

Trost

luogo

LUOGO

Tipo: città

Popolazione: sconosciuta

Cittadella fortificata appartenente al **Ducato di Feith** che si trova a Est della **Landa di Clough**, non lontano dall'ansa settentrionale del fiume **Traunne**, nota anche come il Delta di Feith.

In seguito agli stravolgimenti prodotti dalla **Guerra delle Lande** e dal successivo diffondersi del **Morbo dei Risvegliati**, la nobiltà locale è stata destituita ed al suo posto ha preso il potere un **Direttorio** composto da sette individui, che hanno creato un complesso e originale sistema legale, col quale Trost viene governata.

Grazie alla costruzione di possenti mura, dette le **Mura di Fuoco**, edificate a tempo di record con l'aiuto di reparti specializzati degli eserciti di **Rastan** e **Leisburg**, Trost è stata risparmiata dalla piaga del Morbo ed ha potuto accogliere molti fuggiaschi e profughi delle zone circostanti.

Storia

L'avamposto militare di Trost viene fondato nel 417 da Lord **Raoul Amigdales** detto *il Reboante*, fratello minore del Marchese di Rastan **Joel Admigdales**, a seguito della caduta della **Rocca di Yrakavin**, capitale dell'omonima Signoria. La conquista della fortezza avviene nel corso di una singola notte, all'ombra delle manovre militari e amministrative compiute da **Maynard Feorn** nei territori meridionali del ducato. Nel corso del repentino e sanguinoso attacco perdono la vita il Dominus **Galen Winter**, detto "il Custode del Khan", e tutti i suoi familiari, con la sola eccezione della giovane moglie Lady **Adrianne Kleist**: la donna, ultima discendente di una prestigiosa dinastia che vanta le medesime origini degli **Hordkleist** di **Surok**, viene presa in sposa da Lord Raoul.

La Rocca di Yrakavin (301-390)

La fortunata incursione di Lord Raoul mette fine alla dinastia dei Winter e alla loro signoria, fondata all'inizio del quarto secolo dal Marchese **Valanost Sullivan** e affidata nelle mani a Sir **Gaben Winter**, uno dei tanti eredi dei membri dell'aristocrazia militare che avevano affiancato il padre nella conquista del potere. A dispetto del territorio in gran parte paludoso la Signoria della **Rocca di Yrakàvin** era un feudo promettente per almeno due motivi: la posizione strategica della **Landa di Clough**, che connetteva tutta la zona occidentale del Ducato con la città di **Feith**, e la presenza di una vasta comunità indigena, originaria del **Khanast di Feith** ed entrata a far parte della popolazione del Ducato a seguito della conclusione della guerra contro **Grael Tarkon**, l' *ultimo dei Khan*. I due principali obiettivi affidati alla dinastia **Winter** dal Marchese al momento dell'assegnazione della Signoria erano strettamente collegati a questi aspetti: l'ambizioso progetto di costruzione della **Strada Verde**, che avrebbe dovuto collegare la Rocca di Yrakàvin alle città ad ovest dell'**Angelo di Pietra** snodandosi attraverso la **Landa di Clough**, e la progressiva civilizzazione delle popolazioni autoctone stanziate presso l'ansa occidentale del **Delta di Feith**, per incoraggiare la quale il Dominus della Rocca aveva ricevuto il titolo ereditario di *Custode del Khan*.

La prosperità (390-417)

Le aspettative del Marchese **Valanost Sullivan** furono in procinto di realizzarsi alla fine del terzo secolo, quando il giovane **Galen Winter**, ultimo discendente di Gaben, prese in moglie Lady **Adrianne Kleist** e successe al padre come terzo Dominus della Rocca. Il giovane si dedicò immediatamente al risanamento del feudo, rivoluzionando l'amministrazione passiva dei suoi predecessori e riuscendo in pochi anni a trasformare la Signoria in un fiorente centro commerciale e culturale. Gli storici sono concordi nell'attribuire gran parte dei traguardi del giovane Dominus alle capacità organizzative di Lady Adrianne, donna di grande intelligenza, acume e virtù. I progressi del territorio attirarono il plauso e le simpatie del Duca **Dagmar Sullivan**, che nel 416 dichiara la sua intenzione di promuovere il feudo a Baronia e di concedere a Sir **Galen Winter** il titolo di Barone di Winter.

L'audace incursione di Lord Amigdales

L'ascesa di Sir Galen venne arrestata sul nascere meno di un anno dopo dal proditorio e repentino attacco sferrato da Lord **Raoul Amigdales**, che nell'autunno del 417 muove con un esercito di circa 600 uomini alla conquista della Baronia prossima ventura. Grazie a una fortunata serie di coincidenze lord Raoul riesce a penetrare con una ristretta avanguardia di soldati all'interno della Rocca, che cade così dopo un singolo giorno di assedio, anticipando di qualche ora l'arrivo del grosso delle forze. Gli assediati catturano e uccidono gran parte della nobiltà locale, compreso Sir Galen Winter e tutti i suoi eredi: l'unica ad avere salva la vita è Lady Adrianne Kleist, oggetto di interesse di Lord Raoul e da lui presa in moglie poche settimane dopo.

La nascita di Trost

Nella notte tra il 30 ottobre e il 1 novembre dell'anno 417, sulle ceneri dei sogni di gloria della dinastia Winter, viene celebrata l'unione in matrimonio tra Lord Raoul Amigdales e Lady Adrianne Kleist: in quell'occasione viene annunciata la fondazione dell'avamposto militare di Trost, parola che significa *consolazione* o *conforto*. Con grande sorpresa del popolo e dei feudi limitrofi il colpo di mano di Lord Raoul non viene condannato dal Duca **Dagmar Sullivan**, il quale - nel tentativo di sedare sul nascere gli attriti con la potente famiglia **Amigdales** e in linea con la sua politica di consolidare i

buoni rapporti con la **Marca di Rastan** - decide di fare buon viso a cattivo gioco, accettando la nascita della nuova Signoria e confermando Lord Raoul come Dominus di Trost.

Presidio Militare

L'intuizione del Duca si rivela politicamente vantaggiosa, portando a un'alleanza duratura con la **Marca di Rastan** che si rivelerà cruciale negli eventi che caratterizzano i decenni successivi, culminando nella nomina del Marchese **Toros Amigdales** a comandante dell'esercito Ducale nell'anno 472, in occasione del sanguinoso conflitto interno noto come **Rivolta dei Disertori** (472-474). In quegli anni la Signoria di Trost, in linea con le ambizioni militari di Lord Raoul e dei suoi successori **Raoul II** e **Raoul III**, si dedica al rafforzamento del proprio contingente militare e al consolidamento dei propri confini. Cadono invece nel dimenticatoio le attività originariamente previste dal Marchese **Valanost Sullivan** oltre un secolo prima: la costruzione della **Strada Verde** cessa di essere una priorità e viene più volte interrotta, mentre le popolazioni autoctone subiscono pesanti angherie e vessazioni: i maschi in grado di combattere vengono coscritti a più riprese nei ranghi dell'esercito; le donne, i bambini e gli inabili vengono costretti a lavorare nei campi o ad occuparsi del bestiame per pagare dazi sempre più onerosi: molti di loro finiranno per perdere la propria libertà, alimentando il fiorente mercato degli schiavi che in quegli anni si afferma in diversi territori di Feith.

La nascita della Baronìa di Trost

La politica spregiudicata degli **Amigdales** consente a Trost di acquisire una certa importanza nello scacchiere politico di **Feith** sia a livello militare che a livello commerciale: tale prestigio porta, nell'anno 489, la nomina di Lord **Gormund Amigdales**, figlio di Lord **Raoul III** detto il **Calzomanno**, a Barone di Trost e alla trasformazione della Signoria in Baronìa.

La Guerra delle Lande

Nell'anno 515, a seguito dello scoppio della **Guerra delle Lande**, la Baronìa di Trost scende prevedibilmente in campo al fianco del Duca **Paul Sullivan**: il suo esercito si rivela cruciale nelle prime fasi dello scontro, rendendosi protagonista di diverse sortite che complicano e rallentano l'avanzata dell'armata agli ordini di **Zeigh Faulkner**. Tra le diverse operazioni temerarie di cui gli uomini guidati dall'anziano ed esperto Lord **Gormund** si rendono protagonisti è particolarmente degna di nota la distruzione della **Diga di Ayks**, avvenuta nel settembre del 516, che provoca una massiccia inondazione dei territori compresi tra la **Landa di Clough** e l'**Angelo di Pietra** (noti come **Valico di Mulligan** e **Piana del Crepuscolo**) e la morte di un intero battaglione dell'esercito di **Leduras**.

La nomina del Castellano

L'estro, l'abilità e l'esperienza di Lord Gormund non riescono a cambiare le sorti della guerra, che per Trost si conclude nell'ottobre del 515 con la caduta della Rocca di Yrakàvin a seguito di un assedio compiuto da parte delle truppe di Zeigh Faulkner: la caduta di Trost costituisce un punto di svolta per il conflitto, consentendo all'esercito di **Leduras** di concludere l'accerchiamento del **Delta di Feith** e di predisporre l'assedio della capitale. Durante l'assedio, Lord Gormund perde la vita: il governo del feudo viene affidato a un uomo fidato di Lord **Faulkner**, **John Doren** detto il **Castellano**, che assume il ruolo di governatore di Trost.

L'avvento del Direttorio

In un momento imprecisato dell'anno 516 Trost è scossa da una vera e propria insurrezione popolare, che beneficia dell'appoggio di gran parte della milizia cittadina. Il potere viene preso da sette individui, eletti direttamente dai cittadini tra i principali artefici della rivolta, che rovesciano il governo della città sostituendolo con un nuovo organo istituzionale a cui viene dato il nome di **Direttorio**. Il **Castellano** di Trost viene messo agli arresti e portato in giudizio al cospetto di un tribunale popolare, che lo giudica colpevole di *atti contro il popolo* e lo condanna formalmente all'esilio: a differenza di quanto accade con molti membri dell'amministrazione cittadina, che vengono portati fuori dal perimetro difensivo della città e quindi di fatto condannati a morte per via del gran numero di **Risvegliati** attivi nei dintorni della città, il **Castellano** viene consegnato sano e salvo all'esercito Ducale di **Leisburg**: secondo alcuni, questo gesto fa parte di una complessa serie di trattative tra il Direttorio di **Trost**, la marca di **Rastan** e la città di **Leisburg** che porterà, tra le altre cose, all'edificazione delle **Mura di Fuoco**.

Ordinamento giuridico

L'ordinamento giuridico di Trost presenta alcune differenze sostanziali con quello in vigore nella maggior parte dei feudi del granducato: si tratta di una sorta di sistema ibrido, che trae diretta ispirazione dall'ordinamento repubblicano dei territori elfici come **Lankbow** mutuando alcuni aspetti del sistema feudale di **Greyhaven** e integrandoli con una serie di soluzioni completamente originali.

Il Direttorio

L'organo posto al vertice delle istituzioni è il cosiddetto **Direttorio**, che di fatto si occupa del governo della città. Si tratta di un esecutivo composto da 7 rappresentanti, noti come **Maestri**, che si dividono le principali mansioni e responsabilità amministrative.

Membri del Direttorio

- **Maestro degli Esploratori:** membro più anziano del Direttorio, un Elfo. Si occupa della pianificazione e dell'organizzazione delle sortite, in genere verso Caron e talvolta in direzione di Skogen. Il suo ufficio sembra sia uno dei più facilmente corruttibili.
- **Maestro del Culto,** noto anche come *Camerlengo* o *Pastore*. Dalle poche informazioni finora raccolte, potrebbe essere uno *Ierofante* del **Culto della Mantide**.

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di DarkAngel.

Il Tribunale del Popolo

Tra i molteplici compiti del direttorio vi è quello di presiedere il *tribunale del popolo*, l'organo che si occupa di amministrare il potere giudiziario: il tribunale del popolo è composto da giudici e pubblici ministeri eletti direttamente dal popolo. La maggior parte dei procedimenti prevede anche la presenza di una giuria indipendente, nominata secondo un criterio complesso e causale, che ha il compito di assistere il giudice nell'elaborazione del verdetto finale. Le leggi di Trost prevedono che il *Direttorio* non abbia né possa esercitare alcun controllo formale sul *Tribunale del Popolo*, limitandosi a una serie di incarichi amministrativi tra cui: introdurre l'oggetto e il contesto del giudizio, presentare gli elementi probatori raccolti dalle parti, effettuare le convocazioni del caso, garantire il corretto svolgimento delle udienze, mantenere l'ordine pubblico e provvedere all'esecuzione del verdetto.

L'Alto Scranno dell'Azzeccagarbugli

Si tratta di una istituzione indipendente, composta prevalentemente da giuristi, storici e letterati che godono di provata e indiscutibile fiducia da parte del popolo e del Direttorio, alla quale è affidato il compito di risolvere i dubbi legati alle diverse possibili interpretazioni delle molte leggi e norme che regolano il sistema legislativo di Trost. I compiti dell'*Alto Scranno* spaziano dall'assistenza al tribunale del popolo alle attività di ricerca che precedono la promulgazione delle leggi da parte del Direttorio, nonché di quelle proposte dai cittadini e forestieri (vedi sotto). Nella maggior parte dei casi le conclusioni raggiunte dall'*Alto Scranno* sono riconosciute come corrette e costituiscono il principale punto di riferimento per la corretta interpretazione di ciascuna legge.

Procedimento legislativo

Una delle caratteristiche più originali del sistema giuridico di Trost è data dalle cosiddette leggi di iniziativa popolare: sia i cittadini che i forestieri hanno la possibilità di proporre una legge e farla approvare dal Direttorio, contribuendo così in prima persona alla stesura del dispositivo legislativo. Per poter proporre una legge è necessario sostenere una *prova*, anch'essa determinata e costruita sulla base delle normative vigenti; nello specifico, le modalità di definizione delle *prove* sono spesso oggetto di proposte di legge da parte dei cittadini e dei forestieri e quindi soggette ad aggiornamenti, cambiamenti e revisioni piuttosto frequenti.

Leggi in vigore nell'autunno 517

- Il **ciottolo del mese**: si tratta di un sassolino ambrato che viene consegnato al costo di 2 Corone d'Argento a tutti i forestieri ammessi in città, la cui esibizione è richiesta per ogni attività all'interno delle mura, dalla semplice presenza ad attività commerciali. Il ciottolo ha la durata di un mese, poi dev'essere ricomprato. In caso di smarrimento o furto va denunciata la sua scomparsa e ne dev'essere ricomprato un altro. La sua riconsegna alle guardie vale uno sconto per l'acquisto del ciottolo per il mese seguente.
- Chiunque introduca un **Risvegliato** è considerato responsabile, c'è una pena molto severa. Tutti i forestieri vengono sorvegliati e chiunque sembri potenzialmente infetto è rinchiuso per 24/48 ore nel Palazzo della Quarantena.
- E' vietato lanciare **incantesimi** all'interno delle mura di Trost.
- Gli **schiaivi** devono essere sempre puniti pubblicamente, nessuno si può intromettere tra schiavo e padrone.
- La **legge contro il predicamento** di qualsiasi religione o culto vieta di esibire simboli sacri e predicare.
- L'**omicidio** non è reato.
- Per **proporre una legge**, i richiedenti devono recarsi dall'**Azzeccagarbugli** e richiedere di essere inseriti in un apposito registro: quando ci sono abbastanza richiedenti, in genere circa 6-7, viene indetta la "prova", che attualmente consiste in una competizione nell'anfiteatro, un combattimento con armi casuali che vengono decise di volta in volta. E' possibile registrare se stessi o un proprio schiavo, la sorte dello sconfitto è decisa dal vincitore, ed essendo depenalizzato l'assassinio non è infrequente che ci scappi il morto. Chi vince può presentare la propria legge al Direttorio, che svolge un controllo di legittimità e la dichiara in vigore. Presso l'ufficio dell'**Azzeccagarbugli**, o anche privatamente, sono disponibili esperti che aiutano a redigere la proposta di legge in modo che non violi i principi cardine dell'ordinamento di Trost, in particolare:
 - che non si tratti di una legge *ad personam* o che riguardi soltanto alcune categorie di cittadini e/o forestieri non aperte o accessibili a chiunque (deve essere uguale per tutti).
 - che non contraddica o si ponga in aperto conflitto con una o più leggi esistenti, nel qual caso dovrà essere formulata come una *modifica* a una singola legge attualmente in vigore.
 - (varie ed evenutali - TODO)

Pene previste per chi viola le leggi cittadine

Per gran parte delle leggi cittadine è prevista come pena l'immediata espulsione da Trost, con sequestro dei tutti i beni e divieto di unirsi a carovane organizzate e protette da soldati. Tale pena corrisponde quasi sempre ad una pena capitale, perchè le zone intorno alla città sono particolarmente pericolose vista l'elevata presenza di **Risvegliati** e **Kreepar**. Sono previste anche pene pecuniarie, in genere di entità molto elevata, e se il condannato non è in grado di farvi fronte viene espulso.

La pena detentiva è prevista solo in pochi casi.

Aspetto della città

Trost sorge in una zona pianeggiante a qualche ora di cammino dallo **Sfagneto Cremisi**, nel cuore della **Landa di Clough**. Intorno alle mura la campagna è brulla, senza alberi alti, in modo che la visibilità sia soddisfacente. Il territorio circostante è infestato da numerosissimi **Risvegliati**, spesso radunati in *colonne* (o *orde*, o *mandrie*), e da **Kreepar**: attorno alla città sono visibili i segni del loro passaggio e il terreno è cosparso di spoglie più o meno umane.

Le Mura di Fuoco

Edificate nel corso di pochi mesi alla fine della Guerra, le **Mura di Fuoco** sono un massiccio terrapieno fortificato a forma di stella a sette punte, che circondano per intero la città di Trost.

Verso l'esterno le mura sono molto lisce, impossibili da scalare, e sono percorse, a partire da una certa altezza, da canali sui quali nottetempo vengono accesi dei fuochi. Più in alto si aprono molte feritoie. I varchi per accedere alla città sono all'interno, tra le punte della stella, ben protetti e sorvegliati.

Sulle mura sono visibili moltissime tracce di sangue e di sporco, tracce di mani, schizzi di ogni tipo e persino disperate richieste di aiuto tracciate col sangue. Il regolamento di apertura delle porte è infatti molto severo, per ragioni di sicurezza, e spesso si sono consumate stragi proprio a ridosso delle mura di Trost, con Colonne di Risvegliati che fanno scempio di sfortunati viaggiatori.

L'edificazione delle mura è stata organizzata dal Direttorio, grazie all'aiuto dei soldati dell'**Esercito di Leisburg**, freschi di costruzione del grande Vallo

Dimensioni

In conseguenza della costruzione del muro, il perimetro della città è stato considerevolmente aumentato rispetto alle dimensioni precedenti. Il piccolo agglomerato urbano formatosi spontaneamente intorno al castello di Yrakavin ha lasciato il posto a una vera città fortificata, le cui dimensioni rivaleggiano con quelle della città di **Angvard**. Si calcola che la parte centrale dell'attuale Trost abbia un'area grossomodo equivalente a quella del secondo livello di Angvard, mentre i 7 distretti sommati misurano più o meno come il primo livello di Angvard.

I Sette Settori

La città di Trost è divisa in sette settori, chiamati anche *quadranti* o *rioni*, ciascuno corrispondente grossomodo ad una delle punte della stella.

- **Primo Settore:** noto anche come *Rione delle Trattative*, si sviluppa di fronte al *Palazzo degli Scambi*. Tra gli edifici più caratteristici vi è la locanda *L'ultimo degli stronzi*, gestita dall'oste *Jerome Packs*.
- **Secondo Settore:** noto anche come *Rione delle Parole*, ospita l'Ufficio del Camerlengo e una serie di grandi edifici che da esso dipendono: la *Curia*, il *Nosocomio* e il *Cimitero degli Gnomoni*. Quest'ultimo occupa gran parte della superficie dell'intero settore, rendendolo il meno popolato della città.
- **Terzo Settore:** noto anche come *Rione delle Strade*, ospita l'Ufficio degli Esploratori: zona popolare piuttosto malconcia, ospita una serie di botteghe artigiane piuttosto umili, tra cui un *robivecchi* (gestito dal rigattiere *Jon Trinket* e da sua moglie *Maude Trinket*) e lo *Stelo di Grandiflora*, una erboristeria gestita dalle sorelle *Myrna* e *Ireena Volkov*. All'ingresso della zona delle botteghe, a pochi passi dal *Palazzo delle Strade*, troneggia uno degli edifici più alti della città: si tratta delle *Tre Lune*, osteria, locanda, sala da giochi e casa di malaffare.
- **Quarto Settore:** noto anche come *Rione degli Stendardi*, ospita l'Ufficio del Quartiermastro. Al suo interno vi è il *Palazzo della Fureria*.
- **Quinto Settore:** noto anche come *Rione delle Armi*, ospita l'Ufficio del Corazzaio. Al suo interno vi è il *Palazzo della Forgia*. Tra il quinto settore e il secondo vi è la locanda *La Terza Gamba*, gestita dall'oste *Rupert Schamàn*.
- **Sesto Settore:** noto anche come *Rione degli Argenti*, ospita l'Ufficio del Lavoro. Al suo interno vi è il *Palazzo del Tesoro*.
- **Settimo Settore:** noto anche come *Rione dei Picconi*, ospita l'Ufficio del Capomastro. Al suo interno vi è il *Palazzo di Pietra*.

Il Castello di Yrakavin

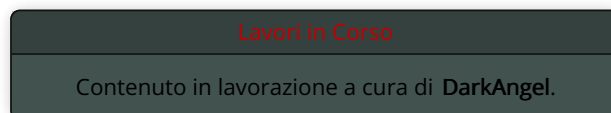
L'antico castello di Yrakavinsorge al centro di Trost, su un'altura. Fu conquistato nell'anno 417 da un manipolo di soldati che, secondo la tradizione, si ubricarono pesantemente dopo la vittoria, insieme alle loro donne di truppa. Due o tre volte all'anno l'episodio storico viene rievocato per le strade di Trost con una processione in musica e maschere.

Edifici governativi

- Il **Palazzo della Quarantena**, parte del **Nosocomio**, sorge nei pressi del settimo varco,
- Il **Palazzo della Fureria**
- Il **Palazzo dell'Azzecagarbugli**
- L'**Ufficio del Pastore**, dove opera il Camerlengo, ossia il Maestro del Culto, detto anche il Pastore. Sembra sia un Ierofante del Culto della Mantide. Si trova nel Secondo Settore della città.
- Il **Palazzo della Guardia**. Nei suoi sotterranei si trovano le prigioni di Trost, che ospitano una trentina di detenuti.

La Curia

La curia è un edificio alto tre piani...



Il Nosocomio

Una serie di edifici uniti tra loro, situati a cavallo tra il secondo e il settimo settore, che costituiscono l'ospedale della città. Il Nosocomio è uno degli edifici più grandi di Trost; i diversi edifici di cui si compone, sviluppati su diversi piani, sono: il **Palazzo della Quarantena** (3 piani), situato in prossimità del varco del settimo settore, dove vengono trasportati i pochi forestieri che vengono ammessi all'interno delle mura cittadine pur versando in condizioni di salute precarie o poco chiare; il **Giardino Ufficinale** (1 piano), una sorta di magazzino dove vengono custodite le spezie e i medicinali; gli **Stanzoni** (2 piani), dove vengono alloggiati e curati i pazienti considerati fuori pericolo di vita; il **Ricetto** (3 piani), dove vengono alloggiati e curati i pazienti considerati in pericolo di vita o che necessitano di attenzioni e cure particolari. Il Nosocomio, che si trova a cavallo tra i due settori, è collegato alla **Curia** mediante una sorta di camminamento sopraelevato coperto, simile a un ponte e costruito in legno e pietra, che unisce il terzo piano del **Ricetto** con il terzo piano della **Curia**. L'arco di pietra che sostiene il camminamento è noto come **Arco del Rebis**: nella parte alta dell'arcata, costruita utilizzando pietre e ruderi presumibilmente antichi, sono presenti alcuni bassorilievi che raffigurano simboli e forme geometriche e strumenti di misurazione riconducibili all'alchimia: una squadra, un compasso, et al.; sul punto più alto è raffigurata una figura inscritta in un ovale, nota come *Rebis*. L'effigie ritrae un corpo umano dalle fattezze in parte mostruose, dotato di due volti (uno maschile e uno femminile), due lunghe ali da pipistrello e artigli alle mani e ai piedi.

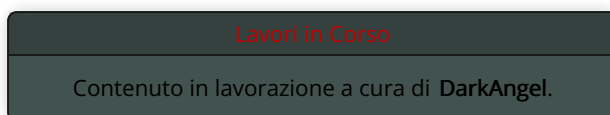
Locande e botteghe

- **L'Ultimo degli Stronzi**: locanda del Primo Settore, piuttosto costosa ma ben recensita. Cameriere procaci ed esperte, note ai più; ospite simpatico e cordiale.
- **La Terza Gamba**: locanda non distante dal Nosocomio, nel Secondo Settore. Viene incendiata nella notte tra il 23 e il 24 ottobre 517 e subisce ingenti danni.
- Sala da gioco e casa di malaffare nel Terzo Settore

Prigioni e strutture detentive

Sotto il Palazzo della Guardia si trovano le prigioni, che ospitano una trentina di detenuti che sono stati giudicati inadatti o inadeguati allo svolgimento dei lavori forzati: si tratta in gran parte di condanne precedenti al 516, anno in cui si è cominciato a puntare maggiormente sull'espulsione e sui lavori forzati. Esistono poi alcuni campi di lavoro, posti all'interno e all'esterno della città, all'interno dei quali lavorano i detenuti condannati ai lavori forzati. La maggior parte dei campi di lavoro ha una durata temporale limitata e non di rado il loro scopo ha una rilevanza di ordine militare, motivo per cui non sempre i cittadini sono a conoscenza della loro esistenza e/o ubicazione.

Luoghi di culto



Stemma

Lo stemma di Trost rappresenta una torre infuocata colpita da un fulmine. Il disegno è raffigurato in bianco e nero negli scudi che decorano i palazzi principali della città: sugli scudi e sugli stendardi, dove vengono utilizzati i colori, la torre è di colore grigio, il fulmine è di colore giallo e il fuoco è di colore rosso/arancione, il tutto su campo blu.

Contatti

- John e Maud Trinket, parenti di Mag, rigattieri e falegnami. Abitano nel Terzo Settore della città, sono anziani e a volte un po' confusi, ma cordiali e accoglienti. Sono parenti alla lontana con l'oste de L'Ultimo degli Stronzi.
- **Josh Trevorn**, mercante di debiti di Lagos, temporaneamente bloccato a Trost, dove esercita attività commerciali e di mediazione
- Spluk, mercante che sembra sia collegato al traffico della Garmonbozia
- Padre **Mansell**, prevosto di Lagos: secondo le ultime notizie si troverebbe a Trost sotto falso nome, agli arresti in uno dei due campi di lavoro cittadini

Voci correlate

- Mappa di Trost **a colori** e **in bianco e nero**.