

Baronia del **Ducato di Amer**, **Contea di Achenar**. 15.000 abitanti.

Il Barone di Bruel è oggi **Jean Yezda**, (nato nel 470), personaggio solitario e austero, noto per il suo carattere schivo e per il suo umore cupo.

Si dice che ami la compagnia di stregoni e alchimisti, e che trascorra gran parte del suo tempo nelle segrete del suo palazzo. Non ha una sposa, ma si circonda di una singolare corte di donne provenienti dall'estero e che vivono anche loro segregate con lui nel castello. Non ha mai riconosciuto nessun loro figlio come legittimo.

Dell'amministrazione del Feudo si occupa Sir **Herman Bartleby**, Primo Consigliere del Barone.

LUOGO

Tipo: baronia

Popolazione: circa 15000 abitanti

Aspetto della città capitale

La città di Bruel sorge in mezzo alla campagna, a cavallo di un piccolo fiume, il **Khatrish**, da cui prendeva il nome l'antico insediamento nanico sulle cui rovine si è sviluppata. Trovandosi in una depressione naturale, la città di Bruel è spesso avvolta dalla nebbia, che prosegue nella campagna verso nord, in direzione della foresta di **Miestwode**.

L'aspetto di Bruel è diverso da gran parte delle città del Ducato, in quanto ha una struttura massiccia, pesante, gli edifici sono in pietra scura, proveniente dalle vulcaniche **Falayse**. Le strade sono strette e non pavimentate, le case sono alte, a molti piani, con finestre strette, decorate da mostri e gargoyles.

Fortificazioni

La città è cinta da una possente cerchia muraria, molto antica, sempre imponente nonostante sia poco curata, e ormai infestata da rampicanti e erbacce. Ci sono due porte, una a Ovest, la "porta di Achenar", e una a Est, la "porta del Miestwode". Il **Castello Baronale di Bruel** è anch'esso imponente, composto da un maschio e da sette torri di cui tre diroccate, circondato da un fossato alimentato dalle acque del fiume Khatrish.

Quartieri

Bruel è una città piuttosto omogenea nell'aspetto di case e strade, ma si possono riconoscere alcuni quartieri più caratteristici.

- Il quartiere dei Mercanti, nei pressi della "Porta di Achenar", occupa la zona Ovest di Bruel. E' caratterizzato da strade un po' più larghe e ben messe rispetto al resto della città, e palazzetti distanziati l'uno dall'altro, che un tempo dovevano essere piuttosto eleganti. La piazza principale del quartiere è la Piazza della Gilda, a cui si arriva direttamente seguendo la via che collega la porta al centro città. Qui si trova il Palazzo della Gilda e il **Tempio del Sangue**.
- L'Intornata del Castello è il quartiere più antico della città, dove si trova il castello e molte strutture turrette più o meno malmesse. Le strade sono strettissime e costeggiate da muri alti, molte sono coperte da case e di fatto buie anche durante il giorno. Ben lungi da essere la zona più presentabile della città, l'Intornata è forse il quartiere più malfamato. Il Castello è circondato da un fossato, ed ospita oltre al Barone anche la Guardia e l'Esercito. Tutto intorno a perdita d'occhio c'è un dedalo di stradine, bettolacce, piazzette sgangherate e rifiuti.
- Il Borgo del Pozzo, presso la "Porta del Miestwode", ospita la zona popolare della città, dove vivono la gran parte dei cittadini di Bruel. E' il quartiere più ampio della città, e più popolato, quello più caratteristico. Strade sterrate, case alte, botteghe e locande dignitose, più di una cappella. Qui c'è la Piazza del Mercato, dove ogni mattina si svolge la vendita di frutta e verdura, e settimanalmente anche di beni di altro genere.

Luoghi di culto

La chiesa più importante di Bruel è il **Tempio del Sangue**, dedicato a **Dytros**, così chiamato perché ospita una collezione di preziosi arazzi che raffigurano crude scene di guerra, per le quali è stata utilizzata una rara tintura di color rosso che alla luce delle torce sembra lucido sangue.

A Bruel ci sono poi piccole chiese dedicate agli altri Dei della Luce. Il Cimitero e la Chiesa di Kaya si trovano all'interno della cerchia di mura.

Locande

- **Il Gatto Nero**, locanda centrale nel quartiere dei Mercanti, sulla piazza di fronte al Tempio di Sangue e la Gilda mercantile. E' un posto di ritrovo molto frequentato, d'estate ha tavolini all'aperto che occupano una grossa porzione della piazza. L'edificio è piuttosto malmesso, nonostante tutto, ed il menu decisamente monotono. La specialità sono le frittate con le verdure.
- **La Sosta**, taverna a ridosso delle mura, nel Borgo del Pozzo, grossa miscita di vino e poche stanze al piano superiore.
- **Dalla Signora Contessa**, postribolo più importante della città, situato in un'antica torre in pietra alle spalle del castello baronale, la "Torre di Belinda", un tempo appartenente forse allo stesso complesso difensivo. E' molto frequentato anche dalle guardie e la "Contessa", che lo amministra, è nota per la sua efficienza e inflessibilità. Circolano molte leggende su questo luogo, una delle quali è che sia collegato da un passaggio segreto direttamente con gli appartamenti del Barone. Nessuno dal palazzo si sforza di smentire alcunchè, mentre la Contessa ha solo interesse ad alimentare simili leggende.

Stazione di Posta

All'interno delle mura c'è una stazione di posta, la Stazione di Posta di Bruel, il cui Capo è **Cory Cassidy**. Sorge nei pressi della porta Ovest della città, in direzione **Achenar**.

Guardia civica ed esercito baronale

La Guardia Civica ha la sua caserma all'interno del Castello del Barone, accanto all'esercito, tanto che è molto difficile in realtà tracciare una linea tra i due corpi d'arme, formalmente distinti ma poi, nella pratica, uniti. Il Capitano è il medesimo, Sir **Geoffrey Alderman**, affiancato dal Vice Capitano Sir **Ward Boones** e dal Tenente **Paul Walker**.

Luoghi di interesse della Baronia

La colonia penale di Spandel

A una giornata di cammino da Bruel, verso Nord, si trova il villaggio fortificato di **Spandel**, all'interno delle propaggini Sud della foresta di Miestwode. Anticamente tale paesello si trovava fuori dalla foresta che, con il passare degli anni, si è allargata fino ad inglobarlo.

Oggi ospita poche anime ed una colonia penale recentemente istituita dal Duca di Amer **Sablin Desyenne**.

Il villaggio di Mourden

Il villaggio di **Mourden** sorge poco a nord rispetto alla strada tra **Achenar** e **Bruel**, quasi sul confine della Baronia. Il centro vero e proprio è circondato da una cerchia muraria in pietra, ma il villaggio si stende ben oltre, tra fattorie e allevamenti. La zona è sotto la signoria di Sir **Otto Rank**, che dimora in un castelletto in collina poco distante dal villaggio.