

# Feidelm luogo

## LUOGO

Tipo: città capitale

Popolazione: sconosciuta

Capitale dell'omonimo **Margraviato**, appartenuta al **Ducato di Feith** fino al 30 dicembre del **515** e successivamente annessa al **Ducato di Surok** in conseguenza del **Grande Tributo**. Nel maggio del **515** la città ha subito un violento saccheggio da parte di una spedizione di guerrieri Nordri capitanati da **Urkut Testa-di-Martello**, conclusosi con la distruzione di parte dei suoi edifici e con il brutale eccidio della Dinastia **Burrenton**, che vantava allora i diritti dinastici sul territorio.

A partire dal **516** ha inizio, per ordine del Margravio **Ludwig Heimer**, un'imponente opera di ricostruzione degli edifici distrutti, del porto e della cinta muraria.

## Storia della Città

La storia della città ha inizio nella metà del quarto secolo, quando gli Onhelanders provenienti da **Surok** ebbero la meglio sulle ultime riottose tribù facenti parte dell'ormai decaduto Khanast di Leidhar (**352**). Risulta di quegli anni la fondazione dell'accampamento fortificato di **Feidelm**, utilizzato come base per le operazioni militari interne alla regione nonché punto di raccolta per rinforzi e rifornimenti provenienti da Sud.

La ricompensa promessa in cambio ai vittoriosi Onhelanders era costituita dai territori delle ampie brughiere dell'ovest, i più appetibili dei quali venivano a trovarsi all'interno della preziosa striscia fertile compresa tra le alture dell'Heirilig e la foresta di Amedran, a ridosso delle **Lande dei Laghi**. La regione, di gran lunga più appetibile delle fredde e desolate brughiere del **Corno del Tramonto**, divenne ben presto teatro di scontri agguerriti: lo stesso villaggio fortificato di Feidelm, dapprima base per le operazioni militari nel territorio, divenne esso stesso teatro di numerosi scontri tra bande mercenarie. Le campagne circostanti furono devastate dal conflitto, rendendo la regione instabile e pericolosa fino al **359**. In quell'anno **Craig Burrenton**, Cavaliere di lungo corso al servizio della dinastia **Zeumann**, fu nominato Conte di **Feidelm** dall'allora **Granduca** per il suo inestimabile contributo alla **Campagna del Nord**.

## La nascita della Contea

Lord **Craig** riuscì agevolmente ad imporre la sua autorità sui riottosi Onhelanders, le cui bande si erano andate progressivamente assottigliando negli otto anni di lotte intestine: molti di essi accettarono di deporre le armi in cambio di signorie minori, altri furono scacciati e dovettero fare ritorno al **Ducato di Surok**.

## La Prima Guerra dei Burrenton

I cinque anni successivi all'insediamento del nuovo Conte costituirono per la città un momento di grande sviluppo: il numero di cittadini crebbe rapidamente, avvicinandosi a quello delle città più popolate del Ducato, ed ebbero inizio i lavori per la costruzione del porto.

La situazione cambiò drasticamente in conseguenza della morte dell'ormai anziano **Craig Burrenton** e dell'ascesa del figlio adottivo **Maknos**: la scelta scatenò le ire del cugino **Samuel** e fu il pretesto per lo scoppio del conflitto noto come **Prima Guerra dei Burrenton**. Il Conte legittimo riuscì ad avere la meglio, sconfiggendo il cugino sulle mura di Feidelm nella primavera dell'anno **366**. La guerra ebbe però l'effetto di bloccare lo sviluppo della città, paralizzando la costruzione delle strade e impedendo il completamento del porto.

## La piaga Elsenorita

L'impossibilità di poter armare una flotta e l'assenza di fortificazioni difensive contribuì a favorire le incursioni dei pirati Elsenoriti, che negli anni compresi tra il 360 e il 370 colpirono violentemente le coste ovet del Ducato. La neonata e debole Contea di Feidelm non fu risparmiata, subendo in numerose occasioni razzie e persino rapimenti: nell'anno **367** un manipolo di guerrieri appartenenti al Clan **Mobogion** riesce a penetrare nottetempo dentro la città e si rende responsabile del rapimento di tre donne. Appena un anno dopo avviene il rapimento di Lady **Estelle Vonner** durante il suo viaggio da **Garak** verso **Feidelm** in visita agli zii materni.

## La Seconda Guerra dei Burrenton

Le continue incursioni Elsenorite continuarono a bloccare i commerci e a impedire lo sviluppo rurale, ma più di ogni altra cosa continuarono a logorare l'esercito di **Feidelm**. La Contea si trovò quindi impreparata al ritorno di **Samuel Burrenton** e allo scoppio della **guerra** che ne seguì (**375-385**). Anche stavolta il Conte **Maknos**, grazie all'appoggio degli Onhelanders, riuscì a strappare una vittoria. Come ricompensa per l'aiuto fornito, ai suoi alleati furono concesse rendite e signorie nella porzione occidentale e selvaggia della Contea: il cosiddetto **Corno del Tramonto**, che avrebbe successivamente dato alla luce la **Baronia di Lagos**.

## La crescita della città

Nel periodo successivo alla **Seconda guerra dei Burrenton** la città di **Feidelm** riesce finalmente ad accrescere le sue dimensioni e l'importanza nell'economia del Ducato. Il porto viene completato, e dà inizio a una serie di scambi e attività commerciali con le terre di **Surok** e di **Amer**. La costituzione della colonia penale di **Lagos** e la (ri)fondazione della città di **Feith** hanno inoltre l'effetto di distogliere l'attenzione dei pirati: nel giro di qualche decennio **Feidelm** diventa la città

meno rischiosa della zona Ovest di **Feith**, incrementando ulteriormente le sue dimensioni e sviluppando una fiorente vita cittadina. La cinta muraria, che si rivela ben presto insufficiente, viene oltrepassata dalle nuove case favorendo la creazione di ampie zone periferiche, strade disordinate e percorsi tortuosi tra i rioni: a partire da quegli anni, Feidelm diviene nota come la *città dei sobborghi*.

## Il Sacco di Feidelm

Per oltre un secolo la città di **Feidelm** riesce a mantenere un periodo di relativa tranquillità, riuscendo a farsi coinvolgere soltanto in minima parte dai burrascosi eventi che accadono nelle altre zone del Ducato. Tutto questo termina in modo improvviso la notte tra il 22 e il 23 aprile del **515**, quando la città subisce l'attacco di un massiccio numero di guerrieri Nordri. L'assenza di una parte rilevante dell'esercito della Contea, inviato a **Lagos** su diretta richiesta del Duca **Paul Sullivan**, rende le difese della città insufficienti: la guarnigione a difesa del porto viene massacrata, così come la maggior parte della guardia civica che tenta una disperata difesa della città. Si combatte tra i sobborghi, poi sotto le mura interne, infine sulle porte del palazzo del Conte. L'avanzata dei Nordri è però inarrestabile: all'alba del 24 aprile, dopo un giorno intero di combattimenti sanguinosi, i Nordri penetrano nel palazzo del Conte: il loro capo, **Urkut Testa-di-Martello**, uccide con le sue mani il Conte **Saul Burrenton**, rimasto eroicamente a difendere la moglie e i figli. Nessuno sa con precisione cosa avviene a quel punto all'interno del Palazzo del Conte: quel che è certo, è che nessun membro della famiglia Burrenton, della loro guardia personale e della loro servitù sopravviverà a quell'infausta giornata.

Gli uomini di **Urkut Testa-di-Martello** restano in città per due giorni, abbandonandosi alla violenza e al saccheggio. I racconti dei sopravvissuti narrano di come la sera del 24 aprile il loro comandante, nel corso di un bivacco organizzato con parte dei proventi delle razzie, sia arrivato a proclamarsi Conte di Feidelm costringendo un sacerdote a prestarsi alla cerimonia: è opinione comune che l'atto avesse come obiettivo quello di farsi beffe di **Bjorn di Skoffin**, che soltanto un anno prima aveva ricevuto il titolo di Conte di Halden prestando solenne giuramento nelle mani del vescovo della città.

## Quartieri e Luoghi

Lo sviluppo demografico subito a partire dalla seconda metà del quarto secolo ha trasformato il borgo originario in una vera e propria città. La costruzione delle nuove case è avvenuta in fretta e senza regole precise, favorendo la creazione di sobborghi a ridosso della cinta muraria. Quest'ultima, disposta sui tre lati non coperti dal mare, ha perso progressivamente la sua utilità: intere porzioni dell'originario baluardo sono state utilizzate come mura portanti per le abitazioni nel corso dei decenni successivi.

La costruzione disordinata di case e botteghe dentro e fuori dalle mura ha complicato notevolmente la viabilità della città: gli stretti viottoli che la percorrono in discesa e in salita formano spesso un vero e proprio labirinto entro cui il viaggiatore inesperto non tarda a smarrirsi. Se questo non costituisce problema nel Borgo Vecchio, decentemente sorvegliato dalla soldataglia meno capace al servizio del Margravio, altrettanto non può dirsi nei vicoli dei sobborghi, patente ricovero di tagliaborse, briganti ed assassini.

A partire dal **515**, in conseguenza dell'arrivo dei profughi provenienti da **Nuova Lagos**, la striscia pianeggiante a ridosso dei sobborghi è stata assorbita all'interno di un gigantesco **Ongelkamp**, organizzato dall'allora **Duca di Feith** per dare rifugio ai profughi provenienti dalle colonie di Feith ad Elsenor. Inizialmente disposto come misura temporanea, il *campo di sventura* ha progressivamente ampliato le sue dimensioni attirando molti dei poveri e dei senzatetto delle campagne circostanti.

## Il Borgo Vecchio

Definisce l'area compresa tra le ormai poco riconoscibili mura interne; la presenza di soldati lo rende il luogo idealmente più sicuro della città. Al suo interno, su una altura appena accennata, sorge il **Castello dei Burrenton**, non distante dalla **Chiesa del Radioso**.

## Chiesa del Radioso

Mausoleo di apprezzabili dimensioni consacrato a tutte le divinità ma di fatto operato da Sacerdoti di Pyros. Costituisce dimora del vescovo di Feidelm fino all'aprile del **515**, quando un manipolo di paladini riuscì a dare scampo all'**alto vicario** dagli eventi del **sacco di Feidelm**, riparandolo presso **Ostfold**. È oggi affidato alle cure di **Gert Todder** e **Vanor Flachen**, giovani sacerdoti dell'ordine di Pyros noti di acerba esperienza e serafico zelo.

In occasione del **sacco di Feidelm** la chiesa fu teatro della crudele farsa compiuta da **Urkut Testa-di-Martello**, che obbligò l'allora sacerdote **Frederick Derrak** a proclamare il barbaro Conte di Feidelm. La cerimonia, che nelle intenzioni di **Urkut** avrebbe dovuto fare il verso all'investitura di **Bjorn di Skoffin** a Conte di **Halden**, risulta come è ovvio insussistente.

## Castello dei Burrenton

Storica dimora della famiglia Burrenton, Conti di Feidelm fino al **sacco della città**. Dal gennaio del **516** è abitata dal Margravio **Ludwig Heimer**, dalla sua famiglia e dai suoi più alti dignitari.

## Locande, Osterie e Botteghe

- **La Brocca di Giada**, ostello di buon livello.
- **Osteria del Tulipano**, taverna e affittacamere costruita a ridosso del lato interno delle vecchie mura.

## Altri edifici importanti

- **Gran Teatro di Feidelm**

## Il Sobborgo di Mezzanotte

Periferia nord della città: è il più antico tra i quartieri al di là delle vecchie mura, e per questo anche il più grosso e disordinato: ospita il mercato nuovo, il tribunale e la maggior parte delle botteghe artigiane della città. Si tratta di una zona relativamente sicura, se si chiude un occhio sui frequenti scippi che avvengono quotidianamente tra le strette e affollate vie del mercato. Il *Sobborgo di Mezzanotte* è l'unica zona della città a non essere stata praticamente toccata durante il **sacco di Feidelm**, ed è quindi quella che versa nelle migliori condizioni: la quasi totalità dei suoi edifici è ancora in piedi.

## Il Sobborgo di Levante

Periferia est della città, la più vicina al Fronte del Porto: ospitava il mercato vecchio, distrutto nell'aprile del **515** in conseguenza del **sacco di Feidelm**. Gran parte del quartiere ha subito gravi danneggiamenti in conseguenza di quell'evento. La grande quantità di tende erette tra le mura degli edifici disastriati rende i suoi confini esterni praticamente indistinguibili con quelli dell'**Ongelkamp**. Si tratta probabilmente del quartiere più povero e meno controllabile della città.

## Edifici significativi

- **Il Nido dei Cinghiali**, piccola caserma della guardia cittadina

## Locande, Osterie e Botteghe

- La Barca Rossa, un edificio di legno addossato a un grosso rudere ancora in parte sventrato. Una vera barca rossa, un po' sgangherata, fa da insegna; dentro c'è molta confusione e lunghe tavolate, sgabelli, paglia e segatura a terra. La clientela è composta per lo più da uomini locali, rallegrati da qualche donnina compiacente. Nelle vicinanze si trova una casa di malaffare gestita da una certa Lorna. L'oste è Ebe la Zeppa.
- **Mazza e Panella**, taverna che affaccia sul Mercato Vecchio: ben nota per le sue panelle e per una baratteria molto frequentata
- La Lepre di Tetto

## Il Sobborgo di Ponente

Periferia ovest della città. Ospita la stazione di posta, l'acquedotto della città e un buon numero di case, molte delle quali costruite "le une sopra alle altre" in conseguenza della parziale ricostruzione successiva al **sacco di Feidelm**.

- Stazione di Posta di Ponente, segnalata da un'insegna dai colori vivaci che rappresenta uno scudo con nave, corno e leone marino, sembra uno stemma nobile (la nave e il corno sono stemmi della lega dei seebans). Vecchio cameriere di nome Siberius. Posto estremamente costoso e di buon livello.

## Fronte del Porto

La zona portuale della città, quasi interamente distrutta durante il **sacco di Feidelm**. Le vie d'accesso al quartiere vengono chiuse in conseguenza dell'inizio dei lavori di ricostruzione, che si estendono per tutta la primavera del **516**.

## Ongelkamp

Vasto campo di sventura disposto dal Duca di Feith nell'inverno del **515** per dare temporaneamente asilo agli esuli del **massacro di Nuova Lagos** che riuscirono a raggiungere il porto della città. Originariamente situato a ridosso del Sobborgo di Levante, ha progressivamente ampliato le sue dimensioni fino a cingere quasi interamente la città: costituisce a tutt'oggi un comodo asilo per numerosi briganti e criminali, che contribuiscono a renderla una zona pericolosa e degradata.

## Dintorni di Feidelm

A Nord di Feidelm le campagne sono coltivate intensamente, in un sistema ben organizzato sotto il controllo dell'esercito.

Il territorio racchiuso tra i villaggi di **Grenze**, **Weizenfeld** e **Roudorf** e il corso del fiume Flussbett è occupato da numerose fattorie: la zona è considerata abbastanza sicura.

Anche più a Nord si stendono campi coltivati, tra **Dieck**, **Stoden** fino alle colline di **Echt**. Qui però i rischi di incursioni di banditi e irredentisti sono maggiori e, tra un abitato e l'altro, non ci sono fattorie isolate.

La popolazione di tutta la zona agricola a Nord di Feidelm è variegata: in parte ci sono ancora i vecchi abitanti, soprattutto nei villaggi più grandi. Accanto a loro si aggiunge un numero significativo di sfollati della Guerra delle Lande, prelevati negli Ongelkamp e assegnati come braccianti ai cosiddetti **Feirmkamp**, i "campi di lavoro". Infine ci sono alcuni prigionieri, disertori e irredentisti, ben sorvegliati dai soldati e riconoscibili da un marchio impresso loro sul viso. La presenza dell'**esercito** è imponente, in particolare opera in questa zona il Battaglione Baaren.

## Villaggi e abitati principali

- [Grenze](#)
- [Weizenfeld](#), ospita una stazione di posta (con annessa locanda) aperta di recente, informalmente chiamata [Il Ghigno in Faccia](#) in onore di un leggendario impiccato che per settimane ha mostrato il suo ghigno mezzo congelato spaventando i visitatori.
- [Maben](#), è il cuore logistico dell'Esercito di Feidelm nell'area, essendo il villaggio più vicino al [Cariceto di Amedran](#)
- [Roudorf](#), fu attaccato nella primavera del 517 dai Kraighar e gravemente danneggiato
- [Dieck](#), ospita una stazione di posta; fu attaccato nella primavera del 517 dai Kraighar e gravemente danneggiato
- [Stoden](#)
- [Echt](#)
- [Milz](#), villaggio costiero abitato per lo più da pescatori

## Voci correlate

---

- [Mappa della città di Feidelm](#)
- [Mappa dei dintorni della città di Feidelm](#)