

Angvard luogo

Cittadella appartenente al **Ducato di Feith** e principale centro abitato dell'omonima signoria, che comprende anche il vicino **abitato di Bonneberg** e (con alterne vicende) la **Rocca di Horen**. La sua fondazione risale agli anni immediatamente successivi alla caduta del **Khanast di Feith** e del passaggio di **Feith** da Contea a Ducato. Ad occuparsi dell'edificazione della Cittadella di Angvard fu **Eiron Raleigh**, *dominus* di Angvard e discendente di **Angus Raleigh**, uno dei tanti nobili che persero la vita nella sfortunata e fallimentare **Campagna di Feith** del 268-271.

LUOGO

Tipo: città

Popolazione: sconosciuta

La Guerra delle Lande

Come la maggior parte dei feudi della **Contea di Feith**, **Angvard** prende parte alla Guerra delle Lande schierando le sue truppe a difesa del Duca **Paul Sallivan**. Il suo esercito, agli ordini del *dominus* **Tyron Raleigh**, combatte duramente nel corso dell'estate del **515** contro le forze del Conte di **Leduras** e futuro Duca **Zeigh Faulkner**, prima sulle impervie alture degli **altipiani delle Tempeste** e poi, a seguito delle prime sconfitte, lungo le ampie vallate che portano alla città sacra di **Feith**.

Malgrado la ferocia dei combattimenti, nel corso dei quali trova la morte lo stesso **Tyron Raleigh**, il territorio di **Angvard** viene coinvolto in misura marginale dal conflitto in virtù della posizione relativamente decentrata rispetto alla maggior parte degli obiettivi primari. La città viene raggiunta e occupata dalle forze di **Zeigh Faulkner** all'inizio dell'autunno, e quindi utilizzata per scopi logistici e per l'alloggio e il rifornimento delle truppe. L'assenza congiunta di un *dominus*, di suoi successori in utile età e di un generale consente inoltre al futuro Duca di coscrivere nuove leve e di riorganizzare l'abitato prima ancora della fine della guerra. Nel novembre del **515** il controllo della signoria viene affidato a **Piotr Manor**, anziano ufficiale dell'esercito di **Leduras** e uomo di fiducia di **Zeigh Faulkner**, che viene nominato prima borgomastro e poi, con la fine della guerra, *dominus* di **Angvard**.

Lealisti e Irredentisti

La fine della guerra non porta alcuna tranquillità alla signoria di **Angvard**, che si ritrova ben presto al centro del violento focolaio di rivolta alimentato dalle istanze irredentiste del Signore di **Ghaan**, riuscito a scampare alle epurazioni compiute a seguito della Guerra delle Lande e intenzionato a riaprire il conflitto in nome dell'Antico Duca **Paul Sallivan**. Il *dominus* **Piotr Manor**, così come altri uomini di fiducia posti da **Zeigh Faulkner** alla guida dei feudi minori dei territori limitrofi, viene a trovarsi rapidamente in minoranza. Nei primi mesi del **516**, a seguito di un violento attacco del **Signore di Ghaan**, **Piotr Manor** cade vittima di un agguato e viene rapito e ucciso dalle forze irredentiste. Il destino di Angvard sembra ormai segnato, ma la cittadella riesce a salvarsi grazie a una serie di circostanze fortunate, tra cui il "provvidenziale" arrivo di una grande moltitudine di mercenari sbandati, profughi dei possedimenti di Feith ad Elsenor e superstiti delle vicine signorie lealiste sconfitte. Nel marzo dello stesso anno, in conseguenza del provvidenziale arrivo di uno squadrone dell'Esercito di Uryen comandato dal Capitano **Marvin Barun** e di un breve ma significativo scontro alle porte della cittadella, Lord **David Raleigh**, figlio tredicenne di **Tyron Raleigh**, viene eletto per acclamazione come *dominus* di Angvard. A sua sorella **Yara**, Custode del Tempio presso la Sacra dei **Difensori dell'Antico Scudo dell'Eroe** di Dytros, viene affidato il comando di ciò che resta dell'esercito del feudo.

Lo Stemma di Angvard

Il simbolo di Angvard coincide con lo stemma araldico associato alla dinastia **Raleigh**: una croce azzurra su sfondo grigio. I lati della croce hanno le stesse dimensioni e non toccano i contorni dello scudo che costituisce lo stemma.

Aspetto della città

La città di Angvard sorge su una collina rocciosa ed è composta da tre livelli concentrici.

Primo livello

Il primo livello di Angvard, il più esterno e basso, è il più caotico, privo di una cerchia muraria, e fino ai primi mesi del 517 ospitava la maggior parte del popolo e dei poveri di Angvard, oltre a molti sfollati delle zone circostanti. Nei primi mesi del **517** è stato oggetto di un duro



attacco dei soldati di Ghaan: in parte è stato dato alle fiamme ed in parte è stato militarizzato e da allora ospita le caserme, ben separate, dei soldati dell'esercito di Angvard (Quadrante Nord), dei soldati di Uryen (Quadrante Est) e dell'Armata del Corno (Quadrante Ovest). Continuano a vivere nel primo livello molti sbandati, poveri, e in generale gente che non ha altri posti dove stare.



Angvard come si presentava prima della Guerra delle Lande, nel quinto secolo d.F.: gran parte degli edifici di pietra originari, qui raffigurati, sono andati distrutti nel corso delle ultime guerre - in particolare durante la Guerra delle Lande - e rimpiazzati da costruzioni in legno dall'aspetto più modesto.

Il primo livello della città è quello che ha subito più cambiamenti a seguito della **Guerra delle Lande**: prima della guerra era in gran parte edificato in pietra, con palazzi

bassi e solidi. La quasi totalità di quegli edifici è andata distrutta durante la guerra, così come gran parte della cinta muraria, lasciando la città sostanzialmente priva di difese contro le nuove minacce costituite dai **Kreepar** e dai **Risvegliati**. A partire dall'anno 517, per volontà del Dominus **David Raleigh**, nei punti dove sorgevano le antiche mura sono stati costruiti dei baluardi in legno, pietra e ferro che forniscono una discreta protezione.

Quadrante Nord

E' il quadrante che racchiude gli edifici più antichi della città, quasi interamente costruiti in pietra: molti di loro sono stati distrutti o versano in condizioni fatiscenti per colpa dei danneggiamenti subiti durante la **Guerra delle Lande** e della cronica mancanza dei fondi necessari alla loro ricostruzione. E' stato inoltre ulteriormente danneggiato dall'attacco dell'esercito di **Ghaan** nell'inverno del **517**, che ha provocato la distruzione dei pochi cantieri di ricostruzioni. In questo quadrante si trova il quartier generale dell'**Esercito di Angvard** e la monumentale scala di pietra che porta al Secondo Livello.

Quadrante Est

Più noto come **Borgo di Volta**: si tratta della la zona più popolosa e disordinata del livello, c'è una vecchia mescita, capannoni e magazzini disabitati. Qui vive **Nestor il Guercio**, che ha una certa notorietà per essere uno dei pochi capaci di cucinare i Kreepar. Questo quadrante, formalmente gestito dall'**Esercito di Angvard**, è di fatto quello dove la presenza militare è più debole: per questo motivo è il luogo più utilizzato per incontri clandestini e faccende illecite da parte della malavita locale.

Quadrante Ovest

Questa zona, prima della **Guerra delle Lande**, ospitava una serie di campi di allenamento destinati agli allenamenti dell'esercito, in gran parte distrutti durante il conflitto. Dal **516** è sostanzialmente composto da un mucchio disordinato di tende, granai, magazzini ed edifici in legno che ospitano la compagnia di ventura nota come **Armata del Corno**, che si occupa anche della protezione e del controllo militare dell'intera zona. Questo quadrante fino all'autunno del **516** ospitava la **Locanda del Camminatore**, che successivamente è stata "invitata" dall'Armata del Corno a cambiare zona (spostandosi al secondo livello della città): al suo posto è stata allestita la **Locanda del Corno**, gestita da **Raz Marko**, effettivo dell'**Armata del Corno** fino al giorno in cui si rompe entrambe le anche in azione.

Quadrante Sud

La zona di più recente costruzione del primo livello ma anche quella più devastata in assoluto, in parte a seguito della **Guerra delle Lande** ma soprattutto, a dispetto della sua parziale ricostruzione avvenuta tra il **515** e il **516**, a seguito dell'attacco sferrato dall'esercito di **Ghaan** nei primi mesi dell'anno **517**. A seguito di quella circostanza è stata affidata in gestione all'**esercito di Uryen**, che si è trasferito in forze all'interno della città abbandonando l'avamposto fortificato di **Alma Mater**. L'**esercito di Uryen** svolge una funzione prevalentemente logistica, occupandosi del controllo degli ingressi alla città e dell'approvvigionamento di armi, rifornimenti, animali et. al.

Secondo livello

Il secondo livello ospita la maggior parte delle botteghe e delle dimore cittadine, è costruito prevalentemente in legno e pietra, con edifici bassi. E' qui che si trovano le locande principali della città, come la **Locanda del Camminatore** (dall'autunno del **516**, in conseguenza dello "sfratto" dal primo livello della città), il cui oste è **Tobey Komn**, e **Birra e Porco**, che offre esattamente ciò che promette. Nel cuore del secondo livello c'è la Piazza del Mercato, dove

saltuariamente sono organizzate gare di lotta e altre feste popolari.

Terzo livello

Il terzo livello, il più alto e di dimensioni contenute, è circondato da mura ed ospita gli edifici principali della città, come il Palazzo del Dominus ed il Masuoleo di Harkel e di Illmatar.

Dintorni di Angvard

I dintorni della città di Angvard sono scarsamente popolati e generalmente considerati poco sicuri, specialmente dopo la **Guerra delle Lande** e il conseguente avvento dei **Kreepar** e dei **Risvegliati**.

- A pochi chilometri a NNE della città sorge la **Rocca di Horen**, un maniero che domina la parte sud dell'altopiano del Tuono; circondata da montagne e protetta da un robusto muro di cinta, la Rocca è uno dei principali baluardi difensivi della Signoria di Angvard.
- A pochi chilometri a NNW della città si stende il **Vallone della Tranquillità**, una valle stretta e profonda solcata dal torrente **Iria**.
- A un paio di chilometri a SW della città sorge il Villaggio di **Bonneberg**, un piccolo borgo di pastori: il lato sud dell'abitato è protetto dal **Murospezzato**, una poderosa rovina risalente all'età dei Khan che si stende per circa 40 metri lungo la vallata. A poche centinaia di metri a sud del villaggio di **Bonneberg** vi è la **Torre Sud**, una delle due torri di avvistamento rimaste in piedi dopo la Guerra delle Lande, che domina la vallata a sud della città.
- A qualche chilometro a ESE di Angvard c'è la **Torre Est**, una delle due torri di avvistamento rimaste in piedi dopo la Guerra delle Lande, che domina la strada che conduce al villaggio di **Mavan**.