

Kronach

luogo

LUOGO

Tipo: città capitale

Popolazione: sconosciuta

Città del Ducato di **Krandamer**, Capitale della contea omonima. Si tratta probabilmente della più antica città del Ducato, risalente all'età dei **Popoli Antichi**. E' una delle poche città-stato dell'antichità le cui mura e i cui molti edifici in pietra sono sopravvissuti al Grande Cataclisma giungendo fino al periodo attuale. E' stata conquistata da Avilius Dagor nel **31 a.F.** e successivamente liberata da **Votan Hauland** nel **231 a.F.**. Nonostante sorga su un tavoliere che non le conferisce una protezione naturale particolarmente efficace, le sue millenarie fortificazioni sono ancora in grado di resistere alle più temibili delle invasioni. Dal **323** la città ospita il **Palazzo dei Costruttori**, sede della **Gilda dei Costruttori**. Il colore predominante della pietra degli edifici della città di **Kronach** è un giallo simile alla sabbia, tipico delle costruzioni risalenti all'era dei **Popoli Antichi**. E' anche nota, a ragione, con i soprannomi di *Città Antica* o *Antica Capitale*.

Storia

Le cronache Naniche dell'epoca la descrivono come una città-stato di enormi dimensioni, governata da uno Sciamano, uno Sciamano e un Profeta: a giudicare dalle descrizioni, doveva trattarsi della più importante tra le città-stato dei territori corrispondenti all'attuale **Krandamer**. Per maggiori informazioni sulla storia della città di **Kronach** è possibile consultare la voce relativa alla **Contea**.

Edifici, Opere e Monumenti

- L'attuale **Palazzo dei Costruttori**, inaugurato nel **323** a **Kronach** e che costituisce l'attuale sede della **Gilda**.
- Il complesso di statue noto con il nome di **Vaas-Das-Targ** (*grande percorso di guerra*), un camminamento che illustra la seconda parte del sanguinoso conflitto tra il **Khanast** di **Kronach** e l'esercito Turniano del **35-31 a.F.** e la sua conclusione, con la morte del **Khan Korgoth l'Immortale** per mano del generale **Avilius Dagor**. Il **Vaas-Das-Targ** è stato realizzato intorno all'anno **40**, e non comprende quindi eventi successivi quali la liberazione di **Kronach**, il sacrificio dei Nani di **Al-Ghazr** o la vittoria dell'esercito di **Votan Hauland**. La prima parte della guerra è descritta nell'**Harg-Das-Targ** (*piccolo percorso di guerra*), complesso di statue simile al **Vaas-Das-Targ** ma molto più piccolo, costruito nella città di **Voran** (**Contea di Krandamer**) durante quello stesso periodo.

Aspetto della Città

La città è suddivisa in quattro grandi quadranti che corrispondono ai quattro punti cardinali.

- **La zona Nord**: si tratta della zona mercantile della città: la **Piazza dei Banchi** e la **Piazza delle Tende**, situate a destra e a sinistra della zona centrale, vengono riempite a giorni alterni dal mercato cittadino, che richiama i principali contadini e braccianti delle campagne circostanti. Al centro si erge una imponente torre di guardia, attorno alla quale vi sono i palazzi della Guardia Civica e alcune locande e taverne destinate agli avventori.
- **La zona Est**: si tratta della zona popolare della città. Tutte le locande e taverne più economiche si trovano in questo quadrante, insieme a un gran numero di case molto piccole costruite in legno che uniscono e completano i pochi edifici in pietra, spesso giustapponendosi o sovrapponendosi ad essi in modo caotico e disordinato. Di giorno è una zona particolarmente rumorosa, sporca e affollata; di notte non è insolito fare brutti incontri, in special modo all'interno dei numerosi viottoli e vicoli ciechi che si snodano come i percorsi di un labirinto attraverso le case popolari.
- **La zona Sud**: racchiude gli edifici più importanti della città: il **Palazzo dei Costruttori**, numerosi edifici di proprietà delle maggiori Gilde di **Krandamer** e l'unica locanda rinomata, frequentata da mercanti danarosi e aristocratici di passaggio.
- **La zona Ovest**: la zona Ovest è quasi interamente composta da fattorie, case e da botteghe artigianali: durante i giorni di mercato diventa spesso una naturale estensione della Zona Nord. Al suo interno vi sono i giardini cittadini, un grande spiazzo alberato al centro del quale si erge la dimora del Borgomastro, la stazione di posta e un paio di taverne non troppo pulite dove è sempre possibile trovare qualche balordo disposto a giocare d'azzardo: una di queste, **L'Uvafragola**, è anche una nota casa di malaffare.