Las comarcas de Skyrim

Las comarcas de Skyrim:
Una guía para comandantes

Para uso de los comandantes de la Legión Imperial

ienvenido, leal oficial del Imperio. Se te ha hecho entrega de esta guía para que te asista a ti, y a las tropas bajo tu mando, y os permita alcanzar una mayor comprensión de la geografía de Skyrim. Dado que serviréis en Skyrim durante un periodo prolongado, esta información os será de inestimable ayuda.

Skyrim se divide en nueve comarcas. Una comarca es una gran extensión de tierras que equivale, a rasgos generales, a los condados de Cyrodiil. Cada comarca está gobernada por un jarl, que mantiene su corte en la capital de la comarca.

De las nueve comarcas, cuatro son bastante pequeñas y están escasamente pobladas. Como consecuencia de ello, sus capitales son poco más que pueblos. Las cinco grandes ciudades de Skyrim actúan como capitales de las cinco comarcas más grandes.

A continuación, te ofrecemos un resumen pormenorizado de cada comarca.

MARCA ORIENTAL

Situada en las fronteras orientales de Skyrim, la Marca Oriental linda con Morrowind. El jarl Ulfric Capa de la Tormenta gobierna la comarca desde la vieja ciudad de Ventalia, y tanto él como sus seguidores deben considerarse como una amenaza de la mayor seriedad.

No marchéis a la ligera hacia la Marca Oriental, pues es el bastión por excelencia de los capas de la tormenta. Como soldados imperiales que sois, encontraréis poca gente amistosa por la zona.

HAAFINGAR

Soledad, sede del trono del rey supremo de Skyrim y capital de la comarca de

Haafingar, siempre ha recibido al Imperio con los brazos abiertos. Por sus ríos fluye el comercio en abundancia y veréis que las gentes de esta comarca se cuentan entre las más hospitalarias de Skyrim.

Conforme progreséis y sigáis avanzando en vuestras campañas, aseguraos de mantener líneas de suministros seguras hasta Soledad. El Imperio cuenta con provisiones abundantes en el Castillo Severo, desde el que el general Tulio comanda todas las legiones destacadas en Skyrim.

MARCA DE HJAAL

Esta comarca está compuesta a partes iguales por extensiones de tundra azotadas por el viento y con unas pocas granjas, y unas inmensas y hediondas marismas. En esta comarca hay poco de interés salvo, tal vez, la capital de la comarca, Morthal.

En el pasado, su jarl, Idgrod Cuervo Viejo, se ha mostrado bastante servicial con el Imperio, aunque en última instancia, buscará proteger sus propios intereses si se cree en una posición complicada.

Aunque esta comarca es de un valor estratégico mínimo para el Imperio, para los Capas de la Tormenta puede suponer un punto perfecto desde el que lanzar un asedio contra Soledad, por lo que deberá defenderse del enemigo.

EL PÁLIDO

El Pálido es un reino desolado, cubierto de amplias extensiones de hielo y nieve. Sus fronteras se extienden desde el centro de Skyrim hasta su costa más septentrional. En ella, se encuentra Lucero del Alba, la capital y uno de los puertos con más tráfico de toda la provincia.

Al contar con acceso a las vías fluviales costeras de Skyrim, Lucero del Alba puede resultar crucial en la campaña bélica. Si los Capas de la Tormenta decidiesen atacar Soledad por el río, este puerto les resultaría un objetivo tentador por su proximidad.

LA CUENCA

La Cuenca, que domina la frontera occidental de Skyrim, se compone casi exclusivamente de montañas escarpadas de gran pendiente. En este reino inhóspito no crece prácticamente nada, aunque Markarth, la capital, es una fortaleza de piedra casi inexpugnable, lo que la convierte en una posición defensiva excelente para ambos

bandos.

Tened presente que esta peligrosa región de Skyrim es el hogar de los renegados, los nativos rebeldes de la Cuenca. Conocen el terreno, pueden atacar sin aviso previo y se cuentan entre los enemigos del Imperio. Si atacasen, no se les deberá dar cuartel ni mostrar piedad alguna.

LA GRIETA

Esta comarca ocupa el extremo sudeste de Skyrim y, como la Cuenca en el oeste, está dominada por altos picos montañosos. El clima de la Grieta es más suave que el de las comarcas septentrionales, por lo que se puede ver más vegetación. Como consecuencia, la actividad granjera de la zona es abundante y productiva.

Sin embargo, hay que contemplar Riften, la capital de la comarca, con precaución. Nuestros agentes tienen razones para sospechar que es el hogar del gremio de ladrones, algo a tener en cuenta a pesar de que sus fuerzas se hayan visto muy mermadas en los últimos años.

Por ello, conviene alertar a la tropa de que vigilen bien sus bolsas de oro si tienen intención de pasar cierto tiempo en la ciudad.

CARRERA BLANCA

Esta comarca central se caracteriza por sus amplias llanuras de hierba, que albergan numerosas granjas. Por Carrera Blanca discurren muchos caminos, que comunican con las comarcas más lejanas.

La capital de la comarca, también llamada Carrera Blanca, se alza sobre un promontorio rocoso en una gran llanura de matorrales. Carrera Blanca, una de las ciudades más prósperas de Skyrim, ha demostrado ser amistosa con los soldados del emperador.

HIBERNALIA

Esta yerma comarca azotada por las nieves se encuentra en el extremo noreste de Skyrim y es totalmente inhóspita. Es posible que los magos del colegio de Hibernalia la hayan elegido como su hogar precisamente porque desean que no se les moleste.

Como sucede con Carrera Blanca, el nombre de Hibernalia es extensivo tanto a la comarca como a su capital. Sin embargo, el apelativo de "ciudad" no se puede aplicar a

esta capital. Es poco más que una pobre aldea, que se alza cerca del colegio de los magos.

En este páramo helado no hay muchos más asentamientos dignos de mención, y es bastante improbable que tenga un papel reseñable en la guerra.

Las comarcas de 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.