

LUOGO

Tipo: marca

Popolazione: sconosciuta

Marca del ducato di **Benson**, governata da Bgor Il Kleodor.

È avvolta in un fitto mistero la formazione di questa grandissima rocca di confine.

Nel suo viaggio verso sud, un viandante, attraverso le fitte nebbie della pianura, vedrà pian piano apparire i rocciosi costoni delle montagne meridionali, un enorme complesso che domina tutto il ducato di Benson. Nell'estremità sud est il nostro fantasioso avventore si troverà sempre più oppresso dal chiudersi delle due catene

montuose; qui si trova una pietrosa valle che di rado è illuminata dal caldo tepore solare per l'altezza delle montagne che la fiancheggiano. "Il Cimitero", questo è il suo nome, data la grande quantità di carcasse di animali che qui vengono a morire. Alzando lo sguardo verso la fine della vallata ci si accorge però che questa non è disabitata come sembra. Una strada serpeggia sul lento declino che sale dall'imboccatura della valle e sulla sinistra una poderosa cascata getta le sue acque in un vasto lago. La speranza di salvezza è molta per il nostro avventore, ma purtroppo è destinata a durare ben poco. Il lago è nero per la sua profondità e le sue acque sono inghiottite dalle rocce senza riversare neanche una goccia nell'arida vallata. La strada invece porta ad un vasto altopiano sovrastato da uno dei più grandi forti militari mai costruiti; su tutte le sue torri sventola la nera bandiera dall'occhio infuocato di Uhr.

Salendo la strada ci si accorge che la luminosità cresce debolmente rispetto alla vallata e che i costoni rocciosi sono disseminati di altopiani e grandi cave rocciose. La strada è ben tenuta e, sebbene non lastricata, è perfettamente liscia. Sarà ben difficile riuscire a scorgere le mille vedette che controllano il passo, ma sarà ben più semplice accorgersi delle centinaia di croci che regolarmente scandiscono la salita. Per ordine del marchese i crocifissi non vengono mai tolti dalle croci e per ciò anno dopo anno a partire dall'alto la strada ha cominciato a coprirsi di questi moniti per chi sale. Ammettendo che il nostro eroe, per qualche motivo a noi sconosciuto, non sia stato eliminato cammin facendo, egli giungerà alle porte della città, unica entrata in un muro alto più di sette metri. La porta è anch'essa molto larga, pronta a far fuoriuscire l'esercito del marchese. Di là di questa la città di Uhr è costruita completamente in muratura e squadrata nella sua topografia. Il luogo brulica tutto il giorno di minatori e artigiani ognuno dedito alla sua attività senza dar confidenza a nessuno. A Uhr non ci sono locande, non chiese, non piazze né mercato; ognuno vive la vita come l'ingranaggio di un perfetto orologio, e per chi sbaglia non c'è pietà. Nonostante la città sia sempre battuta dalle truppe del marchese sono gli stessi abitanti a denunciare le malefatte dei propri concittadini. La moneta non circola in alcun modo e le modalità di pagamento dei tributi è ineccepibile: i cittadini devono tutti i loro averi al marchese. Sarà poi lui a dare il giusto ad ognuno. Agli artigiani sono richieste inoltre armi, armature e ogni tipo di oggetto utile al marchese. Saranno poi i vari funzionari del signore a fare in modo che gli ingranaggi funzionino alla perfezione; facendo passare i materiali dalle cave agli artigiani o ai muratori.

Il castello sembra irraggiungibile dalla città, ed infatti è possibile penetrarvi solo grazie ad una serie di passaggi segreti scavati nella roccia; in un grosso palazzo del centro il marchese riceve i suoi pochi ospiti. Nel castello salgono solo più fidati dei suoi collaboratori, mentre alla servitù non è permesso uscire fin dal momento della nascita. Su un altipiano adiacente risiede il grande esercito in continuo addestramento. Si immagini un'enorme piazza d'armi con armerie a nord, caserme a est, stalle a ovest e il voto crepaccio di centinaia di metri a sud.

Gli altri altopiani sono in parte coltivati, in parte adibiti al pascolo e, chiaramente, dedicati ai minatori. Questi sono collegati per la maggior parte delle volte da strade, ma nei luoghi in cui era impossibile farne sono state addirittura costruite dei ponti al ridosso dei larghi crepacci.

Una strada, anch'essa presidiata, dà accesso ad est delle montagne, tramite un passo. Questo è un luogo di enorme importanza strategica. Il marchese infatti parla correntemente molti dialetti nomadi e intrattiene rapporti con varie tribù dell'est.

Un altro edificio molto interessante è la "Pagoda"; un palazzo voluto dal marchese, situato in uno dei luoghi più alti raggiungibili, dove lavorano giorno e notte vari uomini di scienza sia nomadi che del granducato, che dell'impero stesso. Si è già detto in altra sede che oltre a varie altre ricerche si stanno qui facendo anche studi sulla polvere pirica.

La domanda che il nostro lettore si starà ora ponendo è certamente: come è stato possibile tutto ciò in un luogo così sperduto?

Le memorie storiche a riguardo sono vaghe, ma per trovare un collegamento con gli altri avvenimenti del mondo conosciuto bisogna tornare all'assedio di **Abfall**. Pare infatti che esso fu molto duro anche per un particolare molto curioso. Sembra infatti che in un momento molto importante della battaglia una grossa fetta della cavalleria al posto di intervenire com'era previsto scomparve misteriosamente nella nebbia. Il giorno era piovoso e poca la visibilità, ma proprio quando ci si aspettava l'appoggio della cavalleria essa venne a mancare. Nei giorni che seguirono questo misterioso evento alcuni villaggi nomadi e di Greyhaven furono trovati completamente rasi al suolo, come se un uragano fosse passato sopra di loro inghiottendoli.

Si ricorda inoltre, poco prima di questi accadimenti, la storia di un potente mago, che, dopo aver dato molto filo da torcere al granduca, scomparve misteriosamente il giorno prima dell'esecuzione capitale. Alcuni raccontano anche che apparve in volo il giorno seguente sopra il patibolo, gridando a gran voce: "La mia memoria non morirà e un giorno distruggerà il tuo lurido trono!". Le voci popolari aggiungono svariati particolari coloriti alla storia.

Il soprannome di questo mago? ... Uhr.

Forse qualche notizia in più esiste, ma l'unico luogo dove la si potrà trovare è la "Pagoda", dove ben pochi hanno

accesso.

Nella storia del granducato la città di Uhr appare già bella e costruita alcuni secoli dopo; quando l'esercito del Nur in esplorazione a sud, poco prima della fondazione di **Tritt**, si vide in un baleno circondato da centinaia di cavalieri armati di tutto punto. Quel giorno non ci fu nessuna battaglia tanto fu il timore che le armate di Uhr imponevano. Qualche giorno dopo Philip Kleodor di Uhr ricevette lo stesso **Nur** in città; gli accordi furono chiari, la **confraternita** fondata: Greyhaven deve essere distrutta!

Philip pochi anni dopo è fatto marchese dal duca sotto pressione della famiglia Dochkov di Abfall. Da ricordare però che la famiglia Kleodor fece partecipare alla cerimonia un attore e che non ha mai accettato di farsi chiamare marca di Greyhaven.