

Krandamer (ducato) luogo

LUOGO

Tipo: ducato

Popolazione: sconosciuta

Secondo per estensione solo al Ducato di Greyhaven, Krandamer rappresenta per molti aspetti il cuore politico del Granducato: le famiglie nobiliari che si suddividono i suoi territori sono spesso potenti e spregiudicate, e non di rado cedono alla tentazione di ricorrere alle armi per ingrandire ulteriormente i propri possedimenti a discapito di chi si ritrova debole o isolato. Tale attitudine inquieta ed aggressiva ha portato nel corso dei decenni ad una marcata presenza sul territorio di eserciti e compagnie di ventura in armi, che spesso si scontrano in conflitti brevi quanto sanguinosi combattuti all'ombra della Chiesa, quando non in aperta contraddizione con suoi principi. Lo scontro di valori tra Stato e Chiesa è una costante che si ritrova spesso nelle cronache di Krandamer: una delle rappresentazioni più emblematiche di tale conflitto è il **Palio delle Gilde e dei Clan**, che dall'anno 409 costituisce senza dubbio l'evento annuale più importante e atteso di tutto il Ducato: il palio è l'arena privilegiata in cui i Feudatari mostrano pubblicamente la propria forza e influenza, si scambiano informazioni e stringono alleanze cruciali e durature. L'importanza politica e diplomatica assunta dalla competizione sono sufficienti a non renderlo ormai indifferente alla stessa **Chiesa della Luce**, che malgrado l'atteggiamento di condanna formale da sempre mantenuto nei riguardi della competizione si rende partecipe dell'evento a vari livelli.

Storia

Dal 265 al 299

La guerra civile e la fine di un sogno

Nell'anno 265 il Granduca di **Greyhaven**, **Robert Garret**, muore inaspettatamente senza lasciare eredi: scompare così la Dinastia dei Garret, che verrà ricordata nei secoli a venire per aver portato all'indipendenza i territori a Nord delle Allston. Il decesso è comunque un brutto colpo per la stabilità del **Granducato**, i cui confini non sono ancora del tutto saldi: inoltre, mancano dei criteri per la successione riconosciuti dalla totalità dei Duchi. Le prime settimane vengono vissute in un'atmosfera di tensione: la nobiltà feudale dei vari Ducati aspetta l'evolversi degli eventi, preparandosi a ciò che sarebbe accaduto di lì a poco.

A ventuno giorni dalla morte di Robert Garret, l'anziano Duca di **Krandamer** **Adolf Hauland**, comandante in capo dell'Esercito di Greyhaven fin dai tempi del Granduca Harald, decide di assumere il comando del Paese, entrando con le sue truppe nella Capitale ed auto-proclamandosi Granduca. L'esercito è con lui e così i cittadini di Greyhaven, che rivedono nella figura del grande condottiero i tratti e la tempra del Primo Granduca.

Ma una presa di posizione tanto temeraria non poteva essere accettata dagli altri Duchi, che potevano vantare sul Paese gli stessi diritti del Generale di Krandamer: l'insurrezione non tarda a farsi attendere, sprofondando Greyhaven in una sanguinosa guerra civile. Durante l'inverno, il Duca di **Surok** **Desmon Hordkleist** prende l'iniziativa, percorrendo con i suoi uomini il corso del fiume Valkner con l'obiettivo di entrare nella capitale dall'alto: anche il Duca di **Amilanta** **Fergus DeMoine** decide di partecipare all'opera di liberazione, conducendo i suoi uomini all'interno dello stesso Ducato di Krandamer. Nonostante la grande disparità di forze, **Adolf Hauland** riesce a difendersi per tutto l'inverno grazie ad un'ottima strategia militare, favorito anche dalle condizioni climatiche in cui ci si trovava a combattere: con l'arrivo della primavera, però, le forze al comando del Duca di Surok riescono ad aprirsi la via per la capitale, arrivando alle porte di Greyhaven all'inizio di Aprile. Il Granduca **Adolf Hauland**, malgrado il favore popolare, viene giustiziato nel palazzo dopo un assedio durato due lunghi mesi.

Pochi giorni dopo la morte del Duca l'esercito di Krandamer si arrende agli uomini di **Fergus DeMoine**, che avanzano a grandi passi verso il centro del Ducato arrivando a minacciare la stessa città Ducale: gli ufficiali di **Amilanta** mantengono il controllo delle città di **Stolberg** e di **Kronach** e dei territori ad esse relativi, destituendo i feudatari locali. La guerra viene fermata pochi mesi dopo dal Granduca **Desmon Hordkleist**, che prende la magnanima decisione di lasciare alla dinastia **Hauland** il controllo del Ducato di **Krandamer** a seguito di una dichiarazione di resa incondizionata e all'abiura delle gesta compiute da **Adolf Hauland**.

L'anno 267 si apre all'insegna della disfatta per le genti di Krandamer: i sogni di gloria auspicati dal defunto Duca sono destinati a tramontare, e per i suoi eredi si prospettano lunghi e faticosi anni in cui dover ricostruire quanto la guerra aveva distrutto.

Lo spettro del colera e gli anni delle tenebre

Ma la cattiva sorte non ha ancora chiuso completamente i conti con le sfortunate genti di **Krandamer**: appena un anno dopo, nel 268, scoppia infatti una terribile epidemia di colera, che da Greyhaven non tarda a diffondersi in quasi tutte le grandi città del Granducato: la popolazione di Krandamer è completamente impreparata di fronte a questa calamità, che imperverserà sul territorio per oltre un anno e mezzo mietendo numerosissime vittime tanto nelle città quanto nelle campagne: lo stesso Duca di Krandamer **Fevran Hauland** (figlio del defunto Adolf) cade vittima del morbo nel 269, per morire nel giugno di quello stesso anno senza lasciare eredi.

Il Ducato di Krandamer resterà senza una guida per più di tre mesi, in balia del colera e del terrore; le cronache dell'epoca testimoniano con efficacia la gravissima situazione di quel periodo: la popolazione viene descritta come in

preda al panico, incapace di organizzarsi e di trovare nella fede per gli Dei o per i governanti il coraggio per reagire; gli anni dal 268 al 270 vengono visti come una punizione divina per la disfatta degli Hauland, e passeranno alla storia come "gli Anni delle Tenebre". Finalmente, verso la fine dell'anno 269, l'arrivo delle piogge incomincia a ridurre progressivamente le dimensioni dell'epidemia, il cui spettro svanirà con l'arrivo del nuovo anno.

Il 270 si apre con l'ascesa al comando del Ducato da parte del Conte di **Loran Sedrik Zarnoff**, detto "l'Astuto": il Conte, personalità di spicco del Ducato e individuo di provata fiducia e lealtà, viene sottoposto all'approvazione del Granduca dalla maggior parte delle Dinastie Nobiliari di Krاندamer nel corso di un consiglio tenutosi a **Varel**, ed organizzato dalla Contessa **Stéphànie deSartre**. Al consiglio, che conta la presenza dei Conti di **Loran**, **Varel**, **Zedar**, **Havel**, **Estin** e di numerosi Baroni, si discute anche della situazione che vede le due città di **Kronach** e **Stolberg** ancora sotto il controllo di **Amilanta**. **Sedrik Zarnoff** sale quindi al comando con una serie di difficili compiti all'orizzonte, sotto gli occhi di un Feudo in piena crisi economica e con la popolazione allo stremo delle forze.

Il "Duca astuto" e la nascita delle Gilde

Sedrik Zarnoff governa il Ducato di Krاندamer per 30 lunghi anni di ricostruzione, durante i quali si guadagnerà il soprannome di "Astuto": la sua grande esperienza di governo, unita alla tempra nell'affrontare le situazioni ed all'acume politico dimostrato, consentiranno al Ducato di tirarsi fuori da una situazione che sembrava senza via d'uscita: la guerra, la fine della dinastia degli Hauland e l'arrivo del colera avevano infatti provocato un vero e proprio crollo della fiducia nelle istituzioni (politiche e religiose) da parte della popolazione; alcuni dei governanti ai margini del Ducato avevano inoltre sospeso il pagamento della decima, lamentando una crescente insofferenza nei confronti dell'autorità ducale e dando vita ad istanze di autonomia e separazione. La credibilità del Duca era inoltre messa in forte discussione dalla presenza delle truppe di **Amilanta** nel territorio di Krاندamer, che mantenevano il controllo di molti territori ad Est del fiume Duras: tanto Amilanta quanto Surok venivano infatti visti dai cittadini di Krاندamer come i principali responsabili delle disgrazie del Ducato, e questo ostacolava non poco l'economia di un paese che aveva un assoluto bisogno di commerci.

E' proprio questo il primo dei problemi affrontati dal nuovo Duca: sfruttando la posizione geografica di Krандamer, **Sedrik Zarnoff** si impegna per far sì che venissero stabilite delle rotte privilegiate volte a collegare, mediante carovane, i territori del ducato di Greyhaven con i Temi settentrionali dell'Impero di **Delos**: la pianificazione e la realizzazione delle rotte vengono affidate al brillante inventore e costruttore **Thomas Ferguson**. Nel giro di pochi mesi il Passo di Dagorn acquista una notevole importanza per l'economia dell'intero Granducato tanto da spingere persino il nuovo Granduca **Desmon Hordkleist** a riconoscere pubblicamente la grande importanza commerciale dell'iniziativa, che porterà ben presto spezie e stoffe pregiate direttamente nella Capitale; non molti anni più tardi, la via sterrata che da sempre collegava Krандamer con Greyhaven viene sostituita dalla lunga e lastricata **Via dell'Alba**: i servizi dell'ingegnoso **Thomas Ferguson** verranno richiesti persino in occasione della costruzione dell'acquedotto di Greyhaven.

Questi importanti traguardi commerciali consentirono al Duca di disporre delle prime risorse con cui poter far fronte agli altri problemi, e furono merito soprattutto dell'accordo stipulato da **Sedrik Zarnoff** con i medi e grandi mercanti della Baronia di **Galder**, che già da tempo sfruttavano il passo di Dagorn per i commerci interni al Ducato. La progressiva estensione del mercato e il basso livello di tassazioni pattuito con il Duca porteranno quei mercanti ad accumulare enormi ricchezze parallelamente alla ripresa di Krандamer, unite ad una grande influenza con gli ambienti di corte: il tutto culminerà nell'anno 279 con la fondazione della prima grande Gilda di Krандamer: la **Gilda dei Mercanti**.

I rapporti con **Amilanta** riprendono a partire dall'anno 275, a seguito dell'investitura di **Authier Bolton**, primo Duca di **Amer**. Il Duca Sedrik si reca personalmente in visita alla nuova Capitale, recentemente ricostruita ad opera dei Nani, e incomincia a ricomporre la frattura diplomatica che in quegli anni si era venuta a creare: anche il popolo di Krандamer, dopo lo sconcerto iniziale, incomincia a considerare la "nuova" Amer diversa dall'antica e odiata Amilanta. Questa visione dei fatti viene confermata nel 276, quando il Duca di Amer richiama i suoi uomini e restituendo i territori occidentali alle legittime Dinastie di Krандamer.

I feudi, finalmente riuniti al Ducato, portavano però ancora i segni della guerra: ancora una volta vengono richiesti i servizi dell'infaticabile **Thomas Ferguson**, tornato a Krандamer nel 278: è soprattutto lui a progettare e coordinare i lavori di ricostruzione, eseguiti da moltissimi operai della zona. Con l'obiettivo di facilitare e velocizzare i lavori, il Duca investe grandi somme di denaro per portare all'interno di quei feudi il maggior numero possibile di lavoratori, che in quegli anni diventano una risorsa di prim'ordine per il Ducato. Poco tempo dopo, nell'anno 286, questa importanza crescente avrà modo di affermarsi ulteriormente con la fondazione della **Gilda dei Costruttori**, che vedrà al suo interno un numero crescente di **Nani della Rocca**.

Le cattive notizie di quegli anni provengono principalmente dal fronte est del Ducato: i feudatari dei territori lungo il fiume Alcor sono a più riprese protagonisti di battaglie sanguinose sia tra loro che con la vicina Benson; le numerose guerre destinate a scoppiare in quella zona anticipano un problema destinato a durare nei secoli, destinato a scavare una profonda frattura tra i Baroni del fiume Alcor, accomunati sempre di più ai bellicosi feudatari di **Benson**, e i governanti dei territori più interni. Proprio in quei territori devastati dalla guerra nascono, a partire dal 290 e nel corso

negli anni successivi, le prime compagnie di ventura: si tratta di truppe mercenarie organizzate, solitamente comandate da un ufficiale dell'esercito o da altre personalità militari indipendenti dai feudatari locali, pronte a offrire i loro servizi dietro compenso.

La nascita dei Clan

In aperta opposizione ad esse, sempre in quel periodo, nascono i **Clan**, simili per struttura alle compagnie di ventura ma caratterizzati dall'estrazione aristocratica della famiglia e/o dinastia alla quale appartengono i loro membri originari, al vertice della quale vi è il cosiddetto capo clan: caratteristiche distintive di ciascun Clan sono il riconoscimento formale dei privilegi dinastici della famiglia originaria da parte del Duca e l'adesione obbligatoria di tutti i suoi membri alle medesime regole comportamentali, nella maggior parte dei casi affini al giuramento dei cavalieri nei confronti del loro signore. Gli stessi privilegi dinastici riservati alla famiglia a capo di ciascun Clan sono anch'essi simili a quelli attribuiti ai cavalieri: al capo clan viene inoltre attribuita la facoltà di estendere i privilegi dinastici a elementi di provata fiducia e fedeltà, elevando di fatto anch'essi ad uno "status" simile a quello di cavalieri. Questo è uno dei motivi per cui la maggior parte dei Clan raduna attorno a sé una quantità di combattenti molto superiore al numero dei suoi elementi originari, rendendoli di fatto rilevanti sul piano militare come e più delle compagnie di ventura.

Dal 300 al 372

Gli anni delle guerre interne

Il Duca **Sedrik Sarnoff** muore nell'anno 299 all'età di 67 anni, fallendo per un soffio l'ultimo obiettivo che si era prefissato: portare il suo paese nel quarto secolo della Fondazione. Il Ducato passa quindi nelle mani del figlio **Theoden**, condannato dalla sorte a essere lo sfortunato successore di un personaggio eccezionale: nonostante i tentativi di impostare una continuità con l'operato del padre, infatti, **Theoden** assisterà impotente ai numerosi scontri militari che cominceranno di lì a poco ad opera di nobili scontenti e poco rispettosi nei confronti dell'autorità centrale.

Nell'anno 303, il Barone di Velsar **Tyron Pornston** viene decapitato di fronte alla moglie ed ai 2 figli dal suo acerrimo nemico, il perfido Visconte di **Eren Dylear Thron**: il Visconte unifica provvisoriamente i Feudi, eleva **Eren** a Contea e pretende il riconoscimento del suo nuovo status: l'intervento del Duca è tardivo principalmente per via del notevole impedimento costituito dalla Foresta di **Ghastwode**: bisognerà aspettare il 305 per vedere la situazione risolta dal Conte di **Estin**, che ridimensionerà le ambizioni del Visconte al prezzo di gravi perdite tra i suoi soldati. **Dylear Thron** si rende nuovamente protagonista nel 307, quando nel nome di **Dytros** piomba con il suo esercito sulla città di Kyron, accusando il Borgomastro di condurre una vita dissoluta e lontana dagli Dei della Luce. La città viene bruciata nell'anno 308, e il Borgomastro deportato a **Eren**: verrà processato e giustiziato poche settimane dopo. Sempre nel 308, la Baronia di **Sontar** si impadronisce della piccola città di **Arion**, controllata fino a quel momento direttamente dalla Contea di **Havel**: lo stesso Conte tende a disinteressarsi della faccenda, consentendo in pratica l'annessione. All'interno della città di Arion i cittadini organizzano una resistenza armata contro le truppe del Barone invasore: ne risulta la formazione dell'Antico **Clan del Pugnale**, considerato il più antico Clan di Krandamer a tutt'oggi esistente.

Negli anni successivi, in tutta la zona ad Est della Foresta di **Ghastwode** si assiste ad un proliferare di piccole guerre locali e di Clan interni agli eserciti, che spesso si distinguono per il loro operato, mentre ad Ovest le Gilde consolidano il proprio potere: si assiste ad una vera e propria "divisione territoriale" di un territorio che da un lato, forse per la maggiore vicinanza con la Capitale e con l'ambiente aristocratico, si sviluppa in senso politico ed economico, mentre dall'altro dà libero sfogo alle ambizioni dei potenti ed alle operazioni militari. La stessa popolazione, lontana da questi giochi di potere, appare disorientata: di lì a poco, infatti, si verifica un ritorno alle tradizioni ed un riavvicinamento alla religione.

All'interno delle città ad Ovest, intanto, la ricostruzione è finita, e le città cominciano ad ampliarsi ed a raccogliere al loro interno un numero di persone sempre maggiore: si apre un periodo di relativo benessere e di prosperità, in cui i cittadini, lontani dalle battaglie combattute ad Est, sono i principali artefici del proprio benessere: questo rinforza i legami che nascono in questo periodo tra le varie classi di lavoratori, destinati a consolidarsi negli anni a venire: nel 318 nasce a **Stolberg** la **Corporazione degli Artigiani**; nel 323, a **Kronach**, si assiste all'inaugurazione del Palazzo della **Gilda dei Costruttori**; nel 336, le guide Naniche dei passi delle Allston a sud di **Wolgast**, insieme ad alcuni piccoli mercanti locali, istituiscono la **Corporazione dei Montanari**, avente uno scopo principale: trovare un modo di giungere a Delos sfidando le Allston, trovando un percorso alternativo ai passi di **Madyran** e di **Dagor**. La Corporazione dei Montanari diventerà in seguito, con l'unione degli **Esploratori del Ghastwode**, la **Corporazione delle Guide e degli Esploratori**.

Nei territori ad Est si segnala la formazione, nel 316, del **Clan dell'Aquila** (Contea di **Estin**), cui si contrappone, nel 317, il **Clan del Lupo** (Baronia di **Eren**). Nel 318, un ufficiale della Contea di **Havel** abbandona l'esercito di Krandamer con i suoi uomini migliori, per andare a combattere a **Benson**: 2 anni dopo, al loro ritorno, prenderà vita il **Clan dei Corvi Neri** di **Havel**, caratterizzato a tutt'oggi da una grande preparazione militare e destinato a un avvenire di notevoli successi sul campo.

Nel frattempo, la situazione ai vertici del Ducato cambia: nel 314, a **Theoden Sarnoff** succede il figlio **Keblach**: il nuovo Duca dimostra di avere una tempra maggiore rispetto a quella del padre: intima più volte la cessazione delle guerre fratricide nei feudi ad Est del **Ghastwode** e minaccia più volte l'intervento militare dell'Esercito Ducale. L'occasione di mettere in pratica quanto dichiarato arriva ben presto: nel 321, infatti, il Marchese di **Eltar Ghuntar Lancelot** si dichiara indipendente, rimette al Duca il ruolo di Contestabile del **Ghastwode** (titolo, c'è da dire, piuttosto accessorio) e si proclama Duca di **Eltar**. Questa impertinente dichiarazione, che costerà la testa al Marchese di Eltar, provoca comunque una guerra che durerà quasi due anni (321-323) per colpa della scarsa conoscenza del **Ghastwode** da parte delle truppe Ducali. Alcuni dei più esperti e coraggiosi abitanti locali (noti come gli **Esploratori del Ghastwode**), che in questa occasione acquistano una notevole importanza, si uniranno poi ai Montanari di Wolgast per formare la **Corporazione delle Guide e degli Esploratori**. Nel corso della guerra, i migliori arcieri elfi e umani al servizio del Marchese di Eltar danno vita al **Clan della Freccia**: il Clan, vero e proprio terrore dell'esercito di Krandamer, da molti guardato con simpatia per le numerose azioni eroiche compiute nelle ultime fasi della guerra, sopravviverà ai suoi Comandanti, giustiziati in blocco a seguito della liberazione di **Eltar** da parte delle truppe Ducali nell'anno 323.

A Keblach succede, nel 334, il nipote Veblen; ultimo rappresentante della Dinastia dei Sarnoff, Veblen si dedicherà ben poco all'amministrazione dei territori, preferendo occupazioni come la caccia, i viaggi e l'amor cortese: nel corso degli 14 anni del suo governo, non avvengono comuni fatti di grande importanza. Muore all'inizio dell'anno 348, dopo aver contratto una violentissima febbre mentre si trovava in visita nei territori di **Feith**.

Nell'anno 349, per la seconda volta nella storia di Krandamer, i Conti si riuniscono a **Varel** per stabilire chi avrà il compito di assumere la reggenza del Ducato. A differenza di quanto accaduto nel 270, ora la situazione di Krandamer è tutt'altro che disperata, e il ruolo di Duca non è più visto come un incarico gravoso. Le tensioni che si manifestano al concilio in merito alla faccenda mettono subito in chiaro che la decisione sarà sofferta e contestata specie per via della comparsa, attorno al tavolo delle trattative, di nuovi ed inattesi interlocutori: si tratta delle **Gilde** e delle **Corporazioni**, la cui influenza negli ambienti di corte a Krandamer e nelle contee occidentali riveste ormai un ruolo di primo piano. Si tratta ovviamente di una comparsa "informale", che si manifesta per volontà degli stessi Conti sotto forma di interessi comuni, che comunque è destinata a fare la differenza: dopo molte discussioni ad essere presentato all'approvazione del Granduca è il Conte di **Varel Edgar deSartre**. La nomina suscita numerose rimostanze da parte dei Feudatari dei territori ad Est del **Ghastwode**, in particolare del Conte di **Estin**, escluso nonostante l'ottimo operato svolto nei territori dell'Alcor: la decisione sfavorevole al Conte di **Varel** sembra dovuta soprattutto al timore dei Conti dei territori occidentali nei confronti dei nobili provenienti dai feudi ad Est del **Ghastwode** considerati, non del tutto a torto, turbolenti e non del tutto affidabili. Fortunatamente per il nuovo Duca, il Conte di Estin preferì sfogare il suo risentimento in modi diversi dal minacciare la sicurezza del Granducato: nell'anno 357, infatti, parte con il figlio in direzione di Greyhaven, per prendere parte alla "Campagna del Nord" promossa dal Granduca Goran Zeumann: nessuno dei due tornerà da quell'impresa.

Il contributo delle **Gilde** alla nomina di **Edgar deSartre**, confermato dal Granduca nell'anno 350, è reso esplicito nel maggio di quello stesso anno a seguito della firma del **Patto delle Gilde**: si tratta di un lungo documento contenente il riconoscimento formale di alcuni diritti delle **Gilde** e delle **Corporazioni** descritti come "sacri e fondamentali", tra cui la possibilità di avere una guardia personale e indipendente da quella cittadina, un notevole ampliamento ai poteri ed alle facoltà del **consiglio dei Maestri** ed una serie di editti Ducali a vantaggio dei **patti di assistenza** tra affiliati.

Il governo del Duca deSartre dura fino all'anno 371: durante questi anni la violenza degli scontri ad est del **Ghastwode** è destinata ad incrementare: la prolungata assenza del Conte di **Estin**, uomo di grande statura e che ben riusciva a tenere a bada i suoi Baroni, è il pretesto per ulteriori rivolte e insurrezioni da parte del popolo e dei feudatari locali. La notizia dei tumulti si diffonde rapidamente, provocando sdegno e indignazione in tutti i territori dell'Ovest. A **Krandamer**, la situazione di elevata ingovernabilità delle Baronie dell'Est spinge alcuni nobili a passare all'azione: nell'anno 361 viene fondata nella città di Krandamer la **Gilda della Spada**, nella quale confluiscono cavalieri, aristocratici, ufficiali e cadetti provenienti dalle più influenti e prestigiose famiglie della capitale. La Gilda pone le sue lame al servizio del Duca, nella speranza di un prossimo intervento dell'Esercito di **Krandamer** verso Est. Tali aspettative vengono però smentite dalla cautela di Lord **Edgar**, che manterrà di fatto una politica non interventista fino alla sua morte.

Dal 370 al 404

Il Duca Duncan e la Spedizione dell'Alcor

Al Duca **Edgar deSartre** succede, nell'anno 371, il figlio **Duncan**, che abbandona il titolo di Conte di **Varel** in favore del fratello minore **Vincent**. L'obiettivo principale che si prefigge il nuovo Duca è quello di interrompere definitivamente i sanguinosi scontri ad Est del **Ghastwode**, che da oltre un decennio costituiscono la principale spina nel fianco del Ducato. L'intervento è reso quantomai necessario dalle pressioni operate dall'aristocrazia di **Krandamer** e dal suo nuovo braccio armato: la **Gilda della Spada**, che **Edgar deSartre** ha tutta l'intenzione di utilizzare.

Gli anni compresi tra il 371 e il 373 vedono un massiccio impiego di forze dell'esercito Ducale ad Est: la pianificazione strategica e la *leadership* tattica delle spedizioni sono affidate alla **Gilda della Spada**, che da quel momento in poi

acquisterà un ruolo di primo piano nell'organizzazione dell'Esercito del Ducato. L'anziano sir **Gunther Frost**, il primo storico Gran Maestro della Spada, viene insignito del rango di comandante dell'esercito ducale.

La campagna prende il nome di *Spedizione dell'Alcor*. Per quasi due anni le forze di **Krandamer** restano impegnate ad est del **Ghastwode**, superando le difficoltà dovute alle asperità del terreno e affrontando gli eserciti delle Baronie in rivolta.

La nascita della Gilda dei Mercenari

La *Spedizione dell'Alcor* termina all'inizio del 373 con un successo solo parziale: le insurrezioni sono state soffocate, ma il ripristino degli antichi privilegi si rivela più complicato del previsto: l'intervento Ducale, quantunque finalizzato a favorire il ritorno al potere delle legittime casate, viene percepito in più di un feudo come miope, ingiusto e parziale. L'unica cosa che impedisce agli antichi rancori di prendere il sopravvento è la prolungata presenza sul territorio dell'Esercito Ducale, il cui approvvigionamento diventa peraltro sempre più costoso.

L'esigenza di ritirare l'esercito mantenendo una forma di controllo territoriale ad Est spinge il Duca **Duncan** a prendere una decisione sorprendente, destinata a cambiare radicalmente le sorti dei feudi orientali del Ducato. La **Gilda della Spada** viene incaricata di prendere contatti con le numerose compagnie di ventura presenti sul territorio, legando i loro comandanti ad un accordo di collaborazione suggellato con la Contea di **Krandamer** volto al pattugliamento attivo dei territori liberati e alla difesa dei loro confini. Lo stratagemma consente al Duca di poter contare su un nutrito contingente di uomini armati nativi della zona ed esperti del territorio e, soprattutto, di impedire l'utilizzo di quelle stesse risorse alla nobiltà locale.

La decisione consente all'esercito di **Krandamer** di tornare a casa e per questo incontra un certo favore popolare, ma suscita un profondo sconcerto nell'aristocrazia di **Krandamer**: il Duca viene accusato di sperperare ingenuamente i soldi del feudo per foraggiare masnadieri e avanzi di galera privi di senso dell'onore. Nonostante le critiche Lord **Duncan** porta a termine il suo piano, recandosi personalmente ad Est del **Ghastwode** e entrando in contatto diretto con i mercenari del luogo. *Se devono combattere per me, voglio che vedano il volto di chi li ha assoldati*. Il Duca resta presso i territori Orientali per quasi due mesi, incontrando i comandanti delle varie compagnie di ventura presenti sul territorio: nobili scontenti e delusi, ufficiali sfiduciati, soldati disertori, reduci, fuggiaschi e rinnegati provenienti da ogni parte del Granducato. Il migliore tra questi si rivela essere sir **Karon Graywan**, giovane e ambizioso cavaliere al comando della compagnia degli *Artigli*. A lui il Duca assegna il difficile compito di coordinare le attività dei vari comandanti, conquistando la loro fiducia e convincendoli a contribuire al comune obiettivo.

L'impresa, che a molti sembra impossibile, viene compiuta nel giro di due anni. Sir **Karon Graywan** riunisce attorno a sé un gran numero di mercenari, spingendo molte delle compagnie di ventura a fondersi tra loro e/o a favorire l'avvento di nuovi comandanti disposti a riconoscere l'autorità del Cavaliere. Alla vigilia del 374 la quasi totalità delle compagnie di ventura dell'Est è scomparsa: al loro posto vi è una vera e propria organizzazione mercenaria, alla quale manca soltanto il riconoscimento formale. Sarà lo stesso Duca **Duncan** a risolvere questo problema, riconoscendo all'organizzazione lo *status* di **Gilda** come ricompensa per i servizi resi.

Il 374 passa quindi alla storia per la fondazione della **Gilda dei Mercenari**: la notizia lascia molti a bocca aperta, ma almeno per i primi tempi si rivelerà decisamente azzeccata: i Baroni del fiume **Alcor**, a fronte di un guardiano così potente e pericoloso, si trovano costretti a rinunciare a ogni velleità espansionistica.

Il potere delle Corporazioni e l'inizio della Guerra delle Gilde

Il Duca **Duncan deSartre** governa per altri 23 anni, nel corso dei quali la **Gilda dei Mercenari** si rafforza sempre di più, affermandosi ben presto come la più numerosa e potente organizzazione militare del Ducato dopo l'Esercito di **Krandamer**. I vantaggi forniti dagli accordi certificati dal **patto delle Gilde** vengono integrati con benefici e privilegi specifici ottenuti mediante decreti Ducali: la Gilda acquisisce anche una relativa autorità sui territori che occupa, che cominciano ad assomigliare a un feudo vero e proprio. I favori concessi dal Duca alla **Gilda dei Mercenari** vengono duramente criticati dall'aristocrazia occidentale di **Krandamer**, preoccupata che tale eccessiva autonomia possa portare a una nuova crisi dei territori orientali. Alla voce dei nobili della capitale si unisce ovviamente quella della **Gilda della Spada**: a partire dal 380 la medesima preoccupazione raggiunge anche le altre corporazioni occidentali. Il Duca **Duncan** tenta di rassicurare gli animi mediante decreti a vantaggio delle corporazioni occidentali, ma il suo operato peggiora soltanto la situazione: quasi tutte le Gilde e le Corporazioni, forti delle nuove libertà acquisite, iniziano a dotarsi di un'organizzazione militare interna e di un esercito autonomo, così da potersi mettere sullo stesso piano della Gilda dei Mercenari e della Gilda della Spada. Questa corsa agli armamenti produce un'ulteriore spaccatura, questa volta tra l'aristocrazia di **Krandamer** e le Gilde occidentali, alzando ulteriormente i toni della discussione. La situazione si mantiene comunque entro i livelli di guardia fino al 397, anno della morte del Duca Duncan. Le redini del Paese vengono prese dal giovane nipote Jackal: il nuovo Duca, al momento della nomina, effettua un lungo discorso annunciando alla nobiltà di **Krandamer** che il compito cui si dedicherà sarà quello di restituire all'aristocrazia del Ducato i dovuti onori e la piena potestà sul territorio: il bersaglio contro cui si scaglia il nuovo Duca è ovviamente costituito proprio dalle Corporazioni, il cui potere economico sta ormai influenzando ogni aspetto della vita del Ducato. Il discorso cattura immediatamente non solo i membri dell'aristocrazia ma anche le alte autorità ecclesiastiche, che nel corso degli ultimi decenni hanno visto il loro ruolo drasticamente ridimensionato dalla presenza delle Gilde stesse.

Paradossalmente, il compito di ridimensionare l'influenza delle Gilde viene affidato proprio alla **Gilda della Spada**, che

registra negli anni dal 397 al 399 un notevole incremento in uomini, mezzi ed importanza. All'inizio dell'anno 400, potendo disporre della forza armata dell'Esercito Ducale e del supporto degli uomini della **Gilda della Spada**, il Duca è pronto per fare la sua mossa: il 13 febbraio viene proclamato un nuovo Editto sulle Gilde e sulle Corporazioni, che non soltanto cancella in un colpo solo tutti i decreti promulgati dal precedente Duca **Duncan deSartre**, ma riscrive in senso restrittivo molti dei punti sanciti in occasione del **patto delle Gilde** del 350: tra le altre cose, il proclama sancisce delle severe restrizioni all'organico degli iscritti, attribuisce ai Feudatari del territorio la maggior parte dei poteri decisionali sull'operato della Gilda, e soprattutto vieta espressamente la costituzione di un esercito interno, pena il disconoscimento della Corporazione e la carcerazione dei Maestri e dei dignitari iscritti nel libro mastro. L'unica Gilda ad essere sollevata dal rispetto di queste disposizioni è quella della Spada, che da quel momento viene vista come uno strumento alle dipendenze dirette del Duca.

Le severe disposizioni imposte dal Duca incontrano forti ostilità da parte di tutte le corporazioni del Ducato: la **Gilda dei Costruttori** manifesta la propria insofferenza nei confronti di quello che viene visto come un tradimento degli accordi presi nel lontano 286; la **Gilda dei Mercanti** vede l'imposizione Ducale come una limitazione ai propri traffici commerciali, che necessitano della presenza di uomini d'armi addetti alla scorta delle carovane; persino le corporazioni minori, toccate soltanto in minima parte dal provvedimento Ducale, reagiscono energicamente alle imposizioni del Duca. Analoghe reazioni da parte di molti cittadini e lavoratori legati in qualche modo alle attività commerciali delle corporazioni rende manifesta in modo chiaro un effetto imprevisto dell'esistenza delle Gilde sul territorio: nel corso degli anni, queste organizzazioni si sono infatti sovrapposte per molti aspetti alla nobiltà locale, provocando una frattura tra sudditi e feudatari e presentandosi come veri e propri centri di potere alternativi, in grado di resistere persino ad un attacco portato avanti dallo stesso Duca; a far imparare la lezione a quest'ultimo ci penserà proprio la **Gilda dei Mercenari**.

A differenza delle altre Gilde, la cui forza militare è comunque subordinata alla reale attività della corporazione, per la Gilda dei Mercenari l'esercito rappresenta il cardine fondamentale delle proprie operazioni: le reazioni dei Maestri Mercenari alle direttive del Duca **Jackal** sono pertanto violentissime, e la risposta non tarda a farsi attendere: il primo maggio del 400, a poco più di due mesi dal nuovo editto, la Gilda dei Mercenari proclama il suo rifiuto di sottomettersi all'autorità Ducale, minacciando di separarsi dal Ducato di **Krandamer** insieme alla striscia di territorio a sud del **Ghastwode**. Questa risposta viene presa dal Duca come un affronto alla sua autorità: il Duca **Jackal** incarica l'esercito Ducale e la **Gilda della Spada** del compito di "ristabilire l'ordine nei territori del Ghastwode". ha così inizio la **Guerra delle Gilde**.

La Guerra delle Gilde

Il conflitto dura per tre lunghi anni, bagnando i feudi di **Krandamer** del sangue di migliaia di soldati. L'Esercito Ducale si trova a dover combattere non soltanto con gli effettivi della **Gilda dei Mercenari** e delle altre corporazioni, ma anche con una buona parte della milizia cittadina formatasi nelle varie città e villaggi in difesa degli eserciti di queste ultime: mai come in questo momento il popolo di **Krandamer** si è sentito insofferente e ostile all'autorità Ducale. La strenua resistenza delle Gilde e della popolazione locale non è sufficiente a impedire l'avanzata dell'Esercito Ducale, che nei primi mesi del conflitto sconfigge le armate della **Gilda dei Costruttori** presso **Kronach**, l'esercito messo in piedi dalla **Congregazione dei Ferrai di Lama e Pietra** presso **Stolberg** e le milizie cittadine guidate dall'antico **Clan del Vulcano** presso **Loran**. Ben più ardua si rivela però la marcia verso i territori che circondano l'enorme foresta del **Ghastwode**, dove si trovano le Gilde e i Clan più avvezzi all'arte della guerra. Nel corso dei mesi successivi l'Esercito Ducale riesce a strappare altre vittorie e ad avanzare lentamente, ma le difficoltà di approvvigionamento e le asperità dei territori allungano a dismisura la durata del conflitto. La campagna militare subisce inoltre numerose interruzioni per via delle violente epidemie di febbre che si scatenano in tutto il Ducato tra il 403 e il 404. L'ultima di esse colpisce lo stesso Duca **Jackal**, impedendogli di assistere alla fine del conflitto: colto dal male fulminante, muore nel 15 agosto dell'anno 404. Il titolo passa quindi alla figlia **Diana deSartre** e, soprattutto, al di lei marito **Hengist Voranov**, che si dedicherà materialmente alla gestione amministrativa del Ducato per poi ricevere, alla morte della moglie, la nomina a Duca di Krandamer: è ad **Hengist Voranov** che si deve la conclusione della guerra delle Gilde, che susciterà il tripudio della popolazione: l'**editto sulle Gilde e sulle Corporazioni** verrà abolito nel 410, e tutti i punti previsti dal **patto delle Gilde** saranno ripristinati di conseguenza. Il nuovo Duca chiede alla **Gilda dei Mercenari**, nella figura del suo Gran Maestro **Fabian Graywan**, di fare pubblica ammenda per le dichiarazioni offensive nei confronti di **Krandamer** e dell'unità territoriale del feudo, e di prestare solenne giuramento alla potestà Ducale. In conseguenza di tale giuramento alla Gilda viene riconosciuta la potestà territoriale dei territori a sud del **Ghastwode**, ratificata con la sorprendente nomina di **Fabian Graywan** al titolo di Marchese di **Wyrn**.

Dal 404 al 505

L'avvento dei Voranov e il primo Grande Palio

La dinastia dei **Voranov** incomincia il suo lungo periodo di governo del Paese in un modo che può sembrare quantomeno bizzarro: il Duca Hengist, infatti, cancella in un solo giorno l'intero operato del suo predecessore, riconoscendo un territorio e persino un titolo nobiliare all'organizzazione più odiata e temuta dall'intera aristocrazia di

Krandamer. Sorprendentemente però la sorprendente decisione si rivela estremamente popolare, e sarà sufficiente ad assicurare ai Voranov un futuro lungo e carico di soddisfazioni. La spiegazione è da ricercare probabilmente ancora una volta nella complessa struttura politica che si era venuta a formare a Krandamer: nell'economia di un paese dove le redini economiche si trovavano in gran parte al di fuori dei castelli dell'aristocrazia nobiliare, la Guerra delle Gilde rappresentava un pericolo per la stessa prosperità del Ducato: il crollo dei commerci, e i cinque anni di rigore che seguirono, avevano convinto la maggior parte dei Feudatari che le Gilde potessero rivelarsi più facili da controllare che non da eliminare.

Viene così data fiducia al tentativo del Duca Hengist di "istituzionalizzare" definitivamente l'operato e la composizione della **Gilda dei Mercenari**, così come delle altre Gilde. Gli unici a non vedere di buon occhio questo atteggiamento permissivo sono ovviamente gli esponenti della Chiesa, che a Krandamer registrava un prestigio e di una diffusione tutt'altro che crescente, in aperta controtendenza rispetto a quanto accadeva negli altri Ducati: quello che maggiormente preoccupa le alte autorità ecclesiastiche è soprattutto l'eccessiva frammentazione e suddivisione della comunità di fedeli, i cui punti di riferimento erano ormai altri: anche a livello religioso l'atteggiamento associativo e "indipendente" dal potere centrale diventa prevalente, provocando la nascita di numerosi monasteri e la diffusione di un tipo di religiosità molto personale, priva di reali contatti con le grandi Chiese della capitale.

All'inizio dell'anno 409, il Duca Hengist annuncia a tutto il Ducato la sua intenzione di organizzare un **Torneo** senza precedenti nella storia di Krandamer: l'evento, per la realizzazione del quale verranno investite somme altissime, vede per la prima volta dopo la **Guerra delle Gilde** una piena collaborazione da parte di tutte le corporazioni del Ducato: i preparativi si protrarranno per oltre sei mesi, mentre vengono inviati messi ai quattro angoli di Sarakon per invitare nobili, cavalieri e dame ad assistere allo spettacolo. Il 1 Luglio dell'anno 409 vede così l'apertura del primo **Grande Palio delle Gilde e dei Clan**, al quale prendono parte le Gilde organizzatrici (Costruttori, Mercanti, Mercenari, Spada), la Corporazione degli Artigiani, quella delle Guide e degli Esploratori, e rappresentanti di alcuni dei principali Clan dei territori dell'Est. L'iniziativa riscuote un grande successo in tutto il Ducato, e attira persino l'interesse di alcuni nobili e cavalieri provenienti dai territori confinanti di Amer e Greyhaven: la prima edizione si chiude con il trionfo della **Gilda della Spada**, che si afferma con un ottimo punteggio in tutte le competizioni.

Per una seconda edizione del Palio, fortemente osteggiato dalla chiesa per via di competizioni giudicate eccessivamente sanguinose, occorrerà attendere il **414**: da quel momento in poi verrà ripetuto quasi ogni anno, pur subendo alcune piccole variazioni nella durata, nel periodo, nel numero e nel tipo delle competizioni. La chiesa manterrà un atteggiamento di condanna formale per tutto il secolo, senza però riuscire a convincere la famiglia Ducale o il Granduca a interrompere la competizione: **Hengist Voranov** si dimostra infatti un governante ben poco interessato alle lamentele dei vertici ecclesiastici: per tutti i 16 anni in cui resta alla guida del Ducato si adopera anzi in prima persona per sottolineare i confini della Chiesa, che non riuscirà mai ad imporre pienamente il proprio volere sugli affari interni dei singoli Feudi. Ma il vero scacco che la Chiesa si trova costretta a sopportare arriverà 5 anni dopo la morte di **Hengist Voranov** ad opera del suo inaspettato successore, destinato ad entrare nella storia: sua figlia Ireena, che nell' **anno 420** diventa la Prima Duchessa di Krandamer.

Ireena Voranov e la "Gilda degli Ingannatori"

Cresciuta nell'ambiente dell'Università di Krandamer, **Ireena Voranov** aveva dato prova di possedere delle qualità eccezionali fin dalla giovane età. A 12 anni sapeva già leggere e scrivere, a 15 parlava perfettamente il Delos: a soli 19 anni, la giovane viene costretta ad abbandonare lo studio e la ricerca del sapere per affrontare le spinose questioni diplomatiche del suo Ducato: per volere di suo padre, suscitando lo stupore in tutta la nobiltà di Krandamer, nell'**anno 420** diventa infatti Duchessa di Krandamer in luogo dell'erede maschio di Hengist, Sergei, che al momento della sua nomina ha soltanto 10 anni.

Cresciuta in un ambiente laico come quello dell'Università, e priva di una educazione religiosa, la Duchessa si dedica principalmente alla diffusione dell'istruzione nelle campagne, fino a quel momento territorio "esclusivo" dei monasteri e delle comunità religiose, uniche depositarie dei libri e della cultura. Ireena organizza un certo numero di precettori con il compito di sostituirsi ai sacerdoti nei principali centri urbani, fa costruire almeno una Scuola in ogni Contea e cerca di far lo stesso in ciascuna Baronìa: allo scopo di coordinare al meglio questa iniziativa, Ireena si circonda di una cerchia di intellettuali di Krandamer, provenienti in massima parte dall'Università: l'amore della Duchessa per la cultura e per il sapere non viene tuttavia compreso dalla maggior parte dei cittadini: i primi anni del suo governo sono ricchi di dicerie sul suo conto, che la dipingono come fissata o persino pazza. L'ostilità nei confronti della Chiesa provoca inoltre alla Duchessa molti nemici tra le autorità ecclesiastiche, favorendo la diffusione di voci incontrollate: quando, nel 427, l'Università di Krandamer viene ricostruita attirando studenti e studiosi da ogni parte del Granducato, si diffonde la voce secondo cui l'edificio è ormai nient'altro che un covo di Stregoni della peggior specie, chiamati a corte dalla Duchessa e dalla sua insana passione per le arti magiche, da lei coltivate in prima persona.

Ireena continuerà con il suo progetto incurante delle voci che le sue azioni contribuivano a generare, e nel 431 lega il suo nome alla nascita della **Gilda degli Studiosi**, con sede nella nuova Università di Krandamer. Questa volta l'affronto

viene visto come intollerabile, e la condanna delle autorità ecclesiastiche è violentissima: la Duchessa viene pubblicamente accusata di aver fatto dell'Università di Krاندamer un ricettacolo di Stregoni provenienti da ogni parte del continente e di aver dato corpo ad una Congregazione di Ricercatori Esoterici, i cui fini sono in aperta contraddizione con i sani principi della Chiesa: a seguito dell'intervento della **Santa Inquisizione** la **Gilda degli Studiosi** viene soprannominata "Gilda degli Ingannatori", e molti dei suoi componenti saranno protagonisti di numerosi processi intentati dall'autorità ecclesiastica. La veridicità delle accuse non sarà mai provata: Ireena Voranov morirà in circostanze misteriose nell'anno 432, nel pieno delle indagini della Santa Inquisizione: il suo successore sarà suo fratello **Sergei**, che accede al titolo di Duca all'età di 22 anni.

La nascita del "palio moderno" e il "Duca provvisorio"

Sergei Voranov governa dal 432 al 466: nel corso di questi 34 anni si limita ad amministrare rettamente il territorio, ammortizzando nel migliore dei modi i contrasti tra le Gilde, i Feudatari locali e i Baroni lungo il Fiume Alcor. Contrariamente alle aspettative delle autorità ecclesiastiche, il Duca non scioglie la Gilda degli Studiosi, confermandone anzi il compito principale: promuovere lo sviluppo culturale di Krاندamer (sovrapponendosi per forza di cose all'operato dei monasteri e delle comunità religiose). La "Gilda degli Ingannatori" continuerà ad essere guardata con odio da parte della maggior parte della comunità ecclesiastica, che non perderà occasione per criticarne i metodi e gli obiettivi: è anche vero che la Gilda degli Studiosi si troverà più volte invischiata in vicende poco chiare, per uscire dalle quali sarà spesso costretta a ripudiare pubblicamente alcuni affiliati o a sconfessare ufficialmente determinate pratiche.

Gli anni dal 430 al 460 vedono inoltre crescere a dismisura la popolarità del grande **Palio delle Gilde e dei Clan**, che comincerà a valicare sempre di più i confini di Krاندamer, diventando a poco a poco il **torneo** più importante di tutto il Granducato: la sua struttura flessibile, la grande varietà di competizioni e le illustri partecipazioni contribuiranno a renderlo nel corso degli anni uno spettacolo impedibile per qualsiasi nobile amante delle giostre malgrado le forti avversioni della Chiesa che registrerà comunque una importante vittoria alla fine dell'**anno 468**: è in quell'anno che il **Sacro Collegio** si pronuncia per la prima volta contro il grande palio, con un duro intervento volto a limitare pesantemente le libertà previste dai regolamenti delle competizioni più efferate. L'intervento del **Sacro Collegio** provoca la cancellazione del palio relativamente all'**anno 469**, costringendo di fatto i dignitari del Duca ad una profonda opera di ripensamento. I risultati saranno visibili nel Palio del **470**, noto come "il primo dei palii moderni" e caratterizzato da un regolamento meno cruento, competizioni più articolate e un sistema di punteggio basato su una serie di graduatorie mantenute di anno in anno, molte delle quali a tutt'oggi in vigore. Negli anni successivi, anche a seguito di tali cambiamenti, si registrano le prime rare partecipazioni da parte di alcuni Paladini di estrazione nobiliare, sempre meno criticate nel corso del tempo.

Nell'**anno 467** **Sergei Voranov** si ritira a vita privata, nominando suo successore il figlio Vladimir: quest'ultimo si troverà a dover fronteggiare, nell'anno 472, la sanguinosa **Guerra di Zedar**: a seguito della morte del Conte **Geoff Varts**, i due figli **Leomund** e **Morden** scendono in campo l'uno contro l'altro per garantirsi la successione: la scelta del Duca sarà quella del non intervento, giudicando legittima la contesa dopo aver appreso i fatti. La guerra si concluderà dopo 9 mesi di cruenta battaglie, a seguito della morte di Leomund e la conseguente ascesa di **Morden Varts**, con il titolo di Conte di **Zedar**.

Vladimir Voranov governa in modo integerrimo fino al 505, anno in cui contrae una grave malattia ai polmoni che lo costringerà a letto: morirà nel **506**, essendo il suo successore, **Strahd Voranov**, ancora troppo giovane, il titolo di Duca di Krандamer viene assegnato in via provvisoria al Cancelliere **Elgar Von Farnost**, tutore del fanciullo e lontano cugino del Duca.

Dal 505 al 517

Le epidemie di inizio secolo e la condanna della Chiesa

Il governo del "Duca provvisorio" **Elgar Von Farnost** si rivela sereno soltanto per i primi due anni. Nella primavera del **507** il paese è costretto a misurarsi con una terribile minaccia, che ben presto riempie di morti le strade delle città: è la morte nera, che da Delos penetra fino al cuore del Ducato lasciando dietro di sé una scia di sofferenza e di paura. L'intervento tempestivo del Cardinale **Sarah Arnequin** e le attività di prevenzione messe in opera dalla vicina Amer dal Duca **Sablyn Desyenne**, nominato per l'occasione Custode dell'Igiene dal Granduca, riescono tuttavia a limitare i casi di contagio e ad impedire all'epidemia di oltrepassare l'estate.

Dura e inflessibile è la condanna dei vescovi delle Contee occidentali, che vedono nella malattia una punizione divina per il comportamento empio e dissoluto mostrato dal "Duca provvisorio", che il vescovo di **Kronach** non esiterà a definire *indegno tutore di indegna stirpe*. Lo sconcerto delle autorità religiose locali diventa incontenibile quando **Elgar Von Farnost**, contrariamente ad ogni aspettativa, comunica la sua intenzione di non sospendere il palio del 507.

La polemica tra chiesa e palazzo è destinata a continuare anche nel corso degli anni successivi: ad essere messo all'indice è soprattutto il Palio, le cui edizioni del **508** e **509** sono particolarmente cruento. La disapprovazione della chiesa, portata avanti prevalentemente presso il popolo e i cittadini, scava anno dopo anno un profondo solco tra la nobiltà territoriale e gli abitanti della porzione occidentale del Ducato, e le stesse Gilde e corporazioni sono mano a

mano costrette a prendere una posizione. A partire dal 510 iniziano i primi moti popolari, spesso sobillati da predicatori senza scrupoli, quasi sempre di origine laica, che sposano il punto di vista della Chiesa ponendosi a capo di movimenti fondamentalisti con il chiaro intento di indebolire la nobiltà locale e di imporre la loro influenza sulle amministrazioni delle città.

Le condizioni del Ducato subiscono un altro duro colpo nel 512, quando un anno di carestia dovuto a strani parassiti mette in ginocchio le contee occidentali: come se non bastasse, violente epidemie decimano i contadini e i braccianti delle campagne. L'apice della crisi scoppia l'anno successivo, il 513, quando una seconda e violenta epidemia di peste fa giungere il malcontento ai massimi livelli: il Duca è oggetto di una vera e propria contestazione popolare da parte delle Contee occidentali, ancora una volta originata da una forte condanna della Chiesa; questa volta Elgar Von Farnost si trova costretto a venire a patti con la crisi, cancella il Palio delle Gilde e dei Clan e indice al suo posto un Consiglio Ducale in cui viene ammessa una cospicua rappresentanza religiosa del Ducato: in quell'occasione dichiara di voler tornare sui propri passi, concedendo ampie autonomie ai movimenti religiosi nati nel corso degli ultimi due anni e assegnando a vescovi e abati la gestione diretta di numerosi territori, villaggi e città. In questa occasione è particolarmente ambigua la posizione della Chiesa, che di fatto non si pronuncia sull'ambiguo operato dei movimenti fondamentalisti occidentali provocando, con il loro silenzio/assenso, un ulteriore incremento degli episodi sovversivi: nel 514 l'odio si sposta sulla Gilda degli Studiosi, alla quale viene attribuito un "monopolio laico" della cultura; varie scuole e biblioteche vengono incendiate, i loro libri distrutti o trafugati: il nome di Ilmarinen e di altre divinità antiche viene utilizzato come scudo nei confronti di questi atti scellerati, che continuano per tutto il 515 e culminano con la distruzione della grande biblioteca di Kronach ad opera di alcuni estremisti legati alla Gilda dei Costruttori.

Sempre nel 515, l'Antico Ordine dei Guardiani di Zedar insorge inneggiando alla dea Kayah: la sua influenza all'interno della Baronia provoca l'inizio di una breve quanto sanguinosa guerra santa con la Baronia di Nysted, sede dell'Antico Clan degli Zingari e dei Gitani, giudicata "priva della Luce degli Dei".

L'influenza crescente della chiesa sul popolo spinge Elgar Von Farnost ad assecondare in modo sempre maggiore il fondamentalismo religioso e le volontà dei vescovi occidentali: la Gilda della Spada, storicamente legata alla figura del Duca, incomincia ben presto ad assecondare le volontà della chiesa di Krاندamer e svolge opere di repressione contro le gilde laiche che decidono di opporsi con il proprio esercito personale. La situazione non accenna a migliorare per via dell'assenza della Gilda dei Mercenari, che mantiene i suoi impegni sul fronte est con la nascente campagna di Benson e con i territori attorno al fiume Alcor: il disinteresse del suo Gran Maestro, il Marchese di Wyrn Luke Covenant, durerà fino alla fine del 516 e consentirà alla gilda di accrescere ulteriormente la propria influenza nei territori dell'Est.

Nei territori occidentali l'amministrazione Ducale, sempre più interessata a guadagnarsi l'approvazione della Chiesa, è ormai osteggiata duramente dalla nobiltà e dalla maggior parte delle Gilde. Il Palio delle Gilde e dei Clan del 515 ed il bassissimo numero di presenze è soltanto un anticipo di ciò che accadrà all'inizio dell'anno successivo.

All'inizio del 516 tutte le più importanti gilde e corporazioni occidentali, con l'eccezione della Gilda della Spada e della Gilda dei Costruttori, mobilitano il proprio esercito con l'appoggio della nobiltà locale, intimando al Duca di recedere dalle proprie posizioni e di adottare una linea politica più conciliante con gli interessi del potere economico e territoriale. Approfittando della situazione la marca di Eltar decide di dichiararsi città libera all'inizio dell'516.

L'avvento di Strahd Voranov

Elgar Von Farnost, nel tentativo di riacquistare potere e credibilità, decide di associare alla sua figura quella dell'ancora diciassettenne Strahd Voranov, legittimo erede del precedente Duca Vladimir Voranov e destinato secondo gli accordi a prendere in mano le redini del Ducato il 26 ottobre del 516 al compimento del suo diciottesimo anno di età. La scelta viene effettuata con l'intento di guadagnare tempo prezioso, ma si rivelerà un tragico errore per Elgar Von Farnost: il giovane Strahd acquista una popolarità crescente mese dopo mese, e tanto le gilde laiche quanto la nobiltà di Krاندamer si mostrano subito ben lieta di accoglierlo in sostituzione del "Duca Provvisorio". Il 15 luglio del 516, in occasione del *giorno del discorso* del palio, Elgar Von Farnost è ormai universalmente considerato una reliquia del passato: a parlare al popolo e agli ospiti del torneo è lo stesso Strahd Voranov, che viene presentato e applaudito come Duca di Krандamer. Il discorso del giovane, complesso e articolato, rompe ogni continuità con quelli del suo predecessore: Strahd evita abilmente di parlare della difficile situazione di Krандamer e concentra il suo discorso sull'Impero di Delos, sulla sua forza militare, sulla figura dell'Imperatore e sulla solerzia con cui egli ha risposto, tramite l'invio del Curopalata Andronikos Dunchas, alla richiesta di aiuto militare necessario per fronteggiare i suoi nemici ad Est: dichiara inoltre che l'Impero di Delos, che chiama sovente con l'appellativo di "fratello maggiore", è considerato in questo momento il più grande alleato del feudo nella sua opera di ricostruzione: il suo discorso si conclude con un profondo inchino in direzione della delegazione del Curopalata che viene persino invitato a parlare a sua volta, confermando le parole del Duca e proclamando la profonda amicizia che lo lega a Krандamer.

Il significato delle parole del Duca, in gran parte incomprensibili alla nobiltà che non frequenta gli ambienti di palazzo, sarà chiarito soltanto nei mesi successivi: Strahd Voranov effettua le sue mosse per sfruttare al meglio la situazione offerta dalla guerra di Benson, proclamando una leva militare estesa a tutto il Ducato al fine di inviare al Granduca un'armata di grandi proporzioni e chiedendo a gran voce l'appoggio delle Gilde laiche, offrendo importanti ricompense a

livello amministrativo, economico e territoriale in cambio del loro aiuto. Il forte bisogno di uomini da parte del Granduca, supportato nel suo sforzo bellico sia dalla Chiesa di Greyhaven che da quella di Delos, di fatto legittima tale accordo: Strahd riesce così a provocare una profonda quanto obbligatoria spaccatura tra la Chiesa di Krاندamer e le associazioni religiose di stampo fondamentalista che fino a quel momento erano riuscite a farsi scudo della politica di silenzio/assenso operata dai vescovi e dagli abati delle contee occidentali. L'indebolimento progressivo di queste ultime a danno delle Gilde laiche provoca ben presto disordini e tumulti simili a quelli di pochi anni prima, che sortiscono però un effetto diametralmente opposto a quello ottenuto in passato: il nuovo Duca non esita a intervenire con severità inaudita ai danni di chi "ostruisce l'operato congiunto di Delos e Greyhaven", indirizzando reparti scelti dell'esercito Ducale al cuore degli stessi ordini religiosi, epurando o incarcerando i fautori delle rivolte. Il clima di urgenza, euforia e agitazione di tutto il Granducato nei confronti della guerra consente al Duca di portare avanti le epurazioni per tutto il 516 e per i primi mesi del 517, modificando progressivamente i suoi obiettivi: i numerosissimi arresti compiuti tra i membri degli ordini fondamentalisti neutralizzati consentono agli ufficiali dell'esercito Ducale di risalire ad abati, vescovi e persino uomini di palazzo colpevoli di aver utilizzato il nome degli Dei Antichi per giustificare vantaggi o guadagni personali.

Le epurazioni del 516 e del 517

I primi ad essere condannati saranno i membri della **Gilda della Spada**, le cui alte sfere verranno progressivamente epurate e sostituite dal Duca con cavalieri di provata fiducia, da lui nominati in modo diretto: il Gran Maestro della Gilda verrà condannato a morte il 15 marzo 517. Ma le epurazioni del Duca sono ben lungi dall'essere ultimate: gli abati di numerosi monasteri presenti nei territori occidentali vengono a loro volta accusati di aver favorito la crescita e lo sviluppo degli ordini fondamentalisti precedentemente neutralizzati; il rifiuto di consegnarsi da parte di molti di loro provoca l'impiego della nuova **Gilda della Spada**, a cui è affidato il controllo di reparti scelti dell'esercito ducale. Gli scontri avvengono sulle colline, lontano dalla luce del sole, e la superiorità numerica degli uomini del Duca li rende estremamente rapidi:

- il monastero dei **Martiri del Sacro Braciore**, consacrato a Pyros, cade il 23 marzo dopo due giorni di assedio: l'abate viene arso vivo insieme alla struttura, i monaci e i loro assistenti vengono uccisi.
- il monastero fortificato di **Vanya** (anche detto **della Fiamma Ardente**), anch'esso appartenente all'ordine del **Sacro Braciore**, consacrato a Pyros, cade il 6 aprile dopo quattro giorni di assedio: l'abate viene ucciso sul posto così come la totalità dei monaci, dei loro assistenti e di numerosi soldati sopravvissuti allo scontro fuori dalle mura.
- il santuario di **Rocca Perfetta**, consacrato a Pyros, cade il 30 marzo: il rettore viene catturato e portato a Krاندamer, per poi essere sottoposto a torture e ucciso; i monaci vengono uccisi insieme al piccolo esercito posto a difesa del luogo sacro, che viene distrutto.
- l'abbazia dei **Santi Martiri di Wolgast**, consacrata a Pyros, cade il 16 aprile dopo tre lunghi scontri che portano alla morte dei novecento uomini che componevano la guarnigione del luogo sacro. L'abate viene messo agli arresti, la maggior parte dei monaci e dei sacerdoti vengono deportati a Krاندamer, interrogati e poi arrestati o giustiziati.

Le epurazioni operate da **Strahd Voranov** non si concluderanno qui: per tutta la primavera ed estate del 517 il Duca porterà avanti, facendo largo uso del supporto informativo garantitogli dagli agenti della **Gilda degli Studiosi** e di altre Gilde laiche, il suo progetto di ripulitura degli ambienti religiosi di **Krاندamer** a lui ostili. Nessuna di queste operazioni viene compiuta senza prove certe e certificate, e in nessun caso vengono lasciati in vita testimoni di quanto accaduto: la scrupolosità adoperata, l'enorme numero di consiglieri fidati disposti nei punti strategici del Ducato e l'attenzione maniacale per la diffusione delle notizie legate agli arresti e alle condanne consentiranno al giovane Duca di risolvere in soli dieci mesi una situazione che per decenni aveva tenuto in scacco i suoi predecessori senza peraltro rendersi malvisto agli occhi del Granduca e della Chiesa: è emblematico il rapporto di reciproca stima che mantiene con il Granduca **Harald Bjorgson**, con il Curopalata **Andronikos Dunchas** e persino con il Cardinale di Reyks **Sarah Arnequin**, già attiva in terra di **Krاندamer** in occasione della peste del 507 e del 513 e incaricata dal **Sacro Collegio** di raccogliere le prove riguardanti gli arresti e le condanne compiute ai danni della Chiesa di Pyros per tutto il 516 e il 517.

Geografia e risorse

Krاندamer è probabilmente il paese più caldo del Granducato: le catene montuose che ne delimitano i confini a Nord e a Sud garantiscono estati miti e inverni moderatamente freddi: malgrado la sua lontananza dal mare, i numerosi corsi d'acqua che solcano i suoi territori e la presenza dell'enorme Foresta di Glastwode fanno di Krاندamer un territorio decisamente lussureggiante, e particolarmente adatto all'agricoltura ed all'allevamento.

Per via delle caratteristiche geografiche, il territorio di Krاندamer fu probabilmente la culla di una antica civiltà preesistente, le cui rovine sono a tutt'oggi presenti lungo tutto il territorio. La stessa Città Ducale di **Krاندamer**, con tutta probabilità, doveva essere un importante centro abitato di quella misteriosa popolazione. La mancata memoria storica per quei ruderi, dovuta al fatto che sono intercorsi diversi secoli tra la scomparsa dei primi abitanti del continente e la colonizzazione del territorio, ha fatto sì che molti di essi venissero rasi al suolo, distrutti o fatti sparire dai feudatari locali per evitare il sorgere o il perpetuarsi di dicerie, leggende o racconti tra la popolazione. Questo è comunque vero soltanto in parte per Krاندamer, visto che la quantità di ruderi presente sul territorio è notevolmente più elevata rispetto a tutti gli altri Ducati.

La Capitale sorge al centro della Piana Centrale, la principale risorsa agricola del Ducato: solcata da numerosi fiumi

naturali, recentemente utilizzati per la costruzione dei numerosi canali di irrigazione, è a tutt'oggi popolata da moltissime fattorie che si dedicano all'agricoltura. L'altra grande pianura dedicata alle coltivazioni è quella che si stende ad est delle colline Varn, delimitata dalla Foresta di Ghastwode; entrambe le pianure sono oggi attraversate dalla Via dell'Alba, la grande strada lastricata che congiunge Krاندamer con la città di Greyhaven. L'allevamento invece è concentrato soprattutto lungo la zona collinare, in particolare lungo i monti a Sud e a Nord: numerose fattorie sono presenti anche nei dintorni delle stesse colline Varn.

Le Contee al confine con il Ducato di **Amer** sono ricche di materie prime, provenienti dalle numerose cave a Sud-Ovest del Ducato e all'interno delle numerose colline: particolarmente sviluppata è quindi la produzione di materiali da costruzione, soprattutto dalle parti di **Kronach** e di **Stolberg**. Le attività tessili, non molto sviluppate, sono concentrate nelle zone di **Loran** e di **Varel**, mentre la zona ad est della Foresta di Ghastwode produce essenzialmente prodotti sufficienti per la sussistenza di quegli stessi Feudi: i commerci con quella zona del Ducato sono da sempre stati molto difficili, per via dei difficili equilibri politici da parte dei bellicosi governanti locali.

La Foresta del Ghastwode è ovviamente un rifornimento costante di legname di ottima qualità, in particolar modo utilizzato per l'esportazione (sembra che le navi di **Delos** siano costruite soprattutto con il pregiato legno di Krاندamer). La città di **Eltar**, al centro della Foresta di Ghastwode, produce inoltre un liquore molto forte, chiamato "Il Sangue del Demonio", molto ricercato in tutto il Granducato per via del fatto che viene prodotto in quantità limitata.

Commercio e strade

Il territorio del Ducato di Krاندamer è attraversato da importanti vie di comunicazione, che lo collegano non solo con il resto del Granducato, ma anche con lo stesso Impero di Delos: la Via dell'Alba, che congiunge la Città Ducale con **Greyhaven**, è sicuramente la strada più importante del Paese: verso l'Impero di Delos si stende invece la Via del Sud, che attraversa il passo di Dagorn e che rappresenta la principale arteria commerciale dei traffici tra l'Impero e il Granducato.

In generale, Krандamer è ricca di strade lungo il territorio ad Ovest della Capitale, ad opera soprattutto della **Gilda dei Costruttori**: proseguendo ad Est, ed in particolare superata la Contea di **Varel**, le strade si fanno via via più rade, e le comunicazioni diventano estremamente difficili. Molto ha influito, in questo, la presenza imminente della Foresta di Ghastwode, che impedisce un reale collegamento con i territori ad Est.

Società e cultura

La società di Krандamer è decisamente atipica, per via della particolare influenza che l'organizzazione corporativa delle attività lavorative ha avuto sul modo di vivere della popolazione. Il sentimento della comunità politica, costituita dall'insieme di cittadini o di "sudditi" sotto un Feudatario, è generalmente poco sentito: il sentimento patriottico non è molto sentito, e la gente tende ad identificare la propria appartenenza al gruppo corrispondente al tipo di occupazione cui è dedita. Questo ovviamente non significa che i Feudatari siano ignorati, o che il Paese sia insensibile al rispetto e all'ubbidienza nei confronti dei suoi governanti: si tratta di differenze tutto sommato piccole, che possono però diventare considerevoli relativamente a fatti particolari che possono verificarsi.

Con riguardo alla densità abitativa, la popolazione si suddivide come in tutti gli altri Ducati: le città principali sono sorte lungo i corsi d'acqua principali, o al centro delle pianure più fertili: anche a Krандamer, come nel resto del Ducato, la popolazione è decisamente scarsa relativamente all'estensione territoriale del Paese.

La popolazione Nanica del Ducato è concentrata nella parte Sud-Ovest, principalmente nella Contea di **Kronach**: a differenza di **Amer**, però, i Nani di Krандamer non hanno un'organizzazione politica indipendente, ma sono considerati sudditi dei Feudatari locali al pari della popolazione umana.

C'è comunque da dire che la grande importanza acquisita nel corso degli anni dalla **Gilda dei Costruttori** (di maggioranza Nanica) fornisce a questi ultimi una enorme risorsa politica ed economica, ed assicura un'influenza notevole negli affari, se non del Ducato, della Contea di **Kronach** e dei Feudi limitrofi.

All'interno del Ducato vi è anche un considerevole numero di Elfi, concentrati nelle due città di **Eltar** e di **Esert**: abitanti del Ghastwode fin da epoche antichissime, queste comunità Elfiche contano numerosi villaggi all'interno del Ghastwode, e costituiscono una vera e propria miniera di informazioni sulla storia di Krандamer: erano infatti in contatto con le antiche popolazioni che abitavano il territorio, e lo testimoniano i numerosi manufatti e le enormi costruzioni che è ancora possibile rinvenire all'interno del Ghastwode, e che ancora oggi vengono scoperte in buono stato di conservazione: a differenza delle rovine presenti sul territorio di Krандamer, la fitta vegetazione del Ghastwode è riuscita infatti a proteggere le costruzioni dall'attività erosiva del tempo.

Tanto gli Elfi quanto i Nani godono degli stessi diritti della popolazione Umana: inoltre, a differenza di quanto accade in altri Ducati, non vengono effettuate discriminazioni di alcun tipo neppure riguardo alla composizione dell'esercito: non sono pochi, infatti, i Feudatari che fanno uso di reparti di arcieri Elfici o di fanteria Nanica.

Per via della sua posizione cruciale, il Ducato di Krандamer rappresenta un vero e proprio centro di scambio culturale e commerciale tra il Granducato e l'Impero: non di rado, i suoi territori vengono attraversati dai viaggiatori più disparati, provenienti dai posti più remoti del Continente e/o diretti verso luoghi altrettanto distanti. Questo fa sì che l'atteggiamento della popolazione locale nei confronti degli stranieri sia benevolo, ed ha reso più agevoli i rapporti con genti e culture diverse: non a caso, la considerazione positiva nei confronti dello straniero (considerato portatore di

ricchezza, di merci pregiate, e narratore di storie interessanti) si è recentemente tradotta in legge, senza nessuna rimostranza da parte del popolo. Le Gilde presenti sul territorio, ed in particolare la **Gilda dei Mercanti**, hanno inoltre tutto l'interesse a considerare lo straniero come un visitatore vantaggioso: in questo molto ha influito l'organizzazione del Palio, che rende il Ducato popolato da moltissimi visitatori in alcuni momenti dell'anno.

Tanto i cittadini quanto gli abitanti delle campagne hanno un atteggiamento pacifico, dedito al lavoro: la produttività è sentita come un obiettivo importante, e l'operosità è considerata uno dei traguardi per la realizzazione personale e del gruppo/comunità di cui si fa parte: a differenza di altri Ducati, però, all'attività a conduzione familiare è qui preferita l'organizzazione corporativa del lavoro, che prevede una ragionata suddivisione dei compiti e una divisione del carico di lavoro: questo ha prodotto nel corso degli anni una società molto integrata, consapevole delle sue possibilità, e decisamente competitiva a livello produttivo. Nelle campagne la società resta comunque 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 anche se in alcuni contesti ancora non vengono considerate soggetti di diritto quanto gli uomini, la situazione sta

lentamente cambiando: in una società organizzata come quella di Krandamer, l'uomo e la donna trovano un ruolo diversificato ma ugualmente utile, che consente a entrambi di amministrare in condizioni normali il patrimonio e la proprietà, sia pure in modo diverso.

Mentre le donne negli altri Ducati solitamente accudiscono la casa e i figli, a Krandamer è facile trovarle al lavoro nei campi, nella pesca o impiegate nell'allevamento del bestiame: l'operosità dell'individuo viene infatti subordinata all'operosità del gruppo, che non di rado trova anche alle donne uno spazio per attività di grande utilità.

L'analfabetismo sussiste per la maggior parte della popolazione che vive nelle campagne, nonostante il lodevole tentativo della Duchessa Ireena Voranov di portare l'istruzione a tutti gli strati sociali: molti villaggi hanno comunque 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: inoltre, ogni città importante ha una scuola dove è possibile imparare a leggere e scrivere ad un costo piuttosto contenuto.

La popolazione cittadina è in parte alfabetizzata, limitatamente a chi ha la possibilità di accedere a scuole o di assumere un precettore: per tutti gli altri, l'unica fonte di apprendimento è costituita dai preti delle chiese del loro quartiere. La Gilda degli Studiosi, negli ultimi 50 anni, ha fatto un grande lavoro per cercare di rendere l'istruzione e la cultura accessibili a tutti gli strati della popolazione: purtroppo, la sua attività non è stata minimamente coordinata con quella svolta dai monasteri della Chiesa: in molti casi, anzi, l'apprendimento "laico" è stato apertamente osteggiato dalle comunità religiose, vanificando la maggior parte degli sforzi effettuati in questo senso.

Al di là delle informazioni elementari, lo studio viene approfondito da quei privilegiati che hanno la possibilità di recarsi a studiare nelle varie Scuole del Ducato, situate nelle città più importanti. Tutte le Contee e la maggior parte delle Baronie hanno almeno una Scuola, con annessa una Biblioteca dove i rampolli delle famiglie più abbienti vengono istruiti ed educati. Questo è comunque vero unicamente nelle città ad Ovest del Ghastwode, dove la Gilda degli Studiosi è riuscita ad imporsi sui governanti locali: nelle città del fiume Alcor, la situazione è ovviamente molto peggiore.

La ricerca scientifica è portata avanti all'interno della Città di Krandamer, grazie all'operato della **Gilda degli Studiosi** e all'esistenza di un circolo di intellettuali che ruota attorno ai principali edifici della stessa; nella città di **Kronach**, dove ha sede il Palazzo della **Gilda dei Costruttori**; nella Contea di **Stolberg**, dove sorge il Palazzo della **Corporazione degli Artigiani**.

Gli Sbandieratori

Una delle principali caratteristiche di Krandamer è costituita dagli Sbandieratori e dai loro colorati spettacoli: questi gruppi di artisti, dotati di una eccezionale bravura e precisione, girano per le piazze delle città principali del Ducato sventolando le loro enormi bandiere come dei giocolieri, dando vita ad un meraviglioso spettacolo.

Le esibizioni degli Sbandieratori si articolano in vari momenti che procedendo dallo sbandieramento singolo tradizionale ed acrobatico, sviluppano via via figure sempre più complesse, a coppie, a piccole squadre fino a raggiungere la maggiore intensità spettacolare nell'azione corale di tutto il gruppo, guidato da rulli di tamburi e squilli di chiarine. Particolare forza drammatica viene raggiunta con la rappresentazione della Schermaglia. I contendenti vi si affrontano come in duello, sicché la progressione delle figurazioni risulta intensamente dinamica per le finte, gli assalti, i movimenti

acrobatici che mettono in risalto il ritmo, l'abilità e la prestanza dei protagonisti. Ogni movimento, così come nella grande danza classica, ha un suo preciso significato ed un contenuto morale tendente a comunicare il trionfo del Bene sul Male. I Gruppi di Sbandieratori più noti sono quelli di **Varel**, di **Kharas** e di **Nemir**: ciascuno di essi presenta una competizione all'interno del Grande Palio delle Gilde e dei Clan.

Religione ed esoterismo

Per quanto riguarda la religione, si può tranquillamente affermare che il potere delle Chiese lealisti all'interno di Krandamer sia fortemente limitato.

Le numerose esperienze nefaste dei primi anni del Ducato, unite alle successive crisi interne, hanno spinto la popolazione a preferire il lavoro e l'impegno all'ascesi e alla preghiera: le grandi rivalità interne, unite al frequente ricorso alle armi come elemento regolatore dell'ordine sociale, hanno rinforzato ulteriormente una visione della vita

pragmatica e laica all'interno della quale la religione riesce a trovare pochi spazi. Questo non significa tuttavia che le chiese siano meno numerose, o che vengano disertate in favore di altre attività: frequenti sono anzi le celebrazioni, e numerosi sono i Sacerdoti di Krandamer che godono di una certa importanza all'interno della struttura ecclesiastica del granducato.

Quello che cambia rispetto ad altri Ducati è invece il peso specifico che l'autorità religiosa possiede all'interno delle questioni di stato, l'influenza che essa esercita sui suoi governanti, sulle autorità, e per esteso nella vita di cittadini e popolo: è questo il tipo di potere che la Chiesa fatica molto ad imporre all'interno dei Feudi, vista anche l'esistenza di organi potenti ed organizzati come le Gilde, le Corporazioni e (in piccolo) gli stessi Clan: è soprattutto a queste organizzazioni, in grado di fornire aiuto ed assistenza, che la gente si rivolge per la risoluzione dei propri problemi.

Il tentativo crescente della Chiesa di acquisire un'importanza maggiore nel corso del tempo ha poi subito una durissima botta d'arresto con l'avvento della Dinastia Voranov, dapprima con il Duca Hengist e poi con sua figlia Irenea, "responsabile" della costruzione di numerose scuole laiche nelle campagne di Krandamer. Questa mossa tolse alla Chiesa una delle sue caratteristiche principali (il ruolo di istruzione all'interno dei Feudi), e provocò una scollatura notevole tra clero e nobiltà destinata a perdurare fino al periodo attuale. La rottura con la nobiltà da una parte, e l'impossibilità di costituire un punto di riferimento importante per popolo e cittadini dall'altra, rende la Chiesa di Krandamer una struttura internamente potente, ma avente un peso tutto sommato poco rilevante all'interno del Ducato.

La scienza esoterica non può che trarre vantaggio da una situazione difficile come quella vissuta dalla Chiesa, e dalla conseguente assenza di "censure" o tabù: la ricerca magica gode di una libertà maggiore rispetto agli altri Ducati, soprattutto all'interno di luoghi privilegiati come quelli sotto il controllo della [Gilda degli Studiosi](#), che nonostante le continue (e spesso obbligate) dichiarazioni di estraneità a certe pratiche di ricerca, di fatto non esercita particolari limitazioni o impedimenti sostanziali a qualsiasi ramo o pratica di studio.

La Magia è vista dal popolo in modo non dissimile a quanto accade negli altri feudi del Granducato: il mago viene rispettato e temuto, se riconosciuto a livello legale, ma ben difficilmente incontra il favore della popolazione, che lo guarda comunque con un certo sospetto. La ricerca magica gode comunque, come si è detto, di particolari vantaggi, specialmente all'interno delle città e dei principali centri culturali: questo è il motivo, unito alla scarsa influenza della Chiesa negli ambiti propri della cultura e del sapere, che spinge molti ricercatori di magia a scegliere il suolo di Krandamer per portare avanti i loro studi.

Organizzazione politica e militare

I Confini dei Feudi che costituiscono oggi il Ducato di Krandamer hanno subito numerosi assestamenti, in gran parte dovuti all'alto numero di guerre fra Dinastie che si sono susseguite fino al periodo attuale: questo è vero soprattutto nella zona Est del Ducato, dove il susseguirsi di governanti provenienti dall'esercito Ducale ha portato molto spesso a situazioni di aspra rivalità, alimentando odii e antipatie ed acuendo contrasti già esistenti all'interno della popolazione.

L'apparente tranquillità che, con l'avvento della Dinastia Voranov, si è venuta a costituire lungo tutto il territorio, è in realtà il frutto di continue e faticose negoziazioni tra parti in causa spesso restie a mettersi d'accordo, in un intreccio di ambizioni e intrighi. All'interno del Ducato, il Potere viene amministrato dai Feudatari per mezzo di un Consiglio formato da questi ultimi e da una serie di rappresentanze dei loro vassalli, selezionate in pari misura tra i nobili ed eminenti (e spesso altolocati) membri della popolazione.

I poteri legislativo, esecutivo e giudiziario sono conformi alle norme generali del Granducato di Greyhaven. L'unica particolarità del Ducato è data dalla forte influenza delle Gilde.

L'influenza delle Gilde

L'alto numero di rappresentanti che ciascun Feudo (Contea, Marca o Baronia) ha la possibilità di far intervenire nelle faccende politiche del Ducato è il frutto della grande e radicata influenza che Gilde, Corporazioni e persino Clan hanno raggiunto all'interno della società civile di Krandamer: una Gilda potente, una Corporazione radicata sul territorio o un Clan che si appoggi ad una Dinastia importante sono in grado di portare enormi vantaggi al Conte o al Barone che mostrasse di avere a cuore i loro interessi: questo è il motivo per cui, non di rado, sono proprio gli alti ed onorati membri di queste congregazioni ad essere nominati Rappresentanti dai Feudatari locali. Nonostante alcune Gilde abbiano loro obiettivi ben precisi, capita raramente che una singola congregazione possa ottenere un numero di rappresentanze sufficienti per poter imporre all'interno del Consiglio il proprio volere.

Voci correlate

- Contea di **Krandamer**
- Contea di **Kronach**
- Contea di **Stolberg**
- Contea di **Loran**
- Contea di **Varel**
- Contea di **Zedar**
- Contea di **Havel**
- Contea di **Estir**
- Marca di **Esert**
- Marca di **Eltar**
- Marca di **Wyrm**