

Il villaggio di Reiliam si trova nella zona meridionale dell'**Altopiano del Tuono**, nei territori formalmente appartenenti al **Ducato di Feith**, al centro della **Valle delle Acque Amare**.

Fino alla **Guerra delle Lande** Reiliam era governato dalla famiglia **Frost** il cui capofamiglia, **Eric Frost**, si schierò al fianco del Barone, e con lui combattè fino alla morte insieme alla quasi totalità degli uomini abili del villaggio.

Dopo un breve periodo di anarchia, Reiliam si è unito alla **Lega del Torto**, una confederazione di abitati autoproclamatisi liberi, che si prestano mutuo aiuto e sostegno contro le numerose minacce esterne.

LUOGO

Tipo: villaggio

Popolazione: circa 398 abitanti

Storia

Fino alla Guerra delle Lande

Il villaggio di Reiliam nasce in epoca Khan come piccolo agglomerato di fattorie, si allarga con il passare degli anni e si dota di una prima palizzata di legno, di una locanda e di qualche altro edificio comune. L'area circostante, nonostante il clima rigido, è piuttosto fertile e viene coltivata prevalentemente a patate, cavoli e carote, ma soprattutto si presta alla pastorizia: nel *cronache di un sognatore*, testo risalente al 358 p.f., redatto dal viaggiatore deliota **Minucius Magnus**, viene citato il "formaggetto di Reiliam" come una prelibatezza locale. Il riferimento nel testo del Magnus è l'unica testimonianza scritta sul passato di Reiliam, che certamente già aveva questo nome ai tempi della fondazione del Ducato di Feith.

La famiglia Frost ha origini autoctone, non si ha memoria di quando sia stata insignita della titolarità della piccola Signoria: è probabile che i Frost fossero i padroni di una delle prime fattorie attorno a cui si è creato l'agglomerato e che in seguito siano stati formalmente riconosciuti dal Duca di Feith.

Allo scoppio della Guerra delle Lande il Dominus Eric Frost onora il suo vincolo di vassallaggio combattendo al fianco del Duca fino alla sconfitta. Egli stesso perde la vita sul campo di battaglia, insieme al figlio maggiore Forley e a buona parte degli uomini abili del villaggio.

L'anarchia

Con la morte del Dominus si abbatte su Reiliam un periodo di anarchia, durante il quale bande di disertori, predoni e sbandati di ogni sorta saccheggiano le poche risorse rimaste, distruggono molti edifici e seminano il terrore tra gli smarriti superstiti.

Trascorrono mesi di violente rivalità tra gruppi di briganti che si contendono il controllo della zona. Infine, nella primavera del 516, qualcuno sembra prevalere: con un ultimo bagno di sangue nella piazza cittadina, **Logen Moorcock** e i suoi compagni, con l'aiuto di **Mathwin Graendal** e **Matrim Saidar**, provenienti dai vicini villaggi di **Yaqum** e **Aràk**, fanno strage dei rivali e prendono il pieno controllo di Reiliam.

La Lega del Torto

Con l'uccisione nella piazza di Reiliam dei suoi rivali, Logen sancisce l'ingresso del villaggio nella **Lega del Torto**, una confederazione di abitati autoproclamatisi liberi da ogni vincolo feudale, autonomi e legati esclusivamente da un accordo di mutua difesa.

Sin da subito la Lega ha numerose emergenze da affrontare: i **Risvegliati** nella zona non costituiscono una minaccia mortale come più a Nord, grazie ad una conformazione del territorio che lo rende naturalmente più difendibile; è necessario comunque istituire punti di avvistamento e sistemi difensivi per intercettare i pochi Raminghi che rischiano di avvicinarsi troppo ai villaggi. Un problema più impellente è costituito dalle numerose bande di briganti e disertori che vorrebbero continuare a saccheggiare liberamente la zona e malvolentieri vedono l'instaurarsi di un sia pure rudimentale ordine. Ci sono gravi problemi di approvvigionamento di viveri e di generi di prima necessità, manca manodopera per ricostruire gli edifici distrutti, sono stati annientati tutti i commerci e le strade sono inservibili.

A tutto questo la Lega, e in particolare Logen Moorcock, risponde con il pugno di ferro, adottando il metodo del *rastrellamento*. Durante la primavera e l'estate del 516 Logen e i suoi più fedeli compagni, insieme ad alcuni uomini scelti di Yaqum e Aràk, battono le aree intorno ai villaggi della Lega, le fattorie isolate, gli abitati parzialmente in rovina, e rastrellano uomini, donne e animali, insieme a tutto quel poco che c'è ancora di utilizzabile, come attrezzi e suppellettili.

La rinascita del villaggio

Benchè molto dura, la linea politica di Moorcock si rivela efficace per proteggere il villaggio e per ricreare le condizioni minime di sussistenza per i suoi abitanti. Il regolamento cittadino, comunemente chiamato **La Legge**, viene rispettato dalla totalità dei suoi abitanti, anche perchè sono previste pene severissime per qualsiasi sua violazione.

La schiavitù è ammessa e incoraggiata, al punto che la fama di Reilian come centro di scambio e compravendita di schiavi si diffonde anche oltre i confini dell'Altopiano.

Il villaggio e i suoi dintorni

Reiliam domina un ampio scorcio della **Valle delle Acque Amare**, ed è circondato da una doppia palizzata in legno, la più esterna alla base della collina e la più interna alla sua sommità, al limitare del villaggio vero e proprio. Intorno al villaggio, nella Valle delle Acque Amare, ci sono poche fattorie abitate, la maggior parte di esse è in stato di abbandono. Due torrette di osservazione, *La Destra* e *La Sinistra*, sorvegliano i due accessi più praticabili alla valle.

La piazza principale, detta anche Piazza della Gogna

Al centro di Reiliam c'è una piazza piuttosto ampia in terra battuta, su cui troneggia un palco dove spesso viene allestita la gogna. Affisso ai piedi del palco c'è l'intero regolamento cittadino su una tavola di legno e tutte le punizioni previste per le sue violazioni.

Sulla piazza si affacciano tutti gli edifici più importanti di Reiliam.

La Locanda Da Mancio

La Locanda Da Mancio è la più grande locanda di Reiliam. Inizialmente era poco più di una mescita per gli abitanti del villaggio ma in seguito, con lo svilupparsi del traffico di schiavi, ha cominciato ad ospitare anche alcuni saltuari mercanti e visitatori di fuori, insieme alle loro scorte. E' un edificio a due piani, con numerose stanze piuttosto spoglie, una grande stalla e, al piano terra, una sala comune usata come mescita. C'è anche un piano seminterrato, ampio, simile ad una cantina, saltuariamente utilizzato per trattative commerciali che necessitino di una certa riservatezza.

La bottega di Mac il Fabbro

Specializzato in catene e collari per gli schiavi, esperto in lucchetti e gabbie. Buon amico e fedelissimo di Logen.

Il Fogname

Baracca fatiscente ai margini della Piazza della Gogna, dove viene ospitata una casa di malaffare estremamente spartana. Ospita poche ragazze dall'aria smunta, probabilmente schiave, sorvegliate da **Rudd Kroy**, vecchio amico di Logen e suo miglior balestriere. Si dice che tra le ragazze ci sia anche una figlia di Eric Frost, **Miriam Frost**, miracolosamente sopravvissuta alla guerra, ma non sussistono prove al riguardo: è lo stesso Rudd ad alimentare questa leggenda per rendere più invitante la visita al Fogname.