

La struttura del Granducato

Introduzione

Il Granducato di Greyhaven occupa un vasto territorio all'estremità occidentale del Continente di Sarakon. È circondato a Nord dalla Repubblica elfica di Lankbow, a Est da alte montagne oltre le quali si stendono le steppe dei Nomadi, a Sud dall'Impero di Delos e a Ovest dal Mare.

L'ambiente è vasto e molto vario, ospita fertili pianure attraversate da fiumi, foreste impenetrabili ed un colossale massiccio montuoso al centro.

Nonostante vi siano alcune grandi città, la popolazione è mediamente scarsa e di conseguenza molte zone sono selvatiche e del tutto abbandonate. Lì non è raro trovare resti di civiltà dimenticate, ricoperti dai rampicanti e ormai in rovina.

L'attuale Granducato si è formato in seguito ad una scissione dall'Impero di Delos, di cui prima era una provincia: i cosiddetti "Temì del Nord". I contatti con l'Impero sono rimasti sempre molto intensi, col trascorrere degli anni, e nonostante le grandi differenze tra i Ducati interni, si può dire in generale che il Granducato è un territorio ricco di risorse e di traffici commerciali.

Le strade e la rete efficiente di stazioni di posta è uno dei punti di forza del Granducato, insieme all'illuminata politica del suo governante, il Granduca Harald Bjorgson.

Questo capitolo illustra a grandi linee gli elementi caratteristici del Granducato di Greyhaven, nella misura in cui sono comuni a tutti i sette Ducati che ne fanno parte. Per una trattazione più approfondita si consiglia la lettura dei Ducati, in particolare del Ducato Centrale, in cui si trova la capitale Greyhaven e i suoi governanti.



La distribuzione demografica del Granducato

La società del Granducato è principalmente suddivisa, con riguardo alla densità della popolazione, lungo i territori adiacenti ai principali corsi d'acqua, che ne costituiscono la parte più abitabile: la relativa scarsità della popolazione in rapporto all'estensione territoriale del Granducato è principalmente dovuta alle asperità naturali di molti degli spazi interni, alla modesta crescita demografica della popolazione ed alla giovane età del Paese.

Qui di seguito, riportiamo i dati relativi ad una stima della popolazione del Granducato e dei principali centri abitati:

Popolazione totale (stimata) del Granducato:	3.800.000 circa
Popolazione del Ducato di Greyhaven (Capitale inclusa):	800.000 circa
Popolazione media di ogni ducato:	500.000 circa
Nobili per abitanti:	1 / 100 (Qualsiasi rango)
Militari per abitanti:	1 / 50 (Qualsiasi grado)

CENTRO ABITATO (medio)	POPOLAZIONE (appr.)	LOCANDE (in media)*	GUARDIE CIVICHE**
Citta' di Greyhaven	65.000	50	Fino a 300
Citta' Ducale	30.000 -50.000	25-35	80-120
Contea	15.000 -25.000	15-20	40-70
Baronia	5.000 -15.000	8-12	20-40
Cittadina	3.000 -5.000	4-6	8-12
Villaggio	1.000 - 3.000	2-3	4-8
Piccolo villaggio	Meno di 1000	1	2-4

***:** Le locande a cui si fa riferimento sono quelle aperte tutto l'anno: ad esse si aggiungono casolari, locande aperte solo alcuni mesi all'anno o in occasione di eventi particolari, ed altri alloggi a pagamento (casolari, case di contadini in affitto per una notte, etc.)

****:** Guardie Civiche in servizio attivo, in tempo di pace e disponibili in qualsiasi momento.

L'organizzazione politica del Granducato

Il Granducato ha una struttura di tipo feudale piramidale: al di sotto del Granduca, che ufficialmente ha in mano le redini di tutto il Granducato, si trovano i sei Duchi di Surok, Amer, Krandamer, Benson, Feith e Gulas, che amministrano gli omonimi Ducati, ciascuno frazionato in un numero variabile di Contee. Le città principali del Granducato (oltre ovviamente a Greyhaven, la capitale) sono quindi proprio le rispettive capitali dei Ducati e delle Contee in essi contenute, a loro volta suddivise in Baronie, possedimenti di piccole o medie dimensioni e governate da un Barone.

I gradi nobiliari, oltre che tramite legami di sangue, vengono trasmessi dai nobili di grado superiore principalmente per meriti di guerra, e parallelamente alle promozioni sul campo (o per fedeltà); per questo motivo, nel Granducato, intraprendere la carriera militare può essere molto conveniente.

Qui sotto vengono riportati i titoli nobiliari esistenti nel territorio di Greyhaven.

La carica più alta in vigore è quella del *Granduca*, che amministra i Feudi intorno alla Città di Greyhaven, il primo tra i Sette Ducati che compongono il Granducato: sotto di lui vi sono sei Duchi, Feudatari delle altre sei Città Ducali.

All'interno di ciascun Ducato, i territori sono poi ulteriormente frazionati: il *Duca* ha la responsabilità di nominare i *Conti*, che solitamente amministrano città di medie dimensioni (dette appunto Contee), ed i *Marchesi*, incaricati di gestire possedimenti in territorio non ancora civilizzato, inesplorato o non ancora sfruttato appieno: spesso parenti (anche alla lontana) di Duchi e di Conti, i Marchesi ricevono con la loro nomina ampi appezzamenti di terreno con incarichi generici (la bonifica, il disboscamento, la costruzione di una serie di insediamenti, l'esplorazione). Questi territori sono generalmente conosciuti con il nome di Marche.

I *Baroni* sono i feudatari nominati dai Conti per l'amministrazione dei singoli possedimenti, ed in particolare delle città importanti (che portano il nome di Baronie o Città Baronali) comprese nel territorio della Contea: il primo dei Baroni, solitamente il più fidato, è detto *Visconte*, e non di rado gode di poteri particolari (oltre a fare le veci del Conte, in sua assenza).

L'amministrazione dei borghi abitati che si sviluppano all'interno delle singole Baronie (cittadine e villaggi) viene di solito affidata a degli uomini fidati (figli, fratelli o consiglieri), talvolta non appartenenti neppure alla nobiltà locale. Questi "individui di fiducia" operano sotto lo stretto controllo del Barone, e hanno il compito sostanziale di fare le sue veci: prendono il nome di *Borgomastri*, e non di rado vengono utilizzati anche da Conti e Duchi per l'amministrazione di singole città.

In aggiunta ai titoli elencati vi sono inoltre quelli di *Cavaliere* (nominato da un qualsiasi Barone, Visconte, Conte o Marchese) e di *Alto Cavaliere* (di nomina Ducale).

TITOLI NOBILIARI

Granduca
Duca
Marchese o Conte
Visconte
Barone

INCARICHI DI GOVERNO

Borgomastro

TITOLI ONORIFICI

Alto Cavaliere
Cavaliere

All'interno del Granducato, il Potere viene amministrato dai Feudatari per mezzo di un Consiglio formato da questi ultimi e da una serie di rappresentanze dei loro vassalli, selezionate in pari misura tra i nobili ed eminenti (e spesso altolocati) membri della popolazione.

Il Potere legislativo

L'esercizio del Potere legislativo è prerogativa del *Consiglio Ducale*. Esso si compone del *Duca*, che ha il diritto di veto su qualsiasi decisione e determina le decisioni nelle situazioni di stallo, di un *Consigliere* (solitamente nominato o indicato dal Granduca) e di due rappresentanti per ciascuna Contea, uno di essi obbligatoriamente nobile, selezionati dal Conte sulla base delle segnalazioni dei Feudatari locali.

Nel caso di decisioni particolarmente rilevanti per il Granducato, il Consiglio lascia il posto ad un diverso tipo di organo, denominato *Concilio del Granducato* e costituito, oltre che dal Granduca, da tre rappresentanti per ciascun Ducato (due di essi obbligatoriamente nobili).

All'interno delle singole Contee, le faccende di stato vengono discusse da un consiglio formato dal Conte, dal Ministro di Giustizia, da un Consigliere (solitamente nominato o approvato dal Duca) e da due rappresentanti di ciascuna Baronia, uno dei quali obbligatoriamente nobile.

Provvedimenti Urgenti

In qualsiasi momento, un Feudatario (Duca o Conte) ha la possibilità di dichiarare un "provvedimento urgente", senza ricorrere alla convocazione del Consiglio: il provvedimento, che entra in vigore immediatamente dopo essere stato proclamato, può essere discusso in sede di Consiglio successivamente.

Il Potere esecutivo

Il Potere esecutivo è attuato sul territorio dalla *Guardia Civica*, con a Capo un *Generale della Guardia* (uno per Ducato), non di rado posto direttamente dal Granduca: solitamente, ogni Contea ha un Capitano delle Guardie che coordina l'operato di *Marescialli* (Baronie) e *Sergenti* (Città, Villaggi): non di rado si trovano Capitani preposti anche al controllo delle Baronie più grandi.

Il Potere giudiziario

Amministrato dal *Duca*, tramite i *Ministri di Giustizia* (uno per Contea, nominati dal Duca) ed i *Giudici* (nominati dai Ministri ed itineranti all'interno delle varie Contee). In assenza del Ministro di Giustizia, il potere Giudiziario è affidato al Generale della Guardia Civica locale (o alla Guardia civica avente grado più alto).

Qualsiasi imputato può chiedere ed ottenere una *Grazia* dal Duca, che in qualsiasi momento ha la facoltà di interrompere un procedimento giudiziario e/o liberare istantaneamente un prigioniero o un accusato: questa particolare procedura ha però luogo solo qualora un Feudatario (Conte o Barone della città in cui è avvenuto il fatto) interceda direttamente presso il Duca, facendosi carico del prigioniero ed invocandone la Grazia.

Nell'anno 503 il Granduca Harald Bjorgson ha istituito la carica di *Alto Magistrato*, in numero pari ad uno per Ducato: queste figure, nate per coordinare il lavoro dei Ministri di Giustizia, godono di ampia fiducia ed autonomia, e sono state poste "a guardia del Buon Ordine del Paese" per

contrastare i poteri della Nobiltà locale, che non di rado si sottraggono al giudizio e alla condanna da parte dei Ministri di Giustizia; la loro sfera di influenza non si limita pertanto solo al Ducato presso cui esercitano la loro funzione, ma investe l'intero Granducato.

Titoli dei nobili feudatari

L'etichetta che contraddistingue un *Nobile* (sia che egli abbia un feudo in affidamento o meno) è quella di *Lord*, per una donna di *Lady*: tutti i parenti di sangue di un Nobile, sono anch'essi dei Lord, e compaiono nell'albero genealogico della Casata rispettiva.

Il titolo nobiliare di un feudatario coincide nella maggior parte dei casi con il tipo di feudo (o di feudi) che egli possiede: chi governa una Baronia sarà definito Barone, chi ha il controllo di una Contea sarà noto con il titolo di Conte, e così via.

Es.: Henry Warlock, Conte di Stronheim.

Un Feudatario che sia parente di uno o più feudatari più importanti di lui avrà un titolo nobiliare tale da ricordare sia il proprio possedimento che il grado di parentela con il/i feudatario/i in questione.

Es.: Bernie Warlock, Barone di Glasnost, figlio del Conte di Stronheim, nipote del Duca di Whales.

Titolo dei nobili senza feudo

Un Nobile privo di Feudo è detto semplicemente *Lord* (o *Lady*), ed il suo titolo nobiliare consiste nel suo grado di parentela con i nobili feudatari di cui la sua dinastia si fregia, dal più importante al meno importante.

Es.: Lord Ulrich, figlio del Conte di Marlan, fratello del Barone di Leginor.

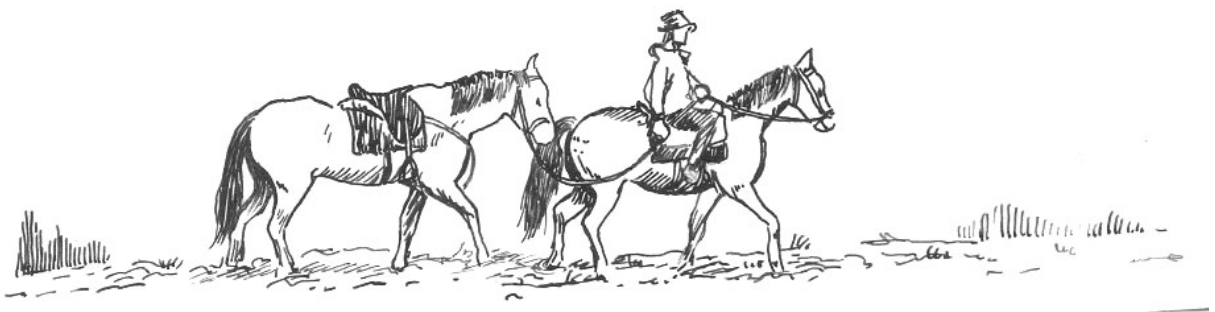
Eredi e successioni

Il fratello di un Feudatario ha generalmente un'importanza superiore a quella degli eredi del Feudatario stesso, almeno fino a quando il Feudatario è in vita.

L'erede designato (uno dei figli, convenzionalmente il maschio primogenito) diventa il nuovo Feudatario immediatamente a seguito della morte del precedente, superando ovviamente per importanza qualsiasi altro figlio o fratello del defunto da quel momento in poi.

In caso di mancanza di eredi (e solo in quel caso), il Feudo passa nelle mani del fratello più grande: in caso di un erede ancora troppo piccolo per assumersi la responsabilità del Feudo, lo zio (ovvero il fratello più grande del defunto) avrà il compito di tenere il Feudo provvisoriamente, fino a quando non potrà essere rilevato dal futuro erede.

Convenzionalmente, la successione è appannaggio esclusivo degli eredi maschi del Feudatario: eventuali femmine possono ricoprire il ruolo di eredi soltanto se mancano possibili alternative maschili (es. nessun figlio maschio), o se verranno nominate eredi in luogo del maschio primogenito per volontà scritta del Feudatario: in altre parole, una femmina erediterà un Feudo soltanto se non avrà fratelli maschi in grado di poter svolgere quello stesso ruolo. Questo spiega perché il numero delle Baronesse e delle Contesse sia così basso rispetto ai Feudatari di sesso maschile.



Le Leggi

Lo Statuto di Greyhaven è il testo di riferimento per le leggi di tutti i Ducati facenti parte del Granducato. Le eventuali eccezioni sono chiarite volta per volta nei singoli atlanti.

Estratto dallo Statuto di Greyhaven

1. Sull'autorità del Granduca (modificato nel 267 da Desmon Hordkleist)

La massima autorità del Granducato è rappresentata dal Granduca di Greyhaven: tutti i Duchi, i Marchesi, i Conti, i Visconti ed i Baroni sono tenuti a rispettare l'autorità del Granduca di Greyhaven. Tutte le cariche sopracitate possono essere assegnate, mediante nomina ufficiale, da autorità Nobiliari di grado superiore, relativamente al territorio di loro competenza (ad esempio, un Conte potrà nominare Visconti o Baroni all'interno della sua Contea): il titolo nobiliare di Granduca è da intendersi come ereditario.

Qualora il Granduca non avesse eredi, a succedergli alla sua morte sarà il Duca di Surok; qualora anche il Ducato di Surok si trovasse senza governante, la nomina a Granduca passerà di diritto al Duca di Amer; qualora anche il Ducato di Amer si trovasse senza governante, la nomina passerà di diritto al Duca di Krandamer, e poi a seguire al Duca di Benson.

2. Sui governanti del Granducato

Ogni governante avente titolo nobiliare deve sempre e comunque sottostare all'autorità di un governante suo pari in caso egli stesso si trovi nei territori o nei possedimenti di quest'ultimo: questo punto dello Statuto non è valido qualora il governante ospite sia di grado superiore a quello di colui che lo ospita; in quest'ultimo caso, l'ospitante non avrà alcun tipo di autorità sull'ospitato. Questo non è valido in caso di Nobili non aventi mansioni di governo o territori.

3. Sui Mercati

All'interno del Granducato è possibile intraprendere qualsivoglia tipo di mercato, di scambio o di baratto, purché esso non vada contro uno o più punti del presente Statuto. La moneta del Granducato è la Corona d'oro, d'argento, di bronzo e di rame. Lo Scudo Imperiale è accettato ugualmente alla Corona, con il medesimo valore a seconda del metallo da cui è composto.

4. Sulle colpe e sui reati

I reati che si possono commettere nel Granducato di Greyhaven sono elencati in ordine e lettera decrescente, a seconda della loro gravità: un reato punibile con la legge A è detto crimine (o reato) di classe A, e così via. Le ammende sono da intendersi in Corone d'Argento.

- A** Ammenda di 5-10 Corone o carcere (da 1 a 6 giorni).
Tentato furto fino a 3 Corone; turpiloquio; oltraggio.
- B** Ammenda di 10-20 Corone o carcere (da 10 a 30 giorni).
Tentato furto da 4 a 10 Corone, furto fino a 5 Corone; aggressione; ubriachezza molesta; Rissa.
- C** Ammenda di 20-50 Corone e/o carcere (da 1 a 3 mesi).
Tentato furto da 11 a 50 Corone, furto da 6 a 10 Corone; Aggressione a mano armata.
- D** Ammenda di 100-300 Corone e/o carcere (da 1 a 6 mesi).
Tentato furto da 51 a 200 Corone, furto da 11 a 50 Corone; percosse o ferite gravi, adulterio.
- E** Ammenda di 300-1000 Corone e/o carcere (da 2 a 12 mesi).
Tentato furto da 201 a 500 Corone, furto da 51 a 200 Corone. Violazione di proprietà, violenza carnale.
- F** Ammenda da 1000 a 10000 Corone o carcere (da 1 a 6 anni).
Tentato furto da 501 a 1000 Corone, furto da 201 a 500 Corone; omicidio preterintenzionale.
- G** Carcere (da 11 a 20 anni), possibile confisca dei beni e/o pena di morte.
Tentato furto dai 1001 Corone in su, furto dalle 501 Corone in su; omicidio colposo, omicidio su commissione.
- H** Pena di morte, possibile confisca dei beni.
Omicidio di primo grado (fino a 2 persone).
- I** Pena di morte e confisca dei beni.
Strage, Alto Tradimento.

Nota: Presso alcune città, la gogna viene applicata in luogo del carcere, in special modo se il reato è ai danni di un nobile. Un giorno di gogna equivale, a seconda dei casi, a un numero di giorni di prigione variabile dai 3 ai 10. Per Furto si intende anche il danneggiamento intenzionale di oggetti o proprietà altrui. Talvolta, per alcuni Reati di classe G, H o I, si preferisce punire il colpevole con l'esilio a vita anziché con il carcere o con la morte.

Nel caso in cui vi sia una differenza sociale di qualsiasi tipo tra la vittima e l'artefice del reato, la classe del reato potrebbe slittare avanti o indietro (a discrezione del Master, ed a seconda del tipo di Feudo e delle sue consuetudini sociali) nella scala di lettere appena presentata a seconda del risultato ottenuto sottraendo alla classe sociale della vittima quella dell'artefice, tenendo conto della seguente scala di valori:

DISEREDATI:	0
POPOLANI:	1
CITTADINI:	2
ONORATI CITTADINI:	3
NOBILI:	4

In tal modo, se un diseredato verrà condannato per tentato furto di 1 Corona o equivalente ai danni di un Onorato Cittadino, il reato slitterà verso il basso di quattro punti (3 - 0), e quindi dalla classe A alla classe D. Invertendo i ruoli della vittima e dell'artefice, invece di un 3 otterremmo un -3 (0 - 4), di conseguenza il reato di classe A slitterebbe in alto di quattro punti, uscendo di scala: il cittadino benestante potrebbe dunque non venire punito per l'atto compiuto ai danni del diseredato.

Nota: Un reato più lieve del reato di classe A cessa di essere un reato (come nell'esempio appena portato): un reato più grave del reato di classe I va invece trattato alla stregua di un reato di classe I.

I testimoni sono ascoltati anch'essi a seconda della loro condizione sociale, in base alla tabella precedente: in tal modo, un testimone Benestante conterà, a termini di legge, quanto quattro testimoni Molto Poveri. I Diseredati, come si può ben vedere, non vengono presi in considerazione come testimoni (il loro valore è pari a 0).

Un soggetto che commetta due volte un reato della medesima classe è detto recidivo, e viene punito con la classe successiva a quella del reato da lui commesso: se, invece, commette un reato di classe inferiore (o meglio, più leggero del precedente) verrà comunque punito con la classe del primo reato da lui commesso. Per fare due esempi esplicativi, un cittadino che commetta un reato di classe C, sconti la pena, e commetta in seguito un reato di classe C, sconterà una pena di classe D. Commettendo invece un reato di classe A o B, sconterà sempre e comunque una pena di classe C.

Gli archivi di una città valgono anche per tutte le altre, ed i reati registrati rimarranno validi fino a quando il Granduca non deciderà di proclamare un'amnistia, che causerà la cancellazione di tutti gli archivi.

5. Regole di ospitalità

Ogni cittadino del Granducato è obbligato a dare ospitalità allo straniero che ne facesse esplicita richiesta, qualora fosse nelle sue possibilità. Disobbedire a questa legge è considerato un crimine di classe A.

Un Nobile che si trovi in territorio di un governante avente un grado inferiore al suo potrà imporre le sue volontà al suo ospite solo qualora l'ospite stesso amministri quel determinato territorio in vece sua (sia, cioè, un suo vassallo). Per vassallo si intende un Nobile di grado inferiore che amministri una porzione di territorio posseduto (ad esempio, un Barone della Contea di Minor è un vassallo del Conte di Minor).

6. Sulla Schiavitù (Abrogata nel 496 dal Granduca Harald Bjorgson, ancora applicata in alcune regioni)

Un cittadino che non abbia modo di pagare i debiti nei confronti di un altro cittadino o di un Nobile dona al creditore la sua libertà, e diviene quindi suo schiavo. Allo stesso modo, un avversario fatto prigioniero nel corso di una battaglia o di un duello diviene il proprio schiavo. La schiavitù dura fino a quando lo schiavo non verrà spontaneamente liberato dal suo padrone, o fin quando egli non potrà riscattarsi pagando al suo padrone il suo valore. Il valore di uno schiavo viene deciso dal suo padrone, o dai compratori in caso di asta o vendita in pubblico.

Lo schiavo è privo di diritti civili, e può essere ceduto dal suo padrone ad un altro padrone: lo schiavo è tenuto a rispettare il suo padrone, ed a compiere le sue volontà a seconda delle sue possibilità. Uno schiavo non può appartenere a più di un padrone, ma un padrone può avere un numero indefinito di schiavi alle sue dipendenze.

7. Sull'ordine temporale

All'interno del Granducato il tempo viene calcolato in questo modo: ogni giorno ha la durata stabilita di 24 ore (periodo di rotazione del pianeta attorno al suo asse), ogni mese di 30 giorni, ogni anno di 12 mesi (periodo di rotazione del pianeta attorno al centro gravitazionale del Sole, distante dal pianeta circa 150 milioni di chilometri). Ogni ora è a sua volta frazionata in 6 turni, ognuno composto da 10 minuti. Ogni minuto è composto da 6 Round, ognuno della durata di 20 Frazioni.

8. Sul diritto di Ambasciatore

Qualsivoglia ambasciatore (da un portavoce per una faccenda privata, al messo dell'ufficio postale, all'ambasciatore di uno Stato straniero) è intoccabile durante l'esercizio del suo compito, e/o per motivi legati a suoi passati compiti di ambasciatore o di portavoce. Infrangere lo Statuto aggredendo, rapinando o uccidendo un ambasciatore o portavoce implica automaticamente un reato di due classi più grave rispetto a quello normalmente applicabile: secondo questo principio, ad esempio, una semplice aggressione (in condizioni normali reato di classe B) ad un ambasciatore o portavoce verrà considerata reato di classe D (due classi più in basso) a termini di legge.

9. Sulle consuetudini (modificato nel 280 dal Granduca Dytros Hordkleist)

Ogni cittadino del Granducato è tenuto ed obbligato a rispettare i suoi concittadini, siano essi Elfi, Nani, uomini, donne o fanciulli, infermi, disabili, ciechi, sordi o muti, belli o brutti, o praticanti di qualsivoglia culto, dottrina o religione dedito o rivolto alle divinità della Luce e/o alle divinità Neutrali, in quanto appartenenti tutti alla moltitudine delle genti del Granducato e del continente tutto.

10. Sulla Parità dei diritti delle Razze (introdotto nel 369 dal Granduca Bjorg Fedmann)

All'interno del territorio di Greyhaven sia le popolazioni Umane, sia le popolazioni Elfiche, sia le popolazioni Naniche godono di uguali diritti e i loro componenti verranno giudicati dai tribunali secondo i medesimi criteri.

11. Sulla Pratica di Arti Magiche (introdotto nel 371 dal Granduca Bjorg Fedmann)

Qualsiasi tipo di attività magica, esercitata senza possedere un regolare attestato rilasciato dal Circolo delle Arti Magiche di Greyhaven o da altra Scuola di Magia riconosciuta, e' da considerarsi proibita. La pratica illecita di Arti Magiche e' considerata un reato di classe D (in aggiunta ad eventuali altri reati derivanti dagli effetti della suddetta pratica).

12. Sulle Rovine (introdotto nel 372 dal Granduca Bjorg Fedmann)

Ogni rovina, ritrovamento o reperto relativo a civiltà o a costruzioni antecedenti alla formazione del Granducato e reperito al suo interno e' da considerarsi di proprietà del Granducato stesso.

L'Appropriazione indebita, il saccheggio o l'esproprio di rovine, ritrovamenti o reperti di questo genere e' da considerarsi un reato di classe pari ad un furto di pari valore.

13. Sulle Stazioni della Posta e dei Trasporti (introdotto nel 377 dal Granduca Richard Bjorgson)

A partire dall'anno 367 vengono istituiti lungo il territorio di Greyhaven gli edifici relativi agli uffici postali ed alle stazioni di posta. Queste strutture, costruiti a circa 50 km di distanza l'uno dall'altro lungo le principali strade che collegano i Ducati e le Contee del Granducato, comprendono generalmente due edifici: un casolare a due piani, costruito in legno e pietra, e contenente al primo piano l'ufficio delle registrazioni (dove vengono ricevute e consegnate le lettere, o presi a nolo carri o cavalli) ed al secondo piano gli alloggi del personale della Stazione; ed un secondo edificio, solitamente a un piano, contenente le stalle. La maggior parte delle Stazioni comprende inoltre un terzo edificio, adibito principalmente al ricovero dei viandanti, una sorta di camerata. Non di rado, nel primo edificio, l'ufficio delle registrazioni è preceduto da una piccola Taverna, dove gli avventori possono bere qualcosa o rifocillarsi con un pasto caldo.

Il Granducato fissa i seguenti prezzi, da considerarsi fissi, per ciascun servizio delle Stazioni di Posta, in stretta unione con l'Impero di Delos: ciascun Governatore, sia esso un Duca, Conte o Barone, deve fare tutto il possibile per mantenere in efficienza detti edifici ed è considerato il responsabile del loro buon funzionamento.

Lettera ordinaria *(Recapitata ciclicamente con la posta):*

1 Corona di Bronzo per pagina.

Lettera diretta *(Recapitata appositamente, con un percorso specifico):*

1 Corona d'Argento per pagina.

Lettera urgente *(Recapitata con messo e percorso specifico):*

1 Corona d'Argento + 1 Corona d'Oro per ogni 50 Km. di distanza.

Oggetti o altro:

Gli stessi prezzi delle lettere per ogni mezzo chilo di peso (misurato con buona approssimazione). In caso di oggetti ingombranti, il prezzo varia a discrezione dell'addetto o dell'ufficio postale.

Nota: Non vi sono particolari garanzie che la lettera o il pacco giungano a destinazione: tuttavia, il servizio è solitamente molto efficiente, e gran parte della popolazione ne fa periodicamente uso.

Noleggio cavalli:

Deposito iniziale pari a 2 Corone d'Argento per ogni giornata di affitto. Al momento dell'affitto, viene rilasciato al Personaggio un documento la cui copia (comprensiva del nome di chi ha inoltrato la richiesta) viene tenuta dall'Ufficio Postale, e che egli è tenuto a riconsegnare nella stazione di posta dove riconsegnerà poi l'animale. A quel punto, verrà a lui restituita la metà del deposito iniziale, sempre che le giornate pagate si siano dimostrate esatte: in caso contrario, verrà restituito all'affittuante un numero di Corone pari alla differenza tra il deposito iniziale e il numero di giornate di affitto, in modo che l'ufficio postale incassi 1 Corona d'Argento per giornata d'affitto restituendone il resto: in caso di morte o di danneggiamento dell'animale, occorrerà risarcire interamente la stazione di posta.

Non riportare un cavallo (o non procedere con il dovuto risarcimento) in una stazione di posta in un tempo limite di 10 giorni a partire dal giorno previsto per la restituzione, è considerato un reato di classe E. Le stazioni di posta mettono in conto di perdere un certo numero di cavalli a causa di furti, tuttavia il servizio è abbastanza sicuro, anche per via delle precauzioni prese al momento dell'affitto (vengono accettate solo richieste da parte di persone conosciute, o che possano in qualche modo provare la loro onestà o quantomeno la loro identità).

Es.: Joseph noleggia un cavallo per 10 giorni: paga dunque alla stazione di posta presso cui lo affitta una somma pari a 20. Restituisce il cavallo 10 giorni dopo, in un'altra stazione di posta, presentando il documento rilasciatogli dalla prima: da quello risulta il suo versamento di 20 per 10 giorni, e visto che effettivamente Joseph ha mantenuto le sue aspettative, si vede restituire 10 dall'ufficio postale. Se avesse riconsegnato il cavallo 12 giorni dopo l'affitto anziché 10, avrebbe ricevuto indietro solo 8. Se Joseph non avesse riconsegnato il cavallo entro 20 giorni dall'affitto (10 in più del giorno previsto) sarebbe incorso in un reato di classe E.

Noleggio carri:

Per quanto riguarda il noleggio dei carri, si applica lo stesso discorso fatto con i cavalli, con l'unica variazione del Deposito iniziale per giornata d'affitto (che diventa di 4 Corone d'Argento per un carro ad 1 cavallo, di 6 Corone d'Argento per un carro ad 1 cavallo con nocchiere o per un carro a 2 cavalli, di 8 Corone d'Argento per un carro a 2 cavalli con nocchiere o per un carro a 4 cavalli, di 1 Corona d'Oro per un carro a 4 cavalli con nocchiere) e dell'incasso giornaliero che l'ufficio postale tratterrà, che è pari esattamente alla metà del Deposito iniziale rispettivo (per giornata d'affitto).

Noleggio navi:

Si applica anche qui il discorso fatto con i cavalli, anche se la differenza di prezzo diventa rilevante: una nave privata ha un prezzo variabile in base agli accordi presi tra il Capitano ed il porto, ma si assesta attorno alle 2 Corone d'Argento al giorno, equipaggio escluso.

Utilizzo delle carovane:

E' uno dei mezzi più economici a disposizione degli abitanti del Granducato: le carovane consistono in un gruppo di carri e animali da trasporto, e sono dedite al trasporto di merci e di persone. Il costo di un biglietto per una Carovana è pari a 5 Corone di Bronzo per ogni giornata di viaggio: il prezzo include un pernottamento al giorno, nelle camerate che le Stazioni di Posta mettono via via a disposizione per i carovanieri.

Utilizzo delle chiatte:

Le chiatte sono grandi navi che solcano i fiumi del Granducato: sono utilizzate come mezzo di trasporto dai cittadini più facoltosi, e sono generalmente molto più sicure delle carovane di terra. Il costo di un biglietto per una Chiatta è pari a 1 Corona d'Argento per giorno di viaggio.

Organizzazione militare

Il cavalierato

Comportati da Cavaliere e sarai Cavaliere.

I *Cavalieri* possono essere nominati da qualsiasi feudatario con un titolo nobiliare da Barone in su.

I motivi della nomina possono variare: nobili natali, meriti particolari nei confronti del nobile (che, in questo modo, lo ricompensa dei suoi servizi): il motivo più comune è da ricercare comunque nei meriti militari, e nei servizi compiuti dal Cavaliere fino al momento della sua investitura.

Un Cavaliere non ha abiti o uniformi distintive particolari, ma è tenuto a portare alti gli stemmi della casata nobiliare responsabile della sua nomina: il suo compito è infatti soprattutto rappresentativo, ed uno dei compiti principali è quello di portare alti l'onore, il nome e la fama del proprio Signore. Ciascun Cavaliere ha diversi modi per provare la sua identità, non ultimo dei quali il documento che ne attesta l'avvenuta nomina, firmato dal suo Signore, che gli viene consegnato al momento dell'investitura.

Solitamente, ad un Cavaliere vengono date armi, armature ed una cavalcatura ogniqualevolta ne faccia richiesta: usanze particolari possono prevedere un equipaggiamento di altro tipo, che viene lasciato comunque a discrezione del signore. Da quest'ultimo, il Cavaliere è legato da un rapporto di reciproca stima, fiducia, rispetto e gratitudine: non vi sono doveri o obblighi particolari, in quanto non è alle sue dipendenze: ci si aspetta comunque che il Cavaliere faccia il possibile per essere d'aiuto al suo signore.

Nonostante non vi siano particolari limitazioni al numero di Cavalieri che ciascun nobile può nominare, il titolo viene concesso con una certa parsimonia, e per questo è considerato un obiettivo molto ambito: per officiare la nomina è necessaria la presenza fisica del nobile, che nel corso della cerimonia avrà cura di dichiarare il nuovo status del designato chiamando a testimone tutti i presenti (normalmente i dignitari di palazzo o il popolo). La notizia della nomina verrà poi inviata direttamente al Palazzo Ducale, dove verrà trascritta negli appositi registri.

Tutto quanto detto sopra vale anche per gli *Alti Cavalieri*: la differenza risiede nel numero molto minore di questi ultimi rispetto ai primi, e nel maggior prestigio contenuto nella carica, meritata nella maggior parte dei casi: gli Alti Cavalieri sono infatti in linea di massima uomini d'arme di eccezionale bravura ed esperienza, e godono di alto credito nella maggior parte delle situazioni.

Per quanto riguarda il rapporto con l'Esercito, il titolo di Cavaliere viene equiparato di solito al grado di Capitano, mentre al titolo di Alto Cavaliere viene associato il grado di Maggiore e/o altri ruoli di comando a seconda della necessità.

L'esercito

Oltre all'esercito del Ducato di Greyhaven (relativo al territorio sotto il diretto controllo del Granduca, ovvero il centro del Granducato attorno alla città di Greyhaven), ogni Ducato ha il suo esercito: le dimensioni, che in tempo di guerra possono essere incrementate anche del doppio, variano anche seconda delle finalità e del denaro con cui il Duca lo mantiene.

Ogni Ducato ha a disposizione gli eserciti relativi ai vassalli (Conti e Baroni), che portano l'ammontare di soldati presenti all'interno di ciascun Ducato a circa 4-5.000 unità totali. Oltretutto, in caso di guerra una gran parte della Guardia Civica viene solitamente arruolata nell'esercito secondo le modalità previste, portando l'esercito complessivo del Ducato a circa 8-10.000 unità; se si conta infine l'apporto di eventuali leve obbligatorie o di emergenza istituite in caso di guerra o di circostanze eccezionali, ogni Ducato è capace di mettere in campo un esercito totale di circa 20-40.000 unità.

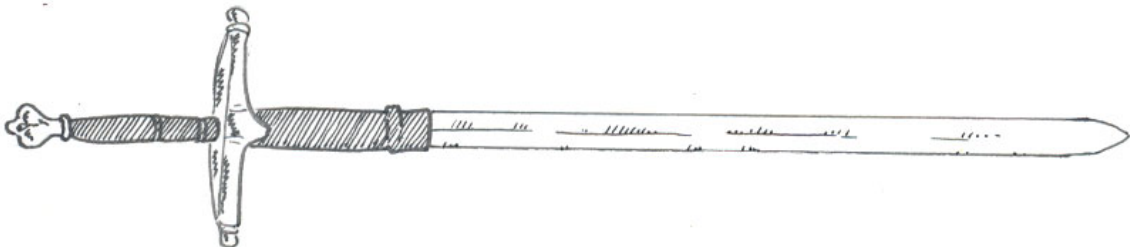
Tutte queste cifre possono variare anche sensibilmente a seconda dell'estensione, della popolazione e della politica militare di ogni singolo Ducato: nel caso del Ducato di Greyhaven, a causa dell'elevata densità della popolazione, è possibile arrivare ad un esercito Ducale complessivo che conti un numero massimo di uomini (esercito regolare, guardia civica e milizia) variabile dalle 30 alle 50.000 unità.

Per quanto riguarda i gradi militari, i ruoli di comando vengono ricoperti direttamente dai vassalli (o da loro figli, nipoti, o uomini di fiducia): La figura del Duca è quella del Generale (o del Comandante, in presenza del Granduca) dei Reggimenti (uno o più), i Marchesi e i Conti scendono in battaglia con il titolo di Colonnelli a capo delle varie Compagnie, ciascuna delle quali è composta da varie Brigate guidate dai Baroni e/o da Cavalieri (con il grado di Capitani). Qui di seguito riportiamo, come

esempio, la gerarchia militare dell'Esercito di Greyhaven, con relativi stipendi (vitto e alloggio esclusi).

PAGA DELL’ESERCITO	
GRADO	PAGA/MESE
Generale (o Duca)	200 Corone d’argento
Colonnello o Comandante (o Conte)	150 Corone d’argento
Vice Colonnello o Vice Comandante	125 Corone d’argento
Maggiore	100 Corone d’argento
Capitano (o Barone, o Cavaliere)	80 Corone d’argento
Tenente o Vice Capitano	75 Corone d’argento
Sottotenente	70 Corone d’argento
Maresciallo Maggiore	65 Corone d’argento
Maresciallo Capo	60 Corone d’argento
Maresciallo	50 Corone d’argento
Sergente Maggiore	50 Corone d’argento
Sergente	45 Corone d’argento
Caporal Maggiore	40 Corone d’argento
Caporale	35 Corone d’argento
Soldato	30 Corone d’argento

ESEMPIO DI UN REGGIMENTO DI UN DUCATO	
COMPAGNIA 1	Cavalleria Pesante
BRIGATA 1	50 Cavalieri Pesanti
BRIGATA 2	50 Cavalieri Pesanti
BRIGATA 3	50 Cavalieri Pesanti
BRIGATA 4	50 Cavalieri Medi
BRIGATA 5	50 Cavalieri Medi
BRIGATA 6	100 Cavalieri Leggeri
COMPAGNIA 2	Cavalleria Media
BRIGATA 7	50 Cavalieri Medi
BRIGATA 8	50 Cavalieri Medi
BRIGATA 9	50 Cavalieri Medi
BRIGATA 10	100 Cavalieri Leggeri
BRIGATA 11	100 Cavalieri Leggeri
BRIGATA 12	100 Lancieri a Cavallo
COMPAGNIA 3	Fanteria d’Arresto
BRIGATA 13	150 Fanti d’arresto
BRIGATA 14	100 Alabardieri
BRIGATA 15	100 Alabardieri
BRIGATA 16	100 Fanti Pesanti
BRIGATA 17	100 Arcieri
BRIGATA 18	50 Balestrieri
COMPAGNIA 4	Fanteria Pesante
BRIGATA 19	100 Alabardieri
BRIGATA 20	100 Alabardieri
BRIGATA 21	100 Fanti Pesanti
BRIGATA 22	100 Fanti Pesanti
BRIGATA 23	50 Cavalieri Pesanti
BRIGATA 24	50 Arcieri a Cavallo



La guardia civica

*Forse è per questo che non provo alcuna misericordia per i vili criminali...
Loro hanno scelto l'infamia, a me è toccata in sorte.*

Il corpo di Guardia Civica non fa propriamente parte dell’esercito; relativamente al Ducato di Greyhaven, il corpo è affidato ad un Generale della Guardia, nominato direttamente dal Granduca: negli altri Ducati, la composizione del suo organico è solitamente affidata al Duca, ma il Granduca ha la facoltà di proporre o di nominare lui stesso (in casi particolari, a sua discrezione) il Generale della Guardia di quel Ducato. I Generali della Guardia Civica si riuniscono due volte all'anno, e si mantengono continuamente in contatto per via epistolare: sono loro ad occuparsi del trasferimento degli uomini, salvo direttive o "intercessioni" di un Feudatario o di un Nobile molto influente. Il Generale della Guardia Civica di ciascun Ducato si occupa inoltre della nomina dei Comandanti della Guardia Civica (uno per Contea), che nomineranno a loro volta i Capitani delle Guardie (uno per Baronìa, o città): i villaggi più piccoli spesso sono controllati da una singola Guardia Civica, proveniente dalla caserma della città più vicina o della Baronìa di cui fanno parte. Le Guardie Civiche svolgono principalmente mansioni di polizia e sorveglianza, ma in determinati casi (ad es. nei villaggi) suppliscono ad eventuali mancanze di ordine amministrativo: riparano le strade, forniscono aiuto ai forestieri, scortano i corrieri o le stazioni di posta, etc. Solitamente, se una Guardia Civica graduata fa domanda di entrare nell’Esercito, viene automaticamente ammessa (con due gradi in meno). Come si evince molto facilmente da questo, la preparazione delle Guardie differisce di molto da quella dei Soldati dell’esercito, anche per via del numero minore di soldi che solitamente il Duca stanZIA per il mantenimento del corpo. Qui di seguito riportiamo, come esempio, la gerarchia militare della Guardia Civica di Greyhaven, con relativi stipendi (vitto e alloggio esclusi).

PAGA DELLE GUARDIE CIVICHE	
GRADO	PAGA/MESE
Generale delle Guardie	150 Corone d’argento
Colonnello o Comandante delle Guardie	120 Corone d’argento
Vice Colonnello o Vice Comandante delle Guardie	90 Corone d’argento
Maggiore delle Guardie	75 Corone d’argento
Capitano delle Guardie	50 Corone d’argento
Tenente o Vice Capitano delle Guardie	45 Corone d’argento
Sottotenente delle Guardie	40 Corone d’argento
Maresciallo Maggiore delle Guardie	38 Corone d’argento
Maresciallo Capo delle Guardie	36 Corone d’argento
Maresciallo delle Guardie	34 Corone d’argento
Sergente Maggiore delle Guardie	32 Corone d’argento
Sergente delle Guardie	30 Corone d’argento
Caporal Maggiore delle Guardie	25 Corone d’argento
Caporale delle Guardie	20 Corone d’argento
Guardia Ordinaria	15 Corone d’argento

Oltre agli stipendi c’è da considerare che ogni Soldato o Guardia ha a disposizione il vitto e l’alloggio gratis in caserma. Qualora un Soldato volesse abbandonare l’Esercito per diventare una Guardia (difficile in tempo di pace, ma frequente in tempo di guerra), di solito viene arruolato nelle Guardie Civiche, ottenendo a volte (a discrezione del Capitano o del Comandante, o del Generale) la promozione di un grado. In questo modo, un Tenente che abbandoni l’Esercito per entrare a far parte delle Guardie Civiche, verrà immediatamente arruolato come Capitano delle Guardie: ovviamente, ad un grado ottenuto in questo modo non seguiranno i relativi ruoli di comando e le responsabilità e fino a quando la Guardia Civica non avrà dato prova della sua fedeltà e delle sue capacità.

Uscita dall'esercito o dalla guardia civica

In qualsiasi momento, un Ufficiale dell'Esercito può effettuare la *Sospensione* di un soldato avente titolo inferiore per un periodo di tempo che varia dai 3 giorni al mese: solo un Capitano (o superiore) può provvedere ad una sospensione di più lunga durata, o ad una vera e propria Rimozione dall'Incarico; i motivi alla base di un procedimento del genere sono di solito piuttosto gravi, e non di rado si ha la necessità di convocare un Consiglio Militare, formato dai diretti superiori del Soldato in questione e con la necessaria presenza di almeno un Maggiore dell'Esercito. Questo Consiglio, che prende il nome di *Corte Marziale*, è l'organo a cui vengono di solito deferiti i soldati colpevoli di negligenza, codardia, accusati di tradimento, o che hanno in qualche modo tradito lo spirito del Corpo.

Vi sono poi casi in cui è il soldato stesso a decidere di abbandonare l'Esercito, presentando le *Dimissioni* ad un suo diretto superiore (che ha l'obbligo di notificare immediatamente il fatto al Comandante Generale dell'Esercito del Ducato): se si verifica questa eventualità, il soldato viene dichiarato dimissionario: egli dovrà prestare servizio per i successivi 6 mesi, nel corso dei quali verrà tenuto fuori quanto possibile dalle "faccende di stato" ed eseguirà, salvo emergenze, compiti di minore responsabilità.

Allo scadere dei 6 mesi, gli verrà poi regolarmente conferita una *Licenza* a titolo definitivo: il Soldato in Licenza definitiva conserverà a titolo onorifico il grado con il quale è uscito dall'Esercito, ma non sarà più considerato parte di esso e (salvo casi molto particolari) non avrà modo di rientrare successivamente, neppure in forza ad un altro Feudo. Inoltre, non gli verrà corrisposto il Premio in denaro che viene di norma assegnato (assieme alla promozione) ai Soldati a cui viene assegnata la Licenza definitiva per anzianità, per lesioni o per motivi non legati alla loro volontà.

Per quanto riguarda il corpo di Guardia Civica, le disposizioni sono le medesime, con l'importante differenza che un Soldato dell'Esercito in Licenza definitiva a seguito di una sua decisione avrà sempre e comunque la possibilità di diventare una Guardia Civica (ma non viceversa, ovviamente), qualora ne facesse richiesta in un secondo momento.

Il ruolo delle donne nell'esercito e nella guardia civica

Nel Granducato di Greyhaven, alla donna sono riconosciuti i medesimi diritti dell'uomo: questo non toglie che la carriera militare resti una delle opportunità occupazionali più difficili per il gentil sesso, soprattutto a causa della forte componente fisica che rende la corporatura dell'uomo più adatta a questo tipo di vita. Tuttavia, una percentuale non indifferente di donne presta servizio all'interno della Guardia Civica e dell'Esercito del Granducato: nell'anno 500, questa percentuale è stimata essere attorno al 4%.

All'interno della Guardia Civica, le donne esercitano la loro attività principalmente nei piccoli villaggi (dove la caserma non coincide con l'alloggio delle Guardie) e nelle grandi città (dove l'ampiezza delle caserme è tale da prevedere alloggi separati per uomini e donne): nelle Baronie e nelle Città di medie dimensioni, la struttura della caserma "a camerata" fa sì che la percentuale di Guardie Civiche sia quasi esclusivamente maschile, con alcune (rare) eccezioni dovute a donne che pernottano al di fuori di essa. All'interno dell'Esercito, le donne raramente vengono inviate sul campo di battaglia o in spedizioni di lunga durata (terrene o navali): si occupano principalmente di alcune attività particolari, come la scorta (relativamente a nobili o a personalità di rilievo, non di rado di sesso femminile), la difesa di centri abitati, la guardia medica e l'organizzazione dei rifugi e delle retrovie.

