

Porto di Uryen (Treize) luogo

LUOGO

Tipo: porto

Popolazione: sconosciuta

Ampia zona situata a nord della città di **Treize**, nota dal **516** con il nome di **Uryen**, in prossimità della foce del fiume **Traunne** e dedicata alle attività di carico e scarico delle merci provenienti dalle rotte navali marine e fluviali. Il porto è stato gravemente danneggiato nel corso della **Guerra delle Lande** del **515**. La ricostruzione, avviata durante le ultime fasi della guerra, si potrae per tutto l'anno **516** e interessa unicamente le banchine che si affacciano sul mare, note come "i vecchi moli". La zona delle capanne e delle banchine che si affacciano sulla foce del **Traunne**, a ridosso di una collina su cui sorge un piccolo faro, viene invece destinata a una sorta di **Ongelkamp** entro cui trovano rifugio molti profughi provenienti da **Nuova Lagos**, rifugiati di guerra e sfollati delle città e villaggi limitrofi distrutti o minacciati dalle recenti battaglie e invasioni.

Cenni storici

Le origini

Nell'anno **471**, in conseguenza della **rivolta dei disertori** e della crisi che investe la città di **Lagos**, il Barone **Lemnor Treize** inizia la costruzione di una serie di moli che a partire dai mesi immediatamente successivi faranno da scalo a molte delle rotte commerciali con i vicini territori di **Surok** e di **Lankbow**. La costruzione avviene in prossimità delle banchine già presenti sulle foci del fiume **Traunne**. Quel complesso di moli, capanne e magazzini diventa ben presto noto come porto di Treize. Nel **472**, sulla piccola collina che divide le banchine fluviali da quelle che si affacciano sul mare viene costruito un piccolo faro. Lungo l'ampia zona costiera ai lati del porto, a protezione dalle incursioni dei pirati provenienti dal non lontano arcipelago di **Ilsanora** vengono inoltre costruite alcune torri di avvistamento che, molti anni dopo, andranno a costituire parte del baluardo difensivo noto come le **Dodici Torri di Treize**.

La dipendenza da Lagos

La posizione favorevole e l'accesso alle rotte fluviali non si rivelano sufficienti a favorire uno sviluppo autonomo del porto di **Treize**, che resta per molti anni dipendente dalle tratte commerciali che favoriscono i più importanti e sviluppati scali di **Lagos** e di **Feith**. E' in particolare il porto della Contea, favorito dalla vicinanza con i possedimenti di **Feith** e **Surok** ad Elsenor e in particolare con la colonia di **Nuova Lagos**, ad attirare la maggior parte dei traffici e degli interessi.

L'ultimo porto del Nord

La sudditanza nei confronti di Lagos si riduce progressivamente a partire dal sesto secolo, con l'aumentare delle ostilità nei confronti dei popoli di **Elsenor** e delle prime incursioni **Nordre**, per cessare bruscamente nel **514**, in conseguenza del **massacro di Nuova Lagos** e degli eventi successivi. L'affondamento di gran parte della flotta Ducale, la distruzione della **Fiaccola di Ilmatar** e l'invasione da parte delle tribù insulane del villaggio-porto di **Grann** rendono il porto di Lagos pressoché indifendibile: la maggior parte dei traffici viene quindi dirottata verso **Feith** e **Treize**. Tutto questo, però, è destinato a durare soltanto pochi mesi: la **Guerra delle Lande** che scoppia sul territorio nel **515** provoca gravissimi danni a tutte e tre le città portuali. Al termine del conflitto sarà però soltanto **Treize**, l'unica a concludere il conflitto dalla parte dei vincitori, a poter beneficiare della parziale ricostruzione del suo porto. Nel gennaio dell'anno **516** quello di Treize è di fatto l'unico porto operativo di tutto l'Anterlig del Nord, nonché quello più a settentrione dell'intero Ducato.

Il Piazzale

La prima zona che si incontra proveniendo dalla strada che parte dalla città è un ampio piazzale brullo e polveroso alcune decine di metri sopra il livello del mare. Da lì è possibile intravedere la distesa d'acqua che si stende verso i lontani ghiacci del Nord, oltre alle prime case che costituiscono la zona del porto vero e proprio.

Nella zona centrale del piazzale, ai lati della strade, si trovano alcune grandi querce dai cui rami pende un gran numero di impiccati. Le querce sono a loro volta circondate da alcune grandi travi di legno disposti a croce, inchiodati alle quali giacciono altri corpi. Al centro del macabro spettacolo è stato eretto un cartello, sul quale è incisa una scritta nella lingua di Turn: *victor eligit*.

Proseguendo oltre il piazzale si giunge di fronte alle tre zone principali del porto: la strada maestra si allarga verso alcuni edifici in rovina, le cosiddette **Case della Gioia**; verso sinistra si apre una piccola discesa rocciosa che conduce alle **banchine**; sulla destra, un piccolo sentiero si snoda lungo la modesta **collina del faro**.

Oltre le banchine e le case della gioia, ai piedi della collina del faro e circondata dagli alti pruni che delimitano l'area della zona del porto, sorge **la Capasanta**, l'osteria del porto.

Le Banchine

"Alle banchine potrete imbattervi in qualche pescatore, oltre a un bel pò di schiavi e soldati che inchiodano travi e trasportano casse. Lì il comando ce l'ha il Sergente Maggiore Varchmann. Un negriero figlio di puttana, lasciatevelo dire: lo riconoscerete perché sta sempre con la sua troia personale, una zozzona coi capelli lunghi e ricci che c'ha piu malanni de me. Dice che la ama... chissà se è vero. Non pensate di poter passare inosservati: il Sergente vi romperà le palle,

garantito. Lì non c'è troppo da fare... dovete fare quello che vi dice, nella speranza che si accontenti di poco. Quello se gli girano è capace di ammazzarvi e di farvi sparire dentro a un molo in costruzione, tutti quanti. Il mio consiglio è di assecondarlo, in fondo ciò che davvero gli interessa è far vedere ai suoi uomini e alla sua donna che ha il controllo..." (Vanor, mendicante di Uryen).

La zona delle banchine costituisce il cuore delle attività del porto: lì sono ormeggiate le imbarcazioni, e vengono compiute le operazioni di carico e scarico merci da e verso i vicini magazzini. Il comando delle attività portuali è affidato al sergente maggiore **Hador Varchmann**, veterano dell'esercito di **Treize** e da anni operativo presso la zona del porto e le fortificazioni limitrofe. La fama che circonda il sergente non è particolarmente lusinghiera, ed è anzi opinione comune che il fine ultimo di molte delle sue attività non sia certo il bene della città di **Uryen**.

Le Case della Gioia

"Per quanto riguarda le case della gioia... lì ha senso che c'andate se volete divertirvi. Se è questo il motivo per cui siete venuti, nel qual caso perdonatemi ma portare il prete non mi sembra un colpo di genio, è l'unico posto dove dovete andare. Se vi servono informazioni su quello che succede nel porto, dovete cercare qualche imboscato o volete farvi una cultura su chi viene e chi va, è pure un buon posto dove andare. In quel caso dovete chiedere di Kalina la Divina. Sì, si chiama così: è brava, questo tocca dirlo. E' nata a Elsenor, in un posto non distante da Nuova Lagos: ha la pelle mezza scura... dicono che la madre se la fosse violentata un insulano. Non so se è vero, però. Fatto sta che lei ne vede e ne sente tante. E non solo quelle. Se avessi una moneta di bronzo per ogni soldato di Uryen che ha messo le corna alla moglie o alla fidanzata con Kalina la Divina sarei io a fare l'elemosina a voi..." (Vanor, mendicante di Uryen).

Complesso di edifici diroccati situato nella zona centrale del porto. La maggior parte di essi ha subito grandi danni a seguito delle invasioni subite dalla città durante la **Guerra delle Lande**, che di certo non hanno risparmiato il porto: le strette strade che si aprono tra gli edifici sono a tratti impraticabili per l'elevata quantità di detriti e macerie. Su molte delle pareti ancora in piedi sono ancora visibili i segni delle fiamme.

All'interno delle case della Gioia si trova un gruppo di donne scampate alla guerra e alla devastazione di **Nuova Lagos**, che gode della protezione del sergente maggiore **Hador Varchmann** e dei soldati di stanza al porto. Molte delle ragazze originariamente destinate al vicino **Ongelkamp** hanno preferito trasferirsi presso le case della gioia, dove possono contare su una qualità della vita leggermente superiore in cambio di servizi e prestazioni di vario genere. Il gruppo delle *sirene*, così come sono chiamate dai viandanti del porto, è guidato dalla forte personalità di **Kalina la Divina**.

La Collina del Faro

"La via del faro non ve la consiglio. E' dove si sono accampati i profughi di nuova Lagos, dietro quella collinetta già si vedono le prime tende... Non so se siete stati in altri campi di sventura: ecco, questo è simile a un Ongelkamp, ma è ... autogestito, diciamo così. Ha regole e leggi tutte sue. Il mio consiglio spassionato è: non ci andate. E ve lo dice uno che ogni notte ci torna a dormire. Quando proprio ci vorrete andare, che non ne potrete fare a meno, venite prima a cercare me, portate due monete di bronzo... e vi ci porto io. Perché? Perché avete armi, armature, date l'idea di avere qualche soldo in tasca, e lì la gente muore di fame..." (Vanor, mendicante di Uryen).

Il sentiero che si inerpica lungo la zona collinare a destra delle case della Gioia conduce al faro, un modesto edificio in legno e pietra ad oggi non più in funzione. L'intonaco, un tempo di colore bianco, risulta oggi scrostato e annerito. Attorno alla zona del faro è stato eretto un gruppo di capanne, tende e abitazioni di fortuna nelle quali vivono profughi e sfollati provenienti da Nuova Lagos e dai villaggi vicini. L'agglomerato, noto nell'**Anterlig** come l'**Ongelkamp** di **Uryen**, non è stato ancora ufficialmente riconosciuto come tale e non ha quindi un inquadramento preciso nell'amministrazione del Burgraviato.

La Capasanta

"Oltre le banchine, e oltre le case della gioia, ci sta la Capasanta. Quello è il posto giusto se volete giocare a carte, a dadi, bere birra e vino... quando arrivano, ovvero non sempre. Ci trovate anche soldati in congedo, sirene, vagabondi, sfollati... tutti tenuti in riga dall'oste: Milo Capasanta, un tipo con le palle. Ti basti sapere che ha una corazza di piastre dietro al bancone. E' uno della vecchia guardia, veniva da Surok: ha servito un pò nell'esercito del Barone di Treize, poi s'è fatto male a una gamba e per un sacco di tempo ha dovuto stare fermo: ha aperto una locanda con altri due soci e adesso è rimasto da solo, gli altri due se l'è portati via la guerra..." (Vanor, mendicante di Uryen).

La taverna della **Capasanta** è l'unica osteria del porto, e costituisce un inevitabile polo d'attrazione per tutti gli avventori della zona. Si tratta dell'unico posto di **Uryen** in cui è possibile trovare vino, birra e cibi di un certo pregio, grazie alla sia pure modesta attività portuale e alle numerose conoscenze che l'oste possiede nell'esercito e tra le carovane mercantili che riforniscono la città. L'oste, **Milo Capasanta**, è un ex-sottufficiale dell'esercito di **Uryen**, veterano di molte battaglie e fiero avversario di Nordri e Elsenoriti. Sia lui che i suoi collaboratori godono del rispetto e della protezione della maggior parte dei soldati che frequentano il porto.

Personaggi principali

- **Hador Varchmann**, Sergente Maggiore dell'esercito di **Uryen** e responsabile del comando delle attività portuali.
- **Ork Varchmann**, cugino terzo del sergente maggiore **Hador Varchmann**: un tempo caporale dell'esercito di **Uryen**, è stato sospeso dal servizio per insubordinazione. E' impiegato dal cugino come responsabile dei pattugliamenti intorno alla zona del porto.
- **Milo Capasanta**: oste della **taverna della Capasanta** ed ex-sottufficiale dell'esercito di **Uryen**.

Le Case della Gioia

Sirene giunte nel 515

- **Kalya Niadh**, più nota come *Kalina la Divina*: la più conosciuta tra le *sirene* del porto di **Uryen**. Originaria di Nuova Lagos, si dice che nelle sue vene scorra del sangue Elsenorita per via della violenza subita dalla madre nella notte del suo concepimento.
- **Giada Novak**: mora, capelli corti, occhi verdi. Nota anche come *Giada l'Avvenente*.
- **Zyra Van Krauze**: bionda, capelli lunghi: il suo volto è rovinato da una profonda cicatrice che ne compromette l'indubbia avvenenza. Nota anche come *Zyra la Furia*.
- **Laara Vintemberg**: originaria del Ducato di Greyhaven. Capelli castani chiari, educata, lineamenti ricercati. Nota anche come *Laara la Saggia*.
- **Mira di Ostfold**: originaria del Ducato di Surok. Capelli mossi di colore castano scuro, seno prosperoso. Nota anche come *Mira l'Impulsiva*.

Sirene giunte nel 516

- **Alyn Dochar**: originaria di Elsenor, proveniente dai territori del Clan dei Briganti (Gaenlain). Acquistata (pare) dal Sergente Maggiore **Hador Varchmann** e recuperata a **Lagos** nella primavera del **516**, è ora sotto la protezione di Kalina. Capelli castani, occhi nocciola.
- **Teegan Kay**: originaria di Uryen, rifugiatasi a Torn durante la Guerra delle Lande e tornata recentemente nel burgravato. Orfana di entrambi i genitori, ha trovato nelle *sirene* la sua nuova famiglia. Ha i capelli rossi e gli occhi azzurri.

Voci Correlate

- Città di **Uryen**.
- Margraviato di **Feidelm**.
- Corno del **Tramonto**.