

## Nome: Albakon (Al Bach)

<b>Dimensioni della città</b>	Si tratta in realtà di un villaggio piuttosto piccolo, abitato in prevalenza da Nani minatori o da viaggiatori di passaggio. Poiché i Nani svolgono anche la funzione di Guardie di Confine, è un luogo ben protetto e con una cospicua presenza di armati.
<b>Aspetto della città</b>	Il villaggio è praticamente diviso in due: la parte bassa è quella frequentata dai viaggiatori e si sviluppa praticamente sulla Via Poldoriana che viene direttamente dal Passo di Madyran; qui si possono trovare poche case non molto curate e parecchie locande ordinate in fila lungo la strada. Il nucleo originario dell'abitato è invece evidentemente la parte alta cui si accede dalla parte bassa per uno stretto sentiero assai disagiata per i cavalli e fatto evidentemente per essere percorso a piedi o con muli e/o asini. Alla fine del sentiero si può ammirare un agglomerato assai suggestivo costituito da piccole, basse e tozza case in pietra, per lo più ricavate dalla viva roccia del costone su cui il villaggio si erge. Qui vivono le famiglie dei Nani minatori e delle Guardie.
<b>Fortificazioni</b>	Il villaggio non ha fortificazioni tradizionali. La parte bassa è praticamente sorta sulla strada e mostra chiaramente la sua origine, senza avere le caratteristiche di un vero e proprio centro urbano. La parte alta, sorgente su un costone di roccia e costituita da case di pietra, può essere considerata in sé stessa una fortificazione!
<b>Luoghi di culto</b>	La parte bassa è priva di luoghi di culto. La parte alta avrà certamente qualche semplice struttura dedicata al culto di Ilmarinen.
<b>Locande</b>	<p>La parte bassa è praticamente costituita da una serie pressoché ininterrotta di locande. Se ne segnalano qui due:</p> <p><i>Il Passo</i>: è la locanda più bella, quella dove alloggiano i viaggiatori di rango ed è collocata circa alla metà del paese (vi alloggiarono Karis, Kotaros e Kar Dun nel loro viaggio a Delos).</p> <p><i>Lo Sguardo verso Delos</i>: è una locanda molto dignitosa e dal costo non eccessivo, collocata verso la fine del villaggio (vi alloggiò Cormac nel suo primo viaggio a Delos e poi nel suo secondo con Alice, Faradyr, Daniel, Aska e Shuen).</p> <p>Nella parte alta vi è solo una taverna dove i Nani minatori maschi passano il loro tempo libero a bere. Il nome è scritto in Nanico sull'insegna e i viaggiatori di passaggio (quei pochi che vi sono saliti) in genere non lo sanno decifrare.</p>
<b>Mercato</b>	
<b>Pronto soccorso</b>	
<b>Contatti</b>	<p>Qui abitava e nacque <i>Kos-Tun, l'Eroe del Mustblach</i>.</p> <p>Forse qui si può trovare <i>Tun-Kar</i>, Nano rossiccio, Guardia di Confine, amico di Kos-Tun, che nell'estate del 508 andava con un contingente a riconquistare Butelion.</p>
<b>Varie</b>	

<b>Nome: Poldorion</b>	
<b><i>Dimensioni della città</i></b>	La cittadina è di dimensioni medie, molto frequentata da viaggiatori di ogni tipo (mercanti, mercenari, ecc.) e con una cospicua presenza nanica di carattere militare. La funzione della città è oggi soprattutto quella di luogo del pagamento del dazio per entrare a Delos.
<b><i>Aspetto della città</i></b>	La città deve il suo nome all'Imperatore Poldor, costruttore della Via Poldoriana su cui insiste, ma non reca tracce delle origini antiche. La Via la taglia in due parti di uguali dimensioni, aprendosi al centro in un largo spiazzo, dove avvengono di solito le operazioni di pagamento del dazio. Le abitazioni sono in gran parte costruite in pietra, ma mancano palazzi nobiliari di pregio. Sulla piazza centrale si nota la mole grigia del <i>Palazzo del Demarco</i> e quella della <i>Grande Caserma</i> . L'atmosfera della città è comunque piuttosto cupa, data la forte presenza militare e l'obbligo del pagamento del dazio.
<b><i>Fortificazioni</i></b>	La città è circondata da una cinta di mura basse e schiacciate, ma dall'aspetto massiccio. A parte poche piccole aperture vi sono solo due porte principali: la <i>Porta Tarraconese</i> , rivolta verso il confine, e la <i>Porta Turniana</i> , rivolta verso l'interno.
<b><i>Luoghi di culto</i></b>	E' presente un Tempio di Pyros, di dimensioni assai modeste, sulla piazza principale. Tra le stradine parallele alla Via si trova anche una piccola Cappella di Dytros.
<b><i>Locande</i></b>	Ci sono naturalmente molte locande. Le due più belle si trovano sulla piazza principale, ma subiscono il frastuono del pagamento del dazio che avviene proprio in quel luogo. Si possono trovare locande comode ad un prezzo minore anche nelle stradine e nelle piazzole più interne.
<b><i>Mercato</i></b>	
<b><i>Pronto soccorso</i></b>	
<b><i>Contatti</i></b>	
<b><i>Varie</i></b>	Un alto funzionario dello Stratego di Aipyros lavorava qui nell'estate del 508; si tratta di un Elfo anziano di nome Minas. Egli si mostrò al gruppo tanto geloso delle sue prerogative di funzionario locale quanto disponibile alla corruzione, se di alto livello (Kos-Tun tuttavia lo conosceva bene, a quanto pare, e non ne aveva neanche un cattivissimo giudizio).

Nome: Toikon		
<b>Dimensioni della città</b>	Si tratta di un paesotto alquanto modesto sito all'interno della Prònoia dei Paflagònes. Funge innanzi tutto da base di reclutamento per i mercenari al servizio della famiglia dei Paflagònes.	
<b>Aspetto della città</b>	Le case del paese sono quasi tutte in pietra, ma piuttosto povere; vi è totale assenza di palazzi nobiliari. L'abitato sembra essersi sviluppato senza un vero e proprio piano; l'unico punto di riferimento è la strada, che lo attraversa, e la Torre di avvistamento, che lo domina.	
<b>Fortificazioni</b>	Il paese è privo di mura. L'unica fortificazione è la Torre che si trova al centro dell'abitato e circondata da edifici di maggior pregio. La Torre è la sede del Demarco della cittadina e dei numerosi mercenari che vegliano sui campi circostanti.	
<b>Luoghi di culto</b>		
<b>Locande</b>	Vicino alla Torre c'è una buona locanda denominata <i>La Torre</i> appunto (dove alloggiarono nell'estate del 508 Alice e Kar-Dun) e subito di fronte a questa un'altra locanda più povera, chiamata <i>Il Giaciglio di Toikon</i> (ove dormirono Cormac e Shuen); entrambe hanno un'atmosfera colorita e tavoli all'aperto.	
<b>Mercato</b>	Trattandosi di un paese circondato da campagne e su una strada principale è ovvio che vi si trovi un ricco mercato di prodotti agricoli, ma non ne sono noti né i tempi né la frequenza.	
<b>Pronto soccorso</b>		
<b>Contatti</b>	Tra i mercenari dei Paflagònes Cormac conobbe un giovanotto di Greyhaven alla stazione di posta che precede immediatamente Toikon, venendo da nord: il suo nome era Haldur, di modi grossolani ma cordiali	
<b>Varie</b>	<p>Il Demarco di Toikon, al servizio dei Paflagònes, è un uomo cicciotto e calvo di nome <i>Aglaios Demnos</i>, la cui funzione principale sembra essere quella di arruolare i mercenari che dovranno servire nella Pronoia (lo incontrarono Alice e Kar-Dun dopo un pasticcio compiuto dal gruppo alle porte di Toikon e non si mostrò troppo sgradevole).</p> <p>.</p>	

<b>Nome: Membresia</b>	
<b>Dimensioni della città</b>	E' una città piuttosto grande e divisa in quartieri. E il centro della Prònoia dei Paflagònes, luogo di intensi traffici e scambi: tutt'intorno si trovano villaggi di medie e piccole dimensioni, in cui vive la popolazione contadina.
<b>Aspetto della città</b>	<p>La città è tagliata orizzontalmente dalla Via Postumia e divisa approssimativamente in quattro quartieri. Due più bassi di altitudine e collocati a sud della Via: questi sono i quartieri popolari, abitati dai mercanti di piccolo taglio, dagli artigiani, dagli armaioli, soprattutto dai soldati; sono quartieri ricchi di caserme, camerate, taverne piene di militari, locande a basso costo. I quartieri alti sono su una lieve collina a nord della strada: quello commerciale è leggermente più basso, qui si può trovare ogni genere di mercanzia (abbondano gioiellieri, mercanti di stoffe, profumieri, unguentari, farmacisti, alchimisti e chi più ne ha più ne metta); quello nobiliare è sito sulle pendici e sulla piatta cima della collinetta; qui si possono trovare molti bei palazzi nobiliari, ornati di bifore, telamoni e fregi di ogni genere e due locande di altissimo livello; in questo quartiere si trova lo splendido <i>Palazzo dei Paflagònes</i>.</p> <p>Data la cospicua presenza di mercenari di origine greyhavenese, la lingua di Greyhaven è qui molto parlata.</p>
<b>Fortificazioni</b>	Le mura della città sono alte e forti, costellate di torri all'altezza delle porte; esse sono quattro: la <i>Porta Tarraconese</i> ad est, la <i>Porta Thalàssia</i> ad ovest, la <i>Porta di Harkel</i> a nord, la <i>Porta del Grano</i> a sud. Una delle due torri della <i>Porta del Grano</i> è adibita a prigione (la ha conosciuta Shuen) e vi si trova anche una locanda frequentata esclusivamente da mercenari.
<b>Luoghi di culto</b>	Nel quartiere nobiliare troneggia il <i>Tempio della Luce Imperiale</i> , dedicato a Pyros, e si trova il più piccolo <i>Tempio della Spada Tarraconense</i> , dedicato a Dytros. Nei villaggi intorno alla città vi sono luoghi di culto più modesti dedicati a Reyks, Kayah ed Harkel.
<b>Locande</b>	<p>Vi è una grande quantità di locande in tutti i quartieri. Si citano qui solo alcune di quelle battute dal gruppo nel settembre del 508.</p> <p>Quartieri popolari:</p> <p><i>La Torre del Grano</i>: locanda ricavata in una delle due torri della <i>Porta del Grano</i> e vicina alla prigione; frequentata esclusivamente dai mercenari al servizio del Paflagòne.</p> <p><i>I Dadi</i>: locanda frequentata soprattutto dai mercenari, le stanze sono talvolta affittate a poveri viaggiatori.</p> <p>Quartiere nobiliare:</p> <p><i>Il Gallo d'Argento</i>: locanda ricchissima, costosa e dall'arredamento estremamente raffinato, utilizzata dai nobili e dai ricchi mercanti di passaggio.</p>
<b>Mercato</b>	Dagli armaioli della città non si trovano spade lunghe!!!
<b>Pronto soccorso</b>	

<b><i>Contatti</i></b>		
<b><i>Varie</i></b>	Nella prigione della <i>Porta del Grano</i> fu tenuta Shuen, che fu poi ritrovata in una ricca stanza de <i>Il Gallo d'Argento</i> , anche grazie ai buoni uffici del mercante elfico <i>Manuël Menehir</i> , che alloggiava lì in viaggio da Dyrachion al Granducato.	

Nome: Reýkia (o Reìkia)		
<b>Dimensioni della città</b>	Si tratta di una città molto grande e popolosa, una delle più importanti del Tema e snodo stradale tra Dyrrakion, i porti della parte settentrionale del Tema e il Passo di Madyran.	
<b>Aspetto della città</b>	L'aspetto è quello tipico delle città medio-grandi di Delos: schema ortogonale delle strade principali, grande piazza centrale, suddivisione in quartieri. Il lato sud è quello più ricco (ove si trova il <i>Palazzo del Demarco</i> , il <i>Palazzo del Senato</i> , il <i>Palazzo dei Fokas</i> , il <i>Palazzo dei Paflagònes</i> , il lato nord quello più popolare.	
<b>Fortificazioni</b>	La città è cinta da mura alte e forti, fornite di torri; vi si aprono quattro porte principali: la <i>Porta di Madyran</i> (est), la <i>Porta del Mare</i> (ovest), la <i>Porta dei Porti</i> (nord), la <i>Porta Dyrrachiota</i> (sud).	
<b>Luoghi di culto</b>	Nei quartieri nobili si trovano il <i>Tempio dell'Occidente</i> , dedicato a Pyros, il <i>Tempio della Falce Dorata</i> , dedicato a Kayah, l'antichissimo <i>Tempio del Secondo Volto</i> , dedicato a Reyks. Nei quartieri popolari è in costruzione (estate 508) un grande <i>Tempio della Grazia</i> , dedicato a Reyks, cui sarà annesso un ospedale. La devozione a Reyks, cui la città è sacra, è particolarmente sentita in città e in tutto il territorio circostante, soprattutto dopo la terribile peste del 507.	
<b>Locande</b>		
<b>Mercato</b>	Vi si può trovare ogni genere di merci, anche di una certa rarità.	
<b>Pronto soccorso</b>	Nei dintorni della città sono stati allestiti lazzaretti da campo durante la peste del 507, ma ora sono per lo più in disuso: si attende la costruzione del grande ospedale cittadino.	
<b>Contatti</b>	<p>Una popolana di Reykia, la bella e giovane Alikì, cercò di farsi notare da Cormac nel settembre del 508.</p> <p>Il Demarco di Reykia è ora Manuìl Fokas, ex Demarco di Poldorion e nipote dello Stratego del Tema, Andronikos Fokas. Un uomo untuoso, retorico e truccato, ma dall'intelligenza acutissima, che ospitò nella torre all'inizio della sua Pronoia, poco più a sud della città, Alice, Aska, Cormac, Shuen, Kar-Dun e Kos-Tun.</p>	
<b>Varie</b>		

<b>Nome: Kastòria</b>		
<b><i>Dimensioni della città</i></b>	Si tratta di una delle città più grandi e popolate della parte settentrionale dell’Impero. E’ la capitale del Tema di Áipyros.	
<b><i>Aspetto della città</i></b>		
<b><i>Fortificazioni</i></b>		
<b><i>Luoghi di culto</i></b>		
<b><i>Locande</i></b>		
<b><i>Mercato</i></b>		
<b><i>Pronto soccorso</i></b>		
<b><i>Contatti</i></b>		
<b><i>Varie</i></b>	Qui risiede lo Stratego del Tema, Andronikos Fokas, succeduto nel 507 a Didymos Paflagòn e protagonista di una prova di forza marinara con la Contessa di Zarak.	

<b>Nome</b>		
<i>Dimensioni della città</i>		
<i>Aspetto della città</i>		
<i>Fortificazioni</i>		
<i>Luoghi di culto</i>		
<i>Locande</i>		
<i>Mercato</i>		
<i>Pronto soccorso</i>		
<i>Contatti</i>		
<i>Varie</i>		



