

# Annecy luogo

Capitale dell'omonima **Baronia**, nel Ducato di **Amer**.  
Il Barone di Annecy è **Terence De La Foix**, nato nel 480.

LUOGO

Tipo: città capitale

Popolazione: circa 15000 abitanti

## Regolamenti cittadini

Nella città di Annecy normalmente nessuno va in giro in corazza o con vistose armi al seguito. Le guardie esercitano una certa sorveglianza per scoraggiare fatti di sangue all'interno delle mura. Sono vietati i duelli.

Tradizionalmente le mura della città vengono chiuse al tramonto e riaperte all'alba, e durante la notte a nessuno è dato entrare o uscire dalla città.

## Guardia Civica

Ad Annecy la guardia civica è molto efficiente. Di seguito alcune delle guardie conosciute in città:

- **Henry Malthus**, tenente della guardia, uomo in gamba di circa 40 anni, sbrigativo e assai dedito al suo lavoro.
- **Isaac Savery**, guardia di esperienza, estremamente abile a giudicare al volo le situazioni e valutare le persone. E' lui che suggerisce di arruolare temporaneamente nella Guardia **Loic Navar** e **Guelfo da Flavigny** nell'estate dell'anno 518.
- **Samuel Roebuck**, giovanissima guardia dallo stomaco fragile, molto suggestionabile.

## Aspetto della città

La città di Annecy è situata sulle due sponde del fiume **Duras**, e in parte sull'isoletta di Erebian, sulla quale sorge il palazzo baronale e la monumentale chiesa di Maers, la Chiesa di Erebian. Sul fiume ci sono due ponti in pietra all'altezza dell'isola, un altro ponte in pietra più a ovest. La zona sud di Annecy è la più antica e grande, circondata da mura, con grandi edifici di pietra chiara e strade lastricate, piazze e monumenti, molte chiese. Il borgo a nord è invece più piccolo e disordinato, popoloso e non cinto da mura, sviluppatosi intorno al porto fluviale.

## Fortificazioni

La zona sud della città è cinta da mura, una cerchia piuttosto antica ma non mantenuta in perfetta efficienza. Ci sono quattro porte e due ponti, munito di barbacane quello che affaccia sul borgo nord, senza fortificazioni quello che conduce all'isola di Erebian.

L'isola di Erebian non è cinta da mura, ma il palazzo baronale è ben rinforzato. Il ponte che conduce al borgo a nord è ben guardato e munito di una fortificazione.

## Luoghi di culto

Chiesa di Erebian, dedicata a Maers, che si trova sull'isola omonima: è una struttura a forma di prua di nave, rivolta verso la corrente, che dalla parte verso l'interno dell'isola si apre in un grande colonnato.

Appena fuori città, a nord, c'è una chiesa di Kayah, vicino al Camposanto, e una piccola caserma che ospita generalmente 3 o 4 paladini.

Ci sono chiese di tutte le divinità della Luce, sia nel quartiere nord che in quello sud.

Fuori città, verso nord, si trova il **Monastero dei Padri di Ferro**, importante collegio retto da un Abate e dedicato al Dio Dytros.

## Locande

- **Il Grillo Matto**, locanda del quartiere sud, rinomata per il suo buon vino e per l'ottima musica che è possibile ascoltarci.
- La Brutta Strega, bettolaccia malfamata della zona del porto.
- Tante Cose, taverna del quartiere sud, dove si mangia particolarmente bene.
- Il Cane Bastonato, locanda del quartiere sud, semplice ma accogliente.

## Mercato

Annecy si trova sulla rotta commerciale del fiume **Duras**, quindi è un nodo di traffico merci molto fornito. Ci sono tre piazze di mercato, botteghe, e con cadenza mensile c'è una fiera itinerante nella quale è possibile trovare mercanzie di ogni genere.

Il prodotto tipico della città è il tessuto, che viene prodotto di ottima qualità da una famiglia importante della zona, i Dombey.

## Pronto soccorso

Ruben, guaritore, gestisce un orfanatrofio fuori città, sulla sponda nord del fiume.

## Il sobborgo di Fleir e il barcarolo di Annecy

Nella periferia sud di Annecy, lungo le rive del fiume **Duras** e a qualche chilometro dal centro cittadino, si trova il piccolo sobborgo di **Fleir**, informalmente amministrato da un losco individuo di nome **Gustave Senér** detto **il barcarolo**, entrato in contatto con i membri della **campagna di Caen** nel corso degli eventi narrati nella cronaca **I misteri dell'Ogham Craobh**.

## L'assassinio di Marv il Butterato

A fine luglio 517 tal Marv il Butterato, brutto ceffo della zona, è stato assassinato con una coltellata in un occhio da un individuo non identificato. Pare fosse molto alto e forte, con uno sguardo patibolare e una ferocia spaventosa, a quanto dichiara Smel lo Smilzo, amico di vecchia data di Marv, scampato per miracolo all'aggressore.

Abiti sporchi di sangue e materia celebrale sono stati ritrovati dopo qualche giorno in un vicolo nei pressi della locanda "Il cane bastonato".

Nonostante quel che Smel sostiene, si è trattato di un caso di legittima difesa. **Eric Navar**, aggredito dai due brutti ceffi al soldo del Barcarolo, non ha fatto altro che difendersi... alla sua maniera.

## Contatti

---

- Ad Annecy vive **Dorian Dillon**, figlio di **Lord Dillon**, padre adottivo di **Guelfo** e **Desiree**.
- Nella campagna fuori Annecy, in zona riparata, si trova la casupola di **Samuel il Cercatore**, dove per anni ha vissuto il giovane **Quentin Ducrot**, prima di partire insieme ai **Ragazzi di Caen** durante l'avventura **I misteri dell'Ogham Craobh**.

## Luoghi d'interesse

---

**Malartic**, rovine non distanti dal fiume, in una zona boscosa.