Dzielnice Skyrim

Dzielnice Skyrim:
Przewodnik starszego oficera

do użytku oficerów Cesarskiego Legionu

itaj, lojalny oficerze Cesarstwa. Niniejszy przewodnik ma pomóc tobie, jak i ludziom pod twoim dowództwem, lepiej zrozumieć geografię Skyrim. Jako że będziesz służył w Skyrim przez dłuższy czas, informacje te powinny okazać się nieocenione.

Skyrim podzielone jest na dziewięć dzielnic, zwanych czasem włościami. Dzielnica to duży obszar, odpowiadający mniej więcej hrabstwu w Cyrodiil. Rządcą każdej dzielnicy jest jarl urzędujący w jej stołecznym mieście.

Cztery z tych dzielnic są stosunkowo niewielkie i słabo zaludnione. W związku z tym ich stolice są zaledwie większymi mieścinami. Pięć największych miast Skyrim to stolice większych dzielnic.

Poniżej przedstawiono szczegółowo każdą z dzielnic.

WSCHODNIA MARCHIA

Położona na wschodnich krańcach Skyrim Wschodnia Marchia sąsiaduje z Morrowind. Dzielnicą rządzi jarl Ulfric Gromowładny, urzędujący w starożytnym mieście Wichrowym Tronie. To jego oraz jego podwładnych musisz uważać za największe zagrożenie.

Nie wędruj beztrosko po Wschodniej Marchii, gdyż w krainie tej Gromowładni są najsilniejsi i najlepiej zorganizowani. Jako żołnierz Cesarstwa napotkasz tam niewielu przyjaciół.

HAAFINGAR

Samotnia, siedziba Najwyższego Króla Skyrim oraz stolica dzielnicy Haafingar, zawsze witała Cesarstwo z otwartymi ramionami. Rzeki są tu ruchliwymi szlakami handlowymi, a mieszkańcy tych okolic należą do najgościnniejszych w Skyrim.

Wyruszając na kampanię, pamiętaj o utrzymywaniu chronionej linii zaopatrzenia do Samotni. Cesarstwo utrzymuje znaczne zapasy w Zamku Dour, z którego generał Tullius sprawuje dowództwo nad wszystkimi legionami stacjonującymi w Skyrim.

HJAALMARCH

Ta dzielnica jest podzielona równo pomiędzy smaganą wiatrem tundrę usianą gospodarstwami rolnymi i wielkie, śmierdzące słone błota. Niewiele jest tu ciekawego, nie licząc może stolicy, Morthalu.

Jarl Idgrod Babokruk w przeszłości współpracowała z Cesarstwem, ale w trudnej sytuacji ostatecznie postawi swój interes na pierwszym miejscu.

Dzielnica ta ma znikome znaczenie strategiczne dla Cesarstwa, stanowiłaby jednak doskonałą bazę operacyjną oblężenia Samotni przez Gromowładnych, więc nie można oddać jej wrogowi.

BIEL

Biel to jałowa kraina pokryta bezkresnymi połaciami lodu i śniegu. Jej granice rozciągają się od centrum Skyrim aż po północne wybrzeże. Tutaj, w stołecznym mieście zwanym Gwiazdą Zaranną, znajduje się jeden z najbardziej ruchliwych portów prowincji.

Dzięki dostępowi do przybrzeżnych dróg wodnych Skyrim Gwiazda Zaranna może mieć ogromne znaczenie w działaniach wojennych. Jeśli Gromowładni zaatakują Samotnię od strony rzeki, port ten może stanowić kuszący cel ze względu na swą bliskość.

POGRANICZE

Obejmujące większość zachodniej granicy Skyrim Pogranicze składa się niemal całkowicie ze stromych, urwistych gór. W tej złowrogiej krainie niewiele rośnie, lecz jej stolica, Markart, to niemal niemożliwa do zdobycia kamienna forteca, która stanowiłaby doskonały punkt obronny dla którejkolwiek ze stron konfliktu.

Pamiętaj, że ta niebezpieczna dzielnica jest siedzibą Renegatów, buntowniczych mieszkańców Pogranicza. Oni znają teren, potrafią atakować bez ostrzeżenia i uważają Cesarstwo za wroga. Jeśli zaatakują, nie możesz spodziewać się ani okazywać litości.

RIFT

Ta dzielnica położona jest w południowo-wschodnim krańcu Skyrim i, podobnie jak Pogranicze na zachodzie, w przeważającej części składa się z wysokich górskich szczytów. Klimat w Rift jest łagodniejszy niż w dzielnicach północnych, dlatego też można tu znaleźć więcej roślinności. W związku z tym rozwija się tu rolnictwo.

Słowo ostrzeżenia co do Pęknin, stołecznego miasta dzielnicy. Nasi agenci mają powody do podejrzeń, że działa tam Gildia Złodziei, choć jest obecnie znacznie słabsza niż w poprzednich latach.

Na wszelki wypadek poucz ludzi, by mieli oko na swoje sakiewki, jeśli przydarzy im się zawitać do tego miasta na jakiś czas.

BIAŁA GRAŃ

Centralna dzielnica charakteryzuje się rozległymi trawiastymi równinami, na których znajdują się liczne gospodarstwa rolne. Przez Białą Grań przebiega wiele dróg łączących ze sobą dalej położone dzielnice.

Stołeczne miasto dzielnicy, również zwane Białą Granią, położone jest na skalistym wzniesieniu pośród wielkiej i płaskiej połaci buszu. Należąca do najzamożniejszych miast Skyrim Biała Grań zwykle okazywała w przeszłości gościnność żołnierzom Cesarza.

ZIMOWA TWIERDZA

Ta ponura, zawiana śniegiem dzielnica na północno-wschodnim skraju Skyrim jest zupełnie niegościnna. Być może magowie z tamtejszej Akademii wybrali ją na swą siedzibę, ponieważ wiedzieli, że będą mieć tam niezmącony spokój.

Tak jak w przypadku Białej Grani, nazwa „Zimowa Twierdza" odnosi się zarówno do dzielnicy, jak i do jej stołecznego miasta, choć trudno tu mówić o mieście. Stolica Zimowej Twierdzy to mizerna wioska zbudowana w pobliżu akademii magów.

Na tym skutym mrozem pustkowiu istnieje niewiele innych godnych wzmianki osad i nie zanosi się na to, by odegrało ono znaczącą rolę w wojnie.

Dzielnice 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.