I feudi di Skyrim

I feudi di Skyrim:
Guida per gli ufficiali superiori

Per utilizzo da parte degli ufficiali della Legione Imperiale

envenuto, leale ufficiale dell'Impero. Hai ricevuto questa guida affinché tu e gli uomini sotto il tuo comando possiate studiare la geografia di Skyrim. Dato che sarai di stanza a Skyrim a lungo, queste informazioni potrebbero rivelarsi inestimabili.

Skyrim è divisa in nove feudi. Un feudo è un grosso pezzo di terra all'incirca delle stesse dimensioni di una contea di Cyrodiil. Ogni feudo è governato da uno jarl, la cui corte ha la propria sede nella capitale del feudo.

Quattro di questi feudi sono piuttosto piccoli e scarsamente popolati. Di conseguenza, le capitali sono poco più che cittadine. Le cinque grandi città di Skyrim sono le capitali dei feudi più grandi.

A seguire vi è una rassegna dettagliata di ogni feudo.

EASTMARCH

Posizionato sui confini orientali di Skyrim, l'Eastmarch ha un confine in comune con Morrowind.Lo Jarl Ulfric Manto della Tempesta regna dall'antica città di Windhelm, e lui e i suoi seguaci rappresentano per te la minaccia maggiore.

Non abbassare mai la guardia nell'Eastmarch, dato che i Manto della Tempesta sono più forti e organizzati in queste terre. Come soldato imperiale, troverai ben pochi amici qui.

HAAFINGAR

Solitude, il trono del Re dei Re di Skyrim e la capitale del feudo di Haafingar, ha sempre accolto l'Impero a braccia aperte. Il commercio fluviale qui è fiorente, e scoprirai che gli abitanti di questo feudo sono tra i più ospitali di Skyrim.

Mentre continui nelle tue campagne, assicurati di mantenere una linea di rifornimento stabile a Solitude. L'Impero mantiene ampie provvigioni a Castel Dour, da cui il generale Tullius comanda tutte le legioni stazionate a Skyrim.

HJAALMARCH

Questo feudo è diviso equamente tra la ventosa tundra costellata di fattorie e un'enorme, fetida palude salata. C'è poco di interessante qui, a parte forse la capitale del feudo, Morthal.

Lo Jarl Idgrod Ravencrone è stato piuttosto cooperativo con l'Impero in passato, ma se messo in una posizione difficile sicuramente si preoccuperà solo dei propri interessi.

Per quanto il feudo sia di interesse strategico minimo per l'Impero, sarebbe un ottimo punto per un assedio dei Manto della Tempesta a Solitude, e per questo deve essere protetto dal nemico.

PALE

Il Pale è un reame sterile coperto da ampie zone di ghiaccio e neve. I suoi confini vanno dal centro di Skyrim fino alla costa nord. Il porto di Dawnstar, la capitale, è uno dei più trafficati della provincia.

Con l'accesso alle coste di Skyrim, Dawnstar potrebbe essere vitale per la guerra. Se i Manto della Tempesta decidessero di attaccare Solitude dal fiume, questo porto sarebbe un bersaglio molto allettante data l'estrema vicinanza.

REACH

Dominando i confini occidentali di Skyrim, il Reach è composto quasi interamente di montagne ripide e scoscese. Poco cresce in questo reame ostile, ma la capitale, Markarth, è fortezza di pietra quasi inespugnabile, un ottimo punto di difesa per le fazioni in guerra.

Ricorda che questa regione di Skyrim è la base dei Rinnegati, i ribelli nativi del Reach. Conoscono il territorio, possono colpire senza preavviso, e ritengono l'Impero un nemico. Se attaccano, non aspettarti - e non mostrare - nessuna pietà.

RIFT

Questo feudo occupa l'angolo sud-orientale di Skyrim, e come il Reach, è dominato da alte cime montuose. Il clima nel Rift è molto più mite che nei feudi settentrionali, e c'è più vegetazione. Di conseguenza qui l'agricoltura prospera.

Una parola di avvertimento su Riften, la capitale del feudo. I nostri emissari hanno ragione di sospettare che qui si trovi la base della Gilda dei Ladri, per quanto la sua forza sia molto minore che negli anni precedenti.

In ogni caso, ricorda ai tuoi uomini di tenersi sempre ben stretta la borsa, se hanno intenzione di passare del tempo in città.

WHITERUN

Questo feudo centrale è caratterizzato da enormi, erbose pianure dove si trovano numerose fattorie. Molte strade attraversano il Whiterun, che collegano i feudi più distanti.

La capitale del feudo, chiamata anch'essa Whiterun, siede su di un alto promontorio roccioso in mezzo a una grande boscaglia. Tra le più ricche città di Skyrim, Whiterun si è sempre dimostrata amichevole ai soldati dell'imperatore.

WINTERHOLD

Questo brullo, nevoso feudo nell'angolo nord-orientale di Skyrim è estremamente inospitale. Forse i maghi dell'Accademia di Winterhold hanno scelto di stabilirsi qui perché sapevano che nella maggior parte dei casi sarebbero stati lasciati in pace.

Come per Whiterun, il nome Winterhold descrive sia il feudo sia la sua capitale, sebbene non si tratti esattamente di una "città", bensì più di un mero villaggio costruito nei pressi dell'accademia.

Pochi altri insediamenti degni di nota esistono in questo deserto ghiacciato, e difficilmente avranno un ruolo significativo nella guerra.

I feudi di Skyrim

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.