



Granducato di Greyhaven
Il Ducato di Krandamer

Aggiornato al 10/01/509

Informazioni sul Territorio

Introduzione

In questo Atlante sono raccolte le principali informazioni relative ai Feudi del Ducato di Krandamer: verrà fornita una trattazione sistematica del territorio, attraverso una serie di paragrafi che cercheranno di fornire un quadro della sua storia, delle sue tradizioni e dell'attuale organizzazione politica.

Storia

La guerra civile e la fine di un sogno

Nell'anno 265, il Granduca Robert Garret muore inaspettatamente senza lasciare eredi: scompare così la Dinastia dei Garret, che verrà ricordata nei secoli a venire per aver portato all'indipendenza i territori a Nord delle Allston. Il decesso è comunque un brutto colpo per la stabilità del Granducato, i cui confini non sono ancora del tutto saldi: inoltre, mancano dei criteri per la successione riconosciuti dalla totalità dei Duchi. Le prime settimane vengono vissute in un'atmosfera di tensione: la nobiltà feudale dei vari Ducati aspetta l'evolversi degli eventi, preparandosi a ciò che sarebbe accaduto di lì a poco.

A ventuno giorni dalla morte di Robert Garret, l'anziano Duca di Krandamer *Adolf Holland*, comandante in capo dell'Esercito di Greyhaven fin dai tempi del Granduca Harald, decide di assumere il comando del Paese, entrando con le sue truppe nella Capitale ed auto-proclamandosi Granduca. L'esercito è con lui e così i cittadini di Greyhaven, che rivedono nella figura del grande condottiero i tratti e la tempra del Primo Granduca.

Ma una presa di posizione tanto temeraria non poteva essere accettata dagli altri Duchi, che potevano vantare sul Paese gli stessi diritti del Generale di Krandamer: l'insurrezione non tarda a farsi attendere, sprofondando Greyhaven in una sanguinosa guerra civile. Durante l'inverno, il Duca di Surok Desmon Hordkleist prende l'iniziativa, percorrendo con i suoi uomini il corso del fiume Valinor con l'obiettivo di entrare nella capitale dall'alto: anche il Duca di Amilanta Fergus DeMoine decide di partecipare all'opera di liberazione, conducendo i suoi uomini all'interno dello stesso Ducato di Krandamer.

Nonostante la grande disparità di forze, Adolf Holland riuscì a difendersi per tutto l'inverno grazie ad un'ottima strategia militare, favorito anche dalle condizioni climatiche in cui ci si trovava a combattere: con l'arrivo della primavera, però, le forze al comando del Duca di Surok riuscirono ad aprirsi la via per la capitale, arrivando alle porte di Greyhaven all'inizio di Aprile. Il Granduca Adolf Holland, malgrado il favore di cui godeva da parte dei cittadini della Capitale, fu giustiziato nel palazzo assieme a tutta la sua famiglia dopo un assedio durato due lunghi mesi.

Pochi giorni dopo la morte del Duca, l'esercito di Krandamer si arrese agli uomini di Fergus DeMoine, che avanzavano a grandi passi verso il centro del Ducato arrivando a minacciare la stessa città Ducale: gli ufficiali di Amilanta mantennero il controllo delle contee di Stolberg e di Kronach e dei territori ad esse relativi, destituendo i feudatari locali.

L'anno 267 si apriva quindi all'insegna della disfatta per le genti di Krandamer: i sogni di gloria auspicati dal defunto Duca erano destinati a tramontare, e per il popolo si prospettavano lunghi e faticosi anni in cui dover ricostruire quanto la guerra aveva distrutto.

Lo spettro del colera e gli anni delle tenebre

Ma la cattiva sorte non aveva ancora chiuso completamente i conti con le sfortunate genti di Krandamer: appena un anno dopo, nel 268, scoppiò infatti una terribile epidemia di colera, che da Greyhaven non tardò a diffondersi in quasi tutte le grandi città del Granducato: la popolazione di

Krandamer si trovò completamente impreparata di fronte a questa calamità, che imperversò sul territorio per oltre un anno e mezzo, mietendo numerosissime vittime tanto nelle città quanto nelle campagne: lo stesso Duca di Krandamer, Fevran Holland (figlio del defunto Adolf), cadde vittima del morbo, e morì nel giugno del 269 senza lasciare eredi.

Il Ducato di Krandamer restò senza una guida per più di tre mesi, in balia del colera e del terrore; le cronache dell'epoca testimoniano con efficacia la gravissima situazione di quel periodo: la popolazione viene descritta come in preda al panico, incapace di organizzarsi e di trovare nella fede per gli Dei o per i governanti il coraggio per reagire; gli anni dal 268 al 270 vengono visti come una punizione divina per la disfatta degli Holland, e passeranno alla storia come “gli Anni delle Tenebre”. Finalmente, verso la fine dell'anno 269, l'arrivo delle piogge cominciò a ridurre progressivamente le dimensioni dell'epidemia, che terminò con l'arrivo del nuovo anno.

Il 270 si apre con l'ascesa al comando del Ducato da parte del Conte di Loran Sedrik Zarnoff, detto “l'Astuto”: il Conte, personalità di spicco del Ducato e individuo di provata fiducia e lealtà, viene nominato dalla maggior parte delle Dinastie Nobiliari di Krandamer nel corso di un consiglio tenutosi a Varel, ed organizzato dalla Contessa Stéphanie deSartre. Al consiglio, che conta la presenza dei Conti di Loran, Varel, Zedar, Havel, Estin e di numerosi Baroni, si discute anche della situazione che vede le due Contee di Kronach e Stolberg ancora sotto il controllo di Amilanta. Il nuovo Duca sale quindi al comando con una serie di difficili compiti all'orizzonte, sotto gli occhi di un Feudo in piena crisi economica e con la popolazione allo stremo delle forze.

Il “Duca astuto” e la nascita delle Gilde

Sedrik Zarnoff governerà il Ducato di Krandamer per 30 lunghi anni di ricostruzione, durante i quali si guadagnerà il soprannome di “Astuto”: la sua grande esperienza di governo, unita alla tempra con cui seppe affrontare le situazioni ed all'acume politico dimostrato, consentirono al Paese di tirarsi fuori da una situazione che sembrava senza via d'uscita: la guerra, la fine della dinastia degli Holland e l'arrivo del colera avevano infatti provocato un vero e proprio crollo della fiducia nelle istituzioni (politiche e religiose) da parte della popolazione; alcuni dei governanti ai margini del Ducato avevano inoltre sospeso il pagamento della decima, lamentando una crescente insofferenza nei confronti dell'autorità ducale e dando vita ad istanze di autonomia e separazione. La credibilità del Duca era inoltre messa in forte discussione dalla presenza delle truppe di Amilanta nel territorio di Krandamer, che mantenevano il controllo di molti territori ad Est del fiume Duras: tanto Amilanta quanto Surok venivano infatti visti dai cittadini di Krandamer come i principali “responsabili delle disgrazie del Ducato, e questo ostacolava non poco l'economia di un paese che aveva un assoluto bisogno di commerci.

Quest'ultimo fu il primo dei problemi affrontati dal nuovo Duca: sfruttando la posizione geografica di Krandamer, il Duca si impegnò per far sì che venissero stabilite delle rotte privilegiate volte a collegare, mediante carovane, i territori del ducato di Greyhaven con i Temi settentrionali dell'Impero di Delos: la pianificazione e la realizzazione delle rotte venne affidata al brillante inventore e costruttore Thomas Ferguston. In pochi mesi il Passo di Dagorn acquistò una notevole importanza per l'economia dell'intero Granducato, e persino il nuovo Granduca Desmon Hordkleist riconobbe pubblicamente la grande importanza commerciale dell'iniziativa, che portava spezie e stoffe pregiate direttamente nella Capitale; non molti anni più tardi, la via sterrata che collegava Krandamer con Greyhaven sarebbe stata sostituita dalla lunga e lastricata Via dell'Alba: i servizi dell'ingegnoso Thomas Ferguston vennero inoltre richiesti per la costruzione dell'acquedotto di Greyhaven.

Questo importante traguardo commerciale, che consentì al Duca di disporre delle prime risorse con cui poter far fronte agli altri problemi, fu in realtà merito soprattutto dell'accordo stipulato da Sedrik Zarnoff con i medi e grandi mercanti di Krandamer e della Baronia di Galder, che già da tempo sfruttavano il passo di Dagorn per i commerci interni al Ducato. La progressiva estensione del mercato, unita con il basso livello di tassazioni pattuito con il Duca, portarono questi mercanti ad accumulare grandi ricchezze parallelamente alla ripresa di Krandamer: l'importanza che questi “pionieri” acquisirono man mano che il loro operato diventava indispensabile culminerà nell'anno 279, con la fondazione della prima grande Gilda di Krandamer: la Gilda dei Mercanti.

I rapporti con Amilanta vennero ripresi a partire dall'anno 275, a seguito dell'investitura di Authier Bolton, primo Duca di Amer. Il Duca Sedrik si recò personalmente in visita alla nuova Capitale, recentemente ricostruita ad opera dei Nani, e cominciò a ricomporre la frattura diplomatica che in quegli anni si era venuta a creare: anche il popolo di Krandamer, dopo lo sconcerto iniziale, incominciò a considerare la “nuova” Amer diversa dall'antica e odiata Amilanta. Questa visione dei fatti fu confermata nel 276, quando il Duca di Amer richiamò i suoi uomini, facendo sì che i possedimenti potessero essere restituiti alle legittime Dinastie di Krandamer: i feudi, finalmente riuniti al Ducato, portavano però ancora i segni della guerra.

Ancora una volta, vennero richiesti i servizi dell'infaticabile Thomas Ferguston, tornato a Krandamer nel 278: fu soprattutto lui a coordinare i lavori di ricostruzione che vennero effettuati da moltissimi operai della zona. Con l'obiettivo di facilitare e velocizzare i lavori, il Duca investì grandi somme di denaro per portare all'interno di quei feudi il maggior numero possibile di lavoratori, che in quegli anni diventarono una risorsa di prim'ordine per il Ducato. Poco tempo dopo, questa importanza crescente avrà modo di affermarsi ulteriormente con la fondazione della Gilda dei Costruttori (286), in gran parte costituita da Nani.

I cattivi rapporti con i Feudatari “disubbidienti” durarono ancora per molti anni, e non vennero risolti che nell'ultimo periodo del lungo governo del Duca: non fu però Sedrik Sarnoff l'artefice di questo cambiamento, quanto piuttosto le difficoltà in cui si vennero a trovare quegli stessi governanti a causa dei burrascosi rapporti con i loro confinanti, a Benson: in quegli anni, prendono infatti il via numerose battaglie di confine lungo il corso del fiume Alcor, i cui strascichi saranno destinati a protrarsi fino al periodo attuale: l'aggressività dimostrata dai governanti di Benson da un lato e dai Baroni di Krandamer dall'altro ottiene il risultato di unire, nella reazione e nella condanna a questa condotta disdicevole, i Baroni e i Conti di Krandamer degli altri Feudi: nel corso degli anni si verrà a creare una frattura sempre più netta tra i Baroni del fiume Alcor, accomunati sempre di più ai bellicosi feudatari di Benson, e i governanti dei territori più interni.

Negli anni successivi a questo periodo (290-350) nascono i primi Clan (soprattutto nei territori nei pressi del fiume Alcor): quasi in risposta ad essi, non molti anni dopo vedrà la luce la Gilda della Spada (361).

Gli anni delle guerre interne e la nascita dei Clan

Il Duca Sedrik Sarnoff muore nell'anno 299 all'età di 67 anni, fallendo per un soffio l'ultimo obiettivo che si era prefissato: portare il suo paese nel quarto secolo della Fondazione. Il Ducato passa quindi nelle mani del figlio Theoden, condannato dalla sorte a essere lo sfortunato successore di un personaggio eccezionale: nonostante i tentativi di impostare una continuità con l'operato del padre, infatti, Theoden assisterà impotente ai numerosi scontri militari che cominciano di lì a poco, da parte di nobili scontenti e poco rispettosi nei confronti dell'autorità centrale.

Nell'anno 303, il Barone di Velsar Tyron Pornston viene decapitato di fronte alla moglie ed ai 2 figli dal suo acerrimo nemico, il perfido Visconte di Eren Dylear Thrond: il Visconte unifica provvisoriamente i Feudi, eleva Eren a Contea e pretende il riconoscimento del suo nuovo status: l'intervento del Duca è tardivo principalmente per via del notevole impedimento costituito dalla Foresta di Ghastwode, e bisognerà aspettare il 305 per vedere la situazione risolta dal Conte di Estin, che ridimensionerà le ambizioni del Visconte, non senza gravi perdite tra i suoi soldati.

Dylear Thrond si rende nuovamente protagonista nel 307, quando nel nome di Dytros piomba con il suo esercito sulla città di Kyron, accusando il Borgomastro di condurre una vita dissoluta e lontana dagli Dei della Luce. La città viene bruciata nel 308, e il Borgomastro deportato a Eren: verrà processato e giustiziato poche settimane dopo. Sempre nel 308, la Baronia di Sontar si impadronisce della piccola città di Arion, controllata fino a quel momento direttamente dalla Contea di Havel: lo stesso Conte tende a disinteressarsi della faccenda, consentendo in pratica l'annessione. All'interno della città di Arion i cittadini organizzano una resistenza armata contro le truppe del Barone invasore: ne risulta la formazione dell'Antico Clan del Pugnale, che costituisce il primo Clan di Krandamer di cui si abbia memoria. Negli anni successivi, in tutta la zona ad Est della Foresta di Ghastwode si assiste ad un

proliferare di piccole guerre locali (e di Clan interni agli eserciti, che spesso si distinguono per il loro operato), mentre ad Ovest le Gilde consolidano il proprio potere: si assiste ad una vera e propria “divisione territoriale” di un territorio che da un lato, forse per la maggiore vicinanza con la Capitale e con l’ambiente aristocratico, si sviluppa in senso politico ed economico, mentre dall’altro dà libero sfogo alle ambizioni dei potenti ed alle operazioni militari. La stessa popolazione, lontana da questi giochi di potere, appare disorientata: di lì a poco, infatti, si verifica un ritorno alle tradizioni ed un riavvicinamento alla religione.

All’interno delle città ad Ovest, intanto, la ricostruzione è finita, e le città cominciano ad ampliarsi ed a raccogliere al loro interno un numero di persone sempre maggiore: si apre un periodo di relativo benessere e di prosperità, in cui i cittadini, lontani dalle battaglie combattute ad Est, sono i principali artefici del proprio benessere: questo rinforza i legami che nascono in questo periodo tra le varie classi di lavoratori, destinati a consolidarsi negli anni a venire: nel 318 nasce a Stolberg la Corporazione degli Artigiani; nel 323, a Kronach, si assiste all’inaugurazione del Palazzo della Gilda dei Costruttori; nel 336, le guide Naniche dei passi delle Allston a sud di Wolgast, insieme ad alcuni piccoli mercanti locali, istituiscono la Corporazione dei Montanari, avente uno scopo principale: trovare un modo di giungere a Delos sfidando le Allston, trovando un percorso alternativo ai passi di Madyran e di Dagorn. La Corporazione dei Montanari diventerà in seguito, con l’unione degli Esploratori del Ghastwode, la Corporazione delle Guide e degli Esploratori.

Nei territori ad Est, si segnala la formazione, nel 316, del Clan dell’Aquila (Contea di Estin), cui si contrappone, nel 317, il Clan del Lupo (Baronia di Eren). Nel 318, un ufficiale della Contea di Havel abbandona l’esercito di Krandamer con i suoi uomini migliori, per andare a combattere a Benson: 2 anni dopo, al loro ritorno, prenderà vita il Clan dei Corvi Neri di Havel.

Nel frattempo, la situazione ai vertici del Ducato cambia: nel 314, a Theoden Sarnoff succede il figlio Keblach: il nuovo Duca dimostra di avere una tempra maggiore rispetto a quella del padre: intima più volte la cessazione delle guerre fratricide nei feudi ad Est del Ghastwode, e minaccia più volte l’intervento militare dell’Esercito Ducale. L’occasione di mettere in pratica quanto dichiarato arriva ben presto: nel 321, infatti, il Marchese di Eltar Ghuntar Lancelot si dichiara indipendente, rimette al Duca il ruolo di Contestabile del Ghastwode (titolo, c’è da dire, piuttosto accessorio) e si proclama Duca di Eltar. Questa impertinente dichiarazione, che costerà la testa al Marchese di Eltar, provoca comunque una guerra di ben 1 anno e mezzo (321-323) per colpa della scarsa conoscenza del Ghastwode da parte delle truppe Ducali. Alcuni dei più esperti e coraggiosi abitanti locali (noti come gli Esploratori del Ghastwode), che in questa occasione acquistano una notevole importanza, si uniranno poi ai Montanari di Wolgast per formare la Corporazione delle Guide e degli Esploratori (vedi sopra). Nel corso della guerra, i migliori arcieri (elfi e umani) al servizio del Marchese di Eltar danno vita al Clan della Freccia: il Clan, vero e proprio terrore dell’esercito di Krandamer, da molti guardato con simpatia per le numerose azioni eroiche compiute nelle ultime fasi della guerra, sopravviverà ai suoi Comandanti, giustiziati in blocco a seguito della liberazione di Eltar da parte delle truppe Ducali nell’anno 323.

A Keblach succede, nel 334, il nipote Veblen; ultimo rappresentante della Dinastia dei Sarnoff, Veblen si dedicherà ben poco all’amministrazione dei territori, preferendo occupazioni come la caccia, i viaggi e l’amor cortese: nel corso degli 14 anni del suo governo, non avvengono comuni fatti di grande importanza. Muore all’inizio dell’anno 348, dopo aver contratto una violentissima febbre mentre si trovava in visita a Feith.

Nell’anno 349, per la seconda volta nella storia di Krandamer, i Conti si riuniscono a Varel per stabilire chi avrà il compito di assumere la reggenza del Ducato. A differenza di quanto accaduto nel 270, ora la situazione di Krandamer è tutt’altro che disperata, e il ruolo di Duca non è più visto come un incarico gravoso: le tensioni che si manifestano al concilio in merito alla faccenda mettono subito in chiaro che la decisione sarà sofferta e contestata. Dopo molte discussioni, viene nominato, con una maggioranza minima, il Conte di Varel Edgar deSartre: notevoli le rimostanze del Conte di Estin, escluso dalla nomina nonostante il buon operato svolto nei territori dell’Alcor per via del timore degli altri Conti nei confronti dei nobili provenienti dai territori ad Est del Ghastwode.

Fortunatamente per il nuovo Duca, il Conte di Estin preferì sfogare il suo risentimento in modi diversi dal minacciare la sicurezza del Granducato: nell’anno 357, infatti, parte con il figlio in direzione di

Greyhaven, per prendere parte alla “Campagna del Nord” promossa dal Granduca Goran Zeumann: nessuno dei due tornerà da quell’impresa.

Il governo del Duca deSartre dura fino all’anno 372: durante questi anni, la violenza degli scontri ad est del Ghastwode è destinata ad incrementare: la prolungata assenza del Conte di Estin, uomo di grande statura e che ben riusciva a tenere a bada i suoi Baroni, fa venire voglia a molti di avanzare pretese trattenute a fatica. L’aumento di vittime, spesso innocenti, di queste guerre fratricide, provoca una profonda reazione da parte dei territori ad Ovest: per contrastare le smanie imperialiste dei “Baroni dell’Est” viene fondata nella città di Krandamer la Gilda della Spada, formata da Cavalieri, Aristocratici e Spadaccini al servizio del Duca.

La nascita della Gilda dei Mercenari

Al Duca Edgar deSartre succede, nel 372, il figlio Duncan, che già successe al padre quando egli dovette abbandonare il titolo di Conte di Varel: la Contea passa di conseguenza al secondogenito Vincent deSartre. L’obiettivo principale che si prefigge il giovane Duca è quello di interrompere definitivamente i sanguinosi scontri ad Est del Ghastwode, da troppo tempo una spina nel fianco per il Ducato. Sulla base dell’esperienza maturata durante l’amministrazione della Contea di Varel, Duncan si convince che l’unico modo per arrestare le guerre tra Baroni sia quello del massiccio intervento armato da parte dell’esercito Ducale. In precedenza, questo non era mai stato fatto per via della “barriera naturale” costituita dal Ghastwode, che non consente un agevole attraversamento di una grande quantità di truppe: inoltre, la presenza di foreste, paludi e asperità del terreno rendono quei luoghi particolarmente pericolosi per chi non è abituato a viverci.

Duncan decide di aggirare i due problemi ricorrendo all’uso dei militari già presenti nei pressi del territorio offeso: uomini nativi della zona, abituati a quel tipo di situazione, ma alle dirette dipendenze del Duca: “se non lo faranno per amore di Krandamer, lo faranno per denaro”.

La notizia che il Duca avrebbe fatto uso di mercenari per contrastare l’imperialismo dei Baroni del fiume Alcor viene presa a ridere dalla maggior parte dell’aristocrazia di Krandamer: il Duca viene chiamato giovane e ingenuo, quando non velatamente accusato di sperperare i soldi del paese per foraggiare gente priva di senso dell’onore.

Incurante delle critiche, il Duca si mette personalmente in viaggio alla volta del Ghastwode, scortato dai Cavalieri della Gilda della Spada e da parte dell’esercito Ducale. L’operazione, incredibilmente, comincia a dare i suoi frutti fin da subito: gli uomini del Duca non faticano ad entrare in contatto con i mercenari del luogo, che scoprono essere incredibilmente organizzati e strutturati al loro interno: le lunghe guerre combattute ad Est del Ghastwode avevano provocato infatti l’afflusso di uomini d’armi provenienti da ogni parte del Granducato: soldati, ex-guardie, criminali fuggiaschi e rinnegati erano venuti in stretto contatto in questi luoghi, favorendo nel corso degli anni la nascita di una vera e propria organizzazione mercenaria, alla quale mancava solo un riconoscimento; con grande sorpresa di tutti, a questo pensò il Duca, che si dichiarò disposto a riconoscerla come Gilda come parte del pagamento per i servizi resi.

E fu così, che il 374 passò dunque alla storia come l’anno della fondazione della Gilda dei Mercenari: la notizia lasciò molti a bocca aperta, ma inizialmente occorre dire che la mossa del duca si rivelò decisamente azzeccata: i mercenari riuscirono a mettere un freno alle velleità espansionistiche dei Baroni del fiume Alcor, che si trovarono ad un tempo a non avere più uomini a disposizione (i mercenari che non aderirono alla Gilda furono ben pochi) e a dover fronteggiare un nemico temibile, compiendo uno sforzo che non valeva i territori da conquistare.

Il potere delle Corporazioni e la guerra delle Gilde

Il Duca Duncan governò per altri 23 anni, nel corso dei quali l’operato della Gilda dei Mercenari si affermò sempre di più: a differenza delle altre Congregazioni già presenti sul territorio, la Gilda dei Mercenari si veniva a configurare come un’organizzazione prevalentemente militare, con una complessa

gerarchia interna ed un potenziale offensivo in grado di poter contrastare la maggior parte dei Feudi di Krandamer.

A partire dal 380 incomincia un vero e proprio braccio di ferro tra questa Gilda e il potere politico centrale, che riuscirà sempre meno a controllarne i movimenti e ad impedirne la crescita a livello economico e militare.

La rapida crescita della Gilda dei Mercenari non tarda inoltre a mettere in allarme le altre Gilde, che fino a quel momento erano riuscite a gestire un equilibrio, seppur precario, tra la loro sfera di influenza e quella delle autorità nobiliari locali: in questi anni (380-400) nascono le prime gerarchie militari all'interno delle Gilde: fanno la loro comparsa i Guardiani ed i Protettori delle rispettive Corporazioni, spesso al comando di truppe con compito principalmente rappresentativo.

Nell'anno 397, a seguito della morte del Duca Duncan, le redini del Paese vengono prese dal giovane nipote Jackal: il nuovo Duca, al momento della nomina, effettua un lungo discorso annunciando alla nobiltà di Krandamer che il compito cui si dedicherà sarà quello di restituire all'aristocrazia del Ducato i dovuti onori e la piena potestà sul territorio: il bersaglio contro cui si scaglia il nuovo Duca è ovviamente costituito proprio dalle Corporazioni, il cui potere economico si sta trasformando sempre di più in un vero e proprio potere politico, militare e territoriale. Il discorso cattura immediatamente non solo i membri dell'Aristocrazia, ma anche le alte autorità ecclesiastiche, che nel corso degli anni avevano visto il loro ruolo ridursi considerevolmente in conseguenza dell'espansione di queste associazioni fondamentalmente laiche.

Paradossalmente, il compito di ridimensionare l'influenza delle Gilde viene affidato proprio alla Gilda della Spada, che registra negli anni dal 397 al 399 un notevole incremento in uomini, mezzi ed importanza. All'inizio dell'anno 400, potendo disporre della forza armata dell'Esercito Ducale e del supporto degli uomini della Gilda della Spada, il Duca è pronto per fare la sua mossa: il 13 febbraio viene proclamato lo Statuto "sulle Corporazioni", che fissa delle severe restrizioni all'organico degli iscritti, attribuisce ai Feudatari del territorio la maggior parte dei poteri decisionali sull'operato della Gilda, e soprattutto vieta espressamente la costituzione di un esercito interno, pena il disconoscimento della Corporazione e la carcerazione dei Maestri e dei dignitari iscritti nel libro mastro. L'unica Gilda ad essere sollevata dal rispetto di queste disposizioni è quella della Spada, che da quel momento viene vista come uno strumento alle dipendenze dirette del Duca.

Queste severe disposizioni incontrano forti ostilità da parte di tutte le Corporazioni del Ducato: la Gilda dei Costruttori, fino a quel momento considerata dalle minoranze naniche del Ducato come una possibile alternativa alla costituzione di un territorio a sé, manifesta la propria insofferenza nei confronti del tentativo del Duca di "imporre la potestà nobiliare del luogo", e minaccia di insorgere contro questo provvedimento. La Gilda dei Mercanti vede l'imposizione Ducale come una limitazione ai propri traffici commerciali, che necessitano della presenza di uomini d'armi addetti alla scorta delle carovane. Persino le Corporazioni minori, non toccate (se non in minima parte) dal provvedimento Ducale, reagiscono energicamente alle imposizioni del Duca: le analoghe reazioni da parte di molti cittadini e lavoratori rende manifesta in modo chiaro un effetto imprevisto dell'esistenza delle Corporazioni e delle Gilde sul territorio: nel corso degli anni, queste organizzazioni si sono infatti sovrapposte per molti aspetti alla nobiltà locale, provocando una frattura tra sudditi e Feudatari e presentandosi come veri e propri centri di potere alternativi, in grado di resistere persino ad un attacco portato avanti dallo stesso Duca; a far imparare la lezione a quest'ultimo ci penserà la Gilda dei Mercenari.

A differenza delle altre Gilde, la cui forza militare era comunque subordinata alla reale attività della corporazione, per la Gilda dei Mercenari fa l'esercito rappresentava il cardine fondamentale delle proprie operazioni: le reazioni dei Maestri Mercenari alle direttive del Duca furono violentissime, e la risposta non tardò a farsi attendere: la Gilda dei Mercenari rifiutava di sottomettersi all'autorità Ducale, dichiarandosi disposta a rinunciare a far parte del Ducato di Krandamer ed a prendere possesso dei territori a sud del Ghastwode, dove in quel momento si trovavano i Campi della Gilda.

Questa risposta venne presa dal Duca come un affronto alla sua autorità: non potendo intervenire con l'esercito Ducale per via della delicata situazione dei Feudi lungo il fiume Alcor (che la Gilda dei Mercenari contribuiva comunque a tenere a freno), Jackal pensò bene di incaricare la Gilda della Spada

del compito di “ristabilire l'ordine nei territori del Ghastwode”. Incominciò così la “Guerra delle Gilde”, destinata a bagnare, per 3 lunghi anni, le rive del fiume Alcor con il sangue di migliaia di cittadini di Krandamer. La Gilda della Spada, pur potendo disporre degli aiuti “informali” del Duca, riportò una serie di vittorie effimere senza peraltro riuscire a fiaccare la continua resistenza da parte della popolazione locale (che mai come in quel momento si sentiva estranea e ostile all'autorità Ducale). Uno dei motivi che contribuì in modo determinante a vanificare i risultati ottenuti dal Duca e dalla Gilda della Spada fu l'operato delle altre Gilde e Corporazioni, che, sia pure con riserve e senza schierarsi a livello ufficiale, non esitarono a favorire la Gilda dei Mercenari, provvedendo all'approvvigionamento delle truppe, comunicando informazioni sugli spostamenti degli avversari, e talvolta arrivando a “prestare” parte del proprio organico militare; in particolare, sembra che la Gilda dei Mercanti abbia contribuito in modo determinante al prolungamento del conflitto, interrompendo sistematicamente alcune delle rotte commerciali del Ducato e fornendo nel contempo ai Mercenari un collegamento privilegiato con Delos.

Il Duca Jackal non riuscì, malgrado i suoi sforzi, ad ottenere risultati determinanti contro le Gilde di Krandamer: morì infatti, colto da un male misterioso quanto fulminante, il 15 agosto dell'anno 404. Il titolo di Duca passò al figlio adottivo Hengist Von Zarovich, che 11 giorni dopo la sua nomina dichiarò conclusa la guerra delle Gilde, suscitando il tripudio della popolazione: lo Statuto “Sulle Corporazioni” venne dichiarato abolito, e alla Gilda dei Mercenari venne persino riconosciuta la potestà territoriale dei territori a sud del Ghastwode, con il sorprendente riconoscimento del Gran Maestro della Gilda, (all'epoca Fabian Graywan), elevato al rango di Marchese di Wyrn.

L'avvento dei Von Zarovich e il primo Grande Palio

La dinastia dei *Von Zarovich* incomincia il suo lungo periodo di governo del Paese in un modo che può sembrare quantomeno bizzarro: il figlio adottivo Hengist, infatti, cancella a soli 11 giorni dalla nomina l'intero operato di suo padre, riconoscendo un territorio e persino un titolo nobiliare all'organizzazione più odiata (e temuta) dall'intera Aristocrazia di Krandamer. Tuttavia, questa sorprendente decisione incontrò non solo il favore popolare, ma anche quello della maggior parte dei Nobili di Krandamer, assicurando ai Von Zarovich un futuro lungo e carico di soddisfazioni.

La spiegazione è da ricercare probabilmente ancora una volta nella complessa struttura politica che si era venuta a formare a Krandamer: nell'economia di un paese dove le redini economiche si trovavano in gran parte al di fuori dei castelli dell'aristocrazia nobiliare, la Guerra delle Gilde rappresentava un pericolo per la stessa prosperità del Ducato: il crollo dei commerci, e i cinque anni di rigore che seguirono, convinsero la maggior parte dei Feudatari che le Gilde potessero rivelarsi più facili da controllare che non da eliminare.

Venne così data fiducia al tentativo del Duca Hengist di “istituzionalizzare” definitivamente l'operato e la composizione della Gilda dei Mercenari, così come delle altre Gilde. Gli unici a non vedere di buon occhio questo atteggiamento permissivo furono ovviamente gli esponenti della Chiesa, che a Krandamer registrava un prestigio e di una diffusione considerevolmente inferiori rispetto agli altri Ducati: quello che maggiormente preoccupava le alte autorità ecclesiastiche era soprattutto l'eccessiva frammentazione e suddivisione della comunità di fedeli, che abituata ad identificarsi all'interno di piccoli raggruppamenti faticava a prestare fede all'idea di un pantheon unitario: anche a livello religioso, l'atteggiamento corporativo prevalse in molti contesti, provocando la nascita di numerosi monasteri e la diffusione, soprattutto nelle campagne, di un tipo di religiosità molto personale, fatta di piccole comunità senza troppi contatti con le grandi Chiese della capitale.

All'inizio dell'anno 409, il Duca Hengist annuncia a tutto il Ducato la sua intenzione di organizzare un Torneo senza precedenti nella storia di Krandamer: l'evento, per la realizzazione del quale verranno investite somme altissime, vede per la prima volta dopo la Guerra delle Gilde una piena collaborazione da parte di tutte le Corporazioni del Ducato: i preparativi si protrarranno per oltre sei mesi, mentre vengono inviati messi ai quattro angoli di Sarakon per invitare nobili, cavalieri e dame ad assistere allo spettacolo.

Il 1 Luglio dell'anno 409 vede così l'apertura del Primo Grande Palio delle Gilde e dei Clan, al quale prendono parte le Gilde organizzatrici (Costruttori, Mercanti, Mercenari, Spada), la Corporazione degli Artigiani, quella delle Guide e degli Esploratori, e Clan provenienti da ogni parte del Ducato. L'iniziativa, che riscuote un grande successo, vede comunque una partecipazione piuttosto limitata da parte degli altri Ducati: la prima edizione si chiude con il trionfo della Gilda della Spada, che si afferma con un ottimo punteggio in tutte le competizioni.

Il Palio da quel momento in poi verrà ripetuto ogni anno, pur subendo alcune piccole variazioni nella durata, nel periodo, nel numero e nel tipo delle competizioni. Malgrado la condanna iniziale dell'iniziativa da parte della Chiesa, in seguito il Palio vedrà anche alcune partecipazioni da parte dei tre ordini di Paladini (Pyros, Dytros, Kayah). C'è da dire che Hengist Von Zarovich si dimostrò un governante ben poco interessato alle lamentele dei vertici ecclesiastici: nei 16 anni in cui restò alla guida del Ducato, anzi, si adoperò in prima persona per sottolineare i confini della Chiesa, che non riuscirà mai ad imporre pienamente il proprio volere sugli affari interni dei singoli Feudi. Ma il vero scacco che la Chiesa si trovò costretta a sopportare era destinato ad arrivare 5 anni dopo la morte di Hengist Von Zarovich, ad opera del suo inaspettato successore, destinato ad entrare nella storia: sua figlia Ireena, che divenne la Prima Duchessa di Krandamer nell'anno 420.

Nota: Per informazioni dettagliate sul Grande Palio, si può consultare l'Appendice A1: "il Grande Palio delle Gilde e dei Clan", alla fine di questo Atlante.

Ireena Von Zarovich e la "Gilda degli Ingannatori"

Cresciuta nell'ambiente dell'Università di Krandamer, Ireena Von Zarovich aveva dato prova di possedere delle qualità eccezionali fin dalla giovane età. A 12 anni sapeva già leggere e scrivere, a 15 parlava perfettamente il Delos: a soli 19 anni, la giovane fu costretta ad abbandonare lo studio e la ricerca del sapere, per affrontare le spinose questioni politiche del suo Ducato: per volere di suo padre, e suscitando lo stupore in tutta la nobiltà di Krandamer, divenne infatti Duchessa di Krandamer (l'erede maschio di Hengist, Sergej, aveva infatti solo 10 anni).

Cresciuta in un ambiente laico come quello dell'Università, e priva di una educazione religiosa, la Duchessa si dedicò principalmente alla diffusione dell'istruzione nelle campagne, fino a quel momento territorio "esclusivo" dei monasteri e delle comunità religiose, uniche depositarie dei libri e della cultura. Ireena organizzò un certo numero di precettori con il compito di sostituirsi ai sacerdoti nei principali centri urbani, fece costruire almeno una Scuola in ogni Contea e cercò, invano, di far lo stesso in ciascuna Baronìa: allo scopo di coordinare al meglio questa iniziativa, Ireena si circondò di una cerchia di intellettuali di Krandamer, provenienti in massima parte dall'Università: l'amore della Duchessa per la cultura e per il sapere non venne tuttavia compreso dalla maggior parte dei cittadini, e per tutti i primi anni del suo governo si cominciò a mormorare che fosse un po' fissata, se non completamente pazza: l'ostilità nei confronti della Chiesa provocò inoltre alla Duchessa molti nemici tra le autorità ecclesiastiche, favorendo la diffusione di voci incontrollate: quando, nel 427, quando l'Università di Krandamer venne ricostruita, attirando studenti e studiosi da ogni parte del Granducato, si diffuse la voce secondo cui l'edificio era diventato un covo di Stregoni della peggior specie, e che la Duchessa si interessasse di arti magiche insieme alla sua cerchia di sapienti.

Ireena continuò con il suo progetto incurante delle voci che le sue azioni contribuivano a generare, e nel 431 legò il suo nome alla nascita della Gilda degli Studiosi, con sede nella nuova Università di Krandamer.

Questo atto fu la goccia che fece traboccare il vaso: la condanna delle autorità ecclesiastiche fu violentissima; la Duchessa venne pubblicamente accusata di aver fatto dell'Università di Krandamer un ricettacolo di Stregoni provenienti da ogni parte di Sarakon, e di aver dato corpo ad una Congregazione di Ricercatori Esoterici i cui fini erano in aperta contraddizione con i sani principi della Chiesa: la Gilda degli Studiosi venne soprannominata "Gilda degli Ingannatori", e veniva fatta minaccia di scomunica su chiunque si dimostrasse solidale con i suoi principi o con i suoi componenti.

Nessuno può dire con certezza se le accuse dei Vescovi di Krandamer fossero o meno fondate: fatto sta, che Irenea Von Zarovich morì in circostanze misteriose nell'anno 432, nel pieno della polemica scatenata ai suoi danni: il suo successore fu suo fratello Sergei, che aveva ormai compiuto la maggiore età.

I Von Zarovich fino all'anno 500 e il Duca “provvisorio”

Sergei Von Zarovich governò dal 432 al 466: nel corso di questi 34 anni, si limitò ad amministrare rettamente il territorio, ammortizzando nel migliore dei modi i contrasti tra le Gilde, i Feudatari locali e i Baroni lungo il Fiume Alcor. Contrariamente alle aspettative delle autorità ecclesiastiche, il Duca non sciolse la Gilda degli Studiosi, confermandone anzi il compito principale: promuovere lo sviluppo culturale di Krandamer (sovrapponendosi per forza di cose all'operato dei monasteri e delle comunità religiose).

La “Gilda degli Ingannatori” continuerà ad essere guardata con odio da parte della maggior parte della comunità ecclesiastica, che non perderà occasione per criticarne i metodi e gli obiettivi: è anche vero che la Gilda degli Studiosi si troverà più volte invischiata in vicende poco chiare, per uscire dalle quali sarà spesso costretta a ripudiare pubblicamente alcuni affiliati o a sconfessare ufficialmente determinate pratiche.

Gli anni dal 430 al 460 vedono inoltre crescere a dismisura la popolarità del Grande Palio delle Gilde e dei Clan, che comincerà a valicare sempre di più i confini di Krandamer, diventando a poco a poco il Torneo più importante di tutto il Granducato: la sua struttura flessibile, la grande varietà di competizioni e le illustri partecipazioni contribuiranno a renderlo nel corso degli anni uno spettacolo impedibile per qualsiasi nobile amante delle giostre.

Nell'anno 467, Sergei Von Zarovich si ritira a vita privata, nominando suo successore il figlio Vladimir: quest'ultimo si troverà a dover fronteggiare, nell'anno 472, la sanguinosa “Guerra di Zedar”: a seguito della morte del Conte Geoff Varts, i due figli Leomund e Morden scendono in campo l'uno contro l'altro per garantirsi la successione: la scelta del Duca sarà quella del non intervento, giudicando legittima la contesa dopo aver appreso i fatti. La guerra si concluderà dopo 9 mesi di cruenti battaglie, a seguito della morte di Leomund e la conseguente ascesa di Morden Varts, con il titolo di Conte di Zedar. Vladimir Von Zarovich governa in modo integerrimo fino al 505, anno in cui contrae una grave malattia ai polmoni che lo costringerà a letto: essendo il suo successore, Strahd Von Zarovich, ancora troppo giovane, il titolo di Duca di Krandamer viene assegnato in via provvisoria al Cancelliere Elgar Von Farnost, tutore del fanciullo ed imparentato alla lontana con la Dinastia Ducale.

Geografia e risorse

Krandamer è probabilmente il paese più caldo del Granducato: le catene montuose che ne delimitano i confini a Nord e a Sud garantiscono estati miti e inverni moderatamente freddi: malgrado la sua lontananza dal mare, i numerosi corsi d'acqua che solcano i suoi territori e la presenza dell'enorme Foresta di Ghistwode fanno di Krandamer un territorio decisamente lussureggiante, e particolarmente adatto all'agricoltura ed all'allevamento.

Per via delle caratteristiche geografiche, il territorio di Krandamer fu probabilmente la culla di una antica civiltà preesistente, le cui rovine sono a tutt'oggi presenti lungo tutto il territorio. La stessa Città Ducale di Krandamer, con tutta probabilità, doveva essere un importante centro abitato di quella misteriosa popolazione. La mancata memoria storica per quei ruderi, dovuta al fatto che sono intercorsi diversi secoli tra la scomparsa dei primi abitanti del continente e la colonizzazione del territorio, ha fatto sì che molti di essi venissero rasi al suolo, distrutti o fatti sparire dai feudatari locali per evitare il sorgere o il perpetuarsi di dicerie, leggende o racconti tra la popolazione. Questo è comunque vero soltanto in parte per Krandamer, visto che la quantità di ruderi presente sul territorio è notevolmente più elevata rispetto a tutti gli altri Ducati.

La Capitale sorge al centro della Piana Centrale, la principale risorsa agricola del Ducato: solcata da numerosi fiumi naturali, recentemente utilizzati per la costruzione dei numerosi canali di irrigazione, è a tutt'oggi popolata da moltissime fattorie che si dedicano all'agricoltura. L'altra grande pianura dedicata alle coltivazioni è quella che si stende ad est delle colline Varn, delimitata dalla Foresta di Ghastwode; entrambe le pianure sono oggi attraversate dalla Via dell'Alba, la grande strada lastricata che congiunge Krandamer con la città di Greyhaven. L'allevamento invece è concentrato soprattutto lungo la zona collinare, in particolare lungo i monti a Sud e a Nord: numerose fattorie sono presenti anche nei dintorni delle stesse colline Varn.

Le Contee al confine con il Ducato di Amer sono ricche di materie prime, provenienti dalle numerose cave a Sud-Ovest del Ducato e all'interno delle numerose colline: particolarmente sviluppata è quindi la produzione di materiali da costruzione, soprattutto dalle parti di Kronach e di Stolberg. Le attività tessili, non molto sviluppate, sono concentrate nelle zone di Loran e di Varel, mentre la zona ad est della Foresta di Ghastwode produce essenzialmente prodotti sufficienti per la sussistenza di quegli stessi Feudi: i commerci con quella zona del Ducato sono da sempre stati molto difficili, per via dei difficili equilibri politici da parte dei bellicosi governanti locali.

La Foresta del Ghastwode è ovviamente un rifornimento costante di legname di ottima qualità, in particolar modo utilizzato per l'esportazione (sembra che le navi di Delos siano costruite soprattutto con il pregiato legno di Krandamer). La città di Eltar, al centro della Foresta di Ghastwode, produce inoltre un liquore molto forte, chiamato "Il Sangue del Demonio", molto ricercato in tutto il Granducato per via del fatto che viene prodotto in quantità limitata.

Commercio e strade

Il territorio del Ducato di Krandamer è attraversato da importanti vie di comunicazione, che lo collegano non solo con il resto del Granducato, ma anche con lo stesso Impero di Delos: la Via dell'Alba, che congiunge la Città Ducale con Greyhaven, è sicuramente la strada più importante del Paese: verso l'Impero di Delos si stende invece la Via del Sud, che attraversa il passo di Dagorn e che rappresenta la principale arteria commerciale dei traffici tra l'Impero e il Granducato.

In generale, Krandamer è ricca di strade lungo il territorio ad Ovest della Capitale, ad opera soprattutto della Gilda dei Costruttori: proseguendo ad Est, ed in particolare superata la Contea di Varel, le strade si fanno via via più rade, e le comunicazioni diventano estremamente difficili. Molto ha influito, in questo, la presenza imminente della Foresta di Ghastwode, che impedisce un reale collegamento con i territori ad Est.

Società e cultura

La società di Krandamer è decisamente atipica, per via della particolare influenza che l'organizzazione corporativa delle attività lavorative ha avuto sul modo di vivere della popolazione. Il sentimento della comunità politica, costituita dall'insieme di cittadini o di "sudditi" sotto un Feudatario, è generalmente poco sentito: il sentimento patriottico non è molto sentito, e la gente tende ad identificare la propria appartenenza al gruppo corrispondente al tipo di occupazione cui è dedita. Questo ovviamente non significa che i Feudatari siano ignorati, o che il Paese sia insensibile al rispetto e all'ubbidienza nei confronti dei suoi governanti: si tratta di differenze tutto sommato piccole, che possono però diventare considerevoli relativamente a fatti particolari che possono verificarsi.

Con riguardo alla densità abitativa, la popolazione si suddivide come in tutti gli altri Ducati: le città principali sono sorte lungo i corsi d'acqua principali, o al centro delle pianure più fertili: anche a Krandamer, come nel resto del Ducato, la popolazione è decisamente scarsa relativamente all'estensione territoriale del Paese.

La popolazione Nanica del Ducato è concentrata nella parte Sud-Ovest, principalmente nella Contea di Kronach: a differenza di Amer, però, i Nani di Krandamer non hanno un'organizzazione politica indipendente, ma sono considerati sudditi dei Feudatari locali al pari della popolazione umana.

C'è comunque da dire che la grande importanza acquisita nel corso degli anni dalla Gilda dei Costruttori (di maggioranza Nanica) fornisce a questi ultimi una enorme risorsa politica ed economica, ed assicura un'influenza notevole negli affari, se non del Ducato, della Contea di Kronach e dei Feudi limitrofi.

All'interno del Ducato vi è anche un considerevole numero di Elfi, concentrati nelle due città di Eltar e di Esert: abitanti del Ghastwode fin da epoche antichissime, queste comunità Elfiche contano numerosi villaggi all'interno del Ghastwode, e costituiscono una vera e propria miniera di informazioni sulla storia di Krandamer: erano infatti in contatto con le antiche popolazioni che abitavano il territorio, e lo testimoniano i numerosi manufatti e le enormi costruzioni che è ancora possibile rinvenire all'interno del Ghastwode, e che ancora oggi vengono scoperte in buono stato di conservazione: a differenza delle rovine presenti sul territorio di Krandamer, la fitta vegetazione del Ghastwode è riuscita infatti a proteggere le costruzioni dall'attività erosiva del tempo.

Tanto gli Elfi quanto i Nani godono degli stessi diritti della popolazione Umana: inoltre, a differenza di quanto accade in altri Ducati, non vengono effettuate discriminazioni di alcun tipo neppure riguardo alla composizione dell'esercito: non sono pochi, infatti, i Feudatari che fanno uso di reparti di arcieri Elfici o di fanteria Nanica.

Per via della sua posizione cruciale, il Ducato di Krandamer rappresenta un vero e proprio centro di scambio culturale e commerciale tra il Granducato e l'Impero: 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. Le Gilde presenti sul territorio, ed in particolare la Gilda dei Mercanti, hanno inoltre tutto l'interesse a considerare lo straniero come un visitatore vantaggioso: in questo molto ha influito l'organizzazione del Palio, che rende il Ducato popolato da moltissimi visitatori in alcuni momenti dell'anno.

Tanto i cittadini quanto gli abitanti delle campagne hanno 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 e del gruppo/comunità di cui si fa parte: a differenza di altri Ducati, però, all'attività a conduzione familiare è qui preferita l'organizzazione corporativa del lavoro, che prevede una ragionata suddivisione dei compiti e una divisione del carico di lavoro: questo ha prodotto nel corso degli anni una società molto integrata, consapevole delle sue possibilità, e decisamente competitiva a livello produttivo. 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, e anche se in alcuni contesti ancora non vengono considerate soggetti di diritto quanto gli uomini, la situazione sta lentamente cambiando: in una società organizzata come quella di Krandamer, l'uomo e la donna trovano un ruolo diversificato ma ugualmente utile, che consente a entrambi di amministrare in condizioni normali il patrimonio e la proprietà, sia pure in modo diverso.

Mentre le donne negli altri Ducati solitamente accudiscono la casa e i figli, a Krandamer è facile trovarle al lavoro nei campi, nella pesca o impiegate nell'allevamento del bestiame: l'operosità dell'individuo viene infatti subordinata all'operosità del gruppo, che non di rado trova anche alle donne uno spazio per attività di grande utilità.

L'analfabetismo sussiste per la maggior parte della popolazione che vive nelle campagne, nonostante il lodevole tentativo della Duchessa Irenea Von Zarovich di portare l'istruzione a tutti gli strati sociali: 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: inoltre, ogni città importante ha una scuola dove è possibile imparare a leggere e scrivere ad un costo piuttosto contenuto.

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. La Gilda degli Studiosi, negli ultimi 50 anni, ha fatto un grande lavoro per cercare di rendere l'istruzione e la cultura accessibili a tutti gli strati della popolazione: purtroppo, la sua attività non è stata minimamente coordinata con quella svolta dai monasteri della Chiesa: in molti casi, anzi, l'apprendimento "laico" è stato apertamente osteggiato dalle comunità religiose, vanificando la maggior parte degli sforzi effettuati in questo senso.

Al di là delle informazioni elementari, lo studio viene approfondito da quei 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 dove i rampolli delle famiglie più abbienti vengono istruiti ed educati. Questo è comunque vero unicamente nelle città ad Ovest del Ghastwode, dove la Gilda degli Studiosi è riuscita ad imporsi sui governanti locali: nelle città del fiume Alcor, la situazione è ovviamente molto peggiore.

La ricerca scientifica è portata avanti all'interno della Città di Krاندamer, grazie all'operato della Gilda degli Studiosi e all'esistenza di un circolo di intellettuali che ruota attorno ai principali edifici della stessa; nella città di Kronach, dove ha sede il Palazzo della Gilda dei Costruttori; nella Contea di Stolberg, dove sorge il Palazzo della Corporazione degli Artigiani.

Gli Sbandieratori

Una delle principali caratteristiche di Krاندamer è costituita dagli Sbandieratori e dai loro colorati spettacoli: questi gruppi di artisti, dotati di una eccezionale bravura e precisione, girano per le piazze delle città principali del Ducato sventolando le loro enormi bandiere come dei giocolieri, dando vita ad un meraviglioso spettacolo.

Le esibizioni degli Sbandieratori si articolano in vari momenti che procedendo dallo sbandieramento singolo tradizionale ed acrobatico, sviluppano via via figure sempre più complesse, a coppie, a piccole squadre fino a raggiungere la maggiore intensità spettacolare nell'azione corale di tutto il gruppo, guidato da rulli di tamburi e squilli di chiarine. Particolare forza drammatica viene raggiunta con la rappresentazione della Schermaglia. I contendenti vi si affrontano come in duello, sicché la progressione delle figurazioni risulta intensamente dinamica per le finte, gli assalti, i movimenti acrobatici che mettono in risalto il ritmo, l'abilità e la prestanza dei protagonisti. Ogni movimento, così come nella grande danza classica, ha un suo preciso significato ed un contenuto morale tendente a comunicare il trionfo del Bene sul Male. I Gruppi di Sbandieratori più noti sono quelli di Varel, di Kharas e di Nemir: ciascuno di essi presenta una competizione all'interno del Grande Palio delle Gilde e dei Clan.

Gilde, Corporazioni e Clan principali

| LE GRANDI GILDE | | |
|---|------------|-------------------------------|
| <i>Hanno una sede/ origine, ma hanno diffusione in tutto il Ducato.</i> | | |
| NOME | FONDAZIONE | INFO/ORIGINE |
| Gilda dei Mercanti | 279 | Baronia di Galder |
| Gilda dei Costruttori | 286 | Contea di Kronach |
| Gilda della Spada | 361 | Città Ducale di Krandamer |
| Gilda dei Mercenari | 374 | Territori a sud del Ghastwode |
| Gilda degli Studiosi (o degli “Ingannatori”) | 431 | Città Ducale di Krandamer |

| CORPORAZIONI, CONGREGAZIONI, CONFRATERNITE, ORDINI | | |
|---|------------|-------------------------------|
| <i>Meno importanti delle Gilde, senza sede, diffuse nel Ducato.</i> | | |
| NOME | FONDAZIONE | INFO/ORIGINE |
| Confraternita dei Cantori, Musici e Suonatori | 366 | Contea di Loran |
| Congregazione dei Ferrai di Lama e Pietra | 336 | Contea di Stolberg |
| Corporazione degli Artigiani | 318 | Contea di Stolberg |
| Corporazione delle Guide e degli Esploratori | 336 | Baronia di Wolgast |
| Corpo di Guardia Civica di Krandamer | - | Città Ducale di Krandamer |
| Antico Ordine dei Guardiani | 395 | Contea di Zedar |
| Ordine dei Mercenari Neri | 451 | Territori a sud del Ghastwode |
| Ordine dei Paladini di Pyros | - | |
| Ordine dei Paladini di Dytros | - | |
| Ordine dei Paladini di Kayah | - | |

| CLAN, CONTRADE e DINASTIE | | |
|--|------------|---------------------------|
| <i>Organizzazioni locali o familiari, strettamente legate al territorio.</i> | | |
| NOME | FONDAZIONE | INFO/ORIGINE |
| Antico Clan dell’Aratro | 434 | Campagne di Krandamer |
| Antico Clan del Pugnale | 308 | Città di Arion |
| Antico Clan del Vulcano | 391 | Contea di Loran |
| Antico Clan degli Zingari e dei Gitani | - | Baronia di Nysted |
| Clan dell’Alabarda Azzurra | 429 | Baronia di Helfold |
| Clan degli Armaioli | 413 | Città Ducale di Krandamer |
| Clan dei Balestrieri di Abar | - | Villaggio di Abar |
| Clan dei Cavalieri del Fiume | 434 | Baronia di Kharas |
| Clan della Cenere | 434 | Villaggio di Dunangal |
| Clan dei Corvi Neri | 320 | Contea di Havel |
| Clan del Falco | 487 | Baronia di Sarn |
| Clan della Rossa Forgia | 465 | Villaggio di Monkhan |
| Clan della Freccia | 322 | Città di Eltar |
| Clan del Grifone | 476 | Baronia di Tarnas |
| Clan degli Sbandieratori di Kharas | 424 | Baronia di Kharas |
| Clan degli Sbandieratori di Nemir | 426 | Baronia di Nemir |
| Clan degli Sbandieratori di Varel | 419 | Contea di Varel |
| Contrada dei Bardi | - | Città Ducale di Krandamer |

Religione ed esoterismo

Per quanto riguarda la religione, si può tranquillamente affermare che il potere delle Chiese lealisti all'interno di Krandamer sia fortemente limitato.

Le numerose esperienze nefaste dei primi anni del Ducato, unite alle successive crisi interne, hanno spinto la popolazione a preferire il lavoro e l'impegno all'ascesi e alla preghiera: le grandi rivalità interne, unite al frequente ricorso alle armi come elemento regolatore dell'ordine sociale, hanno rinforzato ulteriormente una visione della vita pragmatica e laica all'interno della quale la religione riesce a trovare pochi spazi. Questo non significa tuttavia che le chiese siano meno numerose, o che vengano disertate in favore di altre attività: frequenti sono anzi le celebrazioni, e numerosi sono i Sacerdoti di Krandamer che godono di una certa importanza all'interno della struttura ecclesiastica del granducato.

Quello che cambia rispetto ad altri Ducati è invece il peso specifico che l'autorità religiosa possiede all'interno delle questioni di stato, l'influenza che essa esercita sui suoi governanti, sulle autorità, e per esteso nella vita di cittadini e popolo: è questo il tipo di potere che la Chiesa fatica molto ad imporre all'interno dei Feudi, vista anche l'esistenza di organi potenti ed organizzati come le Gilde, le Corporazioni e (in piccolo) gli stessi Clan: è soprattutto a queste organizzazioni, in grado di fornire aiuto ed assistenza, che la gente si rivolge per la risoluzione dei propri problemi.

Il tentativo crescente della Chiesa di acquisire un'importanza maggiore nel corso del tempo ha poi subito una durissima botta d'arresto con l'avvento della Dinastia Von Zarovich, dapprima con il Duca Hengist e poi con sua figlia Ireena, "responsabile" della costruzione di numerose scuole laiche nelle campagne di Krandamer. Questa mossa tolse alla Chiesa una delle sue caratteristiche principali (il ruolo di istruzione all'interno dei Feudi), e provocò una scollatura notevole tra clero e nobiltà destinata a perdurare fino al periodo attuale. La rottura con la nobiltà da una parte, e l'impossibilità di costituire un punto di riferimento importante per popolo e cittadini dall'altra, rende la Chiesa di Krandamer una struttura internamente potente, ma avente un peso tutto sommato poco rilevante all'interno del Ducato.

La scienza esoterica non può che trarre vantaggio da una situazione difficile come quella vissuta dalla Chiesa, e dalla conseguente assenza di "censure" o tabù: la ricerca magica gode di una libertà maggiore rispetto agli altri Ducati, soprattutto all'interno di luoghi privilegiati come quelli sotto il controllo della Gilda degli Studiosi, che nonostante le continue (e spesso obbligate) dichiarazioni di estraneità a certe pratiche di ricerca, di fatto non esercita particolari limitazioni o impedimenti sostanziali a qualsiasi ramo o pratica di studio.

La Magia è vista dal popolo in modo non dissimile a quanto accade negli altri feudi del Granducato: il mago viene rispettato e temuto, se riconosciuto a livello legale, ma ben difficilmente incontra il favore della popolazione, che lo guarda comunque con un certo sospetto. La ricerca magica gode comunque, come si è detto, di particolari vantaggi, specialmente all'interno delle città e dei principali centri culturali: questo è il motivo, unito alla scarsa influenza della Chiesa negli ambiti propri della cultura e del sapere, che spinge molti ricercatori di magia a scegliere il suolo di Krandamer per portare avanti i loro studi.

Organizzazione politica e militare

I Confini dei Feudi che costituiscono oggi il Ducato di Krandamer hanno subito numerosi assestamenti, in gran parte dovuti all'alto numero di guerre fra Dinastie che si sono susseguite fino al periodo attuale: questo è vero soprattutto nella zona Est del Ducato, dove il susseguirsi di governanti provenienti dall'esercito Ducale ha portato molto spesso a situazioni di aspra rivalità, alimentando odii e antipatie ed acuendo contrasti già esistenti all'interno della popolazione.

L'apparente tranquillità che, con l'avvento della Dinastia Von Zarovich, si è venuta a costituire lungo tutto il territorio, è in realtà il frutto di continue e faticose negoziazioni tra parti in causa spesso restie a mettersi d'accordo, in un intreccio di ambizioni e intrighi.

All'interno del Ducato, 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.

I poteri legislativo, esecutivo e giudiziario sono conformi alle norme generali del Granducato di Greyhaven. L'unica particolarità del Ducato è data dalla forte influenza delle Gilde.

L'influenza delle Gilde

L'alto numero di rappresentanti che ciascun Feudo (Contea, Marca o Baronia) ha la possibilità di far intervenire nelle faccende politiche del Ducato è il frutto della grande e radicata influenza che Gilde, Corporazioni e persino Clan hanno raggiunto all'interno della società civile di Krandamer: una Gilda potente, una Corporazione radicata sul territorio o un Clan che si appoggi ad una Dinastia importante sono in grado di portare enormi vantaggi al Conte o al Barone che mostrasse di avere a cuore i loro interessi: questo è il motivo per cui, non di rado, sono proprio gli alti ed onorati membri di queste congregazioni ad essere nominati Rappresentanti dai Feudatari locali. Nonostante alcune Gilde abbiano loro obiettivi ben precisi, capita raramente che una singola congregazione possa ottenere un numero di rappresentanze sufficienti per poter imporre all'interno del Consiglio il proprio volere.

Feudi e territori

In questa sezione sono esaminati alcuni dei principali territori del Ducato. I dati sono al momento ancora incompleti, e comprendono soprattutto alcuni personaggi di spicco della nobiltà, del clero o delle guardie.

La Contea di Krandamer

Situazione Politica

All'interno dell'Università di Krandamer vi sono poi importanti personaggi di spicco, come lo Storico Thorstein Veblen, autore di numerosi scritti sul Ducato e sulle sue tradizioni.

Guardia Civica

Vince Lundberg, Generale della Guardia Civica di Krandamer, e Comandante della Prima Caserma.

Kief Dyron, Comandante della Seconda Caserma.

Fabien Maklund, Comandante della Caserma Antica.

Hector Karmak, Maggiore della Guardia Civica: è il secondo di Vince Lundberg, ed opera alla Prima Caserma.

Luoghi principali, Note ed Altro

Astea Carlund (492): speciale ed alchimista della famiglia Ducale a partire dall'anno 507: nonostante la sua indubbia professionalità ed un talento prodigioso nella cura dei malanni e nell'uso delle erbe, il suo operato è continuamente messo in discussione negli ambienti di palazzo per via della sua giovane età: sul suo conto vengono fatte circolare alcune malignità, relative a presunte "abitudini" poco consone ai costumi degli ambienti nobiliari.

Feudi della Contea di Varel

Baronia di Sarn

Baronessa Alystar Reinolds (469), sposata con Patrick Henkoz (466). La Baronessa ha due figli, Marya e Lothar, ed una sorella, Josephine: anche Patrick Henkoz ha una sorella, Vivyana Henkoz (461), madre di Stephanie Henkoz (483), valente spadaccina e cavallerizza, avente un ruolo di prim'ordine all'interno del Clan del Falco.

Cardinali membri del Sacro Collegio

Madre Alina Cobain, Sacerdotessa di Pyros in Krandamer, (59 anni)

Madre Martine Benson, Sacerdotessa di Reyks in Krandamer, (25 anni, Sacerdotessa molto potente, distintasi in diverse occasioni, il cardinale più giovane della storia del Sacro Collegio)

Varel: sbandieratori, aprono il grande Palio delle Gilde e dei Clan.

Kharas: sbandieratori, aprono la Grande Giostra.

Nemir: Sbandieratori, aprono la Giostra del Nomade.

I territori della Marca Di Wyrn

Situazione Politica

L'attuale Marchese di Wyrn e Capo della Gilda dei Mercenari è Lord Luke Covenant, un uomo dal passato oscuro: nell'anno 502, a seguito della morte di Gandor Graywan e del suo unico erede Wesley nel corso di una missione importante quanto pericolosa, la leadership della Gilda (ed il titolo nobiliare ad essa collegato) venne affidata dal Consiglio degli Anziani al membro che in quel momento poteva dare alla Gilda maggiori garanzie per il futuro.

I Clan di Krandamer

Questo mese si apre all'insegna della nefandezza e del disdegno per Coloro che orgogliosamente calpestano questi territori con la consapevolezza del proprio Valore Guerriero.

Dobbiamo dunque rassegnarci a vivere in un Granducato popolato da sottane, che rifiutano di battersi per paura di vili dicerie?

Il trofeo di cui ci siamo impadroniti lo scorso anno grida vendetta di fronte ad una simile codardia: questa diserzione offende e disonora la nostra vittoria, ottenuta malgrado la disparità delle forze in campo.

Aspettiamo sul campo di battaglia le Gilde ed i Clan che si dimostreranno degni di rispetto, superando l'ostacolo della paura.

Sebbene nella maggior parte dei casi con la parola Clan si fa riferimento ad una singola famiglia, comprensiva della sua servitù e della sua clientela, a Krandamer questa parola suole indicare un raggruppamento di persone, di sesso maschile o femminile, unite da uno spirito o ideale comune: il Clan è quindi una famiglia simbolica più che reale, che spesso si costituisce sul campo di battaglia attorno ad un obiettivo ben preciso, sentito con forza da tutti i membri e che li accomuna, rendendoli fratelli, raccolti attorno alla figura del leader (o CapoClan). I membri di un Clan patrocinato o guidato da un Nobile possiedono un titolo equivalente a quello di Cavalieri (Sir): la maggior parte dei Clan di Krandamer rispondono a questo requisito.

Clan dell'Ovest

Antico Clan del Vulcano

Costituitosi nel 391 nella Contea di Loran, attorno ad una importante famiglia di lavoratori di metalli (i Farnak), molto noti per la produzione di asce di eccezionale qualità: il Clan, antico ed operoso, è più noto per la qualità delle sue produzioni, per tradizione e per la sua disponibilità di denaro che non per i suoi successi all'interno delle competizioni: la sua presenza nella storia del Palio è infatti costituita da pochi risultati ragguardevoli. Il Clan conta ad oggi una ventina di membri, guidati da Sir Denethor Farnak (nato nel 457): Denethor ha due figli, Lloyd (481) e Burt (486).

Antico Ordine dei Guardiani

I territori che si stendono tra il Lago della Lama (o Lysvale) ed il confine nord della Foresta di Ghastwode, sono noti con il nome di Valle della Notte. Secondo le leggende di quei luoghi, anticamente la Valle della Notte era un posto evitato dagli uomini per via di antiche superstizioni: si narra che un anziano lupo, di nome Rohin ("il guardiano"), fosse l'antico custode di quelle lande, ed avesse il compito di difenderle dall'avanzata del Male. Quest'ultimo, tuttavia, prese le sembianze di un altro Lupo, di nome Rylia ("la menzogna"): Rohin non riuscì ad affrontare Rylia, e pagò la sua debolezza abbandonando la sua terra e diventando un ramingo.

L'Antico Ordine di Guardiani attinge a piene mani da questa leggenda, e da altri racconti di epoche passate che danno a quei territori un ruolo importante nella determinazione di grandi eventi del passato: è un ordine di avventurieri che dedica la propria esistenza al reperimento di informazioni storiche, al fine di dare credibilità a quelli che ora sono considerati, dagli storici, poco più che dei semplici miti del passato. L'ordine conta a tutt'oggi non più di una quarantina di membri, la maggior parte dei quali si trova in giro per il Granducato in missioni di recupero di materiali, leggende o informazioni varie.

Clan dell'Alabarda Azzurra

Nell'anno 429, la Baronia di Helfold si è trovata a dover contrastare l'operato di una oscura forza proveniente dalla foresta al di sopra della Baronia: nessuno ricorda bene gli eventi che decimarono la popolazione di Helfold, poiché quasi tutti in quella Baronia hanno preferito dimenticare: gli unici che

hanno deciso di non dimenticare la triste storia di Elyan e dell'Alabarda Azzurra sono due fratelli, Nathan ed Ethan Warlock, attorno ai quali è nato il Clan dell'Alabarda Azzurra. Dopo la morte dei due fratelli, il Clan è stato portato avanti da Elyan Warlock, figlia di Ethan, avente il medesimo nome della protagonista di quella sventurata storia: c'è chi dice che Elyan conosca la storia che porta il suo nome, anche se lei nega... o forse, non vuole parlarne. Il Clan conta pochi membri, e recentemente prende parte al Palio tramite Leland ed Anja Warlock, figli di Elyan.

Clan del Falco

Fondato nell'anno 487 nella Baronia di Sarn ad opera della famiglia Henkoz: i fondatori, i fratelli Patrick e Vivyana Henkoz, sono imparentati con la famiglia Baronale dei Reinolds. Il Clan conta una dozzina di membri, alcuni dei quali (come Stephanie Henkoz, figlia di Vivyana) prendono parte al Grande Palio.

Clan dell'Est

Clan dei Corvi Neri

Uno dei più antichi e temuti dell'Est, il Clan dei Corvi Neri di Krandamer ha subito una recente riorganizzazione ad opera di Eric Weisel dopo essere caduto in disgrazia per molti anni, a seguito della scellerata leadership di Orkh il Guercio: quest'ultimo aveva trasformato il Clan in un manipolo di avventurieri senza scrupoli, dediti più al brigantaggio ed all'estorsione che non alla gloria delle armi ed al valore militare. Eric Weisel prima e suo figlio Karl dopo hanno ridato l'onore e il lustro ad uno stemma che, specialmente negli ultimi anni, è tornato a far molto parlare di sé in tutta Krandamer, grazie soprattutto all'impresa di Karl Weisel (inatteso vincitore della Grande Giostra nel 506). Il Clan, le cui gesta militari continuano giorno dopo giorno nei territori ad Est di Krandamer, conta ad oggi una quindicina di membri alla perenne ricerca di gloria e di battaglie.

Guida alle Città

| Baronia di ALLER | |
|-------------------------------|--|
| <i>Dimensioni della città</i> | |
| <i>Aspetto della città</i> | |
| <i>Fortificazioni</i> | |
| <i>Luoghi di Culto</i> | |
| <i>Locande e Osterie</i> | <i>Il Gufo Nero:</i> Una locanda di medie dimensioni, decisamente di buon livello. |
| <i>Mercato</i> | |
| <i>Pronto Soccorso</i> | |
| <i>Contatti</i> | |
| <i>Varie</i> | |

| <i>Villaggio di</i> DURF | |
|--------------------------------------|--|
| <i>Dimensioni della città</i> | Villaggio di dimensioni medio-grandi, 2500 abitanti circa (Baronia di Sarn). |
| <i>Aspetto della città</i> | Il villaggio, situato sulla sponda sinistra del fiume, si compone di case basse, principalmente di legno. |
| <i>Fortificazioni</i> | Nessuna. |
| <i>Luoghi di Culto</i> | |
| <i>Locande e Osterie</i> | <i>La Stella Cometa</i> : La principale locanda di Durf, l'unica degna di questo nome: la maggior parte dei viandanti e dei forestieri alloggia qui, anche se pochi si trattengono per più di una notte. |
| <i>Mercato</i> | |
| <i>Pronto Soccorso</i> | |
| <i>Contatti</i> | |
| <i>Varie</i> | |

| <p style="text-align: center;"><i>Città Ducale di</i></p> <h1 style="text-align: center;">KRANDAMER</h1> | |
|--|---|
| Dimensioni della città | Città Ducale di grandi dimensioni (50.000 abitanti). |
| Aspetto della città | <p>Divisa in cinque quartieri (Quartiere del Popolo, Quartiere del Mercato, Quartiere delle Ville, Quartiere Centrale e Quartiere Antico): al centro del Quartiere Antico, ricco di ruderi e rovine, si erige la Rocca della Città Vecchia); la Prima Caserma della Guardia Civica è posta in una zona centrale, di fronte alla <i>Piazza d'Armi</i>: a fianco si trovano le Antiche Carceri di Krandamer, ancora in uso. Vi sono altre due Caserme (la Seconda Caserma, nel quartiere delle Ville, e la Caserma Antica nell'omonimo quartiere, uno dei pochi edifici ancora in uso all'interno dello stesso).</p> <p><i>Giardini del Palazzo</i>: Il quartiere centrale, e probabilmente il più importante, della Città di Krandamer: comprende il Castello di Zarnoff, residenza del Duca e della sua Corte, nonché il Palazzo del Consiglio e la Sala delle Gilde: proprio di fronte a questa si erge l'enorme Anfiteatro degli Antichi Eroi, un'imponente edificio restaurato nel 409 per ospitare gli scontri e le giostre del Grande Palio delle Gilde e dei Clan.</p> <p><i>Contrada della Guardia</i>: Adiacente ai Giardini del Palazzo, questo quartiere ospita la più importante Caserma della Guardia Civica di Krandamer: davanti all'imponente edificio si erge la Piazza d'Armi, al cui centro è posto un imponente obelisco ornato da bassorilievi, detto La Stele della Gloria: le incisioni raffigurano, a grandezza naturale, alcuni dei principali condottieri di Krandamer, a partire dal mai dimenticato Adolf Holland. Dall'alto lato della piazza si trovano le Antiche Carceri, un enorme edificio di epoche passate in parte tutt'ora in uso, che divide il quartiere dalla Contrada della Rocca.</p> <p><i>Contrada della Rocca</i>: Il quartiere storico della città, caratterizzato da un'alta costruzione in rovina (protagonista, ad Agosto, della <i>scalata alla rocca</i> all'interno del grande palio).</p> <p><i>Contrada delle Ville</i>: uno dei quartieri più caratteristici della città: situato in posizione centrale, è quasi interamente costituito di ville e villette circondate da giardini spesso cinti da mura o cancellate; ci vivono molti dei cittadini altolocati della Città.</p> <p><i>Contrada dei Neri</i>: Appartengono a questo quartiere gli edifici posizionati intorno alla massiccia strada lastricata che, partendo dalla piazza d'Armi, congiunge la Contrada della Guardia con quella dei Ferranti. Gli edifici, massicci e formati da solida pietra, sono abitati da alcune delle famiglie di lavoratori più antiche di Krandamer: nonostante quasi nessuno dei "neri" sia di origini nobiliari, tutti i suoi abitanti sono fieri di appartenere a questa contrada, una delle più importanti (per storia e tradizioni) di tutta la città.</p> <p><i>Contrada dei Ferranti</i>: La contrada degli artigiani per eccellenza: è qui che risiedono, con le loro botteghe sempre piene, i mastri ferrai, gli intagliatori ed i conciatori più esperti della città: un quartiere dove è possibile fare acquisti davvero ottimi, se si cerca la qualità. Si sviluppa lungo la calata dei Ferranti, che è la prosecuzione in discesa della Calata dei Neri e che termina in pianura nella Piazza del Mercato, che a sua volta suddivide la Contrada dei Mercanti con quella del Popolo: al suo interno vi è la Caserma dei Ferraioli.</p> <p><i>Contrada dei Mercanti</i>: delimitata a sud dalla grande <i>Piazza del Mercato</i>, questo quartiere ospita il maggior numero di mercanti: si vende di tutto, dai beni di consumo al bestiame ad oggetti esotici provenienti da amene località: al centro, troneggia l'enorme Palazzo delle Mercanzie, di proprietà della Gilda dei Mercanti.</p> <p><i>Contrada del Popolo</i>: Una delle contrade periferiche di Krandamer: edifici prevalentemente in legno e pietra non lavorata, porte non sempre a posto e finestre spesso chiuse con sacchi o con travi inchiodate: ciononostante, il quartiere non è privo di luoghi interessanti, ed è possibile fare ottimi affari nei vicoletti interni che partono dalla Piazza del Mercato; al suo interno vi è la Caserma del Popolo.</p> <p><i>Contrada degli Scalzi</i>: Adiacente alla Contrada del Popolo, questo quartiere è la dimora della parte più povera della popolazione: piccole bettole, osterie piuttosto malfamate ed un'atmosfera decadente rendono i suoi vicoli rischiosi quanto caratteristici. Generalmente evitato dalla maggior parte dei visitatori, gli accessi al quartiere vengono spesso limitati da opportuni presidi della Guardia Civica della Caserma del Popolo nel corso di particolari occasioni come il Palio. La Porta degli Scalzi, che si apre nelle mura cittadine, è anche detta Porta del Chiodo in virtù di una leggenda (vedi Varie).</p> |
| Fortificazioni | Protetta da un solido muro di cinta e situata su di una collina lungo la quale si sviluppa in salita, la Città Ducale appare ben difesa e protetta dai pericoli esterni: la cerchia di mura che la cinge, più volte rinforzata durante i primi anni del Ducato, continua a mantenersi solida e costituisce un efficace baluardo difensivo. Lungo le mura vi sono 12 porte, molte delle quali vengono tenute chiuse, presidiate ciascuna da 2 torri di guardia poste ai lati. |

| | |
|---------------------------------|---|
| <i>Luoghi di Culto</i> | Il Tempio della Gloria (<i>Contrada delle Ville</i>) dedicato a Dytros, rappresenta una delle più importanti costruzioni religiose del Ducato ed è senza ombra di dubbio la chiesa più importante. Degne di nota sono anche l'antica Chiesa della Fulgida Luce di Pyros (<i>Giardini del Palazzo</i>) e la Chiesa di S. Esmeralda , dedicata a <i>Kayab</i> (<i>Contrada del Popolo</i>). Sempre nella contrada del Popolo è situato il Ricovero della Sacra Carità , una sorta di ospedale (con annessa una chiesa) dedicato a Reyks. Vi è poi l'antichissimo Tempio dei Tumuli , situato nella Contrada della Rocca, una costruzione di cui nessuno conosce le origini, oggi consacrata a Pyros. |
| <i>Locande e Osterie</i> | <i>Il Nido del Nibbio</i> : Una grande locanda situata al centro della città: rinomata per la bontà della sua cucina e per l'ottimo servizio, è una delle locande più costose di Krandamer. <i>Lo Scannaporci</i> : Bettolaccia nella Contrada del Popolo. |
| <i>Mercato</i> | Aperto tutti i giorni nella grande <i>Piazza del Mercato</i> , e molto fornito: particolarmente rinomato per le armi e per le armature, da guerra e da torneo, di cui è ricco specialmente durante il periodo estivo. |
| <i>Pronto Soccorso</i> | Oltre al Ricovero della Sacra Carità , dove è possibile trovare aiuto e soccorso, ogni Contrada di Krandamer ha un medico che si occupa della salute dei suoi abitanti. |
| <i>Contatti</i> | Alcuni amici d'infanzia di Luran, che si ritrovano solitamente nei pressi dell'osteria nota come <i>Lo Scannaporci</i> . |
| <i>Varie</i> | Città natale di Luran . <i>Porta del Chiodo</i> : Più nota come Porta degli Scalzi, e situata nella zona sud-est delle mura cittadine, questa porta reca con sé una leggenda le cui origini si perdono nella notte dei tempi. Si narra che lungo questa porta, fatta costruire dall'antico duca Fevrand Holland, si aggirassero di notte fantasmi che facevano rumori impressionanti: nessun passante aveva il coraggio di sostarvi da solo. Un giovanotto della contrada, spinto dalle provocazioni di alcuni amici, disse che non aveva paura e che sarebbe andato da solo a notte alta, piantando nella porta un chiodo come segno di riconoscimento che gli amici avrebbero potuto controllare. Non si sa se il giovanotto vide gli spettri: si sa solo che piantò il chiodo e, non si sa se per il buio o per la paura, inchiodò un lembo del suo stesso mantello: sentendosi trattenere, cercò inutilmente di fuggire e, terrorizzato, morì di probabilmente di crepacuore. |

| <i>Contea di</i> LENT | |
|---------------------------------|---|
| <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>Varie</i> | <i>Pavel Nedved:</i> Un mercenario di ventura, assoldato da Luke nel settembre 506 per una missione della massima segretezza, e inviato nell'accampamento situato nella Città perduta di Phalon (Ducato di Amer, marca di Altari). Pavel, catturato nel corso dell'avventura svoltasi a Phalon e dimostratosi collaborativo, è stato rilasciato nei pressi di Lent. |

| <i>Villaggio di</i> SIENNA | |
|--------------------------------------|--|
| <i>Dimensioni della città</i> | Villaggio di medie dimensioni. |
| <i>Aspetto della città</i> | Graziose villette spesso ornate da fiori locali. |
| <i>Fortificazioni</i> | Nessuna |
| <i>Luoghi di Culto</i> | Tempio di Pyros di piccole dimensioni. Piccolo cimitero tutto recintato da glicine con tombe in mezzo alla poca erba rimasta (per lo più ortica). |
| <i>Locande e Osterie</i> | <i>Il Merlo Chiacchierone</i> , osteria della zona: piatti tipici del luogo. Locanda <i>Niente e Nessuno</i> , di piccole dimensioni. |
| <i>Mercato</i> | Un mercato locale, aperto quasi tutti i giorni. |
| <i>Pronto Soccorso</i> | A tutt'oggi, non c'è un medico nel villaggio. |
| <i>Contatti</i> | <i>James Renar</i> , guardia civica amico di Amras |
| <i>Varie</i> | Città natale di Shuen . |