

# Kronach (contea) luogo

## LUOGO

Tipo: contea

Popolazione: sconosciuta

Contea di **Krandamer** situata nella zona sud-occidentale del Ducato. I suoi territori comprendono una considerevole porzione delle **Allston Orientali**, sulla quale anticamente si estendeva l'antico **Dominio dei Nani** e che oggi corrispondono ai possedimenti della Baronia di **Kyren**, che ospita una delle più numerose comunità Naniche presenti all'interno del Granducato. Il suo paesaggio è molto variegato: le asperità della zona meridionale degradano verso nord in una serie di pianure coltivate, mentre a nord-est e a nord-ovest vi sono zone collinari e boschive utilizzate soprattutto per la caccia e per l'allevamento di bestiame. Ad ovest, sulle rive del fiume **Loray**, sorge l'imponente **Foresta delle Anime**, un enorme distesa di colline alberate che si innalzano fino a incontrarsi con le Allston: su quei freddi e inospitali territori si estendono i possedimenti dell'isolata Baronia di **Shawn**.

## Storia e tradizioni

Le origini dell'antica città di **Kronach** affondano le radici nell'era dei **Popoli Antichi**: si tratta di uno dei primi insediamenti umani del Continente, che esercitò a lungo la sua egemonia sui territori circostanti. Numerose cronache dell'epoca attestano il susseguirsi di almeno tre importanti guerre combattute contro i Nani dell'Antico Dominio, che a lungo rimasero gli unici possessori e lavoratori del bronzo e del ferro. Il conflitto secolare con la stirpe Nanica, che secondo molti ebbe come conseguenza la progressiva disgregazione dell'Antico Dominio ad est del fiume **Loray**, portò alla conquista di importanti baluardi all'interno delle Allston e ai primi contatti con i Nani della Rocca di **Al-Ghazr**: gli scontri con la stirpe Nanica furono di breve durata e portarono alla firma di un importante trattato di pace e alleanza che leggherà il destino delle due stirpi nei secoli a venire.

La supremazia territoriale della città-stato di **Kronach** all'interno dei territori occidentali di **Krandamer** si mantiene inalterata per tutta l'era dei **Popoli Antichi**, protraendosi fino all'**età dei Khan**: la stessa città di **Krandamer**, originariamente, fa parte dei suoi sconfinati territori.

### L'arrivo di Dagor

Nell'anno **35 a.F.** il potente **Khanast** di **Kronach**, guidato dal **Khan** noto come **Korgoth l'Immortale**, si scontra con l'esercito di **Avilius Dagor**: con lui, in rispetto dell'antico trattato, marciano anche i Nani della Rocca di **Al-Ghazr** guidati dal **Kain Alkon-Mar**.

Lo scontro è probabilmente il più duro tra tutti quelli che il generale Turniano si troverà ad affrontare in terra di **Greyhaven**: le armate di **Korgoth l'Immortale** vantano una notevole superiorità numerica e, soprattutto, una migliore conoscenza del territorio. Le truppe di **Dagor**, di contro, erano superiori in campo aperto grazie all'equipaggiamento migliore e a una disciplina militare di gran lunga più efficace. Gli scontri con il **Khanast** di **Kronach** si protraggono per tre lunghi anni, nel corso dei quali le truppe Turniane riescono a resistere agli agguati e alle aggressioni e ad avanzare verso la città di **Kronach**, cingendola d'assedio. Nel momento finale della guerra, sotto le alte mura della città di **Kronach**, **Korgoth l'Immortale** affronta in duello **Avilius Dagor**, incontrando la sua fine. In onore di quel memorabile scontro è stata eretta una enorme statua, situata fuori dalla porta est di **Kronach**, che raffigura i due contendenti un attimo prima che venga sferrato il colpo mortale.

### La dominazione Turniana

Il lungo periodo di dominazione Turniana porta notevoli cambiamenti nello stile di vita della variegata popolazione del **Khanast** di **Kronach**: il vastissimo territorio ricoperto dal **Khanast** viene partizionato in una serie di province, assegnate ad altrettanti governatori. La passiva accettazione delle regole imposte dall'Impero da parte della nutrita minoranza Nanica concentrata nei pressi della Rocca di **Al-Ghazr** contribuisce alla distensione dei rapporti: nel giro di un paio di secoli quello che era considerato il più forte e orgoglioso dei **Khanast** assimila la cultura e le tradizioni Turniane, dando l'impressione di aver dimenticato ogni rancore e favorendo una proficua serie di scambi culturali e tradizionali con l'Impero. Tutto questo è destinato a finire tragicamente nell'anno **229**, a seguito dell'indipendenza del Granducato e del ripristino degli antichi diritti di sangue **Khanast**.

### L'indipendenza del Granducato di Greyhaven

Quando, nel **229**, le invasioni nomadi e la crisi dell'Impero di Turn portano alla proclamazione del Granducato di **Greyhaven**, molte delle dinastie degli antichi **Khanast** decidono di ribellarsi ai governatori locali per riconquistare il proprio antico diritto di sangue. Nella maggior parte dei Ducati, il ridotto presidio militare di Delos viene rapidamente sopraffatto dalle insurrezioni delle dinastie dei futuri Duchi e dei loro antichi seguaci: non è però il caso di **Krandamer**, che nel **229** ospita ancora un gran numero di truppe Imperiali al servizio dei governatori locali, perfettamente equipaggiate e pronte allo scontro.

A sollevarsi contro questo importante presidio, concentrato all'interno della città fortificata di **Kronach**, sono i fratelli **Gor** e **Votan Hauland**, diretti discendenti di **Korgoth l'Immortale**: con loro si schierano anche le popolazioni naniche di **Al Ghazr**, in rispetto ancora una volta dell'antico trattato di alleanza.

## la distruzione d Al Ghazr

Il contributo dei Nani di **Al Ghazr** si rivela ben presto fondamentale: la loro conoscenza delle fortificazioni e delle macchine d'assedio consente ai fratelli **Gor** e **Votan Hauland** di conquistare la città di **Kronach**. Ma la Rocca di **Al Ghazr** è costretta a pagare a caro prezzo la scelta di combattere a fianco dei ribelli: nell'anno **233**, a poche settimane dalla firma del trattato di pace che avrebbe sancito la fine della guerra, una nuova armata Deliota proveniente dal Passo attacca e distrugge in soli undici giorni la cittadella: la quasi totalità dei suoi abitanti, più di metà della popolazione Nanica a quel tempo presente in terra di **Krandamer**, perdono la vita uccisi negli scontri o nella conseguente devastazione. Gli **undici giorni di Al Ghazr** costituiscono a tutt'oggi l'unico esempio documentato di battaglia tra l'Impero di Delos e la stirpe Nanica.

## La fondazione di Tor-Kyr

La sconfitta di quell'ultima spedizione militare Deliota ad opera delle forze di **Votan Hauland** segna di fatto la fine della guerra tra **Greyhaven** e **Delos**. Negli anni successivi al ripristino dell'antico diritto **Khanast**, sul suolo dove sorgeva la **Rocca di Al Ghazr** ha inizio la costruzione di una nuova città, alla quale viene dato il nome di **Tor-Kyr** (*Tempio degli Ero*). La costruzione viene però interrotta nell'anno **266** a seguito dell'invasione dell'esercito del Duca di **Amilanta Fergus DeMoine**.

Nel **286**, 9 anni dopo il ritiro delle truppe di Amilanta, la città fortificata di **Tor-Kyr** viene infine completata. Al suo interno, sulla pietra delle alte mura che circondano il Tempio di **Ilmarinen**, vengono incisi i nomi di tutti i valorosi che riuscirono a resistere per undici giorni all'attacco dell'esercito Imperiale dando il tempo alla città di **Kronach** di schierare il proprio esercito. Nell'anno **287** la popolazione di **Tor-Kyr**, composta in gran parte da Nani, elegge il **Kain Akbar-Roh** e la **Voce di Ilmarinen Kun-Dahr** ai vertici dell'autorità militare e religiosa della città.

## La nascita della Gilda dei Costruttori

In conseguenza del ritiro dell'esercito di **Amilanta** ha inizio il lento processo di ricostruzione dei territori occidentali di **Krandamer**. Nei 10 anni che vanno dal **276** al **286** le contee di **Kharas** e di **Kronach** si ricoprono di cave e cantieri, finanziati in gran parte dal governo centrale. Allo scopo di contenere gli ingenti costi della ricostruzione il Duca **Sedrik Zarnoff**, detto *l'Astuto*, promulga una serie di decreti che danno la possibilità a coloro che contribuiranno al processo di ricostruzione di reclamare la proprietà delle miniere, delle cave e persino dei boschi impiegati per l'approvvigionamento dei materiali, aggiungendole ai propri possedimenti. La vantaggiosa offerta suscita l'interesse di signorotti locali, mercanti facoltosi e di un ristretto numero di potenti famiglie di origine Turniana sopravvissute alle rivolte dei Duchi grazie alla loro forte integrazione con le dinastie locali: saranno proprio queste tre forze, in gran parte prive di titoli nobiliari, a sostenere gran parte dei lavori e delle spese di ricostruzione delle contee di **Kharas** e di **Kronach** entrando nel contempo in possesso di un cospicuo numero di cave, giacimenti, zone boschive e depositi minerari della zona. A tutela di questi possedimenti e per facilitare la loro amministrazione viene fondata nel **286** la **Gilda dei Costruttori**. Le funzioni della Gilda vengono stabilite mediante la promulgazione di uno statuto modellato su quello della **Gilda dei Mercanti**. La nascita della Gilda coincide con la celebrazione del completamento dei lavori di ricostruzione della città fortificata di **Tor-Kyr**, che ne diviene la sua capitale storica: è lì che, nel **287**, viene inaugurato il primo **Palazzo dei Costruttori**.

## Il Primo dei Grandi Maestri

Il Gran Maestro dei Costruttori eletto nel **286** è **Thomas Ferguson**, leggendario inventore e costruttore di **Krandamer**. La nomina rende omaggio alla sua ineguagliata creatività, visibile nelle sue innumerevoli realizzazioni in terra di **Krandamer**, e al contributo non trascurabile nella ricostruzione di **Tor-Kyr** e della Contea di **Kronach** in generale.

## I Feudi di Kronach

I Feudi della Contea di Kronach sono tutti caratterizzati dalle grandi dimensioni e dalla scarsità della popolazione. La sola eccezione è costituita dai territori nei pressi della città di **Kronach**, che costituiscono il cuore agricolo della Contea e che corrispondono al punto dove si concentra la maggioranza della popolazione.

- La **Baronia di Kyren**, situata nella parte sud-orientale della Contea: i territori del feudo si estendono in gran parte sulle **Allston**, dove si trovano un gran numero di miniere e di cave di ferro, rame, pietra e carbone. La quasi totalità dei **Nani della Rocca** di Krandamer vive all'interno degli smisurati territori di questa Baronia: la città Baronale, **Tor-Kyr**, costituisce il più grande insediamento Nanico all'interno dei confini del **Granducato di Greyhaven**. A tutt'oggi la popolazione elegge ancora, nel rispetto delle antiche tradizioni, il **Kain** e la **Voce di Ilmarinen** che dal **304**, anno di istituzione della Baronia, svolgono funzioni non dissimili da quelle di **borgomastro** e di **prevosto** della città.
- La **Baronia di Wolgast**, situata nella parte nord-orientale della Contea e confinante con le Contee di **Stolberg** e di **Krandamer**. Una cospicua parte del suo territorio è occupata dalla cosiddetta **Valle del Marmo**, dove si trova una grande concentrazione di cave a cielo aperto di marmi, argille, pietre e ghiaia di vario tipo.
- La **Baronia di Shawn**, situata nella parte sud-occidentale della Contea: in una zona sperduta e montuosa di questa isolata **Baronia** si trovano le sorgenti del fiume **Loray**, che divide i territori di **Shawn** da quelli del Ducato di **Amer** (Baronia di **Keib**).
- La **Signoria di Reil**, che comprende la cittadina di **Reil** e il villaggio di **Kunz**.

## Edifici ed opere di rilievo

---

All'interno della Contea della **Gilda dei Costruttori** è possibile imbattersi in numerose opere realizzate da importanti maestri del passato. Il più importante tra loro è senza dubbio **Thomas Ferguson**,

- Il primo **Palazzo dei Costruttori**, costruito nel **287** nella città di **Tor-Kyr**: l'edificio è stato la sede della **Gilda dei Costruttori** fino al **323**, ed oggi è teatro di importanti visite, attività e incontri ad opera della stessa Gilda.
- L'attuale **Palazzo dei Costruttori**, inaugurato nel **323** a **Kronach**, che costituisce l'attuale sede della Gilda.
- Il complesso di statue noto con il nome di **Vaas-Das-Targ** (*grande percorso di guerra*), un camminamento che illustra la seconda parte del sanguinoso conflitto tra il **Khanast di Kronach** e l'esercito Turniano del **35-31** aF e la sua conclusione, con la morte del **Khan Korgoth l'Immortale** per mano del generale **Avilius Dagor**. Il **Vaas-Das-Targ** è stato realizzato intorno all'**anno 40**, e non comprende quindi eventi successivi quali la liberazione di **Kronach**, il sacrificio dei Nani di **Al-Ghazr** o la vittoria dell'esercito di **Votan Hauland**. La prima parte della guerra è descritta nell'**Harg-Das-Targ** (*piccolo percorso di guerra*), complesso di statue simile al **Vaas-Das-Targ** ma molto più piccolo, costruito nella città di **Voran** (Contea di **Krandamer**) durante quello stesso periodo.
- Il **Ponte dei Dieci Archi** sul fiume **Loray**, realizzato da **Thomas Ferguson**: si tratta di un'opera di estrema solidità e imponenza, che permette il passaggio di quattro carri contemporaneamente. Il ponte, costruito nel **283**, è stato successivamente dotato di due serie di grandi portoni in lega di ferro che consentono di chiuderlo in modo estremamente efficace. Per il transito sul ponte, rimasto a lungo l'unico collegamento con il **Ducato di Amer**, sono richiesti a tutt'oggi alti tributi.

## Boschi e foreste

---

- La **Foresta delle Anime**, situata presso la valle di **Klein-Mar**: imponente distesa alberata che ricopre una zona prevalentemente collinare posta nel margine sud-occidentale della Contea, giungendo fino alle pendici delle **Allston Orientali**. Le porzioni più esterne della foresta, ai cui margini si trovano un paio di villaggi, sono in assegnazione permanente alla **Gilda dei Costruttori** e costituiscono la sua principale fonte di approvvigionamento di legname. La parte interna, così come i territori che la comprendono e i monti che la circondano a sud, fanno parte dei possedimenti della solitaria Marca di **Klein-Mar**.

## Commercio e strade

---

La strada che continua oltre il **Ponte dei Dieci Archi** prende il nome di **Strada del Tramonto**. La strada si snoda attraverso le zone più popolate della Contea, e consente il transito di importanti rotte commerciali verso **Amer** e verso il mare.

## Famiglie e dinastie

---

Il Conte di **Kronach** è Lord **Julian Hauland-Bruke**, capostipite della dinastia ereditaria che discende direttamente dal Duca **Adolf Hauland**. E' sposato con **Emily Reed**, proveniente da un'antica famiglia Turniana estremamente facoltosa.

## Esercito e Guardia Civica

---

La contea dispone di un esercito ridotto, supportato nel suo operato da un efficiente corpo di guardia civica: l'esercito viene utilizzato prevalentemente per il controllo dei confini, mentre alla guardia è delegata la sorveglianza e la manutenzione delle strade e la riscossione delle decime e delle imposte. Nella Baronìa di **Kyren** all'esercito e alla guardia civica si aggiunge il **Val-Akmàr**, un corpo di soldati scelti interamente composto da **Nani della Rocca** che ha come funzione principale il pattugliamento delle strade che portano alla città di **Tor-Kyr** e la difesa delle sue mura. Nel **517** il **Val-Akmàr** è composto da novanta uomini, ottimamente armati ed equipaggiati, tra i quali spicca il Comandante **Borok-Tor**.

## Voci correlate

---

- **Baronia di Kyren**.
- **Baronia di Wolgast**.
- **Signoria di Reil**.