



Granducato di Greyhaven
Il Ducato di Benson

Aggiornato al 10/01/509

Informazioni sul Territorio

Aggiornato al 10/01/509

Introduzione

Più ci addentravamo in quel Ducato, più le condizioni delle terre e delle persone si facevano miserabili. Per miglia e miglia non si incontrava per le strade che qualche contadino lacero e spesso menomato di qualche arto, un cane rabbioso, poche baracche affogate nel fango e nella miseria.

Dalle anguste finestrelle gli occhi sanguigni di vecchie streghe sospettose scrutavano il nostro passaggio, i bambinelli sudici razzolavano nel letame come porci.

La gestione del ducato fu per la prima volta affidata al generale *Richard Benson* per meriti di guerra.

A quel tempo la maggior parte dei terreni, su cui oggi si estende il ducato, erano considerati territori di conquista e molte zone erano del tutto inesplorate. Terribili leggende le volevano popolate da creature magiche e sottoposte a potenti maledizioni.

Date queste premesse il duca, al tempo dell'incoronazione, ottenne larghe concessioni dal governo centrale, quali il parziale esonero dal pagamento delle tasse e una maggior libertà nella gestione dell'esercito. Queste speciali condizioni, tipiche di un territorio in guerra, valgono tutt'oggi, nonostante non si abbiano più notizie circa combattimenti di frontiera.

La rigidità nel governo della dinastia Benson, che instaurò subito un duro regime militare, contribuì solo ad aumentare il numero di leggende circa questo territorio. Poche erano le informazioni che arrivavano nel granducato da queste lande di confine e la maggior parte degli uomini che decidevano di inoltrarsi in esse non tornavano alle loro città d'origine. C'è da dire che la maggior parte di questi viandanti erano ladri e assassini alla ricerca di un luogo dove nascondersi; dunque non ci sarebbe da stupirsi se questi non rientravano mai in patria, ma come si sa in questi casi la fantasia popolare è molto fervida.

Non mancarono nel corso degli anni pesanti accuse verso il duca perché ritenuto responsabile della crescita dei culti delle tenebre del granducato. Molti viandanti giuravano di aver visto grandi insediamenti di sacerdoti maledetti nelle foreste a nord del ducato e alcuni alti esponenti del clero proposero spedizioni armate per la restaurazione dell'ordine. Le poche di queste che furono realizzate si conclusero con il semplice sterminio di alcuni paesi di confine per lo più popolati da pezzenti appestati. Per quanto riguarda i duchi che governarono sul territorio nessuno rispose a queste accuse; come non risposero mai a quelle che gli attribuivano un uso troppo leggero dei metodi di tortura nei confronti del popolo.

A parte questo alla classe governativa non è mai convenuta l'organizzazione di spedizioni militari a più alti livelli contro un terreno dove nessuno ha voglia di andare.

La chiesa e lo stato sono comunque rappresentati in questo ducato come in tutti gli altri. La strada lungo il fiume Alf è anche battuta da rotte commerciali, ma chi va a Benson non lo fa con il sorriso sulle labbra e chi ci viene mandato è molto probabilmente scomodo alle alte autorità del granducato.

Questo è quel poco che una persona di media cultura residente nel granducato sa riguardo il ducato di Benson.

Il resto verrà narrato nei capitoli che seguono. Si ricorda al lettore che molte delle informazioni che leggerà in seguito non sono mai state tramandate in maniera dettagliata. Gran parte di ciò che si leggerà è oggi considerato una leggenda con le distorsioni che questo modo di tramandare gli eventi comporta.

Nota: per una corretta pronuncia dei nomi propri di persone e luoghi si consideri la lingua tedesca come riferimento.

Organizzazione Statale e Società

Il potere dei Feudatari

A livello ufficiale l'organizzazione burocratica di questo territorio è analoga a quella di tutti gli altri ducati di Greyhaven; d'altronde non potrebbe essere altrimenti date le rigide direttive dello stato.

La struttura però non è mai riuscita a controllare il territorio e di fatto questo è largamente disorganizzato e frazionato. Da molto tempo i vari feudi che compongono il ducato sono considerati terreni propri del vassallo a cui sono assegnati. Quest'ultima è ormai, per tradizione, diventata una carica ereditaria, che può esercitare diritto di vita e di morte all'interno del feudo senza dover rispondere a nessuno. Tali feudatari vivono in grossi castelli (per la maggior parte ex fortificazioni militari) lontani dai centri abitati; hanno eserciti personali, costituiti principalmente da banditi, ex soldati e mercenari. Dall'alto delle loro rocche fortificate questi esercitano un potere basato sul terrore contro il popolo che è costretto a pagare forti tasse in natura.

Ai contadini non è di fatto permesso di allontanarsi dal loro luogo di lavoro, di istruirsi e di cambiare la loro condizione sociale e quella della loro discendenza. La schiavitù è largamente praticata e la donna è considerata schiava del padre o del marito. Per trasportare armi bisogna avere il permesso del vassallo, il quale può revocarlo in ogni momento.

La pena più applicata per la trasgressione di queste regole è quella capitale, ma non è raro assistere a macabri spettacoli di tortura in pubblica piazza. (generalmente non sono mai applicate pene pecuniarie per il semplice fatto che i contadini non hanno soldi)

La chiesa e lo stato di Greyhaven non riescono quasi mai ad opporsi a tali barbare usanze perché, come già detto, i funzionari che vengono mandati a Benson sono spesso inutili o scomodi e quindi tenuti in poco conto.

Le organizzazioni segrete

Nonostante possa sembrare che il ducato sia privo di un potere centrale, ciò non è del tutto vero. Nel corso degli anni si sono infatti formate molte organizzazioni segrete che controllano il territorio come, o forse anche meglio, di un governo burocratico.

La più grande di queste associazioni criminali è oggi quella che fa capo a *Freund Halten*, consigliere del duca *Richard VIII* e potente mago. Quest'organizzazione ha diretti contatti con la maggior parte delle chiese delle tenebre, controlla i commerci con Greyhaven e governa le contee di Benson, Wort e Dorf.

La sua principale antagonista è la *confraternita di Ubr*, che, oltre a gestire la marca di Uhr (pare che il capo della setta sia proprio il marchese), esercita il suo potere su Abfall e parte della contea di Kunst.

Si tratta di un'associazione militare meno organizzata della prima a livello burocratico, ma estremamente potente in quanto a mezzi.

Bisognerebbe inoltre citare i clan di Arztin e Donner, neutrali e da sempre contesi tra le due organizzazioni, ma di queste parleremo più approfonditamente nel capitolo dedicato alla contea di Wort.

Le classi sociali di Benson

Dopo questa panoramica sulla gestione del governo nel ducato passiamo ad analizzare le varie suddivisioni sociali.

Possiamo distinguere la popolazione di Benson in cinque classi principali: i governanti, i sacerdoti, le guardie, i contadini e i vagabondi.

Dei primi abbiamo già parlato ampiamente e dei secondi ci riserviamo di parlare nel prossimo capitolo.

Il *corpo di guardia* è organizzato, separatamente, da ogni barone e conta in media due o trecento persone per ogni territorio. E' formato dai più forti maschi della baronia, che vengono opportunamente selezionati per ordine del signore. E' difficile che un popolano si opponga al desiderio del barone di sottoporlo all'addestramento militare, ma in caso contrario viene su di lui applicata la pena capitale o ancor peggio la mutilazione. Quest'ultima è molto usata dato che il motivo principale per cui i giovani si sottraggono al servizio militare è per aiutare i genitori nel lavoro dei campi. Bisogna infatti riflettere sul fatto che a lavorare la terra rimangono sempre i contadini più deboli e bisognosi d'aiuto. Mutilare quindi un giovane forte e resistente vuol dire aggiungere un peso alla famiglia e non toglierlo; praticamente si costringe la famiglia stessa a eseguire la pena di morte nei confronti del ragazzo.

I giovani che invece intraprendono la vita militare sono sottoposti a un durissimo allenamento militare, che li rende violenti e prepotenti. Tale addestramento fa di loro persone corrotte, che riversano la loro ira repressa sul popolo, avvalendosi dei diritti che acquisiscono da soldati.

Per quanto riguarda i *contadini*, che abitino in città o in campagna, vivono in comunità luride e maleodoranti. Spesso malati e sfatti dal continuo lavoro, seguono i dettami di ciarlatani (druidi o maghi), che si prendono cura di loro e li aiutano a sopravvivere, non senza chiedere qualcosa in cambio. Le città sono spesso grosse baraccopoli che, ogni giorno, nascono e muoiono a causa delle pestilenze. Poche sono le persone che si dedicano all'artigianato e al commercio (o forse sarebbe meglio dire baratto). I soldi non circolano e a volte non sono neanche accettati.

Gli attrezzi da lavoro vengono spesso forniti dal barone e si può immaginare in che condizioni essi siano.

Benché si sia portati a pensare il contrario nella popolazione di Benson non esistono solo uomini passivi ai duri dettami dei signori. Vengono classificate come «*vagabondi*» tutte quelle persone che si rifiutano di sottostare a questo terribile sistema di governo.

Che questi si riuniscano in gruppi o vivano da soli, non frequentano mai le città e sono sempre in movimento, cercando di scappare dalle guardie baronali.

La maggior parte dei vagabondi sono quelli che il popolo chiama *Sicher*. Si tratta di bande più o meno numerose di razziatori armati fino ai denti che battono le lande desolate del ducato alla ricerca di carovane da derubare. I loro principali covi sono tra le montagne o nei boschi, ma non è escluso che grossi gruppi si accampino anche all'aperto senza temere l'intervento militare del barone di turno.

Alcune voci vogliono i *Sicher* legati alle attività della confraternita di Uhr, dato che nei territori controllati da quest'ultima se ne vedono molto meno. Questo però non dovrebbe stupire troppo, vista la migliore organizzazione militare della confraternita.

In questo testo non intendiamo dare alcuna indicazione circa i rapporti che intercorrono tra queste bande e le grandi organizzazioni criminali; è fuori di dubbio però che i clan di *Sicher* più numerosi esistano anche grazie a «particolari favori» (lasciamo al lettore intendere di che si tratta).

Scontri tra guardie e *Sicher* o anche tra diversi gruppi di questi ultimi sono all'ordine del giorno.

I vagabondi, però, non sono solo *Sicher*, nonostante molti credano il contrario. Tra le vaste pianure e nelle città si aggirano solitari molti strani individui, meno pericolosi, ma perfettamente nascosti. E' quest'ultima la loro caratteristica principale; un viandante solitario deve essere in grado di scomparire letteralmente al primo segno di vita ... la natura aiuta a selezionarli.

Queste misteriose creature possono essere guerrieri, ma anche mercanti, maghi, sacerdoti e scienziati.

Principalmente comunque si tratta di *mercanti*. Benché sia molto pericoloso il loro mestiere è anche estremamente redditizio. La produzione delle armi nei castelli è spesso all'avanguardia anche rispetto al granducato stesso; le montagne sono piene di pietre preziose e i confini con gli altri stati del continente sono poco controllati. Questo è un paradiso per i mercanti che riescono a procurare oggetti mai visti nel granducato.

I più bravi di questi intrattengono anche rapporti con i ducati confinanti e non è escluso che, fornendo armi e gioielli ai baroni, non si guadagnino il diritto di non essere sottoposti alle barbare leggi di Benson.

I maghi e gli scienziati

Ci pare impotente, in conclusione a questo capitolo, soffermarci su due importanti tipi di vagabondi: i maghi e gli scienziati.

Questi non sono numerosi e molti sono semplici ciarlatani; i baroni, inoltre, spesso non si fidano di loro e li bandiscono dal territorio riservandogli atroci torture nel caso in cui vengano catturati vivi.

Il popolo è invece attirato da questi individui pieni di promesse, ma per la maggior parte quelli in cui loro incappano sono solo ciarlatani o druidi (di cui parleremo nel prossimo capitolo considerandoli più seguaci di un culto che studiosi solitari).

Come il ducato è interessante per i mercanti, lo è allo stesso modo per gli studiosi; qui infatti possono condurre le loro ricerche senza dover rispondere a nessuno ed essendo protetti dal terrore che il luogo suscita in tutti.

Citiamo di seguito le ricerche più importanti portate avanti nel territorio.

Nella contea di Abfall esistono forge che producono molte varietà di armi esotiche e sono in atto approfonditi studi riguardo macchine belliche, da parte di gruppi di studiosi accampati sulle montagne a confine. A Uhr si svolgono già esperimenti con la polvere pirica. A Luger (probabilmente la città più civilizzata del ducato) si sta sviluppando l'ottica e sono studiati i moti delle stelle, anche se ancora per fini religiosi.

Nei pressi di Luger c'è anche la più grande comunità di maghi del ducato dediti a particolari approfondimenti nei collegamenti tra magia e religione.

Le scuole di magia più diffuse sono l'evocazione e la negromanzia, bandite nel resto del granducato. I maghi appartenenti a queste scuole, infatti, hanno sempre trovato in Benson un ottimo luogo dove approfondire le loro conoscenze, comprare e vendere incantesimi. Kunst è la città più importante per il contrabbando di incantesimi, che è gestito direttamente da Freund Halten e i suoi colleghi.

Ricordiamo infine che, nonostante le ultime informazioni date possano far pensare che il ducato non sia poi tanto privo di civiltà, in realtà pochissime persone sono a conoscenza di questi gruppi di studiosi.

Religione e Altri Culti

Il grido di battaglia sarà il mio unico suono

La fine di ogni cosa il mio unico obiettivo

Così tante sono le leggende che si narrano per il granducato riguardo i culti e i rituali praticati a Benson che non basterebbe un intero libro per contenerli tutti compresi delle loro infinite varianti. In questo testo ci limiteremo a parlare dei culti più diffusi e delle divinità maggiormente venerate, lasciando alla fantasia del lettore immaginare ciò che riguarda le comunità minori, che garantiamo essere numerose.

Nel seguente capitolo svilupperemo tre temi principali: i culti neutrali e della luce, i culti delle tenebre e i druidi. Chiariremo in seguito la scelta di introdurre i druidi come seguaci di un culto più che come stregoni dediti alla vita naturale quali sono.

Gli Dei della Luce

Benché si sia portati a pensare il contrario, a Benson sono adorati principalmente gli Dei della Luce. Ogni grande città è dotata di almeno un tempio dedicato a tali dei. Questi sono mal messi e per lo più gestiti da due predicatori.

Queste chiese sono tenute in vita, nonostante il governo sia influenzato nelle decisioni da adoratori di dei delle tenebre, per due importanti motivi: primo, la principale funzione dei predicatori di ogni Dio della Luce è qui quella di prendersi cura del popolo (a cui nessuno vorrebbe badare); secondo, il fatto che le potenti chiese del granducato sappiano della presenza di tali chiese a Benson le fa desistere da pesanti interventi armati. Se a questi aggiungiamo che i predicatori mandati nel ducato sono per lo più incapaci o scomodi alla chiesa centrale il tutto garantisce il loro essere completamente innocui.

Solo rare volte vengono inviati sacerdoti molto potenti che danno noia agli alti prelati del granducato per svariati motivi, ma in quel caso poche sono le possibilità di sopravvivenza per questi se continuano a fare le teste calde anche a Benson.

Citeremo qui per tutte un storia molto esplicativa a questo proposito. Circa cinquanta anni fa fu mandato a Benson un sacerdote di Pyros, tale Gaffer Sahl, per aver troppo a lungo contrastato la ricchezza di alcuni ambienti dell'alta chiesa di Greyhaven. Gaffer fu mandato nella capitale del ducato a parlare con il vescovo Uler III ed egli lo destinò a portare servizio alla chiesa di Recht. Il sacerdote appena arrivato trovò l'edificio diroccato e più volte brutalmente profanato, ma ancor peggio si venne a scontrare con la dura realtà della legge di Benson. Gaffer si adoperò per due settimane per la

ricostruzione della chiesa e per la catechesi dei giovani. Alcune volte si recò anche a parlare con il conte in persona, ma ciò gli costò prima la vista e poi la lingua. A causa sua furono anche uccisi dieci ragazzi a cui aveva cominciato a insegnare a leggere. Questo scatenò l'ira del sacerdote che bruciò più di metà delle fortificazioni del palazzo. Tutto ciò però valse ben poco, dato che dopo un mese di notti insonni si ritrovò a essere la vittima sacrificale di una messa nera. Alcuni giurano di averlo visto uccidere con la sua stessa mano un'intera baraccopoli di contadini; ma questa è leggenda.

Molte altre storie come questa, alcune vere altre prive di ogni fondamento, si narrano nel ducato. Sta di fatto che nonostante i popolani siano quasi tutti fedeli a dei della luce o neutrali, tali divinità non sono in grado di esercitare alcun potere sul territorio, se non quello di mantenere le folle pacifiche e asservite.

Le Divinità delle Tenebre

I culti delle tenebre sono qui praticati più che in ogni altro ducato. Essi nascono e agiscono nell'ombra come in ogni luogo del pianeta, ma la loro influenza è molto determinata in questo luogo. Non è solo la loro forza e la mancanza di un potenza antagonista a permettergli di fare da padroni su tutto il territorio, ma si tratta di una vera e propria alleanza con le personalità eminenti.

I patriarchi di tali culti sono, infatti, in contatto con membri dell'organizzazione criminale che attualmente governa il ducato. Loro si riuniscono ogni anno a sud di Oben tra le colline disabitate; lì oltre a praticare i loro macabri riti discutono circa le mosse politiche e militari. Invitato speciale in queste occasioni è chiaramente l'evocatore Freund Halten, già presentato come consigliere del duca.

Il loro modo di esercitare il potere risulta, in tal modo, tenebroso come le loro esistenze. I conti e i baroni hanno scarsi contatti con i sacerdoti e solo in casi particolari sono dei fedeli degli dei malvagi (si potrebbe citare per tutti il conte di Kunst, sacerdote di Morgobloth).

Tutto il popolo, comprese le autorità, sanno del potere delle forze delle tenebre e saggiamente la sua influenza sulla propria pelle, ma solo pochi conoscono i sacerdoti e i luoghi di culto.

Questo ulteriore alone di mistero aumenta la paura di tali losche persone e non è raro vedere potenti baroni inchinarsi di fronte a sedicenti sacerdoti di Shub-Niggurath implorando pietà.

Le principali comunità di adepti delle tenebre sono il baronato di Kunst, principale sede del culto di Morgobloth, e i territori a sud della contea di Benson, dedicati alle pratiche malvagie di Azatoth.

Il resto del ducato è disseminato di altri covi dedicati più o meno a tutti gli dei delle tenebre, i quali trovano qui nascondiglio e riparo dalle forze della luce.

Ciò che abbiamo detto non esclude per nulla ribellioni interne per la presa del potere, soprattutto da parte delle teste calde di Yog-Shoggoth che popolano i territori di confine da Abfall fino a Uhr. Non sono rari quindi grandi massacri nei territori di Heilig e Stadt in corrispondenza del grande rito annuale. Come si può immaginare il culto di Yog-Shoggoth, sebbene non molto esteso, ha un discreto potere decisionale nella confraternita di Uhr.

Diversamente dal resto delle attività nel ducato, i culti delle tenebre hanno rapporti con tutti i loro esponenti nel granducato e spesso un pellegrinaggio a Benson è considerato un'importante tappa nella crescita di un sacerdote delle tenebre.

E' quindi soprattutto tramite gli esponenti delle religioni malvagie che i governanti del ducato sono informati circa i movimenti delle potenze di confine.

Abbiamo parlato più volte di grandi riti e del fatto che essi si svolgono generalmente in particolari zone del ducato, ma non si è ancora fatto accenno alle modalità e ai templi in cui essi si svolgono. Non abbiamo alcuna intenzione in questo capitolo di approfondire argomenti di religione che non competono a questo testo; riteniamo però importante dare alcuni accenni a grandi linee per far rendere conto al lettore di ciò che accade nelle cupe notti di Benson.

La relativa libertà con cui si possono muovere i sacerdoti in questo territorio ha sempre dato particolari possibilità nello svolgimento dei rituali non possibili in un paese sempre battuto dalle legioni degli eserciti della luce.

I Santuari degli Dei Oscuri

Il primo grande tempio "all'aperto" (si capirà in seguito l'uso delle virgolette), che fu costruito in questo terreno, risale a qualche anno prima dell'incoronazione di Richard I.

Si trattò per il tempo di una grande opera progettata da Wulf Azzard sacerdote di Morgoblath e costruito da una tribù originaria della Foresta del Nord inizialmente schiavizzata e inseguito sterminata.

Il tempio fu costruito su un anomalo sperone roccioso, che si erge nel mezzo delle paludi di Kunst (altresì dette paludi di Morgoblath).

Fu scolpita sulla roccia nera una grossa facciata irta di guglie e priva di finestre; il resto del tempio si sviluppa tutto all'interno della roccia viva tramite interminabili serie di cunicoli e sale. Pare che quando su finito la nera facciata diventò completamente rossa del sangue degli operai sopravvissuti al durissimo lavoro. Tutti i sacerdoti di Morgoblath ricordano qual momento con religiosa eccitazione e tuttora il tempio è prima sede del culto.

Dopo questa costruzione in parte all'aperto ve ne furono alcune altre, tra cui ci pare doveroso ricordare il Grande Occhio di Azathoth; un enorme occhio di monoliti costruito sul fondo di un anomalo crepaccio tra le colline a sud di Oben. Si tratta di una spaccatura della terra profonda duecento metri e larga quasi cinquanta, di origine geologica dubbia. L'occhio occupa tutti i cinquanta metri per la pupilla oblunga e si estende per quasi cento metri nei punti di contatto fra le palpebre. Il sole non raggiunge mai questa località e un'eterna fiamma rossa brucia al centro di esso. Garantiamo che visto dall'alto ha un effetto molto suggestivo.

I riti come noto si svolgono di notte o in corrispondenza di eclissi. Vengono scelti luoghi aperti di ampiezza variabile a seconda del numero di partecipanti al rito e a seconda delle disposizioni stellari.

Durante il rito le danze e i sacrifici sono rimarcati da forti urla e vistose fiammate. La manifestazione di lode al dio non è per nulla celata e spesso nei villaggi troppo vicini è possibile sentire gli atroci echi delle grida.

In conclusione a Benson i sacerdoti svolgono vita ritirata come in tutto il resto del granducato, ma quando si tratta di rivolgersi al dio, in ogni modo, ciò è fatto nella più completa libertà.

Non nascondiamo che ciò abbia dato più volte noie a tutto il ducato, ma questo ai sacerdoti delle tenebre non interessa.

Consideriamo qui conclusa la trattazione delle religioni a Benson, consci del fatto che essa è stata scarna e poco esauriente. E' stata però nostra esplicita volontà fornire solo i caratteri generali del fenomeno ed esprimerli tramite brevi esempi che rendessero l'idea, ma che lasciassero il più possibile alla fantasia del lettore tutto il resto. Ci si renderà conto che un rapporto approfondito avrebbe richiesto ben più pagine di quelle dedicate a questo atlante, dato il grande alone di misticismo che aleggia nel ducato di cui trattiamo. Consigliamo a un lettore insoddisfatto la consultazione di testi di teologia e a noi lasciamo la libertà di approfondire alcuni piccoli particolari separatamente per ogni contea.

Le comunità druidiche

Come già preannunciato concluderemo la stesura di questo capitolo con alcuni riferimenti alle comunità druidiche del ducato.

A Benson i druidi vivono principalmente in vasti gruppi all'interno delle grandi foreste centrali di Mazer e Hololuk. La loro coesistenza con la natura è molto più radicata rispetto a tutti gli altri druidi di Greyhaven. Agli occhi di un viandante essi appaiono come veri e propri trogloditi che vivono sugli alberi vestiti di perizoma. Abituati alle intemperie questi esseri umani dormono all'aperto e svernano in grotte presso le formazioni rocciose più interne alle foreste. Vivono di ciò che la natura fornisce loro e le loro uniche costruzioni sono tributi alla natura o altari per i loro riti.

Nonostante possano sembrare solo delle tribù arretrate i druidi di Benson hanno grandi conoscenze di botanica e di alchimia.

Tali conoscenze li aiutano a difendersi durante i periodi estivi, che passano più vicini ai bordi delle foreste. I loro veleni sono potentissimi e il loro controllo sulla natura così vasto che alcuni contadini giurano di aver visto alcuni di loro andare a caccia con i lupi.

Queste comunità non hanno contatti con le pianure e passano tutta la loro esistenza nella foresta sottoposti alla dura legge del più forte.

Il loro eccessivo attaccamento alla natura li ha portati a odiare tutti gli altri esseri umani. Le loro cerbottane e boolas non sono solo temute dai contadini, ma anche dagli stessi Sicher che spostano subito i loro campi presso le foreste se vengono avvistati dei druidi. Quest'ultimo è un evento alquanto difficile da realizzarsi data la grandissima capacità dei druidi di nascondersi nei boschi, e infatti i Sicher si accorgono dell'arrivo dei druidi solo dopo la sparizione di alcuni membri del gruppo.

Data la loro vita comunitaria i druidi di Benson hanno sviluppato molto più di tutti gli altri i riti di gruppo; la loro pelle è coperta dai tatuaggi di riconoscimento dei clan e, stranamente, esiste un capo per ogni tribù. Il modo di scegliere quest'ultimo è molto vario. Alcune comunità organizzano vere e proprie lotte all'ultimo sangue per la supremazia, altre eleggono il più anziano, altre ancora il più potente.

Inutile dire che i druidi non hanno alcuna parte nella gestione del potere nel ducato, né riconoscono alcuna autorità.

Generalmente tra loro non combattono e si rispettano, sempre che ogni clan rispetti i confini di territorio, marcati con forti odori.

Come detto d'inverno le comunità si ritirano all'interno della foresta e sarà molto difficile poterne trovare.

Molti clan utilizzano dialetti molto diversi dalla lingua ufficiale e alcuni usano anche alfabeti le cui origini si perdono nella notte dei tempi. La scrittura è comunque usata solo per i riti e non vengono compilati libri per cultura. Tutto il loro sapere è tramandato per via orale e sono particolarmente restii a rendere partecipe di esso qualsiasi estraneo. Un comune druido di Greyhaven dovrà fare particolari sforzi per essere riconosciuto tale e verrà comunque guardato male dalle comunità.

Per quanto riguarda altre forme di culto esistono a Benson anche alcuni ordini di monaci che nascono di tanto in tanto dalle predicazioni di un monaco e muoiono con esso poco dopo. Nessuna di queste confraternite ha mai avuto particolare rilievo nella storia del ducato, anche perché queste sono considerate illegali e quindi perseguitate e sterminate sul nascere.

Non aggiungeremo altro sulle pratiche di culti nel ducato di Benson contenti di non aver ecceduto nella trattazione.

Contea di Benson

La contea di Benson è divisa in cinque baronie ed è governata direttamente dal duca, attualmente Richard VIII.

Il territorio è per la maggior parte pianeggiante e fertile. A parte varie aree boschive di relative dimensioni, la foresta più grande della contea è situata a sud della città di Welt, da cui prende il nome. Quest'ultima è poco frequentata, non è però raro trovarci gli accampamenti dei Sicher, che battono le fertili pianure di questa contea più di ogni altra.

Il territorio non è comunque interamente abitato e coltivato. La maggior parte della popolazione risiede lungo il fiume, dove sorgono le quattro principali città.

La strada lungo il fiume Alf è, come già anticipato, la principale rotta commerciale, ed è quindi frequentata da molti viandanti. Questo fa sì che le città di Welt, Oben e Benson, costruite lungo la strada, siano molto più simili a quelle del granducato in quanto a usanze e costruzioni. Il popolo è trattato in maniera più giusta rispetto al resto del ducato, i soldi vengono accettati e la pena di morte è applicata solo secondo le prescrizioni delle leggi dello stato.

In questi tre feudi v'è distinzione tra guardia civica e truppe del barone, nonostante la prima sia in minoranza e per gli affari più importanti vengano sempre usate le seconde. Facciamo notare questo particolare perché in generale a Benson le guardie civiche vengono arruolate nell'esercito del barone a cui sottostanno.

Il territorio a sud del fiume è più collinoso e meno coltivato. Poche persone vivono oltre i cinquanta chilometri dalla riva.

In quelle zone infatti sorgono vari templi dedicati agli dei delle tenebre (soprattutto nella baronia di Heilig). I confini con l'adiacente contea di Wort sono sempre stati incerti, dato che non vi sono insediamenti e nessuno ha motivo di avventurarsi tra le colline.

La Baronia di Recht

Per quanto riguarda i territori a nord essi sono amministrati dalla baronia di Recht, attualmente governata da Farlung Jot. Il castello del barone sorge nel mezzo della pianura su un alto sperone roccioso, che, nelle giornate soleggiate, permette di controllare tutto il feudo. Intorno al castello si sono affastellate schiere di baracche, che formano l'attuale città di Recht. Essa è ben diversa dalle città lungo il fiume e ben più vicina alla normale conformazione di città del ducato. La baronia non conta altre città, ma solo sparsi borghi, che ricoprono tutta la vallata. Anche qui il confine con la contea adiacente è molto incerto, ma questo è un caso completamente diverso da quello riguardante il confine sud. La pianura di Recht è infatti molto abitata e anche quella adiacente di Satz; dato che non vi sono confini naturali e che i borghi sorgono e si distruggono in continuazione, è del tutto impossibile tracciare una netta linea di separazione. Sta di fatto che molti villaggi a est di Recht sono spesso costretti a pagare le tasse a due baroni contemporaneamente.

La Baronia di Heilig

La zona più pericolosa rimane però la baronia di Heilig, che si estende lungo il confine est con la contea di Abfall. Questa baronia è il punto di scontro tra l'organizzazione statale e la confraternita di Uhr. Nella città di Heilig avvengono continui scontri armati e nella pianura circostante di notte non è raro vedere la luce di un villaggio che brucia. La parte sud, come si è detto, è dominio dei culti malvagi, ma alle volte anche in quei luoghi avvengono combattimenti tra fazioni.

La baronia di Heilig è la meno popolata della contea e sarebbe difficile dare un'indicazione circa il nome del barone. Quando infatti ve n'è uno sul trono viene assassinato nel giro di pochi mesi e spesso vi sono più persone a reclamare il diritto su quella terra (alcuni supportati dal governo altri dai confratelli).

Le Baronie di Benson, Welt e Oben

Le baronie di Benson, Welt e Oben possono essere trattate insieme, dato che si tratta di territori molto simili. Sono le baronie che hanno maggiori contatti con il granducato. Le città principali sono mediamente popolate e molte altre cittadelle sorgono sulla strada del fiume. Le costruzioni sono in pietra o legno, le strutture statali ed ecclesiastiche funzionanti.

Le pianure a nord di Welt, sede del barone Grass Weber, sono sfruttate meglio di ogni altro terreno nel ducato e a una prima occhiata il viandante potrebbe illudersi di essere ancora nel dominio di Greyhaven.

Il barone di Oben è Franz Oben.

Per il tratto di fiume che attraversa questa contea è navigabile, ma le corse sono irregolari e non molto sicure. Il servizio di posta ufficiale si ferma di fatto alle prime città di questa contea; si consideri, in generale, che nessun corriere accetterà mai di portare una missiva a Heilig o oltre.

Una nota caratteristica di questa contea è la produzione di Red Bull, la bevanda più alcolica del granducato, tanto che ne è vietata la produzione e il commercio.

Per chiunque voglia provarla consigliamo la locanda del Toro Rosso a Benson rinomata per servire la migliore Red Bull del paese; ci pare superfluo far notare che si tratta di uno dei locali più malfamati della città.

Contea di Dorf

Un tempo, nei primi anni dalla fondazione di questo ducato, la contea di Dorf era la più abitata. Il fiume Alcor è stato per anni considerato il confine invalicabile tra la parte abitabile della Foresta del

Nord e la terra dei morti. Pare inoltre che questo territorio sia passato più volte in gestione al granducato stesso per riconosciuta incompetenza di governo da parte del duca regnante. Per questo motivo ed, in parte, anche perché i bellicosi duchi di Benson non si sono mai interessati a un territorio così pacifico, Dorf è rimasta per molti anni legata alle usanze del ducato centrale.

La Baronìa di Luger

Durante uno dei periodi in cui la contea era governata direttamente dal granduca fu costruita la grandissima fortificazione di **Luger Ovest**. A quel tempo Eleonor Slog, sacerdotessa di Pyros, sedeva sul trono del conte; dopo aver condotto una dura battaglia contro ogni forma di maligno nella foresta fece erigere due chilometri di mura tra l'accampamento di Luger e il fiume Alcor. L'immenso complesso di montagne nord fu riempito di cave per l'estrazione dei materiali di costruzione. Il luogo venne riempito di paladini, che contribuirono allo sviluppo di un enorme complesso di caserme e con solenne cerimonia Eleonor scomunicò i territori a est di Luger dichiarandoli maledetti.

Bastò però il ritorno del governo nelle mani del duca di Benson e l'effettiva mancanza di un nemico da combattere a far abbandonare le fortificazioni dalla maggior parte dei paladini, che l'uno dopo l'altro fecero ritorno in patria. Oggi l'ex città di Luger è solo un cumulo di rovine, ricordo di una delle più inutili spese del granducato. L'effettiva città non conta più di cinquemila anime e si estende poco più a nord della vecchia. Si tratta di un piccolo villaggio di pescatori e il suo barone (attualmente Zul Weccar) è poco più di un cacciatore che per capriccio mantiene la sua corte in uno dei palazzi in muratura della città vecchia. Nonostante esso sia ormai il feudo più povero della contea e anche quello più distante dai confini, non si è ancora conformato alle barbare usanze del ducato a cui appartiene e sembra essere ignaro delle turpi azioni che si consumano pochi chilometri più a est al di là del fiume. Il barone è altezzoso, ma in fondo affezionato alla popolazione con cui vive giornalmente a contatto e quest'ultima è contenta della pacifica vita della foresta e della grandi fortificazioni in cui ripararsi in caso di pericolo.

Ci si perdoni tutto lo spazio che abbiamo dedicato a questa singola baronia, ma abbiamo intenzione di dare ancora alcune spiegazioni riguardo la sua "gemella" a est del fiume. **Luger Est** è una città che conta più del doppio degli abitanti di Luger ovest, nonché è anche molto più civilizzata. Essa è stata per lunghi anni scambiata dai cartografi per l'antica Luger e solo di recente si è riconosciuto l'errore. Va fatto notare che tra la due città non vi è praticamente alcun collegamento né commerciale, né storico. Riguardo le origine della città a est si guardi il capitolo dedicato alla contea di Kunst.

La Contea di Dorf in generale

Abbiamo ritenuto opportuno soffermarci per più tempo sulla baronia di Luger per il semplice fatto che essa è la parte più interessante di questa contea, che, come detto, è ben simile per il resto ad ogni contea del granducato. I culti delle tenebre sono praticamente assenti e gli dei della luce sono venerati regolarmente; la guardia civica porta divise diverse da quelle dell'esercito personale dei relativi baroni; la moneta è accettata nei commerci, che però sono scarsi. Il servizio di posta funziona per quanto possibile e il tasso di alfabetizzazione è vicino alla media del granducato, sebbene comunque inferiore. Purtroppo però le condizioni vanno peggiorando. Parlando con un cittadino di Dorf non è difficile scorgere nei suoi occhi la nostalgia dei tempi in cui governava il granduca e il disprezzo per i "maledetti" territori a est e a sud.

La capitale sorge sul lago di Dorf e vive principalmente di caccia e pesca. Il conte, Oliver Sax, non è ben visto dalla popolazione come tutta la famiglia Sax, che venne qui trasferita poco più di un secolo addietro. Questi hanno nel corso degli anni rimpiazzato la maggior parte dei funzionari pubblici imponendo provvedimenti molto rigidi. La famiglia Sax ha chiaramente l'arduo compito di uniformare la contea agli usi del ducato. Essa risiede insieme all'esercito qualche chilometro più a est della capitale.

La Baronìa di Auch

La baronia di Auch è stata per lunghi anni sito di faide e rivolte puntate a richiedere l'annessione del territorio al ducato centrale. Qui si parla il dialetto della città di Greyhaven ed è per molti anni stato residenza estiva per molte famiglie della capitale.

I continui sommovimenti popolari hanno però solo portato i nobili rimasti ad allontanarsi dal territorio e a far peggiorare le condizioni di vita. In questa situazione è stato inoltre molto più facile per le organizzazioni criminali di Benson impossessarsi del potere. Poco meno di un secolo fa infatti uno tra i migliori sicari del governo bruciò la casa dei baroni regnanti sterminando l'intera famiglia ed i suoi soci contribuirono a far attribuire la colpa al popolo. Il fatto venne duramente punito dal nuovo barone Ector Xele-Jot, inviato dal duca in persona e discendente dal ramo dei baroni di Recht. Ector impiccò in un sol giorno cento persone facendo consegnare la testa del leader dei ricoltosi al granduca stesso. Da quel giorno la discendenza degli Xele governa ad Auch con pugno di ferro, sfruttando la popolazione e indicandola sempre come massa di ricoltosi da punire. Il feudatario attuale è Ragadin Xele, tra l'altro marito di Natascia Sax, sorella del conte.

La Baronia di Haufen

La baronia di Haufen sorge sul confine ovest della contea ed estende i suoi possedimenti a est nella foresta. Tale feudo occupa l'unico territorio esterno alla foresta della contea e si sviluppa esclusivamente in questa zona. Siano considerate quindi le foreste a sud dell'Alcor completamente disabitate fino al confine con Kunst e anche oltre. Non escludiamo con questo la presenza di druidi o tribù poco civilizzate, ma in termini burocratici la zona non presenta alcun insediamento umano.

Haufen è stata sempre la baronia più ricca della contea e c'è da dire che per molti anni è stata parte del feudo di Welt, almeno fino a quando la contea di Dorf non ha interrotto completamente i rapporti con il granducato per passare definitivamente a Benson. L'attuale famiglia regnante è quella dei Riger, da sempre rivale dei Weber di Welt. Victor, come tutti i baroni suoi predecessori, è molto altezzoso e restio a riconoscere il diritto dei Sax sul suo territorio, si rivolge così per ogni affare al duca in persona. Per quanto riguarda le caratteristiche generali della baronia si prenda ad esempio quella di Welt.

Contea di Kunst

La contea di Kunst ha avuto una storia travagliata e disorganica. Ogni suo feudo può essere praticamente considerato un caso a parte per cultura e formazione. L'unico legame che tiene unita questa zona è l'oscuro potere del conte Gurgoth Ezkel. Egli è effettivamente un sacerdote di Morgoblath come tutti i primogeniti della famiglia da secoli, ma nessuno lo ha mai visto, ne si sa dove egli risieda. La sua furbizia e l'ottima qualità delle guardie del corpo di cui si circonda hanno fatto di lui una figura particolarmente temibile. Basti pensare che intrattiene rapporti con tutte le più potenti organizzazioni criminali di Benson e nonostante ufficialmente le baronie di Teuer, Jahr e Satz prestino servigi alla confraternita di Uhr, il governo non ha mai avuto il coraggio di chiedere al conte di uccidere i baroni "ribelli". Tutti tremano al solo sentir parlare del conte ed è forse per questo che baronie così diverse tra loro versino senza fiatare i loro tributi allo stesso uomo. Per mantenere il suo anonimato la famiglia Ezkel ha istituito la carica di barone ausiliario per il governo della baronia di Kunst. Tale carica non è ereditaria, può essere revocata in ogni momento dell'anno, ma ha il potere di ogni regolare barone oltre ad avere il compito di raccogliere i fondi della contea, pagare i tributi e badare all'esercito. Oggi il barone ausiliario è Aser Caffer, ma essendo il conte molto esigente ed attento non è detto che lo sarà anche domani.

La Foresta del Nord

Cominceremo la trattazione storica della contea a partire dagli eventi nella Foresta del Nord che hanno portato alla formazione dei feudi di Luger est e di Kunst.

Questo terreno era stato fino a due secoli fa popolato esclusivamente da alcune tribù indigene totalmente incivili ed era dominio del malefico culto di Morgoblath. Le leggende che ricoprivano la zona e la maledizione di Eleonor Slog sul territorio (si veda la contea di Dorf) avevano per anni allontanato le mire dalla foresta. In quegli anni però un folto gruppo di popolani ribelli avevano deciso di sfidare i miti e dirigersi a nord dalle pianure di Recht. Tra loro si contavano alcuni maghi e vari studiosi stanchi dell'oppressione sempre più incalzante del governo di Benson. Dopo alcuni giorni di

viaggio il drappello di ribelli giunse sulle rive del lago di Encor. Da lì cominciava un vasto territorio paludoso che non permetteva loro di proseguire e fu così che venne fondata la città di Kunst. Essa fu eretta secondo criteri razionali e moderni rispetto alle altre città del ducato. I primi anni furono molto fortunati per gli studiosi che credevano di aver trovato un ottimo luogo per svolgere le loro ricerche senza essere turbati da nessuno.

Evocatori e negromanti potevano far progredire le loro arti senza intralcio e c'è da dire che questa tradizione di studio della magia dura tuttora in città. Nel ducato intanto si credeva che i ribelli fossero morti nella grande foresta. Si ebbe notizia di loro solo vari anni dopo quando al convegno annuale degli adoratori degli dei delle tenebre un adepto del culto di Morgoblath fece menzione della città avvistata per caso nella foresta.

Quando si era quasi giunti alla conclusione di eliminare la città Isaac Ezkel sacerdote di Morgoblath promise di sottomettere la città rendendola schiava del governo centrale come tutte le altre città del ducato. Dopo una lunga pestilenza che decimò la città l'astuto Isaac ne diventò sindaco. Quando però fu eletto marchese dal duca in persona, alcuni abitanti partirono risalendo le rapide del fiume Encor fino a raggiungere il luogo dove si separa dall'Alcor. Qui venne fondata la città di Luger est, a quel tempo Neu Kunst. Anche questa fu città piena di studiosi, forse più della precedente e anche questa venne sottomessa dalle subdole attività degli Ezkel. Oggi la città di Kunst è una cupa serie di borghi lungo il fiume, che vive di pesca e sopravvive a stento alle continue pestilenze. Luger invece è ancora una città di studiosi, ricca e con una solida economia. Tutto ciò è forse dovuto alla discendenza dei Varsel maghi venuti a patti con le potenze delle tenebre dopo una serie di scontri più soprannaturali che fisici. Il regnante attuale è Yolo Varsel potente incantatore.

La storia degli Ezkel però non finì così. Nel giro di pochi anni Isaac III marchese di Kunst firmò degli accordi con la città libera di Teuer. Quest'ultima era sempre stata un luogo di rifugio per i malfattori provenienti dal ducato di Gulas (questo giustifica la presenza di una minoranza elfica). Isaac III sapeva bene che gli abitanti di Teuer erano ottimi guerrieri e che il territorio faceva particolarmente gola alle baronie di Jahr e Satz. Queste ultime però, nonostante fossero provviste di grandi armate, avevano molti problemi a est con delle tribù di nomadi e così non erano riuscite ad assicurarsi il predominio sulla città.

Isaac III invece, forte dei suoi poteri, la presentò al duca quasi completamente sottomessa. Richard V, che regnava in quel periodo, fu contento di aver guadagnato quell'importante passaggio commerciale con il nord e nominò Isaac III conte di Kunst annettendo al suo territorio oltre le baronie di Luger est e di Teuer anche quelle di Satz e Jahr. A queste ultime fu subito concesso di occupare con le loro truppe Teuer ed in questo modo gli Ezkel fecero sbollire la rabbia dei due baroni per dover rispondere ad un conte mai sentito nominare e praticamente invisibile.

La città di Teuer e le Baronie di Satz e Jahr

Teuer è ancora oggi una città di frontiera piena di criminali in fuga e di commercianti alla ricerca di fortuna. I territori circostanti sono governati da Fivel Domel secondo la dura legge di Benson.

Per quanto riguarda Satz e Jahr sono delle città solo simili a Recht. I baroni Sever Opler e Saron Domel sfruttano le vaste pianure ampiamente punteggiate da baraccopoli di contadini. I loro eserciti sono ancora potenti e le montagne a est scandite da forti militari, forse è anche per questo che le truppe di Sicher non si avventurano spesso in queste pianure. Come detto i regnanti di tali feudi appartengono alla confraternita di Uhr. Allo stesso modo di tutte le città a confine est, ma queste in particolare, Jahr e Satz sono spesso meta di molti mercanti intrepidi alla ricerca di oro e preziosi presenti in abbondanza sulle montagne.

A sud di Satz sorge l'imponente foresta di Hololuk popolata dai druidi e scudo dalle quotidiane battaglie tra Heilig e Stadt.

Ci si potrebbe chiedere perché anche qui non vi siano guerre tra Satz e Recht per il predominio della Confraternita sul governo, ma in realtà i baroni del nord non sono poi così interessati alla politica del ducato quanto lo sono invece a sfruttare i solo sudditi. I confini tra le due baronie sopracitate sono incerti, ma per questo si veda il capitolo dedicato a la contea di Benson.

Contea di Abfall

Vladmir Dochkov è l'attuale conte di Abfall, probabilmente il posto peggiore di tutto il granducato. Questo territorio è sempre stato battuto da eserciti e le sue città furono, e per la maggior parte sono tuttora, fortezze militari.

Le quattro più importanti, nonché capitali delle rispettive baronie, furono fondate in sequenza a distanza di una trentina d'anni l'una dall'altra, inizialmente al solo scopo di occupare il territorio e mantenere le posizioni ai confini. La prima fu chiaramente Stadt; seguì la capitale Abfall, sorta sulle rovine di un grosso accampamento nomade che diede filo da torcere alle truppe del duca per vari anni. Verso sud fu poi fondata Nur; anche in questo caso le sue fondamenta furono più volte bagnate di sangue. Si narra di una battaglia epica a cui parteciparono oltre diecimila guerrieri, si videro esseri mai visti prima nel granducato, uomini giganti e macchine da guerra inespugnabili. Naturalmente noi ben sappiamo quanto i racconti dei guerrieri siano pieni di esagerazioni, ma non possiamo fare a meno di immaginarci uno scontro molto violento, che tenne occupate le truppe del ducato per lunghi mesi e che procurò ingenti perdite.

Riportò la vittoria e fondò la città lo stesso conte Dvorak II Dochkov, detto "il Nur", il quale, come in seguito i membri della sua dinastia, regnò su entrambe le città di Abfall e Nur. Oggi il barone di Nur (chiamato ancora "il Nur") è Dvorak V Dochkov, fratello del conte Vladmir.

Passarono molti anni prima che fosse fondata anche Tritt, che infatti risale a meno di un secolo fa. Qui oggi regna Yan Kleodor, nato dal matrimonio tra il vecchio marchese di Uhr e la zia del conte di Abfall.

La Baronia di Stadt

L'unica città il cui governo non è legato alla parentela dei Dochkov è Stadt, la cui baronia è affidata al generale Fiedor Zovin; egli è incaricato di difendere i confini con Heilig, contrattaccare e mettere a ferro e fuoco la città.

Abbiamo già parlato ampiamente riguardo le condizioni del confine tra queste due ultime città; ci limitiamo quindi a far notare che Stadt è in condizioni migliori di Heilig, anche se sempre arroccata tra le sue possenti mura. Meno sono i templi dedicati agli dei delle tenebre a sud di questa città e pochi sono però anche gli abitanti della baronia stessa. I sussidi a questa lunga guerriglia arrivano quasi completamente dalle pianure di Abfall.

Le pianure di Abfall

Lo scenario che si troverà davanti quindi un viandante che passera per questi luoghi è quello di una vasta pianura, coperta di fitta nebbia e per una buona parte incolta, punteggiata da forti militari e sovrastata dalle enormi montagne ad est.

Delle antiche strade costruite per portare mezzi pesanti non rimangono che poche pietre dissestare e in alcuni punti è addirittura difficile poter rimanere sulla retta via senza perdersi nella sconfinata pianura.

I pastori e i contadini vivono in case costruite tra le rovine degli accampamenti militari e non si muovono per nessuna ragione oltre il raggio di pochi chilometri dal villaggio. Questi popolani non portano più i tratti caratteristici della gente del granducato e il più delle volte assomigliano molto di più ai nomadi; in alcuni villaggi non si parla neanche la lingua ufficiale.

La legge è spietata e, qui più di ogni altro luogo a Benson, è rigido il servizio di leva. Ogni maschio abile è reclutato nell'esercito del signore senza alcuna possibilità di scelta. Il sistema monetario non è conosciuto, i territori non riportati su mappe, ogni forma di cultura praticamente assente; l'unico mezzo di sostentamento e scopo di vita per questi uomini sono le loro grosse mandrie di bestiame e i loro piccoli campi mal coltivati.

Un'altra attività molto importante a cui vengono sottoposti i più abili sono gli scavi nelle miniere sulle montagne ad est. In questo caso si tratta soprattutto di tribù nomadi sottomesse o di prigionieri. Dalle montagne si estraggono infatti molti preziosi, ma soprattutto molto ferro e rame. I barbari guerrieri che popolano la contea non sono molto interessati dai gioielli da cortigiano, ma lo sono in larga misura nei

confronti del ferro. Dalle miniere si estrae infatti principalmente quest'ultimo materiale. E' inutile dire che le miniere di preziosi, lasciate incustodite, facciano gola a molti mercanti che si decidono a sfidare le lande desolate di Abfall per appropriarsi di tali pietre.

Benché Abfall sia una contea così incivile e retrograda la loro produzione di armi è all'avanguardia rispetto a tutto il granducato. Dagli indigeni rimasti, con cui la popolazione si è ormai integrata, i guerrieri di Abfall hanno imparato molto circa l'arte di costruire armi. La forgia del conte è chiaramente la più grande, ma anche "il Nur" ne possiede una a quel livello.

Se qualcuno sta ancora pensando che in fondo la contea di Abfall non sia poi un posto così pericoloso per quello che offre, si dovrà ricredere quando sentirà parlare del motivo per cui tutte le persone dotate di senno nella contea si rifugino in forti militari senza muoversi. In questo territorio infatti le truppe di Sicher, troppo deboli per poter sopportare uno scontro con le truppe della contea, sono sostituite dalle bande di seguaci di Yog-Shoggoth. Un tempo questi paladini della distruzione avevano modo di sfogare l'ira divina contro i nomadi o i guerrieri del ducato stessi, ma oggi i nomadi non ci sono praticamente più. Alcuni dei vari adepti che un tempo battevano la zona hanno passato le montagne, altri hanno seguito i guerrieri che tornavano nel granducato, ma alcuni sono rimasti. Rassicuriamo i lettori riguardo al fatto che tali gruppi sono pochi in numero, ma possiamo dare per certo che incontrarne uno voglia dire incontrare morte certa.

Ricordiamo infine che la solida famiglia Dochkov fa parte della confraternita di Uhr di cui si parlerà ampiamente nel capitolo dedicato all'omonima marca.

Contea di Wort

Il territorio di Wort fu la prima ufficiale contea del ducato di Benson. Quando infatti venne incoronato il primo duca i suoi possedimenti non erano altro che l'attuale contea di Benson e parte di quella di Wort, che a quel tempo comprendeva anche la città di Oben. Si può dire che praticamente questo piccolo seme era spaccato in due dal fiume Alf: da una parte la contea assegnata al duca stesso, dall'altra una vasta pianura tutta da popolare. Richard I a suo tempo non ebbe esitazioni nel affidare il compito a Edmund Heselin, suo primo generale e fidato amico, nonché cugino della moglie.

Nel palazzo del conte si susseguirono però, col passare degli anni, molte dinastie a causa, per la maggior parte delle volte, di futili problemi di corte. L'attuale conte è Herik Schwomm un grassone capace solo a far festa e impiccare supposti criminali. Egli fa parte di una famiglia imparentata con importanti nobili di Greyhaven ed è per questo che gli viene permesso ogni lusso senza però dargli grandi possibilità di governare. All'amministrazione statale bada infatti principalmente "il paggio"; una figura molto simile a quello che può essere un castellano. Quest'uomo fa parte dei fidati di Freund Halten e viene generalmente sostituito ogni cinque o dieci anni. L'aristocrazia di Greyhaven non bada per nulla a questo lontano ramo della sua nobiltà, ma alle organizzazioni di Benson è ben chiaro che sia meglio lasciare che gli Schwomm non siano disturbati.

Il più grande problema della contea è, ed è sempre stato, il gran numero di bande di Sicher che battono le sue fertili pianure. Nessuno dei conti, e dei paggi dopo l'arrivo dei Schwomm, è mai riuscito a debellare questa piaga, gettando alla fine sempre la colpa sulla confraternita di Uhr. Si crede infatti, come è stato detto, che quest'ultima abbia rapporti con i Sicher. Sta di fatto che nonostante le vaste pianure di Wort ed Etwa siano ben coltivate e punteggiate di paesi in condizioni migliori delle baraccopoli del resto del ducato, esse non sono per nulla sicure.

La baronia di Wort è, come tutte quelle di confine con altri ducati, molto simile allo standard del granducato (fatta eccezione che per l'alto tasso di criminalità).

La Baronia di Etwa

Etwa comincia invece ad assumere le caratteristiche peculiari delle baronie di Benson, benché sia comunque una delle migliori. Oltre che all'agricoltura e alla pastorizia infatti, questo terreno è dedito ai commerci data la buona quantità di pietre preziose che riesce ad estrarre dalle cave sulle montagne.

La città di Etwa è costruita a ridosso delle montagne a sud della contea ed è principalmente frequentata da minatori. C'è da notare che in questa parte del ducato non si è mai combattuto e quindi i feudatari si sono potuti dedicare a queste attività ben più redditizie. Il barone di Etwa è Goran Decher, ben diverso sia dallo spendaccione del conte di Wort sia da quello di Abfall che in fondo, se non pensasse alla guerra, avrebbe la sua stessa fortuna.

Goran si adopera perché le strade principali vengano tenute in funzione e siano ben custodite; riscuote il pedaggio per il passaggio su ogni ponte (anche quelli costruiti su fiumi secchi); permette che nella baronia transitino mercanti istruiti e dotati di armi. Si può dire che quest'uomo d'astuzia e la sua famiglia si siano ritagliata una piccola fetta di questo ricco e oscuro ducato per avere il loro guadagno e finora ci sono riusciti. Il loro vero problema sono sempre stati i Sicher, che ostacolano i commerci e impegnano sempre le guardie civiche, ma questo, come detto, è un problema di tutti.

Le Baronie di Arztin e Donner

La parte più interessante di Wort è però quella est dove sorgono le baronie di Arztin e Donner. Queste sono oramai da lunghi anni governate da due grandi famiglie (detti clan) che portano lo stesso nome delle rispettive baronie. Queste hanno coinvolto tutti i loro territori in una lunghissima e logorante battaglia. I motivi di questo odio reciproco si sono ormai persi nella notte dei tempi, ma esso è servito a rendere queste due baronie estremamente ben armate ed abili nelle arti militari. Oltre a questo sembra che il numero di assassini e spie da loro assoldati per combattersi sia elevatissimo, tanto da metterli alla pari delle grandi organizzazioni criminali del ducato. Loro non si sono mai schierati né dalla parte di Freund Halten, né da quella della Confraternita e lo stesso peggio fa grande fatica per farli sottostare al potere del conte.

Il lettore non si lasci comunque impressionare da questi dati; infatti alla luce del giorno di tutto ciò non appare nulla. Il viandante non noterà differenza nel passare da Wort ad Arztin, se non per il fatto che si sta addentrando nel ducato. La vita di ogni paesano scorre regolare e senza subire alcun mutamento da questa rivalità. I baroni sono ormai tanto incattiviti gli uni con gli altri che non usano neanche più i loro grandi eserciti per combattere i Sicher, benché forse potrebbero farlo con successo. I guerrieri sfilano in parata sui confini come dimostrazione di forza e ogni tanto qualche battaglia si scontra nelle desolate vallate di confine, niente più avviene alla luce del sole. Anche gli assassini dei familiari dei baroni vengono tenuti nascosti per salvare l'onore della famiglia.

Le distese a sud e ad est di Donner sono completamente incontrollate, praticamente un territorio di tutti e di nessuno. Questo è dovuto al totale disinteresse dei baroni per quella zona; mandare delle truppe a sud per riscuotere le tasse e far rispettare la legge vorrebbe dire ritirarsi dal possibile scontro con i rivali.

Si crederà che queste due famiglie siano formate da pazzi senza alcun senno, ma purtroppo il ducato di Benson lascia spazio anche a questo tipo di uomini.

Marca di Uhr

*Mangiar gli infanti,
masticar poppanti,
per diventar più pazzo,
per sedere nel palazzo.*

E' avvolta in un fitto mistero la formazione di questa grandissima rocca di confine.

Nel suo viaggio verso sud, un viandante, attraverso le fitte nebbie della pianura, vedrà pian piano apparire i rocciosi costoni delle montagne meridionali, un enorme complesso che domina tutto il ducato di Benson. Nell'estremità sud est il nostro fantasioso avventore si troverà sempre più oppresso dal chiudersi delle due catene montuose; qui si trova una pietrosa valle che di rado è illuminata dal caldo tepore solare per l'altezza delle montagne che la fiancheggiano. "Il Cimitero", questo è il suo nome, data la grande quantità di carcasse di animali che qui vengono a morire. Alzando lo sguardo verso la fine della vallata ci si accorgere però che questa non è disabitata come sembra. Una strada serpeggia sul lento declino che sale dall'imboccatura della valle e sulla sinistra una poderosa cascata getta le sue acque in un vasto lago. La speranza di salvezza è molta per il nostro avventore, ma purtroppo è destinata a durare ben poco. Il lago è nero per la sua profondità e le sue acque sono inghiottite dalle rocce senza riversare neanche una goccia nell'arida vallata. La strada invece porta ad un vasto altopiano sovrastato da uno dei più grandi forti militari mai costruiti; su tutte le sue torri sventola la nera bandiera dall'occhio infuocato di Uhr.

Salendo la strada ci si accorge che la luminosità cresce debolmente rispetto alla vallata e che i costoni rocciosi sono disseminati di altopiani e grandi cave rocciose. La strada è ben tenuta e, sebbene non lastricata, è perfettamente liscia. Sarà ben difficile riuscire a scorgere le mille vedette che controllano il passo, ma sarà ben più semplice accorgersi delle centinaia di croci che regolarmente scandiscono la salita.

Per ordine del marchese i crocifissi non vengono mai tolti dalle croci e per ciò anno dopo anno a partire dall'alto la strada ha cominciato a coprirsi di questi moniti per chi sale. Ammettendo che il nostro eroe, per qualche motivo a noi sconosciuto, non sia stato eliminato cammin facendo, egli giungerà alle porte della città, unica entrata in un muro alto più di sette metri. La porta è anch'essa molto larga, pronta a far fuoriuscire l'esercito del marchese. Di là di questa la città di Uhr è costruita completamente in muratura e squadrata nella sua topografia. Il luogo brulica tutto il giorno di minatori e artigiani ognuno dedito alla sua attività senza dar confidenza a nessuno.

A Uhr non ci sono locande, non chiese, non piazze né mercato; ognuno vive la vita come l'ingranaggio di un perfetto orologio, e per chi sbaglia non c'è pietà. Nonostante la città sia sempre battuta dalle truppe del marchese sono gli stessi abitanti a denunciare le malefatte dei propri concittadini. La moneta non circola in alcun modo e le modalità di pagamento dei tributi è ineccepibile: i cittadini devono tutti i loro averi al marchese. Sarà poi lui a dare il giusto ad ognuno. Agli artigiani sono richieste inoltre armi, armature e ogni tipo di oggetto utile al marchese. Saranno poi i vari funzionari del signore a fare in modo che gli ingranaggi funzionino alla perfezione; facendo passare i materiali dalle cave agli artigiani o ai muratori.

Il castello sembra irraggiungibile dalla città, ed infatti è possibile penetrarvi solo grazie ad una serie di passaggi segreti scavati nella roccia; in un grosso palazzo del centro il marchese riceve i suoi pochi ospiti. Nel castello salgono solo più fidati dei suoi collaboratori, mentre alla servitù non è permesso uscire fin dal momento della nascita. Su un altipiano adiacente risiede il grande esercito in continuo addestramento. Si immagini un'enorme piazza d'armi con armerie a nord, caserme a est, stalle a ovest e il voto crepaccio di centinaia di metri a sud.

Gli altri altopiani sono in parte coltivati, in parte adibiti al pascolo e, chiaramente, dedicati ai minatori. Questi sono collegati per la maggior parte delle volte da strade, ma nei luoghi in cui era impossibile farne sono state addirittura costruiti dei ponti al ridosso dei larghi crepacci.

Una strada, anch'essa presidiata, dà accesso ad est delle montagne, tramite un passo. Questo è un luogo di enorme importanza strategica. Il marchese infatti parla correntemente molti dialetti nomadi e intrattiene rapporti con varie tribù dell'est.

Un altro edificio molto interessante è la “Pagoda”; un palazzo voluto dal marchese, situato in uno dei luoghi più alti raggiungibili, dove lavorano giorno e notte vari uomini di scienza sia nomadi che del granducato, che dell'impero stesso. Si è già detto in altra sede che oltre a varie altre ricerche si stanno qui facendo anche studi sulla polvere pirica.

La domanda che il nostro lettore si starà ora ponendo è certamente: come è stato possibile tutto ciò in un luogo così sperduto?

Le memorie storiche a riguardo sono vaghe, ma per trovare un collegamento con gli altri avvenimenti del mondo conosciuto bisogna tornare all'assedio di Abfall. Pare infatti che esso fu molto duro anche per un particolare molto curioso. Sembra infatti che in un momento molto importante della battaglia una grossa fetta della cavalleria al posto di intervenire com'era previsto scomparve misteriosamente nella nebbia. Il giorno era piovoso e poca la visibilità, ma proprio quando ci si aspettava l'appoggio della cavalleria essa venne a mancare. Nei giorni che seguirono questo misterioso evento alcuni villaggi nomadi e di Greyhaven furono trovati completamente rasi al suolo, come se un uragano fosse passato sopra di loro inghiottendoli.

Si ricorda inoltre, poco prima di questi accadimenti, la storia di un potente mago, che, dopo aver dato molto filo da torcere al granduca, scomparve misteriosamente il giorno prima dell'esecuzione capitale. Alcuni raccontano anche che apparve in volo il giorno seguente sopra il patibolo, gridando a gran voce: "La mia memoria non morirà e un giorno distruggerà il tuo lurido trono!". Le voci popolari aggiungono svariati particolari coloriti alla storia.

Il soprannome di questo mago? ... Uhr.

Forse qualche notizia in più esiste, ma l'unico luogo dove la si potrà trovare è la “Pagoda”, dove ben pochi hanno accesso.

Nella storia del granducato la città di Uhr appare già bella e costruita alcuni secoli dopo; quando l'esercito del Nur in esplorazione a sud, poco prima della fondazione di Tritt, si vide in un baleno circondato da centinaia di cavalieri armati di tutto punto. Quel giorno non ci fu nessuna battaglia tanto fu il timore che le armate di Uhr imponevano. Qualche giorno dopo Philip Kleodor di Uhr ricevette lo stesso Nur in città; gli accordi furono chiari, la confraternita fondata: Greyhaven deve essere distrutta!

Philip pochi anni dopo è fatto marchese dal duca sotto pressione della famiglia Dochkov di Abfall. Da ricordare però che la famiglia Kleodor fece partecipare alla cerimonia un attore e che non ha mai accettato di farsi chiamare marca di Greyhaven.

La Confraternita di Uhr

Per concludere sprecheremo ancora alcune parole riguardo alla confraternita. Essa fa oggi capo al marchese, da tutti chiamato il Maximo. Attualmente egli è Bgor II Kleodor.

I suoi due consiglieri, altresì detti Grandi Fratelli sono il conte di Abfall e Vamur Xion sacerdote di Yog-Shoggoth. Del consiglio dei fratelli fanno anche parte i baroni di Tritt Nur, Stadt, Teuer, Jahr e Satz, nonché alcuni sacerdoti di dei delle tenebre, i due più potenti negromanti delle baronie citate, un evocatore e la sporadica presenza del conte di Kunst in persona. Quest'ultimo preferisce comunque parlare da solo con il Maximo.

La confraternita ha pochi ma fidati contatti in gran parte del granducato, compresa la città di Benson, che mirano a conquistare il prima possibile. Si tratta comunque di persone preparate, che non sprecherebbero mai le loro opportunità di vittoria in una battaglia impari. La loro pazienza e tenacia è forte come lo è stato in passato quella del mago Uhr; essi continueranno a muoversi nell'ombra fin quando un giorno, sempre secondo i loro piani, insorgeranno contro il granducato e lo conquisteranno.