



Granducato di Greyhaven
Il Ducato di Surok

Aggiornato al 10/01/509

Informazioni sul Territorio

Introduzione

Il Ducato di Surok si estende a nord fino ai Laghi di Ostfold, a ovest fino al Grande Mare, e a sud/est fino al limitare del Meistwode; attualmente e' *Hadrien IV Hordkleist* a sedere sul trono ducale. La capitale e' posta alla foce del Fiume Valinor ed e' uno dei piu' grandi e fiorenti porti del Granducato.

Organizzazione politica.

Il Ducato di Surok è fin dai tempi della Guerra Civile e di Desmon Hordkleist legato a filo doppio alle sorti del Granducato, ed è il primo in ordine di successione qualora il Granduca muoia senza eredi. Pertanto le politiche del Ducato sono sempre in accordo con i dettami di Greyhaven, e le spinte independentiste vengono prontamente e decisamente represse.

L'attuale Duca *Hadrien IV Hordkleist* tuttavia sembra poco interessato dall'esercizio dei propri poteri, preferendo dedicarsi all' arte e agli ozi di corte; non e' un mistero che a Surok il potere sia nelle mani dell'ambizioso *Senescalco Galeault*.

La consueta suddivisione del territorio ducale in Contee e' rispettata, ma con importanti differenze rispetto al resto del Granducato. Per prima cosa le autorità centrali tendono a trattenere i privilegi nobiliari, preferendo affidare la gestione delle città e dei villaggi a Borgomastri e Connestabili da esse nominati. Queste cariche sono solitamente temporanee e mai trasmissibili in via ereditaria.

Secondariamente, in seguito ad un decreto emanato nel 488 tutti i benefici sui territori boschivi meridionali sono ritornati nelle mani del Duca. Attualmente il solo territorio facente capo all' autorità ducale e' praticamente pari a quello delle quattro contee rimanenti.

Note economiche e geografiche

Surok dispone di ingenti risorse naturali: il mare ad ovest ed una sterminata foresta a sud, per non parlare dei fiumi che fungono tanto da eccellenti vie di comunicazione che da risorsa per l'agricoltura.

Le terre coltivabili sono sfruttate secondo l'organizzazione curtense: comunità di contadini raccolti in villaggi coltivano campi e usufruiscono di pascoli nelle zone limitrofe pagando un fitto al Conte. I piu' poveri pagano questo tributo servendo addizionalmente nelle proprietà nobiliari per un numero di giorni settimanali variabile.

Il commercio marittimo ha subito un discreto sviluppo ma resta limitato a generi di lusso, ad appannaggio di nobili e benestanti del Granducato. Potenti famiglie di armatori si contendono il dominio delle lucrose rotte commerciali con le isole occidentali e verso il sud, e tra la popolazione di Surok corre voce che una buona parte dell'oro dei grandi mercanti fluisca nei forzieri del Senescalco per comprare le sue connivenze.

Una menzione particolare la merita il Miestwode, Bosco delle Nebbie, che copre l'intera regione meridionale del ducato. Un viandante che di buon ora si trovi a percorrere la Via del Fiume può scorgere senza alcuna difficoltà i lunghi pennacchi di vapore levarsi al di sopra delle colline boschive più a sud, mentre gran parte dei fossi è immersa nella bruma.

Numerose e bizzarre sono le credenze a proposito della nebbia: c'è chi ipotizza che nel profondo della foresta ci siano diverse valli allagate da un grande corso d'acqua, e che da queste paludi trovino origine i fitti banchi; la gente semplice resta convinta che la nebbia sia in realtà uno spirito malvagio, che si muove dalla sua tana nel cuore dei boschi per far smarrire i boscaioli e attirarli a tradimento verso qualche dirupo.

Chi ha un po' di sale in zucca ride di fronte a queste fantasticherie...ma in effetti è capitato che qualche cacciatore solitario sia svanito nella nebbia per non far mai più ritorno, o per lo meno così giurano gli anziani abitanti dei villaggi al limitare del bosco.

Città Principali

In generale

Tutti i centri del ducato hanno caratteristiche architettoniche simili: a causa del clima uggioso c'è una prevalenza di forme gotiche, con guglie appuntite e spioventi molto pronunciati; le strade lastricate sono strette e le costruzioni abbastanza addossate, con ballatoi che attraversano i vicoli a mo' di arcate. È frequente l'uso di doccioni e gargolle, e specie tra i mercanti è di moda decorare le proprie dimore con mascheroni ed altre stravaganze.

Surok

La capitale è una città contraddittoria in cui convivono lusso e miseria, rigore e permissività. Grandi famiglie mercantili gestiscono i loro traffici leciti e illeciti praticamente indisturbate mentre gli individui di estrazione più umile sono continuamente soggetti a vessazioni e sacrifici. Recentemente con lo scopo di finanziare un'ennesima spedizione navale è stato raddoppiato l'affitto della terra ai contadini dei sobborghi, e molti di essi sono convinti che la tassazione sia diventata intollerabile. Ci sono stati dei disordini, ma al momento la Guardia Civica sembra aver riportato la situazione sotto controllo.

Architettonicamente la città rispecchia le contraddizioni di cui sopra: da una parte i magnifici palazzi del Porto Vecchio, le sue bizzarre e pittoresche locande; dall'altra le casupole dei diseredati, immerse nella sporcizia e nel degrado.

Ostfold

La città e le terre circostanti sono amministrate dalla Contessa *Katherine Driebe*, cugina del Duca.

Gli agricoltori della contea affluiscono dai villaggi per la mensile fiera cittadina insieme ad artigiani, saltimbanchi e vagabondi di ogni sorta; la tradizionale *Grande Fiera di Mezza Estate* è invece un evento che richiama le genti di tutto il ducato. Giostre, tornei, spettacoli accompagnano per un'intera settimana le contrattazioni dei mercanti e i banchetti dei nobili.

Farsund

Farsund si stende all'ombra di ripidi colli, sovrastata dalla Rocca del Conte *Ludwig Heimer*.

È una comunità di abili artigiani e robusti boscaioli, gente con pochi fronzoli, schietta e con la testa sulle spalle. Eppure è bene non fare troppe domande sul Miestwode, specie dopo il calare del sole. Meglio invece spostare la conversazione su come il Conte abbia recentemente

sgominato una banda di briganti di passo. Pare che l'autorità sia molto rispettata da queste parti.

Ammerung

La città di Ammerung si estende su entrambe le rive del Fiume. Grazie alla posizione geografica favorevole essa e' un prospero centro commerciale e ci sono sempre carovane in arrivo tanto da est quanto da ovest. La cosa non puo' che fare piacere al vecchio Conte Eric Heimer, che con il principio del

“Chi vien da fuori paga dazio” ha sempre trovato di che rimpinguare i propri forzieri...e quelli della Chiesa di Dytros, di cui e' devotissimo fedele.

Halden

Situata all'imboccatura di una vasta baia, Halden e' un porto molto attivo, tanto per il commercio quanto per la pesca. Per il resto la regione e' molto tranquilla ed il Conte *Hans Driebe* non ha certo troppe gatte da pelare.

Guida alle città

<i>Baronia di</i> VRIEBOURG	
<i>Dimensioni della città</i>	Baronia del Ducato di Surok
<i>Aspetto della città</i>	Prevalenza di forme gotiche, con guglie appuntite e spioventi molto pronunciati; le strade lastricate sono strette e le costruzioni abbastanza addossate, con ballatoi che attraversano i vicoli a mo' di arcate. E' frequente l'uso di doccioni e gargolle, e specie tra i mercanti e' di moda decorare le proprie dimore con mascheroni ed altre stravaganze.
<i>Fortificazioni</i>	
<i>Luoghi di Culto</i>	Tempio di Gargutz, nascosto in una fattoria appena fuori città
<i>Locande e Osterie</i>	
<i>Mercato</i>	C'è un erborista fornito di ogni sorta di mercanzia, droghe, veleni e altro
<i>Pronto Soccorso</i>	
<i>Contatti</i>	Famiglia di Eriil C'è una vecchia druida che vive in una casetta fuori città, conosciuta da Ruig.
<i>Varie</i>	In questa città vivono i genitori di Aska e Yorik De Feis

<i>Contea di</i> FARSUND	
<i>Dimensioni della città</i>	Contea del Ducato di Surok
<i>Aspetto della città</i>	Farsund si stende all'ombra di ripidi colli, sovrastata dalla Rocca del Conte Ludwig Heimer. E' una comunità di abili artigiani e robusti boscaioli, gente con pochi fronzoli, schietta e con la testa sulle spalle. Eppure e' bene non fare troppe domande sul Miestwode, specie dopo il calare del sole. Meglio invece spostare la conversazione su come il Conte abbia recentemente sgominato una banda di briganti di passo. Pare che l'autorità sia molto rispettata da queste parti.
<i>Fortificazioni</i>	
<i>Luoghi di Culto</i>	Chiesa di Kayah, ci vive Sinead O' Connor, giovane predicatrice amica del Santo, Padre Gregor.
<i>Locande e Osterie</i>	
<i>Mercato</i>	
<i>Pronto Soccorso</i>	
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	A metà strada tra Farsund e Vestbruck c'è una stazione di posta e quattro case disintegrate dai demoni evocati inavvertitamente da Flaherty con la Pietra della Luna.

<i>Baronia di</i> VESTBRUCK	
<i>Dimensioni della città</i>	Baronato del Ducato di Surok
<i>Aspetto della città</i>	Molto cupo: gli alberi fuori alle mura sono ornati da cadaveri impiccati che si decompongono pian piano agli elementi, divorati dai corvi. Architetture gotiche, balconi e doggioni incombono sulle strette strade lastricate.
<i>Fortificazioni</i>	La città è fortificata ed è vietato introdurre armi all'interno. Ci sono molte guardie in giro, è una città assai militarizzata.
<i>Luoghi di Culto</i>	
<i>Locande e Osterie</i>	
<i>Mercato</i>	
<i>Pronto Soccorso</i>	
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	

<i>Contea di</i> AMMERUNG	
<i>Dimensioni della città</i>	Contea nel Ducato di Surok
<i>Aspetto della città</i>	La città di Ammerung si estende su entrambe le rive del Fiume. Grazie alla posizione geografica favorevole essa e' un prospero centro commerciale e ci sono sempre carovane in arrivo tanto da est quanto da ovest. La cosa non puo' che fare piacere al vecchio Conte Eric Heimer, che con il principio del "Chi vien da fuori paga dazio" ha sempre trovato di che rimpinguare i propri forzieri...e quelli della Chiesa di Dytros, di cui e' devotissimo fedele.
<i>Fortificazioni</i>	
<i>Luoghi di Culto</i>	Chiesa di Pyros con annessa caserma dei paladini
<i>Locande e Osterie</i>	
<i>Mercato</i>	
<i>Pronto Soccorso</i>	
<i>Contatti</i>	Valis Pfanner, nano mercante birraio che vive in un bel palazzo in centro con la sua compagna Karla, amico di Daniel l'elfo. Vardanas, contatto di Valis, che gestisce barche sul fiume verso Feith
<i>Varie</i>	