

Greyhaven (ducato) luogo

LUOGO

Tipo: ducato

Popolazione: sconosciuta

Le origini del Ducato coincidono con la nascita del **Granducato di Greyhaven** e risalgono al 229, anno in cui i barbari provenienti dal lontano Est oltrepassano i confini dell'impero di **Turn** e dilagano all'interno dei suoi territori. E' il 25 aprile dell'anno 229 quando, nelle fasi finali di questa invasione, l'allora Custode dei Temi del Nord **Harald Greyhaven** prende la decisione di proclamare l'indipendenza dei territori a nord dei monti Allston, sui quali l'impero non è più in grado di esercitare un controllo effettivo. Riunisce quindi intorno alla sua persona i Duchi di **Surok**, **Krandamer**, **Gulas**, **Amilanta** e **Benson** e si attribuisce il titolo di Granduca di Greyhaven, ripristinando gli antichi nomi dei territori e delle città. Per maggiori informazioni sugli eventi immediatamente successivi alla fondazione del Granducato rimandiamo alla scheda relativa al **Granducato di Greyhaven**.

Cronologia del Ducato di Greyhaven

La cronologia del Ducato di Greyhaven procede di pari passo con quella del Granducato ed è divisa per capitoli, ciascuno dei quali dedicato a una delle dinastie che si sono avvicendate alla guida del paese: Greyhaven, Hauland, Hordkleist, Zeumann, Fedmann e Bjorgson.

La dinastia dei Greyhaven (229-266)

229-232: I primi, difficili anni

L'anno successivo all'indipendenza fu un anno difficile per il Granducato: **Harald**, temendo un'offensiva Nomade proveniente da confini ancora tutt'altro che sicuri, proclamò una leva militare lungo tutto il territorio: in pochi mesi viene radunato un esercito numericamente immenso, ma del tutto impreparato dal punto di vista tecnico e militare, incapace di poter opporre una grossa resistenza a qualsivoglia invasione. La leva improvvisa e apparentemente immotivata portò grande scontento nella popolazione, il cui entusiasmo per l'ottenuta indipendenza cominciò a scemare mese dopo mese: oltretutto, con l'arrivare dell'inverno il territorio dovette fronteggiare un periodo di miseria assoluta, per via dell'esiguo numero di scorte alimentari disponibili dopo la guerra.

Il 231 fu forse l'anno peggiore in tutta la storia del Granducato, per via del clima d'estrema incertezza, di uguale intensità per tutte le classi sociali. Verso la fine dell'anno, oltretutto, una nutrita schiera di cittadini, scontenti e nostalgici dell'unità del territorio Imperiale arrivò a minacciare la stessa Greyhaven: il Granduca fu costretto a dar battaglia ai dissidenti con la sua guardia personale, soffocando in un bagno di sangue quella che rischiò di diventare una vera e propria rivolta (232).

233-265: Il trattato con Delos e la stabilizzazione

Il trattato firmato nel 233 con l'Impero di Delos riconobbe a tutti gli effetti il Granducato di Greyhaven, delimitandone i confini fino alle propaggini nord dei monti Allston; oltre a questo, conteneva una serie di accordi commerciali e militari che vennero sottoscritti da entrambi i paesi.

Forte dell'inaspettata pace con l'Impero, il Granduca si preoccupò di dare un preciso assetto legislativo al Granducato, proclamando uno Statuto in tutto e per tutto simile a quello in vigore precedentemente nell'Impero di Turn, se si escludono alcuni paragrafi relativi alla tratta degli schiavi e all'amministrazione del territorio, realizzando così una struttura governativa feudale. Evitando accuratamente altre relazioni con l'Impero, il Granduca Harald si preoccupò poi di realizzare delle rotte commerciali con i territori Elfici a Nord del Granducato: grazie alla sua particolare posizione, infatti, il Granducato rappresentava già da allora l'unico punto di contatto diretto tra Umani ed Elfi del Nord (233-240).

Harald Greyhaven muore nel 247, lasciando le redini del Granducato in mano a suo figlio **Wilhelm**. Quest'ultimo si preoccupa principalmente del rafforzamento dei confini, ricostruendo nel 251 la cinta muraria di Greyhaven, fortificando le città di **Surok** (252) **Krandamer** (254), **Amilanta** (poi **Amer**) e **Benson** (255) e formando così gli omonimi Ducati. Negli ultimi anni di vita, riprende le trattative con l'Impero di Delos, che verranno poi condotte a termine dal suo successore, il figlio **Robert** (263).

Robert Greyhaven, seguendo l'esempio di suo padre, continua le trattative con l'Imperatore di Delos riuscendo a stabilire una serie di rotte commerciali favorevoli, regolamentando lo sfruttamento minerario dei giacimenti all'interno dei monti Allston ed iniziando una politica comune. Muore nel 265, senza lasciare eredi.

265-266: La presa del potere di Adolf Hauland

A seguito della morte di **Robert Greyhaven**, il Duca di **Krandamer** **Adolf Hauland**, comandante dell'Esercito di Greyhaven, effettua un tentativo di assumere il potere autonomandosi Granduca. Immediatamente dopo i Ducati di **Surok** e di **Amilanta** (**Amer**) insorgono, dando origine ad una guerra civile che vedrà l'Esercito del Granducato spaccarsi in tre tronconi, ognuno guidato da ciascun Duca.

La guerra civile prosegue per tutto l'inverno, articolandosi su due fronti: il fiume **Duras**, che vedeva l'esercito di **Krandamer** scontrarsi con gli uomini del Duca di **Amilanta**, e il fiume **Valkner**, lungo il quale avanzava l'esercito di **Surok** respingendo gli attacchi portati dalle truppe di Greyhaven, comandate in persona da **Adolf Hauland**: secondo le

leggende, i morti furono così tanti che le acque dei due fiumi divennero rosse per tutto l'anno 266. In realtà, le battaglie furono relativamente poche, per via delle difficili condizioni ambientali in cui si combatteva. Il Duca di **Krandamer**, grazie ad una migliore strategia militare, riuscì a tenere impegnati i nemici (le cui forze, congiunte, erano decisamente più numerose) per tutta la durata dell'inverno: con l'arrivo della primavera, però, le forze al comando del Duca di Surok passarono infine a nord delle montagne, mentre il Duca di **Amilanta** (poi **Amer**) conduceva le sue armate oltre le pianure a sud. Greyhaven venne cinta d'assedio ad Aprile, per capitolare due mesi dopo in preda alla fame, alle malattie ed alla stanchezza delle truppe. Il Granduca **Adolf Hauland**, che grazie ad alcune demagogiche donazioni alla popolazione effettuate negli ultimi mesi godeva del favore dei cittadini del Granducato, fu giustiziato nel palazzo assieme a tutta la sua famiglia.

La dinastia degli Hordkleist (267)

267: Desmon Hordkleist e la restaurazione

Una volta sedati i tumulti della popolazione, la dinastia del Duca di **Surok** venne legata a quella del Duca di **Amilanta** (poi **Amer**) grazie al matrimonio tra **Desmon Hordkleist** ed **Isabelle DeMoine** delle casate rispettive (267): dopo il matrimonio, Desmon lasciò il Ducato di Surok al primogenito **Amon Hordkleist**, e salì al comando di Greyhaven assumendo il titolo di Granduca. Al fine di evitare future guerre civili per il medesimo motivo, Desmon modificò lo Statuto del Granducato inserendo un ordine di successione da applicare nel caso in cui il Granduca muoia senza eredi maschi (vedi Leggi e Norme dello Stato); conscio inoltre dell'impossibilità di imbrigliare le ambizioni dei Duchi, cominciò ad istituzionalizzare molte delle autonomie e delle istanze indipendentiste che di fatto essi già da tempo applicavano.

268: Il grande colera

Nel 268, Desmon si trovò immediatamente di fronte al temibile spettro del colera, che in meno di due anni annientò (secondo le cronache del tempo) quasi il 50% della popolazione della città di Greyhaven e dei villaggi circostanti, per poi espandersi nelle città di Tyler, Gorton e Caergoth, portando alla morte circa un sesto della popolazione complessiva del Granducato. Per prevenire il diffondersi così improvviso di simili malattie, Desmon fece costruire un grande acquedotto all'interno della città di Greyhaven, con relativo sistema fognario annesso (270). I progetti relativi alla costruzione di un'opera così imponente vennero realizzati dalla brillante figura di **Thomas Ferguson**, brillante inventore e uomo di scienza nativo di Krاندamer, che nel corso della sua vita si dedicherà alla progettazione di opere pubbliche di grande eleganza e complessità.

272: Dytros Hordkleist e i primi attacchi dei Nomadi: la riorganizzazione militare del Granducato

Nell'anno 272, Il Granducato subisce, per la prima volta dalla sua costituzione, un assalto proveniente dal territorio Nomade: dalle cronache del tempo che si hanno a disposizione, più che di un assalto vero e proprio sembra più plausibile credere a una migrazione spontanea di una o più tribù nomadi, il cui esiguo numero non costituì comunque una minaccia vera e propria: l'impatto per il Granducato, che per la prima volta si trovava chiamato a dover pensare alla difesa dei suoi confini, fu comunque rilevante. La diffidenza odierna che si riscontra da parte di molti abitanti di Greyhaven nei confronti delle popolazioni Nomadi (molte delle quali non bellicose, e tutt'altro che interessate al territorio di Greyhaven) è in parte spiegabile facendo riferimento alle situazioni che prendono luogo in questi anni. Nell'anno 276, **Dytros**, figlio di Desmon e Comandante in Capo dell'Esercito di Greyhaven e noto per le sue attività sul confine Nomade, succede al padre vecchio e stanco tra gli applausi della popolazione: consapevole della precarietà del Granducato in caso di attacchi esterni, il giovane si dedicò con la massima attenzione all'organizzazione di un esercito più efficiente e meglio organizzato, che potesse assicurare la solidità dei confini in tempo di pace e la massima efficienza in tempo di guerra: resosi conto dell'impossibilità di coordinare efficacemente un territorio così vasto, proseguì ad accordare concessioni di vario genere ai Duchi: essi in breve acquisirono la facoltà di gestire a loro arbitrio la politica economica, militare e sociale del loro territorio, a patto che essi continuassero ad inviare la decima ed a organizzare una Guardia Civica (addeba per lo più alla risoluzione di problemi urbani e delle questioni di giustizia) stratificata lungo il territorio; la Guardia Civica, sul modello di quella della città di Greyhaven, ha assunto in tutti i Ducati una struttura piramidale simile a quella dell'Esercito, avente al suo vertice un Generale (solitamente inviato dal Granduca, in caso contrario nominato direttamente dal Duca). Ogni Ducato aveva dunque la possibilità di avere un proprio Esercito, addetto al pattugliamento dei confini, e il dovere di avere una Guardia Civica, addetta alla sorveglianza delle città, dei villaggi, delle strade. La modifica dell'assetto militare del Granducato entrò in vigore in maniera definitiva nel 279. Oltre a questo, Dytros estende al Granducato la modifica dello *Ius Consuetudinis* apportata dall'Impero di Delos, sulla base degli accordi politici esistenti tra Impero e Granducato (280).

Il Granduca Dytros muore di polmonite all'inizio dell'anno 282; ammalatosi nel 281, rifiutò ogni tipo di cura facendo affidamento unicamente sul suo fisico, che purtroppo finì per tradirlo.

Gli anni della prosperità (282-314)

Lo sostituì il figlio Mithran, anch'egli avviato in precedenza alla carriera militare. Mithran continuò ad interessarsi della difesa del Granducato, ultimando il lavoro del padre con la costruzione di una serie di caserme dedicate all'addestramento di soldati e di guardie civiche, e organizzando la costruzione dei Baluardi Orientali (a difesa del confine Nomade).

L'unico evento rilevante in questi anni è la partenza, nel 289, dell'esercito al comando del Duca di Amer verso l'Impero di

Delos dietro richiesta dello stesso Imperatore, come previsto dagli accordi militari tra i due paesi. Il fratello di Mithran, Ludwig, viene nominato Granduca con la morte del parente (304). Il suo lungo governo fu in perfetta concordia con quello dell'Imperatore di Delos, migliorando ulteriormente i rapporti esistenti con l'Impero.

La dinastia dei Zeumann (314-353)

314-353: L'ascesa del Duca di Surok

Mithran morì senza lasciare eredi: in base alla modifica allo Statuto di Greyhaven apportata dal Granduca Desmon, il suo successore fu il Duca di Surok Karl Zeumann, anch'esso imparentato con la stirpe degli Hordkleist: la modifica di Desmon riuscì dunque a consentire alla sua famiglia di mantenere il controllo del Granducato per un lungo periodo di tempo. Il Granduca Karl non fece nulla di rilevante durante il suo governo, se si escludono delle lievi modifiche alla cinta muraria di Greyhaven del 316 e la prima **Campagna di Elsenor** (324-327), di fatto combattuta unicamente dal **Ducato di Surok**.

A Karl Zeumann successe il figlio Cratos nell'anno 329: il suo governo fu all'insegna della normalità. I raccolti di quegli anni furono decisamente abbondanti, di conseguenza il territorio del Granducato cominciò ben presto a ricoprirsi di mulini e di granai. Da un punto di vista economico, il Granducato attraversò per tutto il 300 un periodo di grande prosperità (a differenza di quanto avvenne, ad esempio, nell'Impero, che si trovò invece in quegli stessi anni in un periodo molto difficile): questo favorì in special modo lo sviluppo delle scienze e del pensiero filosofico, e rese il Granducato un prezioso interlocutore a livello commerciale.

353-364: Il Granduca Goran e la "questione dei Protettorati"

Al Granduca Cratos succede il primogenito Goran (353): nel tentativo di legare il suo nome ad eventi di grande importanza, Goran si ricoprì di consiglieri politici, economici e militari, con l'intenzione di applicare una serie di misure di portata rivoluzionaria sul territorio. Il più importante dei suoi interventi fu quello sulla cosiddetta *questione dei Protettorati*, termine con cui ci si riferiva a una serie di città e villaggi nati all'interno dei territori a sud della **Foresta di Lankbow** a seguito della dissoluzione dei **Khanast di Gulas** e **Leduras** e della conseguente invasione Turniana. Quei territori di confine, esterni ai confini dell'Impero e costantemente minacciati dalle invasioni dei Nomadi e dei Nordri, avevano potuto beneficiare della presenza e della protezione degli elfi della vicina Repubblica di **Lankbow**: la loro influenza, nel corso degli ultimi due secoli e mezzo, aveva portato allo sviluppo di una serie di città caratterizzate da una fiorente attività commerciale note all'Impero di Turn con il nome di Protettorati: nonostante alcuni fossero già entrati a far parte del Granducato nei cento anni successivi all'indipendenza dall'Impero, la maggior parte di loro aveva continuato a mantenersi di fatto indipendente.

Nonostante tali rapporti avessero portato allo sviluppo di una nutrita minoranza elfica nel territorio, la presenza umana all'interno dei Protettorati era rimasta maggioritaria: questa fu la motivazione che spinse il Granduca a chiedere ai suoi vassalli locali l'annessione di quei territori all'interno dei feudi del Granducato. Nella maggior parte dei casi questa richiesta venne portata avanti in modo pacifico, conquistando il consenso della popolazione o convincendo i governatori locali: in altri, come a **Rastan** e a **Camlan**, la richiesta del Granduca venne rifiutata e degenerò ben presto in un conflitto militare. L'insieme di brevi e sanguinose battaglie combattute dall'esercito del Granducato contro i pochi Protettorati "ribelli" presenti negli attuali territori di **Feith** e **Gulas** è noto con il nome di **Campagna del Nord** (anno 357). Al di là di questi scontri occasionali l'annessione dei Protettorati fu un processo prevalentemente pacifico che non deteriorò i rapporti tra **Greyhaven** e **Lankbow**, come testimoniano i numerosi accordi commerciali e concessioni territoriali strette dai due paesi negli anni immediatamente successivi.

Le annessioni e le ostilità finirono con il **Trattato di Eregard**, stipulato dal Granduca **Goran**, dall'allora Conte di Gulas e dal Portavoce della Repubblica di Lankbow il 14 novembre del 359. L'annessione dei territori degli ex-Protettorati portò alla creazione di nuove marche, contee e baronie e, soprattutto, alla trasformazione in Ducati della Marca di Feith (359) e della Contea di Gulas (361): molti dei governatori che avevano aderito spontaneamente all'annessione divennero siniscalchi e borgomastri dei nuovi Feudi e ad alcuni di loro, in via del tutto eccezionale, furono persino garantiti alcuni privilegi nobiliari.

364-365: Il tradimento di Silen Zeumann

Goran Zeumann muore al ritorno di una visita all'Imperatore di Delos nell'anno 364. Suo fratello minore, Silen, segretamente innamorato della consorte di Goran e da essa ricambiato, organizza l'uccisione dell'unico figlio del Granduca per assumere, insieme alla suocera, il comando del Granducato. L'assassinio va a buon fine, ma la coppia viene scoperta da un funzionario di palazzo fedele al giovane ucciso. I due vengono condannati alla pena di morte per Alto Tradimento e omicidio di primo grado. Il titolo di Granduca, come da Statuto, spetta al Duca di Surok Bjorg Fedmann (365).

La dinastia dei Fedmann (365-375)

365-375: Il governo illuminato di Bjorg

Goran Zeumann muore al ritorno di una visita all'Imperatore di Delos nell'anno 364. Suo fratello minore, Silen, segretamente innamorato della consorte di Goran e da essa ricambiato, organizza l'uccisione dell'unico figlio del Granduca per assumere, insieme alla suocera, il comando del Granducato. L'assassinio va a buon fine, ma la coppia

viene scoperta da un funzionario di palazzo fedele al giovane ucciso: incapaci di provare la loro innocenza, i due vengono condannati alla pena di morte per Alto Tradimento e omicidio di primo grado. Il titolo di Granduca, come da Statuto, spetta al Duca di Surok Bjorg Fedmann (365).

Quarantasettenne al momento della nomina, Bjorg governa saggiamente: a lui si deve l'introduzione dei punti 10, 11 e 12 dello Statuto, relativi rispettivamente alla parità dei diritti delle Razze (369), alla pratica di Arti Magiche (371) e alla potestà del Granduca sulle Rovine (372); il Granducato conosce un periodo di relativa prosperità, minato soltanto dalla pressione delle popolazioni Nomadi ad Est, per contrastare la quale vengono rinforzati i contingenti di confine a Gulas, a Greyhaven e a Benson. E' proprio a Benson che, tra il 363 e il 370, si registrano importanti vittorie contro le tribù dell'Est che portano all'ingrandimento dei confini del Ducato.

Nel 374 Bjorg decide di abdicare, per morire pochi anni dopo. Nomina suo successore il figlio adottivo Richard Bjorgson (375).

La dinastia dei Bjorgson (dal 375 ad oggi)

375-456: Il *Cursus Publicus*, il *Trattato di Azione Comune* e le nuove minacce

Il lungo governo di Richard è privo di elementi di particolare interesse, se si esclude l'adozione, da parte del Granducato nell'anno 377, del *Cursus Publicus*, già in uso nell'Impero di Delos. Dal 377 al 390 vennero quindi costruite anche all'interno del Granducato le stazioni di posta e gli edifici relativi. In quegli anni vede inoltre la sua nascita la Contea di Port Dargaard (381).

A Richard succede il figlio Horace (418). Nel 435, presenziando al matrimonio tra Elizabeth Bjorgsson, la figlia del Granduca, e l'erede al trono di Delos Michael e firmando in seguito alla cerimonia il Trattato di Azione Comune con il padre di Michael, l'Imperatore di Delos Alexander: secondo questo accordo, tutte le manovre militari future dell'Impero e del Granducato sarebbero state condotte nella medesima direzione e contro il medesimo nemico: tanto il matrimonio, quanto l'accordo militare migliorarono ulteriormente i rapporti esistenti con l'Impero.

Con la morte di *Horace Bjorgson* viene nominato Granduca suo figlio *Hans* (438).

Il Granduca Hans viene consumato, ancora in giovane età, da un'improvvisa epidemia di febbre pestilenziale sviluppatasi all'interno delle mura di Greyhaven: al suo posto sale al comando suo fratello Bastian (440).

I primi quindici anni del Granduca Bastian procedono senza alcun tipo di problema: grazie alla sua favorevole posizione ed agli ottimi scambi commerciali con gli Elfi a Nord e con l'Impero a Sud, il tenore di vita del Granducato si alza ulteriormente, superando decisamente quello della popolazione Imperiale; le carestie e le siccità, tanto temute in passato, ora avvengono molto di rado.

456-480: La prima esplorazione in territorio Nomade

Nell'anno 456, il Duca di Gulas *Fredrik Ransmussen* (nominato direttamente dal Granduca) si ricopre di gloria e di onori a seguito di numerose azioni militari portate dalle sue truppe nel corso della prima esplorazione in territorio Nomade: di ritorno a Greyhaven viene acclamato come eroe. L'euforia generale dovuta al successo militare spinge il Granduca *Bastian Bjorgson* a dare una lezione agli altri grandi nemici del Granducato: viene così proclamato l'inizio della seconda *Campagna di Elsenor*, la cui conduzione militare viene affidata ai Ducati di *Feith* e di *Surok*.

Il Granduca *Bastian* governa per altri 3 anni, per spegnersi poi nell'autunno del 459. Il Granducato passa quindi nelle mani del fratello *Thoran* (460). Quest'ultimo si dedica principalmente alla costruzione, in linea con quanto avviene in quegli stessi anni a Delos, di una serie di caserme volte all'addestramento dell'esercito e della guardia civica. Nell'anno 465 termina la seconda *Campagna di Elsenor*: il successo dei Ducati di *Feith* e di *Surok*, che porta alla creazione della *Marca di Kempen* e del governatorato di *Nuova Lagos*, è adombrato da oltre ventimila uomini uccisi in battaglia o inghiottiti dai freddi abissi dei Mari del Nord.

Il Granduca *Thoran Bjorgson* si spegne nel 480, lasciando le redini del Granducato al figlio *Marcus*.

480-482: L'instabilità di Marcus

Una serie di eventi dipingono *Marcus* alla popolazione come un Granduca inadatto al governo: i suoi atteggiamenti despotici e le sue numerose manie finiscono per convincere la popolazione della sua manifesta incapacità di governare il Granducato. Tra le molte decisioni controverse prese dal Granduca Marcus è degna di nota l'istituzione dei *Distruttori del Male*, un ordine religioso cavalleresco dedito alla difesa del Granduca e dotato di enormi poteri e autonomie. Al comando dei Distruttori del Male viene messo *Adrien Weibe*, controverso paladino di Dytros destinato a passare alla storia con il titolo di *Bianco Sire*.

Nel anno 482, per mettere un freno ai numerosi eccessi del Granduca Marcus, il fratello minore *Klaus Bjorgson* prova a destituirlo pacificamente con una serie di discorsi rivolti direttamente alla popolazione. Marcus, sempre meno padrone delle sue capacità mentali e a un passo dalla rivolta popolare, acconsente infine a lasciare il Granducato nelle mani del fratello e di ritirarsi a vita privata: morirà 3 anni dopo, nel anno 486, in circostanze non chiarite.

483-490: Klaus il saggio

Più piccolo di appena un anno rispetto al fratello maggiore, il secondogenito di *Thoran Bjorgson* governa per 7 anni, nel corso dei quali il Granducato consolida i suoi confini avviandosi verso due decenni di relativa pace. Di Klaus vengono ricordate soprattutto le grandi capacità diplomatiche che gli consentono di concludere vantaggiosi accordi con il vicino *Impero di Delos*, dove diverse volte si reca in visita insieme a sua moglie *Ashlyn*. Tra le molte attività effettuate e

decisioni prese, in gran parte volte a sanare le situazioni create dal suo predecessore, vi è l'istituzione degli **Angeli Neri**, un reparto militare composto da 12 elementi creato con il preciso intento di sostituire progressivamente i **Distruttori del Male** nel loro ruolo di guardie personali del Granduca. Klaus Bjorgson si spegne nel suo letto nel **490**, a seguito di una febbre contratta nel corso dei suoi numerosi viaggi.

490: L'ascesa di Harald

Il primogenito di **Klaus, Harald Bjorgson**, sale così a soli 21 anni alla guida del Granducato; il suo governo procede senza avvenimenti di particolare rilevanza, consentendo al giovane di continuare il lavoro di diplomazia precedentemente svolto dal padre. Degno di nota è il suo decreto dell'anno **496** con il quale abolisce formalmente la riduzione in **schiavitù** di contadini e prigionieri di guerra: tale pratica continuerà comunque ad essere appannaggio di feudi particolarmente difficili da controllare, come la maggior parte di quelli interni al **Ducato di Benson**. L'attenzione della Guarnigione Orientale viene nuovamente spostata verso la foresta di Ragadorn, mentre l'Occidentale rimane nei pressi degli incerti confini con la repubblica Elfica, con la quale **Harald** cercherà di riprendere gli antichi rapporti, ricomponendo la frattura e ripristinando gli accordi commerciali. Attorno all'anno **500** il Granducato di Greyhaven si presenta come un paese con un'economia stabile e una forza militare intatta, solida e ben addestrata: ma le forti differenziazioni interne, la spinta indipendentista dei singoli Ducati e le numerose ambizioni sul territorio proiettano inquietanti ombre sul suo immediato futuro.

Clima e Risorse

Il clima del Ducato di Greyhaven, grazie alla schermatura proveniente dalle catene montuose che lo cingono a Sud e ad Est, ha di solito estati miti e inverni piuttosto freddi. Si trova situato in un territorio ricco sia dal punto di vista climatico che come risorse.

La Capitale sorge al centro di un'ampia vallata, cinta dai Monti di **Riel** e aperta verso Nord, dove si apre il **Passo del Corno**: è lì che passa la principale strada del Ducato, la Via del Fiume, che congiunge Greyhaven con il **Ducato di Surok**; la strada prende il nome dal fiume Valkner, che segue quasi per intero lungo l'asse est-ovest del continente.

Ad Ovest della Capitale si trova la **Selva di Darlan**, una delle due foreste principali del Ducato: l'altra, la Foresta di Ryadel, si trova verso Est, tra la Capitale e la Contea di Gorton. Degna di menzione è anche la Piana del Sole, una sterminata distesa pianeggiante situata a nord della Contea di Tyler: la Piana, che contiene al suo interno centinaia di piccole e grandi fattorie, è la principale risorsa agricola di tutto il Granducato.

La popolazione delle campagne è dedita all'agricoltura, mentre gli insediamenti sulle colline sono dedicati all'allevamento ed alla produzione di vino e di olio: la **Contea di Tyler** è famosa in tutto il Granducato per la **Piana del Sole**, una immensa distesa pianeggiante che si estende lungo tutta la parte Nord della Contea, e che fornisce le principali risorse agricole al Ducato di Greyhaven ed ai territori confinanti: sempre la Contea di Tyler è famosa per le attività tessili, mentre la **Contea di Caergoth** è rinomata per il vino e per i liquori; lungo il corso del fiume Valkner, la popolazione si dedica alla pesca ed ai commerci, mentre nelle città le principali attività sono la manifattura e le costruzioni.

In prossimità dei boschi e delle foreste che popolano le zone periferiche del Ducato, in particolare le Contee di **Gorton, Garak** e **Vaarden**, la principale attività è quella del taglio del legname; le zone montuose (**Caergoth, Gorton** e **Garak**) sono inoltre ricche di miniere e di cave da cui si estraggono le principali materie prime ed i minerali utilizzati per la costruzione di utensili ed armi.

Commercio e strade

Il territorio del Ducato di Greyhaven è attraversato da alcune importanti vie di comunicazione, che si diramano dalla Capitale e costituiscono il cuore della rete commerciale di tutto il Granducato. Lungo il fiume **Valkner** corre la **Via del Fiume**, la più lunga via di comunicazione di tutto il Feudo: nata in origine come un grandioso progetto di collegamento tra la Città di **Greyhaven** ed il **Ducato di Surok**, si estende oggi fino alla Contea di Tares, con le sue propaggini meridionali (in via di costruzione) protese in direzione di Krandamer: completamente lastricata, ed intervallata da numerosissime stazioni di posta, villaggi e cittadine, è quotidianamente percorsa da centinaia di persone che si muovono su e giù per i territori del Granducato. Lo stesso fiume **Valkner**, per via delle sue dimensioni (che lo rendono ampiamente navigabile), è uno dei veicoli commerciali più utilizzati per il trasporto delle merci da Est verso Ovest: la città fluviale di **Drakan**, collegata a Greyhaven tramite il **Passo del Corno**, riveste un'importanza cruciale nell'economia dei commerci del Ducato per via del porto, che ospita decine di battelli da trasporto continuamente in viaggio.

Nella **Contea di Tyler**, le vie di comunicazione sono numerose, molte delle quali lastricate: la maggior parte di esse solca la soleggiata Piana del Sole, principale risorsa agricola del Ducato. Nella **contea di Caergoth**, numerose sono le vie che collegano le varie Baronie con i territori meridionali del **Ducato di Gulas**, che si estende a Nord di Greyhaven: l'unica contea non ancora ben collegata, a causa della sua formazione relativamente recente, è quella di **Port Dargaard**, che presenta solo una via di comunicazione principale, la **Via del Nord**, decisamente insufficiente a fornire gli opportuni collegamenti tra i vari feudi presenti nella zona.

Società e cultura

Il territorio del Ducato di Greyhaven è abitato prevalentemente da umani. Non si ha notizia di comunità Naniche

particolarmente estese: i principali insediamenti Nanici, integrati comunque nella società e nei centri abitati umani, si trovano nella Contea di Gorton ed in quella di Garak; discorso diverso per gli Elfi, che sono diffusi in tutto il Ducato con maggior riguardo nella contea di Port Dargaard e nella parte Nord della Contea di Vaarden.

Tanto i Nani quanto gli Elfi godono di una buona considerazione, anche se non tutti i membri della società (e non tutti i governanti) sono disposti ad accordargli i medesimi diritti degli Umani in ogni circostanza.

Per via della sua posizione centrale, il Ducato di Greyhaven rappresenta un vero e proprio centro di scambio culturale e commerciale per tutti i Feudi confinanti: non di rado i suoi territori vengono attraversati dai viaggiatori più disparati, provenienti dai posti più remoti del Continente e/o diretti verso luoghi altrettanto distanti. Questo fa sì che l'atteggiamento della popolazione locale nei confronti degli stranieri sia benevolo, ed ha reso più agevoli i rapporti con genti e culture diverse: non a caso, la considerazione positiva nei confronti dello straniero (considerato portatore di ricchezza, di merci pregiate, e narratore di storie interessanti) si è recentemente tradotta in legge, senza nessuna rimostranza da parte del popolo.

Sia i cittadini che gli abitanti delle campagne hanno in genere un atteggiamento pacifico, dedito al lavoro: la produttività è sentita come un obiettivo importante, e l'operosità è considerata uno dei traguardi per la realizzazione personale: la maggior parte delle attività che la gente mette in atto sono a conduzione familiare, e questo ha prodotto nel corso degli anni una società molto integrata, tenuta insieme da un saldo sistema di valori che le ha consentito di superare qualsiasi difficoltà (carestie, pestilenze, e tutto ciò che periodicamente affligge il territorio). Nelle campagne la società resta comunque abbastanza statica, mentre nelle città l'atmosfera è più vivace e offre maggiori opportunità di cambiamento.

La struttura sociale è di tipo patriarcale, ma le donne godono di ampio spazio, quantunque non vengano considerate soggetti di diritto quanto gli uomini, che amministrano in condizioni normali il patrimonio e la proprietà. Normalmente gli uomini lavorano mentre le donne accudiscono la casa e i figli: non sono però rare donne che svolgono lavori di vario genere, e sebbene siano talvolta guardate con un po' di sospetto non soffrono tuttavia gravi discriminazioni per via della grande importanza data all'operosità dell'individuo.

L'analfabetismo sussiste per la maggior parte della popolazione che vive nelle campagne: molti villaggi hanno comunque uno o due scrivani che di solito lavorano nei pressi della stazione di posta, e che per poche monete di rame sono disposti a leggere le lettere e scriverne altre sotto dettatura: la corrispondenza è molto usata anche negli strati più poveri della società, il sistema postale funziona bene ed è a buon mercato.

La popolazione cittadina è in parte alfabetizzata, limitatamente a chi ha la possibilità di accedere a scuole o di assumere un precettore: per tutti gli altri, l'unica fonte di apprendimento è costituita dai preti delle chiese del loro quartiere. Al di là delle informazioni elementari, lo studio viene approfondito da pochi privilegiati, che hanno la possibilità di recarsi a studiare nelle varie Scuole del Ducato, situate nelle città più importanti. Tutte le Contee e la maggior parte delle Baronie hanno almeno una Scuola, con annessa una Biblioteca (spesso molto poco fornita), dove i rampolli delle famiglie più abbienti vengono istruiti ed educati. La ricerca scientifica è portata avanti quasi esclusivamente all'interno della Città di Greyhaven, grazie all'esistenza di un circolo di intellettuali che ruota attorno ai principali edifici di formazione culturale del Ducato: l'Accademia delle Arti e dei Mestieri, l'Università degli Studi e il Tempio dei Guaritori (dove si studiano le nozioni relative alla medicina ed alla cura delle malattie infettive).

Religione e esoterismo

Il peso che viene dato alle materie sovranaturali malviste dalla religione, in particolar modo il druidismo e la magia, è fortemente limitato dall'influenza del clero e dal rigido controllo effettuato dalla **Guardia Civica**, che ha formalmente l'incarico di dissuadere e scoraggiare simili pratiche, quando non di intervenire con la forza.

Riguardo la Magia, il Sortilegio è l'unica Scuola riconosciuta ed accettata all'interno del Ducato: l'applicazione ortodossa del Potere Magico è la più utile, la più comprensibile e soprattutto la meno temuta per via degli effetti generalmente contenuti che produce (il lancio di Incantesimi di Sortilegio non costituisce reato di per sé): tuttavia, il ricercatore magico è comunque guardato con sospetto tanto dalla popolazione quanto dall'ordine costituito, e per questo motivo la maggior parte delle attività di ricerca magica vengono comunque condotte clandestinamente.

Per via dell'altissimo numero di viaggiatori e dell'atmosfera culturale che si respira negli ambienti "colti" della capitale, non sono pochi i ricercatori di magia che decidono di svolgere i loro studi e le loro ricerche all'interno del Ducato di Greyhaven: vi è quindi una densità di praticanti di arti magiche sicuramente superiore a quella che si può trovare altrove, nonostante i rigidi controlli operati.

Alcuni, limitati "gruppi di studio" su argomenti e pratiche magiche vengono organizzati da ricercatori particolarmente esperti e dotati di grande apertura mentale all'interno della stessa Università degli Studi di Greyhaven: nella maggior parte dei casi, comunque, la magia viene analizzata nel modo più razionale e distaccato possibile.

Voci correlate

- **La chiesa e il potere feudale**
- **La guardia civica**