La città di pietra

La Città di Pietra:
guida per mercenari a Markarth

di
Amanda Alleia
Mercenario

Se stai cercando di racimolare denaro a Skyrim, ti conviene puntare la lama verso Markarth, la capitale del Reach. I guai non finiscono mai nella Città di Pietra e questo significa un sacco di modi per guadagnarti il pane. Il tuo istinto mercenario dovrebbe portarti a lavorare per i mecenati più benestanti con un sacco di monete, ma durante le ore di riposo bada a te stesso.

Markarth non è come la tua Whiterun, dove gruppi mercenari come i Compagni rendono onorevole questa professione. No, Markarth ha le sue regole, regole che i nativi non si limiteranno a esporti. Per tua fortuna, la vecchia Alleia è qui per illuminare i duri di comprendonio.

La prima cosa che noterai nella Città di Pietra... è la pietra. Dicono che i nani la intagliarono da una montagna e considerato l'aspetto potrebbe essere vero. Ma in termini pratici, significa che l'intero posto si sviluppa verticalmente e le strade sono veri strapiombi. Per farla breve, stai attento quando hai la pancia piena di idromele.

Quando entri nella città vera e propria, ti imbatterai immediatamente nel mercato. I mercanti per strada vendono generalmente cibo e gioielli. La carne è l'alimento preferito, le rocce scoscese impoveriscono i terreni agricoli e l'argento è ciò che viene usato per gran parte di anelli e collane, grazie alla grossa miniera di argento in città (maggiori dettagli a breve).

Qualsiasi cosa tu faccia, non rivolgerti alle guardie cittadine di Markarth. Sono utili come un ragno congelante quando sei nella sua ragnatela, e basta menzionare i Rinnegati perché vi sputino in un occhio. A proposito dei Rinnegati, questi selvaggi

saranno la tua fonte principale di entrate durante la tua permanenza a Markarth. Lo jarl quasi sempre ha una taglia su un capo o l'altro dei Rinnegati e se non ti dispiace andare spada contro ascia con qualche poveraccio, è un lavoro stabile.

La locanda Sangue d'argento è dove vorrai dirigerti dopo aver dato un'occhiata al mercato. Le bevande sono, al solito, annacquate (e a giudicare dal sapore metallico, con acqua fluviale che passa per la fonderia della città). Ciò che conta davvero è prendere una stanza. Non troverai nessuna faccia amichevole che ti suggerirà un posto economico dove stare a Markarth. I nativi non si fidano degli stranieri, quindi risparmiati la scocciatura e investi le monete per affittare una stanza decente.

Dopo che avrai trascorso un giorno per riposarti dal viaggio, vedrai che Markarth è divisa in due parti da una grossa rupe al centro. La parte con il fiume che scorre nel mezzo è chiamata Riverside, l'altra è chiamata Dryside. Riverside è dove gli operai del crogiolo e i nativi vivono, quindi non andarci. Dirigiti direttamente al Dryside a parlare con i nobili nord del luogo per vedere quali problemi puoi cominciare a risolvere (al prezzo più alto).

I due posti principali da vedere sono il Tempio di Dibella e la Miniera di Cidhna. Il tempio si trova sopra la rupe centrale. Un buon posto dove andare se sei in buoni rapporti con i Divini, ma ti avverto, le sacerdotesse di Dibella non consentono agli uomini di accedere ai santuari interni, quindi non presentarti senza un invito, se non vuoi essere scagliato dalla rupe.

La Miniera di Cidhna è il posto citato sopra, da dove proviene tutto l'argento. Ma è anche la prigione. Markarth usa i prigionieri per minare il minerale grezzo, e ce n'è veramente molto, quindi non farti cogliere in attività illegali in città o sarai trascinato là sotto a scavare. A quanto pare, l'intero posto è proprietà di una delle grosse famiglie della città, i Sangue Argento. Hai notato che la locanda si chiama come loro? Tieni sempre aperti i tuoi occhi da mercenario per indizi come questo. Ho provato a incontrare i capi della famiglia Sangue Argento per vedere se avevano qualche lavoro, ma sorvegliare le miniere non è il motivo per cui sono diventata un mercenario. Tuttavia, è qualcosa da tenere a mente se pensi di stare qui qualche mese.

L'ultimo posto di cui parlerò in questo libro è la Fortezza di Understone, dimora dello jarl di Markarth. È un bel palazzo come tanti (ammesso che i tuoi palazzi siano costruiti sottoterra), ma ciò che devi conoscere è la città sottostante la fortezza. Esatto,

c'è un'altra città sotto Markarth. Una di quelle vecchie rovine naniche. A volte ci sono delle spedizioni alle rovine che rappresentano degli ottimi incarichi, proteggere gli studiosi e magari sollevare qualche roccia qua e là. Se sei fortunato, puoi imbatterti in uno di quei vecchi macchinari nanici, e puoi portarti via un ricordo dopo averlo smontato.

Bene, le mani di Alleia cominciano a essere stanche e ciò significa che la guida è finita. Qualche consiglio prima di congedarci: non creare problemi a Markarth, non scatenare o interrompere risse e non ficcare il naso da nessuna parte senza che qualcuno che ti paghi per farlo. Perché credimi, nessuno a Markarth ti vuole in mezzo ai piedi. Guadagna il tuo oro, bevi il tuo idromele, vedi quello che c'è da vedere e vai per la tua strada. Nella Città di Pietra non cambia nulla ed è così che dev'essere.

La città di pietra

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.