solitude.

Da qui risaliremo la rampa per entrare nel cortile di Castel Dour.

Castel Dour

Entrando nel cortile di Castel Dour, ti troverai dinanzi allo stendardo di Solitude appeso sopra la porta: un elemento caratteristico di questa struttura.

Sul lato opposto del cortile si trova il maestoso Tempio dei Divini. I fondatori di Solitude erano profondamente devoti e Solitude è l'unico posto di Skyrim dove tutti i divini vengono venerati in un solo tempio. Tutti e tre gli edifici presenti giustificano sicuramente una visita all'interno, ma sono accessibili soltanto il tempio e l'ala militare di Castel Dour.

Se decidi di avventurarti all'interno del tempio, osserva attentamente le alcove di fronte a te. Noterai un'alcova vuota che tempo addietro ospitava il Santuario di Talos quando il culto era ancora legittimo.

Dal cortile, imbocca l'uscita tra Castel Dour e il tempio per avvistare per la prima volta il Palazzo Blu. Lungo la strada, fermati all'Accademia dei Bardi: un grosso edificio sulla tua sinistra caratterizzato dalla Fiamma di Callisos che divampa a lato dei gradini.

Ribattezzata con il nome di un rinomato bardo, si dice che finché brucia l'accademia continuerà a esistere.

L'Accademia dei Bardi

Sollevando lo sguardo dalla gradinata dell'Accademia dei Bardi, noterai che l'edificio è addirittura più alto del Palazzo Blu. I bardi che studiano qui, possono essere uditi in tutta Skyrim, mentre cantano la storia del tempo. Se ne hai la possibilità, ti conviene assistere alla Cremazione di Re Olaf: una sagra antica dove l'effige di "Re Olaf" viene bruciata.

Continua lungo la strada dall'accademia per raggiungere il cortile del Palazzo Blu, la nostra ultima destinazione.

Il Palazzo Blu

Il Palazzo Blu è la casa degli jarl di Solitude che per secoli hanno anche servito come Re dei Re e Regine delle Regine di Skyrim. L'ala nord-occidentale, a sinistra rispetto all'entrata, ospita gli alloggi dello jarl e della sua corte in alto e dei numerosi servi in basso.

L'ala sud-occidentale, conosciuta come l'ala di Pelagius, è caduta in sfacelo. Ribattezzata con il nome del rinomato Re dei Re, Pelagius il Pazzo, si dice che l'ala sia abitata dal suo fantasma. Quest'area è stata sigillata e abbandonata subito dopo la morte di Pelagius.

Assicurati di avventurarti all'interno del Palazzo Blu. Il grande atrio e le camere a corte sono uno spettacolo da non perdere.

Altri punti di interesse

Spatior ti ha mostrato Solitude in tutta la sua grandezza, ma c'è qualche altro posto che vale la pena vedere. Le mura della città sono facilmente accessibili e vale la pena scalarle per godere di uno splendido panorama. Anche le banchine di Solitude sono da visitare: sono le più grandi di Skyrim.

Camminare per il Mondo - Volume XI si conclude qui. Il qui presente Spatior non sa ancora quale sarà la sua prossima destinazione, ma non temere: ovunque andrà non

mancherà di preparare te un resoconto di tutte le cose migliori da vedere.

Spatior Munius, viaggiatore del mondo

Camminare per il mondo - 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.