

Uryen (Treize) luogo

LUOGO

Tipo: burgraviato

Dettagli: rovine

Popolazione: sconosciuta

Città fortificata posta sui confini settentrionali del **Corno del Tramonto**. Capitale della **Baronia di Treize** fino all'anno **516**, poi Burgraviato di **Uryen** in conseguenza del **Grande Tributo** e del passaggio del **Corno del Tramonto** al Ducato di **Surok**: da quel giorno i suoi territori fanno parte del **Margraviato di Feidelm**.

Fondata dall'**Esercito di Greyhaven** nella seconda metà del terzo secolo, la città acquista una importanza progressiva a partire dal quinto secolo grazie al sapiente lavoro svolto da sir **Taumar Treize**, cavaliere del leggendario Barone di Lagos

Maynard Feorn e capostipite della dinastia baronale. Le sorti di **Treize** seguono molto da vicino quelle della vicina città di **Lagos** fino allo sterminio della dinastia **Feorn** durante la **rivolta dei disertori** del **471-472**, e al successivo avvento della famiglia Elfica dei **Glidewell** alla guida della Contea. Da quel momento in poi tra le due città si sviluppa un attrito sempre maggiore che nel **515**, allo scoppio della **Guerra delle Lande**, assume i connotati propri di un conflitto militare. Al termine del conflitto e di una serie di eventi a ridosso dello stesso il Barone Lord **Foster Treize** viene privato dei suoi diritti feudali e costretto all'esilio dal territorio. Il controllo nominale della città passa quindi al Conte di **Leduras** e, pochi mesi dopo, nelle mani del Duca di Surok in conseguenza del **Grande Tributo**. Dal gennaio del **516** la città è governata da **Dieber Vorsel**, Burgraviato di **Uryen**.

Le origini

La fondazione di **Treize** risale alla seconda metà del terzo secolo, durante la seconda guerra contro il potente **Khanast di Feith**: Treize fu il nome dato al tredicesimo dei quindici accampamenti fortificati che Sir **Valan Sullivan**, Alto Cavaliere di Greyhaven, fece erigere attorno agli **Altipiani delle Tempeste** prima di dare inizio alla lunga guerra di posizione che porterà nel **297** alla conquista della **Città Sacra**.

Da villaggio fortificato a signoria

la città di Treize resta un piccolo villaggio fino all'inizio del quinto secolo, quando la costruzione di nuove strade porta nell'**Anterlig** un certo numero di coloni provenienti da **Surok** e da **Greyhaven**. Sono gli anni dell'arrivo di **Maynard Feorn** e della sua opera di riunificazione dei territori del **Corno del Tramonto** entro quella che diventerà la Baronia (e successivamente Contea) di **Lagos**. Al termine degli scontri con gli Onhelanders che non accettarono di sottomettersi alla sua potestà territoriale, il leggendario condottiero assegna il villaggio di **Treize** a sir **Taumar**, uno dei suoi migliori cavalieri. Nel **423**, anno della fondazione della colonia penale di **Lagos**, il villaggio di **Treize** acquisisce lo status di **signoria**, e sir **Taumar** diviene il capostipite della dinastia **Treize**.

Da signoria a Baronia

Negli anni successivi il villaggio di **Treize** beneficia, sia pure in misura minore, del forte incremento demografico che investe la città di **Lagos**. Nell'anno **456**, quando la colonia penale di **Lagos** diviene una Baronia, le sue dimensioni sono ormai vicine a quelle di una piccola città: e quando, nel **474**, Lord **Aleas Glidewell** viene nominato Conte di Lagos, la città di **Treize** assume insieme alla città di **Ark** lo status di Baronia. Ma l'ascesa della ricca e influente dinastia Elfica dei **Glidewell** alla guida di Lagos sortisce l'effetto di rompere il clima di concordia che legava fino a quel momento la capitale di Contea alla città di Treize. Per comprendere le dinamiche alla base di questo cambiamento è necessario fare un piccolo passo indietro, ed esaminare le decisioni prese dall'alta nobiltà di **Feith** in occasione degli eventi immediatamente successivi alla cosiddetta **rivolta dei disertori** del **471**.

I rapporti con Lagos

I fatti di sangue della **rivolta dei disertori**, che culminano con il massacro della dinastia **Feorn** del **472**, richiedono un immediato intervento delle forze Ducali. La scelta su chi dovrà essere il comandante delle forze che dovranno recarsi a **Lagos** sembra destinata a cadere sul Barone **Lemnor Treize**, eroe della **seconda campagna di Elsenor** nonché sposo di **Brigda Feorn**, nipote di Lord **Maynard**. A dispetto delle previsioni il Duca **Sebastian Sullivan** assegna invece il comando a Lord **Toros Amigdales**, Marchese di Rastan. La decisione del Duca viene accolta con grande disappunto da Lord **Treize**: al Barone non resta che fare egli stesso richiesta al Duca di poter partecipare alla campagna militare in supporto alle forze del Marchese di **Rastan**. Quando quest'ultimo manifesta l'intenzione di non voler raccogliere personalmente la chiamata alle armi limitandosi a inviare parte del suo esercito, la scelta del Barone di Treize come comandante delle forze Ducali sembra essere ancora una volta scontata.

Invece, con una decisione che sorprende tutta la nobiltà di Feith, il Duca accoglie la proposta del Marchese di **Rastan** assegnando il comando delle operazioni a sir **Aleas Glidewell**, cavaliere di Rastan ed esponente di spicco di una delle più influenti famiglie dell'aristocrazia Elfica del Ducato.

Enorme è la costernazione di Lord Lemnor Treize, che si ritrova così a partecipare a un'operazione militare sotto il comando di un cavaliere di **Rastan**: a questo secondo affronto ne segue un terzo ancora più grave al termine delle ostilità, quando il Duca **Sebastian**, con un proclama senza precedenti e che lascia a bocca aperta l'intero Granducato, nomina sir **Aleas Glidewell** Conte di **Lagos**.

La guerra silenziosa

Da quel momento in poi i rapporti tra Treize e Lagos precipitano: Lord **Lemnor Treize** non intende venir meno al proprio giuramento nei confronti del Duca, ma non accetta alcun tipo di vassallaggio o sottomissione nei confronti del cavaliere Elfo. La stessa presenza di **Aleas Glidewell** sullo scranno di Lagos è per lui un grave affronto alla memoria di Lord **Maynard Feorn** e a tutta la nobiltà del **Corno del Tramonto**, di cui diventa energico portavoce. Nei decenni successivi alla costituzione della Contea di Lagos la sua presenza al Consiglio Ducale sarà sempre accompagnata da puntuali critiche e impietose condanne relative alle decisioni del Conte, pur senza mai oltrepassare il confine dell'oltraggio o della fellonia. Un atteggiamento ancora più critico sarà quello tenuto dal figlio di Lord Lemnor, Lord **Foster Treize**, nei confronti del Conte **Veilor Glidewell** e di quelle che egli chiamerà le sue "malversazioni".

La Guerra delle Lande

Le posizioni di Lord **Foster Treize**, inizialmente poco condivise dalla nobiltà locale, ricevono nel corso degli anni un consenso silenzioso sempre maggiore man mano che la politica del Duca prende a favorire le attività del Conte di **Lagos** ad **Elsenor** e a **Feith**.

Ancora più marcate sono le somiglianze tra i pensieri del Barone e quelli che circolano all'esterno della Contea di Lagos a partire dal sesto secolo: i **Burrenton** di **Feidelm**, i **Faulkner** di **Leduras**, l'alta nobiltà di **Ostfold**, di **Farsund** e persino di **Greyhaven** cominciano a osservare con crescente preoccupazione le attività del Duca di **Feith** e del Conte di **Lagos**: il timore principale è relativo alla delicata situazione messa in piedi a Elsenor e al fragile equilibrio degli accordi in gran parte informali stipulati con i clan dell'isola. La situazione è destinata a precipitare nel biennio **513-514**, quando la minaccia dei Nordri si palesa in tutta la sua drammaticità e i tragici errori di valutazione compiuti ad Elsenor diventano evidenti. La reazione inadeguata delle forze Ducali provoca la richiesta di un immediato cambio al vertice: sono le premesse che portano alla **Guerra delle Lande**, condotta dal Conte di Leduras **Zeigh Faulkner**, che assume molti dei tratti tipici di una guerra civile.

Allo scoppio della guerra tutti, e Lord **Zeigh Faulkner** per primo, si aspettano che la Baronia di Treize si schieri a supporto dell'esercito di liberazione contro le forze del Duca e del Conte di **Lagos**. Eppure, sorprendentemente, non è ciò che accade.

Una sorprendente decisione

Nella primavera dell'**515**, quando non soltanto i nobili ma tutti i soldati e cavalieri del **Corno del Tramonto** vengono chiamati a schierarsi a vantaggio di uno dei due schieramenti in guerra, Lord **Foster Treize** dichiara il proprio territorio neutrale, rifiutandosi di fatto di scendere in guerra a fianco del Conte di **Lagos** e mettendo in discussione la legittimità dell'intervento armato di Lord **Zeigh Faulkner**.

I motivi di tale sorprendente decisione sono da ricercare in primo luogo nel forte senso di lealtà nei confronti di **Feith** e della dinastia Ducale: era stato infatti proprio un **Sullivan**, e per la precisione Lord **Valan**, a dare a **Maynard Feorn** l'incarico di unificare i territori del **Corno del Tramonto** e, per mezzo di quest'ultimo, a dare a sir **Taumar** l'opportunità di diventare *dominus di Treize*. Inoltre, la decisione del Barone di Treize di impugnare le armi contro il suo Conte sarebbe stata ben più grave di quella compiuta dai nobili esterni alla Contea.

L'ultimo motivo, e forse il più importante, traeva origine dall'orgoglio di Lord **Foster Treize** e al rancore che egli ancora provava nei confronti delle potenti dinastie dei **Burrenton** e dei **Faulkner**. Dal suo punto di vista questa guerra giungeva con quarant'anni di ritardo: un lungo periodo in cui suo padre era stato oggetto di gravi affronti da parte del Duca e del Conte, senza nessuno disposto ad essergli alleato. Per tutta la **Guerra delle Lande**, nelle intenzioni del Barone, Treize avrebbe ricambiato alle forze di liberazione il medesimo aiuto ricevuto.

Lo scoppio della guerra

Malgrado il baluardo difensivo delle **Dodici Torri di Treize** e un esercito intero schierato a difesa dei propri confini, tali intenzioni non riescono a concretizzarsi del tutto. I territori di Treize subiscono infatti ben presto la pressione dell'Esercito Ducale. Il rifiuto del Barone a rispondere alla chiamata alle armi in favore del Conte di Lagos viene condannato, e alla sua pretesa di neutralità non viene dato alcun credito: per l'esercito di Lagos e di Feith diventa anzi imperativo privare le "forze di liberazione" di **Zeigh Faulkner** di una pericolosa testa di ponte a pochissima distanza dalla capitale di Contea.

La Baronia di Treize si trova quindi suo malgrado a combattere dalla parte dei "liberatori". Il suo esercito resiste per tre settimane prima di capitolare: molte delle torri difensive vengono distrutte, e il territorio viene largamente invaso dai soldati dell'esercito Ducale. La spinta degli assediati si infrange sulla **Rocca di Tramontana**, il castello del Barone, che riesce a resistere nonostante le soverchianti forze avversarie fino a quando il grosso di queste ultime non riceve l'ordine di abbandonare il feudo per rinforzare i presidi sugli altipiani intorno alla città di **Feith**. La resistenza della **Rocca di Tramontana** costa alla Baronia centinaia di morti e la distruzione di gran parte della città Baronale.

La fine delle ostilità

La Baronia di Treize torna ad essere protagonista di ulteriori battaglie nella seconda fase del conflitto, quando il fronte si sposta da **Feith** a **Lagos**. Stavolta a schierarsi sul confine dei suoi territori sono le truppe di **Zeigh Faulkner**, bisognose di cibo, acqua, case e rifugi fortificati. Il Barone vorrebbe tenere il punto e riservare a **Zeigh Faulkner** una fredda

accoglienza, ma si trova costretto ad assecondare le volontà di un popolo e di un esercito stremato dal conflitto e apertamente favorevole al "prossimo Duca di Feith". La Baronìa fornisce quindi un aiuto inizialmente logistico e poi militare all'esercito di liberazione, guadagnandosi il diritto di poter sedere al tavolo dei vincitori grazie ad alcune operazioni chiave che contribuiscono a determinare le sorti della guerra (la caduta di **Aramhein**, la sconfitta di **Tyron Raleigh** e l'**Operazione Vurdalak**, che determinò di fatto la caduta di **Feith**). Ed è proprio in quel contesto, a guerra ormai finita, che avviene l'ennesimo evento sorprendente.

La caduta in disgrazia e l'esilio

Il 28 ottobre del **515**, a soli 7 giorni dalla caduta di **Lagos** e della fine della guerra, si consuma l'evento noto come la **Congiura dei Compari**: durante una celebrazione in onore dei soldati caduti, una parte dell'esercito di Treize (formalmente capitanata dal Sergente **Hador Varchmann**) insorge contro la famiglia Baronale e il resto di soldati, ufficiali e cavalieri a lei fedeli. L'operazione, che ha come obiettivo la cattura del barone **Foster Treize** e di tutti gli uomini a lui fedeli e la loro consegna all'esercito di **Zeigh Faulkner**, riesce con successo; nei giorni successivi il Duca Bianco condanna all'esilio tutti i componenti della dinastia **Treize** (con la sola esclusione di **Valon Treize**), ponendo così le basi per la trasformazione della Baronìa di Treize nel Burgraviato di Uryen.

La Città di Uryen dal 516 in poi

Dal gennaio del **516** la città di Uryen è governata dal Burgravio **Dieber Vorsel**. Le sue prime attività sul territorio sono volte alla ricostruzione delle forze militari al servizio della città. Una massiccia leva militare nelle campagne circostanti e una serie di accordi stretti con le compagnie di ventura rimaste nel territorio a seguito della **Guerra delle Lande** portano alla costituzione del rinnovato **Esercito di Uryen**, il cui comando viene assegnato a un personaggio di spicco della **Guerra delle Lande**: **Marvin Barun**, veterano dell'esercito di **Treize** rispettato in egual misura da soldati locali, mercenari e nostalgici del vecchio Barone. Nel corso delle prime settimane di quello stesso anno vengono emanati numerosi editti volti a incrementare ulteriormente i ranghi del nuovo esercito: tra questi, particolarmente degni di nota sono:

- l'editto *sui capitani di ventura*, che conferisce ampie libertà ai *leader* delle forze mercenarie disposti a mettere la propria esperienza e i loro uomini al servizio del Burgraviato, nonché un inquadramento favorevole nei suoi ranghi e una paga relativamente generosa.
- l'editto *sulla compagnia ausiliaria*, che regola la coscrizione di soldati provenienti da altri feudi e cittadini di ogni zona del Granducato interessati a prendere le armi.
- l'editto *sulla ricostruzione della città di Uryen*, che garantisce il diritto ad abitare entro le mura della città soltanto alle famiglie originarie di **Treize**, ovvero ai nati nel territorio prima della **Guerra delle Lande**, ovvero ai profughi che abbiano prodotto individui in grado di combattere nel rinnovato **Esercito di Uryen** o che siano riconosciuti utili alla ricostruzione della città. In conseguenza di questo editto molti profughi provenienti da **Nuova Lagos** e dai territori al di là del Traunne vengono costretti ad abbandonare la città e a trascorrere l'inverno ai margini della città, nel complesso di baracche nei pressi del porto che prima della guerra era noto come **Ongelkamp di Uryen**.

Lo Stemma

Fino all'anno **516** lo stendardo della città di Treize coincideva con lo stemma della dinastia Baronale: l'artiglio nero su sfondo giallo. Successivamente al **Grande Tributo**, per volontà del Burgravio **Dieber Vorsel**, la città è stata dotata di un simbolo proprio: una sorta di serpente marino, anch'esso nero su sfondo giallo. Il nuovo simbolo è chiamato dal popolo come *il serpente con la testa di Wyrm*.

Aspetto della città

La città di Treize è stata pesantemente danneggiata durante la guerra: molte case e gli edifici principali, tra cui la Chiesa, sono stati distrutti. Solo la Rocca di Tramontana, la fortezza che domina il centro abitato, è riuscita a resistere all'assedio.

Dall'anno **516** è stata intrapresa dal Burgravio una politica di incentivi per la ricostruzione e il ripopolamento di Uryen.

L'aspetto della città, nell'anno **517**, è molto vario: permangono molte case e zone distrutte, ruderi abbandonati, ma nello stesso tempo c'è grande attività di ricostruzione, cantieri aperti, abitazioni provvisorie. I cantieri più imponenti sono quelli per la ricostruzione della Chiesa e per la Locanda dello Squalo.

La collina della Rocca di Tramontana

Domina la città di Uryen la collina su cui sorge la **Rocca di Tramontana**: un castello imponente ed antico, circondato da mura possenti, che ospita il quartier generale dell'**Esercito di Uryen**.

L'aspetto della Rocca è tetto, perchè i danni subiti durante l'assedio non sono mai stati del tutto riparati e la manutenzione lascia a desiderare. Tuttavia la Rocca di Tramontana è ancora robusta e ben sorvegliata, e vigila dall'alto sulla città di Uryen.

Il centro abitato

Lungo le pendici e ai piedi della collina su cui sorge la Rocca di Tramontana si allargano le strade che costituiscono il

cuore del centro abitato.

Case e botteghe si alternano a ruderi e a piccoli cantieri.

In basso si trova la Chiesa di Uryen, in fase di ricostruzione. Ai lavori prendono parte molti operai e a rotazione anche alcuni soldati, messi a disposizione dall'esercito di Uryen.

Verso le campagne

Allontanandosi dalla Rocca le case si diradano e ad esse si sostituiscono fattorie.

Il Porto

A Nord della città c'è il **Porto di Uryen**, in prossimità della foce del fiume **Traunne**. Presso il porto ci sono due dei luoghi di ritrovo più importanti di Uryen: la **Capasanta**, un'osteria molto frequentata, e le **Case della Gioia**, una casa di piacere.

Fortificazioni

Esercito e Guardia Civica

L'esercito di Uryen ha la sua base operativa nella Rocca di Tramontana. E' capitanato da **Marvin Barùn**.

Non esiste una vera e propria guardia civica, l'ordine pubblico viene garantito dai militari.

Luoghi di culto

- La grande **Chiesa di Uryen**, in fase di ricostruzione, viene già utilizzata per alcuni riti officiati dal Prevosto **Valon Treize**
- Un luogo di preghiera e raccoglimento si trova presso alcuni alberelli sul fianco della collina su cui sorge la Rocca di Tramontana

Locande e stazioni di posta

- La **Locanda dello Squalo**. Un tempo appartenuta alla famiglia di **Ali Shark**, la Locanda dello Squalo era l'unica stazione di posta di Treize. Distrutta durante la guerra, viene rilevata da **Alyster Forge**, che finanzia la ricostruzione dell'edificio e la sua riconversione in una casa di piacere.

Mercato

- Il **forno** di Ilon Kasper e di sua moglie Irma, dove lavora anche **Madelène Gennar**, figlioccia del caporal maggiore **Brad Robnoff** e amica di **Sven Herzog**
- Bottega di **fabbro**, dove lavora un abile artigiano che sa anche realizzare piccoli gioielli con metalli preziosi e pietre dure (qui si è servito più volte **Sven Herzog** per i suoi regali a **Mira di Ostfold**)

Curiosità

Contatti