

Ghaan luogo

LUOGO

Tipo: signoria

Popolazione: sconosciuta

Storico feudo del ducato di **Feith**, già Signoria dall'inizio del IV secolo d.F. e successivamente Baronia, fino alla revoca dei privilegi dinastici da parte del neo-Duca **Zeigh Faulkner** avvenuta nell'anno **515**. Nell'inverno del **516**, forte di un esercito ancora attivo nonostante la pesante sconfitta subita durante la **Guerra delle Lande**, si afferma come Signoria indipendente, avocando a sé l'egemonia sui territori circostanti e annettendo una serie di villaggi, abitati e territori limitrofi rimasti senza difese a seguito della guerra.

Storia

Le origini della signoria di Ghaan risalgono alla seconda metà del terzo secolo d.F., qualche anno dopo la decisione del granduca **Desmon Hordkleist** di conquistare i territori dell'antico e prestigioso **Khanast di Feith**. La campagna militare, che vide la partecipazione di numerosi contingenti militari guidati dalle dinastie dei **Feorn**, dei **Balemor** e dei **Raleigh**, attirò l'interesse di numerosi soldati, capitani di ventura e cavalieri provenienti da **Surok** e da **Greyhaven** che decisero di unirsi alla spedizione in cerca di fortuna, gloria e territori da conquistare.

La conquista dell'Avamposto

A questi uomini, in massima parte di umili origini e non facenti parte di nessuno degli eserciti delle grandi casate, furono affidati i compiti più rischiosi, come la conquista di presidi particolarmente ostici per via delle avverse condizioni climatiche e territoriali. Una di queste missioni portò alla conquista di un'imponente fortezza situato tra le montagne a nord dell'**Altopiano del Tuono**, alle spalle dell'**Angelo di Pietra**. Questo luogo, che presso le popolazioni locali era noto semplicemente come *l'Avamposto*, fu uno dei pochissimi presidi di Greyhaven a non cadere nuovamente nelle mani del Khanast di Feith in conseguenza della disfatta del **271** che vide la fine della campagna.

I Cinque Lustri di Tenebra

I soldati che avevano trovato rifugio all'interno dell' *Avamposto* riuscirono a sopravvivere fino alla campagna successiva, che ebbe luogo a partire dal **296**. Le circostanze che consentirono all'avamposto e ai suoi abitanti di resistere per tutto quel periodo, al quale i superstiti si riferiscono come *i Cinque Lustri di Tenebra*, risultano ancora oggi in gran parte avvolte nel mistero; l'ipotesi più probabile secondo gli storici è che i sopravvissuti siano riusciti in parte a interagire con successo con alcune delle popolazioni autoctone presenti sul territorio e in parte a sfruttare a proprio vantaggio il provvidenziale arrivo di alcuni clan guerrieri provenienti da Norsyd e/o da IIsanora.

La sconfitta del Khanast di Feith

La presenza dell' *Avamposto* all'interno del territorio avversario giocò un ruolo fondamentale durante la campagna del **296**, favorendo l'avanzata di sir **Valan Sullivan** e le linee di collegamento necessarie per l'assedio della città sacra di Feith; anche se la storia recente non ne fa menzione, è opinione diffusa negli storici locali che il buon esito della campagna, che si concluse con la sconfitta del Khan **Grael Tarkon** dopo appena un anno, sia stato notevolmente accelerato da quel piccolo gruppo di uomini valorosi. La vittoria consentì ai superstiti dell' *Avamposto* di crescere ulteriormente di numero, a seguito dell'arrivo di altri soldati, mercenari e compagnie di ventura costretti o interessati a trovare asilo presso l'Altopiano del Tuono; venne così a crearsi una comunità piuttosto eterogenea, composta da soldati, esuli, profughi e sopravvissuti provenienti da Surok, Greyhaven, Elsenor, Norsyd e persino dall'ormai defunto Khanast di Feith.

L'esproprio da parte della Chiesa

La volontà degli abitanti dell' *Avamposto* di creare un feudo indipendente, garantita sulla carta dal diritto di conquista, si scontrò con una serie di eventi originati dal ritrovamento dell'artefatto noto come **Antico Scudo dell'Eroe**. Nel **318** d.F., dopo alterne vicende, il Sacro Collegio di Greyhaven riuscì infatti ad ottenere la potestà della fortezza e il diritto di estromettere i suoi occupanti. Questa decisione provocò una frattura insanabile tra quelle che ormai erano a tutti gli effetti le genti del luogo e il potere costituito del Granducato di Greyhaven: la perdita della fortezza fu vissuta come un'espropriazione indebita da parte della chiesa; al tempo stesso, ogni tentativo di opporsi fu reso vano dalla costante presenza dell'esercito Ducale.

La fondazione della Signoria di Ghaan

Malgrado la perdita dell'avamposto e a dispetto delle condizioni climatiche proibitive, le genti provenienti dall' *Avamposto* riuscirono ad occupare gran parte dei territori a nord dell'**Altopiano del Tuono**, ottenendo finalmente l'agognato riconoscimento territoriale: gli anni immediatamente successivi videro la nascita della Signoria di **Ghaan** (**320**), poi elevata al rango di Baronia (**359**) a seguito del passaggio di **Feith** da Marca a Ducato: un feudo che sarà caratterizzato da un astio profondo nei confronti della **Sacra dei Difensori** e del potere temporale da essa rappresentato.

La revoca dei privilegi

Nell'autunno del **515**, a seguito della caduta delle città di **Feith** e di **Lagos**, l'allora Conte di **Leduras Zeigh Faulkner**

dispone, secondo l'autorità conferitagli dal **Granduca di Greyhaven**, la revoca dei privilegi di una serie di feudi a nord del fiume **Traunne**, comprendendo dunque anche la Baronia di **Ghaan**. Gli atti vengono depositati nella città fortificata di **Angvard** nelle mani dell'allora *Dominus Piotr Manor* e ad oggi costituiscono l'unica prova scritta della decisione presa dall'attuale **Duca di Feith** in merito alla sorte dei feudi dell'**Altopiano del Tuono** e dell'**Altopiano del Lampo** fedeli al vecchio Duca.

Popolazione

La popolazione che abita oggi il territorio di Ghaan è il risultato della mescolanza dei discendenti delle diverse etnie che si sono avvicinate sul territorio in tempi diversi:

- i sopravvissuti delle tribù autoctone che facevano parte del **Khanast di Feith**;
- una significativa minoranza di coloni nordri, elsenoriti ed elfici insediatisi pacificamente sia in epoca **Khan** che nel periodo recente;
- le dinastie Greyhavenesi che presero parte ai *Cinque Lustri di Tenebra*;
- le dinastie Greyhavenesi e dei coloni di Greyhaven insediatisi a seguito della caduta del **Khanast di Feith** e della creazione della Baronia;

Fazioni

La popolazione di Ghaan è oggi classificabile in due fazioni distinte:

- **Eredi dell'Avamposto**: gruppo "irredentista" che rivendica la paternità dell'Avamposto e la discendenza dalle famiglie di guerrieri che vi si insediarono durante i *Cinque Lustri di Tenebra* e che, a torto o a ragione, ritiene di discendere da essi. E' il gruppo che convenzionalmente esprime i governanti, i consiglieri e le alte cariche militari del Feudo. Sono considerati i "fondatori" della Signoria di Ghaan, prima che diventasse Baronia. Lord **Estov Ghaan** e sir **Chad Wilson** fanno parte di questa fazione. Pur essendo numericamente minoritaria in termini di rappresentanti, gli *Eredi dell'Avamposto* godono del consenso e del sostegno di una buona metà della popolazione.
- **Genti di Ghaan**: gruppo composto dalla maggior parte dei discendenti delle tribù autoctone, coloni e famiglie insediate dopo la caduta del **Khanast di Feith**. Ad oggi costituiscono la maggioranza della popolazione, ma hanno un peso "politico" limitato a pochi governanti locali e leader carismatici che riescono ad emergere e ad acquisire potere stringendo rapporti con il primo gruppo. **Aghvan l'Invitto** fa parte di questa fazione, così come **Manuel Raven** e gli esuli di **Feith, Trost** e territori limitrofi (**Ardee Drachen, Ayza Reich, Khzar**, etc).

L'ascesa di Aghvan l'Invitto

Un episodio chiave per comprendere le vicende recenti che coinvolgono la Baronia di Ghaan avviene intorno all'**anno 510**, quando Lord **Estov Ghaan** nomina lo Stregone **Aghvan l'Invitto** suo consigliere particolare. **Aghvan**, pur non essendosi mai accreditato come *Erede dell'Avamposto* e mantenendo una posizione agnostica rispetto alle vicende politiche del feudo, riesce ad accreditarsi presso questa fazione prima come sapiente, poi come guida, infine come salvatore dell'antica dignità di Ghaan. Le cause di questa fascinazione si spiegano in parte considerando il particolare momento storico, in cui l'invidia e il risentimento di **Ghaan** (e di gran parte dei feudi settentrionali di **Feith**) nei confronti dei ricchi territori a sud-est raggiungono il loro apice. Le capacità di Aghvan e le prospettive aperte dalle sue promettenti ricerche (**Morte che Cammina, Innalzati**, etc.) vengono viste dai governanti locali come l'occasione per rendere **Ghaan** un interlocutore primario per **Greyhaven**, uscendo da una secolare e oltremodo sofferta condizione di irrilevanza e isolamento. Il prezzo da pagare per consentire allo stregone di compiere le sue ricerche si rivela però imprevedibilmente elevato: gli *Eredi dell'Avamposto* sono chiamati a dover gestire una serie di compromessi sempre più difficili da accettare. Questa difficoltà è particolarmente sentita dalla fazione delle *Genti di Ghaan*, che stenta a riconoscersi nel sentimento di rivalsa degli *Eredi* rispetto ai feudi limitrofi - anche per via di frequenti e significativi legami di parentela, amicizia e collaborazione. Questa situazione di insofferenza riesce però ad essere gestita in modo efficace per diversi anni grazie a un'attenta politica di controllo delle informazioni da parte di Lord **Estov Ghaan**, dell'esercito e dei governanti locali.

Origini del Nome

Il feudo prende il nome da una stirpe di creature leggendarie, i *Ghaan*, una sorta di spettri potenti e pericolosi che si riteneva vivessero in quei luoghi in epoche ancestrali. Secondo le leggende che ancora oggi circolano in quei luoghi, quando un individuo particolarmente potente perde la vita esiste la possibilità che l'aura che lo circonda riesca a infondere una nuova vita all'interno del suo corpo mortale, trasformandolo in uno spettro. Sull'origine esatta di quelle leggende gli storici e gli studiosi sono divisi in tre principali teorie:

- alcuni ipotizzano che il termine *Ghaan* nasca come una distorsione del *Khan*, attribuendo così le leggende all'**età dei Khan** o a un periodo successivo;
- altri sono propensi a credere che il termine *Ghaan* si sia affermato in un periodo precedente, probabilmente durante l'**età degli Eroi** o addirittura l'**età ancestrale**, per poi mutare nel successivo *Khan*;
- altri ancora ritengono che tra i due termini non vi siano rapporti di parentela e che *Ghaan* sia piuttosto una variante fonetica di *Ghast, Ghaul* e altre parole similari diffuse presso i **popoli antichi** per indicare le creature dell'oltretomba.

Le scuole di pensiero che vedono i due termini collegati tra loro giustificano la propria tesi sottolineando l'accezione

minacciosa e terribile della parola *Khan*, che nei territori di **Feith** incarna una figura di condottiero particolarmente feroce e spietato, in linea con le personalità dei sovrani alla guida dei Khanast del luogo di cui si ha notizia.

Stemma

Lo stemma "storico" di Ghaan è un'ascia bianca su sfondo rosso, rappresentato sugli stendardi, sugli scudi e sulle **dalmatiche** dei soldati. A partire dal **510** circa, per volontà del **Signore di Ghaan**, sono state introdotte alcune variazioni nei colori e/o nel simbolo con il duplice intento di confondere/intimorire l'avversario e di identificare reparti aventi mansioni diverse.

Nell'autunno **517** è accertata l'esistenza dei seguenti reparti:

- **Ascia Bianca su fondo Rosso**: esercito regolare di Ghaan.
- **Ascia Bianca su fondo Granata**: squadra speciale dei *Cercatori del Sangue*, presumibilmente impiegata tra il **510** e il **516** e successivamente sostituita dalla squadra dei *Custodi del Sangue*.
- **Ascia Rossa su fondo Nero**: squadra speciale dei *Custodi del Sangue*, presumibilmente costituita nel corso del **516** in sostituzione della squadra dei *Cercatori del Sangue*.
- **Doppia Ascia Bianca su fondo Rosso**: soldati *innalzati* facenti parte dell'esercito regolare di Ghaan.
- **Doppia Ascia Bianca su fondo Granata**: soldati *innalzati* facenti parte della squadra speciale dei *Cercatori del Sangue*, poi resa inattiva e sostituita dalla squadra dei *Custodi del Sangue*. al momento non si hanno notizie certe sull'effettiva esistenza di questa tipologia di soldato: è pertanto possibile che siano tutti morti, trasferiti in un'altro reparto o che non siano mai esistiti.
- **Doppia Ascia Rossa su fondo Nero**: soldati *innalzati* facenti parte della squadra speciale dei *Custodi del Sangue*.

I paragrafi successivi forniscono alcuni approfondimenti sui significati comunemente associati agli stemmi e ai colori utilizzati.

L'Ascia da Guerra

L'ascia da guerra è un'arma ritenuta particolarmente importante all'interno del feudo per la grande efficacia che aveva contro le armature di strati di pelle cucita che i guerrieri del **Khanast di Feith** erano soliti indossare in battaglia: si trattava di armature tanto rudimentali quanto efficienti contro mazze e spade, ma particolarmente vulnerabili al particolare tipo di taglio/impatto tipico del colpo di ascia. I resoconti dei soldati che presero parte alla **Guerra delle Lande** consentono di ipotizzare che una buona metà dell'esercito regolare di **Ghaan**, la quasi totalità dei mercenari Nordri e la maggior parte dei condottieri fosse equipaggiata con scudi e asce da guerra.

La "Doppia Ascia" di Ghaan

A partire dal **516** numerose testimonianze riportano la presenza di uno stemma alternativo nelle uniformi di alcuni soldati di Ghaan, che a prima vista può ricordare l'occhio di un serpente o una specie di clessidra. Lo stemma raffigura in realtà una sorta di ascia bipenne, le cui lame sono poste ai lati e agli estremi opposti del manico: si tratta dunque di una versione modificata dello stemma originario, che i soldati di Ghaan chiamano *Labrys*, meglio noto come *doppia ascia* alla maggior parte dei soldati avversari. Questo secondo stemma, esattamente come il precedente, è stato visto sia in bianco su fondo nero o rosso scuro (cfr. *Diario di John Titor*) sia in rosso su sfondo nero (cfr. racconti di **Crystal Kanban** e di **Annie Volvert** e cronache successive): sulla base di questi indizi e di una serie di ulteriori testimonianze raccolte dai membri della **Brigata del Tramonto** e/o sul campo di battaglia gli eserciti di Angvard e di Uryen hanno costruito una teoria secondo cui il reparto "ascia bianca su fondo rosso scuro/nero" (*cercatori del sangue*) sarebbe il predecessore, ormai estinto, dell'attuale reparto "ascia rossa su fondo nero" (*custodi del sangue*): entrambi, secondo questa teoria, sarebbero state affidate al comando e/o al controllo dello stregone noto come **Aghvan l'Invitto**.

Le 7 Torri di Ghaan

“ *A Ghaan ogni torre ha il nome di una donna. Un nome proprio, come quello che si dà a una persona. C'è chi dice che siano stati i nomi delle amanti del primo Signore di Ghaan, chi sostiene che fossero le mogli dei primi Landlord... magari sono vere entrambe le cose. Chi se ne frega, dico io: penseremo a scoprire il mistero quando saranno cadute tutte. Non che queste signore ci abbiano mai dato piena soddisfazione: ve ne sono alcune che, anche a guerra finita, hanno continuato a scrutarci dall'alto di quelle colline con lo sguardo sprezzante delle vergini inviolate. Gretel è una di queste, come testimoniano i tanti che sono caduti al cospetto di quella fica stretta e inaccessibile. A due anni di distanza quella stronza è ancora lì a sfidarci, offrendo rifugio ai nemici del Granduca e un morte atroce a chiunque provi a farla sua.*

Garruk Jagger, soldato di Uryen

La città fortificata di Ghaan è circondata da 7 avamposti:

- **Antjel**, a sud della città: protegge il valico nord delle **Montagne della Follia** e l'accesso da e verso l'**Angelo di Pietra**.
- **Edel**, a nord-est della città (e ad est di **Liesel**): protegge gli accessi provenienti da e verso i piccoli villaggi sorti sulla costa nord-est, nei quali vivono anche diversi Nordri.
- **Friedel**, a est della città: protegge gli accessi provenienti da **Karc**, **Pavnor**, etc.
- **Gretel**, a sud di **Antjel**: protegge il valico sud delle **Montagne della Follia** e le vie di accesso da e verso l'**Altopiano del Tuono**. E' l'ultima torre ad essere stata costruita e l'unica a non far parte del perimetro che circonda la città di Ghaan.
- **Kristel**, a sud-ovest della città: protegge le coste sud.
- **Liesel**, a nord della città: protegge le coste nord.
- **Raakel**, a sud-est della città: situata su una zona particolarmente impervia che domina l'altopiano del tuono, protegge da possibili accessi provenienti dall'**Angelo di Pietra**. E' la torre più alta delle sette: la sua posizione consente di fornire agevolmente supporto e informazioni alle torri limitrofe (**Antjel** e **Friedel**).

Ciascuna torre è posizionata in modo da controllare, da una posizione elevata e favorevole, uno dei valichi che possono essere utilizzati per avere accesso alla città.

- **La torre di Gretel raccontata di Garruk Jagger** (dal blog **Voci di Tramontana**) nella testimonianza introduttiva dell'avventura **Gretel (campagna di Uryen)**.

Luoghi di interesse

La città contava circa 1500 abitanti nel **515**, ma le perdite subite durante la **Guerra delle Lande** e il successivo **conflitto con la Signoria di Angvard** ne ha ridotto la popolazione a meno di un migliaio. Il calo non è dovuto tanto alle perdite dirette (quasi interamente militari, visto che la guerra non ha mai realmente raggiunto la città) quanto al progressivo abbandono da parte di molti mercanti, viaggiatori, cercatori di fortuna e cittadini meno abbienti che hanno preferito spostarsi altrove, compensato solo in parte dall'arrivo di nuove leve mercenarie e/o alleate. La città è divisa in cinque contrade, nelle quali vive circa l'80% della popolazione (il restante 20% vive nelle campagne situate nei **dintorni della città**).

- **Contrada della Scure**. Zona Centrale: è la contrada più ricca: ci vivono i nobili, gli aristocratici e i dignitari. Al suo interno si trovano inoltre le abitazioni e gli edifici più importanti della città.
- **Contrada della Volpe**. Zona Nord, accessibile tramite porta Mercede: è la parte "storica" della città (insieme alla contrada centrale): ci vivono le famiglie più antiche della città.
- **Contrada del Pellegrino**. Zona Sud, accessibile tramite la porta dei Mercanti: è la contrada più ricca di mercati e botteghe, nonché la più comoda per chi entra ed esce dalla città: ci vivono i mercanti.
- **Contrada della Draba**. Zona Ovest, corrispondente alla zona che circonda il porto: altra contrada piuttosto povera, ci vivono i garzoni, i facchini; un pò di locande malfamate.
- **Contrada delle Cave**. Zona Est, accessibile tramite porta Malabranca: è la contrada più umile e periferica: ci vivono soprattutto i contadini e i minatori (che lavorano nelle montagne a Est).

Contrada della Scure

Fortezza

L'edificio più imponente della città: al suo interno si trovano le caserme dei soldati in servizio attivo, i cortili di allenamento, le stanze della mensa destinate ai militari, le stanze private dei cavalieri d'arme e gli alloggi del Signore di Ghaan. Il perimetro è protetto da un muro alto 8-10 metri e da una torre di guardia, all'interno della quale vengono alloggiati gli ospiti di riguardo.

Sanatorio

Ospedale della città, formalmente gestito dalla corporazione dei cerusici ma progressivamente abbandonato a partire dall'**516** in conseguenza della coscrizione della maggior parte di loro all'interno dell'esercito regolare. Si tratta di un edificio imponente, strutturato su tre piani: il terzo piano è quasi interamente dedicato a un reparto militare (i **Guardiani del Sanatorio**), formato prevalentemente da reclute e da soldati veterani non più assegnati al servizio attivo, che si occupa del pattugliamento del quartiere centrale della città. All'interno del sanatorio è possibile accedere a una serie di livelli sotterranei contenenti alcune celle di detenzione (forse destinate a malati di mente o alla degenza di prigionieri di guerra) e varie stanze dedicate alla ricerca. Nella cronaca **In Absentia** si scopre che i sotterranei del Sanatorio ospitavano anche i laboratori di **Aghvan l'Invitto**, fino alla loro distruzione avvenuta il 14 febbraio del **518** (eventi narrati nel blog **Lo Scudo dell'Ultimo**).

Contrada della Volpe

Contrada della Pellegrino

Contrada della Draba

Curiosità

Etimologia

Nel corso della cronaca [Il Canto della Sirena](#) vengono fornite alcune informazioni sull'origine del nome *Ghaan* da un soldato noto come [Dan Bucky](#), facente parte dell'unità speciale incaricata della [Custodia del Sangue](#).

Forse non sapete da cosa deriva la parola Ghaan. I Ghaan, secondo le genti del luogo, sono le anime dei guerrieri morti in modo glorioso, che sopravvivono alla dissoluzione del corpo mortale. L'esistenza dei Ghaan dimostra che c'è qualcosa, dopo la morte, ma non nell'inferno ghiacciato o al fianco di Pyros... c'è qualcosa qui, sul Continente. Ora, immaginatevi i soldati di Greyhaven e Surok quando sono stati spinti qui, due o tre secoli fa: la storia li descrive come feudatari in cerca di fortuna o cavalieri in cerca di gloria, ma fu così soltanto in minima parte. Le battaglie contro i Khanast di Feith non li vinsero i baroni o i dominus o i cavalieri, bensì una folta e nutrita schiera di soldati: coloni strappati alle loro fattorie, in molti casi espropriate dai Seebanns di Surok o dai banchieri di Greyhaven con il benessere di quei governanti e cavalieri che avevano bisogno di dotarsi di un esercito a basso costo, a cui promettere nuove terre, lavoro e sogni di gloria... Immaginatevi cosa successe quando giunsero qui: immaginatevi cosa potè significare per un contadino di Surok o della Piana dell'Oro trovarsi in queste terre fredde, desolate, per lo più sterili... La signoria di Ghaan è quasi interamente composta da questi coloni. O meglio, dai fantasmi, dagli spettri di questi coloni: i figli dei figli dei figli delle persone che vennero qui duecento anni fa, che persero madri, padri, sorelle, fratelli, mogli, mariti e figli durante il viaggio, per trovarsi poi ricompensati con un pugno di neve. Potete immaginare cosa provano, ora. Io sono uno di loro, quindi capirete se non vi aiuterò a fare ulteriormente scempio della mia terra e dei miei fratelli. Sono un fantasma, uno spettro, proprio come loro: ma non sono un mostro, a differenza di alcuni dei miei commilitoni... quelli che sono stati così coraggiosi e folli da offrirsi come cavie per consentire ad Aghvan di continuare le sue ricerche.

Voci correlate

- [Mappa di Ghaan](#), piantina della città.
- [Ghaan e dintorni](#), mappa dei luoghi che circondano la città.
- [Estov Ghaan](#), attuale *Signore di Ghaan*
- [Uomo senza Volto](#), titolo attribuito al soldato di maggior fiducia del Signore di Ghaan, il quale si ritiene svolga le mansioni di boia e assassino di corte.