

Galder luogo

LUOGO

Tipo: baronia

Popolazione: sconosciuta

Baronia della contea di **Krandamer**.

Sicuramente la più grande città baronale del **Ducato**, Galder supera in dimensioni anche molte capitali di contea.

Questa è la sede della **Gilda dei Mercanti**, la più antica e ricca Gilda del Ducato. I sontuosi palazzi dei mercanti nel centro della città hanno spesso soluzioni architettoniche esotiche e sono per questo uno spettacolo per il cittadino greyhavenese. Di grande effetto sono anche gli enormi magazzini della periferia, divisa a seconda delle merci che vi vengono scambiate.

La Guardia Civica e l'esercito baronale sono impiegati a pieno ritmo per garantire la sicurezza della capitale e delle strade che vi entrano, compreso il Passo di Dagorn che porta in città i ricchi mercanti deliotti.

Nonostante il grande controllo vi sono molte zone della città malfamate e anche sulle Allston vari passaggi laterali sfuggono ai soldati.

La cinta muraria è stata più volte ampliata, ma non riesce ancora a contenere tutti gli edifici di una città in continua espansione.

Il Barone di Galder è Lord Anitor Galderter, membro onorario della Gilda dei Mercanti, grande amico della famiglia ducale e sempre in viaggio in giro per il Granducato e l'Impero alla ricerca di accordi commerciali e visite diplomatiche. Lord Anitor è uno tra i baroni più noti del Granducato e parla correntemente molte lingue.

La gestione della Baronia è in effetti lasciata completamente al Consiglio degli Anziani della Gilda.

Esiste anche un incaricato alle zone montane, attualmente Sir Jolo Aggard, che deve gestire l'attività di estrazione di metalli dalle Allston e provvedere alla protezione dei minatori tramite una sezione dell'esercito a lui affidata dal fascinoso nome di "Orchi di Dagorn".

Pochi sono i villaggi nel territorio baronale, dato che tutta l'attività è concentrata nella caotica capitale.