

Abfall (contea) luogo

LUOGO

Tipo: contea

Popolazione: sconosciuta

Contea a sud-est del ducato di **Benson**.

Vladmir Dochkov è l'attuale conte di Abfall, probabilmente il posto peggiore di tutto il granducato di Greyhaven.

Questo territorio è sempre stato battuto da eserciti e le sue città furono, e per la maggior parte sono tuttora, fortezze militari.

Le quattro più importanti, nonché capitali delle rispettive baronie, furono fondate in sequenza a distanza di una trentina d'anni l'una dall'altra, inizialmente al solo scopo di occupare il territorio e mantenere le posizioni ai confini. La prima fu chiaramente **Stadt**; seguì la capitale **Abfall**, sorta sulle rovine di un grosso accampamento nomade che diede filo da torcere alle truppe del duca per vari anni. Verso sud fu poi fondata **Nur**; anche in questo caso le sue fondamenta furono più volte bagnate di sangue. Si narra di una battaglia epica a cui parteciparono oltre diecimila guerrieri, si videro esseri mai visti prima nel granducato, uomini giganti e macchine da guerra inespugnabili. Naturalmente noi ben sappiamo quanto i racconti dei guerrieri siano pieni di esagerazioni, ma non possiamo fare a meno di immaginarci uno scontro molto violento, che tenne occupate le truppe del ducato per lunghi mesi e che procurò ingenti perdite.

Riportò la vittoria e fondò la città lo stesso conte Dvorak II Dochkov, detto "il Nur", il quale, come in seguito i membri della sua dinastia, regno su entrambe le città di Abfall e Nur. Oggi il barone di Nur (chiamato ancora "il Nur") è Dvorak V Dochkov, fratello del conte Vladmir.

Passarono molti anni prima che fosse fondata anche **Tritt**, che infatti risale a meno di un secolo fa. Qui oggi regna Yan Kleodor, nato dal matrimonio tra il vecchio marchese di Uhr e la zia del conte di Abfall.

L'unica città il cui governo non è legato alla parentela dei Dochkov è Stadt, la cui baronia è affidata al generale Fiedor Zovin; egli è incaricato di difendere i confini con Heilig, contrattaccare e mettere a ferro e fuoco la città.

Lo scenario che si troverà davanti quindi un viandante che passerà per questi luoghi è quello di una vasta pianura, coperta di fitta nebbia e per una buona parte incolta, punteggiata da forti militari e sovrastata dalle enormi montagne ad est. Delle antiche strade costruite per portare mezzi pesanti non rimangono che poche pietre dissestate e in alcuni punti è addirittura difficile poter rimanere sulla retta via senza perdersi nella sconfinata pianura. I pastori e i contadini vivono in case costruite tra le rovine degli accampamenti militari e non si muovono per nessuna ragione oltre il raggio di pochi chilometri dal villaggio. Questi popolani non portano più i tratti caratteristici della gente del granducato e il più delle volte assomigliano molto di più ai nomadi; in alcuni villaggi non si parla neanche la lingua ufficiale. La legge è spietata e, qui più di ogni altro luogo a Benson, è rigido il servizio di leva. Ogni maschio abile è reclutato nell'esercito del signore senza alcuna possibilità di scelta. Il sistema monetario non è conosciuto, i territori non riportati su mappe, ogni forma di cultura praticamente assente; l'unico mezzo di sostentamento e scopo di vita per questi uomini sono le loro grosse mandrie di bestiame e i loro piccoli campi mal coltivati.

Un'altra attività molto importante a cui vengono sottoposti i più abili sono gli scavi nelle miniere sulle montagne ad est. In questo caso si tratta soprattutto di tribù nomadi sottomesse o di prigionieri. Dalle montagne si estraggono infatti molti preziosi, ma soprattutto molto ferro e rame. I barbari guerrieri che popolano la contea non sono molto interessati dai gioielli da cortigiano, ma lo sono in larga misura nei confronti del ferro. Dalle miniere si estrae infatti principalmente quest'ultimo materiale. È inutile dire che le miniere di preziosi, lasciate incustodite, facciano gola a molti mercanti che si decidono a sfidare le lande desolate di Abfall per appropriarsi di tali pietre.

Benché Abfall sia una contea così incivile e retrograda la loro produzione di armi è all'avanguardia rispetto a tutto il granducato. Dagli indigeni rimasti, con cui la popolazione si è ormai integrata, i guerrieri di Abfall hanno imparato molto circa l'arte di costruire armi. La forgia del conte è chiaramente la più grande, ma anche "il Nur" ne possiede una a quel livello.

Se qualcuno sta ancora pensando che in fondo la contea di Abfall non sia poi un posto così pericoloso per quello che offre, si dovrà ricredere quando sentirà parlare del motivo per cui tutte le persone dotate di senno nella contea si rifugino in forti militari senza muoversi. In questo territorio infatti le truppe di **Sicher**, troppo deboli per poter sopportare uno scontro con le truppe della contea, sono sostituite dalle bande di seguaci di **Yog-Shoggoth**. Un tempo questi paladini della distruzione avevano modo di sfogare l'ira divina contro i nomadi o i guerrieri del ducato stessi, ma oggi i nomadi non ci sono praticamente più. Alcuni dei vari adepti che un tempo battevano la zona hanno passato le montagne, altri hanno seguito i guerrieri che tornavano nel granducato, ma alcuni sono rimasti. Rassicuriamo i lettori riguardo al fatto che tali gruppi sono pochi in numero, ma possiamo dare per certo che incontrarne uno voglia dire incontrare morte certa.

Ricordiamo infine che la solida famiglia Dochkov fa parte della confraternita di **Uhr**.

Voci correlate

- Baronia di **Abfall**
- Baronia di **Stadt**
- Baronia di **Nur**
- Baronia di **Tritt**

