Gulas (ducato) luogo

Gli elementi caratteristici del Ducato di Gulas sono i rapporti con gli elfi e la Repubblica di Lankbow, la presenza di realtà politiche particolari come la Città Libera di Erengard, la frontiera con i Nomadi e una Contea (Leaf, ai confini orientali) che si differenzia notevolmente dal resto del territorio.
In alcuni casi oltre ai nomi umani vengono riportati, tra parentesi, anche quelli elfici.

LUOGO	
Tipo:	sconosciuto
Popolazione:	sconosciuta

Storia

Età Ancestrale

Anche in questi territori settentrionali diverse furono le città fondate dai Popoli Antichi, le cui origini si perdono nella notte dei tempi.
Il destino riservò una sorte particolarmente tragica ad Alfgath, probabilmente la più importante e potente di queste città, che dominava le pianure tra i due grandi laghi (Lago Verde e Lago della Luna), una zona dal clima mite, particolarmente adatta alle coltivazioni.
Quelle stesse pianure furono sconvolte dal Primo Cataclisma e rimasero sommerse dall'esondazione dei Laghi, che per secoli divennero un unico specchio d'acqua.
Le rovine della città sono ormai circondate da un bosco che è stato eletto rifugio da parte di una comunità Druidica.

Età degli Eroi

Le comunità umane disgregate dagli eventi catastrofici del Primo Cataclisma (2000 a.F. - 1900 a.F.) vennero riunite e riorganizzate da una nuova stirpe di guerrieri, che diede vita alla civiltà Shanti. Ancora una volta la maggior parte di queste città si condensarono nelle zone occidentali, in particolare nella piana dei laghi, ormai riemersa.
La loro città-stato sorse sulle fondamenta di Alfgath, di cui mantenne il nome.

Età Khan

Il Secondo Cataclisma (459 a.F. - 430 a.F.) comportò la fine della civiltà Shanti e l'inizio del dominio dei Khan.
Vennero creati due Khanast, quello di Gulas e quello di Leaf, che in qualche modo già evidenziavano le differenze tra le due zone.
Le rovine del bosco di Feyrd sono i resti di un loro insediamento, mentre i tumuli delle Lande di Thum testimoniano delle loro usanze funerarie.
All'inizio del I secolo a.F. le stesse invasioni dei Nomadi che investirono Benson e la forte rivalità tra i due Khanast si rivelarano fatali per i Khan del nord.
I Nomadi furono in qualche modo respinti, ma nel giro di pochi decenni il Khanast di Gulas (esclusi i territori più settentrionali, i futuri Protettorati Elfici) fu integrato nel sistema politico Turniano, mentre quello di Leaf, il cui territorio era troppo lontano, difficile da difendere e poco appetibile, si frammentò in piccole entità.
I turniani non riuscirono a diffondere le loro tradizioni in territori così lontani e marginali, di conseguenza mantennero pressochè intatte le usanze e le tradizioni preesistenti, integrandole con le proprie.

I Protettorati Elfici

Quello di Gulas è il più giovane tra i sei che costituiscono il Granducato di Greyhaven. Sino a un secolo e mezzo fa era una semplice Contea.
I territori a nord della città di Gulas erano indipendenti, praticamente delle Città Stato autogovernate. La loro popolazione era prevalentemente umana, ma forte era la presenza degli elfi, soprattutto mercanti, che spesso ricoprivano le massime cariche di governo cittadino, al punto che a volte si è parlato di queste città come di Protettorati Elfici.
Si trattava di città ricche, dal fiorente commercio, facili e importanti fonti di tassazione che attirarono l'attenzione del Granducato.

La così detta "Guerra Elfica" e il Trattato di Erengard

A volte ci si imbatte nel termine "Guerra Elfica", "Campagna del Nord" o "Questione dei Protettorati".
In realt a partire dal 357 e fino al 359 si ebbero una serie di annessioni quasi sempre pacifiche: gli scontri veri e propri tra uomini ed elfi nei territori a Nord di Gulas furono davvero pochi.
La maggior parte della popolazione umana delle città libere, abilmente pilotata da agitatori del Granduca, era favorevole all'annessione, e dal canto loro gli elfi preferirono non lasciarsi trascinare in una guerra che difficilmente avrebbero potuto vincere.
Le annessioni, e le ostilità, finirono con il Trattato di Erengard, stipulato dal Granduca, dall'allora Conte di Gulas e dal Portavoce della Repubblica di Lankbow il 14 novembre del 359.
Il controllo delle città passò in mano all'aristocrazia umana, in compenso agli elfi era assicurato il diritto di continuare a lavorare e commerciare nelle città in cui erano nati o vissuti fino ad allora, pagando gli stessi tributi degli altri sudditi.

La nascita del Ducato

L'estensione dei nuovi territori annessi e la loro complessa natura, oltre alla loro posizione di confine, convinsero il Granduca a riorganizzarli in un nuovo Ducato, che nacque formalmente il 1 dicembre del 361.

I rapporti con la Repubblica di Lankbow oggi

Al momento attuale i rapporti tra il Ducato di Gulas e la Repubblica di Lankbow si possono definire quasi cordiali, e la minoranza elfica risulta ben integrata nelle città umane.

Geografia e Risorse

Confini

Il Ducato di Gulas copre il territorio nord-orientale del Granducato.
Il suo confine meridionale è delimitato a sud-ovest dal fiume Kal, oltre il quale si trova il Ducato di Greyhaven, a sud dall'imponente catena montuosa di Longkaleb, a sud-est dal passo di Dyr, attraverso cui si arriva al Ducato di Benson.
Ad occidente confina sempre con il Ducato di Greyhaven, ed arriva al Lago della Luna (Kayloon), comprendendo l'isola di Unth.
Per quanto riguarda il confine settentrionale, esso è delimitato dal Lago Verde (Isyloon), dalle colline di Felwey (Fyel-Weyn) e dalla foresta di Lankbow, ovvero dall'omonima Repubblica Elfica.
Il confine orientale è quello più delicato: al di la del fiume Nerthwik, (Neyrowyrth per gli Elfi, Nezrtwarth per i Nomadi) si trovano gli sterminati territori abitati dalle tribù dell'est.

Clima

Il clima del Ducato di Gulas è rigido. Gli inverni sono particolarmente freddi, e anche durante l'estate difficilmente si raggiungono temperature alte.
Tuttavia risulta più clemente di quanto ci si potrebbe aspettare, sia perché le precipitazioni non sono eccessive, sia per l'effetto mitigante dei grandi laghi, soprattutto nella parte occidentale.

Flora

Sono presenti molti piccoli boschi, caratterizzati dalla stessa flora tipica della foresta di Lankbow: si possono trovare diverse specie di alberi, in particolare conifere, ma i più diffusi sono gli aceri. Sebbene non siano di dimensioni paragonabili agli aceri giganti che si possono ammirare in territorio elfico, raggiungono comunque altezze notevoli.

Fauna

La fauna è quella tipica per queste latitudini: alci, cervi, cinghiali, orsi, volpi, castori, bufali muschiati, leoni di montagna.
Un grosso problema, soprattutto per gli allevatori della parte orientale del Ducato, sono da sempre stati i lupi: spesso durante gli inverni, soprattutto quelli più rigidi e duri, scendono in branchi dalla catena montuosa di Longkaleb in cerca di cibo, come accadde nel febbraio del 483.

Territorio, coltivazioni e allevamenti

Il territorio del giovane Ducato di Gulas non è molto esteso, tuttavia è quasi interamente costituito da pianure che garantiscono un certo numero di colture, a patto che siano compatibili con la latitudine e con il clima abbastanza rigido.
In particolare la piana tra il Lago Verde ed il Lago della Luna può vantare una posizione molto favorevole e beneficia di un clima relativamente mite per queste latitudini. Molte delle colture si concentrano in questa zona, e basandosi sui resti di
di conchiglie e altri fossili che si possono ritrovare arando il fertile terreno molti sostengono che in passato fosse coperto da un'unica distesa d'acqua.
I due grandi laghi, oltre ad essere sfruttati per l'irrigazione, danno da vivere a molti pescatori.
Nella parte orientale del Ducato, dove la popolazione è scarsa e la temperatura più rigida, le pianure sono utilizzate come pascoli, destinati ad allevamenti di bovini, suini e cavalli. In particolare il Ducato di Leaf è famoso per la qualità dei destrieri dei suoi allevamenti.

Risorse

Dalle montagne della Catena di Longkaleb si ricavano delle ottime pietre da costruzione e una qualità di marmo rosso che vengono utilizzate nel resto del Ducato. Molte delle cave di pietra sono delle colonie penali: è qui che finiscono quasi tutti i detenuti del Ducato.
Sono presenti anche alcune miniere d'argento, soprattutto nelle colline di Felwey.
Alcuni piccoli boschetti che si trovano poco distanti dalla Foresta di Lankbow forniscono del buon legno, sebbene lo stile architettonico di Gulas prediliga l'utilizzo della pietra.
Sono parecchi i cacciatori che vivono grazie alle pelli pregiate, in particolare di volpi argentate e castori, che si possono trovare in queste zone, soprattutto nella parte orientale del Ducato.

Commercio e strade

Nella parte orientale e centrale del Ducato il commercio è tradizionalmente molto sviluppato.
Dalla Repubblica di Lankbow provengono diversi prodotti elfici, in particolare stoffe di qualità, ma anche altre merci esotiche, provenienti dall'estremo Nord o da Oriente, dai Territori Nomadi.
Naturalmente sono attive vie commerciali anche con gli altri Ducati e con Delos: si esportano pelli, pellicce, stoffe, tessuti, alcolici, birre, cavalli; si importano vini, beni di lusso, beni alimentari di ogni genere.
La densità della popolazione è molto alta nella parte occidentale del Ducato, mentre è abbastanza bassa in quella orientale, ovvero nella Contea di Leaf, dove la Foresta di Lankbow si avvicina di più alla Catena di Lonkaleb, le temperature risultano più rigide, e dove le incursioni dei Nomadi sono una minaccia concreta.
Le strade rispettano questa distribuzione demografica: praticamente ne esiste una sola degna di questo nome che da Kein va ad oriente, verso il confine, mentre sono molte quelle nella parte occidentale del Ducato.
Si tratta di strade abbastanza sicure e ben tenute, sebbene il clima inclemente le renda inevitabilmente meno praticabili in alcuni mesi dell'anno.
Il fiume Kysir è per lunghi tratti navigabile, ed il commercio è molto sviluppato sulle rive due grandi laghi, grazie a diverse imbarcazioni da trasporto.
I ponti sono tutti in pietra, visto che il legno rischia di spaccarsi quando l'acqua gela, e abbastanza alti per permettere il passaggio delle imbarcazioni.
Il sistema delle dogane e dei dazi è particolarmente sviluppato. Generalmente i contadini sono esentati, ma i mercanti ed i viandanti sono tenuti a pagare in diverse occasioni: per l'attraversamento dei ponti, spesso per l'ingresso in città, per il passaggio su imbarcazioni e per lo sbarco nei porti fluviali, a volte anche per passare da un Feudo all'altro.
La regola generale, ovviamente soggetta a qualche eccezione, è quella di "una gamba, una moneta di bronzo": ogni uomo paga 2 monete di bronzo, se a cavallo 4, un carro con un cavallo sempre 4, con due cavalli 8, e così via.

Società e cultura

Struttura sociale

La popolazione delle Contee occidentali e centrali, zone come detto caratterizzate da una certa presenza elifca e da una forte connotazione commerciale, risulta estremamente "aperta" e tollerante.
Questo è particolarmente vero in quelle città che un tempo erano conosciute come Protettorati Elfici. Nei loro mercati si possono vedere uomini provenienti dai luoghi più disparati. Mercanti provenienti da Delos, ad esempio, ma anche dai territori dei Nomadi, e negli ultimi anni qualche Nordro.
Ed ovviamente ci sono gli elfi, spesso comunità consistenti ed influenti.
La comunità più influente è senza dubbio costituita dai mercanti, e la loro mentalità pragmatica ha in qualche modo influenzato il resto della società: spesso sono organizzati in corporazioni, abbastanza potenti da essere ascoltate dai feudatari.

Diffusione della cultura

La popolazione delle campagne è solitamente analfabeta.
Comunque sono molti gli scrivani, ex-dipendenti dei tanti mercanti del Ducato, che viaggiano di città in città, e che spesso si possono incontrare nelle stazioni di posta e nelle locande, o anche per le strade dei villaggi su banchetti improvvisati.
Di contro la popolazione cittadina possiede in buona parte un'alfabetizzazione di base, anche se generalmente per "merito" del contatto con i soliti mercanti o per l'impegno delle Chiese più che per l'accesso a scuole, riservato alle classi più agiate.
Le scuole più importanti si trovano a Kein e a Galen, alle quali va aggiunta l'Università di Gulas, prestigiosa soprattutto per gli insegnamenti scientifici e gli studi sui sistemi d'irrigazione.
L'amore per le arti, come la musica, il canto ed il teatro, sono stati diffusi da secoli in queste terre dagli elfi, e ancora oggi sono molti i teatri, sempre affollati, che si possono trovare in ogni città.
Spettacoli più popolari ma ugualmente seguiti sono le corse dei cavalli, questi soprattutto nei feudi orientali, dove peraltro la nobiltà locale organizza anche diversi tornei cavallereschi, il più importante dei quali si tiene a Leaf.

Le Taverne e le Locande

Soprattutto nel corso dei lunghi e freddi inverni, quando piazze e mercati non non possono più svolgere alcuna funzione di aggregazione, diventano luogo di incontro privilegiato. Sia nelle città che nei villaggi la popolazione si ritrova qui la sera, e compagnie di saltimbanchi, musicisti, giocolieri e artisti variopinti ravvivano le lunghe serate, quando non basta la birra ed il gioco.
I cantastorie sono da sempre stati apprezzati da queste parti, e oltre a recitare i poemi più famosi riportano le ultime notizie provenienti dai posti più lontani.

Le Gilde Mercantili

Nelle città a più spiccata vocazione commerciale, solitamente i mercanti si riuniscono in associazioni chiamate "Gilde", per meglio difendere i propri interessi.
Solitamente queste associazioni sono tollerate dai Feudatari, almeno fin quando non mettono in discussione la loro

autorità.

La società elfica

In buona parte mercanti, e spesso con incarichi di responsabilità, gli elfi sono perfettamente integrati in quelle città un tempo conosciute come Protettorati Elfici.
In base al Trattato di Erengard hanno dovuto rinunciare al controllo politico delle città e del territorio, ma in cambio sono considerati a tutti gli effetti sudditi del Granducato.
Ormai sono passati decenni dalle annessioni più o meno forzate, ed i dissapori con gli umani ormai sono dimenticati.

Gastronomia

I piatti di Gulas sono un coacervo di diverse gastronomie: le influenze della cucina elfica e persino di quella nomade sono evidenti.
Le specialità più tipiche sono a base di cacciagione, come il cinghiale alle mele e la zuppa d'orso, le bistecche e il prosciutto d'alce.
Altri piatti sono a base di carne semicruda, macerata nell'aceto e nel vino.
Rinomati sono i dolci, molto elaborati, spesso a base di miele.
Il consumo di alcolici è molto elevato, soprattutto grappe e liquori particolarmente forti, ma anche birra e vino.

Architettura

Quasi tutti gli edifici che si incontrano nel Ducato sono costruiti in pietra, mentre il legno viene utilizzato come isolante temrico all'interno, o per i piani superiori.
Lo stile architettonico nel complesso è imponente, con edifici che nelle città possono avere vari piani, con facciate costituite da enormi blocchi di pietra, piccole finestre e tetti particolarmente spioventi per smaltire il peso della neve.
Tuttavia il colore dei materiali contribuisce ad alleggerire notevolmente l'effetto.
Le pietre comuni utilizzate per la costruzione di tutti gli edifici che provengono dalle vicine cave sono caratterizzate da un colore chiaro, quasi un bianco brillante, a cui si contrappone il marmo rosso di Longkaleb, usato per le rifiniture e per gli edifici più importanti.
Le fattorie sono caratterizzate da un particolare tipico della zona: hanno sempre la struttura di una corte quadrata o rettangolare con al centro un grande cortile, riparato dal vento e dal freddo.
La presenza dei mulini ad acqua caratterizza la zona dei grandi laghi, ricca di canali artificiali, mentre i mulini a vento si possono trovare in tutto il territorio del Ducato.

Religione ed esoterismo

Religione

Sono presenti templi di tutte le Divinità della Luce.
Particolare importanza rivestono i culti di Harkel e Ilmatar, diffusi soprattutto nella parte occidentale del Ducato e nei territori un tempo noti come Protettorati.
Nelle parte orientale, abitata essenzialmente da soldati e veterani, il culto più diffuso è quello di Dytros, di cui enormi simboli in pietra si ritrovano piantati nei campi e nei pascoli.

Druidismo

Una comunità di druidi da diversi decenni, molto prima della fondazione del Ducato, ha fatto di un bosco nella Baronia di Björk il proprio rifugio, a quanto si dice nei pressi di una grande radura con una collina sormontata da una strana e antichissima costruzione.
In realtà il nucleo della comunità risale al periodo precedente alla colonizzazione di Greyhaven, ed il luogo era stato sempre venerato anche dagli elfi.
A Gulas i druidi sono considerati con indifferenza dagli uomini e con curiosità dagli elfi.

Magia

Se da una parte lo studio della magia non è particolarmente diffuso a Gulas, dall'altra l'atteggiamento nei suoi confronti è improntato alla tolleranza.
I pochi studiosi di magia possono comunque sfruttare la biblioteca e le conoscenze della Scuola di Magia che si trova nella Città Libera di Erengard.

Organizzazione politica e militare

Linee politiche generali

Il Ducato di Gulas richiede una guida al tempo stesso dalle acute abilità diplomatiche (i rapporti con gli elfi, i feudi da poco creati, le richieste di maggiore indipendenza da parte delle città mercantinli) e dalle grandi capacità organizzative e militari (il confine con i Nomadi).
Questi compiti sono attualmente affidati al Duca Othon Keith e al Generale Maven Yarsen, Marchese di Flagstaff.

La famiglia Keith

I Keith governano a Gulas da otto generazioni, da prima che divenisse Ducato, e sono sempre stati una famiglia molto fedele al Granduca.
Klins Keith, padre di Othon, Duca attuale, ha portato avanti la politica tipica della sua famiglia, volta in primo luogo a rinsaldare i legami commerciali e politici con la Repubblica di Lankbow.
Othon Keith ha ereditato molte delle abilità del padre: è un abile politico, essenzialmente un diplomatico. La sua guida oculata rende sopportabili le tasse riscosse a nome del Granduca (a parte le solite lamentele), e contribuisce ad arricchire il Ducato di Gulas.
Non è certo un uomo d'azione, e difficilmente in caso di bisogno le sue capacità di guerriero potranno tornare utili al Granduca, ma è un uomo onesto e fedele.
L'unico neo del Duca è costitutito da alcuni voci che riguardano il suo passato, secondo le quali in gioventù sarebbe stato dedito allo studio di arti magiche forse "non del tutto ortodosse".

Esercizio del potere politico

La struttura feudale a Gulas è particolarmente forte e tradizionalista, sebbene risulti spesso in contrasto con le aspirazioni delle classi mercantili sempre più potenti.
Il Duca Othon Keith esercita un controllo attento sull'intero Ducato, anche se di fatto si appoggia con fiducia ai suoi vassalli.
Una volta all'anno, il 1 settembre, si tiene un'Assemblea a Gulas, a cui partecipano tutti i Baroni, i Conti e i Marchesi del Ducato, oltre ad un rappresentante della Chiesa di Dytros, nella quale si discutono i problemi di interesse generale, e che ha un carattere più che altro formale.
All'interno dei propri territori, solitamente tutti i Feudatari tengono in una qualche considerazione i rappresentanti delle Gilde, una risorsa importante per le città.

Il Siniscalco

La figura del Siniscalco è tipica del Ducato di Gulas.
Viene nominato dal Signore del suo territorio e può non essere di nobili origini: il suo compito è quello di amministrare il villaggio o la cittadina che gli è stata affidata.
Sebbene la carica comporti un certo prestigio, in realtà è priva di ogni autonomia: egli risponde esclusivamente e direttamente al suo Signore e rimane in carica a vita, o fino a quando non gli viene revocata la nomina.

Guardia Civica

Come nel resto del Granducato in ogni città è istituita una Guardia Civica che vigila sull'ordine pubblico e svolge principalmente mansioni di controllo.
Anche nelle stazioni di posta si possono trovare delle Guardie Civiche il cui compito comprende anche il pattugliamento delle strade.

Truppe Feudali

Ogni Feudatario ha delle proprie truppe, di tipo e dimensioni variabili, armate e mantenute a proprie spese. Queste truppe in caso di necessità sono tenute a schierarsi al fianco dell'esercito del Duca e, di conseguenza, del Granduca.
Se necessario è previsto che parte della Guardia Civica venga arruolata nell'esercito e rimpiazzata con una nuova leva, forzata se necessario.
La somma delle varie Truppe Feudali arriva a circa 4.000 uomini, ed in caso di guerra può quindi raggiungere gli 8.000 uomini.
Queste cifre non tengono conto delle truppe agli ordini di Maven Yersen.
Tutte le truppe vengono addestrate essenzialmente in due centri, la fanteria a Flagstaff, vicino al confine, e la cavalleria a Leaf.

Le Guarnigioni di Confine

Tutti i feudatari di Gulas contribuiscono, con uomini, mezzi e denaro, alla difesa del Vallo di Nerthwick, ovvero alle Guarnigioni di Confine.
Dal 507 al loro comando si trova il Generale, e Marchese di Flagstaff, Maven Yersen

L'amministrazione della Legge

Il Codice delle Leggi in uso a Gulas è lo stesso di quello del Ducato di Greyhaven, con relativa classificazione dei reati e delle pene.
Generalmente i reati sono giudicati da un solo Giudice; i reati per i quali le pene previste non escludono la pena di morte sono invece giudicati, sempre che le circostanze lo rendano possibile, da 3 Giudici.
I Giudici sono nominati direttamente dai Feudatari (ovvero dal Duca, dai Conti, dai Baroni e dai Marchesi), e svolgono la loro funzione nell'ambito del loro territorio: in ogni città importante si trova almeno un giudice, mentre i centri con meno di 2.000 - 3.000 abitanti spesso ne sono sprovvisti.
Nel caso in cui non sia disponibile alcun Giudice, si aspetta che arrivi dalla città più vicina o, più frequentemente, vi si

conduce l'imputato.
In casi eccezionali, o qualora sia in pericolo l'incolumità della popolazione, la funzione di Giudice può essere assunta dal Siniscalco, o anche dalla più alta in grado delle Guardie Civiche: tale circostanza è particolarmente diffusa nei territori orientali, selvaggi e scarsamente popolati.
Nel caso in cui sussistano gravi motivi di disordine (ad esempio ripetuti atti di banditismo nei presi di alcuni villaggi) il Feudatario o anche lo stesso Giudice della zona può emettere un'ordinanza che deleghi alle guardie civiche del posto l'amministrazione della giustizia, concedendogli il diritto di procedere senza processo all'impiccagione di ogni soggetto venga colto in fragranza di reati gravi.
Solitamente l'imputato viene portato immediatamente di fronte al Giudice, a meno che non occorra aspettare l'arrivo di testimoni o di prove, ed i processi sono molto veloci.
Non ci sono giurie, pubblici accusatori o avvocati: esistono tuttavia esperti di legge che possono essere consultati dall'imputato preventivamente. C'è solo il Giudice che ascolta le parti in causa e le testimonianze, interroga e mette a confronto imputato ed accusatori, ed infine emette la sentenza, che può essere modificata od annullata solo da una concessione di Grazia.
La richiesta di Grazia può essere inviata dal condannato al Duca o al Granduca direttamente, sebbene per tradizione e consuetudine nel caso di condanne gravi il primo chieda sempre consiglio al secondo.
Nel caso di condanne superiori al mese, spesso i detenuti vengono utilizzati come manodopera a bassissimo costo: in altre parole le condanne sono da intendersi come condanne ai lavori forzati, quasi sempre presso le molte cave che si trovano nella Catena di Longkaleb.
L'unico modo per evitare i lavori forzati è pagarsi la Prigione sotto Corona: chi se lo può permettere può, sborsando una Corona d'argento al giorno, essere rinchiuso in carceri normali.

Contee e Marche

- La Contea di Gulas e le Baronie dei Laghi
- La Contea di Galen e gli antichi territori di Greyhaven
- La Contea di Kein e i territori annessi
- La Contea di Leaf e le Baronie Orientali
- La Marca di Unth
- La Marca di Hilltop
- La Marca di Seper
- La Marca di Flagstaff e il Vallo di Nerthwick

Voci correlate

- L'araldica di Gulas
- Le monete di Gulas
- La Libera Città di Erengard
- L'Ordine della Lancia d'Argento