



Granducato di Greyhaven
Il Ducato di Greyhaven

Aggiornato al 10/01/509

Informazioni sul Territorio

Aggiornato al 10/01/509

Introduzione

In questo Atlante sono raccolte le principali informazioni relative ai territori compresi nel Ducato di Greyhaven, la Capitale, le sue Contee, le Baronie e gli altri feudi.

Greyhaven è la capitale dell'intero Granducato, ed il Granduca Harald Bjorgson, oltre a reggere il Ducato Centrale, governa su tutti gli altri Ducati attraverso i Duchi suoi vassalli. Per questo motivo alcune delle informazioni contenute in questo Atlante, in particolare di carattere storico, hanno un valore generale ed influenzano anche gli altri Ducati.

Storia del Granducato

La Storia di Greyhaven inizia dall'anno 229: prima di allora, il Granducato non esisteva, ed i territori su cui poi si sarebbe sviluppato facevano parte dell'Impero di Delos sotto il nome di Temi del Nord (vedi l'Atlante dell'Impero di Delos).

Prologo

Il giorno 25 aprile dell'anno 229, il Custode dei Temi del Nord Harald Garret riunisce i Duchi nella città di Tarracona, e si fa proclamare Granduca: restituendo il nome storico della Capitale ed estendendolo a tutti i Territori del Nord, pone ai monti Allston i confini di quello che da quel giorno verrà chiamato Granducato di Greyhaven. L'anno dopo, uno stanco e provato Impero di Delos non può che riconoscere l'autonomia del nuovo Paese, e del suo illuminato Sovrano.

I primi difficili anni del Granducato

L'anno successivo all'indipendenza fu un anno difficile per il Granducato: Harald, temendo un'offensiva Nomade proveniente da confini ancora tutt'altro che sicuri, proclamò una leva militare lungo tutto il territorio: in pochi mesi viene radunato un esercito numericamente immenso, ma del tutto impreparato dal punto di vista tecnico e militare, incapace di poter opporre una grossa resistenza a qualsivoglia invasione. La leva improvvisa e apparentemente immotivata portò grande scontento nella popolazione, il cui entusiasmo per l'ottenuta indipendenza cominciò a scemare mese dopo mese: oltretutto, con l'arrivare dell'inverno il territorio dovette fronteggiare un periodo di miseria assoluta, per via dell'esiguo numero di scorte alimentari disponibili dopo la guerra.

Il 231 fu forse l'anno peggiore in tutta la storia del Granducato, per via del clima d'estrema incertezza, di uguale intensità per tutte le classi sociali. Verso la fine dell'anno, oltretutto, una nutrita schiera di cittadini, scontenti e nostalgici dell'unità del territorio Imperiale arrivò a minacciare la stessa Greyhaven: il Granduca fu costretto a dar battaglia ai dissidenti con la sua guardia personale, soffocando in un bagno di sangue quella che rischiò di diventare una vera e propria rivolta (232).

Il trattato con Delos e la stabilizzazione

Il trattato firmato nel 233 con l'Impero di Delos, riconosceva a tutti gli effetti il Granducato di Greyhaven, delimitandone i confini fino alle propaggini nord dei monti Allston; oltre a questo, conteneva una serie di accordi commerciali e militari che vennero sottoscritti da entrambi i paesi.

Forte dell'inaspettata pace con l'Impero, il Granduca si preoccupò di dare un preciso assetto legislativo al Granducato, proclamando uno Statuto in tutto e per tutto simile a quello in vigore precedentemente nell'Impero di Turn, se si escludono alcuni paragrafi relativi alla tratta degli schiavi e all'amministrazione

del territorio, realizzando così una struttura governativa feudale. Evitando accuratamente altre relazioni con l'Impero, il Granduca Harald si preoccupò poi di realizzare delle rotte commerciali con i territori Elfici a Nord del Granducato: grazie alla sua particolare posizione, infatti, il Granducato rappresentava già da allora l'unico punto di contatto diretto tra Umani ed Elfi del Nord (233-240).

Harald Garret muore nel 247, lasciando le redini del Granducato in mano a suo figlio William. Quest'ultimo si preoccupa principalmente del rafforzamento dei confini, ricostruendo nel 251 la cinta muraria di Greyhaven, fortificando le città di Surok (252) Krandamer (254), Amilanta (poi Amer) e Benson (255) e formando così gli omonimi Ducati. Negli ultimi anni di vita, riprende le trattative con l'Impero di Delos, che verranno poi condotte a termine dal suo successore, il figlio Robert (263).

Robert Garret, seguendo l'esempio di suo padre, continua le trattative con l'Imperatore di Delos riuscendo a stabilire una serie di rotte commerciali favorevoli, regolamentando lo sfruttamento minerario dei giacimenti all'interno dei monti Allston ed iniziando una politica comune. Muore nel 265, senza lasciare eredi.

Il colpo di stato di Adolf Holland

A seguito della morte di Robert Garret, il Duca di Krandamer Adolf Holland, comandante dell'Esercito di Greyhaven, effettua un tentativo di assumere il potere autonominandosi Granduca. Immediatamente dopo i Ducati di Surok e di Amilanta (Amer) insorgono, dando origine ad una guerra civile che vedrà l'Esercito del Granducato spaccarsi in tre tronconi, ognuno guidato da ciascun Duca.

La guerra civile prosegue per tutto l'inverno, articolandosi su due fronti: il fiume Duras, che vedeva l'esercito di Krandamer scontrarsi con gli uomini del Duca di Amilanta, e il fiume Valinor, lungo il quale avanzava l'esercito di Surok respingendo gli attacchi portati dalle truppe di Greyhaven, comandate in persona da Adolf Holland: secondo le leggende, i morti furono così tanti che le acque dei due fiumi divennero rosse per tutto l'anno 266. In realtà, le battaglie furono relativamente poche, per via delle difficili condizioni ambientali in cui si combatteva. Il Duca di Krandamer, grazie ad una migliore strategia militare, riuscì a tenere impegnati i nemici (le cui forze, congiunte, erano decisamente più numerose) per tutta la durata dell'inverno: con l'arrivo della primavera, però, le forze al comando del Duca di Surok passarono infine a nord delle montagne, mentre il Duca di Amilanta (poi Amer) conduceva le sue armate oltre le pianure a sud. Greyhaven venne cinta d'assedio ad Aprile, per capitolare due mesi dopo in preda alla fame, alle malattie ed alla stanchezza delle truppe. Il Granduca Adolf Holland, che grazie ad alcune demagogiche donazioni alla popolazione effettuate negli ultimi mesi godeva del favore dei cittadini del Granducato, fu giustiziato nel palazzo assieme a tutta la sua famiglia.

Desmon Hordkleist e la restaurazione

Una volta sedati i tumulti della popolazione, la dinastia del Duca di Surok venne legata a quella del Duca di Amilanta (poi Amer) grazie al matrimonio tra Desmon Hordkleist ed Isabelle DeMoine delle casate rispettive (267): dopo il matrimonio, Desmon lasciò il Ducato di Surok al primogenito Amon, e salì al comando di Greyhaven assumendo il titolo di Granduca. Al fine di evitare future guerre civili per il medesimo motivo, Desmon modificò lo Statuto del Granducato inserendo un ordine di successione da applicare nel caso in cui il Granduca muoia senza eredi maschi (vedi Leggi e Norme dello Stato); conscio inoltre dell'impossibilità di imbrigliare le ambizioni dei Duchi, cominciò ad istituzionalizzare molte delle autonomie e delle istanze indipendentiste che di fatto essi già da tempo applicavano.

Il Grande Colera

Nel 268, Desmon si trovò immediatamente di fronte al temibile spettro del colera, che in meno di due anni annientò (secondo le cronache del tempo) quasi il 50% della popolazione della città di Greyhaven e dei villaggi circostanti, per poi espandersi nelle città di Tyler, Gorton e Caergoth, portando alla morte circa un sesto della popolazione complessiva del Granducato. Per prevenire il diffondersi così improvviso di simili malattie, Desmon fece costruire un grande acquedotto all'interno della città di Greyhaven, con relativo sistema fognario annesso (270). I progetti relativi alla costruzione di un'opera così imponente vennero realizzati dalla brillante figura di Thomas Ferguston, brillante inventore e

uomo di scienza nativo di Krandamer, che nel corso della sua vita si dedicherà alla progettazione di opere pubbliche di grande eleganza e complessità.

Dytros Hordkleist e i primi attacchi dei Nomadi, la riorganizzazione militare del Granducato

Nell'anno 272, Il Granducato subisce, per la prima volta dalla sua costituzione, un assalto proveniente dal territorio Nomade: dalle cronache del tempo che si hanno a disposizione, più che di un assalto vero e proprio sembra più plausibile credere a una migrazione spontanea di una o più tribù nomadi, il cui esiguo numero non costituì comunque una minaccia vera e propria: l'impatto per il Granducato, che per la prima volta si trovava chiamato a dover pensare alla difesa dei suoi confini, fu comunque rilevante. La diffidenza odierna che si riscontra da parte di molti abitanti di Greyhaven nei confronti delle popolazioni Nomadi (molte delle quali non bellicose, e tutt'altro che interessate al territorio di Greyhaven) è in parte spiegabile facendo riferimento alle situazioni che prendono luogo in questi anni. Nell'anno 276, Dytros, figlio di Desmon e Comandante in Capo dell'Esercito di Greyhaven e noto per le sue attività sul confine Nomade, succede al padre vecchio e stanco tra gli applausi della popolazione: consapevole della precarietà del Granducato in caso di attacchi esterni, il giovane si dedicò con la massima attenzione all'organizzazione di un esercito più efficiente e meglio organizzato, che potesse assicurare la solidità dei confini in tempo di pace e la massima efficienza in tempo di guerra: resosi conto dell'impossibilità di coordinare efficacemente un territorio così vasto, proseguì ad accordare concessioni di vario genere ai Duchi: essi in breve acquisirono la facoltà di gestire a loro arbitrio la politica economica, militare e sociale del loro territorio, a patto che essi continuassero ad inviare la decima ed a organizzare una Guardia Civica (addetta per lo più alla risoluzione di problemi urbani e delle questioni di giustizia) stratificata lungo il territorio; la Guardia Civica, sul modello di quella della città di Greyhaven, ha assunto in tutti i Ducati una struttura piramidale simile a quella dell'Esercito, avente al suo vertice un Generale (solitamente inviato dal Granduca, in caso contrario nominato direttamente dal Duca). Ogni Ducato aveva dunque la possibilità di avere un proprio Esercito, addetto al pattugliamento dei confini, e il dovere di avere una Guardia Civica, addetta alla sorveglianza delle città, dei villaggi, delle strade. La modifica dell'assetto militare del Granducato entrò in vigore in maniera definitiva nel 279. Oltre a questo, Dytros estende al Granducato la modifica dello Ius Consuetudinis apportata dall'Impero di Delos, sulla base degli accordi politici esistenti tra Impero e Granducato (280).

Il Granduca Dytros muore di polmonite all'inizio dell'anno 282; ammalatosi nel 281, rifiutò ogni tipo di cura facendo affidamento unicamente sul suo fisico, che purtroppo finì per tradirlo.

Gli anni della prosperità

Lo sostituì il figlio Mithran, anch'egli avviato in precedenza alla carriera militare. Mithran continuò ad interessarsi della difesa del Granducato, ultimando il lavoro del padre con la costruzione di una serie di caserme dedicate all'addestramento di soldati e di guardie civiche, e organizzando la costruzione dei Baluardi Orientali (a difesa del confine Nomade).

L'unico evento rilevante in questi anni è la partenza, nel 289, dell'esercito al comando del Duca di Amer verso l'Impero di Delos dietro richiesta dello stesso Imperatore, come previsto dagli accordi militari tra i due paesi. Il fratello di Mithran, Ludwig, viene nominato Granduca con la morte del parente (304). Il suo lungo governo fu in perfetta concordia con quello dell'Imperatore di Delos, migliorando ulteriormente i rapporti esistenti con l'Impero.

Mithran morì senza lasciare eredi: in base alla modifica allo Statuto di Greyhaven apportata dal Granduca Desmon, il suo successore fu il Duca di Surok Karl Zeumann, anch'esso imparentato con la stirpe degli Hordkleist: la modifica di Desmon riuscì dunque a consentire alla sua famiglia di mantenere il controllo del Granducato per un lungo periodo di tempo. Il Granduca Karl non fece nulla di rilevante durante il suo governo, se si escludono delle lievi modifiche alla cinta muraria di Greyhaven del 316.

A Karl Zeumann successe il figlio Cratos nell'anno 329: il suo governo fu all'insegna della normalità. I raccolti di quegli anni furono decisamente abbondanti, di conseguenza il territorio del Granducato cominciò ben presto a ricoprirsi di mulini e di granai. Da un punto di vista economico, il Granducato

attraversò per tutto il 300 un periodo di grande prosperità (a differenza di quanto avvenne, ad esempio, nell'Impero, che si trovò invece in quegli stessi anni in un periodo molto difficile): questo favorì in special modo lo sviluppo delle scienze e del pensiero filosofico, e rese il Granducato un prezioso interlocutore a livello commerciale.

Il Granduca Goran e la “Campagna del Nord”

Al Granduca Cratos succede il primogenito Goran (353): nel tentativo di legare il suo nome ad eventi di grande importanza, Goran si ricoprì di consiglieri politici, economici e militari, con l'intenzione di applicare una serie di misure di portata rivoluzionaria sul territorio: la sua prima operazione fu l'avventata “Campagna del Nord” (357), un tentativo militare di annettere una serie di territori pianeggianti uniti da uno spazio di foresta situati a Nord di Greyhaven e fino a quel momento facenti parte di un protettorato Elfico: a causa della forte maggioranza di umani presente sul territorio, quella che fu una annessione forzata assunse ben presto i toni della “riconquista territoriale” giusta e doverosa.

Una volta “liberati” i territori dai governatori Elfici, Goran si preoccupò di attuare una serie di misure volte a ridurre i contrasti con gli Elfi che lui stesso aveva sollevato: tanto Greyhaven quanto la Repubblica Elfica proposero molteplici accordi commerciali e pretesero una serie di concessioni che furono sostanzialmente accettate da ambo le parti: i territori “liberati” trasformarono in Ducati le Contee di Feith (359) e di Gulas (361), e i governatori Elfici che non rifiutarono di aderire ai nuovi accordi vennero reinsediati al loro posto; alla fine, quella che era parsa a tutti un'inutile prevaricazione finì per risultare utile sia a Greyhaven (che poteva avvalersi di un nuovo territorio e di nuove risorse umane) sia agli Elfi (che avevano ottenuto il riconoscimento ufficiale di un potere politico su una popolazione prevalentemente umana, e che entravano a far parte in misura rilevante tanto dell'economia quanto dell'élite politica del Granducato).

Il tradimento di Silen Zeumann e il governo illuminato di Bjorg Fedmann

Goran Zeumann muore al ritorno di una visita all'Imperatore di Delos nell'anno 364. Suo fratello minore, Silen, segretamente innamorato della consorte di Goran e da essa ricambiato, organizza l'uccisione dell'unico figlio del Granduca per assumere, insieme alla suocera, il comando del Granducato. L'assassinio va a buon fine, ma la coppia viene scoperta da un funzionario di palazzo fedele al giovane ucciso: incapaci di provare la loro innocenza, i due vengono condannati alla pena di morte per Alto Tradimento e omicidio di primo grado. Il titolo di Granduca, come da Statuto, spetta al Duca di Surok Bjorg Fedmann (365).

Quarantasettenne al momento della nomina, Bjorg governa saggiamente: a lui si deve l'introduzione dei punti 10, 11 e 12 dello Statuto, relativi rispettivamente alla parità dei diritti delle Razze (369), alla pratica di Arti Magiche (371) e alla potestà del Granduca sulle Rovine (372); il Granducato conosce un periodo di relativa prosperità. Nel 374 Bjorg decide di abdicare, per morire pochi anni dopo. Nomina suo successore il figlio adottivo Richard Bjorgson (375).

La dinastia dei Bjorgson

Il lungo governo di Richard è privo di elementi di particolare interesse, se si esclude l'adozione, da parte del Granducato nell'anno 377, del Cursus Publicus, già in uso nell'Impero di Delos. Dal 377 al 390 vennero quindi costruite anche all'interno del Granducato le stazioni di posta e gli edifici relativi. In quegli anni vede inoltre la sua nascita la Contea di Port Dargaard (381).

A Richard succede il figlio Horace (418). Nel 435, presenziando al matrimonio tra Elizabeth Bjorgsson, la figlia del Granduca, e l'erede al trono di Delos Michael e firmando in seguito alla cerimonia il Trattato di Azione Comune con il padre di Michael, l'Imperatore di Delos Alexander: secondo questo accordo, tutte le manovre militari future dell'Impero e del Granducato sarebbero state condotte nella medesima direzione e contro il medesimo nemico: tanto il matrimonio, quanto l'accordo militare migliorarono ulteriormente i rapporti esistenti con l'Impero.

Con la morte di Horace Bjorgson viene nominato Granduca suo figlio Hans (438).

Il Granduca Hans viene consumato, ancora in giovane età, da un'improvvisa epidemia di febbre pestilenziale sviluppata all'interno delle mura di Greyhaven: al suo posto sale al comando suo fratello Bastian (440).

I primi quindici anni del Granduca Bastian procedono senza alcun tipo di problema: grazie alla sua favorevole posizione ed agli ottimi scambi commerciali con gli Elfi a Nord e con l'Impero a Sud, il tenore di vita del Granducato si alza ulteriormente, superando decisamente quello della popolazione Imperiale; le carestie e le siccità, tanto temute in passato, ora avvengono molto di rado.

La prima esplorazione in territorio Nomade

Nell'anno 456, il Duca di Gulas Fredrik Ransmussen (nominato direttamente dal Granduca) si ricopre di gloria e di onori a seguito di numerose azioni militari portate dalle sue truppe nel corso della prima esplorazione in territorio Nomade; di ritorno a Greyhaven viene acclamato come eroe.

Il Granduca Bastian governa per altri 3 anni, per spegnersi poi nell'autunno del 459. Il Granducato passa quindi nelle mani del fratello Thoran (460).

Thoran si dedica principalmente alla costruzione, in linea con quanto avviene in quegli stessi anni a Delos, di una serie di caserme volte all'addestramento dell'esercito e della guardia civica.

Il Granduca Thoran Bjorgson muore, lasciando le redini del Granducato al figlio Marcus (480).

La pazzia di Marcus Bjorgson

Una serie di eventi dipingono Marcus alla popolazione come un Granduca inadatto al governo: i suoi atteggiamenti despotici e le sue numerose manie (per potersi rimirare in ogni momento fece tappezzare il palazzo e la città di specchi, cominciò a farsi ritrarre sempre più frequentemente, e addirittura pretese - nell'ultimo periodo del suo governo - di mutare la notte in giorno invertendo orari e turni di guardia, per via di una fobia che cominciò ad accusare nei confronti del sole) finiscono per convincere la popolazione della sua manifesta incapacità di governare il Granducato.

Per impedire che la situazione sfuggisse di mano, i due fratelli di Marcus, Harald e Klaus Bjorgson decidono di destituirlo pacificamente, dichiarando lo stato di infermità mentale del parente.

Marcus, ormai sempre meno padrone delle sue capacità mentali, acconsente infine a lasciare il Granducato nelle mani del fratello Harald, e di ritirarsi a vita privata: morirà 2 anni dopo (490).

La salita al soglio Ducale di Harald Bjorgson

Harald Bjorgson sale così alla guida del Granducato; sedato il malcontento della popolazione, il suo governo procede tranquillamente, senza avvenimenti di particolare rilevanza (ad eccezione dell'abrogazione, nell'anno 496, del punto 6 dello statuto di Greyhaven, relativo alla schiavitù): l'attenzione della Guarnigione Orientale viene nuovamente spostata verso la foresta di Ragadorn, mentre l'Occidentale rimane nei pressi degli incerti confini con la repubblica Elfica, con la quale Harald cercherà di riprendere gli antichi rapporti e gli antichi scambi (evitando però di menzionare il territorio conquistato), senza però riuscirvi.

Attorno all'anno 500, il Granducato di Greyhaven si presenta come un paese con un'economia stabile ed militarmente all'avanguardia: tuttavia, le forti differenziazioni interne, la spinta indipendentista dei Ducati e le numerose ambizioni sul territorio gettano pesanti ombre sul suo futuro.

Geografia e risorse

Il clima del Ducato di Greyhaven, grazie alla schermatura proveniente dalle catene montuose che lo cingono a Sud e ad Est, ha di solito estati miti e inverni piuttosto freddi. Si trova situato in un territorio ricco sia dal punto di vista climatico che come risorse.

La Capitale sorge al centro di un'ampia vallata, cinta dai Monti di Riel e aperta verso Nord, dove si apre il Passo del Corno: è lì che passa la principale strada del Ducato, la Via del Fiume, che congiunge Greyhaven con il Ducato di Surok.; la strada prende il nome dal fiume Valinor, che segue quasi per intero lungo l'asse est-ovest del continente.

Ad Ovest della Capitale si trova la Selva di Darlan, una delle due foreste principali del Ducato: l'altra, la Foresta di Ryadel, si trova verso Est, tra la Capitale e la Contea di Gorton. Degna di menzione è anche la Piana del Sole, una sterminata distesa pianeggiante situata a nord della Contea di Tyler: la Piana, che contiene al suo interno centinaia di piccole e grandi fattorie, è la principale risorsa agricola di tutto il Granducato.

La popolazione delle campagne è dedita all'agricoltura, mentre gli insediamenti sulle colline sono dedicati all'allevamento ed alla produzione di vino e di olio: la Contea di Tyler è famosa in tutto il Granducato per la Piana del Sole, una immensa distesa pianeggiante che si estende lungo tutta la parte Nord della Contea, e che fornisce le principali risorse agricole al Ducato di Greyhaven ed ai territori confinanti: sempre la Contea di Tyler è famosa per le attività tessili, mentre la Contea di Caergoth è rinomata per il vino e per i liquori; lungo il corso del fiume Valinor, la popolazione si dedica alla pesca ed ai commerci, mentre nelle città le principali attività sono la manifattura e le costruzioni.

In prossimità dei boschi e delle foreste che popolano le zone periferiche del Ducato, in particolare le Contee di Gorton, Garak e Vaarden, la principale attività è quella del taglio del legname; le zone montuose (Caergoth, Gorton e Garak) sono inoltre ricche di miniere e di cave da cui si estraggono le principali materie prime ed i minerali utilizzati per la costruzione di utensili ed armi.

Commercio e strade

Il territorio del Ducato di Greyhaven è attraversato da alcune importanti vie di comunicazione, che si diramano dalla Capitale e costituiscono il cuore della rete commerciale di tutto il Granducato. Lungo il fiume Valinor corre la Via del Fiume, la più lunga via di comunicazione di tutto il Feudo: nata in origine come un grandioso progetto di collegamento tra la Città di Greyhaven ed il Ducato di Surok, si estende oggi fino alla Contea di Tares, con le sue propaggini meridionali (in via di costruzione) protese in direzione di Krandamer: completamente lastricata, ed intervallata da numerosissime stazioni di posta, villaggi e cittadine, è quotidianamente percorsa da centinaia di persone che si muovono su e giù per i territori del Granducato. Lo stesso fiume Valinor, per via delle sue dimensioni (che lo rendono ampiamente navigabile), è uno dei veicoli commerciali più utilizzati per il trasporto delle merci da Est verso Ovest: la città fluviale di Drakan, collegata a Greyhaven tramite il Passo del Corno, riveste un'importanza cruciale nell'economia dei commerci del Ducato per via del porto, che ospita decine di battelli da trasporto continuamente in viaggio.

Nella Contea di Tyler, le vie di comunicazione sono numerose, molte delle quali lastricate: la maggior parte di esse solca la soleggiata Piana del Sole, principale risorsa agricola del Ducato. Nella contea di Caergoth, numerose sono le vie che collegano le varie Baronie con i territori meridionali del Ducato di Gulas, che si estende a Nord di Greyhaven: l'unica contea non ancora ben collegata, a causa della sua formazione relativamente recente, è quella di Port Dargaard, che presenta solo una via di comunicazione principale, la Via del Nord, decisamente insufficiente a fornire gli opportuni collegamenti tra i vari feudi presenti nella zona.

Società e cultura

Il territorio del Ducato di Greyhaven è abitato prevalentemente da Uomini.

Non si ha notizia di comunità Naniche particolarmente estese: i principali insediamenti Nanici, integrati comunque nella società e nei centri abitati Umani, si trovano nella Contea di Gorton ed in quella di Garak; discorso diverso per gli Elfi, che sono diffusi in tutto il Ducato con maggior riguardo nella contea di Port Dargaard e nella parte Nord della Contea di Vaarden.

Tanto i Nani quanto gli Elfi godono di una buona considerazione, anche se non tutti i membri della società (e non tutti i governanti) sono disposti ad accordargli i medesimi diritti degli Umani in ogni circostanza.

Per via della sua posizione centrale, il Ducato di Greyhaven rappresenta un vero e proprio centro di scambio culturale e commerciale per tutti i Feudi confinanti: non di rado i suoi territori vengono attraversati dai viaggiatori più disparati, provenienti dai posti più remoti del Continente e/o diretti verso luoghi altrettanto distanti. Questo fa sì che l'atteggiamento della popolazione locale nei confronti degli stranieri sia benevolo, ed ha reso più agevoli i rapporti con genti e culture diverse: non a caso, la considerazione positiva nei confronti dello straniero (considerato portatore di ricchezza, di merci pregiate, e narratore di storie interessanti) si è recentemente tradotta in legge, senza nessuna rimostranza da parte del popolo.

Sia i cittadini che gli abitanti delle campagne hanno in genere un atteggiamento pacifico, dedito al lavoro: la produttività è sentita come un obiettivo importante, e l'operosità è considerata uno dei traguardi per la realizzazione personale: la maggior parte delle attività che la gente mette in atto sono a conduzione familiare, e questo ha prodotto nel corso degli anni una società molto integrata, tenuta insieme da un saldo sistema di valori che le ha consentito di superare qualsiasi difficoltà (carestie, pestilenze, e tutto ciò che periodicamente affligge il territorio). Nelle campagne la società resta comunque abbastanza statica, mentre nelle città l'atmosfera è più vivace e offre maggiori opportunità di cambiamento.

La struttura sociale è di tipo patriarcale, ma le donne godono di ampio spazio, quantunque non vengano considerate soggetti di diritto quanto gli uomini, che amministrano in condizioni normali il patrimonio e la proprietà. Normalmente gli uomini lavorano mentre le donne accudiscono la casa e i figli: non sono però rare donne che svolgono lavori di vario genere, e sebbene siano talvolta guardate con un po' di sospetto non soffrono tuttavia gravi discriminazioni per via della grande importanza data all'operosità dell'individuo.

L'analfabetismo sussiste per la maggior parte della popolazione che vive nelle campagne: molti villaggi hanno comunque uno o due scrivani che di solito lavorano nei pressi della stazione di posta, e che per poche monete di rame sono disposti a leggere le lettere e scriverne altre sotto dettatura: la corrispondenza è molto usata anche negli strati più poveri della società, il sistema postale funziona bene ed è a buon mercato.

La popolazione cittadina è in parte alfabetizzata, limitatamente a chi ha la possibilità di accedere a scuole o di assumere un precettore: per tutti gli altri, l'unica fonte di apprendimento è costituita dai preti delle chiese del loro quartiere. Al di là delle informazioni elementari, lo studio viene approfondito da pochi privilegiati, che hanno la possibilità di recarsi a studiare nelle varie Scuole del Ducato, situate nelle città più importanti. Tutte le Contee e la maggior parte delle Baronie hanno almeno una Scuola, con annessa una Biblioteca (spesso molto poco fornita), dove i rampolli delle famiglie più abbienti vengono istruiti ed educati. La ricerca scientifica è portata avanti quasi esclusivamente all'interno della Città di Greyhaven, grazie all'esistenza di un circolo di intellettuali che ruota attorno ai principali edifici di formazione culturale del Ducato: l'Accademia delle Arti e dei Mestieri, l'Università degli Studi, ed il Tempio dei Guaritori (dove si studiano le nozioni relative alla medicina ed alla cura delle malattie infettive).

Religione ed esoterismo

Il peso che viene dato alle materie sovranaturali malviste dalla religione, in particolar modo il druidismo e la magia, è fortemente limitato dall'influenza del clero e dal rigido controllo effettuato dalla Guardia Civica, che ha formalmente l'incarico di dissuadere e scoraggiare simili pratiche, quando non di intervenire con la forza.

Riguardo la Magia, il Sortilegio è l'unica Scuola riconosciuta ed accettata all'interno del Ducato: l'applicazione ortodossa del Potere Magico è la più utile, la più comprensibile e soprattutto la meno temuta per via degli effetti generalmente contenuti che produce (il lancio di Incantesimi di Sortilegio non costituisce reato di per sé): tuttavia, il ricercatore magico è comunque guardato con sospetto tanto dalla popolazione quanto dall'ordine costituito, e per questo motivo la maggior parte delle attività di ricerca magica vengono comunque condotte clandestinamente.

Per via dell'altissimo numero di viaggiatori e dell'atmosfera culturale che si respira negli ambienti "colti" della capitale, non sono pochi i ricercatori di magia che decidono di svolgere i loro studi e le loro ricerche all'interno del Ducato di Greyhaven: vi è quindi una densità di praticanti di arti magiche sicuramente superiore a quella che si può trovare altrove, nonostante i rigidi controlli operati.

Alcuni, limitati "gruppi di studio" su argomenti e pratiche magiche vengono organizzati da ricercatori particolarmente esperti e dotati di grande apertura mentale all'interno della stessa Università di Greyhaven: nella maggior parte dei casi, comunque, la magia viene analizzata nel modo più razionale e distaccato possibile.

Feudi e territori

Sono di seguito elencati i principali Feudi e i territori ricompresi nel Ducato di Greyhaven. Alcune voci sono per il momento lasciate incomplete.

La Contea di Caergoth

"Caergoth! Non credere di ingannare noi! Sappiamo che non sei il vile Caergoth che conosciamo, leggiamo nella tua mente", ed egli tremando ripose Olag-U-Dur nel fodero. "Ormai il tuo destino e' segnato, devi seguirci nella nostra battaglia!"

Situazione Politica

La Contea di Caergoth è senza ombra di dubbio il feudo più prestigioso per quanto concerne l'organizzazione militare, sia per quanto riguarda la composizione dell'Esercito, sia relativamente alla Guardia Civica. Da alcuni anni è governata dal Conte *Sebastian De Grishàrk* (471); il Conte, rimasto vedovo nell'anno 501 dopo la morte per malattia di sua moglie, la Contessa Romina (476-501), non si è più risposato e non ha eredi maschi: la sua famiglia si compone attualmente della madre, la Contessa Isabelle De Grishàrk (439), e delle sue due sorelle, Claude (463) e Gertrude (468); le tre donne, insieme ai mariti di Claude e Gertrude, vivono a palazzo De Grishàrk insieme al Conte.

La Contea di Garak

Feudi della Contea di Garak

La **Baronia di Vintenberg** si estende lungo il confine Est della Contea: il territorio, storico possedimento della famiglia Feldmann, è attualmente amministrato dal Barone *Tarok Feldmann* (481), figlio del vecchio Barone Sigfried, consumato nel 499 da una grave forma di bronchite.

Subentrato in giovane età all'anziano padre, e privo delle capacità di governare un territorio così importante, Tarok è una figura poco significativa nel panorama politico della Baronia: i centri abitati, ed in particolare la Città baronale, vengono di fatto amministrati soprattutto dalle famiglie e dalle personalità più autorevoli e facoltose.

La baronia, nonostante goda fama di essere un importante snodo commerciale per via della sua collocazione geografica e del confine che ricopre, non sembra a tutt'oggi disporre di una Guardia Civica efficiente e di un numero di locande adeguato ai numerosi viaggiatori che ogni giorno vi entrano e vi escono.

La Contea di Gorton

Caro Mark Knopfler, tutti i posti sono stati occupati. Rispondi alla presente indicando la situazione dalle tue parti, e preparati ad avviare l'operazione "Gorton". Il 15 aprile ti darò le dovute delucidazioni nella baia sul lago.

Horace

Situazione Politica

Il Feudo più orientale del Ducato di Greyhaven è governato ormai da molti anni dall'anziano Conte *Edgar Van Halen* (449): la casata dei Van Halen non ha, a differenza dei predecessori (i Conti di Rakhdor), una tradizione militare alle spalle: è fondamentalmente una dinastia di ricchi proprietari terrieri, ai quali sono stati concessi i privilegi nobiliari a seguito del matrimonio tra Cuthbert Van Halen, bisnonno di Franz, e la Contessa Estella Rakhdor, nel lontano 396. Il Conte Edgar ha due figlie dal passato importante: la primogenita Rachel (476), Grande Inquisitrice di Pyros fino al Gennaio dell'anno 507 ed ora ritiratasi a vita monacale nel Monastero di Dessenzan (Feith) e la secondogenita Alatiel (479), accusata nel Dicembre 506 di crimini contro il Granducato e la Religione.

Guardia Civica

La Contea di Gorton, tenendo fede alla sua fama, che la dipinge come la seconda Contea più "militarizzata" del Ducato di Greyhaven, è dotata di una Caserma molto efficiente, detta Caserma dell'Aquila e comandata dal 21 Dicembre 506 dal Capitano *Erns Paxton* (474); fino a quella data, il comando della Caserma spettava al giovane quanto valoroso Maggiore Mark Knopfler (476): Paxton ha sostituito il Maggiore Knopfler a seguito della condanna di quest'ultimo, da parte dell'Alto Magistrato di Surok, per crimini contro il Granducato e contro la Religione. Sembra infatti che Knopfler fosse immischiato in pratiche oscure, in stretta relazione con Lady Alatiel Van Halen, figlia del Conte Edgar.

La Caserma dell'Aquila, di grandi dimensioni e costruita su due piani, è situata al centro della città e comprende un ampio cortile interno (utilizzato per la mensa e per gli allenamenti), in parte coperto e cinto da mura alte come i due piani della costruzione principale, che occupa tutta la "metà nord": l'ingresso è situato al centro del lato sud, e da esso si accede direttamente al cuore della Caserma: le guardie trovano alloggio al secondo piano, mentre il primo è occupato dalle sale per la pianificazione delle operazioni e dalle stanze per gli interrogatori. La prigione, chiamata "Il Carcere Nero", costituisce un edificio a sé stante, separato dalla caserma dalla Piazza dell'Alta Giustizia, teatro delle esecuzioni e della maggior parte delle pene corporali in pubblico.

A differenza delle altre Contee, a Gorton la figura della Guardia Civica non ha niente da invidiare a quella del Soldato di professione: fortemente organizzate, e considerate forti ed autorevoli dalla popolazione, le Guardie di Gorton fanno mostra di uno stile e di una disciplina del tutto particolari, che le rendono un motivo di vanto (ed al tempo stesso di maggior timore) per tutta la Contea.

Luoghi principali, Note ed Altro

Il Lago della Lama, o Lago Lysvale, occupa buona parte del confine sud della Contea: nelle sue acque termina il fiume Loran, il terzo corso d'acqua di tutto il Ducato: purtroppo, le fertili pianure che si trovano ad est della *Foresta di Ryadel* cedono presto il passo ad una zona paludosa, più o meno all'altezza della Baronìa di Rein.

"L'Angolo": Una stazione di posta molto particolare, che appare come un vero e proprio castello, per lo più abitato da locandieri, artigiani e mercanti: comprende al suo interno una Locanda con relativa Taverna, un bazar, un calzolaio, un artigiano dedito al lavoro del legno e (non di rado) un mercato itinerante che fa tappa all'interno del cortile. Ad Est dell'Angolo, la strada Prosegue in direzione della Baronìa di Rein seguendo un percorso non proprio regolare per via del terreno acquitrinoso in corrispondenza dell'insenatura del fiume Loran.

Feudi della Contea di Gorton

Baronia di Rein: E' un possedimento di medie dimensioni, situato nella parte sudovest della Contea: è governato dal Barone *Alan Reinkal* (453), la cui abitazione non si trova all'interno della città Baronale, di fatto amministrata dal Sottotenente della Guardia Civica *Viàn Kylenebach* (472): la caserma della città, detta "caserma Baronale", è stata costruita a immagine e somiglianza della ben più antica e prestigiosa Caserma dell'Aquila di Gorton.

Nonostante l'indubbia efficienza delle guardie civiche (in gran parte provenienti dalla Contea, e per questo dette "Le Aquile di Gorton"), queste ultime non riuscirono ad impedire l'impunito attacco, da parte di un gruppo di banditi le cui motivazioni non furono mai chiare, della Caserma Baronale, che venne messa in ginocchio a seguito di una furibonda battaglia durante una notte dell'anno 502; la vicenda, sulla quale venne steso il più stretto riserbo, costò la vita a molte delle guardie civiche che si trovavano in servizio all'interno dell'edificio, ed in particolare al Tenente Marcus Halarin (470-502), all'epoca massima autorità della caserma. Sempre a Rein, è nota la locanda della Vena d'Oro.

La Contea di Greyhaven

Situazione Politica

Il Granduca di Greyhaven, *Harald Bjorgson* (nato nel 459), ricopre formalmente anche la massima autorità politica della Contea: essa è però amministrata dal Cancelliere, il *Conte Thomas Moorcock* (457), che di fatto si occupa dell'amministrazione della Capitale e dei territori ad essa relativi. La famiglia del Granduca si compone, oltre che di Harald, di sua moglie Dorylis (una donna bellissima, purtroppo di salute cagionevole, nata nel 464) e dei quattro figli del Granduca: tre maschi, Bastian (484), Conner (486) e Duncan (491), ed una femmina, Megan (488). La dinastia dei Bjorgson si compone poi di moltissimi altri elementi ancora in vita: è doveroso menzionare almeno il fratello di Harald, Fredrick (464), insieme a sua moglie Sarah (467) ed ai loro due figli, Sebian (485) e Hilary (490): con il recente matrimonio di Sebian con Anna Porfirogenita, della dinastia dei Dunchas di Delos, l'importanza di Fredrick a corte è indubbiamente aumentata.

La famiglia dei Moorcock, molto meno numerosa, si compone invece unicamente della moglie del Conte, Magda (469) e del loro figlio Ludwig (487).

Guardia Civica

A Greyhaven sorge quella che viene comunemente definita la Prima Caserma: essa costituisce il luogo di nascita del Corpo di Guardia Civica del Granducato, e a dispetto della sua veneranda età è ancora, di gran lunga, la caserma più grande e prestigiosa di tutto il paese.

Situata al centro del Quartiere della Guardia che da lei prende il nome, e sviluppata lungo quattro Edifici (quartieri maschili, quartieri femminili, quartier generale e prigioni), ospita al suo interno circa 160 Guardie, agli ordini dello storico Generale *John Reisman* (461): nelle situazioni di pericolo o di emergenza, diventa il cuore della difesa cittadina; le guardie che prestano servizio all'interno di questa Caserma sono note come "Guardie Scelte".

In seguito, per alloggiare un maggior numero di guardie, è stata costruita una seconda caserma, detta Caserma Nuova, più piccola e situata nella parte nord del quartiere dei Portici, in una zona più centrale della Città; gli effettivi in servizio alla Caserma Nuova, noti come "Guardie dei Portici", sono agli ordini del Colonnello *Wyatt Bowdren* (473).

In tempi recenti, per avere un controllo migliore sul grosso e sempre più popoloso quartiere dei Sobborghi, è stata edificata la Caserma del Popolo, un imponente edificio che divide il quartiere dei Portici con le abitazioni popolari, nella parte sud della città: le cosiddette "Guardie del Popolo" sono comandate dal Maggiore *Karl Rockdale* (469), a seguito della repentina morte in servizio del precedente comandante, il Colonnello Gustav Hoffman (464-501), nel corso di una delicata operazione della Guardia.

Per quanto riguarda il resto del territorio, l'alta densità di popolazione in rapporto agli altri Ducati (aspetto comune, peraltro, a tutte le Contee menzionate) fa sì che anche il numero di Guardie presenti nei vari centri abitati si avvicini alla cifra massima prevista: questo è vero nella maggior parte delle città principali, e in tutti i centri urbani che si trovano nei pressi delle principali strade e rotte commerciali: con l'eccezione della Baronìa di Kriss (vedi sotto), la maggior parte delle città presentano un organico essenzialmente maschile, con sporadici elementi femminili, aventi alloggio distaccato nelle loro abitazioni.

Organizzazione Militare

Le truppe agli ordini del Granduca di Greyhaven rappresentano l'Elite della forza armata del Granducato: la dinastia dei Bjorgson, la cui storia è da sempre carica di onori e di glorie conquistate sul campo di battaglia, ha da sempre attribuito la massima importanza all'efficienza ed alla preparazione dell'Esercito Ducale. Questo si compone di circa 8.000 uomini in tempo di pace, 1500 dei quali si trovano all'interno della Contea di Greyhaven.

Il Generale *Fredrick Bjorgson* (464), fratello del Granduca, si occupa del comando dell'Esercito: a lui rispondono tutte le alte cariche militari del Granducato, dai Comandanti degli altri Eserciti Ducali in giù. Il figlio maggiore del Granduca, Bastian Bjorgson, sta ultimando il duro addestramento che gli consentirà di prendere posto al fianco dello Zio.

Organizzazione Religiosa

A Greyhaven ha sede il Sacro Collegio, formato dagli Arcivescovi presenti nella Capitale (uno per ciascuna delle Divinità della Luce), anche noti con il titolo di Cardinali, e presieduto dall'Arcivescovo Maximo di Pyros *Soren Deremos*. Presenza di spicco della Capitale è quella del Cardinale di Reyks *Sarah Harnequin* (468), anche nota come "la luce di Reyks". Noti sono anche i nomi degli Arcivescovi e Predicatori Maximi di Dytros (*Thomas Haake*, 464) e di Kayah (*Reimond Howard Blake*, 469).

Luoghi principali, Note ed Altro

Per raggiungere Drakan da Greyhaven si passa per quello che è noto come il *passo del Corno*, un largo vallo fiancheggiato dalle colline di Riel e scavato dall'omonimo fiume, che poi confluisce con il fiume Valinor: entro il passo del Corno si sviluppa il tratto iniziale della Via del Fiume: questo tratto di strada, di grande scorrimento, è quotidianamente percorsa da un discreto numero di viandanti e carovane, dirette verso Drakan o verso le altre città del Granducato.

Alle estremità orientali e occidentali della Contea troviamo due grandi territori boscosi incorniciati da colline: la *Selva di Darlan*, che si sviluppa ad Ovest della Capitale e di proprietà del Marchese di Karlston, e la *Foresta di Ryadel*, che divide la Contea di Greyhaven da quella di Gorton, assegnata ai Marchesi di Jaeckel: su entrambi i territori, scarsamente frequentati, la fantasia popolare ha fatto nascere delle vere e proprie leggende che parlano di rovine dimenticate, cariche di misteriosi tesori nascosti e difese da misteriose creature. Quel che è certo, è che entrambi i territori sono praticamente disabitati, anche se la Selva di Darlan viene spesso visitata da avventurieri ed esploratori, almeno nelle zone esterne.

Feudi della Contea di Greyhaven

Degna di menzione è la **città di Drakan**, il "porto fluviale" di Greyhaven: nata come snodo commerciale, essa sorge a nord di Greyhaven, ricoprendo entrambe le rive del fiume Valinor: la riva nord è quella dove sorgono le fattorie e le abitazioni della maggior parte della popolazione, mentre la riva sud (dalla parte di Greyhaven) è quasi interamente costituita dal quartiere portuale, dalle locande e dalla componente "commerciale" della città.

Le due parti della città sono collegate tra loro mediante un alto ponte, posto ad est della città: il ruolo di sindaco di Drakan è ricoperto dal Visconte *Franz Duckler* (452), amico fraterno della famiglia del Granduca. La stirpe dei Duckler, grandi proprietari terrieri e storici pionieri del commercio a Greyhaven, conta a tutt'oggi numerosissimi rappresentanti.

La **Baronia di Kriss**, situata all'estremità di nord-est della Contea, è affidata al Visconte *Meydar Richmond* (467): la città baronale dispone di una caserma con alloggi differenziati per uomini e per donne, caso piuttosto unico per un centro di quelle dimensioni.

La Contea di Port Daargard

Situazione Politica

Port Daargard è la Contea più recente del Ducato di Greyhaven: venne istituita nel 381 dal Granduca Richard Bjorgsson, raggruppando le marche che erano state istituite intorno agli anni 360-365 nei territori attorno al *Lago di Daargard*: fortemente voluta dal Granduca Goran Zeumann, la colonizzazione della sponda occidentale del Lago di Daargard aveva incontrato non poche difficoltà, soprattutto per via delle naturali asperità del territorio e dei problemi legati alla confinante Repubblica Elfica di Lankbow.

Nel 381, anno di fondazione della Contea, il territorio era frammentato in una serie di marche nelle mani dei Nobili protagonisti della Campagna del Nord del 357: si trattava di luoghi vasti e poco popolati, privi di valide vie di comunicazione e sfuggenti ad ogni tipo di controllo da parte di Greyhaven.

Richard Bjorgsson si dedicò alla riorganizzazione del territorio attribuendo nuovi titoli ai Marchesi più importanti già presenti sul posto ed assegnando le restanti porzioni a Nobili di recente nomina, alcuni dei quali provenienti da paesi e regioni molto distanti.

Nonostante gli sforzi del Granduca, però, la Contea ha avuto uno sviluppo lento e discontinuo: le vie di comunicazione restano notevolmente inferiori rispetto al resto del Granducato, e la presenza di Feudatari così diversi per rango ed origini ha dato vita nel corso degli anni a violente rivalità. Le voci che girano in merito a questi Governanti fanno pensare che non tutti sono contenti del luogo in cui si trovano, all'interno del quale hanno ricevuto il possedimento assegnato loro. Per quanto riguarda i Feudi, essi sono stati divisi considerando le dimensioni anziché le reali risorse del terreno, con la logica conseguenza che non tutti i feudatari godono delle medesime risorse e, di conseguenza, della stessa prosperità.

Dal 497 al 505, il territorio di Port Daargard è retto dal Conte Vincent deFalk (474), figlio del Maggiore Kyran deFalk, uno dei protagonisti della campagna militare in territorio Nomade agli ordini del Duca di Gulas Fredrick Ransmussen. Nel febbraio del 506, la scomparsa improvvisa del Conte deFalk e di suo figlio Amos (495) provoca l'ascesa al titolo di Duca, su nomina diretta da parte del Granduca Harald Bjorgsson, del fino ad allora Visconte di Lowdale *Griswold Diltthey* (471). Griswold è il primogenito del Capitano Vylas Diltthey, altra figura di spicco della campagna militare in territorio Nomade. Il secondogenito di Vylas, Feyr, è l'attuale Barone di Lowdale.

Feudi della Contea di Port Daargard

La **Baronia di Kalas** era originariamente una Marca, assegnata ai Von Haydn a seguito degli onori militari conquistati sul campo nel corso della Guerra Elfica: è diventata una Baronia dal 497, anno in cui il Marchese Hector Von Haydn (471) ha richiesto ed ottenuto il relativo titolo. In seguito, dopo un proditorio attacco sferrato ai danni della Baronia di Balor (Settembre/Ottobre 506), il Marchese Hector è stato costretto ad abdicare, lasciando il territorio nelle mani del figlio *Stephen Von Haydn* (488).

Sotto la Baronia di Kalas si trova la **Baronia di Balor**, attualmente governata dall'anziano Barone *Thomas Brigdal* (449): una figura di grande importanza all'interno della baronia è rappresentata dal maresciallo Roy Schoz (478), subentrato al comando del corpo di Guardia civica dopo l'eroica morte del Capitano Ernst Layman (469-506), un ex ufficiale dell'esercito Ducale deceduto nel corso dell'invasione di Kalas ai danni della Baronia di Balor (Settembre/Ottobre 506).

La **Baronia di Faran**, situata ad ovest dei possedimenti del Barone di Balor, è affidata alle attente cure del Barone *Valdemort Liszt* (473), al cui centro è situata l'omonima Baronia. La famiglia dei Liszt è da poco stata investita del titolo nobiliare, guadagnato in virtù dei servigi resi al Granducato sul campo.

La *Baronia di Lowdale*, unico confine con il resto del Granducato (se si esclude la striscia di territorio situato tra il fiume della Piana e il lago di Daargard), chiude a sud la Contea: la nascita del Feudo risale al 381, quando il Granduca Richard Bjorgsson assegnò il titolo di Barone al Marchese *Desmond Diltthey* (veterano della campagna del Nord), trasformando in Baronia quella che fino ad allora era famosa con il nome di *Marca del Quadrivio* per via del crocevia situato al centro del territorio (dove negli anni si è formata quella che ora è la città Baronale), le cui vie portavano, secondo la tradizione: l'una ai Remi, l'altra agli Elfi, l'una al Duca, l'altra al Nord. a dinastia dei Diltthey gode tutt'ora di ottima salute: dal 471 fu governata dal Barone Vylas Diltthey (458), membro del Consiglio Ducale e stretto collaboratore della famiglia reggente di Greyhaven: nel 488, Vylas si trasferì nella Capitale, lasciando il Feudo nelle mani del figlio Griswold, appena maggiorenne. Nel 491, è lo stesso Griswold ad ottenere dal Granduca il prestigioso Titolo di Visconte. Nel 506, a seguito della scomparsa del Conte Vincent deFalk e della conseguente nomina a Conte di Griswold, il Feudo diventa di proprietà del secondogenito di Vylas, il (da quel momento) Barone *Feyr Diltthey* (479).

La Contea di Tares

Luoghi principali, Note ed Altro

Il Fiume Riel, il secondo corso d'acqua del Ducato, ha la sua sorgente nella Contea di Tares e divide il Ducato di Greyhaven con quello di Krandamer.

La Contea di Tyler

Organizzazione Religiosa

A Tyler si trova una delle più importanti residenze del Grande Inquisitore e Guardiano della Fede, carica attualmente retta dall'integerrima figura di *Padre Amorth Campbell*, del Ducato di Amer. La residenza, costruita adiacente alla Grande Chiesa di Pyros della Contea, coincide con la Caserma dei Paladini di Pyros. La Chiesa di Pyros di Tyler è degna di nota anche per il modo in cui è costruita: essa è infatti una copia quasi esatta della Grande Chiesa di Pyros costruita a Delos: situata al centro della città, è il principale luogo di culto della Contea.

Guida alle città

Contea di CAERGOTH	
Dimensioni della città	Contea di grandi dimensioni (Ducato di Greyhaven)
Aspetto della città	<p>Costruita sul lato delle propaggini Occidentali dei Monti di Longkaleb, questa imponente Città assomiglia più ad una roccaforte, vista dall'Esterno. L'architettura della Contea ricorda molto quella di Gorton, per le sue spigolosità e per l'ampio uso di blocchi di pietra grezza, utilizzati per la costruzione della maggior parte degli edifici. Numerosi stendardi sono visibili fin da fuori, a causa del forte dislivello del terreno, che rende gli edifici costruiti sulla parete montuosa molto più alti della stessa cinta di mura. La città è suddivisa in tre quartieri, sfalzati tra di loro:</p> <p>Il primo, immediatamente accessibile una volta passate le mura e situato sul livello della strada, è denominato <i>Borgo</i> ed è di gran lunga il più esteso: qui si trovano le abitazioni della maggior parte dei Cittadini, un discreto numero di Locande (per lo più a basso costo), il Mercato, la Piazza d'Armi e le botteghe degli Artigiani.</p> <p>Il secondo, denominato <i>Quartiere della Signoria</i> e situato su un livello superiore, ospita le abitazioni più spaziose, locande più raffinate ed alcuni edifici importanti come la Scuola degli Artigiani, oltre ovviamente alle varie Corporazioni di cui Caergoth è ricca.</p> <p>Il terzo, denominato <i>Quartiere dei Castelli</i>, e situato nelle "zone alte" della città, ospita gli Edifici di Culto, ville ed abitazioni nobiliari (che godono di uno spettacolare panorama, dominando di fatto l'intera vallata), oltre ovviamente alla splendida residenza del Conte, il Castello di Caergoth.</p>
Fortificazioni	Una cinta muraria molto alta (quasi 5 metri), costruita interamente in pietra, restringe a tre gli accessi della città, dandole la forma di un trapezio, con il lato grande costituito dalla parete montuosa: due enormi Torri, la Torre Bianca e la Torre Nera, sono state costruite sugli angoli ottusi del trapezio, e dividono le tre porte (denominate a loro volta Porta Nord, porta Ovest e porta Sud).
Luoghi di Culto	<p><i>Cattedrale della Lancia</i>: Imponente Chiesa dedicata a Dytros, patrono della Contea: uno dei più grandi luoghi di culto del Dio della Guerra di tutto il Granducato, che attira visitatori da tutta Greyhaven (Quartiere della Signoria)</p> <p><i>Chiesa dell'Aurora</i>: Modesto edificio dedicato al Dio del Sole Pyros, molto interessante a livello architettonico perché costruito ad immagine e somiglianza di un antico mausoleo, che si ergeva nello stesso luogo in epoche antiche, e del quale incorpora le rovine.</p>
Locande e Osterie	<p><i>Il Nomade Ubriaco</i>, Locanda piuttosto malfamata nel quartiere del Borgo.</p> <p>Taverna "<i>L'Antro della Gorgone</i>", piuttosto malfamata e popolata dalla malavita locale (quartiere del borgo).</p>
Mercato	
Pronto Soccorso	
Contatti	<p><i>Padre Maximilian</i>: Papà di Ruhig, sacerdote di Pyros che presta ufficio nella Chiesa dell'Aurora (frequentata soprattutto dai popolani), dedicata appunto a Pyros. (Borgo)</p> <p><i>Nadia e Desmon Fryan</i>: La Sorella di Cormac (nata nel 476) vive qui insieme al marito, in una zona del Borgo confinante col Quartiere della Signoria: la coppia ha un bambino, nato nel 505, di nome Cormac. (Borgo)</p> <p><i>Leon, Bastian e Klaus</i>: Tre ragazzini che vivono vicino a casa di Nadia e Desmon Fryan.</p> <p><i>Mario Bros</i>: Amico di Daniel, ha una casa a due piani con giardino; fidanzato con Lucilla (con cui convive dal maggio 503), tiene d'occhio il via vai di gente all'interno della città ed è una preziosa fonte di informazioni: è un lontano parente di Luigi Rockdale, un nobile del luogo di cui dice di essere il cugino. (Quartiere della Signoria)</p> <p><i>Emma Thompson</i> (432), una bravissima sarta, e sua nipote <i>Sarah</i> (486) vivono nel quartiere del borgo: sono conosciute da Nadia (sorella di Cormac) e Desmon Fryan.</p>
Varie	<p><i>Alatiel Van Halen</i>: Sorella del Grande Inquisitore di Pyros, la sua residenza (Villa Van Halen) è ubicata nel Quartiere dei Castelli. Amica intima del Conte di Caergoth, frequenta le feste e le occasioni mondane che vedono la partecipazione della famiglia del Conte. Gode di una cattiva fama, per via delle numerose visite che riceve; possiede un cottage in una Selva (Selva di Logar) a due-tre ore di distanza da Caergoth, che spesso utilizza quando vuole ritirarsi per un po' dalla vita mondana.</p>

<i>Villaggio di</i> FEIM	
<i>Dimensioni della città</i>	Villaggio piuttosto grande (Contea di Caergoth, Baronia di Stonekeep).
<i>Aspetto della città</i>	Il villaggio si compone di due parti: la <i>Città Comune</i> , dove vive la maggior parte della popolazione e dove sorge la Caserma e la Casa del Sindaco, e il <i>Quartiere Povero</i> , costituito da una serie di baracche ed edifici cadenti costruiti in modo piuttosto disordinato.
<i>Fortificazioni</i>	Nessuna: il villaggio è stato costruito sopra all'omonimo Ponte di Feim, che collega la Baronia di Kriss con la Contea di Caergoth: l'unica via di accesso è la strada che, partendo dal ponte, taglia la città in direzione Nord-Sud.
<i>Luoghi di Culto</i>	
<i>Locande e Osterie</i>	<i>I Tre Sigilli</i> : La migliore locanda di Feim: niente di eccezionale, ma dignitosa (Città Comune). Locanda " <i>Il Cinghiale</i> " (abbastanza buona, ostessa donna di nome Rita Heyworth). Locanda " <i>Poker d'Assi</i> ", malfamata, malavita locale. <i>Lo Spazzacamino</i> : Taverna di Feim, piuttosto di malaffare, frequentata da individui non troppo raccomandabili (Quartiere Povero).
<i>Mercato</i>	Tutte le Domeniche è organizzato il Mercato di Feim: una ventina di banchi, che vendono per lo più roba comune e qualche oggetto di artigianato locale.
<i>Pronto Soccorso</i>	
<i>Contatti</i>	<i>Sisko</i> : Un ladruncolo conosciuto da Aska, fedele a Gargutz: per qualche moneta d'argento può svolgere piccoli incarichi "nel nome di Gargutz". Frequenta la Taverna dello Spazzacamino (Quartiere Povero). Il cugino di Sisko, <i>Erasmus</i> , è un obeso dai modi un po' bruschi, che di professione fa il pescatore. <i>Wesley</i> : Perdigiorno che bazzica la Taverna dello Spazzacamino: tentò goffamente di far colpo su Aska, presentandole Sisko e assumendo un atteggiamento servizievole. <i>Zia Rose</i> : Qualche centinaio di metri a sud di Feim, dall'altra parte del ponte, formalmente nella Baronia di Kriss, sorge la dimora di Zia Rose: questa simpatica signora, di circa 40 anni e 4 di Aspetto, è sempre pronta ad accogliere i viandanti offrendo loro un decotto di erbe ed un pasto caldo, a patto che scambino due parole con lei (nel suo bizzarro idioma).
<i>Varie</i>	

Città di DRAKAN	
Dimensioni della città	Villaggio sul fiume, non molto grande (Ducato di Greyhaven)
Aspetto della città	Vivace cittadina portuale, suddivisa principalmente in due zone: <i>La Zona delle Banchine</i> , dove c'è un continuo via vai di marinai, di facchini e di individui del porto. Poche case, per lo più baracche di pescatori o di marinai. <i>La Città Nuova</i> , dove vive la maggior parte della popolazione della città, molto più pulita e "meglio frequentata" della zona delle Banchine.
Fortificazioni	Nessuna. Le tre porte della città vengono guardate, con una certa attenzione al carico.
Luoghi di Culto	
Locande e Osterie	<i>L'Osteria del Capitano</i> , una taverna un po' rozza dove è possibile assaggiare i liquori provenienti da tutto il Granducato (Zona delle Banchine). <i>Il Gorgo</i> , una locanda molto vivace, che "cattura" la maggior parte dei marinai e della popolazione portuale (Zona delle Banchine). <i>Locanda "Il Veliero"</i> , la miglior locanda di Drakan, particolarmente grossa e capiente per via dei numerosi viaggiatori che frequentano la cittadina (Città Nuova).
Mercato	Ci sono più traffici del normale rispetto alle sue dimensioni per via del porto.
Pronto Soccorso	
Contatti	Famiglia di Flaherty in un villaggio minuscolo appena fuori città <i>Michael Cartellone</i> , barcaiolo che gestisce delle chiatte lungo il fiume sulla tratta per l'ovest. <i>Wilbur Smith</i> , ricettatore e trafficante della zona, conosciuto da Porter e da Daniel. Villetta di <i>Cristofer</i> , il fratello di Ianez, fuori città (con annessa cantina). <i>Losco barcarolo</i> , conosciuto da Aska e mai più rivisto, di nome <i>Sigmund</i> .
Varie	Tomba di Flaherty.

<div>Contea di</div> <div>GARAK</div>	
Dimensioni della città	
Aspetto della città	Scuola della Storia e Geografia di Garak
Fortificazioni	<i>Caserna di Garak</i> , capitanata dall'anziano Maggiore <i>Rufus McNaam</i> , ma di fatto gestita dal giovane <i>Esteban Raziel</i> . Entrambi si sono visti nell'avventura legata alle <i>reliquie di S. Jonas</i> .
Luoghi di Culto	Chiesa di Kayah. Antico Tempio della Guarigione, dedicato a Reyks,
Locande e Osterie	<i>Il Gatto Nero</i> , una locanda molto signorile situata nei pressi di un'antica porta nella parte antica della città, molto vicina alla Scuola di Storia e Geografia della Contea. <i>Il Pozzo</i> , una locanda a buon mercato situata nei pressi della Stazione di Posta; si mangia così così, ma si dorme discretamente.
Mercato	
Pronto Soccorso	Antico Tempio della Guarigione, uno degli ospedali migliori di Greyhaven, dedicato a Reyks: al suo interno, tra gli altri guaritori, opera padre Jeremiah Norton , che il gruppo ha avuto modo di conoscere in occasione di un'avventura legata al reperimento <i>delle reliquie di San Jonas</i> . Jeremiah insegna anche alla Scuola di Storia e Geografia della Contea.
Contatti	<i>Negoziò di Mappe</i> : ci lavora Victor, un cartografo nato nel 477, che accompagnò il gruppo in una ricerca di pericolosi criminali rifugiatisi nelle rovine limitrofe (vedi sotto). <i>Scuola di Storia e Geografia della Contea</i> : Il vecchio Saulot lavora lì con l'incarico di portiere e factotum: tristemente noto per la sua lentezza, fisica e mentale, è stato una spina nel fianco nel corso di parecchie situazioni. <i>Harry Leland</i> (482), Vecchio amico di Kar-Dun e di Aska, si è fermato a Garak per esplorare la zona e le rovine.
Varie	<i>Le Antiche Rovine</i> : anticamente, si narra che la città (uno dei più importanti centri dell'Antica Civiltà) fosse governata da un valente Condottiero, che aveva come braccio destro un vecchio e potente Stregone che viveva sulla Rocca posta a monte della città: insieme alla Rocca, le rovine attuali presentano tracce di alcune altre abitazioni, probabilmente doveva trattarsi dell'antica Garak. Nel corso di un'avventura, si è scoperto che le rovine sono su più livelli (ciascuno dei quali doveva trattarsi con tutta probabilità di un diverso quartiere dell'antica città), e che in uno dei livelli più alti vi sono degli edifici in pietra solida, meglio conservati, al centro dei quali si erge un antico tempio in onore di chissà quale antica divinità: all'interno del tempio, ormai abbandonato, vi è inoltre un passaggio che conduce ad un canalone nascosto, che consente di ridiscendere a valle senza essere visti dalla città.

<i>Contea di</i> GORTON	
<i>Dimensioni della città</i>	
<i>Aspetto della città</i>	
<i>Fortificazioni</i>	
<i>Luoghi di Culto</i>	Chiesa di Dytros.
<i>Locande e Osterie</i>	
<i>Mercato</i>	
<i>Pronto Soccorso</i>	
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	La Città è governata dall'integerrima figura di <i>Edgar Van Halen</i> , Conte di Gorton. Il Conte ha due figlie, <i>Alathiel</i> e <i>Rachel</i> : la prima, bionda e di bell'aspetto, è una nobildonna, vedova di un nobile defunto per colpa di una grave malattia ed ex-fidanzata del figlio del Barone di Rollo, anch'egli deceduto. La seconda è nientemeno che il Grande Inquisitore della Chiesa di Pyros, normalmente di stanza a Greyhaven ma avente diverse residenze in tutto il Granducato (una delle più importanti è a Tyler, nella Caserma dei Paladini di Pyros).

<div>Città Ducale di</div> <div>GREYHAVEN</div>	
<i>Dimensioni della città</i>	Capitale del Granducato di Greyhaven.
<i>Aspetto della città</i>	<p><i>Nota:</i> La città è stata costruita su un'insenatura del Fiume Sand, ed è divisa in due da una sua diramazione (di portata di molto inferiore) che la divide in due parti (Est ed Ovest), mentre il fiume passa a pochi metri dal muro Ovest della città: la diramazione del fiume Sand entra nella Città a poca distanza dalla Porta Nord, ed esce in un punto poco distante dalla Porta Sud.</p> <p>Il centro della Città, denominato "Il Centro Antico", si compone di edifici nordici, prevalentemente in muratura e spesso a più di un piano, con tetti spioventi e tegole di colore grigio: in tutta questa zona le case hanno un aspetto robusto e sono molto compatte. Nella zona centrale del Centro Antico della città, sorge la Piazza dei Vati, di forma esagonale e con un vecchio pozzo al centro dotato di una strana corona di ferro, ormai arrugginita: la leggenda narra che, anticamente, la casta di Sacerdoti Guerrieri del dio Aerik utilizzava la piazza per officiare un qualche strano rito propiziatorio. Solo i vecchi della zona sanno qualcosa in più. Il Centro Antico ospita tutti gli Edifici storici della Città, tra cui il Castello di Greyhaven, il Palazzo della Signoria, la Cattedrale del Sole.</p> <p>Il Centro Antico è cinto da una serie di edifici caratteristici, anch'essi in muratura ma aventi un'architettura più moderna e di origine più recente: sono edifici a uno o due piani, con tegole di colore rosso scuro e pareti bianche; questa zona della città è denominata "dei portici", per via dei porticati caratteristici che sono stati costruiti lungo le vie di scorrimento: nella zona dei portici c'è una piazzetta (Piazza della Quercia) con una grande quercia, un pozzo decorato e delle panchine. In questa parte della città si trovano alcune delle locande migliori, ed importanti edifici come l'Accademia delle Arti e dei Mestieri, l'Università degli Studi, il Tempio dei Guaritori e la Caserma Nuova.</p> <p>Dopo la zona dei portici, inizia la parte periferica della città, che consiste in una serie di edifici un po' più caotica e disordinata di quella centrale: i quartieri periferici sono essenzialmente sei: Ala Est, Ala Ovest, Sobborghi (Sud) dove sorge la Caserma del Popolo, Contrada dei Giardini (Nord), Contrada della Guardia (Sud-Est), che ospita la Prima Caserma, e Contrada dei Mercati (Sud-Ovest) che ospita ogni giorno il Grande Mercato Cittadino.</p>
<i>Fortificazioni</i>	La città è cinta da un muro alto circa 5 metri e molto robusto: una serie di torrette di osservazione, anch'esse in pietra ed alte circa 7 metri, sono poste ad intervalli regolari, ad una distanza di circa 50 metri l'una dall'altra. L'ampia vallata che si apre a sud della città consente di avere una visuale quasi perfetta in quella direzione: ad est e ad ovest della città, le colline di Riel offrono un riparo abbastanza sicuro.
<i>Luoghi di Culto</i>	Cattedrale del Sole , dedicata al Dio Pyros: ubicato al centro della Città, è il più imponente edificio religioso di tutto il Granducato (Centro Antico). Tempio di Reyks (Zona dei Portici).
<i>Locande e Osterie</i>	<i>Il pugnale dorato</i> , classico luogo di ritrovo per giovani avventurieri (Contrada della Guardia). <i>La vecchia Betsy</i> , bordello frequentato da guardie e caratteristico per la balestra tenuta sempre sotto il bancone (Sobborghi). <i>La botte piena</i> , locanda comune (Contrada dei Mercati).
<i>Mercato</i>	Nella capitale si trova di tutto, specialmente nel Grande Mercato che si svolge ogni giorno al centro dell'omonima contrada. - C'è un erborista imbroglione e scorbutico, però fornito di erbe e intrugli proibiti, che si chiama Vikram: fa lo spavaldo ma è un vigliacco (Contrada dei Mercati). - C'è un cartografo anziano e ben fornito di nome Wilhem, con una bottega piena di scartoffie anche antiche (Contrada dei Mercati).
<i>Pronto Soccorso</i>	Tempio di Reyks (ci lavora Edwige, una dottoressa) (Zona dei Portici). Norbert, un guaritore, vive appena fuori città, ma è spesso in giro per il mondo.
<i>Contatti</i>	Ex-Villa di Solomon, distrutta (Contrada dei Giardini). Zarak, tizio misterioso implicato in affari magici (Sobborghi).
<i>Varie</i>	C'è una Università (detta "degli Studi") in cui si studiano tutte le materie compresa la magia, ci insegna Filiberto Bolgheri, noto erborista e un geologo di una certa fama: lo conosceva molto bene Flaherty, lo conoscono di sfuggita alcuni membri del gruppo (Zona dei Portici).

<p><i>Libera Stazione di Posta</i></p> <p>L'ANGOLO</p>	
<i>Dimensioni della città</i>	Un castello in piena regola, con fossato, ponte levatoio e cortile (Contea di Gorton).
<i>Aspetto della città</i>	In origine ideato come una stazione di posta, l'enorme castello che oggi costituisce "l'Angolo" è adesso abitato stabilmente da una cinquantina di persone, che svolgono le più diverse funzioni: all'interno della costruzione troviamo un bazar, diverse botteghe artigiane, una locanda con taverna annessa, un medico: non di rado, inoltre, il cortile ospita un mercato itinerante che passa per le città della zona della Contea di Gorton.
<i>Fortificazioni</i>	L'edificio è circondato da un fossato, profondo circa quattro metri, che si riempie durante le piogge per poi svuotarsi nel periodo estivo: un robusto ponte levatoio, quasi sempre abbassato, consente l'ingresso all'interno del cortile, da cui si accede alla taverna ed alla maggior parte degli ambienti: le mura del castello sono alte circa 6 metri, aventi ai quattro angoli delle torri di circa 8 metri di altezza: di queste, solo tre sono utilizzate. L'intero edificio è sorvegliato da una decina di Guardie Civiche, con paramenti da Soldati e chiamate "Le truppe del Castello" o "dell'Angolo".
<i>Luoghi di Culto</i>	La torre Sud-Est contiene al suo interno una vera e propria cappella di Dytros, con tanto di sacerdote.
<i>Locande e Osterie</i>	L'Angolo contiene una Locanda, con relativa Taverna.
<i>Mercato</i>	Due giorni alla settimana, in media, un mercato itinerante si ferma all'Angolo: sebbene non sempre particolarmente fornito, è possibile trovarci di tutto... con un pò di fortuna.
<i>Pronto Soccorso</i>	Un bravo medico, Peter, gestisce da qualche anno il pronto soccorso dell'Angolo.
<i>Contatti</i>	<p><i>Sigfreed:</i> Guardia dell'Angolo, era in ottimi rapporti con Flaherty, ma conosce (di vista) anche Porter e Faradyr: li aiutò una volta, in passato, convincendo il Castellano a nascondere i feriti del gruppo.</p> <p><i>Freedrick:</i> Amico e braccio destro di Sigfreed: simpatico, anche se un po' ciccione.</p>
<i>Varie</i>	<i>Il Castellano</i> , proprietario dell'edificio e gestore della Stazione di Posta, è il Siniscalco Roger Angle: da sempre in cerca di un titolo nobiliare per la sua famiglia, ha infine soddisfatto le sue aspirazioni "costruendosi" con i suoi sforzi questo titolo fittizio.

<div>Villaggio di</div> <div>LANK</div>	
Dimensioni della città	Villaggio di medie dimensioni, circa 2000 abitanti (Contea di Tyler, Baronia di Thalos).
Aspetto della città	
Fortificazioni	
Luoghi di Culto	<i>Chiesa di Kayah</i> : Edificio di piccole dimensioni, con sagrestia e cimitero annessi. Il cimitero, particolarmente grande per le dimensioni del villaggio, è stato teatro di eventi sovranaturali nell'anno 505, nel corso di una importante avventura.
Locande e Osterie	
Mercato	
Pronto Soccorso	
Contatti	<i>Padre Gregor Samsa</i> (440), noto anche come "Il Santo": originario di Kunst (Benson), era il precedente sacerdote della Chiesa di Kayah di questo villaggio. Il sacerdote attuale, Jeremy Copper (484, di Tyler), ha cominciato la sua attività in seguito all'incarcerazione di Padre Gregor da parte della Grande Inquisitrice di Pyros.
Varie	

<div>Baronia di</div> <div>LARETH</div>	
<i>Dimensioni della città</i>	Baronia di piccole dimensioni (Contea di Tyler)
<i>Aspetto della città</i>	
<i>Fortificazioni</i>	
<i>Luoghi di Culto</i>	
<i>Locande e Osterie</i>	Locanda “ <i>Il Biancospino</i> ”, abbastanza economica ed accogliente.
<i>Mercato</i>	
<i>Pronto Soccorso</i>	
<i>Contatti</i>	<i>Fattoria degli Harley</i> , situata tra Lareth e Feim: il padre, Bob, era un soldato del corpo dei FALCHI DI TYLER (Quattordicesimo Plotone); la moglie, Ada, lo prende un po' in giro (parla spesso dell'argomento militare): hanno quattro figli, Polly (6), Fabian (7), Rick (9) e Mark (19). Hanno ospitato Cormac nell'anno 507.
<i>Varie</i>	

<div>Baronia di</div> <div>NORFOLK</div>	
<i>Dimensioni della città</i>	Baronia di piccole dimensioni, circa 8000 abitanti (Contea di Caergoth).
<i>Aspetto della città</i>	
<i>Fortificazioni</i>	
<i>Luoghi di Culto</i>	<i>Chiesa di Pyros</i> , con annesso cimitero, al centro della Baronia: la chiesa è gestita dall'anno 498 dal Sacerdote Immanuel Ylman, aiutato da Igor, il sagrestano. Nel corso di un'avventura, sembra che il Negromante Luran abbia evocato lo spirito di Ammon Durambas, uno dei precedenti Parroci della Chiesa, non ottenendo però i risultati sperati.
<i>Locande e Osterie</i>	
<i>Mercato</i>	
<i>Pronto Soccorso</i>	
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	

<div>Città di</div> <div>RAFIM</div>	
Dimensioni della città	Città medio-grande (4500 abitanti) (Contea di Tyler, Baronia di Thalos).
Aspetto della città	Situata sulla riva nord del fiume Valinor, al confine con la Contea di Vaarden e distante appena qualche Km. Dalla Contea di Greyhaven, la città di Rafim è attraversata quotidianamente da un gran numero di viaggiatori: l'architettura della città, a differenza dello stile tipico di Tyler, ricorda molto gli edifici di Greyhaven, forse per via del fatto che la maggior parte dei suoi abitanti provengono da lì: le case sono infatti di pietra grezza, con tetti spioventi e tegole di colore grigio. Oltre al fiume Valinor, che la costeggia a sud, la città è attraversata da un canale chiamato Vylaver.
Fortificazioni	La città è sprovvista di muro di cinta. In corrispondenza del Ponte di Rafim, situata su un'altura che domina la vallata, vi è la <i>Rocca di Rafim</i> , un imponente barbacane interamente costruito in pietra, dal quale è possibile controllare i dintorni della città a perdita d'occhio: l'edificio è storicamente la residenza del figlio primogenito del Barone di Tyler, che da decenni ha il ruolo di Sindaco di Rafim.
Luoghi di Culto	
Locande e Osterie	
Mercato	
Pronto Soccorso	
Contatti	
Varie	A sud della città, a un paio di Km di distanza dalle prime abitazioni, sorge un vecchio <i>mulino diroccato</i> , che non di rado viene utilizzato dai viandanti come riparo durante le notti fredde o quando piove... Sempre se riescono a trovarlo! Infatti è piuttosto nascosto dalla vegetazione spontanea, cresciuta sulla sponda del fiume a sud della città.

<i>Baronia di</i> ROLLO	
<i>Dimensioni della città</i>	Baronia di medie dimensioni, circa 10000 abitanti (Contea di Tyler).
<i>Aspetto della città</i>	La Baronia di Rollo è situata al centro della Piana del Sole, la principale risorsa agricola del Granducato di Greyhaven: sebbene popolata principalmente da agricoltori e allevatori, le numerose strade che la attraversano collegando le Contee di Caergoth, Port Dargaard e Vaarden con la Contea di Tyler la rendono un centro di intensi traffici commerciali. La città si compone principalmente di edifici bassi e di casolari a uno o due piani, ed è attraversata da est ad ovest da un fiume piuttosto piccolo, affluente del Lydros, che da Caergoth attraversa Tyler arrivando al lago di Dargaard.
<i>Fortificazioni</i>	Nessuna.
<i>Luoghi di Culto</i>	
<i>Locande e Osterie</i>	
<i>Mercato</i>	
<i>Pronto Soccorso</i>	
<i>Contatti</i>	<i>Gustav Chobin</i> , attendente del barone di Rollo, incontrato da Alice nella Biblioteca di Greyhaven durante i festeggiamenti per il matrimonio tra Anna Porfirogenita e Sebian Bjorgson: il giovane è insofferente verso la nobiltà e verso la vita di provincia.
<i>Varie</i>	

<p><i>Città di</i></p> <p>SAREK</p>	
<i>Dimensioni della città</i>	Cittadina di piccole dimensioni, circa 3000 abitanti (Contea di Garak, Baronia di Dearl).
<i>Aspetto della città</i>	<p>Nata in origine come una semplice stazione di posta (a cui deve il nome), la città di Sarek ha poi ampliato le sue dimensioni originarie per via della posizione particolarmente felice che ricopre all'interno della Baronia di Dearl: situata sulla sponda meridionale del fiume Valinor, il territorio su cui sorge la città è infatti particolarmente adatto all'allevamento del bestiame, ed è questo, più che l'agricoltura, il punto di forza della sua economia.</p> <p>L'aspetto della città è piuttosto caratteristico: la quasi totalità degli edifici è infatti costruita in pietra chiara, con i tetti spioventi in legno. Durante l'inverno, le non infrequenti nevicate coprono il colore naturale dei tetti, rendendo Sarek completamente bianca.</p> <p>Al centro della città sorge una piazza molto grande, con al centro una fontana di pietra al centro della quale troneggia una enorme statua raffigurante un uomo barbuto dal volto anziano: è San Gabriel, un Sacerdote di Maers dai poteri miracolosi, ucciso nell'anno 469 lungo la Via del Sole probabilmente da un gruppo di banditi. San Gabriel è da quel giorno il Santo Patrono della Città.</p>
<i>Fortificazioni</i>	
<i>Luoghi di Culto</i>	<p><i>Chiesa di Maers</i>, fondata nel 'anno 470 in memoria di San Gabriel. L'edificio, decisamente imponente considerando le dimensioni della cittadina, sorge nei pressi della stazione di posta, sulla riva meridionale del fiume Valinor.</p> <p><i>Edicola del Sole</i>, dedicata a Pyros: è tenuta da Carmel, un giovane sacerdote.</p>
<i>Locande e Osterie</i>	<p><i>Stazione di Posta "Sarek"</i>, che significa solitaria. Una delle più antiche stazioni di posta costruite lungo la Via del Sole, questo edificio era originariamente molto più piccolo di come si presenta allo stato attuale: le stalle sono state ricostruite, ed ora possono contenere un grande numero di animali; è stato aggiunto un ampio locale a due piani, adiacente alla struttura originaria e adibito all'alloggio dei viandanti: questo rende la Stazione di Sarek anche una locanda, un pò spartana ma senza dubbio economica. L'edificio originario, rimasto pressoché invariato nel tempo, contiene al suo interno gli alloggi del personale della stazione, l'ufficio delle registrazioni ed una taverna per gli avventori.</p> <p><i>La Botte di Vino</i>: Taverna molto rinomata nella zona, serve vini particolarmente buoni (e forti!!). Durante l'estate diventa anche una piccola locanda, ma non ha molti posti letto. Si trova nella zona più periferica della città.</p> <p><i>Il Convento</i>: Locanda abbastanza dignitosa, gestita da Madama Hallivan, una signora un po' rotondetta (470). Parecchi posti letto ad un costo tutto sommato accettabile.</p>
<i>Mercato</i>	
<i>Pronto Soccorso</i>	
<i>Contatti</i>	<i>Gwendolyn e Vincent D'Alcazar</i> : La sorella di Cormac (nata nel 470) vive qui con il marito, un Soldato alle dipendenze del Barone di Sbarro: lei ha un negozio di vestiti e di pelletterie, è una sarta abilissima ed una gran lavoratrice: hanno due figli, Mark e Lana.
<i>Varie</i>	

<div>Baronia di</div> <div>SBARRO</div>	
<i>Dimensioni della città</i>	
<i>Aspetto della città</i>	
<i>Fortificazioni</i>	
<i>Luoghi di Culto</i>	
<i>Locande e Osterie</i>	
<i>Mercato</i>	
<i>Pronto Soccorso</i>	
<i>Contatti</i>	<i>Gwendolyn e Vincent D'Alcazar</i> : La sorella di Cormac (nata nel 470) vive qui con il marito, un Soldato alle dipendenze del Barone di Sbarro: lei ha un negozio di vestiti e di pelletterie, è una sarta abilissima ed una gran lavoratrice: hanno due figli, Mark e Lana.
<i>Varie</i>	

<div>Baronia di</div> <div>THALOS</div>	
Dimensioni della città	Baronia di dimensioni medio-grandi (Contea di Tyler)
Aspetto della città	E' una cittadina molto caratteristica: e' divisa in 6 contrade, ed e' piena zeppa di edifici antichi: le guardie civiche hanno colori sgargianti e armature stranissime, ispirate, pare, ad antiche armature utilizzate in epoche passate; nel complesso, è una cittadina molto caratteristica.
Fortificazioni	In realta' sembra che questa città sia priva di problemi: forse sono tutti molto ricchi, sta di fatto che le guardie civiche hanno molto tempo libero e passano il tempo a intrattenere e conversare con i turisti fornendo informazioni utili.
Luoghi di Culto	<i>Tempio di Dytros</i> , gestito da Padre Arkon, un integerrimo sacerdote con cui è in buoni rapporti Faradyr . E' noto anche il nome di un novizio, di nome Kyle, protagonista di una avventura per il recupero di donazioni rubate nell'edicola del Sole di Sarek, conclusasi poi dall'altra parte del fiume, nei boschi di Feith.
Locande e Osterie	<i>LA FORESTA INCANTATA</i> è una locanda molto bella: per metà è all'aperto, in un giardino pieno di alberi: è comunque abbastanza costosa.
Mercato	Il Mercato di Thalos non è molto conveniente, anche se è discretamente fornito, per via dei prezzi mediamente più alti rispetto alle città vicine.
Pronto Soccorso	
Contatti	
Varie	

<div>Contea di</div> <div>TYLER</div>	
Dimensioni della città	Contea di grandi dimensioni (Ducato di Greyhaven)
Aspetto della città	<p>Situata al centro della Piana del Sole, la città domina la vallata con il suo aspetto massiccio: non vi sono mura di cinta, la città è un grande luogo di transito per via della sua posizione, ed ospita centinaia di nuovi viaggiatori ogni giorno.</p> <p>La Città è attraversata da due strade principali (la Via del Grano e la Via del Fiume) che la tagliano in senso Nord-Sud ed in senso Est-Ovest: la Via del Fiume è costeggiata dal Fiume Diaz, un affluente del Fiume Valinor che ha la sua origine nel Lago di Gimyan, ad est di Tyler. Le due strade principali dividono la Città in quattro settori, chiamati rispettivamente Primo, Secondo, Terzo e Quarto (in senso orario, partendo dal Settore a Nord-Ovest).</p> <p>Il Primo Settore (detto anche "Dei Nobili") è dedicato agli edifici Nobiliari, il Secondo (detto "della Guardia") agli edifici Militari, il terzo (detto "dei Mercati") ai negozi ed ai commerci, il quarto (detto "del Popolo") si compone esclusivamente di abitazioni per i cittadini (diffuse comunque anche negli altri tre). Le taverne e le locande sono diffuse soprattutto nella zona sud della città (Terzo e Quarto Settore), mentre gli edifici di Culto, sorgono al centro della città, dove la distinzione tra i vari Settori viene meno.</p>
Fortificazioni	Nessuna cinta muraria. Vi sono in tutto Quattro torri d'osservazione, alte circa sei metri, da cui si domina l'intera vallata.
Luoghi di Culto	<p><i>Grande Chiesa di Pyros</i>: costruita ad immagine e somiglianza della Grande Chiesa di Pyros di Delos, è il principale luogo di culto della Contea, situata al centro della Città (Settore dei Nobili).</p> <p><i>Caserna dei Paladini</i>: Caserma dei Paladini di Pyros, ubicata nella parte più vicina al centro del Settore della Guardia; è una delle residenze del Grande Inquisitore di Pyros.</p>
Locande e Osterie	<p><i>La Torre di Guardia</i>: situata ad alcune centinaia di metri a sud di Tyler, questa bettola è ricavata dai resti di quella che doveva essere stata, chissà quanto tempo prima, una vera torre di avvistamento: l'oste, un tipo anziano con la barbetta ed il volto somigliante a quello di una capra, mette a disposizione del cibo un po' avariato ed una stanza piccolissima con un po' di paglia per terra per dormire.</p>
Mercato	Il Mercato si tiene tutti i giorni dispari, nell'apposita Piazza del Mercato (Terzo Settore): anche i giorni pari, tuttavia, c'è speranza di trovare un buon numero di banchi aperti. La città offre soprattutto grandissime quantità di cibarie e grano (è "il granaio di Greyhaven"), una quantità smodata di Alcolici di vari tipi, e diversi tipi di tessuto (i tessuti ti Tyler sono molto rinomati).
Pronto Soccorso	
Contatti	<p><i>Giselle's Family</i>: La famiglia di Giselle!</p> <p><i>The Minchions</i>: Una famiglia felice, composta da Padre, Madre e tre fratelli grandi, amici della famiglia di Giselle: hanno un ranch fuori città. Una parente dei Minchions si trova inoltre a Vintemberg, ed è sposata con il Capitano della Guardia Civica locale Gavras.</p> <p><i>Bo</i>: Proprietario di un negozietto di tatuaggi in un quartiere periferico del Quarto Settore: conosciuto da Faradyr, che si fece anche tatuare.</p>
Varie	

<div>Contea di</div> <div>VAARDEN</div>	
Dimensioni della città	
Aspetto della città	
Fortificazioni	
Luoghi di Culto	<i>Tempio di Dytros</i> , gestito da Padre Arkon, un integerrimo sacerdote con cui è in buoni rapporti Faradyr . E' noto anche il nome di un novizio, di nome Kyle, protagonista di una avventura per il recupero di donazioni rubate nell'edicola del Sole di Sarek, conclusasi poi dall'altra parte del fiume, nei boschi di Feith.
Locande e Osterie	Locanda <i>Il Pavone</i> , si mangia bene ad un prezzo onesto ed ha molte camere.
Mercato	
Pronto Soccorso	
Contatti	<i>Conte Porziano</i> : Sorta di Nobile decaduto, che abita in una catapecchia nella parte povera della città. Nobile nello spirito e nei modi, ma non più nel portafogli, Porziano vive una vita di stenti e di miseria, ma è sempre disponibile ad aiutare chi si rivolge a lui: tra lui e il gruppo corrono buoni rapporti, ha fornito preziose informazioni.
Varie	Grossa e fornita Biblioteca, ricca di libri che trattano di discipline scientifiche e di araldica. La città è circondata da resti e rovine della civiltà diffusa su queste Terre prima della nascita del Granducato, in particolare vi sono delle necropoli, semisepolte nel terreno collinare circostante: presso questi luoghi riposano i resti di un Paladino ucciso dalle Forze delle Tenebre, il cui spirito fu contattato da Luran nel corso di un'avventura.

<div>Baronia di</div> <div>VINTENBERG</div>	
Dimensioni della città	Baronia di dimensioni medie (Ducato di Greyhaven, Contea di Garak)
Aspetto della città	Case nordiche con le assi di legno a vista, tetti spioventi. C'è una piazzetta con una grande quercia, un pozzo decorato e delle panchine, con la statua di una bella ragazza addormentata: si tratta della statua di una fanciulla della città che una trentina di anni prima era nota perché gli uccelli e gli altri animalotti la adoravano, era una devota di Harkel, ed era tanto dolce ed amata che le hanno fatto una statua. Poi un giorno fu rapita e non se ne è saputo più nulla, ma ha lasciato un grande vuoto nel cuore di quanti le volevano bene.
Fortificazioni	La città non è circondata da mura. Ha una caserma con alcune guardie, decisamente poche rispetto alle sue dimensioni, e una prigione ben protetta. La guardia civica non ha fama di essere molto efficiente; c'è inoltre il palazzo del giovane Barone, che però è una figura poco significativa e non si trova quasi mai in città.
Luoghi di Culto	Chiesa di Maers; Tempio di Harkel
Locande e Osterie	<i>Il Gallo d'oro</i> , locanda fuori dal centro della cittadina, retto da un valoroso gruppo di avventurieri. Il cuoco, Baffo Bumblebee (nato nel 460), è eccezionale e non fa rimpiangere il vecchio oste, Armando: è originario di Kanan, dove fino al 505 gestiva una locanda rinomata del luogo. Dopo la scomparsa della moglie Marielle, Baffo si è ritirato in campagna con sua figlia Aurora, di 15 anni, una bambina dolce e gentile: ora si trovano entrambi al Gallo d'Oro. Baffo è un cuoco eccellente ed un ottimo organizzatore, fisicamente è pasciuto e rubicondo, biondiccio con due imponenti baffi biondi, ha gli occhi chiari e l'espressione pacifica: la bambina è bionda e porta le trecce, ha gli occhi azzurri e le lentiggini. Le tre cameriere sono delle vere bellezze: si chiamano Greta, Ran e Polly. <i>Greta</i> è la più grande di età, ha 26 anni ed è una bella ragazza alta e bionda, è originaria di Vintenberg ed ha lavorato alla Pentolaccia per oltre otto anni. E' una ragazza piuttosto fredda nei rapporti con le persone, parla poco e sembra sempre un po' sfuggente. E' tuttavia gentile e disponibile. Era molto affezionata al Vecchio Frack, che considera un po' come suo padre, e ricorda Eleonor La Rossa con affetto: ricorda bene <i>Yorick</i> . <i>Ran</i> ha 23 anni ed è la più simpatica delle quattro ragazze, ha i capelli rossi e le lentiggini, ha lavorato alla Pentolaccia per due anni e proviene da Gulas. E' una tipa intraprendente e decisa, disposta a cambiare vita anche cento volte, allegra con tutti e dal carattere solare. <i>Polly</i> ha 19 anni ed è una ragazzina confusa e silenziosa, ha lavorato solo pochi mesi alla Pentolaccia e adesso non ha le idee chiare su quel che vuole fare in avvenire. Ha i capelli ondulati e neri, lunghi fino alla vita, e gli occhi scuri. In certi atteggiamenti è molto infantile. E' originaria di Vintenberg, orfana e dalla storia piuttosto infelice, cerca affetto e protezione in tutti ma è molto scostante nei rapporti umani. L'oste della stazione di posta a mezza giornata a ovest di Vintenberg si <i>chiama Fortunato Banks</i> ed è un tipo gioviale e chiacchierone. Si impegna per far sì che la sua stazione di posta sia un luogo di ristoro e di transito confortevole per i suoi ospiti, cura soprattutto l'aspetto culinario dell'ospitalità. La sua specialità è il cinghiale arrostito, rinomato nella regione. <i>I tre violini</i> , elegante locanda al centro della città, rinomata per il suo buon cibo e per gli spettacoli che vengono organizzati spesso e volentieri nella sua sala. <i>La Pentolaccia</i> , taverna/bordello della città, ottimamente gestita dal Vecchio Frack, è un capolavoro di pacchianaggine, piena di souvenir esotici, colori vivaci e belle donne <i>La Mucca Assassina</i> , balera della città, caratteristiche le sue belle vetrate colorate, da poco ricostruite dopo essere state distrutte in una rissa. I proprietari si chiamano Rasiphus (privo degli incisivi superiori), Rodbert e Millerstagh. <i>L'asino e la carota</i> , locanda con molte stanze da letto, in zona centrale, con una grande stalla e molto spazio. Il Nido delle Allodole, locanda centrale di recente apertura, ben gestita e dalla ottima cucina. Pare che i suoi proprietari siano in qualche modo legati ad un certo Gregor.
Mercato	Il mercato della città è ben fornito, sono presenti tutti i mercanti "classici". In più ci sono ancora i fornitori di fiducia del Vecchio Frack, un uomo molto influente del posto morto da qualche tempo, che sono particolarmente disponibili con gli amici dei loro amici. Si tratta di Stubb l'armaiolo, un ciccone sordido che lavora in uno scantinato, un po' losco ma tanto bravo, di Pequod il pellaio, un simpaticone abile a conciare le pelli e a fare armature di cuoio. L'erborista della zona, forse non molto fornito, si chiama Nino ed è un po' permaloso. Il carpentiere della zona è un nano, falegname artista bravissimo. <i>Alain</i> gestisce lo spostamento su barca della frutta e verdura prodotta nel contado di Vintenberg e che viene smerciata in città. E' un tipo tranquillo, sui 45 anni, che è stato un po' ai margini dei traffici commerciali "importanti" perché non ha mai accettato di fare accordi col Vecchio Frack. <i>Odo</i> , un altro mercante fluviale della zona amico di <i>Daniel</i> e che conosce bene molti altri mercanti della zona.
Pronto Soccorso	In città sono presenti due medici, entrambi bravi: l'anziano Solander, che gestisce una piccola infermeria sulla piazza principale della città, e Radney, medico di fiducia del Vecchio Frack.
Contatti	<i>Estella Modugno</i> , figlia del <i>Vecchio Frack</i> , che vive a Greyhaven ma si reca sempre più spesso nel maniero di famiglia. <i>Lady Michaela Roboston</i> , moglie di Abirun Roboston, importante magistrato della città <i>Zack Ratel</i> , guida locale e ammaestratore di falchi. <i>Georgina Thomson</i> e suo figlio, il piccolo Mark, zia e cugino della povera Eleonor la Rossa, prematuramente morta suicida. <i>Tairon Gavras</i> , capitano della Guardia Civica. <i>Keorg</i> , caporale delle guardie. <i>Jonathan</i> , Guardia Civica che si sospetta sia corrotta, e <i>Juliette</i> sua moglie, e <i>Milly</i> sua figlia. <i>Shasta</i> , ex cameriera del Gallo d'Oro, adesso lavora in un postribolo dalle parti del porto. (Ha i capelli corvini e la carnagione scura, gli occhi azzurri ed è forse la più bella delle 4 ragazze. E' allegra e spiritosa, originaria di Vaarden, da dove è stata cacciata a 15 anni da casa, per via dello scandalo che suscitava da quelle parti. E' affettuosa con le amiche ma nutre un certo disprezzo (sia pure dissimulato in modo perfetto) nei confronti degli uomini in generale.) <i>Lyn</i> , giovanissima prostituta, lavora insieme a Shasta ma vorrebbe andar via.
Varie	Di fronte alla città c'è un ponte sorvegliato con pedaggio, ma più a ovest ce n'è uno vecchio e mezzo crollato ancora in parte praticabile, nascosto dalla vegetazione. Sull'altra sponda del fiume ci sono rovine di una antica cittadina. Nel bosco subito a nord ci sono tre gruppi di monoliti nascosti nella vegetazione.