



Granducato di Greyhaven
Il Ducato di Amer

Aggiornato al 10/01/509

Informazioni sul Territorio

Introduzione

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

Il Duca di Amer è Vassallo del Granduca di Greyhaven; pertanto molte notizie sulla storia, le leggi e l'organizzazione politica e militare del Ducato, contenute all'interno dell'Atlante generale del Granducato, non sono riportate in questo documento.

Storia

Il dominio dei Nani

Con la lanterna nella sua sinistra e il piccone nella destra, precedendo gli Esploratori, l'Enorme Re percorse il cunicolo, scendendo via via sempre più nell'empfindo. Strani odori si insinuavano da fessure nella roccia scura, e un tepore crescente si diffondeva nelle caverne che si allargavano intorno a Gros-Tan e ai suoi Esploratori.

Mai nessuno prima di lui aveva visitato quegli antri immensi, più grandi persino delle grandi Aule, di roccia nera come la tenebra e lucente come lo specchio.

E l'animo di Gros-Tan si riempì di orgoglio, e gridò: "Ecco il grande Dominio! Ecco il Dono che gli Dei fanno ai Figli di Krinn! Ecco l'Aula Suprema!"

Anticamente la zona di Amer fu la culla di un vasto insediamento di Nani che, nel periodo della loro massima espansione, dalla catena delle Allston arrivavano a raggiungere le colline della Falayse e il fiume Dymiras.

Trattandosi di avvenimenti molto lontani nel passato, se n'è conservata una memoria assai vaga: l'unico testo scritto che ne parli, giunto ai giorni attuali in forma frammentaria, sono le *Cronache di Bihar*, monumentale opera storiografica che costituisce la fonte principale sulla storia dei Nani e delle terre oggi occupate dal Ducato di Amer.

Le tracce rimaste di quel periodo non sono molte: alcune costruzioni, qualche ponte, e soprattutto la vasta rete di canali che sono ancora oggi in parte utilizzati per l'irrigazione delle campagne.

Sono diverse le ragioni che provocarono la ritirata dei Nani sulle montagne: la tradizione fa risalire l'inizio della fine del dominio Nanico ad un violento terremoto che scosse la terra ed alzò nuove vette, inasprendo i rilievi delle Allstone. Molti Nani perirono e, stando alle *Cronache di Bihar*, l'intera capitale *Nair Ib Rodes*, che si trovava in una valle tra i monti a sud, fu inghiottita dalla terra.

Il crollo demografico dei Nani, l'arrivo da nord e da est di molti uomini desiderosi di insediarsi, e le lotte intestine tra i Nani, che portarono all'allontanamento dalla zona di molti di essi, fecero il resto.

I Nani così si ritirarono sulle montagne e nelle zone immediatamente circostanti, e qui fondarono i loro villaggi e la loro nuova cittadella, *Nair Al Zaurak*.

Nota: per informazioni dettagliate sulla storia dei Nani, è possibile consultare il testo delle *Cronache di Bihar*, così come ci è stato tramandato dal lavoro di *Frerin Ghinst* (Frerin il Meticoloso). E' contenuto dall'Appendice A2: "Le Cronache di Bihar", al termine di questo Atlante.

Il regno di Amilanta e l'annessione al Granducato di Greyhaven

Vennero gli Umani, e fondarono la città di *Amilanta*, nella pianura, là dove si incontrano i fiumi Dymiras e Lympir. Inizialmente la convivenza tra Nani ed Umani non fu delle migliori, e ci furono molti scontri per il controllo del passo di Kieblach (Madyran nella lingua degli Uomini), che collega

Amer con il vicino Impero di Delos. Anche i rapporti con l'Impero non erano dei migliori, c'erano continue tensioni, scontri e battaglie.

Gli Umani fondarono un regno, con capitale ad Amilanta, e cominciarono a colonizzare le zone abbandonate dai Nani, spingendosi fino al mare.

Vari cambi di potere si susseguirono, finché, nel 232, il regno venne pacificamente annesso al Granducato di Greyhaven, con il titolo di Ducato. La famiglia Ducale, i *DeMoine*, governavano con saggezza e lungimiranza: lunghi anni di prosperità portarono alla nascita di molte città, e di commerci floridi. La rivalità con i Nani rimaneva forte, ma la violenza cedette il posto a vaga ostilità da entrambe le parti.

Nel 267 il matrimonio tra *Desmon Hordkleist* ed *Isabelle DeMoine* strinse un importante legame tra la casata ducale di Surok e quella di Amer, iniziando una importante collaborazione politica e commerciale.

Poi però, nell'anno 269, il *Grande Colera* si abbatté con ferocia su Amilanta, decimandone la popolazione. L'intero territorio del Ducato fu colpito, le città caddero in rovina, la gente fuggiva disperata per le campagne. Nel 270 lo stesso Duca di Amilanta, *Fergus DeMoine*, colpito dalla malattia, morì, lasciando il paese completamente nel caos.

Dalla nascita di Amer all'instaurarsi della famiglia Desyenne

Nella crisi che seguì la desolazione del *Grande Colera*, i Nani offrirono la loro solidarietà e il loro valido aiuto per rifondare il Ducato.

E così, grazie agli abili ingegneri Nani, venne alla luce Amer: la città dei cento torrenti. Dall'alto delle colline che dominano la valle in cui ancora giacciono le rovine di Amilanta, Amer venne costruita in modo da garantire un continuo ricambio di acqua, per evitare che i morbi dell'infezione potessero diffondersi.

Con la ricostruzione della Capitale, i rapporti tra Comunità Nanica e popolazione Umana si distesero definitivamente; sul piano politico vennero prese importanti decisioni per garantire la pace e la collaborazione tra le due Razze: in particolare fu finalmente riconosciuta l'autonomia della Cittadella dei Nani e delle terre ad essa circostanti rispetto all'autorità del Duca, fu stabilito che il controllo del passo di Madyran, o Kieblach, spettasse sul versante occidentale ai Nani e sul versante orientale agli Umani.

In questo periodo di rinascita venne investito primo Duca di Amer, dal Granduca di Greyhaven, *Authier Bolton*, personaggio di spicco di una famiglia nobile e molto ricca proveniente da Zarak, distintosi durante gli anni della costruzione della nuova Capitale per la sua generosità e per le sue capacità organizzative. Il suo governo durò dal 275 al 292, quando morì, passando alla storia per aver risollevato la provata terra di Amer, conducendola ad una nuova fioritura.

Gli succedette suo figlio *Marx*, anch'egli persona di ampie vedute, che proseguì l'opera di suo padre.

Ebbe due figli, *Latham* e *Fraser*: entrambi salirono al seggio ducale, il primo nel 312 e il secondo, alla morte del fratello, nel 331.

Fraser morì nel 368 quasi centenario, senza lasciare figli.

Dopo qualche mese di lotte tra le famiglie nobiliari della Capitale per ottenere l'ambito titolo, diventò Duca *Harvey LInspector*, subito però destituito, in seguito allo *Scandalo del Testamento*.

Gli successe il nobile *Haydn Connel*, amato dal popolo e grande devoto della Chiesa di Maers: fu proprio lui ad inaugurare la *Chiesa delle Limpide Acque*, ad Amer, il 22 giugno del 370.

Nel secondo anniversario dell'inaugurazione della Chiesa, durante la funzione religiosa, Haydn Connel venne barbaramente assassinato, si dice da un sicario mandato da Harvey LInspector, l'ex Duca impostore, da questi esautorato.

L'anarchia dopo l'assassinio di Connel durò per due difficili anni, finché non intervenne direttamente il Granduca di Greyhaven, che nominò Duca di Amer *Idryon Desyenne*, nobile di origini deliote e suo fedelissimo generale.

Idryon Desyenne inaugurò l'epoca di governo illuminato che ancora oggi non si è conclusa.

La nobile stirpe dei Desyenne continua a governare il Ducato di Amer, generazione dopo generazione, da oltre duecento anni, con una sola interruzione, dal 425 al 433.

Nel 438 infatti, alla prematura morte del Duca *Jaques Desyenne*, il suo unico figlio *Sablin* era solo un bambino, e dopo qualche mese di reggenza di sua madre *Greta* fu ordito un colpo di stato che portò al potere il Conte di Achenar, *Filippo De Fraus*.

Soltanto nel 433 *Sablin Desyenne*, ormai divenuto un giovane, riuscì a ricacciare l'usurpatore e a riacquistare il titolo di Duca.

Il suo regno durò fino alla sua abdicazione, nel 475, quando consegnò il titolo di Duca a suo figlio maggiore, *Romuald Desyenne*.

Romuald Desyenne, penultimo Duca di Amer, ha governato per trent'anni con saggezza e lungimiranza, mantenendo la pace tra i suoi Vassalli, collaborando costantemente con le Chiese della Luce, permettendo così un grande sviluppo del Ducato.

Alla sua morte, avvenuta nel dicembre 505, l'erede al titolo era in viaggio per terre lontane, e per alcuni mesi il Ducato è rimasto senza una guida. Sono esplose le tensioni tra feudatari che erano rimaste sopite per anni, in alcuni casi ci sono state battaglie e scontri sanguinosi.

Con il ritorno in patria dell'Erede al Titolo, e con l'incoronazione a Duca di *Sablin Desyenne*, il 12 marzo del 506, l'ordine è stato infine ricostituito, gli scontri messi a tacere.

L'attuale Duca di Amer, *Sablin Desyenne*, si è unito in matrimonio il 12 maggio del 506 con la sorella del Duca di Surok, *Madamigella Hordkleist*.

Geografia e risorse

Confini e territorio

Il territorio del Ducato di Amer è delimitato a nord dai confini della foresta di *Miestwode*, a sud dalla imponente catena montuosa delle *Allston*, a est dal corso del grande fiume *Duras*, e a ovest dal mare.

La capitale, *Amer*, sorge al centro del ducato, ai margini della vasta zona collinare della *Falayse*. Un'altra area collinare, più a ovest è la *Lalaycelle*, che degrada lentamente fino al mare. A sud le alte montagne delle *Allston* sono attraversate da un unico passo, il *Passo di Kieblach* (*Madyran* nel dialetto degli Uomini).

Il resto del territorio è prevalentemente pianeggiante, e solcato da molti fiumi e torrenti.

L'origine vulcanica dell'area è visibile in molte zone, dove massicci rocciosi isolati segnano i luoghi in cui sorgevano i più antichi vulcani. Sono molto frequenti sorgenti di acque sulfuree e altri fenomeni simili. Si incontrano spesso piccoli laghi perfettamente circolari, soprattutto nelle zone collinari, situati nei coni di vulcani ormai spenti. Il più grande di tali laghi, a pochi chilometri a est di Amer, è il *Machilly*, famoso per la leggenda secondo cui ospiterebbe creature misteriose.

Il fiume principale, nato dall'incrocio dei due fiumi *Duras*, da nord, e *Loray* da sud, è il *Dymiras*, che attraversa tutto il ducato fino al mare, e riceve molti affluenti; il *Lympir*, che scorre non lontano da Amer, è il più importante tra loro.

Il clima è temperato, piuttosto caldo in estate e mite in inverno, e le piogge sono abbondanti soprattutto in primavera e in autunno. Durante l'inverno sono frequenti le nevicate nelle zone montuose o collinari, molto rare in pianura. Le zone costiere sono molto ventilate. Nell'interno, est delle colline di *Falayse*, il clima è più continentale.

Città più importanti e popolazione

Le città più importanti del ducato sono: *Amer*, la capitale, *Zarak*, *Acherar*, *Rigel* e *Vérrière*, ciascuna a capo di una contea. Significativa, anche se di dimensioni minori, *Nair Al Zaurak*, cittadella indipendente dei Nani, che domina il passo di *Madyran*.

Le zone più densamente popolate del territorio sono quelle costiere, intorno alla città di *Zarak* e di *Vérrière*, e lungo il corso dei grandi fiumi. Il sistema di irrigazione un tempo progettato dai Nani è ancora funzionante in gran parte della campagna, soprattutto intorno all'area di Amer. L'agricoltura è fiorente, in particolare sono coltivati il grano e la frutta. Le colline sono coperte di viti e olivi, che godono del clima mite e temperato, e dei benefici influssi del mare.

Gran parte del territorio, scarsamente abitato, è ricoperto dagli alberi: pini marittimi, olmi e ontani sulle coste, querce, platani, cedri, lecci, magnolie e tigli nell'interno.

Accanto al bestiame di allevamento, ovini, bovini e suini, sono molto frequenti animali selvatici, in particolare volpi, scoiattoli, marmotte, cinghiali, e nelle zone collinari e montagnose lupi, orsi, daini, falchi ed aquile. Raramente sono stati visti leoni di montagna nelle zone ghiacciate delle Allston. Molto pericolose sono tre specie di serpenti, la vipera bruna, la vipera scagliosa e il temibile Raio rosso, e alcuni tipi di ragni possono causare, col loro morso, infezioni anche gravi.

La popolazione è dedicata all'agricoltura nelle campagne, mentre sulle coste e nelle città gli scambi commerciali sono fiorenti. Nelle zone agricole è diffusa la struttura della corte, piccolo agglomerato di case appoggiate le une sulle altre con un'aia davanti. L'abbondanza di acque e le ottime canalizzazioni permettono di solito raccolti abbondanti e ricchi, e la popolazione, sebbene ancora piuttosto scarsa, è in rapida espansione.

Commercio e strade

Il territorio del Ducato di Amer è attraversato da alcune importanti vie di comunicazione e da molte strade minori.

Lungo il fiume Dymiras corre la *Via Moresca*, che collega Amer alla città di Zarak, sul mare. La Via Moresca poco a nord della Capitale si divide in due strade, la *Via di Delos*, che collega Amer al passo di Madyran, verso l'Impero, e la *Via Darica*, lungo il fiume Duras, che segna il confine con il Ducato di Krandamer. Lungo la costa corre la *Strada del Marezzo*, che collega la città di Zarak con tutti i centri che affacciano sul mare, fino alla Marca di Alcor e oltre, inerpandosi sulle coste rocciose e impervie fino a Delos. Dalla città di Vèrrière corre la *Via Pie' de' Monti*, ai piedi delle Allston, fino alla Capitale Amer.

Tutte queste strade principali sono mantenute in buone condizioni e molto battute: su di esse, a intervalli regolari di circa una giornata di cammino l'una dall'altra, si affacciano stazioni di posta spesso molto trafficate.

Le strade del Ducato sono abbastanza sicure, anche perché parecchio frequentate; tuttavia il pericolo dei briganti spinge i mercanti, generalmente, a munirsi di guardie del corpo per i loro spostamenti. Nelle stazioni di posta di solito c'è una guardia che sta lì per ogni evenienza, anche se non sempre è molto operativa: spesso si tratta di guardie giovanissime, messe lì al loro primo incarico, o di vecchie guardie civiche a un passo dalla pensione.

La rotta commerciale principale del Ducato è quella marittima: il porto di Zarak è molto grande e ospita sempre molte navi commerciali, provenienti tanto da Delos quanto dal Nord, dai Ducati di Surok e Feith. Anche Vèrrière, pur essendo di dimensioni minori rispetto a Zarak, è un importante porto commerciale. Sui traffici marittimi è previsto un dazio commerciale, detto "*il peculio*", riscosso al momento dello sbarco.

Lungo i fiumi principali ci sono diversi ponti in pietra e in legno, alcuni dei quali soggetti al pagamento di un dazio (di regola i ponti all'interno delle città non sono soggetti a dazio, mentre quelli fuori dalle città sì); all'altezza di tutte le città principali, collocate sui fiumi o nei pressi, c'è almeno un ponte in pietra, spesso diversi, mentre all'altezza di ogni cittadina o villaggio c'è sempre almeno un ponte in legno o un barcarolo che di professione traghetta persone e merci da una sponda all'altra.

Il fiume Dymiras e il Duras sono navigabili da chiatte e piccole imbarcazioni, e sono utilizzati per il trasporto delle merci, non hanno una corrente forte anche se hanno una portata d'acqua imponente. I fiumi Loray e Lympir in molti tratti non sono navigabili perché hanno una corrente troppo forte e spesso rapide o gorghi, e sono navigabili solo a valle, nelle zone pianeggianti vicino alla loro confluenza con il Dymiras.

Il Passo del Kieblach

Kos-Ras rimase nei pressi delle vestigia più antiche, trovando un Passo tra le montagne, che battezzò Kieblach. E sulle sue pendici scavò le fondamenta di un nuovo Nair: Nair Al Zaurak, la Cittadella del Baluardo.

Le Montagne di Bruma (Allston), che separano l'Impero di Delos dal Granducato di Greyhaven, sono irte e innevate e si stendono da Est a Ovest lungo tutto il confine, e da Nord a Sud con una profondità di molti chilometri. Attraversare la zona montuosa è sempre difficoltoso, specialmente per chi non sia molto esperto, ed esiste soltanto un passo praticabile da cavalli e carri, il Passo del Kieblach (Passo di Madyran nella lingua degli Uomini). Il Passo è percorso da una strada e sorvegliato da pattuglie di Nani e di Uomini, costeggia alcune cittadelle naniche ed è atezato con stazioni di posta ad intervalli regolari. Se durante l'estate il viaggio è senz'altro agevole, in inverno le frequenti neviccate rendono l'attraversamento del passo molto faticoso e lento. Nei mesi di gennaio e febbraio sono ben pochi i viandanti, soltanto chi abbia ottime ragioni si mette in viaggio durante quel periodo.

Si dice inoltre che nelle zone più impervie delle Allston esistano ancora tribù di Orchi, bestiali e primitivi esseri dalla forma vagamente umana, ma è difficile dire se si tratti di leggenda o verità. Per anni si è parlato di loro come di una fantasia buona per spaventare i bambini, ma negli ultimi tempi, dall'inverno del 508 in poi, alcuni inspiegabili assalti a carovane di passaggio, ed il rinvenimento di macabri feticci lungo la strada hanno destato una crescente preoccupazione.

La comunità nanica ha intensificato i pattugliamenti nella zona del passo, i governanti Umani del Ducato al contrario non considerano fondata la minaccia.

Società e cultura

Economia e scambi culturali

La popolazione del Ducato di Amer nelle campagne è dedita all'agricoltura, sulle colline alla produzione di vino e di olio, sulla costa alla pesca e ai commerci, nelle città alla manifattura, ai commerci e alle costruzioni.

Nelle zone montuose vivono principalmente Nani, dediti al taglio del legname, alla raccolta di materie prime e alla loro lavorazione; tutto il resto del territorio è abitato prevalentemente da Umani.

In quasi tutte le città sono presenti significative comunità di Nani, i quali tendono ad abitare in case vicine tra di loro, ma sono assai bene accettati dalla popolazione Umana e perfettamente integrati. Gli Elfi sono pochi, ma anche loro godono di rispetto e considerazione.

I continui contatti, grazie ai porti sul mare e al passo verso Delos, permettono scambi culturali, oltre che commerciali, con molte zone distanti: non è raro, soprattutto nelle città costiere, incontrare persone appartenenti a popoli lontani: Elfi del Nord, Mori di Zedghast e molti viaggiatori e mercanti di Delos.

Di solito non si avverte diffidenza nei confronti degli stranieri, perché ormai da secoli la gente di Amer è abituata ad accogliere persone di culture e paesi differenti, senza provare timore; al contrario gli stranieri sono considerati portatori di ricchezza, di merci pregiate, narratori di storie interessanti e gente dalle usanze curiose.

Nelle zone popolari di Zarak e di Vérière, per le strade, è possibile sentire gente che parla in lingue esotiche, bambini che cantano canzoni di Delos o di altri paesi lontani, e il colorito bruno di molte persone è la traccia vivente della fusione tra popoli, avvenuta nel corso dei secoli in questi porti di mare.

Struttura sociale

L'atteggiamento della popolazione di Amer è pacifico e nonostante il rapido sviluppo demografico non si sente l'esigenza di espandersi territorialmente, anche perché molte campagne fertili sono ancora disabitate e possono essere colonizzate.

Nelle campagne la società è 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 sono considerate soggetti di diritto quanto gli uomini. Normalmente gli uomini lavorano e le donne accudiscono la casa e

i figli. Non sono però rare donne che svolgono lavori di vario genere, e sebbene siano talvolta guardate con un po' di sospetto non soffrono tuttavia gravi discriminazioni.

Le donne possono essere ammesse alla Guardia Civica e possono militare negli eserciti dei Nobili, ricoprendo, di solito, incarichi speciali, anche se sono molto poche rispetto agli uomini.

Diffusione della cultura

La popolazione del Ducato di Amer che vive nelle campagne è in una buona parte analfabeta, anche se ogni villaggio, anche il più minuscolo, ha almeno uno o due scrivani, che di solito lavorano nei pressi della stazione di posta e che per poche monete di rame sono disposti a leggere le lettere e scriverne altre sotto dettatura. La corrispondenza è molto usata anche negli strati più poveri della società, il sistema postale funziona bene ed è a buon mercato.

La popolazione cittadina è in buona parte alfabetizzata, anche se soltanto persone di un certo livello sociale hanno la possibilità di accedere a scuole vere e proprie, mentre i poveri sono di solito iniziati alle nozioni basilari di scrittura e lettura dai preti delle chiese del loro quartiere.

Al di là delle informazioni elementari, lo studio viene approfondito da pochi privilegiati, che hanno la possibilità di assumere precettori privati, oppure di recarsi a studiare nelle varie Scuole del Ducato, situate nelle città più importanti.

La più prestigiosa di queste Scuole è l'Università di Amer, il cui stemma è il Gufo e il Compasso, in cui sono insegnate le lettere e le scienze, la medicina e la magia.

Le altre città nobiliari hanno tutte almeno una Scuola, con annessa una Biblioteca, dove i rampolli delle famiglie più abbienti vengono istruiti ed educati.

La ricerca scientifica è portata avanti soprattutto dai Nani, noti per essere eccellenti ingegneri, mentre nel campo della medicina sono fatti continui progressi nella cura delle malattie infettive.

Nelle città più importanti ci sono teatri, sia al chiuso che all'aperto, molto frequentati: i teatri al chiuso generalmente sono esclusivi e riservati a nobili e benestanti, mentre quelli all'aperto, assai più grandi, sono economici e molto frequentati dal popolo.

Personalità importanti nel campo della scienza e della cultura sono: *Jon Landau*, studioso di medicina e di chimica dell'Università di Amer; *Marius Catamus*, matematico, astronomo ed esperto di meridiani, proveniente dalla prestigiosa Schola di Delos; *Sylvia Paparo*, compositrice di opere teatrali di grande fama; *Ross Laurent*, musicista, compositore e virtuoso del violino; *Falke Sigal*, storico e studioso di lingue antiche. Nelle diverse città ci sono poi molti personaggi famosi della vita locale.

La società dei Nani

Tra i Nani la società è abbastanza aperta, le comunità naniche sono dirette normalmente da assemblee a cui possono partecipare tutti, e le decisioni prese per votazione. Non ci sono grandi differenze sociali tra i Nani, non è facile distinguere tra i più ricchi e i più poveri di loro. Infatti tra i Nani è molto forte il senso della comunità, e si tende a dividere tra tutti le ricchezze. Questo naturalmente vale soprattutto per i piccoli centri, mentre nella città principale, Nair Al Zaurak, e nelle altre città più importanti, l'economia funziona in modo più simile a quello degli umani. I Nani per tradizione tendono ad essere monogami, e le nane raramente lavorano fuori dalla loro casa.

Religione ed esoterismo

Religione

Tutti gli *Dei della Luce* sono rispettati ed onorati nel Ducato di Amer.

Nella capitale ci sono chiese dedicate ad ogni divinità; nelle città nobiliari tutti gli Dei della Luce hanno almeno una cappella e ci sono una o due chiese di una certa importanza; nelle città più piccole ci sono luoghi di culto e chiese per alcuni Dei, cappelle per tutti; e ogni villaggio, anche il più minuscolo, ha almeno una chiesetta e qualche edicola o tempietto; nelle campagne in particolare è molto amata *Harkel*. Il Dio più venerato ad Amer è *Maers*, a cui sono dedicati il grande *Santuario dei Cento Torrenti*, che domina sui sottili torrenti che attraversano la capitale, e la *Chiesa delle Limpide Acque*, la più imponente cattedrale di tutto il Ducato, situata nella piazza principale della città bassa, dove si tengono le più importanti cerimonie religiose, alla presenza di tutto il popolo.

La Chiesa di *Pyros* è molto potente sul territorio, grazie al potere acquisito negli oltre 30 anni di governo del precedente Duca, Romuald Desyenne, recentemente scomparso. Le vocazioni sono abbondanti e i giovani che decidono di entrare nel corpo dei Paladini sono sempre numerosi. Anche la vicinanza culturale e geografica con Delos contribuisce a dare potere alla Chiesa di Pyros, tradizionalmente legata alla gemella imperiale.

Il Patriarca della Chiesa di Pyros è *Padre Chabord*, uomo di ampie vedute e molto stimato a Palazzo. Assieme ai suoi collaboratori, alcuni dei quali benedetti dal Dio con miracolosi doni (come *Padre Amort*, Capo Venerabile della diocesi di Rigel), si occupa di vigilare sulle minacce, soprannaturali e maligne, che incombono sul territorio.

Fino alla morte del vecchio Duca la Chiesa di Pyros esercitava un forte potere sulla politica del Ducato, mentre sembra che il nuovo Duca voglia ora liberarsi, almeno in parte, di tale ingombrante collaborazione. Ha infatti adottato politiche per limitare il peso politico della Chiesa di Pyros nella vita civile del Ducato: in particolare sostiene l'inopportunità di far giudicare al tribunale ecclesiastico *ogni* reato connesso con il soprannaturale; in passato si era sempre fatto così, mentre l'attuale Duca preferirebbe avocare a sé e ai suoi magistrati simili competenze; incontra tuttavia notevoli resistenze sia a corte che nella popolazione.

Nel territorio del Ducato prosperano diversi monasteri, in zone spesso isolate e ben protette, dove i monaci, sottoposti a *Regole* molto rigide, si isolano in preghiera e in meditazione, trascrivono e decorano con miniature volumi antichi, dando vita a biblioteche anche molto vaste.

I Monasteri, e in particolare quello di *Foucault*, sono il cuore di una vocazione spirituale diversa rispetto a quella che anima le cattedre cittadine e le Chiese ufficiali. Costituiscono un movimento ascetico molto forte, orgoglioso e persino aggressivo.

Gran parte dei Monaci provengono da famiglie abbienti, talvolta nobili, disprezzano il mondo perché violento e corrotto, disprezzano la materia e la carne perché corruttibili, vivono isolati dalla società, immersi nel silenzio, nella preghiera e nel canto, tra le mura dei loro monasteri, inaccessibili come castelli.

Attorno ai Monasteri sorgono piccoli villaggi di uomini che, per conto dei monaci, lavorano i campi, producono le merci e le lavorano, in cambio della protezione in caso di pericolo, e della salvezza della propria anima.

Le gerarchie ecclesiastiche, legate alle città e alle cattedrali, guardano con timore misto ad ammirazione il diffondersi di queste forme di religiosità, da un lato temendo l'indebolirsi del proprio potere spirituale sul popolo, dall'altra rispettando molto la forte vocazione dei monaci.

La religiosità del popolo di Amer è molto legata a tradizioni di processioni, feste e rituali che vengono ripetuti di anno in anno sempre con grande partecipazione.

Alcune delle cerimonie più caratteristiche sono: l'*Infiorata* di Aurillac e di Floril, città costiere che con i tappeti di fiori celebrano l'arrivo della primavera, il 25 marzo, festa di *Harkel*; la processione notturna della grande *Torre di Pyros*, la cui colossale effigie illuminata viene condotta per tutta la notte del 12

agosto in giro per le strade di molte città, che vengono man mano illuminate da candele su tutte le finestre, ed è trasportata a braccia da decine di uomini fino all'alba, quando, al sorgere del sole, si spegne la fiaccola e si celebra il trionfo della luce sulle tenebre.

La religiosità dei Nani

Dor, il più giovane tra i figli di Krinn, in solitudine scavava nelle rocce, e lì trovò il Metallo, il più duttile e saldo dei materiali. Gli Dei gli offrivano consigli su come lavorarlo, ma lui, fiero, respinse la Tentazione di invocare l'aiuto degli Dei. E quando, da solo, ebbe forgiato il primo Martello, lo consacrò ad Ilmarinen, unico Dio ad aver taciuto.

Tra i Nani è abbastanza diffuso il culto di *Ilmarinen*, *Iluvatar* per gli Umani, anche se d'indole i Nani sono poco propensi a dar peso alle questioni religiose. Si divertono però a innalzare cappelle molto audaci architettonicamente, e ricche di pregiati manufatti, come massimo segno di stima verso il Dio degli artigiani.

Druidismo

Nella zona collinare delle Falayse, a nord del fiume Dymiras, un po' nell'interno, si trova una *comunità druidica*, che prospera senza contatti con l'esterno, in una zona abbastanza difficile da raggiungere ma splendida dal punto di vista naturalistico.

Molti animali, anche feroci, vivono liberamente nel territorio abitato dai Druidi, tanto che la gente dei paesini circostanti non si avvicina mai alla comunità, che viene anzi temuta, e sul cui conto circolano leggende di ogni tipo.

Nel Ducato di Amer generalmente i druidi sono guardati quindi con un certo timore, e sono oggetto di superstizione e di culto popolare, poiché ritenuti in grado di curare le malattie, di portare la pioggia o il sereno, di fare fatture e di sciogliere iatture sulle case e sulle persone.

Oltre ai Druidi di comunità, si dice che in alcune zone più impervie e isolate del territorio vivano alcuni eremiti, confusi spesso coi Druidi, anche loro temuti e rispettati.

Magia

L'uso della magia è poco diffuso nel Ducato di Amer.

Probabilmente la causa di questo diffuso scetticismo verso l'occulto è costituita dalla forte influenza della cultura nanica, da sempre molto concreta.

Non vige un divieto generale a praticare la magia, anzi nell'Università di Amer ne è istituzionalizzato lo studio, ma essa viene analizzata nel modo più razionale e distaccato possibile. Il Sortilegio è ammesso e studiato, entro limiti molto ristretti, mentre di Necromanzia e Evocazione si conosce ben poco, e ancor meno si vuole conoscere.

Chiunque sia dotato di potenziale magico viene ammesso a studiare il Sortilegio, e viene quindi impiegato dall'Università stessa per ragioni di pubblica utilità.

Nel 501, quando un incendio attaccò il tetto del *Teatro del Giglio*, nella Capitale, due giovani maghi furono impiegati con successo per domare le fiamme: i danni furono molto limitati. Una targa di bronzo sulla facciata dell'edificio ricorda i loro nomi: *Alex Poe* ed *Emma Diderot*.

Organizzazione politica e militare

Il ducato di Amer – linee politiche generali

La famiglia Desyenne controlla il territorio di Amer da sei generazioni, e si è sempre dimostrata molto fedele a Greyhaven.

Dopo la morte dell'anziano e amato Duca *Romuald Desyenne*, il Ducato è oggi governato dal suo unico figlio, *Sablin Desyenne*, noto per il suo carattere irruento e per la sua determinazione.

La politica del precedente Duca di Amer era stata pacifica e illuminata, grazie anche alla forte influenza su di lui esercitata da Padre Chabord, suo consigliere spirituale e Patriarca della Chiesa di Pyros. Romuald Desyenne era molto amato dalla popolazione, rispettato, e con il suo carisma e la sua saggezza era riuscito a garantire oltre 30 anni di pace e prosperità.

Alla sua morte, nel dicembre del 505, tutte le tensioni precedentemente sopite nel Ducato si sono destate. Approfitando della temporanea lontananza dell'erede al Titolo, che si trovava in terra di Feith in missione diplomatica, molti feudatari di Amer si sono scontrati per estendere i propri domini. Le violenze e le battaglie si sono in parte arrestate con il ritorno del legittimo erede al Titolo, nei primi mesi del 506, anche se la tensione non è del tutto placata.

Il nuovo Duca, nel maggio 506, si è unito in matrimonio alla sorella del Duca di Surok, con il quale si è legato in trattati di collaborazione economica e politica. Dal matrimonio sono nati i due figli del Duca, il primogenito Romuald (507) e la piccola Rosie (509).

Congedati gran parte dei consiglieri di suo padre, il Duca tende ad esercitare direttamente e in pieno i propri poteri, appoggiandosi a nuovi cortigiani provenienti da Nord. Anche i rapporti con la Chiesa di Pyros, in passato molto amichevoli, sono diventati più tesi, in quanto il nuovo Duca non è disposto a riconoscere tutte le prerogative prima concesse alla Chiesa. Sablin Desyenne non è un uomo di grande fede, nutre poco rispetto verso le autorità religiose e preferisce accentrare il potere nelle proprie mani, per quanto possibile. La Chiesa di Pyros, ad Amer, gode da molti anni di grandi poteri e non è disposta a cederli così facilmente, e questo origina tensioni tra i poteri temporale e religioso nel Ducato.

La struttura dei poteri, nel Ducato di Amer, è fedele alle linee stabilite dal Granduca di Greyhaven, con alcune lievi differenze

Il *potere legislativo* è esercitato da una assemblea di notabili, il *Consiglio Ducale*, chiamato tradizionalmente la *Ruffa*, presieduto dal Duca. Ne sono membri due rappresentanti per ogni Contea, uno dei quali sempre appartenente alla nobiltà, l'altro ai commerci o alla proprietà terriera, un rappresentante della Comunità dei Nani, un rappresentante della Chiesa di Pyros, un rappresentante della Chiesa di Maers e un Consigliere di fiducia del Duca.

Le decisioni vengono prese a maggioranza, ed il Duca ha il potere di veto.

Il Duca precedente ha esercitato solo raramente tale potere (in oltre trent'anni di governo, il duca Romuald ha posto il veto solo su quattro proposte di legge).

Nei primi mesi del suo governo, Sablin Desyenne ha posto il veto ad una proposta di legge in tema di dazi commerciali sul passo di Madyran, dimostrando di essere più interventista, in questo ambito, rispetto al Duca suo padre.

Per tradizione, data la nota fedeltà del ducato di Amer al Granduca, l'autonomia normativa del territorio viene impiegata soltanto per stabilire regole di attuazione delle leggi del governo centrale, oppure per disciplinare materie speciali, legate particolarmente al territorio, in materia di produzioni agricole o di gestione delle risorse.

Il *potere esecutivo* è controllato da un consiglio di tredici consulenti, la *Tavola dei Tredici*, esperti ciascuno in una materia diversa. Affiancano il Duca nelle decisioni più importanti, anche se poi formalmente è sempre il Duca a emettere i provvedimenti finali.

Sablin Desyenne ha recentemente rinnovato, quasi in toto, la Tavola dei Tredici, congedando i vecchi consiglieri di suo padre e acquisendone altri, più giovani e suoi fedelissimi.

Sul territorio il potere esecutivo è esercitato dalla *Guardia Civica*: ogni Ducato ha un Generale della Guardia Civica, scelto dal Duca; ogni Contea ha un Capitano delle Guardie che coordina l'operato di Marescialli (Baronie) e Sergenti (Città, Villaggi): non di rado si trovano Capitani preposti anche al controllo delle Baronie più grandi.

Il *potere giudiziario* è esercitato dai *Magistrati*, esperti di diritto scelti personalmente dal Duca, che amministrano la giustizia. I processi sono di tipo accusatorio, e sono condotti da uno o tre Magistrati a seconda dell'importanza che ricopre il caso. La sentenza è inappellabile, ma il condannato può presentare domanda di Grazia al Duca, il quale può in ogni caso accordarla.

Le rare condanne capitali, ad Amer, sono eseguite per impiccagione, nel piazzale antistante al cimitero, fuori città. Per tradizione si cerca di non trasformare la morte del condannato in un macabro spettacolo per il popolo.

I Magistrati hanno un *Tribunale* stabile in ogni città importante, mentre le zone rurali sono visitate da *Magistrati itineranti*, con una frequenza variabile a seconda delle dimensioni del centro.

Le pene previste per i reati variano a seconda della classe sociale del reo e della vittima.

In linea di principio la pena di morte è prevista per omicidio, alto tradimento e reati politici in genere, mentre per gli altri reati sono previsti periodi variabili di lavori forzati. Pene corporali, gogna, frustate, sono applicate in caso di reati minori. La tortura è ammessa, anche se viene impiegata con molta parsimonia e soltanto per i reati più gravi.

Recentemente, sulla base di accordi con il Ducato di Surok, è prevista una nuova pena per i reati gravi passibili di morte o di lavori forzati a vita: la colonia penale all'interno della foresta di *Miestwode*, nei pressi della cittadina di Spondek.

I reati connessi col soprannaturale, la pratica di arti magiche illegali e il culto di divinità maligne sono giudicati dalla Chiesa di Pyros attraverso i suoi Ministri. Nei casi più gravi è previsto il rogo o l'impiccagione, negli altri la detenzione nell'isola fortezza *Belle Isle*, a largo della costa di Vérière, la prigione inespugnabile dove sono reclusi i prigionieri più pericolosi.

La *struttura militare* del Ducato prevede che in ogni città sia istituita una Guardia Civica che vigila sull'ordine pubblico e svolge principalmente mansioni di polizia.

I nobili hanno poi degli eserciti privati, le cui dimensioni variano a seconda del territorio e del momento storico. Molti degli uomini d'arme provengono dall'*Accademia di Achenar*, e vengono assoldati a caro prezzo dai nobili desiderosi di Guardie personali bene addestrate.

Mentre le Guardie Civiche sono mantenute con i proventi delle tasse cittadine, gli eserciti privati dei Feudatari sono pagati dai Nobili stessi, con le loro rendite personali. I Feudatari ricoprono i ruoli di comando dei loro eserciti, anche se spesso delegano l'incarico a Ufficiali di loro fiducia.

Nel caso di guerra è previsto che parte della Guardia Civica venga arruolata nell'esercito e rimpiazzata con una leva tra tutti i giovani maschi del Ducato, con esclusione di soggetti che hanno particolari difficoltà familiari o di salute.

L'intero esercito del Ducato in tempo di pace è di circa 4.500 uomini, in tempo di guerra arriva a contare circa 8.000 uomini.

L'amministrazione delle città e dei Feudi

Amer, la Capitale del Ducato

Situazione Politica

La città di Amer e le terre ad essa immediatamente circostanti sono amministrate direttamente dal Duca attraverso un suo Delegato, il *Custode*. Attualmente, e ormai da più di dieci anni, questa importante carica è ricoperta da *Tess Eliot*, personaggio di nobili origini, appartenente ad una famiglia tradizionalmente legata alla chiesa di Maers, molto stimato da tutti.

Guardia Civica

Il Generale della Guardia Civica si chiama *Van Houtte*, è un uomo maturo e molto abile. Non dirige direttamente nessuna caserma della città, ma si occupa di coordinare la Guardia di tutto il Ducato. Nella città di Amer la guardia civica è strutturata in tre diverse caserme, una delle quali si trova nella città alta, ed è detta della “squadra dei Falchi”, capitanata dall'impavido Colonnello *Radcliffe*, le altre due nella città bassa, la “squadra dei Merli”, capitanata dall'anziano ed esperto Colonnello *Rétis de la Bretonne*, e la “squadra delle Lontre”, capitanata dall'astuto Vice Colonnello *Malory*.

Organizzazione Militare

L'esercito ducale stanziato ad Amer alloggia in due caserme, quella delle truppe regolari, nella città bassa, e quella delle truppe scelte, in città alta.

Gerarchia ecclesiastica

Ad Amer risiedono molte autorità religiose, le guide spirituali dell'intero Ducato. *Padre Chabord*, Arcivescovo di Pyros, *Padre Elminster*, Arcivescovo di Dytros, *Madre Carroll*, Somma Madre della Chiesa di Reyks, *Padre Ginsell*, Arcivescovo della chiesa di Kayah, *Padre Hovery*, Vescovo della Chiesa di Maers. Il Gran Maestro del Tempio e Protettore della Fede di Pyros è *David Greyspace*, il Gran Maestro del Tempio e Protettore della Fede di Dytros è *Ed Darkwood*, il Gran Maestro del Tempio e Protettore della Fede di Kayah è *Mohan Eastern*.

Luoghi principali, note ed altro

La città di Amer, la “città dai cento torrenti”, è attraversata da molti rivi di acqua che scendono dalla collina su cui è situata, verso la valle. Ha quindi moltissimi ponticelli, uno dei quali è il famoso “ponte dei pugni”, caratteristico perché teatro di annuali battaglie a pugni tra i giovanotti dei due quartieri che divide.

Le Baronie della Contea di Amer

Nekkar

La Baronia di Nekkar è oggi amministrata da *Greg Hoffman*, nobile proveniente dal Ducato di Surok, eletto a Barone in seguito ad uno scandalo che vide coinvolta Lady Ashley Desyenne, cugina del Duca Romuald Desyenne. Ella, promessa sposa al nobile Surokita, rinunciò alle nozze e venne allontanata dalla famiglia, per poi essere inviata, in seguito, come ambasciatrice presso le Comunità Natiche delle Montagne Allstone.

Sembra che nell'ottobre del 509 Lady Ashley Desienne sia scomparsa misteriosamente da Nair Al Zaurak, e di lei non si ha notizia.

Greg Hoffman, preso possesso della città di Nekkar, ha stabilito una corte lussuosa ed ha preso l'abitudine di promuovere spesso feste e tornei. I suoi contatti con la nobiltà di Surok sono frequenti e si mormora che abbia intenzione di prendere per moglie una donna proveniente dal suo stesso territorio.

La Guardia Civica di Nekkar è alloggiata nella caserma, nei pressi della porta nord della città.

Il Capitano della Guardia Civica di Nekkar è *Tom Clasley*, molto stimato dai suoi uomini e vecchio compagno d'armi del leggendario *Adam Clay*, il giovane Capitano che si fece valere in più occasioni, esempio di fulgida dedizione al lavoro, e che venne ucciso misteriosamente ai confini con Delos.

L'esercito della Baronia è piuttosto scarso, dopo essere stato smantellato in seguito alla cacciata del precedente Barone, nel 504. Da allora il Sindaco, e in seguito Lady Ashley Desyenne si preoccuparono ben poco di ricostituirlo, e soltanto adesso Gregor Hoffman, secondo le tradizioni Surokite, sta provvedendo ad una considerevole leva.

Esiste una caserma, nella zona sud della città, che ospita circa duecento soldati.

Le principali autorità religiose della città sono *Padre Krynn*, Rettore della Chiesa di Pyros e *Padre Oerik*, Rettore della Chiesa di Maers.

Annecy

Il Barone di Annecy è da poco diventato *Terence De La Foix*, nato nel 480.

La principale autorità religiosa della città è *Padre Wise*, Rettore della Chiesa di Maers.

Chalard

Il Barone di Chalard è *Hanri Gremaud*, fratello del prelado della chiesa di Kayah, *Richard Gremaud*.

Laon

Barone di Laon è *Freje Beart*, ex soldato, coraggioso e molto stimato. Vedovo, ha due figli, la bella *Emanuelle* e il cagionevole *Rostand*.

Il Rettore della Chiesa di Pyros è *Padre Nyronnd*.

La Contea di Achenar

Tabar Crahe sorride: "L'Accademia di Achenar è nota per essere una delle migliori del Granducato. Quella che ti sto offrendo è una grande opportunità, spero solo che tu sappia meritarsela..." tacque un istante, "e non bruciarla in inutili duelli".

Situazione Politica

Il Conte di Achenar è *Martin Lechner*, ha 45 anni, è sposato con Vania ed ha tre figli, Tomas, Luke e Scarlet, rispettivamente di 23, 19 e 15 anni.

È un uomo energico e di cultura e impostazione militare, ha combattuto in giovinezza in terra di Gulas contro i Nomadi, e il suo grande impegno è stato quello di rendere sempre più prestigiosa l'Accademia di Spada della sua città, affidata a *Tabar Crahe*, suo compagno di esercito di vecchia data, uno dei più abili spadaccini di tutto il ducato.

Il Conte Lechner è una persona intelligente ma molto ambiziosa, è severo con tutti e molto temuto.

Guardia Civica

La guardia civica di Achenar è strutturata in un'unica caserma, nella zona nord della città, presso il fiume. È comandata dal Colonnello *Baldas Torres*, storico rivale di *Tahar Crahe*. La rivalità tra Guardia Civica e Accademia di Spada è molto forte, sono frequenti i duelli tra Cadetti e Guardie Civiche, nonostante siano stati vietati e vengano puniti con severità. Conta circa 200 uomini.

Organizzazione Militare

Il Conte di Achenar ha alle sue dipendenze il migliore esercito di tutto il Ducato. Sebbene non molto numeroso (circa 400 uomini), è integralmente composto di giovani usciti dall'accademia della città, quindi tutti bene addestrati ed efficienti.

Il Conte di Achenar dispone anche di una Guardia Personale di 25 uomini scelti.

Gerarchia ecclesiastica

La massima autorità religiosa della Contea di Achenar è *Padre Brunnel*, Vescovo della Chiesa di Dytros. Alle sue dipendenze c'è *Alec Doaring*, Maestro del Tempio dei Paladini di Dytros.

Luoghi principali, Note ed Altro

Nella città di Achenar si trova la celebre Accademia di Spada, magistralmente diretta da Tahar Crahe.

Sulla grande Piazza della Torre affaccia la Casa di Giustizia e il palazzo del Conte.

Achenar è una delle città più vivaci del Ducato, ospita molte famiglie nobiliari durante tutto l'anno.

C'è un Convento di Maers, *l'Alisium*, appena fuori Achenar, vicino al fiume, che sorge sui resti di un'antichissima fortificazione a pianta pentagonale. *Padre Flanaess* ne è l'abate.

Le Baronie della Contea di Achenar

Brissac

Il Barone di Brissac è oggi *Alain Rousseau*, 38 anni, sposato da pochi mesi con la bella *Rosalie*, fanciulla di povere origini ma molto amata dal popolo.

Bruel

Il Barone di Bruel è oggi *Jean Yezda*, 49 anni, personaggio solitario e austero, noto per il suo carattere schivo e per il suo umore cupo. Si dice che ami la compagnia di stregoni e alchimisti, e che trascorra gran parte del suo tempo nelle segrete del suo palazzo. Non ha una sposa, ma si circonda di una singolare corte di donne provenienti dall'estero e che vivono anche loro segregate con lui nel castello. Non ha mai riconosciuto nessun loro figlio come legittimo.

Parnac

La Baronessa di Parnac è *Alypia Gorgidas*, unica figlia del recentemente scomparso Barone Thorm Gorgidas. È una donna giovane e schiva, riservata, che ha trascorso l'adolescenza in università ad Amer ed è tornata solo dopo la morte di suo padre a Parnac. Governa saggiamente e con molto rigore ed è circondata dai consiglieri che affiancarono anche suo padre prima di lei e da alcuni uomini nuovi di sua nomina. In particolare il suo braccio destro è *Halog Primis*, un anziano nano molto saggio e stimato da tutti.

Capitano della guardia civica è il giovane *Rudolf Julien*, inflessibile e severo soldato, che mantiene l'ordine pubblico a Parnac con pugno di ferro. Sono frequenti le esecuzioni capitali, che contrariamente alle usanze del Ducato avvengono in piazza nel centro della città, e non fuori dalle mura.

L'esercito di Parnac è piccolo ma bene organizzato, alloggia in una sola caserma vicino al Palazzo Baronale, è composto soprattutto da fanti, ed ha un manipolo di cavalieri ottimamente addestrati.

Il Rettore della Chiesa di Ilmarinen è *Don Vulkart*.

La Contea di Zarak

Situazione Politica

Conte di Zarak è il giovanissimo *Doren De Chartou*, di soli 10 anni. La reggenza della Contea è tutta nelle mani di sua madre, *Anne De Chartou*, la quale governa la popolosa città di Zarak, e l'intera Contea, con determinazione e astuzia. È una donna illuminata, amante della cultura e del teatro, vive nel lusso e si preoccupa di far istruire suo figlio dai migliori precettori.

È molto legata al Patriarca della Chiesa di Maers, *Ronald Bautier*, che si mormora sia anche il suo amante. La Contessa Anne è molto amata dal popolo, per il quale fa regolarmente allestire feste e spettacoli in piazza, anche nei quartieri più poveri; ha ordinato che molte strade e piazze fossero decorate con sue statue e ritratti che la raffigurano assieme a suo figlio, quasi incitando a un vero e proprio culto del suo personaggio.

Naturalmente nelle zone più misere di Zarak, nei bassi quartieri popolosi e derelitti, tanto sfarzo e ostentazione di sé ha acceso l'astio di molti, tanto che, nel settembre del 504, la Contessa Anne ha subito un attentato, nel quale sono perite due guardie della sua scorta e lei stessa è rimasta ferita. Da allora la Contessa Anne è divenuta attentissima alla sua sicurezza personale, assumendo una Guardia personale di straordinario livello.

Guardia Civica

La Caserma delle Guardie Civiche si trova al Castello sul Mare, nella Sala delle Corazze c'è il quartier generale. Il Comandante *Javert*, è un uomo implacabile e gelido, temuto tanto dai criminali quanto dai suoi stessi uomini, lavora con le squadre speciali; Capitano è invece *Van Gogh*, un bonaccione abile e benvenuto da tutti i suoi uomini.

Organizzazione Militare

L'esercito di Zarak è grosso ma poco organizzato. Il Comandante, *Abel Steffen*, è un uomo ormai anziano, poco autorevole. A parte la caserma principale, dove vengono addestrate le truppe, gran parte degli uomini sono dislocati nelle fortezze lungo la costa, dove hanno l'incarico di difendere la popolazione delle campagne e delle cittadine dagli attacchi dei pirati.

La famiglia De Chartou ha una Guardia personale scelta, di soli 20 uomini, che risiede nel Castello, guidata dall'abilissimo *Oscar François de Jorjette*, nobile Capitano originario di Rigel.

Gerarchia ecclesiastica

Il Vescovo di Maers è l'autorità religiosa più importante della città, si chiama *Padre Colard*. Sono anche molto stimati i Rettori delle Chiese di Pyros e Dytros, *Madre Elayne* e *Padre Falcon*.

Luoghi principali, Note ed Altro

A Zarak c'è un grande Ospedale, dedicato a *Santa Leda* di Reyks, che ospita diversi guaritori e alcuni bravi medici.

Le Baronie della Contea di Zarak

Aurillac

Il Barone di Aurillac è *John Cuomo*, sposato con *Alexienne* e padre di sei figli. *Padre Lendor* è il Rettore della Chiesa di Maers, è molto amato dal popolo.

Chanu

Il Barone di Chanu è il vecchio *Nepos Baanes*, vedovo, con tre figlie, un figlio e una dozzina di nipoti.

La Contea di Vèrriere

Situazione Politica

Il Conte di Rigel è attualmente *Alex Ripley*, 45 anni, sposato con *Elizabeth* e padre di quattro figli, Baldur (21), Amy (18), Ingrid (15) e Robert (9).

È un uomo istruito che ha studiato all'Università di Greyhaven e, prima di diventare Conte, è stato per alcuni anni ambasciatore a Delos.

Guardia Civica

La guardia civica di Vèrriere è situata in una grande caserma al centro della città, non distante dal Palazzo d'Inverno del Conte. Il Colonnello della Guardia è *Lars Matunas*, ormai anziano, che ricopre questo importante incarico da moltissimi anni ed ha grande esperienza.

Organizzazione Militare

L'esercito a Vèrriere dimora fuori dalle mura della città, in una grande caserma fortificata, dove si trova un importante campo di addestramento. Il Colonnello dell'esercito è *Albert Von Trier*, giovane e ambizioso.

Gerarchia ecclesiastica

La massima autorità religiosa della città è il Vescovo di Pyros, Padre Leblanc, dal quale dipende il Maestro del Tempio dei Paladini, *Detwiler*.

Le Baronie della Contea di Vèrriere

Floril

Il Barone di Floril è *Alec Blaze*, 43 anni, sposato con la bella *Lucienne* e padre di tre figli, Maxim (10), Julie (8) e Edien (6).

Caso rarissimo se non unico, il Capitano della Guardia Civica di Floril è una donna, *Emma Deadlock*. È stata chiamata personalmente dal Barone, dopo essersi distinta come Sergente della Guardia Civica di Vallon, villaggio nella Contea di Zarak.

Il Capitano dell'esercito è *Julien Chadband*, veterano delle guerre contro i nomadi, guercio a causa di ferite e torture inflittele durante sei mesi di prigionia in terra nemica.

Il capo spirituale della città è Luise Renal, Rettrice della chiesa di Maers.

In città vive anche un guaritore, *Alexander Bolton*.

A Floril è molto caratteristica l'*Infiolata*, una manifestazione popolare che viene ripetuta di anno in anno per celebrare l'arrivo della primavera.

Chadrac

Il Barone di Chadrac è *Edmund Wilson*, 50 anni, sposato con la giovanissima Esther, già promessa del suo unico figlio Martin, morto improvvisamente la sera prima delle nozze.

La scelta del Barone di assicurarsi comunque un erede, ripudiando la prima moglie Elianne e sposando la fidanzata di suo figlio morto, il tutto a meno di un mese dalla scomparsa del ragazzo, ha sollevato, nel febbraio del 506, un grande scandalo. La bella Esther ha dato alla luce un bambino, Oliver, il 4 ottobre 506.

Il Capitano della Guardia Civica è *Manfredo Leicester*.

Il Capitano dell'Esercito è il Barone *Edmund Wilson* in persona.

La Contea di Rigel

Situazione Politica

Il Conte di Rigel è *Abel Von Linenau*, sposato con *Badette*, con la quale ha avuto sei figli, Arthur, Georgie, Marc, Elianne, Arethel e Allen, di 28, 24, 23, 17, 14 e 9 anni.

Guardia Civica

Il Maggiore della Guardia Civica di Rigel è *Luc Barrow*, veterano delle guerre contro i nomadi, gran soldato e severo addestratore delle truppe. La caserma della Guardia Civica si trova nel borgo est.

Organizzazione Militare

L'esercito di Rigel è dislocato in due caserme, nella zona alta e nel borgo ovest della città. Conta circa 800 uomini, di cui un centinaio sono cavalieri.

Gerarchia ecclesiastica

Il Capo Venerabile della diocesi di Rigel, Vescovo di Pyros, è *Padre Amort*, Inquisitore di Amer, dalla mente molto aperta e illuminata. In città c'è una caserma dei paladini di Pyros, che ospita una trentina di uomini.

Le Baronie della Contea di Rigel

Sarthe

Il Barone di Sarthe è *Leon Coppel*, 40 anni, vedovo di sua moglie *Audrey*, morta di parto, e padre della piccola *Audrey* (2).

Il Capitano della Guardia Civica è *Nicolas Thorn* e la Guardia alloggia in due caserme una nel centro cittadino (Squadra delle Rose) e l'altra nei sobborghi (Squadra del Salice). Thorn comanda direttamente la Squadra delle Rose, mentre quella del Salice è comandata da *Martin Boyes*.

L'esercito è capitanato direttamente dal Barone *Leon Coppel*, assieme al suo braccio destro *Alain Amos*.

Anthien

Il Barone di Anthien è *Benedict Keitel*, 68 anni, sposato con *Aleya*, e padre di quattro figli: *Eleonor*, 45 anni, sposata con un nobile di Delos e madre di tre figli; *Antony*, 40 anni, erede al titolo, sposato con *Juliette* e padre di due figli; *Albert*, 35 anni, soldato di ventura; *Maxim*, 29 anni, sacerdote di Kayah.

Il Capitano della Guardia Civica è *Bertrand Raymond*.

Il Capitano dell'Esercito è *Antony Keitel*, erede al titolo Baronale.

Keib

Il Barone di Keib è oggi *Teodor Korzeniewsky*, 38 anni, castellano di Pelly, che ha preso il potere nel gennaio del 506, in seguito ad una guerra scoppiata poco dopo la morte del Duca di Amer Romuald Desyenne. Il precedente Barone, *Jean Dunieany*, è morto durante l'assedio della sua città, come la moglie, mentre i suoi due bambini, *Lorelay* (12 anni) e *Alec* (8 anni), sono scomparsi, forse messi in salvo da qualche persona di buon cuore.

Il Barone attuale ha fama di essere un uomo severo e sanguinario, spietato e abile in battaglia.

Esercito e Guardia Civica, unificati, hanno come unico comandante *Robert Hampson*, giovane e abilissimo combattente, noto per il suo aspetto tanto affascinante quanto spaventoso.

La Marca di Altair

Situazione politica

Il Marchese di Alcor è *Heman Kelissen*, quarantatré anni, ex colonnello della Guardia Civica di Rigel, nominato Marchese nel 498 dal Duca di Amer Romuald Desyenne, per essersi distinto nella lotta contro una temuta banda di briganti, che taglieggiavano i paesini minerari ai piedi delle montagne a nord e che avevano reso molto insicuro questo territorio. Il vecchio Marchese, *Romeo Ballet*, era in combutta con simili fuorilegge, ma grazie all'abilità di Heman Kelissen i suoi intrighi sono stati scoperti e lui condannato a vita ad essere rinchiuso nella fortezza di Belle Isle.

Heman Kelissen ha una moglie, Juliette Kelissen, e tre bambini, Muller, Dessin e Vincent, di sei, nove e dieci anni.

Guardia civica

Heman Kelissen è direttamente a capo della Guardia Civica della Marca, anche se l'assenza di grandi centri nel territorio (nessuna cittadina supera i 3000 abitanti) fa sì che la Guardia Civica sia molto sparpagliata nei diversi villaggi, e comandata localmente dai Sergenti.

Esercito

L'esercito della Marca è dislocato nel Castello di Altair e nelle fortificazioni nei pressi. Ci sono circa 300 uomini alle dipendenze di *Thomas Ryan*, ex compagno d'armi di Heman Kelissen.

Luoghi principali, Note ed Altro

Il castello di Altair è una costruzione imponente che domina una collina dirupata. È un maschio quadrato, circondato da una cinta muraria ben rinforzata, e munito di fortificazioni e edifici laterali.

Il maschio originario è molto antico, le sue fondamenta sono state scavate prima ancora della fondazione del Regno di Amilanta, e del castello dell'epoca ancora sono visibili alcune parti; successivamente è stato riadattato dai Nani e quindi ampliato ancora in tempi recenti.

Ai piedi del castello sorge un borgo, di circa 3000 abitanti, non circondato da mura, e le campagne immediatamente circostanti sono coltivate. Il resto del territorio è al contrario piuttosto selvaggio e poco popolato. Ci sono diversi villaggi mercantili sul fiume Duras e ai piedi delle Montagne del Massiccio Centrale ci sono alcuni paeselli di minatori. Per il resto il territorio è relativamente vergine.

La Marca di Alcor

Situazione politica

Il Marchese di Alcor è *Gabriel De La Mer*, 45 anni, sposato con Frances e padre di otto figli, Lucy (25), Thomas (22), Blarney (18), Marielle (17), Arethel (15), Keni (12), Isabelle (10), Daniel (6).

Guardia Civica

Non ci sono nella Marca di Alcor grandi centri urbani, quindi anche la Guardia Civica è molto sparsa sul territorio. Il Capitano della Guardia, che organizza le piccole caserme locali, è il vecchio *Ronald Locsly*.

Esercito

L'esercito della Marca, che si trova nella fortezza di Alcor e capitanato dal giovane *Thomas de La Mer*, figlio del Marchese ed erede al titolo.

Luoghi principali, Note ed Altro

Vista da lontano, la fortezza di Alcor sembra una collina in mezzo alla campagna, tanto le dimensioni della costruzione sono smisurate. Il gigantesco terrapieno, le mura che si ammassano le une sulle altre, i

tanti castelli che nei secoli sono stati costruiti sulle stesse enormi fondamenta, costituiscono una strana collina di pietra, con passaggi, costruzioni, rami morti e labirinti di cui forse nessuno conosce l'esatta struttura.

Arrampicata sulla fortezza sorge una cittadina, che si sparge nella campagna circostante, ma che si mescola in parte con le radici disordinate della collina innaturale. Le strade sono a volte coperte come gallerie, le case si aprono le une nelle altre, tra due luoghi la linea retta non è mai la via più breve.

Nella zona intorno alla fortezza di Alcor sorgono molti paesini, alcuni sulla costa, abitati da pescatori, altri ai piedi delle montagne, altri ancora, la maggior parte, sparsi nella fertile campagna. I centri abitati sono tanti ma tutti molto piccoli.

La Marca di Mont Dorè

Situazione politica

Il Marchese di Mont Dorè è *Robin Falck*, 40 anni, sposato con Marion e padre di due gemelli, Isaac e Karis, di otto anni.

Guardia Civica

Le Guardie della Marca sono chiamate i *Guarda Passo* e sono un corpo speciale di Guardie che fanno assistenza lungo i percorsi montuosi. Sono tutti montanari esperti e alloggiano nei rifugi lungo la *Via Pie' de' Monti*, e nei paesini della Marca. Il loro Capitano si chiama *Albert Cross*.

Esercito

Il piccolo esercito della Marca è capitanato da *Ludwigh Boulogne* ed alloggia nel castello di Mont Dorè. È composto da pochi uomini tutti del luogo e molto fedeli al Marchese.

La Marca di Beid

Situazione politica

Il Marchese di Beid è *Elias Kenson*, 43 anni, sposato con Duane e padre di quattro figli, Ryan (18), Patrick (15), Eloise (11), Carl (8).

Guardia Civica

Il capitano della Guardia Civica è *Vessel Cook*.

Esercito

L'esercito è capitanato dal vecchio *Steve Duran*.

Autorità ecclesiastiche

La massima autorità religiosa della città di Beid è il Rettore della Chiesa di Pyros, *Duwlk Pass*, anziano Predicatore privo di una gamba, persa in battaglia contro dei briganti di Delos.

È amato dalla popolazione il parroco della Chiesa di Reyks, *Ettin Ridde*.

La Cittadella Indipendente Nair Al Zaurak

Situazione politica

La cittadella indipendente di Nair Al Zaurak ospita circa 15.000 Nani e un migliaio di Umani. L'organizzazione civile non è retta da nobili ma dal *Consiglio dei Saggi*, una assemblea eletta a maggioranza dai cittadini, composta da 20 membri. Il Consiglio dei Saggi sceglie al proprio interno un *Rappresentante*, che dura in carica tre anni. L'attuale Rappresentante è *Mogol Khulston* (Mogol il Drastico, nella lingua di Greyhaven).

Guardia del Popolo

La Guardia del Popolo è organizzata in piccole caserme, una in ogni contrada della città. I Capitani della Guardia del Popolo vengono nominati dal Consiglio dei Saggi e coordinati dal Capitano Grande, attualmente *Rather Roswigh* (Rather il Massiccio, nella lingua di Greyhaven).

Esercito

L'Esercito di Nair Al Zaurak, sia pure non molto grande, è temuto per la sua efficienza e per la grande capacità e resistenza dei suoi soldati. Il Capitano è *Gaban Korsuth* (Gahan il Timido, nella lingua di Greyhaven), durissimo addestratore dei suoi uomini, ex mercenario, noto per la sua determinazione e per il suo ghigno feroce.

La Cittadella Indipendente Al Muglab

*Vola alto, falco del Kieblach,
e strida il dolore, come annuncio
di fama imperitura e rompa
i silenzi di Al-Muglab, la Dura.*

Situazione politica

La cittadella indipendente di Al Muglab ospita circa 10.000 Nani e qualche centinaio di Umani. L'organizzazione civile non è retta da nobili ma dal Consiglio dei Saggi, una assemblea detta a maggioranza dai cittadini, composta da 17 membri. Il Consiglio dei Saggi sceglie al proprio interno un *Rappresentante*, che dura in carica tre anni. L'attuale Rappresentante è *Traydd Gozzuir* (Traydd il Fumante).

Guardia del Popolo

Il Capitano della Guardia del Popolo di Al Muglab è *Abmed il Rosso*, abilissimo e implacabile Nano dalla grande esperienza. La Guardia del Popolo sorveglia il centro del Passo di Madyran, la città e le zone circostanti.

Esercito

Anche se la pace dura ormai da molti lunghi anni, i Nani di Al Muglab non hanno dimenticato il fatto di trovarsi in un luogo cruciale, il punto di passaggio obbligato tra l'Impero di Delos e il Granducato di Greyhaven. Per questo l'esercito di Al Muglab è molto nutrito, ben addestrato ed organizzato, e le strutture difensive sul passo sono mantenute in perfetta efficienza. Il Comandante è *Kinsel Grindero*, eccellente militare e molto stimato dai suoi uomini.

Guida alle città

<i>Città ducale di</i> AMER	
Dimensioni della città	<p>Capitale del Ducato, Amer è una grande città di circa 120.000 abitanti.</p> <p>L'attuale Duca, dopo la scomparsa di Romuald Desyenne nell'inverno del 505, è suo figlio <i>Sablin Desyenne</i>, che si è sposato nel maggio 506 con la sorella del Duca di Surok.</p> <p>Il simbolo di Amer è il gufo e il compasso, il colore è il blu mare.</p> <p><i>Custode</i> di Amer è <i>Tess Eliot</i>, personaggio di nobili origini, appartenente ad una famiglia tradizionalmente legata alla chiesa di Maers, molto stimato da tutti.</p>
Aspetto della città	<p>La città di Amer è detta la città dei cento torrenti: sorge in collina ed è attraversata da innumerevoli piccoli canali. Amer ha due cinte murarie, una per la città alta, la "cittadella", e l'altra per la città bassa. Le strade sono pavimentate di chiaro, le case intonacate di colori pastello. Nella città alta, dove è ammesso l'ingresso solo a poche carrozze, le strade sono costeggiate da canali e alberi di melograno e di limone.</p> <p>Il Palazzo Ducale, nella cittadella, si affaccia su di un grande parco.</p>
Fortificazioni	<p>La città di Amer è circondata da due giri di mura, quella esterna è molto ampia, con un contrafforte potente, mentre quella interna, più antica, è massiccia, fu costruita dai nani.</p> <p>In città sono presenti tre caserme delle guardie civiche: una nella città alta e due nella parte bassa della città, e ospitano circa 150 guardie. Nella cittadella ci sono gli alloggiamenti delle Guardie del Duca, 400 uomini e le guardie del Palazzo, 40 soldati scelti, mentre nella città bassa si trova la caserma dell'esercito regolare.</p>
Luoghi di culto	<p>La <i>Chiesa delle Limpide Acque</i>, la più imponente cattedrale di tutto il Ducato, dedicata a Maers è situata nella piazza principale della città bassa, dove si tengono le più importanti cerimonie religiose, alla presenza di tutto il popolo; il <i>Santuario dei Cento Torrenti</i>, dedicato anch'esso a Maers, domina sui sottili torrenti che attraversano la capitale; il <i>Tempio del Mattino</i>, grande chiesa di Pyros situata nella città bassa, con vetrate colorate che seguono tutto il percorso del sole durante la giornata; la piccola ma splendida <i>Santa Cappella</i>, dedicata a Pyros, nella città alta, la cui cupola dorata è visibile da tutta la città; il <i>Tempio di San Ragadorn</i>, con annessa il <i>Tempio dell'Ombra d'Argento</i>, dedicato a Kayah, che si trova fuori dalle mura esterne della città, accanto al grande <i>Cimitero</i> di Amer; il <i>Tempio dei Fatebenefratelli</i> e l'annesso <i>Ospedale</i>, dedicati a Reyks.</p> <p>Oltre a queste chiese principali, in tutti i quartieri della città ci sono molte altre chiese più piccole, dedicate a tutti gli Dei della Luce.</p>
Locande	<i>Il mattino</i> , locanda che si trova sulla piazza dell'omonimo Tempio di Pyros nella città bassa.
Mercato	Nella città di Amer si può trovare ogni genere di mercanzia. Ci sono diversi mercati di quartiere, e ogni mese viene organizzata, al plenilunio, una fiera commerciale in cui convergono mercanti di tutto il Ducato e anche alcuni provenienti dall'estero.
Pronto soccorso	Ad Amer c'è un grande ospedale di Reyks, che ospita tre guaritori, il giovanissimo <i>Winter</i> , sua madre <i>Lucienne</i> e il vecchio <i>Donato</i> . Fuori dalla città vive anche un guaritore itinerante, <i>Marius</i> , un tipo strano, molto amato dalla povera gente e poco simpatico alle autorità religiose.
Contatti	
Varie	

<i>Baronia di</i> NEKKAR	
Dimensioni della città	Baronato del Ducato di Amer, circa 16 mila abitanti Nonostante la città sia formalmente un Baronato, l'ultimo Barone, Julius Menosse, accusato di tradimento, è stato esiliato dal Ducato nel 501. Da allora la città è stata governata da alcuni sindaci. Successivamente la carica è stata ricoperta da Ashley Desyenne, giovane cugina del Duca di Amer. Adesso il nuovo Barone è <i>Greg Hoffman</i> .
Aspetto della città	La città si trova in collina, è circondata da mura e sul lato est affaccia su una scarpata abbastanza ripida. Appare ordinata, con strade e scalinate di pietra chiara e palazzi intonacati a diversi piani. I tetti sono di tegole in cotto. Grazie al clima mite molte botteghe affacciano sulle piazzette, sotto tende di colori vivaci. Lo stemma della città raffigura una papera.
Fortificazioni	Nekkar è circondata da una cerchia muraria piuttosto antica, di pietra, alta circa 8 metri, anche se dal lato della scarpata è solo di 3 metri, visto che il versante è naturalmente protetto. Le porte per la città sono in tutto 3, tutte munite di barbacane. La caserma delle Guardie conta circa 80 uomini. Nella caserma si trova anche la piccola prigione, che consiste in alcune celle sotterranee.
Luoghi di culto	A Nekkar si trova un santuario di Maers (il <i>Duomo</i>) in costruzione, il cui cantiere si concluderà nel 508; c'è, in Piazza Fortunata, un <i>Pantheon</i> , eretto là dove sorgeva un palazzo maledetto per purificarne il suolo: in una cappella ci sono gli altorilievi di un gruppo di eroi che salvarono la città da un attacco del vecchio Barone traditore; c'è una chiesa di Pyros, a Sud, famosa per le sue belle vetrate policrome che seguono il percorso del sole dall'alba al tramonto; c'è un piccolo convento di Harkel, su via della Consolazione; fuori dalla cerchia muraria si erge una chiesa di Kayah, molto antica, con la torre campanaria diroccata perché fu colpita da un fulmine; accanto alla chiesa di Kayah c'è una scuoletta e il cimitero.
Locande	Taverna <i>dama in camicia</i> , su piazza Fortunata; locanda <i>il labirinto</i> , su via della Consolazione, in un edificio molto antico e decorata con un grande mosaico raffigurante un labirinto sulla facciata; osteria <i>vaso rotto</i> ; albergo <i>il ruscello</i> , su via Mezzomuro, spazioso e con un'ottima cucina; taverna <i>Cammuccia</i> , famosa per il suo vino rosso dolce e speziato; bettola <i>mano verde</i> , nella parte bassa della città, fuori dalla cinta muraria, luogo malfamato, non lontana dalla <i>casa di malaffare</i> .
Mercato	Il mercato principale della città si trova in piazza del Mercato Nuovo, a sud, davanti alla chiesa di Pyros.
Pronto soccorso	Nessun guaritore vive nella città, dove c'è però un ospedale abbastanza attrezzato.
Contatti	Tom Clasley, capitano delle guardie, vecchio amico del compianto <i>Adam Clay</i> . Il Vetraio, un curiosone tossico e buon osservatore. David Manolo, giovane bibliotecario nerd. Phil, cacciatore della zona. Ashley Desyenne, cugina del Duca di Amer, attualmente scomparsa nel nulla.
Varie	

<i>Baronia di</i> ANNECY	
Dimensioni della città	Baronia del Ducato di Amer, circa 22.000 abitanti. Il Barone di Annecy è da poco diventato <i>Terence De La Foix</i> , 30 anni.
Aspetto della città	La città di Annecy è situata sulle due sponde del fiume <i>Duras</i> , e in parte sull'isoletta di <i>Erebian</i> , sulla quale sorge il palazzo baronale e la monumentale chiesa di Maers, la Chiesa di Erebian. Sul fiume ci sono due ponti in pietra all'altezza dell'isola, un altro ponte in pietra più a ovest. La zona sud di Annecy è la più antica e grande, circondata da mura, con grandi edifici di pietra chiara e strade lastricate, piazze e monumenti, molte chiese. Il borgo a nord è invece più piccolo e disordinato, popoloso e non cinto da mura, sviluppatosi intorno al porto fluviale.
Fortificazioni	La zona sud della città è cinta da mura, una cerchia piuttosto antica ma non mantenuta in perfetta efficienza. Ci sono quattro porte e due ponti, munito di barbacane quello che affaccia sul borgo nord, senza fortificazioni quello che conduce all'isola di Erebian. L'isola di Erebian non è cinta da mura, ma il palazzo baronale è ben rinforzato. Il ponte che conduce al borgo a nord è ben guardato e munito di una fortificazione.
Luoghi di culto	<i>Chiesa di Erebian</i> , dedicata a Maers, che si trova sull'isola omonima: è una struttura a forma di prua di nave, rivolta verso la corrente, che dalla parte verso l'interno dell'isola si apre in un grande colonnato. Appena fuori città, a nord, c'è una chiesa di Kayah, vicino al Camposanto, e una piccola caserma che ospita generalmente 3 o 4 paladini. Ci sono chiese di tutte le divinità della Luce, sia nel quartiere nord che in quello sud.
Locande	Il <i>Grillo Matto</i> , locanda del quartiere sud, rinomata per il suo buon vino e per l'ottima musica che è possibile ascoltarci. La <i>Brutta Strega</i> , bettolaccia malfamata della zona del porto.
Mercato	Annecy si trova sulla rotta commerciale del fiume <i>Duras</i> , quindi è un nodo di traffico merci molto fornito. Ci sono tre piazze di mercato, botteghe, e con cadenza mensile c'è una fiera itinerante nella quale è possibile trovare mercanzie di ogni genere. Il prodotto tipico della città è il tessuto, che viene prodotto di ottima qualità da una famiglia importante della zona, i <i>Dombey</i> .
Pronto soccorso	<i>Ruben</i> , guaritore, gestisce un orfanatrofio fuori città, sulla sponda nord del fiume.
Contatti	
Varie	

<i>Baronia di</i> CHALARD	
Dimensioni della città	Baronia del Ducato di Amer, circa 12.000 abitanti Il Barone di Chalard è <i>Hanri Gremaud</i> , fratello del prelado della chiesa di Kayah, <i>Richard Gremaud</i> .
Aspetto della città	La città di Chalard sorge in collina, in una zona boscosa alle pendici delle Falayse. Chalard era una antica cittadella nanica, Thorosin, distrutta da un incendio nel 245, abbandonata, e soltanto dopo duecento anni ricostruita e ripopolata. È una Baronia relativamente recente, la sua costituzione a Feudo del Ducato di Amer risale al 445. La città è costruita prevalentemente in legno e pietra, ha case non molto alte dai tetti aguzzi, mantiene in parte la struttura originaria della vecchia Thorosin, almeno per la dislocazione degli edifici più importanti.
Fortificazioni	La città è circondata da una cerchia muraria in legno, un'alta palizzata di tronchi. Ci sono tre porte. Sulle colline a distanza di vista dalla città ci sono quattro torri di avvistamento, dalla base molto antica e che sono ancora utilizzate.
Luoghi di culto	Grande chiesa di Kayah, la <i>Chiesa della Luna Nuova</i> , che sorge nella piazza principale della cittadina. Ha una struttura circolare con una meridiana lunare all'interno. Il Rettore della chiesa è <i>Richard Gremaud</i> . C'è una scuola di astronomia, annessa alla chiesa di Kayah, dove vivono e operano molti scienziati. Qui vive per gran parte dell'anno Marius Catamus, noto astronomo e matematico proveniente da Delos.
Locande	
Mercato	
Pronto soccorso	In città vivono diversi medici e c'è anche un piccolo ospedale, dedicato a <i>S.Lilia di Reyks</i> , gestito da alcune religiose e da quattro medici.
Contatti	
Varie	Nei pressi della baronia di Chabord c'è il <i>Monastero di Foucault</i> , a mezza giornata di viaggio verso l'interno della zona collinare delle Falayse. Qui è stato ospite forzato Luran per un breve periodo di riflessione, adesso ospita Els e la sua piccola figlioletta Aldis. Si tratta di una struttura molto antica, una antica fortezza riadattata dai monaci di Foucault a convento. Intorno ad esso c'è un villaggio di un migliaio di persone.

<i>Baronia di</i> LAON	
<i>Dimensioni della città</i>	Baronia del Ducato di Amer, circa 18.000 abitanti. Barone di Laon è <i>Freje Beart</i> , ex soldato, coraggioso e molto stimato. Vedovo, ha due figli, la bella Emanuele e il cagionevole Rostand.
<i>Aspetto della città</i>	La città di Laon sorge sulla vetta di una ripida collina, ai piedi della quale sorge un quartiere esterno e non fortificato. I fianchi della collina non sono edificati, ma sono ricoperti da alberi e vegetazione, perché sono molto ripidi. Si accede alla città attraverso un'unica strada che gira intorno alla collina due volte prima di arrivare alla porta delle mura. L'altro accesso è costituito da una scalinata piuttosto ripida e lunga, che conduce ad una piccola porta nelle mura. Le mura non sono altro che un rinforzo delle naturali difese della collina, sono di pietra e decisamente massicce. Le strade sono strette e i palazzi sono di pietra e legno visibile sulle facciate. I tetti sono aguzzi e scuri. Da lontano risalta la grande <i>Cattedrale del Sole Nero</i> , dedicata a Pyros, il cui enorme rosone di vetri policromi è visibile da tutta la grande valle.
<i>Fortificazioni</i>	La città sorge su una collina molto ripida ed è naturalmente protetta, ha una cerchia muraria con una sola porta per i carri ed un'altra porta più piccola al culmine di una scalinata. Il quartiere basso, il "borgo", al contrario non è fortificato ed è in costante espansione.
<i>Luoghi di culto</i>	La <i>Cattedrale del Sole Nero</i> , dedicata a Pyros, è il luogo di culto più importante della città, fu innalzato nel 270, durante il periodo del Grande Colera, per esorcizzare le paure dovute ad una spaventosa eclissi di sole, avvenuta nel 269, ritenuta da molti la causa soprannaturale della terribile epidemia. Fu costruita in tempi di record. Difficile dire se si sia trattato di un caso o meno, ma dal momento in cui la Cattedrale venne consacrata, non si registrarono più nuovi casi di contagio in città.
<i>Locande</i>	
<i>Mercato</i>	
<i>Pronto soccorso</i>	
<i>Contatti</i>	Nei pressi di Laon sorge il paesino di Naif, dove si trova il maniero della famiglia Ratel. Qui vive <i>Porter</i> , il noto avventuriero, assieme alla bella moglie Dorothy Ratel e ai numerosi figli.
<i>Varie</i>	

<i>Contea di</i> ACHENAR	
Dimensioni della città	Contea del Ducato di Amer, circa 40.000 abitanti. Il Conte di Achenar è <i>Martin Lechner</i> , ex soldato, coraggioso e molto stimato. È sposato con tre figli. Il simbolo della città di Achenar è il falco ad ali spiegate che ghermisce il sole.
Aspetto della città	Bella. Tetti variopinti, case decorate, alberi e fiori. Il suo cuore, la Piazza della Torre, ha al centro una fontana circondata da fiori e da porticati. Su di essa si affacciano la Casa di Giustizia e il Palazzo del Conte. Anche un'ala della famosa accademia di spada si affaccia su questa piazza centrale. Appena fuori Achenar c'è un grande ponte di pietra sul fiume Dymiras, molto antico, a tre arcate, chiamato il <i>Ponte Gobbo</i> .
Fortificazioni	Achenar è circondata da una cerchia muraria molto antica e ben guardata. Ci sono quattro porte, sorvegliate e fortificate. Fuori dalle mura ci sono diversi quartieri e zone agricole molto fiorenti, visto che la zona è tranquilla le porte sono tenute generalmente aperte e la gente è libera di circolare. La caserma delle guardie civiche ospita circa 200 uomini. Ad Achenar si trova la più importante accademia di spada del Ducato, dove vengono addestrati un centinaio di uomini all'uso delle armi. Si trova ad Achenar anche una Caserma dell'esercito, che ospita circa 400 uomini molto ben addestrati.
Luoghi di culto	Fuori città, in campagna, non distante dal fiume, c'è un grande convento di Maers, l' <i>Alisium</i> , che sorge sulle rovine di un'antichissima fortificazione dalla singolare struttura pentagonale. In città ci sono molte chiese e cappelle dedicate a tutti gli Dei della Luce, la più importante è la Basilica di Dytros, con annessa una piccola caserma che ospita una decina di paladini.
Locande	La <i>Lama di Luna</i> , non distante dall'Accademia di Spada.
Mercato	La città di Achenar si trova su un'importante rotta commerciale, che collega Amer a Zarak. Il traffico di merci è quindi costante e ricco, ci sono mercati, fiere a cadenza mensile, molte botteghe di artigiani e di negozianti. <i>Colab il Fabbro</i> , il migliore armaiolo di Achenar, ha una bottega piccola e all'apparenza modesta, ma fornitissima di armi e armature di ottima qualità.
Pronto soccorso	Ad Achenar vive un guaritore, <i>Rostand</i> , che ha organizzato un piccolo sanatorio dove opera assieme a diversi discepoli. Ci sono parecchi medici, alcuni dei quali molto bravi, che operano in tre diversi ospedali.
Contatti	<i>Tabar Crabe</i> , direttore dell'Accademia di Spada di Achenar. <i>Robert</i> , cadetto dell'Accademia di Spada, conosciuto da Alice. <i>Treville</i> (amico di Sean), cadetto dell'accademia che Liam ha tratto d'impaccio una volta durante un duello con le guardie civiche, compagno di bevute e di bravate, ragazzone di umili origini, allegrone e molto simpatico. <i>Renè La Mole</i> (nemico di Sean), ufficiale della guardia civica al quale Liam ha portato via la moglie per una breve vacanza di passione. <i>Henriette La Mole</i> (nemica di Sean), bellissima moglie di Renè La Mole, per un breve periodo amante di Liam, quindi abbandonata. <i>Gaspard Monty</i> (nemico di Sean), cadetto dell'accademia, umiliato da Sean in un combattimento, porta ancora una cicatrice sulla guancia fattagli dal pirata. È un tipo vendicativo e già una volta, insieme ad un gruppo di compari, provò a fare il cappottone a Sean e a suo fratello, che però, avvisati in tempo da un'amica, riuscirono ad evitarlo. <i>Margot Nevers</i> (amica di Sean), cameriera nella taverna "la lama di luna".
Varie	

Baronia di
BRISSAC

<i>Dimensioni della città</i>	Barona della Contea di Achenar, Ducato di Amer. Circa 18.000 abitanti. Il Barone di Brissac è oggi <i>Alain Rousseau</i> , sposato da due anni con la bella Rosalie, fanciulla di povere origini ma molto amata dal popolo.
<i>Aspetto della città</i>	La città di Brissac si trova in una zona boscosa e collinare, nei pressi del fiume Shaum. Le case sono di pietra scura e legno, sovrastate da molte torri. Le strade sono in pendenza e ci sono molte scalette. Non ci sono spazi verdi all'interno delle mura, tranne un grande giardino che affaccia sulla vallata, rinforzato da un bastione.
<i>Fortificazioni</i>	La città di Brissac è cinta da mura, che sfruttano la configurazione naturale del territorio collinare. I palazzi più prestigiosi della città sono quasi tutti muniti di torre, tanto che vista da lontano Brissac appare come un fascio di torri che svettano da una collina. Il palazzo del Barone affaccia sul grande giardino ed è dotato di due torri molto alte, una delle quali leggermente inclinata verso l'altra.
<i>Luoghi di culto</i>	La chiesa più importante di Brissac è il <i>Santuario di Pyros</i> , struttura massiccia in pietra sul cui alto campanile svetta una meridiana decorata con un mosaico a tessere d'oro e color porpora.
<i>Locande</i>	
<i>Mercato</i>	La città di Brissac è un po' tagliata fuori dalle principali rotte commerciali. Naturalmente tutti i generi di prima necessità sono reperibili senza problemi, ma per beni particolari è necessario aspettare il Mercato itinerante, che con frequenza mensile si ferma nella città.
<i>Pronto soccorso</i>	Appena fuori Brissac, in un eremo tra le colline, vive un mendicante che si dice sia dotato di poteri di guaritore. Molte persone si recano da lui per essere curate. In città ci sono diversi medici, alcuni dei quali anche molto bravi, e un ospedale aperto al popolo.
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	

<i>Baronia di</i> BRUEL	
<i>Dimensioni della città</i>	Baronia del Ducato di Amer, Contea di Achenar. 15.000 abitanti. Il Barone di Bruel è oggi <i>Jean Yežda</i> , 48 anni, personaggio solitario e austero, noto per il suo carattere schivo e per il suo umore cupo.
<i>Aspetto della città</i>	La città di Bruel sorge in mezzo alla campagna, a cavallo di un piccolo fiume, il Khatrish, da cui prendeva il nome l'antico insediamento nanico sulle cui rovine si è sviluppata. Trovandosi in una depressione naturale, la città di Bruel è spesso avvolta dalla nebbia, che prosegue nella campagna verso nord, in direzione della foresta di Miestwode. L'aspetto di Bruel è diverso da gran parte delle città del Ducato, in quanto ha una struttura massiccia, pesante, gli edifici sono in pietra scura, proveniente dalle vulcaniche Falayse. Le strade sono strette e non pavimentate, le case sono alte, a molti piani, con finestre strette, decorate da mostri e gargoyles.
<i>Fortificazioni</i>	La città è cinta da una possente cerchia muraria, molto antica, sempre imponente nonostante sia poco curata, e ormai infestata da rampicanti e erbacce. Il Castello del Barone è anch'esso imponente, composto da un maschio e da sette torri di cui tre diroccate, circondato da un fossato alimentato dalle acque del fiume Khatrish.
<i>Luoghi di culto</i>	La chiesa più importante di Bruel è il <i>Tempio del Sangue</i> , dedicato a Dytros, così chiamato perché ospita una collezione di preziosi arazzi che raffigurano crude scene di guerra, per le quali è stata utilizzata una rara tintura di color rosso che alla luce delle torce sembra lucido sangue. A Bruel ci sono poi piccole chiese dedicate agli altri Dei della Luce. Il Cimitero e la Chiesa di Kaya si trovano all'interno della cerchia di mura.
<i>Locande</i>	
<i>Mercato</i>	
<i>Pronto soccorso</i>	
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	A una giornata di cammino da Bruel, verso Nord, si trova il paesino di Spandef, all'interno delle propaggini Sud della foresta di Miestwode. Anticamente tale paesello si trovava fuori dalla foresta che, con il passare degli anni, si è allargata fino ad inglobarlo. Oggi ospita poche anime ed una colonia penale recentemente istituita dal Duca di Amer Sablin Desyenne.

<i>Baronia di</i> PARNAC	
<i>Dimensioni della città</i>	Baronia del Ducato di Amer, Contea di Achenar. Conta 23.000 abitanti, di cui circa quinto sono Nani. La Baronessa di Parnac è <i>Alypia Gorgidas</i> , unica figlia del recentemente scomparso Barone <i>Thorm Gorgidas</i> . È una donna giovane e schiva, riservata, stimata per la sua serietà ma poco popolare proprio per questa stessa sua caratteristica. Non presenzia mai alle feste di piazza, non si fa vedere che raramente, non fa parlare molto di sé.
<i>Aspetto della città</i>	La città di Parnac sorge a cavallo del piccolo fiume Shoem, che scende giù ripido dalle Allston. Ha quattro ponti di pietra molto imponenti e il fiume, all'interno delle mura, è chiuso tra due argini anch'essi massicci. La struttura della città è tipicamente nanica, con edifici in pietra squadrati e ben solidi, strade ordinate e dritte, condizioni igieniche ottime garantite dai canali sotterranei di scolo. Il Palazzo Baronale, molto bello e imponente, si trova sulla sponda sud del fiume, mentre il centro vero e proprio si trova prevalentemente a nord.
<i>Fortificazioni</i>	La città è circondata da una cinta muraria munita di terrapieno e bastioni, mantenuta in ottime condizioni e sormontata da un doppio filare di platani. In città c'è una caserma delle guardie civiche ed una dell'esercito, situata nei pressi del Palazzo Baronale, sulla sponda sud del fiume.
<i>Luoghi di culto</i>	La <i>Chiesa della Falce e del Martello</i> , dedicata a Ilmarinen, (Iluvatar per gli umani) è il più importante e maestoso edificio sacro della città. Sorge sulla piazza principale, nel centro della città, su antichissime fondamenta risalenti ai passati domini nanici.
<i>Locande</i>	
<i>Mercato</i>	Nonostante la città di Parnac sia tagliata fuori dalle più importanti rotte commerciali che attraversano il Ducato di Amer, è tuttavia ricca e florida, grazie alle risorse minerarie e forestali delle montagne a sud, e alla grande e ben irrigata campagna che si stende a nord, intensamente sfruttata. I prodotti tipici della zona (prodotti dell'agricoltura, grano, frutta e verdura, manufatti ricavati dal legname, metalli grezzi e lavorati) possono quindi essere trovati in grande quantità e a buon mercato, mentre è più difficile (e costoso) acquistare beni provenienti da altre zone (stoffe pregiate, spezie...). Il mercato itinerante passa per Parnac una volta al mese; tutti i giorni ci sono invece due mercati rionali, comunque ben forniti, e molte botteghe di artigiani, in gran parte gestite da nani, che producono manufatti di ottima qualità.
<i>Pronto soccorso</i>	
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	

<i>Contea di</i> ZARAK	
Dimensioni della città	Contea molto popolosa del Ducato di Amer, circa 70.000 abitanti. Conte di Zarak è il giovanissimo <i>Doren De Chartou</i> , di soli 10 anni. La reggenza della Contea è tutta nelle mani di sua madre, <i>Anne De Chartou</i> , la quale governa la popolosa città di Zarak, e l'intera Contea, con determinazione e astuzia. È una donna illuminata, amante della cultura e del teatro, vive nel lusso e si preoccupa di far istruire suo figlio dai migliori precettori. Il simbolo della città è la rosa dei venti, alata, sormontata dalla stella cometa.
Aspetto della città	Zarak è una grande città di mare, vive di commerci ed è molto florida, almeno nella zona centrale, ricca e monumentale. I borghi sono al contrario miseri e coloratissimi, chiassosi, sguaiati e allegri. Le case sono intonacate di colori vivacissimi, anche se nelle zone povere i vicoli sono stretti e scorticati, e panni stesi ad asciugare sventolano nelle stradine. Il Castello del Conte, monumentale, si affaccia sul mare ed è circondato da quattro grandi torri circolari. Viale dei Quattro Venti, la strada principale che attraversa tutta la città dal Castello fino alla Rocca di Atrani, è il cuore culturale ed economico di Zarak: botteghe di lusso, palazzi opulenti, teatri. Su una isoletta a largo della città c'è un faro alto 30 metri, che illumina il porto.
Fortificazioni	La città di Zarak è circondata da una complicata serie di mura: la zona centrale è circondata da una cerchia muraria molto antica ma ancora in ottime condizioni, mentre il quartiere residenziale a sud, la Sibilla Bassa, è circondata da una recente e buona cintura muraria. La zona a nord, più povera e popolosa, si arrampica sui resti di una cerchia muraria non molto vecchia, ma subito andata in rovina. I sobborghi a nord si estendono oltre la fortificazione in modo disordinato. Le Guardie Civiche risiedono in una caserma all'interno del Castello, e sono circa 70, a cui si aggiungono 20 Guardie Scelte del Duca.
Luoghi di culto	La popolazione di Zarak è molto religiosa, amante delle feste in piazza e delle processioni. All'interno del Castello c'è una piccola chiesa di Maers, accessibile soltanto a pochi eletti; a sud, su piazza dei Minori, c'è un convento di Harkel, dal bel chiostro maiolicato; di fronte c'è una piccola chiesa di Iluvatar; in piazza Serapide c'è una chiesa di Pyros, grande e di recente costruzione; in piazza Riario c'è un tempio di Reyks, con annesso un grande ospedale; fuori città, a est, c'è un grande tempio di Dytros; a Scalia Irta c'è una piccola chiesa di Harkel.
Locande	A Zarak ci sono molte locande, lussuose in centro, variopinte e caotiche, miserrime o malfamate nei sobborghi. <i>L'albero Cavo</i> , locanda nel quartiere centrale, in una stradina a scale: posto grazioso, decorato con affreschi che rappresentano un pergolato di glicine e rampicanti. Ci sono due stazioni di posta, una vicino al porto e l'altra appena fuori, su via Pietrasanta, vicino alla chiesa di Dytros.
Mercato	Porto commerciale molto vivace, a Zarak si può facilmente trovare di tutto. Un prodotto tipico sono le focaccine farcite, vendute a ogni angolo di strada da ambulanti.
Pronto soccorso	A Zarak vivono due guaritori, l'anziano ed esperto Ethan e la giovane Lilian. C'è un grande ospedale bene attrezzato, ma molto affollato, il Santa Leda di Reyks.
Contatti	
Varie	A Zarak ci sono molti teatri, sia piccoli che grandi, dove vengono rappresentati spettacoli teatrali di ogni genere, i prezzi sono spesso popolari e quindi i teatri sono molto affollati.

<i>Baronia di</i> AURILLAC	
<i>Dimensioni della città</i>	Baronia del Ducato di Amer, Contea di Zarak. Conta 20.000 abitanti. Intorno al centro vero e proprio sorgono moltissimi paesini uno attaccato all'altro, tutti affacciati sul mare. Il Barone di Aurillac è <i>John Cuomo</i> , sposato con Alexienne e padre di sei figli.
<i>Aspetto della città</i>	La città di Aurillac non è circondata da mura, ma si affaccia sul mare in un tratto di costa alta e rocciosa, che degrada in piccole spiagge di sassi su cui si trovano i tanti moli del porto. Aurillac non ha una forma precisa, si espande in modo piuttosto disordinato e discontinuo, mescolandosi ai paesini adiacenti. La roccia chiara, che in molti punti si alza dal mare per oltre trenta metri a picco, è ricca di grotte, di scalette intagliate, passaggi e anche abitazioni scavate nel suo interno. Dabbasso, sul mare, ci sono parecchie spiagge, dalle quali partono i moli a cui sono attaccate le piccole e coloratissime barche dei pescatori. Alcune spiagge sono raggiungibili soltanto via mare, ci sono molte grotte subacquee, scogli e faraglioni. Sopra la città di Aurillac è molto vivace, le strade sono pavimentate di pietra nera, molto spesso scavate nella roccia e affiancate da giardini rialzati, principalmente agrumeti. Le case sono molto vicine le une alle altre e tutte molto colorate. Sulla rupe in molti punti sono visibili i pali metallici delle <i>Carrucole</i> , con le quali vengono issati al paese i pesci, senza trasportarli per le scale ripide intagliate nella roccia. Il palazzo Baronale si trova sulla <i>Punta Campanella</i> , un piccolo promontorio completamente lasciato a giardino, che si affaccia sul mare di fronte ad alcuni faraglioni di grande bellezza.
<i>Fortificazioni</i>	La città di Aurillac è protetta da alcune torri di avvistamento, munite di catapulte, e da cancelli che possono bloccare le risalite dal mare. Verso l'interno non ci sono mura, ma soltanto due torri di guardia.
<i>Luoghi di culto</i>	Il <i>Tempio delle Onde</i> , dedicato a Maers, si trova nella piazza principale, la più alta della città, ed è il più importante luogo di culto. Ci sono poi moltissime chiesette e cappelle dedicate alle varie divinità della luce. L'effigie di Maers è rappresentata ovunque, sulla facciata delle case in edicole, sul fianco delle barche dei pescatori, scolpita nella roccia e portata al collo dai pescatori in ciondoli di metallo e conchiglia.
<i>Locande</i>	
<i>Mercato</i>	L'economia della città si basa soprattutto sulla pesca, che è molto ricca in questo mare. Il porto non è commerciale, non ci attraccano le grandi navi da carico ma solo barche di dimensioni modeste. La campagna intorno a Aurillac è fertile e coltivata prevalentemente a viti e olivi. La vicinanza con la grande città di Zarak è comunque tale da permettere la presenza di molte merci. Ci sono piccoli mercati rionali sparsi nelle varie piazzette e molte botteghe artigiane.
<i>Pronto soccorso</i>	
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	

Baronia di
CHANU

<i>Dimensioni della città</i>	Baronia del Ducato di Amer, Contea di Zarak, di dimensioni medie, circa 15.000 abitanti. Il Barone di Chanu è il vecchio <i>Nepos Baanes</i> , vedovo, con tre figlie, un figlio e una dozzina di nipoti.
<i>Aspetto della città</i>	La città sta sul fiume Dymiras, ha due ponti di pietra e si estende su tutte e due le rive del fiume. La parte antica della città, a sud, è circondata da una cerchia di mura, che ormai sono tenute sempre aperte e non guardate, visto che la città si estende oggi molto oltre e l'antica fortificazione ha perso di utilità. La città è molto variopinta, ci sono moltissimi agrumeti rialzati e coperti da pagliarelle, le strade sono spesso scavate e i giardini sono sopraelevati.
<i>Fortificazioni</i>	La città si estende molto al di fuori dall'antica cerchia muraria sulla sponda sud del fiume, oggi lasciata aperta e non guardata.
<i>Luoghi di culto</i>	
<i>Locande</i>	<i>La Conca</i> , taverna dove si mangia molto bene e si può gustare un dolce liquore di arance.
<i>Mercato</i>	
<i>Pronto soccorso</i>	
<i>Contatti</i>	<i>Tonia Kris</i> , anziana signora che vive da sola in una grande casa ed affitta camere da letto ai viaggiatori, gentile e affettuosa.
<i>Varie</i>	

<i>Contea di</i> VERRIERE	
<i>Dimensioni della città</i>	Contea del Ducato di Amer, circa 60.000 abitanti. Il Conte di Rigel è attualmente <i>Alex Ripley</i> , 45 anni, sposato con Elizabeth e padre di quattro figli. Lo stemma della città è l'ape gialla su campo azzurro.
<i>Aspetto della città</i>	La città di Vèrriere ha un centro monumentale, circondato da un'antica cerchia muraria, a un paio di chilometri dal mare, dove si trova il Palazzo d'Inverno del Conte e gli edifici storici più importanti. All'esterno delle mura la città si è estesa fino alla costa, inglobando il vecchio porto di Spica, che ormai ne è diventato un borgo. Le costruzioni sono tipicamente marittime, con tetti terrazzati, facciate intonacate di bianco, pagliarelle ombrose davanti alle case. Il centro è più rigoroso, con edifici austeri e massicci, sia pure costruiti con lo stesso stile. Mentre all'interno delle mura le case sono molto vicine le une alle altre e non ci sono spazi verdi, all'esterno le abitazioni sono molto più rade e si alternano a giardini, orti, uliveti e agrumeti.
<i>Fortificazioni</i>	La città di Vèrriere è munita di una antica cerchia muraria, che circonda soltanto il centro più antico. All'esterno sono presenti torri difensive e un terrapieno in cattivo stato che fu innalzato durante una breve guerra civile nel 480 e che è stato in parte mantenuto.
<i>Luoghi di culto</i>	Il principale luogo di culto della città è la Chiesa di Pyros, alla quale è annessa la caserma dei paladini.
<i>Locande</i>	
<i>Mercato</i>	Vèrriere è una città di mare, ha un importante porto commerciale con cui sono mantenuti costanti e stretti rapporti con Delos e con tutti gli altri porti del continente. Le merci sono quindi abbondanti e molto varie.
<i>Pronto soccorso</i>	In città vivono due guaritori nella chiesa di Reyks.
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	

<i>Baronia di</i> FLORIL	
Dimensioni della città	Baronia del Ducato di Amer, Contea di Verriere, di dimensioni medie, circa 18.000 abitanti. Il Barone di Floril è <i>Alec Blaze</i> , 40 anni, sposato con la bella <i>Lucienne</i> e padre di tre figli. Lo stemma della città è il cerchio del sole da cui partono quattro frecce nella direzione dei punti cardinali.
Aspetto della città	Floril è una città di mare, tutta proiettata sul grande porto commerciale. Le case sono colorate e si alternano ai giardini rialzati e agli agrumeti. La città è parecchio estesa rispetto al numero di abitanti, proprio perché ha una struttura dispersiva, rivolta al mare.
Fortificazioni	La città non è fortificata, anche se il centro vero e proprio è circondato da una cerchia muraria, tenuta abitualmente aperta. La caserma delle Guardie Civiche si trova nei pressi del porto, mentre l'Esercito si trova in parte al castello del Barone, a tre chilometri fuori città, e in parte in una caserma in centro, nei pressi del Palazzo Baronale.
Luoghi di culto	La più importante Chiesa della città è la <i>Chiesa del Buon Ritorno</i> , dedicata a Maers. È una struttura molto bella, dall'architettura insolita, affacciata sul mare: sorge sulla rupe alta sette metri a picco sul mare, nel punto di costa più alto di tutta la città, ed ha una enorme vetrata a piombo e vetri colorati che affaccia sul mare, opera del Maestro Vetraio Eliot Kent, del 420. C'è un Tempio di Reyks, che ospita un guaritore, <i>Alexander Bolton</i> , e chiese e cappelle di tutte le divinità della Luce.
Locande	<i>Il Passerotto</i> , locanda del porto, famosa per gli spettacoli di stornelli e canzoni e per le gare di poesia e improvvisazione. <i>Da Skimpole</i> , locanda del centro città, piuttosto lussuosa e ben fornita di prelibatezze e ottimi vini.
Mercato	Il ricco porto di Floril garantisce un costante rifornimento di merci di ogni genere. Floril funge da tramite tra l'entroterra agricolo e la costa commerciale, si trova di tutto con facilità. Ci sono cinque mercati rionali e ogni mese viene organizzata una vera Fiera.
Pronto soccorso	A Floril c'è un piccolo tempio di Reyks e vive un Guaritore, Alexander Bolton. Ci sono anche due ospedali bene organizzati.
Contatti	
Varie	La festa più importante di Floril è l' <i>infiorata</i> , che viene allestita ogni anno per celebrare l'arrivo della primavera, ed è un evento spettacolare a vedersi: le strade sono ornate da petali di fiori in composizione artistica e tutta la notte il mare è illuminato a giorno dalle lampare delle imbarcazioni.

Baronia di
CHADRAC

<i>Dimensioni della città</i>	Baronia del Ducato di Amer, Contea di Verriere, di dimensioni medie, circa 15.000 abitanti. Il Barone di Chadrac è <i>Edmund Wilson</i> , 50 anni. Lo stemma della città è la rosa rossa su uno scudo di spine.
<i>Aspetto della città</i>	Chadrac è sorta intorno ad una grande fortezza, oggi in parte in rovina, che proteggeva anticamente gli abitanti delle campagne costiere dai pericoli provenienti dal mare. La città sorge ai piedi di una collina, sulla quale sorge il Castello e la Cattedrale di Pyros, entrambi ricavati dall'antica fortezza. Le ripide pendici della collina sono lasciate a prato, mentre la città si stende tutto intorno. Le case sono di pietra scura, ricavata dalle colline non distanti, generalmente a due piani, molto addossate le une alle altre.
<i>Fortificazioni</i>	La città è circondata da una cerchia muraria di pietra, alta sette metri, orlata di merli e munita di quattro torri circolari alte oltre 30 metri. Ci sono due porte di accesso, in prossimità di due delle torri.
<i>Luoghi di culto</i>	Il principale luogo di culto della città è la <i>Cattedrale di Pyros</i> , attaccata al castello, in cima alla collina, che ospita generalmente alcuni paladini. Sono presenti chiese e cappelle di tutte le divinità della luce. Nei pressi della città sorge l'importante <i>Convento delle Madri Sante di Kaya</i> , la cui biblioteca è molto ricca di tomi sulla religione e sulle scienze.
<i>Locande</i>	<i>L'oca nera</i> , locanda di medio livello nei pressi della porta nord della città, è rinomata per le sue pietanze a base di cacciagione e per il buon vino.
<i>Mercato</i>	La città di Chadrac non sorge su importanti linee commerciali, quindi la circolazione dei beni e delle mercanzie è limitata. I prodotti tipici della zona, cacciagione, grano, olio e vino, frutta e verdura, legname e manufatti in genere sono facili da reperire, di buona qualità e a buon mercato. Al contrario il costo delle stoffe e dei metalli, delle spezie e di altri beni non della zona è elevato. Nei quartieri della città ogni giorno c'è un mercatino dei prodotti più comuni, mentre ogni quindici giorni circa arrivano le carovane con le merci provenienti dai ricchi porti della costa.
<i>Pronto soccorso</i>	In città ci sono due ospedali, uno dei quali nei pressi della Chiesa di Reyks.
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	

<i>Contea di</i> RIGEL	
<i>Dimensioni della città</i>	Contea del Ducato di Amer, circa 60.000 abitanti Il Conte di Rigel è <i>Abel Von Linenau</i> , sposato con <i>Badette</i> , con la quale ha avuto sei figli, Arthur, Georgie, Marc, Elianne, Arethel e Allen, di 28, 24, 23, 17, 14 e 9 anni.
<i>Aspetto della città</i>	La città di Rigel si trova nella pianura tra due fiumi, il <i>Duras</i> e il più sottile <i>Aler</i> . È divisa in tre zone: la parte alta, fortificata su una collina, che è la zona più antica della città, situata sui resti di antichissime costruzioni di cui sono ancora visibili alcune tracce nei basamenti dei palazzi; il borgo est, sul fiume Duras, con un porto fluviale molto frequentato, non circondato da mura ma cresciuto spontaneamente negli anni e che ormai costituisce la zona più popolata della città; il borgo ovest, sul fiume Aler, che si spande per le campagne circostanti, specialmente verso sud, nell'ampio triangolo di fertile terra, fino alla confluenza dei due fiumi. Il fiume Duras è attraversato da un ponte in pietra, il ponte dell'Orso, munito di barbacane, che conduce in terra di Krandamer, mentre il fiume Aler è attraversato da quattro ponti, due il legno e due in pietra. La struttura architettonica delle case risente molto dell'influenza della vicina Krandamer, gli edifici hanno di solito il piano terra in pietra e uno o più piani superiori in legno, sono solitamente colorati e decorati con figure grottesche, i tetti sono aguzzi e scuri. Le strade sono lastricate soltanto nella parte alta della città, mentre nei due borghi sono in terra battuta. La parte alta della città ha strade molto strette e edifici imponenti a più piani, ha una struttura molto caotica con strade strette e scale che si inerpicano e si annodano le une sulle altre, per gli stranieri è piuttosto labirintica. Ci sono quattro porte che si aprono sui due quartieri bassi della città, non muniti di mura.
<i>Fortificazioni</i>	La parte alta della città è fortificata da una cerchia muraria in pietra molto massiccia, sulla quale si aprono quattro porte. I due Borghi non hanno mura. Il Maggiore della Guardia Civica di Rigel è <i>Luc Barrow</i> , veterano delle guerre contro i nomadi, gran soldato e severo addestratore delle truppe. La caserma della Guardia Civica si trova nel borgo est. L'esercito di Rigel è dislocato in due caserme, nella zona alta e nel borgo ovest della città. Conta circa 800 uomini, di cui un centinaio sono cavalieri.
<i>Luoghi di culto</i>	Il Capo Venerabile della diocesi di Rigel è <i>Padre Amort</i> , Inquisitore di Amer, dalla mente molto aperta e illuminata. In città c'è una caserma dei paladini di Pyros, che ospita una trentina di uomini ed è situata nella città alta. Chiesa di Reyks con annesso l'Ospedale della Liberazione.
<i>Locande</i>	
<i>Mercato</i>	
<i>Pronto soccorso</i>	A Rigel, nella chiesa di Reyks, vive un guaritore, Drax Amorion.
<i>Contatti</i>	Padre Amort, prelado della chiesa di Pyros Valiant, giovane paladino di Pyros
<i>Varie</i>	

<i>Baronia di</i> SARTHE	
Dimensioni della città	Baronia del Ducato di Amer, Contea di Rigel, circa 12.000 abitanti. Il Barone di Sarthe è <i>Leon Coppel</i> , 40 anni. Lo stemma della città è la torre e il fulmine.
Aspetto della città	La città di Sarthe sorge nel cuore della bella campagna fertile a nord di Rigel, in una zona ben irrigata e piena di fattorie, corti, paeselli. La città sorge in pianura, ha case di pietra e legno, strade lastricate nel centro e in terra battuta nelle zone più periferiche. Le case sono tradizionalmente decorate con rose e gerani.
Fortificazioni	La città è circondata da una cerchia muraria non molto alta ma massiccia, in buone condizioni di manutenzione. Ci sono due caserme della Guardia Civica, una nel centro cittadino (Squadra delle Rose) e l'altra nei sobborghi (Squadra del Salice).
Luoghi di culto	Il principale luogo di culto della zona è la Chiesa di Harkel, la <i>Chiesa delle Rose</i> , che si trova nell'omonimo rione. Sono presenti chiese e cappelle dedicate a tutte le divinità della luce.
Locande	
Mercato	La città di Sarthe è un centro di produzione di prodotti dell'agricoltura, in particolare di grano e di frutta. È famoso il miele di Sarthe, prodotto da apicoltori che si tramandano di generazione in generazione il segreto per ottenere la migliore qualità di miele. Non trovandosi direttamente sulle linee commerciali, Sarthe si rifornisce con difficoltà dei generi provenienti da fuori, in particolare i prodotti del metallo sono molto costosi. Ci sono tre mercatini tutti i giorni in città, e ogni 15 giorni c'è il Mercato itinerante, proveniente da Rigel, con mercanzie di ogni genere.
Pronto soccorso	A Sarthe c'è un ospedale gestito dalle Sorelle della Buona Accoglienza di Reyks. Ospita un anziano guaritore, <i>Vladimir Nabokov</i> , ormai quasi impossibilitato a muoversi a causa della tarda età, ma ancora pieno di ispirazione divina.
Contatti	
Varie	

Baronia di
ANTHIEN

<i>Dimensioni della città</i>	Baronia del Ducato di Amer, Contea di Rigel, circa 16.000 abitanti. Il Barone di Anthien è <i>Benedict Keitel</i> , 68 anni, sposato con <i>Aleya</i> , e padre di quattro figli.
<i>Aspetto della città</i>	La città sorge in pianura, in una zona poco popolata. Le campagne sono incolte già a pochi chilometri di distanza dalla città, ci sono pascoli e boschi. Le case della città sono in pietra e legno, le strade sono quasi tutte in terra battuta. La città ha un aspetto piuttosto povero, è disordinata e non in buone condizioni di manutenzione.
<i>Fortificazioni</i>	Una cinta muraria molto vecchia, parzialmente crollata e ricostruita in modo approssimativo, circonda la città. Ci sono dodici torri intorno e dentro la città, la <i>Torre Maxima</i> , la più alta, è stata colpita da un fulmine trent'anni orsono e da allora è spaccata in due sulla cima. Il Barone vive in un castello fuori città, il <i>Castello di Forrarossa</i> a circa quattro chilometri di distanza, all'interno di una grande riserva di caccia.
<i>Luoghi di culto</i>	La <i>Chiesa di Kayah</i> è il luogo di culto più importante della città. La massima autorità religiosa è <i>Maxim Keitel</i> , figlio del Barone.
<i>Locande</i>	<i>Il goccio di birra</i> , locanda di media qualità in centro, si beve tanto e bene per pochi soldi, il cibo è di qualità normale. Spesso ci sono pittoresche risse, che lasciano ricordini sulle pareti, sulla mobilia e sugli accessori del locale.
<i>Mercato</i>	
<i>Pronto soccorso</i>	
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	

<i>Baronia di</i> KEIB	
<i>Dimensioni della città</i>	Baronia del Ducato di Amer, Contea di Rigel, di circa 10.000 abitanti. Il Barone di Keib è oggi <i>Teodor Korzenionowsky</i> , 38 anni, castellano di Pelly. Lo stemma della città, dalla sua presa di potere nel gennaio del 506, è l'aquila nera su fondo rosso. La divisa delle guardie è nera come gran parte delle bandiere.
<i>Aspetto della città</i>	La città è stata gravemente danneggiata durante la guerra dell'inverno 505-506, gran parte degli edifici vicino le mura portano ancora i segni delle catapulte e dei combattimenti. La struttura della città è tondeggiante, a cavallo del piccolo fiume <i>Maryl</i> , affluente del Loray. Dei tre ponti che univano le due parti della città soltanto uno è rimasto in piedi, gli altri sono stati distrutti e non ancora ricostruiti. Le abitazioni hanno una struttura molto simile a quella delle città di Krandamer, quindi con travi di legno in rilievo sulla facciata, tetti spioventi e strade tortuose.
<i>Fortificazioni</i>	Le fortificazioni di Keib sono state in parte distrutte durante la guerra, ma integralmente ricostruite e anzi ampliate. Keib, nonostante le sue dimensioni ridotte, ha due cerchi di mura concentriche, otto torri in perfetta efficienza, il fiume dentro la città ha degli argini ed è protetto da grate metalliche lungo le mura.
<i>Luoghi di culto</i>	La <i>Chiesa del Sole D'Oro</i> , dedicata a Pyros, è stata saccheggiata e gravemente danneggiata durante l'invasione della città, ancora adesso non è stata del tutto restaurata.
<i>Locande</i>	Il <i>Lupo della Rube</i> , locanda del centro, si è molto ingrandita negli ultimi anni, per via dell'amicizia che lega il suo proprietario, <i>Gustaff il Nano</i> , a Robert Hampston.
<i>Mercato</i>	
<i>Pronto soccorso</i>	In città c'è un ospedale abbastanza grande che è stato molto ampliato proprio nell'ultimo anno, ed è gestito da un abile medico, Conrad Joss. L'unico guaritore della città ha abbandonato la zona nel gennaio 506, trasferendosi in capitale.
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	

Cittadina di
TIRALLYN

<i>Dimensioni della città</i>	Paesello del Ducato di Amer, situato nel territorio della Contea di Rigel, circa 3500 abitanti, sorge di fronte al ponte sul fiume Duras, al confine con Krandamer, di fronte alla non distante città di Nemir.
<i>Aspetto della città</i>	Le case della cittadina sono di pietra e legno, con le travi a vista, con una architettura simile a quella di Krandamer. Il paese circonda la piazza principale, sulla quale si affaccia l'unica locanda, e la stazione delle guardie. Il grande ponte è la costruzione più imponente della cittadina. Non distante c'è la discesa al fiume, che in questo punto è affiancato da argini naturali abbastanza alti.
<i>Fortificazioni</i>	La cittadina di Tiralin non è circondata da mura, c'è soltanto una caserma delle guardie, che ospita, in tempi tranquilli, una decina di uomini, che presidiano il ponte sul confine per Krandamer. Nella stessa caserma ci sono alcune celle per i prigionieri.
<i>Luoghi di culto</i>	C'è una chiesetta di Pyros, dove vive un giovane prete <i>Roger Bell</i> .
<i>Locande</i>	C'è una sola locanda, che fa anche da stazione di posta, nel centro della cittadina.
<i>Mercato</i>	
<i>Pronto soccorso</i>	C'è un barbiere piuttosto bravo a cavare denti e a fare tisane contro la febbre e le infezioni.
<i>Contatti</i>	Capitano Garcia, capo delle guardie della caserma.
<i>Varie</i>	

Marca di
ALTAIR

<i>Dimensioni della città</i>	<p>Marca di dimensioni territoriali medie (Ducato di Amer). Il villaggio di Altair conta appena 3000 anime e sorge intorno al Castello di Altair, da cui prende il nome. Il Marchese di Alcor è <i>Heman Kelissen</i>, quarantatré anni, ex colonnello della Guardia Civica di Rigel, nominato Marchese nel 498.</p>
<i>Aspetto della città</i>	<p>Il castello di Altair è una costruzione imponente che domina una collina dirupata. È un maschio quadrato, circondato da una cinta muraria ben rinforzata, e munito di fortificazioni e edifici laterali. Il maschio originario è molto antico, le sue fondamenta sono state scavate prima ancora della fondazione del Regno di Amilanta, e del castello dell'epoca ancora sono visibili alcune parti; successivamente è stato riadattato dai Nani e quindi ampliato ancora in tempi recenti. Ai piedi del castello sorge il borgo, di circa 3000 abitanti, non circondato da mura, e le campagne immediatamente circostanti sono coltivate. Il resto del territorio è al contrario piuttosto selvaggio e poco popolato. Ci sono diversi villaggi mercantili sul fiume Duras e ai piedi delle Montagne del Massiccio Centrale ci sono alcuni paeselli di minatori. Per il resto il territorio è relativamente vergine.</p>
<i>Fortificazioni</i>	<p>Il Castello di Altair è ben fortificato, negli alloggiamenti delle truppe ospita un Esercito di circa 300 uomini, guidati dal Generale <i>Thomas Ryan</i>. Nei pressi dei villaggi di minatori sono state edificate (o riedificate, là dove c'erano tracce di costruzioni precedenti) alcune torri di guardia, per proteggere le miniere dai banditi, in passato molto pericolosi.</p>
<i>Luoghi di culto</i>	<p>Nel Castello di Altair c'è una cappella dedicata a Dytros, dove officia le funzioni religiose un vecchio prete. Nei paeselli dei minatori è molto venerato Iluvatar, al quale sono dedicate alcune cappelle, in tutti i villaggi c'è almeno una chiesetta e qualche edicola.</p>
<i>Locande</i>	<p><i>La roncola</i>, locanda piuttosto spartana, luogo di ritrovo dei contadini del villaggio di Altair <i>La posta</i>, stazione di posta dotata di alcune camere per i (rari) visitatori, gestita da Dyke Van Ryes, Nano scrivano. <i>Lo strozzagarbugli</i>, osteria di pessima fama ma dai prezzi popolari e dal cibo abbondante e rinomato.</p>
<i>Mercato</i>	<p>Il Mercato è itinerante, si sposta da villaggio a villaggio per tutti i centri della Marca con cadenza quindicennale. Nel villaggio di Altair possono essere rinvenuti soltanto i beni di prima necessità, venduti nelle locande e in qualche minuscola bottega, ma non c'è di solito grande assortimento. Ogni 15 giorni il mercato itinerante si sposta e si ferma per tre giorni nel villaggio.</p>
<i>Pronto soccorso</i>	<p>C'è un medico, il vecchio Thon Elliere, che vive nel Castello di Altair e si occupa della salute della famiglia nobile e degli uomini dell'esercito. Nel borgo ci sono alcuni cavadenti e parecchi veterinari.</p>
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	

<i>Marca di</i> ALCOR	
<i>Dimensioni della città</i>	<p>Marca di dimensioni territoriali medie (Ducato di Amer), situata a sud della Contea di Verriere, sulla costa fino alle Allston. Il Marchese di Alcor è <i>Gabriel De La Mer</i>, 45 anni, sposato con Frances e padre di otto figli.</p> <p>La Marca prende il nome dalla mastodontica fortezza di Alcor, antichissima costruzione edificata dai Nani durante il periodo del loro grande Dominio, come presidio ultimo prima delle Allstone. Ai piedi della fortezza sorge una cittadina di 6.000 persone, di cui circa un quarto Nani.</p>
<i>Aspetto della città</i>	<p>Vista da lontano, la fortezza di Alcor sembra una collina in mezzo alla campagna, tanto le dimensioni della costruzione sono smisurate. Il gigantesco terrapieno, le mura che si ammassano le une sulle altre, i tanti castelli che nei secoli sono stati costruiti sulle stesse enormi fondamenta, costituiscono una strana collina di pietra, con passaggi, costruzioni, rami morti e labirinti di cui forse nessuno conosce l'esatta struttura.</p> <p>Arrampicata sulla fortezza sorge una cittadina, che si sparge nella campagna circostante, ma che si mescola in parte con le radici disordinate della collina innaturale. Le strade sono a volte coperte come gallerie, le case si aprono le une nelle altre, tra due luoghi la linea retta non è mai la via più breve.</p> <p>Nella zona intorno alla fortezza di Alcor sorgono molti paesini, alcuni sulla costa, abitati da pescatori, altri ai piedi delle montagne, altri ancora, la maggior parte, sparsi nella fertile campagna. I centri abitati sono tanti ma tutti molto piccoli.</p>
<i>Fortificazioni</i>	<p>La fortezza di Alcor è una enorme fortificazione cresciuta nei secoli in modo disordinato. Le mura, i passaggi, le torri e i bastioni si sono fusi con le case, le locande e le botteghe, con le strade e le piazzette anguste.</p>
<i>Luoghi di culto</i>	<p>La <i>Cattedrale della Rocca</i>, dedicata in particolar modo ad Ilmarinen (Iluvatar per gli umani), è il luogo di culto più importante della cittadina di Alcor. È un edificio arroccato sulla fortezza, in parte inglobato dal palazzo del Marchese, che gli sta sotto e a fianco. <i>Padre Grosson</i>, un valido Nano, è l'autorità religiosa della Rocca.</p>
<i>Locande</i>	<p><i>Al Ponte Rotto</i> è una locanda caotica e allegra che sorge sotto un grande arco in parte franato e in parte ricostruito e inserito in una cappella dedicata a Maers. La specialità è il pesce fritto, ma sono anche squisiti i vini e le focacce cotte al forno con alici e burro.</p> <p><i>I Matti Rossi</i> è una locanda alle pendici della fortezza, con le stanze scavate nella pietra che affacciano su panorami strani e suggestivi. Ottima musica.</p>
<i>Mercato</i>	<p>Alcor è un po' fuori mano come zona, quindi i traffici commerciali sono limitati. Un mercato itinerante raggiunge gran parte dei paesi maggiori della Marca una volta ogni due mesi e si ferma nella zona per una quindicina di giorni. Durante il resto dell'anno merci di importazione è molto difficile trovarle.</p> <p>Per il resto ad Alcor si trova tutto, prodotti della terra e del mare, pesce in abbondanza, ma anche legname e metalli provenienti dalle Allston.</p>
<i>Pronto soccorso</i>	<p>Ad Alcor non ci sono guaritori stabili, c'è però un piccolo ospedale dedicato a Reyks, con alcuni bravi medici. Nei paesi ci sono medici condotti, cavadenti e veterinari.</p>
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	

<i>Marca di</i> MONT DORÈ	
<i>Dimensioni della città</i>	<p>Marca di dimensioni territoriali ampie (Ducato di Amer), situata nelle propaggini settentrionali della catena delle Allston, lungo la via Pie' de' Monti.</p> <p>Il Marchese di Mont Dorè è <i>Robin Falck</i>, 37 anni, sposato con Marion e padre di due gemelli, Isaac e Karis, di sei anni.</p> <p>Lo stemma della Marca è la montagna dalla cima innevata da cui partono raggi dorati.</p>
<i>Aspetto della città</i>	<p>Il paesino di Mont Dorè è un tipico borgo di montagna, con case a tetti aguzzi di pietra e legno, fiori alle finestre, campanili e cappelle. Non ci sono mura intorno al paese, che sorge non distante dal Castello di Mont Dorè, un maschio circondato da mura turrette dalla struttura massiccia e semplice.</p> <p>Il territorio della Marca è montuoso, nelle valli ci sono paesini e sui passi lungo la strada baite che accolgono i viaggiatori. La popolazione vive di pastorizia, apicoltura, sfruttamento delle risorse minerarie e del legname. La Via Pie' de' Monti, che attraversa tutto il territorio della Marca, è ben praticabile d'estate, mentre durante l'inverno è spesso per lunghi tratti innevata.</p>
<i>Fortificazioni</i>	<p>Non ci sono vere e proprie fortificazioni nel territorio della Marca. Tuttavia una ventina di torri di osservazione, in pietra, l'una a distanza di vista dall'altra, permettono un controllo sulla strada e sulle zone più importanti della Marca. Le torri sono generalmente guardate da una coppia di Guardia Passo.</p>
<i>Luoghi di culto</i>	<p>In ogni paesino ci sono diverse cappelle, piccole e dalla forma simile le une alle altre, dedicate alle diverse divinità della Luce. Non c'è nessuna chiesa particolarmente grande o importante.</p>
<i>Locande</i>	<p>Lungo la Via Pie' de' Monti ci sono molte baite che offrono rifugio ai viaggiatori, ospitalità e vivande. Nel paese di Mont Dorè ci sono quattro osterie ed un albergo, negli altri paesini in genere un paio di osterie e una piccola locanda.</p>
<i>Mercato</i>	<p>Il territorio della Marca è abbastanza isolato, quindi le mercanzie che si possono trovare sono prevalentemente i prodotti locali: latte, burro, formaggi, carne di cacciagione, legname, metalli lavorati e non, prodotti dell'agricoltura, miele e frutta, stoffe grezze di lana molto calda lavorata sul luogo.</p>
<i>Pronto soccorso</i>	<p>A Mont Dorè vive un medico piuttosto bravo, che ha in cura anche il Marchese e la sua famiglia, e altri due cavadenti. Molti dei Guardia Passo hanno comunque delle conoscenze di base della medicina, visto che spesso forniscono assistenza alle persone in difficoltà.</p>
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	

<i>Marca di</i> BEID	
<i>Dimensioni della città</i>	<p>Marca di dimensioni territoriali medie (Ducato di Amer), situata nella regione boscosa ai piedi delle Allston, a Est del Passo di Madyran.</p> <p>Il Marchese di Beid è <i>Elias Kenson</i>, 43 anni, sposato con Duane e padre di quattro figli, Ryan (18), Patrick (15), Eloise (11), Carl (8).</p> <p>Lo stemma della Marca è la quercia cava che ospita una civetta, di colore verde e marrone.</p>
<i>Aspetto della città</i>	<p>La marca di Beid prende il nome dalla città omonima, di circa 8.000 abitanti, situata su una collina boscosa lungo la strada che dal Passo di Madyran conduce verso Krandamer.</p> <p>La città ha una forma allungata, snodandosi lungo Via Finlungo, sulla quale affacciano gli edifici più belli e importanti. Al centro c'è la Piazza della Buona Sorte, circondata dalla casa di Giustizia, dalla Cattedrale di Dytros, dal Palazzo del Marchese e dalla Stazione della Guardia Civica.</p> <p>Il resto del territorio della Marca è poco popolato, prevalentemente occupato dal bosco, ci sono villaggi di cacciatori e qualche paesino di contadini verso Est, in direzione delle colline, dominate da feudatari minori locali.</p>
<i>Fortificazioni</i>	La città di Beid è circondata da una cerchia muraria non molto alta, merlata e protetta da sei torri.
<i>Luoghi di culto</i>	<p>La Cattedrale di Dytros è il luogo di culto più importante della città di Beid.</p> <p>Il Rettore della Chiesa di Pyros è <i>Duwilk Pass</i>, anziano Predicatore privo di una gamba, persa in battaglia contro dei briganti di Delos.</p>
<i>Locande</i>	
<i>Mercato</i>	<p>La città di Beid è un po' fuori mano rispetto alle rotte commerciali principali, anche se viene visitata sporadicamente da carovane mercantili provenienti da Delos e dirette a Krandamer.</p> <p>Normalmente sono abbondanti i prodotti del legname, la cacciagione, le verdure e la frutta, le stoffe di cotone. Ogni due mesi circa viene organizzata una fiera nella quale sono reperibili beni di ogni tipo.</p>
<i>Pronto soccorso</i>	A Beid ci sono alcuni bravi medici che lavorano in un ambulatorio vicino alla chiesetta di Reyks, diretti abilmente dal Parroco, tal <i>Ettin Riddle</i> .
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	

<i>Cittadella indipendente</i> NAIR AL ZAURAK	
<i>Dimensioni della città</i>	La cittadella indipendente di Nair Al Zaurak ospita circa 15.000 Nani e un migliaio di Umani. L'organizzazione civile non è retta da nobili ma dal Consiglio dei Saggi, una assemblea eletta a maggioranza dai cittadini, composta da 20 membri. Il Consiglio dei Saggi sceglie al proprio interno un <i>Rappresentante</i> , che dura in carica tre anni. L'attuale Rappresentante è <i>Mogol Kbulston</i> (Mogol il Drastico, nella lingua di Greyhaven). Lo stemma della città è la Montagna Fumante, il colore il rosso.
<i>Aspetto della città</i>	Nair Al Zaurak sorge su una collina all'imboccatura del passo di <i>Kyeblach</i> (Madyran nella lingua di Greyhaven). È una città costruita integralmente di pietra, con case massicce e solide, eleganti nella loro sobrietà, tetti spioventi, strade lastricate e ben pulite. Gli edifici hanno prevalentemente le porte e le finestre arrotondate in alto, ad arco. Tutta l'architettura è improntata a comodità e semplicità.
<i>Fortificazioni</i>	La città è circondata da una cerchia muraria imponente e solida, che sfrutta la naturale protezione dell'altura. Le tre massicce torri di avvistamento sono posizionate in modo da tenere a vista le altre dodici torri che controllano il passo di Kyeblach.
<i>Luoghi di culto</i>	Il <i>Tempio dei Lavoratori</i> , dedicato ad Illmarinen (Iluvatar nella lingua di Greyhaven), è il luogo di culto più importante della città.
<i>Locande</i>	<i>Ai tre Furfanti</i> , eccellente locanda del centro della città.
<i>Mercato</i>	La cittadella di Nair Al Zaurak si trova in un punto di grande passaggio, dominando il Passo di Kyeblach tra Amer e Delos. Pertanto è possibile trovare ogni tipo di mercanzia senza difficoltà. I prodotti tipici della cittadella sono i manufatti in metallo, armi, armature di ottima qualità, arnesi di ogni genere. Anche il legname e gli oggetti in legno sono lavorati in città in modo eccellente.
<i>Pronto soccorso</i>	Non ci sono guaritori in città, ma un ospedale ben organizzato.
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	

<i>Cittadella indipendente</i> AL MUGLAB	
<i>Dimensioni della città</i>	La cittadella indipendente di Al Muglab ospita circa 10.000 Nani e qualche centinaio di Umani. L'organizzazione civile non è retta da nobili ma dal Consiglio dei Saggi, una assemblea eletta a maggioranza dai cittadini, composta da 17 membri. Il Consiglio dei Saggi sceglie al proprio interno un <i>Rappresentante</i> , che dura in carica tre anni. L'attuale Rappresentante è <i>Traydd Gozquair</i> (Traydd il Fumante). Lo stemma della città è la ruota del carro, il colore il giallo ocra.
<i>Aspetto della città</i>	Al Muglab è una piccola e massiccia cittadella, situata all'interno del passo di Madyran, sul fianco della montagna che domina la <i>Valle del Passo</i> , la valle più ampia del lungo passo, a un giorno e mezzo di cammino da Nair Al Zaurak. La città si sviluppa in salita, annodandosi sulle grosse muraglie difensive, collegata con un passaggio murato, il <i>Passetto</i> , alle ventiquattro torri che controllano l'entrata e l'uscita dalla valle. È strutturata su quattro livelli, in altezza. Gli edifici sono in pietra, grossi, sobri e imponenti, le strade sono pavimentate e pulite, i tetti aguzzi. Un ingegnoso sistema di carrucole facilita lo spostamento delle merci da un livello all'altro della città. Nella <i>Valle del Passo</i> corre la strada di comunicazione tra Delos e Amer: in questo tratto di circa tre chilometri è pavimentata e circondata da locande e zone di sosta per le carovane di mercanti.
<i>Fortificazioni</i>	Al Muglab è una cittadella-fortezza, circondata da quattro cerchie murarie che si annodano sul fianco della montagna. La Valle del Passo, coltivata, è protetta da ventiquattro torri, tra loro collegate con un passaggio murato e tunnel sotterranei.
<i>Luoghi di culto</i>	Il <i>Tempio del Passo</i> , dedicato in particolare ad Ilmarinen (Iluvatar nella lingua di Greyhaven), è la grande costruzione edificata al centro della città. Ha una pianta esagonale, solida e imponente; da tutta la valle è possibile osservare la sua alta torre campanaria, sulla quale risalta il bianco marmo della meridiana.
<i>Locande</i>	Nella Valle del Passo, lungo la strada, ci sono parecchie locande e centri di sosta per le carovane. In città ci sono soprattutto taverne e osterie, sempre piene di clienti e fornite di cibo di ottima qualità.
<i>Mercato</i>	Al Muglab si trova nel cuore del Passo di Kyeblach. Essendo un punto di passaggio obbligato per le carovane da Delos ad Amer, qui è possibile trovare sempre merci di ogni genere, mercanzie esotiche e generi di conforto per i viaggiatori.
<i>Pronto soccorso</i>	In città c'è una cappella di Reyks, dove dimora un guaritore, <i>Dalamar</i> l'anziano, originario di Tyne, che presta soccorso ai malati delle carovane di passaggio.
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	