

LUOGO

Tipo: città

Dettagli: rovine

Popolazione: sconosciuta

Cittadina della Baronia di **Keib**, capitale dell'omonima signoria. Il *dominus* di Lucerne è Sir **Parsegh Kosrov**, insignito da Lord **Reginald Versére** del titolo di **Alfiere** dell'esercito di **Keib** nell'anno **509**. La parte centrale della cittadina è interamente occupata dalle rovine della *città vecchia*, testimonianza del saccheggio della città avvenuto nell'anno **506** ad opera dell'esercito di **Beid**: quasi tutti gli edifici distrutti o dati alle fiamme in quella circostanza non sono stati restaurati o ricostruiti e, in modo simile a quanto avvenuto nelle altre città della Baronia, i loro resti sono ancora ben visibili lungo le strade, alternati alle nuove costruzioni. Una buona parte dei ruderi della *città vecchia* è ancora abitata dagli anziani del luogo e da molti dei cittadini meno abbienti, molti dei quali si sono ritrovati poveri o invalidi in conseguenza dell'ultima guerra.

Le contrade di Lucerne

La città è divisa in cinque contrade, ma a differenza di quanto accade nella maggior parte dei centri abitati nessuna di esse è considerevolmente più ricca, più povera o più malfamata delle altre: la particolare conformazione della città non consente distinzioni nette tra zone vecchie, nuove e in rovina e rende ricchezza e povertà presenti in ciascuna di esse.

- **La Spada**: un tempo la contrada più ricca e popolosa della città, la Spada è oggi per lo più abitata dai reduci e dai veterani della *guarnigione Ovest*, la parte dell'esercito di **Keib** alla quale era affidata la difesa dei confini occidentali. Una delle poche testimonianze degli antichi fasti è fornita dalla *Torre Grigia*, imponente forte situato sulla collina centrale della città: fu attorno alle sue mura che, nell'anno **506**, si combattè una delle battaglie decisive. Le rovine della *Torre Grigia* sono oggi abitate dalla maggior parte dei mendicanti della città, che cercano tra le sue mura riparo dalla neve durante l'inverno e, quando viene l'estate, dormono nell'ampio cortile un tempo adibito a piazza d'armi.
- **Il Pugno**: situata nella zona sud, la contrada del Pugno ospita la magione del borgomastro e il nuovo palazzo della guardia. È la contrada più grande, e quella che contiene il maggior numero di edifici in rovina e quindi, di conseguenza, di povera gente e di mendicanti: è popolata da gente di ogni tipo. Ospita la *Chiesa dei Nuovi Vespri*, recentemente riconsacrata a **Kayah**, la statua della *Pietà di Reyks* e una delle tre locande della cittadina, l'*Artiglio di Neve*.
- **La Zanna**: contrada periferica che circonda il muro nord-ovest, curvando intorno alla **Spada**: la sua forma ricorda effettivamente quella di una zanna. Al suo interno vi sono molte botteghe, ed è a tutti gli effetti la zona commerciale della cittadina. Ospita la locanda del **Rapace**.
- **I Tre Scudi**: contrada situata nella zona est, prende il suo nome dalle tre piazze che la delimitano a nord-ovest dalla **Zanna**, a ovest dalla **Spada** e a sud-est dal **Pugno**. È la più piccola delle cinque, e consiste in pratica in un gruppo di case abitate dalle famiglie storiche di **Lucerne**, inclusa parte della nobiltà.
- **La Frusta**: contrada che si sviluppa attorno alle mura sud, includendo anche le fattorie esterne costruite attorno al fiume che lambisce a sud la cittadina. Popolata in massima parte da agricoltori, fattori e braccianti: il suo edificio più caratteristico è un mulino a ruota, ancora in funzione dopo decenni a dispetto di qualsiasi guerra. Ospita la locanda *La Dama Viola*.

La Statua della Pietà di Reyks

È il monumento più importante della cittadina: una raffigurazione alta sei metri costruita nella contrada del **Pugno** per volere di Sir **Leland Dunieany**, *dominus* di **Lucerne** fino al giorno della sua morte nell'anno **506**. Da sempre considerato una persona molto devota, Sir **Leland Dunieany** era un parente di sangue di Lord **Torben Dunieany** e del figlio **Jean**, baroni di **Keib** rispettivamente fino al **499** e fino al **506**.

Luce di cenere, luce di neve

Per via della particolare posizione della Baronia di **Keib**, la cittadina di **Lucerne** è spesso coperta dalla neve durante l'inverno nonostante si trovi in una zona pianeggiante del feudo: questa singolare condizione meteorologica è alla base del nome stesso della cittadina, che nella lingua dei **Khan** doveva suonare in modo simile a *luce di neve*. A seguito del grande incendio del **506**, in conseguenza dell'assedio da parte dell'esercito di **Beid**, sia tra i superstiti che tra gli invasori si è diffuso un altro possibile significato del termine: *luce di cenere*.

Personaggi di rilievo

- Sir **Parsegh Kosrov**, *dominus* della signoria di **Lucerne** e **Alfiere** dell'esercito di **Keib**: è l'autorità principale della città. Vive in una torre poco distante da **Lucerne**, situata su una collina che domina la città e la vallata circostante: la torre è ben visibile dalla città.
- Lady **Renee Kosrov**, consorte di sir **Parsegh Kosrov** e responsabile della gestione degli affari della città: vive nella magione del borgomastro.

