Die Festungen von Himmelsrand

Die Fürstentümer von Himmelsrand:
Ein Leitfaden für Stabsoffiziere

Nur zum Gebrauch für Offiziere der kaiserlichen Armee

illkomen, treuer Offizier des Kaiserreichs. Dieses Buch wurde Euch gegeben, damit Ihr und die Männer unter Eurem Kommando die Geografie Himmelsrands besser versteht. Da Ihr längere Zeit in Himmelsrand dienen werdet, werden diese Informationen höchst nützlich für Euch sein.

Himmelsrand besteht aus neun Fürstentümern. Jedes Fürstentum erstreckt sich über eine ähnliche Fläche, wie eine Grafschaft Cyrodiils. Jedes Fürstentum wird von einem Jarl regiert, der in der jeweiligen Hauptstadt residiert.

Vier der Fürstentümer sind recht klein und dünn besiedelt. Ihre Hauptstädte sind wenig mehr als kleine Ortschaften. Die fünf größten Städte in Himmelsrand sind die Hauptstädte der größeren Fürstentümer.

Es folgt ein detaillierter Überblick über sämtliche Fürstentümer.

OSTMARSCH

Ostmarsch liegt im Osten Himmelsrands an der Grenze zu Morrowind. Jarl Ulfric Sturmmantel regiert das Fürstentum von der uralten Stadt Windhelm aus. Er und seine Anhänger stellen die größte Bedrohung für Euch dar.

Seid in Ostmarsch vorsichtig, denn die Sturmmäntel sind in diesen Landen am stärksten und am besten organisiert. Als kaiserlicher Soldat werdet Ihr hier nur wenige Freunde finden.

HAAFINGAR

Einsamkeit, der Sitz des Großkönigs von Himmelsrand und Hauptstadt des Fürstentums Haafingar, hat das Kaiserreich schon immer mit offenen Armen willkommen geheißen.

Über die Flüsse kommt viel Handel in die Stadt und die Bewohner dieses Fürstentums gehören zu den gastfreundlichsten in ganz Himmelsrand.

Wenn Ihr Euch in Euren Einsätzen herauswagt, sorgt stets für eine sichere Versorgungslinie nach Einsamkeit. In Schloss Elend lagern große Mengen an Nachschub und von hier aus kommandiert General Tullius alle in Himmelsrand stationierten Armeen.

HJAALMARSCH

Dieses Fürstentum besteht zu gleichen Teilen aus einer windgepeitschten Tundra mit ein paar Höfen und einer stinkenden Salzmarsch. Es hat kaum Interessantes zu bieten, abgesehen vielleicht von seiner Hauptstadt Morthal.

Jarl Idgrod Rabenkrähe hat in der Vergangenheit gut mit dem Kaiserreich zusammengearbeitet, aber in schwierigen Lagen wird sie sich von ihren persönlichen Interessen leiten lassen.

Obwohl der strategische Wert des Fürstentums für das Kaiserreich nur geringfügig ist, wäre es ein idealer Ausgangspunkt für eine Belagerung von Einsamkeit. Daher muss das Fürstentum gegen den Feind gehalten werden.

PALE

Pale ist ein von Eis und Schnee bedecktes Ödland. Es erstreckt sich von der Mitte Himmelsrands aus bis zur nördlichen Küste. Hier, in der Hauptstadt Dämmerstern, befindet sich einer der wichtigsten Häfen der Provinz.

Durch seinen Zugang zu den küstennahen Seewegen Himmelsrands könnte Dämmerstern sich als kriegsentscheidend erweisen. Sollten die Sturmmäntel sich entscheiden, Einsamkeit vom Fluss her anzugreifen, könnte dieser Hafen durch seine Nähe zu einem verlockenden Ziel werden.

REACH

Reach erstreckt sich entlang der westlichen Grenze Himmelsrands und besteht beinahe ausschließlich aus steilen und zerklüfteten Bergen. Nur wenig wächst in diesem unwirtlichen Land, aber die Hauptstadt Markarth ist eine nahezu uneinnehmbare Steinfestung, die für beide Kriegsparteien eine hervorragende Verteidigungsstellung darstellen würde.

Beachtet, dass diese gefährliche Region Himmelsrands die Heimat der rebellischen Ureinwohner von Reach ist: den Abgeschworenen. Sie kennen das Terrain, schlagen ohne Warnung zu und betrachten das Kaiserreich als ihren Feind. Im Falle eines Angriffes kennt kein Erbarmen - auch Ihr habt keines zu erwarten.

RIFT

Dieses Fürstentum liegt im Südosten von Himmelsrand und so wie Reach im Westen wird auch hier die Landschaft von hohen Bergen bestimmt. Das Klima ist hier milder als in den nördlichen Fürstentümern und auch die Pflanzenwelt ist üppiger. Daher blüht hier die Landwirtschaft.

Eine Warnung bezüglich Rifton, der Hauptstadt des Fürstentums: Unsere Agenten vermuten dort die Existenz einer Diebesgilde, obwohl diese wohl nicht mehr so stark ist wie in früheren Jahren.

Trotzdem sollten Eure Männer auf ihre Geldbeutel achten, wenn sie sich länger in der Stadt aufhalten.

WEISSLAUF

Dieses zentrale Fürstentum wird von weiten Grasebenen dominiert in denen sich viele Bauernhöfe befinden. Viele Straßen, die die entfernteren Fürstentümer miteinander verbinden, führen durch Weißlauf.

Die Hauptstadt heißt ebenfalls Weißlauf und sie befindet sich auf einem Felssporn inmitten einer Buschlandebene. Weißlauf ist eine der reichsten Städte Himmelsrands und seine Bewohner sind den Soldaten des Kaiserreiches für gewöhnlich freundlich gesinnt.

WINTERFESTE

Dieses raue und von Schneestürmen gepeitschte Fürstentum im Nordosten von Himmelsrand ist zutiefst unwirtlich. Vielleicht ließen sich die Magier von Winterfeste hier nieder, da sie wussten, dass man sie hier in Ruhe lassen würde.

Wie in Weißlaufs Fall bezeichnet der Name Winterfeste sowohl das Fürstentum als auch die Hauptstadt. Auch wenn das Wort "Stadt" übertrieben ist. Vielmehr handelt es sich um ein kleines Dorf, welches neben der Magierakademie errichtet wurde.

Ansonsten gibt es nur wenige erwähnenswerte Siedlungen in diesem gefrorenen Ödland,

und sie werden im Krieg wohl kaum eine bedeutende Rolle spielen.

Die Festungen von Himmelsrand

FormId	skyrim.esm:0ED030
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0ED030
Editor ID	Book1CheapNineHolds
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03
Value (gold)	3
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1202
Leveled lists	12
Scripts	0

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