Porto di Uryen (Treize) luogo

LUOGO	
Tipo:	porto
Popolazione:	sconosciuta

Ampia zona situata a nord della città di Treize, nota dal 516 con il nome di Uryen, in prossimità della foce del fiume Traunne e dedicata alle attività di carico e scarico delle merci provenienti dalle rotte navali marine e fluviali. Il porto è stato gravemente danneggiato nel corso della Guerra delle Lande del 515. La ricostruzione, avviata durante le ultime fasi della guerra, si potrae per tutto l'anno 516 e interessa unicamente le banchine che si affacciano sul mare, note come "i vecchi moli". La zona delle capanne e delle banchine che si affacciano sulla foce del Traunne, a ridosso di una collina su cui sorge un piccolo faro, viene invece destinata a una sorta di Ongelkamp entro cui trovano rifugio molti profughi provenienti da Nuova Lagos, rifugiati di guerra e sfollati delle città e villaggi limitrofi distrutti o minacciati dalle recenti battaglie e invasioni.

Cenni storici

Le origini

Nell'anno 471, in conseguenza della rivolta dei disertori e della crisi che investe la città di Lagos, il Barone Lemnor Treize inizia la costruzione di una serie di moli che a partire dai mesi immediatamente successivi faranno da scalo a molte delle rotte commerciali con i vicini territori di Surok e di Lankbow. La costruzione avviene in prossimità delle banchine già presenti sulle foci del fiume Traunne. Quel complesso di moli, capanne e magazzini diventa ben presto noto come porto di Treize. Nel 472, sulla piccola collina che divide le banchine fluviali da quelle che si affacciano sul mare viene costruito un piccolo faro. Lungo l'ampia zona costiera ai lati del porto, a protezione dalle incursioni dei pirati provenienti dal non lontano arcipelago di Ilsanora vengono inoltre costruite alcune torri di avvistamento che, molti anni dopo, andranno a costituire parte del baluardo difensivo noto come le Dodici Torri di Treize.

La dipendenza da Lagos

La posizione favorevole e l'accesso alle rotte fluviali non si rivelano sufficienti a favorire uno sviluppo autonomo del porto di Treize, che resta per molti anni dipendente dalle tratte commerciali che favoriscono i più importanti e sviluppati scali di Lagos e di Feith. E' in particolare il porto della Contea, favorito dalla vicinanza con i possedimenti di Feith e Surok ad Elsenor e in particolare con la colonia di Nuova Lagos, ad attirare la maggior parte dei traffici e degli interessi.

L'ultimo porto del Nord

La sudditanza nei confronti di Lagos si riduce progressivamente a partire dal sesto secolo, con l'aumentare delle ostilità nei confronti dei popoli di Elsenor e delle prime incursioni Nordre, per cessare bruscamente nel 514, in conseguenza del massacro di Nuova Lagos e degli eventi successivi. L'affondamento di gran parte della flotta Ducale, la distruzione della Fiaccola di Ilmatar e l'invasione da parte delle tribù insulane del villaggio-porto di Grann rendono il porto di Lagos pressoché indifendibile: la maggior parte dei traffici viene quindi dirottata verso Feith e Treize. Tutto questo, però, è destinato a durare soltanto pochi mesi: la Guerra delle Lande che scoppia sul territorio nel 515 provoca gravissimi danni a tutte e tre le città portuali. Al termine del conflitto sarà però soltanto Treize, l'unica a concludere il conflitto dalla parte dei vincitori, a poter beneficiare della parziale ricostruzione del suo porto. Nel gennaio dell'anno 516 quello di Treize è di fatto l'unico porto operativo di tutto l'Anterlig del Nord, nonché quello più a settentrione dell'intero Ducato.

Il Piazzale

La prima zona che si incontra proveniendo dalla strada che parte dalla città è un ampio piazzale brullo e polveroso alcune decine di metri sopra il livello del mare. Da lì è possibile intravedere la distesa d'acqua che si stende verso i lontani ghiacci del Nord, oltre alle prime case che costituiscono la zona del porto vero e proprio.
Nella zona centrale del piazzale, ai lati della strade, si trovano alcune grandi querce dai cui rami pende un gran numero di impiccati. Le querce sono a loro volta circondate da alcune grandi travi di legno disposti a croce, inchiodati alle quali giacciono altri corpi. Al centro del macabro spettacolo è stato eretto un cartello, sul quale è incisa una scritta nella lingua di Turn: *victor eligit*.
Proseguendo oltre il piazzale si giunge di fronte alle tre zone principali del porto: la strada maestra si allarga verso alcuni edifici in rovina, le cosiddette Case della Gioia; verso sinistra si apre una piccola discesa rocciosa che conduce alle banchine; sulla destra, un piccolo sentiero si snoda lungo la modesta collina del faro.
Oltre le banchine e le case della gioia, ai piedi della collina del faro e circondata dagli alti pruni che delimitano l'area della zona del porto, sorge la Capasanta, l'osteria del porto.

Le Banchine

"Alle banchine potrete imbattervi in qualche pescatore, oltre a un bel pò di schiavi e soldati che inchiodano travi e trasportano casse. Lì il comando ce l'ha il Sergente Maggiore Varchmann. Un negriero figlio di puttana, lasciatevelo dire: lo riconoscerete perché sta sempre con la sua troia personale, una zozzona coi capelli lunghi e ricci che c'ha piu malanni de me. Dice che la ama... chissà se è vero. Non pensate di poter passare inosservati: il Sergente vi romperà le palle,

garantito. Lì non c'è troppo da fare... dovete fare quello che vi dice, nella speranza che si accontenti di poco. Quello se gli girano è capace di ammazzarvi e di farvi sparire dentro a un molo in costruzione, tutti quanti. Il mio consiglio è di assecondarlo, in fondo ciò che davvero gli interessa è far vedere ai suoi uomini e alla sua donna che ha il controllo..." (Vanor, mendicante di Uryen).

La zona delle banchine costituisce il cuore delle attività del porto: lì sono ormeggiate le imbarcazioni, e vengono compiute le operazioni di carico e scarico merci da e verso i vicini magazzini. Il comando delle attività portuali è affidato al sergente maggiore Hador Varchmann, veterano dell'esercito di Treize e da anni operativo presso la zona del porto e le fortificazioni limitrofe. La fama che circonda il sergente non è particolarmente lusinghiera, ed è anzi opinione comune che il fine ultimo di molte delle sue attività non sia certo il bene della città di Uryen.

Le Case della Gioia

"Per quanto riguarda le case della gioia... li ha senso che c'andate se volete divertirvi. Se è questo il motivo per cui siete venuti, nel qual caso perdonatemi ma portare il prete non mi sembra un colpo di genio, è l'unico posto dove dovete andare. Se vi servono informazioni su quello che succede nel porto, dovete cercare qualche imboscato o volete farvi una cultura su chi viene e chi va, è pure un buon posto dove andare. In quel caso dovete chiedere di Kalina la Divina.
Si, si chiama così: è brava, questo tocca dirlo. E' nata a Elsenor, in un posto non distante da Nuova Lagos: ha la pelle mezza scura... dicono che la madre se la fosse violentata un insulano. Non so se è vero, però. Fatto sta che lei ne vede e ne sente tante. E non solo quelle. Se avessi una moneta di bronzo per ogni soldato di Uryen che ha messo le corna alla moglie o alla fidanzata con Kalina la Divina sarei io a fare l'elemosina a voi..." (Vanor, mendicante di Uryen).

Complesso di edifici diroccati situato nella zona centrale del porto. La maggior parte di essi ha subito grandi danni a seguito delle invasioni subite dalla città durante la Guerra delle Lande, che di certo non hanno risparmiato il porto: le strette strade che che si aprono tra gli edifici sono a tratti impraticabili per l'elevata quantità di detriti e macerie. Su molte delle pareti ancora in piedi sono ancora visibili i segni delle fiamme.
All'interno delle case della Gioia si trova un gruppo di donne scampate alla guerra e alla devastazione di Nuova Lagos, che gode della protezione del sergente maggiore Hador Varchmann e dei soldati di stanza al porto. Molte delle ragazze originariamente destinate al vicino Ongelkamp hanno preferito trasferirsi presso le case della gioia, dove possono contare su una qualità della vita leggermente superiore in cambio di servigi e prestazioni di vario genere. Il gruppo delle *sirene*, così come sono chiamate dai viandanti del porto, è guidato dalla forte personalità di Kalina la Divina.

La Collina del Faro

"La via del faro non ve la consiglio. E' dove si sono accampati i profughi di nuova Lagos, dietro quella collinetta già si vedono le prime tende... Non so se siete stati in altri campi di sventura: ecco, questo è simile a un Ongelkamp, ma è ... autogestito, diciamo così. Ha regole e leggi tutte sue. Il mio consiglio spassionato è: non ci andate. E ve lo dice uno che ogni notte ci torna a dormire. Quando proprio ci vorrete andare, che non ne potrete fare a meno, venite prima a cercare me, portate due monete di bronzo... e vi ci porto io. Perché? Perché avete armi, armature, date l'idea di avere qualche soldo in tasca, e lì la gente muore di fame..." (Vanor, mendicante di Uryen).

Il sentiero che si inerpica lungo la zona collinare a destra delle case della Gioia conduce al faro, un modesto edificio in legno e pietra ad oggi non più in funzione. L'intonaco, un tempo di colore bianco, risulta oggi scrostato e annerito. Attorno alla zona del faro è stato eretto un gruppo di capanne, tende e abitazioni di fortuna nelle quali vivono profughi e sfollati provenienti da Nuova Lagos e dai villaggi vicini. L'agglomerato, noto nell'Anterlig come l'Ongelkamp di Uryen, non è stato ancora ufficialmente riconosciuto come tale e non ha quindi un inquadramento preciso nell'amministrazione del Burgraviato.

La Capasanta

"Oltre le banchine, e oltre le case della gioia, ci sta la Capasanta. Quello è il posto giusto se volete giocare a carte, a dadi, bere birra e vino... quando arrivano, ovvero non sempre. Ci trovate anche soldati in congedo, sirene, vagabondi, sfollati... tutti tenuti in riga dall'oste: Milo Capasanta, un tipo con le palle. Ti basti sapere che ha una corazza di piastre dietro al bancone. E' uno della vecchia guardia, veniva da Surok: ha servito un pò nell'esercito del Barone di Treize, poi s'è fatto male a una gamba e per un sacco di tempo ha dovuto stare fermo: ha aperto una locanda con altri due soci e adesso è rimasto da solo, gli altri due se l'è portati via la guerra..." (Vanor, mendicante di Uryen).

La taverna della Capasanta è l'unica osteria del porto, e costituisce un inevitabile polo d'attrazione per tutti gli avventori della zona. Si tratta dell'unico posto di Uryen in cui è possibile trovare vino, birra e cibi di un certo pregio, grazie alla sia pure modesta attività portuale e alle numerose conoscenze che l'oste possiede nell'esercito e tra le carovane mercantili che riforniscono la città. L'oste, Milo Capasanta, è un ex-sottufficiale dell'esercito di Uryen, veterano di molte battaglie e fiero avversario di Nordri e Elsenoriti. Sia lui che i suoi collaboratori godono del rispetto e della protezione della maggior parte dei soldati che frequentano il porto.

Personaggi principali

- Hador Varchmann, Sergente Maggiore dell'esercito di Uryen e responsabile del comando delle attività portuali.
- Ork Varchmann, cugino terzo del sergente maggiore Hador Varchmann: un tempo caporale dell'esercito di Uryen, è stato sospeso dal servizio per insubordinazione. E' impiegato dal cugino come responsabile dei pattugliamenti intorno alla zona del porto.
- Milo Capasanta: oste della taverna della Capasanta ed ex-sottufficiale dell'esercito di Uryen.

Le Case della Gioia

Sirene giunte nel 515

- Kalya Niadh, più nota come *Kalina la Divina*: la più conosciuta tra le *sirene* del porto di Uryen. Originaria di Nuova Lagos, si dice che nelle sue vene scorra del sangue Elsenorita per via della violenza subita dalla madre nella notte del suo concepimento.
- Giada Novak: mora, capelli corti, occhi verdi. Nota anche come *Giada l'Avvenente*.
- Zyra Van Krauze: bionda, capelli lunghi: il suo volto è rovinato da una profonda cicatrice che ne compromette l'indubbia avvenenza. Nota anche come *Zyra la Furia*.
- Laara Vintemberg: originaria del Ducato di Greyhaven. Capelli castani chiari, educata, lineamenti ricercati. Nota anche come *Laara la Saggia*.
- Mira di Ostfold: originaria del Ducato di Surok. Capelli mossi di colore castano scuro, seno prosperoso. Nota anche come *Mira l'Impulsiva*.

Sirene giunte nel 516

- Alyn Dochar: originaria di Elsenor, proveniente dai territori del Clan dei Briganti (Gaenlain). Acquistata (pare) dal Sergente Maggiore Hador Varchmann e recuperata a Lagos nella primavera del 516, è ora sotto la protezione di Kalina. Capelli castani, occhi nocciola.
- Teegan Kay: originaria di Uryen, rifugiatasi a Torn durante la Guerra delle Lande e tornata recentemente nel burgravato. Orfana di entrambi i genitori, ha trovato nelle *sirene* la sua nuova famiglia. Ha i capelli rossi e gli occhi azzurri.

Voci Correlate

- Città di Uryen.
- Margraviato di Feidelm.
- Corno del Tramonto.