



Granducato di Greyhaven
Il Ducato di Gulas

Aggiornato al 10/01/509

Informazioni sul Territorio

Aggiornato al 10/01/509

Introduzione

Questo Atlante raccoglie le informazioni riguardanti i territori compresi nel Ducato di Gulas, la Capitale, le sue Contee e gli altri Feudi.

Il Ducato di Gulas rispetto ad altri è caratterizzato da elementi tipici, come la frontiera con i Nomadi, i rapporti con gli elfi e la Repubblica di Lankbow, la presenza di realtà particolari come la Città Libera di Erengard.

In alcuni casi oltre ai nomi umani vengono riportati, tra parentesi, anche quelli elfici.

Infine occorre tenere presente che pur trattandosi dello stesso Ducato, la Contea più orientale, Leaf, si differenzia notevolmente dal resto del territorio.

Storia

I Protettorati Elfici

Il Ducato di Gulas è di costituzione recente. Sino a 50 anni fa era una semplice Contea sotto il Ducato di Greyhaven.

I territori a nord della città di Gulas erano indipendenti, praticamente delle Città Stato autogovernate. La loro popolazione era prevalentemente umana, ma forte era la presenza degli elfi, soprattutto mercanti, che spesso ricoprivano le massime cariche di governo cittadino, al punto che a volte si è parlato di queste città come di Protettorati Elfici.

Si trattava di città ricchissime, dal fiorente commercio, facili e importanti fonti di tassazione che attirarono l'attenzione del Granducato.

La così detta "Guerra Elfica" e il Trattato di Erengard

A volte ci si imbatte nel termine "Guerra Elfica", ma gli stessi annali di Grayhaven ormai evitano di definirla così, e non solo per ragioni diplomatiche.

In realtà a partire dal 444 e fino al 449 si ebbero una serie di annessioni quasi sempre pacifiche, e gli scontri veri e propri tra uomini ed elfi furono davvero pochi.

La maggior parte della popolazione umana delle città libere, abilmente pilotata da agitatori del Granduca, era favorevole all'annessione, e gli elfi non avevano alcuna intenzione di lasciarsi coinvolgere in una vera guerra, peraltro persa in partenza: quasi tutti accettarono la seconda cittadinanza, desiderosi di continuare i loro affari, sebbene con margini di profitto minori.

Le annessioni, e le ostilità, finirono con il Trattato di Erengard (vedi Appendice B), stipulato dal Granduca, dall'allora Conte di Gulas e dal Portavoce del Sole il 14 novembre del 449.

La nascita del Ducato

Con l'aumento delle tassazioni la popolazione umana ben presto comprese la realtà dei fatti, e negli anni seguenti le annessioni i rischi di rivolta divennero concreti, al punto che il Granduca fu costretto ad approntare delle contromisure.

Decise prima di tutto, nel segno della continuità, di affidare i Feudi appena costituiti ai vecchi governanti, in buona parte elfi. Questa mossa al tempo stesso tranquillizzò la popolazione umana, evitò il tracollo del commercio, in gran parte elfico, e consentì un'immediata ripresa dei rapporti diplomatici con la Repubblica di Lankbow.

Inoltre nel 451 (1 dicembre) rinunciò al controllo diretto dei nuovi territori, elevando Gulas al rango di Ducato, il che presto si concretizzò in una pressione fiscale minore.

I rapporti con la Repubblica di Lankbow oggi

Al momento attuale i rapporti tra il Ducato di Gulas e la Repubblica di Lankbow si possono definire quasi cordiali, ed i primi ad essersi, almeno apparentemente, dimenticati dell'accaduto sembra siano stati proprio gli elfi, nonostante che per loro 50 anni rappresentino meno di quanto rappresentino per gli uomini.

Geografia e Risorse

Confini

Il Ducato di Gulas copre il territorio nord-orientale del Granducato.

Il suo confine meridionale è delimitato a sud-ovest dal fiume xxx, oltre il quale si trova il Ducato di Greyhaven, a sud dall'imponente catena montuosa di Longkaleb, a sud-est dal passo di Dyr, attraverso cui si arriva al Ducato di Benson.

Ad occidente confina sempre con il Ducato di Greyhaven, ed arriva al lago di xxx, comprendendo l'isola di Unth.

Per quanto riguarda il confine settentrionale, esso è delimitato dal Lago Verde (Isyloon), dalle colline di Felwey (Fyel-Weyn) e dalla foresta di Lankbow, ovvero dall'omonima Repubblica Elfica.

Il confine orientale è il punto più delicato del sistema difensivo del Granducato, essendo a contatto con i territori abitati dai Nomadi, separati dal solo fiume Nerthwik, (Neyrowyrth per gli Elfi, Nezrtwarth per i Nomadi).

Clima

Il clima del Ducato di Gulas è rigido. Gli inverni sono particolarmente freddi, e anche durante l'estate difficilmente si raggiungono temperature alte.

Tuttavia risulta più clemente di quanto ci si potrebbe aspettare, sia perché le precipitazioni non sono eccessive, sia per l'effetto mitigante dei grandi laghi, soprattutto nella parte occidentale.

Flora

Sebbene la Foresta di Lankbow si trovi al di là del confine del Ducato, sono parecchi i piccoli boschi presenti dal suo territorio, caratterizzati dalla stessa flora tipica della Repubblica Elfica: sono presenti diverse specie di alberi, in particolare conifere, ma i più diffusi sono gli aceri. Sebbene non siano di dimensioni paragonabili agli aceri giganti che si possono ammirare in territorio elfico, raggiungono comunque altezze notevoli.

Fauna

La fauna è quella tipica per queste latitudini: alci, cervi, cinghiali, orsi, volpi, castori, bufali muschiati, leoni di montagna, ecc.

Un grosso problema, soprattutto per gli allevatori della parte orientale del Ducato, sono da sempre stati i lupi: spesso durante l'inverno scendono in branchi dalla catena montuosa di Longkaleb in cerca di cibo, come accadde nel febbraio del 483, che in molti ancora ricordano con orrore.

Territorio, coltivazioni e allevamenti

Il territorio del giovane Ducato di Gulas non è molto esteso, tuttavia è quasi interamente costituito da pianure coltivabili particolarmente fertili, e garantisce quindi ricchi raccolti delle più svariate colture, a patto che siano compatibili con la latitudine e con il clima abbastanza rigido.

In particolare la piana tra il lago Verde ed il lago xxx può vantare una posizione favorevolissima e beneficia di un clima eccezionalmente mite per queste latitudini. E' rinomata per i suoi vigneti, che producono un vino molto apprezzato dagli elfi. Ma ancora più famose sono le grappe distillate nella zona.

Per il resto si coltivano soprattutto frumento, patate, e ortaggi.

Le tecniche di coltivazione, soprattutto nei pressi della città di Gulas, sono particolarmente avanzate, potendo anche contare sulla presenza dei due grandi laghi per sviluppare un enorme sistema d'irrigazione attraverso canali artificiali.

I due grandi laghi della zona occidentale, oltre ad essere utilissimi per le colture, danno anche da vivere a molti pescatori.

Nella parte orientale del Ducato, dove la popolazione è scarsa e la temperatura più rigida, i campi coltivati lasciano il posto ad enormi pascoli, destinati ad allevamenti di bovini, suini e di cavalli.

In particolare il Ducato di Leaf è famoso per la qualità dei destrieri dei suoi allevamenti.

Risorse

Dalle montagne della Catena di Longkaleb si ricavano delle ottime pietre da costruzione che vengono utilizzate nel resto del Ducato e una qualità di marmo rosso di grande pregio.

Molte di queste miniere sono al tempo stesso colonie penali: è qui che finiscono quasi tutti i detenuti del Ducato.

Sono presenti anche alcune miniere d'argento, soprattutto nelle colline di Felwey.

Alcuni piccoli boschetti che si trovano poco distanti dalla Foresta di Lankbow forniscono dell'ottimo legname, sebbene le case siano quasi sempre costruite in pietra, per far meglio fronte ai rigidi inverni.

Sono parecchi i cacciatori che vivono grazie alle pelli pregiate, in particolare di volpi argentate e castori, che si possono ricavare in queste zone, soprattutto nella parte orientale del Ducato.

Commercio e strade

La vera ricchezza del Ducato rimane comunque il Commercio.

Dalla Repubblica di Lankbow provengono diversi prodotti elfici, in particolare le stoffe prodotte nella Repubblica di Lankbow, le migliori di Sarakon. Sono moltissimi i mercanti provenienti dagli altri ducati, se non addirittura da Delos, che arrivano sino ad uno dei tanti mercati sparsi per il territorio di Gulas per acquistare direttamente le sete elfiche.

Inoltre attraverso i mercanti elfici arrivano altre merci rare, provenienti dall'estremo Nord o da Oriente, dai Territori Nomadi (per non parlare delle notizie, una merce a suo modo rara).

La densità della popolazione è molto alta nella parte occidentale del Ducato, mentre è abbastanza bassa in quella orientale, ovvero nella Contea di Leaf, dove la Foresta di Lankbow si avvicina di più alla Catena di Lonkaleb, le temperature risultano più rigide, e dove in un passato non troppo remoto si sono susseguite le incursioni dei Nomadi.

Le strade rispettano questa distribuzione demografica: praticamente ne esiste una sola degna di questo nome che da Kein va ad oriente, verso il confine, mentre sono molte quelle nella parte occidentale del Ducato.

In ogni caso si tratta di strade abbastanza sicure, anche perché i mercanti si spostano generalmente con una buona scorta scoraggiando i banditi, e ben tenute, sebbene il clima è inclemente per molti mesi dell'anno e spesso gli sforzi degli uomini risultano inutili.

Il fiume Kysir è per lunghi tratti navigabile da piccole imbarcazioni, e il commercio è sviluppatissimo nei due grandi laghi.

I ponti sono tutti in pietra, visto che il legno rischia di spaccarsi quando l'acqua gela, e generalmente sufficientemente alti per permettere il passaggio delle imbarcazioni.

Il sistema delle dogane e dei dazi è particolarmente sviluppato a Gulas, per ovvi motivi storici ed economici. Generalmente i contadini sono esentati, ma i mercanti ed i viandanti sono tenuti a pagare

per ogni cosa: ponti, spesso ingresso nelle città, passaggi su imbarcazioni e sbarco nei porti fluviali, a volte anche per passare da un Feudo all'altro.

La regola generale (ovviamente con qualche eccezione) è quella di "una gamba, una moneta di bronzo": ogni uomo paga 2 monete di bronzo, se a cavallo 4, un carro con un cavallo sempre 4, con due cavalli 8, e così via.

Società e cultura

Struttura sociale

Sarà per la sua posizione geografia, o per l'importanza predominante che ha il commercio, o per il fatto che la sua popolazione è in parte anche elfica, ma senza dubbio chiunque viaggi nella parte più popolata del Ducato di Gulas si renderà conto di avere a che fare con gente estremamente "aperta" e tollerante se paragonata a quella del resto del Granducato.

Questo è particolarmente vero in quelle città che un tempo erano conosciute come Protettorati Elfici. Nei loro mercati si possono vedere uomini provenienti dai luoghi più disparati. Mercanti di Delos, ad esempio, che preferiscono evitare i più costosi mercati della Capitale Greyhaven e cercano le merci direttamente sul posto. Ma anche mercanti che provengono dai territori dei Nomadi, e da oltre ancora.

Ed ovviamente ci sono gli elfi, spesso comunità consistenti ed influenti.

La comunità più influente è senza dubbio costituita dai mercanti, e la loro mentalità pragmatica ha in qualche modo influenzato il resto della società: spesso sono organizzati in corporazioni, abbastanza potenti da essere ascoltate dai feudatari.

Diffusione della cultura

La popolazione delle campagne è solitamente analfabeta.

Comunque sono molti gli scrivani, ex-dipendenti dei tanti mercanti del Ducato, che viaggiano di città in città, e che spesso si possono incontrare nelle stazioni di posta e nelle locande, o anche per le strade dei villaggi su banchetti improvvisati.

Di contro la popolazione cittadina possiede in buona parte un'alfabetizzazione di base, anche se generalmente per "merito" del contatto con i soliti mercanti o per l'impegno delle Chiese più che per l'accesso a scuole, ovviamente riservato alle classi più agiate.

Le scuole più importanti si trovano a Kein e a Galen, alle quali va aggiunta l'Università di Gulas, prestigiosa soprattutto per gli insegnamenti scientifici e gli studi sui sistemi d'irrigazione.

L'amore per le arti, come la musica, il canto ed il teatro, sono stati diffusi da secoli in queste terre dagli elfi, e ancora oggi sono molti i teatri, sempre affollati, che si possono trovare in ogni città.

Spettacoli più popolari ma ugualmente seguiti sono le corse dei cavalli, questi soprattutto nei feudi orientali, dove peraltro la nobiltà locale organizza anche diversi tornei cavallereschi (come quello, famosissimo, che si tiene a Leaf).

Le Taverne e le Locande

Ancor più che nel resto del Granducato, risultano luogo di incontro privilegiato, soprattutto nel corso dei lunghi e freddi inverni.

Sia nelle città che nei villaggi la popolazione si ritrova qui la sera, e compagnie di saltimbanchi, musicisti, giocolieri e artisti variopinti ravvivano sempre le serate, quando non basta la birra ed il gioco.

I cantastorie sono da sempre stati apprezzati da queste parti, e oltre a recitare i poemi più famosi riportano le ultime notizie provenienti dai posti più lontani, facilitati nel loro lavoro dal via vai di esotici mercanti.

Le Gilde Mercantili

Nelle città a più spiccata vocazione commerciale, solitamente i mercanti si riuniscono in associazioni chiamate "Gilde", per meglio difendere i propri interessi.

Solitamente queste associazioni sono tollerate dai Feudatari, almeno fin quando non mettono in discussione la loro autorità.

La società elfica

In buona parte mercanti, e spesso nobili con cariche politiche, gli elfi sono perfettamente integrati in quelle città un tempo conosciute come Protettorati Elfici.

Gli elfi a cui sono affidati incarichi politici o hanno titoli nobiliari hanno sono tenuti ovviamente a rinunciare alla loro cittadinanza elfica, mentre per tutti gli altri è consentito mantenere la doppia cittadinanza, ovvero in base al Trattato di Erengard sono considerati al tempo stesso sudditi del Granduca e cittadini della Repubblica di Lankbow.

Ormai sono passati decenni dalle annessioni più o meno forzate, ed i dissapori con gli umani sono presto stati dimenticati, anche perché gli affari dovevano andare avanti.

Gastronomia

I piatti di Gulas sono un coacervo di diverse gastronomie: le influenze della cucina elfica e persino di quella nomade sono evidenti.

Le specialità più tipiche sono a base di cacciagione, come il cinchiale alle mele e la zuppa d'orso, le bistecche ed il prosciutto d'alce.

Altri piatti sono a base di carne semicruda, macerata nell'aceto e nel vino.

I cuochi di Gulas comunque danno il meglio nella preparazioni di dolci, molto elaborati ed altamente energetici.

Il consumo di alcolici è molto elevato, soprattutto grappe e liquori particolarmente forti, ma anche birra e vino.

Architettura

Quasi tutti gli edifici che si incontrano nel Ducato sono costruiti in pietra, con spesse mura esterne per tener lontano il freddo dei rigidi inverni di queste parti, con l'eccezione della regione che si trova tra i due grandi laghi, che può beneficiare di un clima più mite. Il legno è scarsamente utilizzato, solitamente solo per i piani superiori, oppure per l'interno degli edifici.

Lo stile architettonico nel complesso è imponente, con edifici che nelle città possono avere vari piani, con facciate costituite da enormi blocchi di pietra, piccole finestre e tetti particolarmente spioventi per smaltire il peso della neve.

Tuttavia il colore dei materiali contribuisce ad alleggerire notevolmente l'effetto.

Le pietre comuni utilizzate per la costruzione di tutti gli edifici che provengono dalle vicine cave sono caratterizzate da un colore chiaro, quasi un bianco brillante, a cui si contrappone il marmo rosso di Longkaleb, usato per le rifiniture e per gli edifici più importanti.

Le fattorie sono caratterizzate da un particolare tipico della zona: hanno sempre la struttura di una corte quadrata o rettangolare con al centro un enorme cortile, riparato dal vento e dal freddo.

La presenza dei mulini ad acqua caratterizza tutta la zona nei pressi dei grandi laghi, ricca di canali artificiali, mentre i mulini a vento si possono trovare in tutto il territorio del Ducato.

Acqua e vento, due elementi di cui queste terre non sono certo avere.

Religione ed esoterismo

Religione

Sono presenti templi di tutte le Divinità della Luce.

Senza dubbio particolare importanza riveste il Dio dei Mercanti e degli Artigiani, Iluvatar, soprattutto nella parte occidentale del Ducato.

In quella occidentale, abitata essenzialmente da soldati e veterani, il culto principale risulta essere quello di Dytros, di cui enormi simboli in pietra si ritrovano piantati nei campi e nei pascoli.

Anche di Harkel, divinità prediletta dagli elfi, è venerata in diversi templi.

Druidismo

Una comunità di druidi da diversi decenni, molto prima della fondazione del Ducato, ha fatto di un bosco nella Baronìa di Björk il proprio rifugio, a quanto si dice nei pressi di una grande radura con una collina sormontata da una strana e antichissima costruzione.

In realtà il nucleo della comunità risale al periodo precedente alla colonizzazione di Greyhaven, ed il luogo era stato sempre venerato anche dagli elfi.

A Gulas i druidi sono considerati con indifferenza dagli uomini e con curiosità dagli elfi.

Magia

Se da una parte lo studio della magia non è particolarmente diffuso a Gulas, dall'altra l'atteggiamento nei suoi confronti è improntato alla tolleranza, almeno se paragonato a quello che si può constatare in altre parti del Granducato.

I pochi studiosi di magia possono comunque sfruttare la biblioteca e le conoscenze della Scuola di Magia che si trova nella Città Libera di Erengard.

Organizzazione politica e militare

Linee politiche generali

Il Ducato di Gulas richiede una guida al tempo stesso dalle acute abilità diplomatiche (i rapporti con gli elfi, i feudi da poco creati, le proteste dei mercanti per le tasse) e dalle grandi capacità organizzative e militari (il confine con i Nomadi).

Questi compiti sono attualmente affidati al Duca *Othon Keith* e al Generale *Maven Yarsen*, Marchese di Flagstaff.

La famiglia Keith

I Keith governano a Gulas da quattro generazioni, ben prima che divenisse Ducato, e sono sempre stati una famiglia molto fedele al Granduca.

Klins Keith, padre di Othon e primo Duca di Gulas, era un grande diplomatico e fu il principale artefice della pace con la Repubblica di Lankbow.

Othon Keith ha ereditato molte delle abilità del padre: è un abile politico, la cui principale preoccupazione è quella di migliorare i rapporti con gli elfi. La sua guida oculata rende sopportabili le tasse riscosse a nome del Granduca (a parte le solite lamentele), e contribuisce ad arricchire il Ducato di Gulas.

Non è certo un uomo d'azione, e difficilmente in caso di bisogno le sue capacità di guerriero potranno tornare utili al Granduca, ma certamente è un uomo onesto e fedele.

Forse l'unico punto debole di Othon Keith è costituito da alcune voci, o magari omaldicenze, che circolano sul suo conto, secondo le quali in gioventù era dedito allo studio di arti magiche; qualcuno azzarda che fossero addirittura “non del tutto ortodosse”.

Esercizio del potere politico

La struttura feudale a Gulas è particolarmente forte e tradizionalista, sebbene risulti spesso in contrasto con le aspirazioni delle classi mercantili sempre più potenti.

Il Duca Othon Keith esercita un potere assoluto sull'intero Ducato, anche se di fatto si appoggia con fiducia ai suoi vassalli.

Una volta all'anno, il 1 settembre, si tiene un'Assemblea a Gulas, a cui partecipano tutti i Baroni, i Conti e i Marchesi del Ducato, oltre ad un rappresentante della Chiesa di Dytros, nella quale si discutono i problemi di interesse generale, e che ha un carattere più che altro formale.

All'intero dei propri territori, solitamente tutti i Feudatari tengono in una qualche considerazione i rappresentanti delle Gilde, visto che costituiscono una risorsa importante per le città.

Il Maniscalco

La figura del Maniscalco è tipica del Ducato di Gulas.

Viene nominato dal Signore del suo territorio e può non essere di nobili origini: il suo compito è quello di amministrare il villaggio o la cittadina che gli è stata affidata. Sebbene la carica comporti un certo prestigio, in realtà è priva di ogni autonomia: egli risponde esclusivamente e direttamente al suo Signore e rimane in carica a vita, o fino a quando non gli viene revocata la nomina.

Guardia Civica

Come nel resto del Granducato in ogni città è istituita una Guardia Civica che vigila sull'ordine pubblico e svolge principalmente mansioni di polizia.

Anche nelle stazioni di posta si possono trovare delle Guardie Civiche il cui compito comprende anche il pattugliamento delle strade.

Truppe Feudali

Ogni Feudatario ha delle proprie truppe, di tipo e dimensioni variabili, che ovviamente mantiene con le sue rendite personali. Queste truppe in caso di necessità sono tenute a schierarsi al fianco dell'esercito del Granduca.

Se necessario è previsto che parte della Guardia Civica venga arruolata nell'esercito e rimpiazzata con una leva tra tutti giovani maschi del Ducato, con esclusione di soggetti che hanno particolari difficoltà familiari o di salute. La somma delle varie Truppe Feudali arriva a circa 4.000 uomini, ed in caso di guerra può quindi raggiungere gli 8.000 uomini.

Queste cifre non tengono conto delle truppe agli ordini di Maven Yersen.

Tutte le truppe vengono allenate essenzialmente in due centri, la fanteria a Flagstaff, vicino al confine, e la cavalleria a Leaf.

Le Guarnigioni di Confine

Maven Yersen è uno dei migliori generali di cui possa disporre l'esercito di Greyhaven; nonostante la sua proverbiale modestia il Granduca non ha esitato a conferirgli 5 anni fa il titolo di Marchese ed affidargli la delicata Marca di Flagstaff, ovvero la difesa contro la principale minaccia per il Granducato.

Sebbene possa contare sulla completa fiducia e stima del Granduca e del Duca di Gulas, non si può certo dire che sia amato dal resto della nobiltà di Greyhaven: è considerato quasi unanimemente come un arrampicatore sociale, un rozzo soldato che sfruttando la carriera militare ha ottenuto un titolo tanto importante quanto immeritato; inoltre la sua assoluta fedeltà al Granduca non è vista di buon occhio dagli elementi più "irrequieti" ed indipendenti della nobiltà; d'altra parte il suo incarico al confine ha fatto tirare un sospiro di sollievo a quegli stessi elementi, forse negli ultimi anni meno pressati e più liberi di agire. Inoltre i suoi rapporti con gli elfi non sempre sono stati idilliaci, e spesso è dovuto intervenire il Duca per sistemare le cose.

Nota: Per i dettagli sulle forze ai suoi comandi, vedere l'approfondimento dedicato a: "Il Vallo di Nerthwik, la Marca di Flagstaff e le Guarnigioni di Confine", in fondo a questo capitolo.

L'amministrazione della Legge

Il Codice delle Leggi in uso a Gulas è lo stesso di quello del Ducato di Greyhaven, con relativa classificazione dei reati e delle pene.

Generalmente i reati sono giudicati da un solo Giudice; i reati per i quali le pene previste non escludono la pena di morte sono invece giudicati, sempre che le circostanze lo rendano possibile, da 3 Giudici.

I Giudici sono nominati direttamente dai Feudatari (ovvero dal Duca, dai Conti, dai Baroni e dai Marchesi), e svolgono la loro funzione nell'ambito del loro territorio: in ogni città importante si trova almeno un giudice, mentre i centri con meno di 2.000-3.000 abitanti spesso ne sono sprovvisti.

Tra l'altro raramente sono scelti all'interno delle Chiese.

Nel caso in cui non sia disponibile alcun Giudice, si aspetta che arrivi dalla città più vicina o, più frequentemente, vi si conduce l'imputato.

In casi eccezionali, o qualora sia in pericolo l'incolumità della popolazione, la funzione di Giudice può essere assunta dal Maniscalco, o anche dalla più alta in grado delle Guardie Civiche: tale circostanza è particolarmente diffusa nei territori orientali, selvaggi e scarsamente popolati.

Nel caso in cui sussistano gravi motivi di disordine (ad esempio ripetuti atti di banditismo nei pressi di alcuni villaggi) il Feudatario o anche lo stesso Giudice della zona può emettere un'ordinanza che deleghi alle guardie civiche del posto l'amministrazione della giustizia, concedendogli il diritto di procedere senza processo all'impiccagione di ogni soggetto venga colto in fragranza di reati gravi.

Solitamente l'imputato viene portato immediatamente di fronte al Giudice, a meno che non occorra aspettare l'arrivo di testimoni o di prove, ed i processi sono molto veloci.

Non ci sono giurie, pubblici accusatori o avvocati: esistono tuttavia esperti di legge che possono essere consultati dall'imputato preventivamente. C'è solo il Giudice che ascolta le parti in causa e le testimonianze, interroga e mette a confronto imputato ed accusatori, ed infine emette la sentenza, che può essere modificata od annullata solo da una Grazia.

La richiesta di Grazia può essere inviata dal condannato al Duca o al Granduca direttamente, sebbene per tradizione e consuetudine nel caso di condanne gravi il primo chieda sempre consiglio al secondo.

Nel caso di condanne superiori al mese, spesso i detenuti vengono utilizzati come manodopera a bassissimo costo: in altre parole le condanne sono da intendersi come condanne ai lavori forzati, quasi sempre presso le molte miniere che si trovano nella Catena di Longkaleb, in particolare nelle cave di marmo.

L'unico modo per evitare i lavori forzati è pagarsi la *Prigione sotto Corona*: chi se lo può permettere può, sborsando una Corona d'argento al giorno, essere rinchiuso in carceri normali.

Contee, Baronie e Marche del Ducato di Gulas

Gulas e le Baronie dei Laghi

Direttamente sotto il controllo di Gulas si trovano le Baronie di Milian e Osthern, il cuore del Ducato, e quelle di Björk e Ingis, anche conosciute come Baronie dei Laghi.

La città di Gulas

Vi si trova una Cattedrale di Maers.

Altri templi importanti: Dytros, Kayah, Stratos.

Alla locanda del Cinghiale Rosso si può assaggiare una specialità di Gulas, il cinghiale alle mele.

Galen e gli antichi territori di Greyhaven

La Contea di Galen comprende le Baronie di Kuld e di Kronen.

E' il territorio collocato subito a nord del fiume che segna il confine con il Ducato di Greyhaven, il nucleo da cui si è sviluppato il Ducato di Gulas.

Kein e i territori annessi

La Contea di Kein, con le Baronie di Paver, Gwinneth e Meredyth, è costituita da territori in gran parte annessi 50 anni fa.

La città di Kein

La città più particolare del Ducato, una delle meraviglie di Sarakon.

Kein sorge su di un'isola che divide il corso del fiume Kysir: già gli elfi la chiamavano "Lacrima di Harkel" per via della sua forma: è lunga circa 2.000 passi, e larga, nel punto più ampio quasi 1.000.

Tre ponti la uniscono alle tre rive, il ponte dei Dragoni, verso nord-est, ed il ponte dei Grifoni, verso nord-ovest, ed il ponte dei Leoni verso sud, tutti e tre ornati da bellissime e spaventose statue di marmo.

I parapetti che danno sul fiume, al tempo stesso argini e bastioni, sono bianchi e riflettono la luce del sole quasi come specchi.

Leaf e le Baronie Orientali

La Contea di Leaf e le Baronie di Odher e Baregard costituiscono il Territorio Orientale, come viene spesso definito, ed è la zona meno popolata del Ducato.

La popolazione elfica è abbastanza scarsa, e molti degli abitanti sono ex soldati.

Infatti è ormai tradizione consolidata premiare i veterani dell'esercito, in particolare quelli che hanno prestato servizio nelle Guarnigioni del confine, con piccoli appezzamenti di terreno in questa Contea.

Questi coloni-veterani rappresentano un'ulteriore difesa del confine, e anche particolarmente efficace: si tratta di gente pronta a difendere la loro terra con le armi, e sebbene possano mancare dell'agilità e della forza dei soldati più giovani, suppliscono agevolmente con la loro enorme esperienza e con il coraggio rabbioso di chi, dopo tanti anni di duro lavoro, finalmente ha qualcosa da difendere.

E' una terra poco adatta per chi voglia guadagnarsi da vivere rubando, dove la legge è spesso amministrata sul posto dai suoi stessi abitanti.

Viaggiando per questi territori si attraversano verdi pianure sterminate, nient'altro che enormi pascoli interrotti di tanto in tanto dalla staccionata di una piccola fattoria.

Altri elementi che caratterizzano il panorama sono delle enormi pietre, simboli di Dytros piantati nel terreno in mezzo ai pascoli dai devoti abitanti, a protezione della loro terra.

La città di Leaf

Al centro della città di Leaf sorge una cattedrale dedicata a Dytros.

Poco al di fuori delle mura si trova il così detto "Campo di Dytros", il luogo in cui ogni anno, nella prima settimana di giugno, si svolge un importante e famosissimo torneo.

E' grande la varietà di gare, da quelle riservate agli arcieri, ai duelli di spada, per finire con l'attrazione principale, i duelli cavallereschi. Peraltro solo alcune di queste gare sono riservate ai nobili: soldati, viandanti e cittadini si possono impegnare in alcune di queste competizioni.

Fu proprio in uno di questi tornei, nel 498, che il figlio secondogenito del Duca, Pavel Keith, rimase ucciso da una scheggia della lancia del suo avversario, il Comandante dello Squadrone di Cavalleria di Leaf, Norez Iathen, il quale se la cavò con una spalla rotta (è ancora lui il al comando dello Squadrone, nonostante lo spiacevole incidente).

Le quattro Marche

Sono ben quattro le marche di Gulas: Unth (l'omonima isola), Hilltop (le Colline di Felwey), Seper (nella Catena di Longkaleb), Flagstaff (al confine con i Nomadi lungo il Nerthwik).

La Marca di Unth

Costituita dall'isola di Unth, sul lago di xxx e dalla omonima città.

E' la Marca più antica, un porto commerciale molto sviluppato che non ha nessuna caratteristica tipica della Marca di confine. In realtà si tratta di un ricco feudo che tradizionalmente appartiene alla famiglia del Duca, e che questi ha facoltà di attribuire ad uno dei suoi congiunti, al momento attuale Elize Keith, sua figlia.

La Marca di Hilltop

Comprende le Colline di Felwey, ed è stata costituita da quando sono state scoperte delle miniere d'argento nella zona.

La Marca di Seper

Comprende una fascia della Catena di Longkaleb, e di fatto controlla e supervisiona lo sfruttamento delle miniere e delle cave.

Seper è di fatto una colonia penale: gran parte dei condannati dell'intero Ducato lavorano qui.

La Marca di Flagstaff

Nota: Per i dettagli sulle forze ai suoi comandi, vedere l'approfondimento dedicato a: “Il Vallo di Nerthwik, la Marca di Flagstaff e le Guarnigioni di Confine”, in fondo a questo capitolo.

Luoghi di particolare interesse

Le Cascate di Myriel

Si trovano nella Marca di Seper, nel cuore della Catena di Lonkaleb, pochi chilometri più a valle delle sorgenti del fiume Kysir.

Capo Kleist

Anch'esso nella Marca di Seper, non lontano dalle Cascate di Myriel, e l'ultimo villaggio alla fine di un lungo sentiero che partendo dalla cittadina di Kant segue una profonda vallata, collocato su di un alto monte.

La Landa di Thum

E' una vasta zona collinare che si trova nella Marca di Flagstaff, spesso coperta da una fitta coltre di nebbia, e sito di innumerevoli enormi tumuli la cui costruzione risale a tempi antichissimi.

Secondo molti ognuna di queste colline non è altro che un tumulo ormai sepolto dall'erba.

Il Bosco di Feyrd

Si trova nella Baronìa di Odher, e nelle radure al suo interno ci si può imbatter in starne e antiche costruzioni, generalmente alte colonne scolpite.

Il Vallo di Nerthwik, la Marca di Flagstaff e le Guarnigioni di Confine

Origini e sviluppo del Vallo

Lungo l'argine occidentale del fiume Nerthwik già più di due secoli fa fu costruito un primo lunghissimo vallo costituito da un semplice terrapieno, che difendeva le pianure nord-orientali di Greyhaven dalle frequenti incursioni di bande di predoni nomadi.

Successivamente ed a più riprese il terrapieno fu in buona parte rinforzato e sostituito da una vera e propria cinta muraria.

Infine, dopo l'annessione di parte della foresta vicina al corso del fiume, circa mezzo secolo fa, le difese sull'argine sono state estese a nord, con un'alta palizzata, visto che i Nomadi riuscivano spesso a penetrare attraverso la zona boscosa sino ad allora sguarnita.

Le difese del Vallo

Nella parte pianeggiante (per un totale di quasi 200 chilometri), circa 4/5 della lunghezza del vallo è costituita da mura alte dai 4 ai 6 metri, il restante 1/5, in corrispondenza dei tratti più ampi del fiume, da un semplice terrapieno di 3-5 metri.

Anche la vicinanza delle torri è variabile, con una media di una ogni 100 metri.

Nella parte immersa nella foresta (un'altra cinquantina di chilometri) le mura si trasformano in alte e robuste palizzate, dai 4 ai 5 metri, e le torri in pietra lasciano il posto a torrette d'avvistamento in legno, distanti l'una dall'altra non più di 50-75 metri.

La Marca di Flagstaff

La Marca di Flagstaff e le sue guarnigioni ovviamente sono state affidate ad un uomo che gode della massima fiducia non solo del Duca di Gulas, ma anche del Granduca.

Fiducia non solo nelle sue capacità militari ma soprattutto nella sua fedeltà, visto il temibile apparato di guerra che gli è stato affidato.

Maven Yersen ha al suo comando un vero e proprio esercito di stanza lungo il Vallo di Nerthwik ed una guarnigione mobile, composti da soldati perfettamente addestrati ed equipaggiati, la prima linea contro eventuali tentativi di incursione da parte dei Nomadi.

Al confronto, il resto delle truppe del Ducato di Gulas, appaiono come riserve da utilizzare in caso di necessità.

Il costo delle truppe della Marca è a carico di tutto il ducato, ovvero ogni feudatario contribuisce con parte delle tasse al suo mantenimento. Formalmente si tratta di truppe del Duca di Gulas, ovvero del Granduca, affidate al comando di un Generale, nello specifico il Marchese Maven Yersen.

Le Forze della Marca di Flagstaff

Sotto il comando del Marchese Maven Yersen si trovano 2 guarnigioni.

La prima è la Guarnigione di Nerthwick, una guarnigione fissa composta da circa 10.000 uomini, nella quasi totalità fanti, dislocati lungo tutto il percorso del Vallo di Nerthwik. Tendenzialmente ognuna delle 2000 torri che si trovano lungo il Vallo è guardata da 5 soldati.

La seconda è la Guarnigione di Flagstaff, una guarnigione mobile il cui compito è intervenire in caso di tentativo di infiltrazione nemica, sia intervenendo lungo il Vallo, sia intercettando le forze che riuscissero a penetrare nel territorio del Ducato. E' composta da 5.000 unità: 3.000 di Cavalleria Leggera e 2.000 di Cavalleria Pesante (il fulcro della Guarnigione, lo storico Squadrone di Cavalleria di Leaf, costituito da cavalieri estremamente esperti ed abili), ed è divisa in 5 reggimenti, ognuno dei quali di stanza in accampamenti fortificati dislocati lungo il vallo.

I fanti e i cavalieri appartenenti a queste guarnigioni si riconoscono facilmente: indossano un ampio e caratteristico mantello di colore rosso amaranto.

La Libera Città di Erengard

Il Trattato di Erengard e lo Status di Libera Città

Lo speciale status politico della Libera Città di Erengard fu riconosciuto dal Trattato di Pace stipulato tra la Repubblica Elfica di Lankbow ed il Granducato di Greyhaven alla fine delle ostilità.

Alla città di Erengard venne riconosciuta la completa autonomia dal Granducato, nonostante si trovi quasi a 30 chilometri a sud della Foresta di Lankbow, e meno di 200 ad est di Gulas; è di fatto una Città Stato, ed i suoi confini si estendono per non più di 2 chilometri al di fuori delle sue mura.

Ordinamento ed Istituzioni

Erengard è governata dalla Giunta delle Gilde Mercantili, che ogni 3 anni elegge il Mastro Capo, suprema carica politica: si può trattare di un uomo o di un elfo, sicuramente di un influente mercante riconosciuto adatto al compito di salvaguardare gli interessi ed il bene comune della città.

Come detto, è assolutamente indipendente da ogni autorità del Granducato; il Trattato prevede che non possieda alcuna forza militare, e di conseguenza ha solo una propria milizia cittadina.

Il commercio

Per la sua posizione e condizione Erengard risulta essere un centro di commercio di enorme importanza: sebbene sia nata come concessione del Granducato alla Repubblica di Lankbow, che pretendeva come condizione per la firma del Trattato la possibilità di continuare ad avere un punto di smercio virtualmente libero dai dazi di Greyhaven, ben presto si è sviluppata ben oltre tali esigenze.

Ormai nell'incredibile mercato di Erengard si possono trovare, oltre alle pregiate stoffe elfiche, merci e mercanti che provengono dalla costa occidentale e da Feith, dal lontano sud e da Delos, persino dalle inaccessibili terre dei Nomadi.

Descrizione

Le vecchie mura della città, costruite due secoli fa, non sono più in grado di contenere tutti gli edifici, ormai per buona parte al loro esterno.

La città conta solo 20.000 residenti, compresa una grande comunità elfica (circa 5.000 elementi), ma a questi si devono sommare altri 10.000-20.000 persone, tra mercanti ed il loro seguito, provenienti da tutto il continente di Sarakon.

La preoccupazione maggiore dei cittadini di Erengard è quella di mantenere la tranquillità e l'armonia necessaria per far prosperare i loro affari. Spesso tale aspirazione si scontra con la realtà di una città che vanta un grande numero di etnie e di culture diverse.

Templi

Vi si trova una grande Cattedrale dedicata ad Iluvatar, imponente e ricchissima, decorata ed abbellita a spese dei mercanti della città.

Altri templi importanti: Harkel e Ilmatar.

Altri luoghi di interesse

La Locanda del Vecchio Gufo, dove si mangia bene senza spendere più del giusto, e dove è facile immergersi nella realtà della città, visto che il posto è frequentato soprattutto da mercanti.

L'Ordine della Lancia d'Argento

L'istituzione dell'Ordine

Nella primavera del 491 il Barone Gunther D'Armagn, che da poco aveva compiuto i 50 anni ed abbandonato il comando dello Squadrone di Cavalleria Pesante di Leaf, ebbe un'idea: costituire un Ordine di Cavalieri svincolato dal Clero, che si affiancasse ai Paladini delle Chiese della Luce ma al tempo stesso si distinguesse per diversi aspetti.

D'Armagn si recò personalmente dal Granduca, e solo dopo aver ottenuto il suo permesso e la sua benedizione, iniziò a mettere in pratica la sua idea: l'Ordine della Lancia d'Argento nacque ufficialmente il 3 gennaio del 492.

L'Ordine della Lancia d'Argento

Sono ammessi all'Ordine solo i nobili.

Entrando nell'Ordine i Cavalieri rinunciano ad ogni diritto di proprietà privata, per tutto il tempo che vi rimarranno, come pure rinunciano a contrarre matrimonio.

A tutte le necessità e le spese provvede l'Ordine, che si sostiene tramite le ingenti donazioni che riceve dalle famiglie dei Cavalieri, che elargiscono una cifra in base alle loro possibilità nel momento in cui i loro rampolli sono ammessi al noviziato, e da altri benefattori: di contro per l'Ordine non esiste bottino di guerra, tutto viene rimesso nella mani del Granduca.

Il comando assoluto spetta normalmente al Generale dell'Ordine (in questo momento l'ormai anziano Gunther D'Armagn, che nel frattempo ha ricevuto il titolo di Visconte). Ma formalmente la sua è solo una delega ricevuta dal Granduca, il quale, in caso di necessità, ovvero ogniquivolta lo ritenesse necessario, può subentrare al Generale nel comando.

L'Ordine, come sancito dall'Atto di Fondazione firmato dal Granduca, è esentato da ogni tipo di tassa, balzello o dazio, ed i villaggi e le città del Granducato, come pure tutti i Feudatari del Granduca, sono tenuti ad offrire ospitalità ai Cavalieri dell'Ordine e foraggio per le loro cavalcature.

L'Ordine ha un Codice d'Onore particolarmente severo e rigido, stilato dal fondatore D'Armagn e siglato dal Granduca: ogni trasgressione è punita, come misura minima, con l'espulsione.

Requisiti, noviziato e investitura

La nobiltà è condizione necessaria ma non sufficiente per essere accettati nell'Ordine.

Sebbene non esista un limite d'età (se non quello dettato dal buonsenso e dalle circostanze) i pretendenti devono dimostrare di essere esperti cavallerizzi, e di essere abili sia nell'uso della spada che dello scudo.

Il noviziato dura un minimo di 3 anni, impiegati in buona parte nell'addestramento con la lancia da guerra: esistono delle eccezioni, come ad esempio i veterani dello Squadrone di Cavalleria Pesante di Leaf, per i quali il noviziato può essere ridotto o eliminato completamente.

Solo quando sono in grado di effettuare cariche ordinate ed precise, sia in schieramento da battaglia che da schermaglia, i novizi sono ufficialmente investiti Cavalieri dell'Ordine.

Con la nomina si acquista il titolo di Sir (e contestualmente si perdono gli altri titoli nobiliari) ed il diritto a portare il segno distintivo dell'ordine, una lancia da guerra decorata in argento.

Effettivi ed equipaggiamento

Sono, al momento, non più di 500 Cavalieri, oltre ad un centinaio di novizi.

I loro mantelli e ed i loro paramenti sono verde smeraldo, ed il loro simbolo è la punta di una lancia d'argento, che campeggia sia sullo scudo che sul fratino.

Tutti sono equipaggiati con spada e scudo, oltre ad un'altra arma da mischia a scelta, ed ovviamente la lancia da guerra.

Portano armature pesanti, di piastre, ed anche i loro cavalli da guerra sono protetti da bardature di maglia.

Organizzazione e comando

Solitamente si muovono in piccole pattuglie di 3, 6 o 12 cavalieri, a seconda delle necessità.

Quando si spostano in squadroni e devono coprire grandi distanze in fretta, sono accompagnati ognuno da uno scudiero personale, il quale ha con sé due cavalli da cavalcatura, per non stancare il cavallo prima della battaglia e per muoversi più rapidamente. In questi casi, essendo numerosi, preferiscono accamparsi fuori dai centri abitati, ottenendo come al solito cibo e foraggio dalle autorità locali.

E' il cavaliere anziano ad avere il comando, e non esistono altri gradi, a parte quello, assoluto, di Generale dell'Ordine, il quale può nominare Comandante di Campo per le operazioni più complesse.

Le uniche autorità a cui fanno riferimento i Cavalieri sono il Codice dell'Ordine, il Generale, e sopra tutto il resto il Granduca: altre autorità non vengono riconosciute.

Il successo dell'Ordine

La base operativa dell'Ordine fu stabilita a Gulas, in una fortezza nelle campagne del Baronato di Odher, Feudo di Gunther D'Armagn.

Ma nel giro di pochi anni sono sorte altre sedi dell'Ordine, e le richieste di adesione sono aumentate esponenzialmente, al punto che molte sono le domande alle quali non si può dar seguito: il tipo di armamento ed addestramento è destinato ad una forza d'élite infatti, ad un piccolo nucleo di principi guerrieri.

L'intuizione di D'Armagn si fondava su tre presupposti:

- L'orgoglio della nobiltà, la possibilità di aderire ad un Ordine esclusivamente nobiliare, a differenza delle Chiese, aperte ovviamente a tutti i censi. Tale prospettiva risulta appetibile soprattutto per le Casate più giovani, in particolare quelle dei Feudi del nord, alla ricerca di una ulteriore "investitura", o consolidamento del loro status.
- La soluzione dei problemi economici di alcune grandi casate, che possono "sistemare" i loro numerosi figli maschi, in maniera dignitosa e persino onorevole. Questa seconda prospettiva attrae le Casate più antiche, che nel corso dei secoli possono aver perso potere economico.
- La mancanza di uno strumento davvero efficace nelle mani del Granduca, per intervenire in situazioni delicate senza l'intermediazione di altri poteri, come la Chiesa o gli armati di altri feudatari. L'Ordine va a colmare questa lacuna, sebbene l'esiguità del numero possa a prima vista farlo apparire più come un simbolo.

Per questo tra i Cavalieri si possono trovare giovani rampolli delle Casate del Nord in cerca di gloria, figli cadetti di Feudatari del Sud, piccola nobiltà proveniente dall'esercito.

Le invidie

Con il successo sono aumentate anche le invidie.

Le velenose maldicenze raccontano che l'Ordine sia sempre più ricco, che in cambio della nomina di un Cavaliere le Famiglie Nobili elargiscano donazioni enormi, che i membri più anziani navighino nel lusso in deroga al loro stesso Codice.

Nonostante si tratti di una casta chiusa, sono amati dal popolo (almeno fino a quando muovendosi in massa non svuotano i loro granai), ma spesso odiati dai Feudatari, in quanto visti come simbolo, o meglio segno tangibile dell'autorità del Granduca su tutto il territorio, su tutti i Feudi e su tutti i Vassalli. Agendo in nome della legge superiore del Granduca, agiscono al di sopra di quella dei Feudatari.

Secondo alcuni consiglieri del Granduca (inevitabilmente parenti di feudatari sparsi su tutto il territorio) sarebbero più gli attriti che creano che i problemi che risolvono.

E sebbene la Chiesa non abbia motivi per detestarli, certo non ne ha per amarli.

Guida alle città

Contea di GALEN	
Dimensioni della città	Contea nel Ducato di Gulas
Aspetto della città	
Fortificazioni	La città è circondata da mura.
Luoghi di Culto	
Locande e Osterie	Locanda gestita da un tizio losco legato agli spionaggi della misteriosa guardia segreta che perseguitò i proprietari del Gallo d'Oro molti anni or sono.
Mercato	Il prodotto tipico sono le stoffe, si trovano bei vestiti a buon mercato
Pronto Soccorso	Vecchio medico misterioso che vive in una casa a mezza giornata di distanza dalla città Un guaritore
Contatti	Guardia civica amico di Cormac
Varie	Fuori città ci stava la casa di Elmer, ora ridotta a un cumulo di macerie