

Granducato di Greyhaven luogo

LUOGO

Tipo: granducato
Popolazione: sconosciuta

Insieme all'**Impero di Delos** è la più importante entità statale del **Continente di Sarakon**, seconda per estensione territoriale soltanto all'ormai scomparso **Impero di Turn**: i suoi confini si estendono su un vasto territorio posto nella parte nord-occidentale del **Continente di Sarakon**. È circondato a Nord dalla **Repubblica elfica di Lankbow**, a Est da alte montagne oltre le quali si stendono le steppe dei **Nomadi**, a Sud dall'**Impero di Delos** e a Ovest dal Mare; caratterizzato da un territorio vasto e variegato, ospita fertili pianure attraversate da fiumi, foreste impenetrabili ed un colossale massiccio montuoso al centro.

Nonostante vi siano alcune grandi città il territorio non è comunque densamente popolato, e molte zone sono selvatiche e del tutto abbandonate. I territori che oggi ospitano il Granducato di Greyhaven hanno visto prosperare molteplici antiche civiltà che si sono avvicendate l'una all'altra; i segni del passato sono a tutt'oggi visibili tanto all'interno delle città quanto nelle zone più selvagge e dimenticate, dove non è infrequente imbattersi in piccole e grandi rovine alle quali è spesso difficile dare una datazione e un'origine storica precise.

L'attuale Granducato si è formato in seguito ad una scissione dall'**Impero di Delos**, di cui prima era una provincia: i cosiddetti "Temi del Nord". I contatti con l'Impero sono rimasti sempre molto intensi, col trascorrere degli anni, e nonostante le grandi differenze tra i Ducati interni, si può dire in generale che il Granducato è un territorio ricco di risorse e di traffici commerciali. Le strade e la rete efficiente di stazioni di posta è uno dei punti di forza del Granducato, insieme all'illuminata politica del suo governante, il Granduca **Harald Bjorgson**.

Questo capitolo illustra a grandi linee gli elementi caratteristici del Granducato di Greyhaven, nella misura in cui sono comuni a tutti i sette Ducati che ne fanno parte. Per una trattazione più approfondita si consiglia la lettura dei Ducati, in particolare del **Ducato di Greyhaven**, all'interno del quale si trovano la **capitale** e i suoi governanti.

Cronologia essenziale

La storia del territorio oggi noto come **Granducato di Greyhaven** si compone dei seguenti periodi principali:

L'età antichissima (2200-1900 a.f.)

L'impossibilità di rifarsi a documenti scritti rende estremamente difficile stabilire l'inizio di questa epoca, che viene convenzionalmente posto tra i **1500 e i 2000 anni** precedenti alla fondazione dell'**Impero di Turn**. Sono gli anni in cui si formano le prime comunità umane, naniche ed elfiche che nel corso dei secoli successivi costituiranno rispettivamente le **Antiche Città**, l'**Antico Dominio** e gli Elfi della **Foresta di Lankbow**.

L'età dei *Popoli Antichi* (1800-450 a.f.)

Lungo periodo che prende il suo nome da quello convenzionalmente utilizzato per riferirsi ai primi insediamenti umani del **Continente di Sarakon**, ma che si riferisce di fatto agli Umani che edificarono e abitarono le **Antiche Città** di Greyhaven; il periodo storico include comunque anche i Nani dell'**Antico Dominio** e gli Elfi della **Foresta di Lankbow**. Le informazioni più consistenti su queste misteriose popolazioni, che si sviluppano nel corso dei **cinque secoli successivi** al precedente e la cui esistenza durerà per oltre un millennio, possono essere rinvenute negli antichi scritti nanici (dalle **cronache di Bihar** a seguire), molti dei quali sono purtroppo andati perduti. Caratteristica principale dei **Popoli Antichi** (o **Antichi Popoli**, a seconda dello storico che ne fa menzione) fu quella di non aver dato vita a una singola civiltà ma a molteplici entità statali anche molto diverse tra loro. Quello che si sa per certo è che queste civiltà orbitavano attorno ad altrettante grandi città, all'interno delle quali con tutta probabilità doveva svolgersi la quasi totalità delle funzioni religiose, civili e sociali previste: si tratta delle **Antiche Città**, enormi insediamenti spesso costruiti su più livelli sfruttando territori collinari o montuosi circondati da vaste pianure. E' sulle rovine di molte di esse, ancora oggi visibili, che sono state fondate molte delle principali città dell'attuale **Granducato di Greyhaven**.

Dai *Popoli Antichi* all'età dei Khan (430 a.f.)

Le circostanze che portarono alla scomparsa dei **Popoli Antichi** sono a tutt'oggi oggetto di grande mistero, tale da suscitare l'interesse per la maggior parte degli storici e gli studiosi del **continente di Sarakon**; solo in tempi piuttosto recenti, a seguito della scoperta di alcuni manoscritti risalenti all'ultimo periodo e in gran parte ancora non decifrati, si è riusciti a risalire al secolo che, con tutta probabilità, fu l'ultimo testimone di quelle misteriose civiltà: si tratta del **Secolo V a.f.**, nel corso del quale l'età dei **Popoli Antichi** lascia il posto a quella che viene chiamata **Età dei Khan**.

Le informazioni su questo popolo non mancano: la cosa non sorprende, visto che si tratta di quelli che vengono considerati gli antenati dei moderni abitanti di **Greyhaven**. La sua origine è posta convenzionalmente nella seconda metà del **Secolo V a.f.**, periodo a cui risalgono i primi documenti rinvenuti e a loro univocamente attribuiti dagli storici: una differenza sostanziale rispetto ai **Popoli Antichi** è infatti l'utilizzo di un vero e proprio alfabeto, contrapposto alla

scrittura per ideogrammi ritrovata nei pochissimi scritti rinvenuti e attribuiti ai loro misteriosi predecessori. A questa forte differenza nella forma scritta si accompagnano profonde differenze nelle abitudini, negli usi e nei costumi delle due civiltà: la maggior parte degli originari **Khanast** (*popolo del Khan, seguaci, soldati* e, per esteso, *tribù*) erano con tutta probabilità gli abitanti delle zone non appartenenti al dominio delle **Antiche Città**; in origine erano organizzati in tribù la cui sussistenza era basata principalmente sulla coltivazione dei campi e sull'allevamento del bestiame, sorretta da un'economia interamente fondata sul baratto; a seguito della scomparsa degli **Antichi Popoli** sono molti i **Khan** (letteralmente *comandante* o *capo tribù*) che, vincendo le superstizioni, decidono di muovere alla volta delle **Antiche Città** rimaste deserte: e così, verso la fine del **Secolo V a.f.**, quei luoghi fantasma tornano a vivere, diventando le capitali dei singoli **Khanast**.

L'abbandono della vita tribale esercita non poche conseguenze sui vari **Khanast** nel corso dei tre secoli successivi: la possibilità di contare su un territorio fertile e molto vasto porta a una notevole espansione demografica, che viene ben presto compensata con la fondazione di nuove città: i confini dei singoli **Khanast** si espandono fino a toccarsi, obbligando i **Khan** a dare vita a una struttura di potere destinata ad assumere progressivamente un carattere piramidale, con il **Khan** al vertice e una serie di luogotenenti alla guida delle città e delle province interne. Inoltre, i grandi spazi disponibili non sono sempre sufficienti ad impedire scontri e contrasti con i **Khanast** confinanti, ai quali si aggiungono ben presto numerosi scontri interni dovuti alla sete di potere dei luogotenenti più ambiziosi; alcuni **Khan** decidono di unirsi o allearsi tra loro, mentre altri si giurano eterna rivalità: sono gli albori dell'età feudale, destinata a imporsi nei secoli successivi.

Dall'età dei Khan ai Temi del Nord (35 a.f.)

Nell'anno 35 a.f. il principe **Avilius Dagor** passa le Allston alla testa del suo esercito: il primo **Khanast** che ha il compito di incrociare le armi con gli uomini guidati dal generale Turniano è quello di **Kronach**, che occupava la parte centrale dell'attuale **Ducato di Krاندamer**. Nonostante la maggiore familiarità con il territorio da parte del **Khanast** lo scontro volge ben presto a favore dell'esercito imperiale, superiore ai suoi avversari non soltanto nel numero ma anche e soprattutto per disciplina e capacità strategiche. Negli anni successivi **Dagor** affronta e sconfigge tutti i **Khanast** presenti nella zona occidentale dell'attuale **Granducato di Greyhaven**, meritando a pieno titolo il soprannome di **Dagor l'Invincibile**: nell'anno 30 a.f. sconfigge il **Khanast** di Surok, considerato il più forte, e nel 28 a.f. oltrepassa il Valkner sbaragliando le armate dei **Khanast** di **Farsund** e **Garak**; infine, nell'estate del 25 a.f. affronta i due **Khanast** di Greyhaven e di Caergoth nell'epica **battaglia di Vaarden**, che si conclude con la vittoria dell'esercito imperiale e con la morte di **Bruce Greyhaven**, noto come il **Khan dei Khan**. Quel giorno segna la fine dell'età dei Khan: la maggior parte dei **Khanast** di Gulas e di Benson accetterà il verdetto risultante dalla **battaglia di Vaarden** e deporrà le armi nei mesi successivi. **Dagor** dichiara conclusa la sua campagna, consacra a **Pyros** il 13 di agosto (l'ultimo giorno della **battaglia** decisiva) e volge nuovamente il passo in direzione di **Turn**.

Dall'indipendenza dall'Impero ai giorni attuali: il Granducato di Greyhaven (229 d.f.)

L'impossibilità dell'impero di **Turn** di controllare i vasti territori del nord diventa manifesta alla fine del **decennio 220-229**, quando una massiccia invasione **nomade** determina una situazione di grande instabilità politica: il paese cade preda di tumulti e insurrezioni che sembrano indomabili e che portano, il 25 aprile dell'anno 229, all'indipendenza del Granducato sotto la guida del fino ad allora **Custode dei Temi del Nord Harald Greyhaven**: il riconoscimento formale della nuova entità statale da parte dell'impero di **Delos** avviene il 10 aprile dell'anno 233. La storia recente del Granducato è legata a filo doppio con quella del **Ducato di Greyhaven**: per maggiori informazioni si consiglia di consultare la voce relativa.

Lingue scritte e parlate

L'evoluzione linguistica dei territori del Granducato di Greyhaven è frutto di oltre duemila anni di storia che hanno visto avvicinarsi e fondersi tra loro una grande varietà di culture e civiltà diverse: la maggior parte degli idiomi descritti nei paragrafi seguenti sono scomparsi, e di essi non restano che pochi ritrovamenti custoditi all'interno delle scuole e delle biblioteche più antiche.

Antichi Glifi (*Shantzji* o *Shant-zji*)

Dire che si tratta della lingua degli **Antichi Popoli** sarebbe errato, essendo questi ultimi non riconducibili a una civiltà unica: è decisamente più corretto affermare che si tratta della lingua utilizzata nella maggior parte delle Antiche Città, in particolare quelle relative ad alcune zone: Antichi Glifi è il nome con cui vengono chiamati i geroglifici, mentre *Shantzji* (che in **Khanast** viene scritto e pronunciato *Shanti*) può essere riferito (peraltro non del tutto propriamente) sia ai simboli che alla lingua parlata. Alcuni esempi di parole in lingua *Shanti* sono **Her-sekhenti-dju**, **Amenemhat** e **Netjerikhet-Zauemia-Ruinethot**.

Alfabeto Ogham (*Ogham Craobh*)

Simboli di probabile derivazione druidica, talvolta presenti all'interno di antichi mausolei e facilmente rinvenibili in natura per via della loro estrema semplicità. La loro origine è avvolta nel mistero e non si ha modo di dar loro una datazione precisa: secondo alcuni si tratta di un linguaggio rudimentale, parallelo allo **Shanti** e diffuso presso alcune

tribù arboree le cui origini risalgono all'era delle **Antiche Città**; altri propendono per un'origine più tarda, contemporanea o persino successiva rispetto all'avvento dell'**Età dei Khan**. Ai fini dell'ambientazione i **simboli ogham** non vanno in ogni caso considerati alla stregua di un alfabeto o di un "linguaggio" scritto: si tratta di rune, affini a quelle dei maghi e relative a molteplici concetti. Per maggiori dettagli si consiglia di consultare la **voce relativa**.

Khanast

Lingua diffusa all'interno dei **Khanast** e considerata dagli storici come una derivazione "popolare" dello **Shanti** e di altri linguaggi dei **Popoli Antichi**, foneticamente più fluida e meno "impronunciabile" rispetto a questi ultimi. Molte delle sue parole presentano alcune affinità con lo **Shanti** (*Khenti* = *Khan*, *Shekt* = *Shade*, etc.).

N.B.: A differenza dello **Shanti** il Khanast era una lingua diffusa e utilizzata dalla quasi totalità dei Khanast, ed è pertanto da considerare a livello di una lingua relativamente condivisa, formatasi raccogliendo le influenze degli idiomi precedenti e diffusa a seguito dei contatti stabiliti tra i vari Khan.

Alfabeto Khanast

Alfabeto affine a quello Turniano e probabilmente avente origine comune con quest'ultimo, in uso all'interno dei Khanast fin dal quinto secolo a.f. e del tutto scollegato dagli **Antichi Glifi**. Evolutosi nel corso del tempo fino a formare il "moderno" alfabeto di Greyhaven: i suoi caratteri sono in gran parte leggibili da chi conosce quest'ultimo, sia pure con la dovuta pratica. Molti testi di magia sono scritti in Khanast, e alcuni presentano espliciti riferimenti a parole Khanast. Di molti termini **Shanti** è nota una trascrizione in alfabeto **Khanast** rinvenuta su fonti ufficiali: alcuni di questi termini sono a tutt'oggi utilizzati all'interno del **Granducato di Greyhaven** (es. **Runihura** e **Sekhmet**).

Lingua Greyhaven

È la lingua parlata nella quasi totalità del granducato attuale, frutto della naturale evoluzione linguistica del **Khanast** e del massiccio apporto della lingua Turniana: le tracce dell'antico **Shanti** sono quasi impercettibili.

Alfabeto di Greyhaven

Affermatosi a Greyhaven nel corso dei primi due secoli d.f., frutto della commistione tra la naturale evoluzione dell'alfabeto Khanast e l'alfabeto Turniano; in termini di gioco si tratta del punto d'incontro ideale tra Turniano e Khanast e, per questo, "ideale" per molti personaggi (giocanti e non).

La distribuzione demografica del Granducato

La società del Granducato è principalmente suddivisa, con riguardo alla densità della popolazione, lungo i territori adiacenti ai principali corsi d'acqua, che ne costituiscono la parte più abitabile: la relativa scarsità della popolazione in rapporto all'estensione territoriale del Granducato è principalmente dovuta alle asperità naturali di molti degli spazi interni, alla modesta crescita demografica della popolazione ed alla giovane età del Paese.

Qui di seguito riportiamo i dati relativi ad una stima della popolazione del Granducato e dei principali centri abitati:

Centro abitato (medio)	Popolazione	Locande	Guardie Civiche
Città di Greyhaven	80.000	50	fino a 300
Città Ducale	30.000 - 50.000	25-35	80-120
Contea	15.000 - 25.000	15-20	40-70
Baronia	5.000 - 15.000	8-12	20-40
Cittadina	3.000 - 5.000	4-6	8-12
Villaggio	1.000 - 3.000	8-12	4-8
Piccolo Villaggio	meno di 1.000	1	2-4

- Le locande a cui si fa riferimento sono quelle aperte tutto l'anno: ad esse si aggiungono casolari, locande aperte solo alcuni mesi all'anno o in occasione di eventi particolari, ed altri alloggi a pagamento (casolari, case di contadini in affitto per una notte, etc.)
- Le Guardie Civiche sono da intendersi in servizio attivo, in tempo di pace e disponibili in qualsiasi momento.

Il potere legislativo

Il Consiglio dei Duchi

L'organo legislativo più importante del Granducato è il Consiglio dei Duchi, convocato con cadenza annuale o biennale dal Granduca di Greyhaven e da lui stesso presieduto. Il Consiglio si tiene nella città di **Greyhaven** e dura diversi giorni, nel corso dei quali sono previsti incontri aperti ai vari ambasciatori provenienti dai territori di Sarakon e a personalità autorevoli della Chiesa; è presieduto dal Granduca di Greyhaven, che può anche ricorrere a "sedute speciali *qualora la situazione del Granducato lo richieda*".

Il Consiglio dei Conti

All'interno dei singoli Ducati l'esercizio del Potere legislativo è prerogativa del **Consiglio dei Conti**: questo organo, presieduto dal Duca, si compone della totalità dei Marchesi, Margravi e Conti presenti sul suo territorio e di un certo numero di rappresentanti per ciascuna Contea selezionati dal Conte sulla base delle segnalazioni dei feudatari locali; vi sono poi a seconda del Ducato regole specifiche volte a modificare, ridurre o ampliare la composizione del Consiglio. Nonostante al Duca spetti formalmente l'ultima parola, di fatto le decisioni prese dal **Consiglio Ducale** hanno quasi sempre carattere collegiale. Il consiglio ha di solito una cadenza annuale o biennale ed è convenzionalmente convocato dal Duca, che può anche ricorrere a sedute speciali" a suo piacimento.

Il potere esecutivo

Il Potere esecutivo è attuato sul territorio dalla Guardia Civica, con a Capo un Colonnello della Guardia (uno per Ducato): ogni Contea ha un Maggiore delle Guardie che coordina l'operato di Capitani (baronie) e Sergenti (città, villaggi). Per maggiori informazioni in merito al corpo di **guardia civica**, consultare la voce relativa.

Il potere giudiziario

Amministrato dal Duca tramite i Ministri di Giustizia (uno per Contea, nominati dal Duca) ed i giudici o magistrati itineranti (nominati dai Ministri ed itineranti all'interno delle varie Contee). In assenza del Ministro di Giustizia, il potere Giudiziario è affidato al Generale della **Guardia Civica** locale (o alla Guardia civica avente grado più alto).

Qualsiasi imputato può chiedere ed ottenere una Grazia dal Duca, che in qualsiasi momento ha la facoltà di interrompere un procedimento giudiziario e/o liberare istantaneamente un prigioniero o un accusato: questa particolare procedura ha però luogo solo qualora un Feudatario (Conte o Barone della città in cui è avvenuto il fatto) interceda direttamente presso il Duca, facendosi carico del prigioniero ed invocandone la Grazia.

Nell'**anno 503** il Granduca Harald Bjorgson ha istituito la carica di **Alto Magistrato**, in numero pari ad uno per Ducato: queste figure, nate per coordinare il lavoro dei Ministri di Giustizia, godono di ampia fiducia ed autonomia, e sono state poste "a guardia del Buon Ordine del Paese" per contrastare i poteri della Nobiltà locale, che non di rado si sottraggono al giudizio e alla condanna da parte dei Ministri di Giustizia; la loro sfera di influenza non si limita pertanto solo al Ducato presso cui esercitano la loro funzione, ma investe l'intero Granducato.

Il sistema feudale

Il Granducato è organizzato in una struttura di tipo feudale simile per molti aspetti a quella degli Stati dell'Europa medievale: esistono tuttavia delle differenze, in gran parte dovute alla storia passata del territorio, sulle quali è necessario soffermarsi. Anzitutto è opportuno familiarizzare con il presente schema di riferimento, un utile *glossario* per meglio comprendere i termini utilizzati in questo paragrafo.

- **Feudatario**: Termine che indica il governante di un *feudo*: i *feudi* riconosciuti all'interno del Granducato si dividono in: Ducati, Marche, Contee e Baronie: i feudatari sono dunque i Duchi, Marchesi o Margravi, Conti e Baroni del Granducato.
- **Dominus**: Termine di origine turniana che indica colui che riceve da un feudatario la gestione di parte dei territori e gli incarichi amministrativi propri di questi ultimi, giurando in cambio fedeltà ed obbedienza; si tratta solitamente di cavalieri, baronetti, abati o priori che si occupano di funzioni amministrative, della distribuzione della terra da coltivare ed eventualmente di incarichi militari: riscuotono tributi, tasse, decime e corvées. Nella piramide feudale occupano un posto intermedio tra i feudatari e i proprietari terrieri più facoltosi. In sostituzione di questo termine, molto utilizzato ai tempi della dominazione Turniana, si preferisce oggi utilizzare la parola **signore**.
- **Vassallo**: Indica il *feudatario* di ordine inferiore: il Barone è un vassallo del Conte, il Conte è un vassallo del Duca, etc.
- **Vassallo Minore**: Indica la condizione del *dominus* in rapporto al suo feudatario.

Il Granducato e il Granduca

Al vertice della piramide vi è un singolo **Granduca**, la cui parola si estende in tutto il territorio: egli è a tutti gli effetti il signore dell'intero Granducato, riunendo nella sua persona le massime cariche politica e militare. Il titolo vede la sua origine nell' **anno 229**, anno in cui il primo Granduca, **Harald Greyhaven**, dichiara l'indipendenza dei **Temi del Nord** e del suo **Custode** dall'**Impero di Turn**.

I Ducati e il Duca

Immediatamente dopo aver rivendicato la potestà territoriale sui **Temi del Nord Harald Greyhaven** restituisce ai **Duchi**, fino ad allora governanti dei singoli Temi sotto l'*auctoritas* del **Custode**, i privilegi dinastici risalenti al periodo dell'**età dei Khan**. L'**anno 229** segna quindi la nascita (o per meglio dire la rinascita) della nobiltà Greyhavenese propriamente detta, suggellata dal giuramento di fedeltà prestato dai **Duchi** di **Surok**, **Gulas**, **Amer**, **Krandamer** e **Benson**: questi ultimi ricevono in dono i territori corrispondenti ai rispettivi Temi Turniani e il diritto di tramandarli di generazione in generazione fino all'estinguersi della dinastia, e sottoscrivono l'impegno a governare su di essi nel rispetto delle leggi e dei principi propri del Granducato.

Le Contee e i Conti

A loro volta i **Duchi** si trovano costretti a suddividere il proprio territorio, troppo grande per essere controllato in modo efficiente dalla città Ducale. Questo avviene mediante la nomina dei **Conti**, ai quali viene assegnato un feudo in cambio di un giuramento di fedeltà: il rapporto tra un Conte e il suo Duca varia a seconda delle politiche interne del singolo Ducato, della ricchezza e dell'importanza strategica del territorio: sulle Contee centrali e/o più ricche viene solitamente esercitato un controllo maggiore, mentre le contee periferiche godono spesso di una discreta autonomia.

Le Marche e i Marchesi

Un discorso a parte meritano i **Marchesi**, ai quali è nella maggior parte dei casi riservato un feudo non ancora del tutto civilizzato: si tratta delle cosiddette **Marche**, territori spesso vasti e poco popolati, frutto del bottino di antiche o recenti guerre, di una campagna esplorativa all'interno di territori inesplorati o di una recente *riconquista* o liberazione ad opera dell'esercito Ducale; i primi **Marchesi** sono di solito cavalieri o nobili appartenenti all'aristocrazia militare che hanno avuto un ruolo chiave nella conquista o nella liberazione del territorio che viene loro assegnato. Nonostante il titolo di **Marchese** sia considerato alla pari di quello di un **Conte** e addirittura formalmente superiore nei contesti militari, quest'ultimo vanta mediamente un territorio più ricco e popoloso, in grado di renderlo decisamente più influente in tempo di pace.

In alcune zone del territorio in luogo di Marchese e relativa Marca si utilizzano i termini *Margravio* e *Margravato*, ad essi equivalenti.

Le Baronie e i Baroni

Al di sotto dei **Conti** e dei **Marchesi** vi sono infine i **Baroni**: a questi ultimi vengono affidati feudi di dimensioni relativamente piccole, interni alle **Contee**. Il **Barone** è l'ultimo dei vassalli e non dispone quindi di feudatari sotto il suo controllo: può però nominare direttamente dei *vassalli minori* secondo quanto previsto nel paragrafo relativo ai *poteri dei feudatari*. In alcune delle Contee più estese e ricche di città il primo dei Baroni, solitamente il più fidato, è detto Visconte: oltre a godere di poteri particolari (diversi da Contea a Contea) il Visconte ha il compito di fare le veci del conte in situazioni particolari come ad esempio il **Consiglio dei Conti**.

Poteri e Facoltà dei feudatari

I privilegi e gli obblighi sottoscritti al momento del giuramento di fedeltà sono diversi per ciascun feudatario. Quella che segue è una lista di funzioni comuni a tutti:

- Può gestire e mantenere un esercito personale, pagato con le casse del feudo.
- Può emanare editti e proclami validi per tutto il suo feudo.
- Può destituire un suo *vassallo minore* e/o revocare il suo possedimento, soltanto in caso di gravissime, ripetute e comprovate violazioni dei suoi obblighi feudali.
- Può prendere decisioni militari in grado di influenzare tutto il suo feudo.
- Può revocare qualsiasi possedimento affidato alla Chiesa all'interno del suo feudo, eventualmente restituendolo nelle mani del feudatario locale.

Le differenze più importanti tra i vari titoli sono descritte nei sottoparagrafi successivi.

Facoltà del Granduca

Come massima carica esistente all'interno del territorio il Granduca mantiene a tutt'oggi i suoi privilegi e le sue funzioni: oltre al giuramento di fedeltà che gli assicura la lealtà dei suoi feudatari possiede facoltà particolari, in particolare:

- Convoca e presiede il **Consiglio dei Duchi** (vedi paragrafo relativo al *potere legislativo*) e ha il compito di nominare un nuovo Duca a seguito dell'estinguersi di una dinastia ducale.
- Può revocare a un suo vassallo il dono territoriale dichiarando nullo il suo giuramento, privandolo di fatto della legittimità del controllo del proprio feudo, soltanto in caso di gravissime, ripetute e comprovate violazioni dei suoi obblighi feudali. L'esercizio effettivo di questa facoltà comporta gravi conseguenze diplomatiche e militari, motivo per cui avviene soltanto in casi estremi.

Facoltà del Duca

- Partecipa al **Consiglio dei Duchi**, salvo regolamentazioni specifiche del singolo Ducato.
- Convoca e presiede il **Consiglio dei Conti** (vedi paragrafo relativo al *potere legislativo*) e ha il compito di nominare un nuovo Conte a seguito dell'estinguersi di una dinastia.
- Può revocare a un suo vassallo il dono territoriale dichiarando nullo il suo giuramento, privandolo di fatto della legittimità del controllo del proprio feudo, soltanto in caso di gravissime, ripetute e comprovate violazioni dei suoi obblighi feudali. L'esercizio effettivo di questa facoltà comporta gravi conseguenze diplomatiche e militari, motivo per cui avviene soltanto in casi estremi.
- Può nominare *Landlord* all'interno del suo feudo (vedi sotto).

Facoltà del Conte e del Marchese

- Partecipa al **Consiglio dei Conti**, salvo regolamentazioni specifiche del singolo Ducato.
- Può nominare *Landlord* all'interno del suo feudo (vedi sotto).

Eredi e linee di successione

Ereditarietà dei Feudi

fino a quando il feudatario è in vita, i suoi fratelli hanno generalmente un'importanza superiore a quella dei suoi stessi eredi: alla sua morte, l'erede designato (uno dei figli, convenzionalmente il maschio primogenito) diventa immediatamente il nuovo feudatario, superando per importanza qualsiasi altro figlio o fratello del defunto da quel momento in poi.

In caso di mancanza di eredi, il feudo passa nelle mani del fratello più grande: in caso di un erede ancora troppo piccolo per assumersi la responsabilità del feudo, lo zio (ovvero il fratello più grande del defunto) o la figura familiare maggiormente di rilievo avrà il compito di amministrare il feudo provvisoriamente, fino a quando non potrà essere rilevato dal futuro erede.

Convenzionalmente, la successione è appannaggio esclusivo degli eredi maschi del feudatario: eventuali femmine possono ricoprire il ruolo di eredi soltanto se mancano possibili alternative maschili (es. nessun figlio maschio), o se verranno nominate eredi in luogo del maschio primogenito per volontà scritta del feudatario: in altre parole, una femmina erediterà un feudo soltanto se non avrà fratelli maschi in grado di poter svolgere quello stesso ruolo, o per esplicita decisione del padre; questo spiega perché il numero delle Baronesse e delle Contesse sia così basso rispetto ai Feudatari di sesso maschile.

Ereditarietà delle Signorie

A differenza di quanto avviene per i feudatari, il carattere ereditario della signoria è spesso subordinato all'esplicita approvazione da parte del feudatario di appartenenza: in tal modo quest'ultimo può garantirsi un maggior controllo sul territorio, conservandosi la libertà di non riconfermare l'assegnazione e tornare in possesso di quei territori (magari per assegnarli a un parente o a un cavaliere). Nella maggior parte dei casi è comunque convenzione che il feudatario accetti la linea di successione, evitando con il suo intervento diretto di generare gelosie o rivalità all'interno dei suoi stessi territori. Il tutto è inoltre soggetto ad eventuali decreti del Duca o del Conte volti a togliere ad alcuni feudatari, solitamente i meno controllabili, tale privilegio.

Eredi designati

In linea teorica al feudatario è concesso il diritto di "scegliere" il suo erede, con l'unico vincolo che deve necessariamente trattarsi di un membro della famiglia: questo evento è però molto raro nella pratica dei fatti, in quanto è considerato (a ragione) un affronto nei confronti del primogenito o dell'erede diretto. Questo spiega il motivo per cui, salvo rare e ben motivate eccezioni, la pratica ricorrente sia quella di mantenere la linea di successione prevista anche nel caso di eredi non del tutto concordi con la linea politica precedente.

La *fine* di una dinastia

Una dinastia nobiliare ha termine quando tutti i parenti direttamente o indirettamente riconducibili al feudatario sono morti: in quel caso il feudo torna nelle mani del feudatario che lo ha originariamente assegnato. Quest'ultimo provvederà poi a:

- assegnarlo a un nobile privo di territorio;
- annetterlo ai possedimenti di un altro vassallo;
- gestirlo in prima persona, annettendolo nuovamente ai territori del feudo da lui governato;
- farne dono a un cavaliere, militare o eroe distintosi per metodi particolari.

La Nobiltà nel Granducato

I cittadini del Granducato che possono definirsi "nobili" appartengono necessariamente a una delle seguenti categorie, presentate in rigido ordine di importanza:

Nobiltà feudale

- **Dinastie Feudatarie:** Tutti i feudatari (Duchi, Marchesi, Conti e Baroni) diventano a tutti gli effetti nobili al momento di prestare il giuramento e di ricevere in dono il proprio territorio, e lo stesso vale per la loro discendenza diretta.
- **Dinastie Decadute:** Strettamente collegata alla categoria precedente: tutti gli eventuali discendenti di feudatari del passato che abbiano perduto i propri territori conservando l'onore sono anch'essi nobili a tutti gli effetti, e così i loro discendenti fino alla scomparsa della dinastia.

Si tratta delle dinastie principali del granducato, considerati (a ragione o a torto) come discendenti delle stirpi dei Khan e dei primi generali Turniani e che costituiscono la nobiltà feudale propriamente detta.

Nobiltà locale

Al di sotto del Barone e dei suoi diretti familiari ciascuna baronia ha poi un insieme piuttosto variegato di famiglie nobiliari o aristocratiche: si tratta della cosiddetta *nobiltà locale*, formata da una serie di figure, alcune delle quali più

importanti rispetto alle altre. Esse sono, in ordine di importanza:

- Cugini e parenti più o meno prossimi del Barone e dei suoi familiari e altri *nobili senza feudo* che vivono nel territorio.
- Eventuali *Landlord* (vedi sotto) nominati dal Duca o dal Conte e posti al di sotto del Barone come suoi vassalli.
- Cavalieri di nomina diretta che possono vantare il titolo di *Dominus*.
- Baronetti di nomina diretta che possono vantare il titolo di *Dominus* o altri incarichi specifici militari o amministrativi.
- Eventuali Cavalieri particolarmente importanti o collegati in senso stretto alla nobiltà locale sovraccitata e pertanto considerati, talvolta impropriamente, nobili.

I Landlord

Si tratta di una particolare investitura nobiliare effettuabile dai Duchi e dai Conti: essa può avvenire per loro decisione o, in alcuni casi, come avallo formale di una esplicita intenzione da parte di un Barone. Si tratta di un vero e proprio titolo nobiliare dato a seguito di meriti particolari, come azioni eroiche compiute in tempo di guerra, premi a fronte di campagne vittoriose e altre operazioni di grande rilievo compiute per conto di un feudatario. A questi uomini è concesso il titolo di *Landlord*: si tratta spesso di cavalieri o comandanti dell'esercito ai quali viene assegnato il controllo di una signoria o di un castello all'interno del Ducato o della Contea sottraendo quelle terre, aventi comunque di solito un'estensione limitata, ai possedimenti del Barone relativo: il *Landlord* sarà a tutti gli effetti vassallo di quest'ultimo, e a lui e alla sua famiglia verranno riconosciuti diritti ereditari e pieno *status* nobiliare. Per quanto la sua importanza e il suo prestigio siano spesso inferiori a quelli propri della nobiltà feudale i *Landlord* ricoprono un ruolo di assoluto rilievo all'interno della nobiltà locale, superando in importanza qualsiasi *Dominus*.

La scelta di nominare un *Landlord* in luogo di un *Dominus* risponde spesso a specifiche esigenze e necessità territoriali: la terra assegnata al *Landlord* è di fatto impossibile da recuperare fino all'estinzione della dinastia del *Landlord* stesso, eccezion fatta per il ricorso a un'azione di guerra o a una esplicita rinuncia da parte dei suoi eredi: inoltre, il Conte o Duca di fatto dà vita a una nuova famiglia nobiliare che, sia pure a livello locale, si pone spesso in diretta competizione con i familiari dei feudatari locali.

Il *Landlord* contribuisce quindi di fatto a ridurre il potere del Barone e l'influenza della sua famiglia all'interno della nobiltà locale salvo casi di assoluta fedeltà: questo spiega perché il loro numero è a tutt'oggi relativamente basso rispetto ai *Dòmini*. Tuttavia, l'ambizione a diventare *Landlord* è spesso uno dei principali motivi a spingere i *Dòmini* e *Cavalieri* a eseguire gli ordini del Barone e della sua famiglia, nella speranza che egli decida di render loro tale onore facendone esplicita richiesta al Conte: questa speranza, spesso tenuta volutamente in piedi da implicite promesse, viene poi nei fatti spesso disillusa.

Il calcolo dei quarti di Nobiltà

La perdita progressiva di sangue nobile è misurabile secondo il sistema dei "quarti semplici", secondo cui una discendenza perde un quarto di nobiltà nel caso in cui uno dei due genitori sia privo di quarti di nobiltà. Secondo tale criterio, il più diffuso all'interno della popolazione colta, lo status nobiliare decade completamente a seguito della scomparsa dell'ultimo quarto; esistono comunque metodi alternativi, spesso non molto diffusi, che considerano validi molteplici altri fattori e/o suddividono ulteriormente i quarti in ottavi e persino sedicesimi.

Titoli nobiliari

Identificativo formale

A tutti i membri delle famiglie collegate alla Nobiltà feudale (Duchi, Marchesi, Conti e Baroni) è opportuno riferirsi come **Lord**, **Lady** nel caso di una donna; il medesimo termine viene utilizzato anche nel caso dei *Landlord* e dei suoi discendenti: il termine viene spesso impropriamente esteso a tutta la nobiltà locale e utilizzato come sinonimo di "dominus" o di *sir* da parte di molti.

Come si determina il titolo

Il titolo di un nobile coincide con il tipo di feudo (o di feudi) che egli possiede: chi governa una Baronia sarà definito Barone, chi ha il controllo di una Contea sarà noto con il titolo di Conte, e così via (*Lord Henry Warlock*, *Conte di Stronheim*).

Un Feudatario che sia parente di uno o più feudatari più importanti di lui avrà un titolo nobiliare tale da ricordare sia il proprio possedimento che il grado di parentela con il/i feudatario/i in questione (*Lord Bernie Warlock*, *Barone di Glasnost*, *figlio del Conte di Stronheim*, *nipote del Duca di Whales*).

Nobili privi di feudo

Un nobile privo di Feudo è detto semplicemente **Lord** (o **Lady**), ed il suo titolo nobiliare consiste nel suo grado di parentela con i nobili feudatari di cui la sua dinastia si fregia, dal più importante al meno importante (*Lord Ulrich*, *figlio del Conte di Marlan*, *fratello del Barone di Leginor*).

Nel caso il nobile abbia in affidamento o in gestione un possedimento come *dominus* o come *landlord* egli ha la facoltà di potersi definire *signore* (*Lord Dillon*, *signore di Flavigny*, *sir André Navon*, *signore di Navon*).

Il Cavalierato

Un discorso a parte meritano i Cavalieri, combattenti spesso di estrazione militare o aristocratica che decidono di dedicare la propria vita alla difesa degli ideali propri del feudo che li accoglie, presso cui prestano il loro giuramento di fedeltà. Tutti i cavalieri, a prescindere dalla tipologia tra quelle descritte sotto, ricevono il titolo di **sir** (**lady** per le femmine) da apporre al proprio nome: si noti come l'unica differenza rispetto all'equivalente femminile di **Lord** sia data dalla prima lettera: minuscola in questo caso, maiuscola per l'etichetta nobiliare. Tale sottigliezza è comunque grandemente trascurata, al punto da non comparire persino in molte delle recenti trascrizioni di alcuni testi di araldica.

Ordinamento di un Cavaliere

Sebbene qualsiasi nobile abbia la possibilità di nominare un Cavaliere, affinché tale ordinamento abbia una ratifica formale è necessario un atto formale da parte di un feudatario che registri il nome del Cavaliere e una serie di altri dati, tra cui le circostanze che hanno portato alla sua nomina: questo, di fatto, rende impossibile la nomina di Cavalieri ai nobili appartenenti alle *dinastie decadute*. Per ovviare a tale problema si fa spesso ricorso a pergamene vergate *ad-hoc*, che comunque non sono sufficienti da un punto di vista puramente formale e consentono di fatto privilegi estremamente limitati e relativi al luogo in cui ci si trova (come ad esempio la partecipazione a tornei).

Il giuramento fa parte di un rituale piuttosto complesso, spesso organizzato alla conclusione di festeggiamenti di grande portata come matrimoni o feste religiose. Il testo, da integrare con un breve discorso di nomina da parte del nobile stesso, ha una base comune in tutti i territori del Granducato di Greyhaven e viene poi leggermente modificato o integrato da ciascun feudo; tali modifiche, lungi dall'essere sostanziali, hanno lo scopo di rendere "unica" la promessa prestata.

La figura del Cavaliere

Nella maggior parte dei casi il Cavaliere dedica la sua vita alla difesa del feudo e, in seconda istanza, del nobile che lo ha nominato: difatti, contrariamente a quanto si pensa, il primo dovere di un Cavaliere è sempre e comunque nei confronti del feudo. Questo resta comunque spesso vero soltanto in linea teorica per via dell'abitudine di molti nobili di circondarsi di Cavalieri con l'intento di farne i loro "soldati personali", non potendo contare su un numero sufficiente di uomini appartenenti all'esercito del feudo. Esistono inoltre molteplici regole, variabili da Ducato a Ducato e da Contea a Contea, che prescrivono in maniera piuttosto rigida il numero di cavalieri che è possibile nominare: questo, unito alla considerazione generale che alla quantità si opponga la qualità e al "rischio" che un cavaliere non si comporti in modo opportuno, è di solito sufficiente ad impedire una proliferazione di cavalieri.

Il Cavaliere *Dominus*

Alcuni Cavalieri ricevono, in conseguenza dell'ordinamento o a seguito di mesi o anni di onorato servizio, un appezzamento di terreno dalle dimensioni variabili con il compito di provvedere alla sua amministrazione: si tratta in buona sostanza di una nomina a *vassallo minore*, che rende di fatto il Cavaliere *dominus* di un possedimento sul quale da quel momento in poi sarà tenuto a governare. Nella maggior parte dei casi si tratta comunque di piccole signorie o castelli.

Il Cavaliere Errante

Vi sono casi in cui il Cavaliere, in accordo con il nobile che si incarica della sua nomina, anziché fermarsi in modo stabile nel feudo presso cui ha giurato prende la decisione di portarne stemma in giro per il Continente: è il caso dei cosiddetti *Cavalieri Erranti*, il cui obiettivo è appunto quello di tenere alto (e in alcuni casi di diffondere) il vessillo e il nome del luogo d'origine. Questa tipologia di Cavalieri è di fatto quella più nota e più celebrata nelle ballate e nelle canzoni poiché vista, non di rado a torto, come più valente o più coraggiosa. La realtà dei fatti insegna invece che spesso è proprio il Cavaliere stanziale a portare sulle sue spalle la maggior parte degli oneri e delle responsabilità che caratterizzano il suo ruolo.

I Cavalieri della Chiesa: Guardiani e Difensori del Tempio

Anche la Chiesa della Luce può vantare al suo interno un gran numero di uomini che, come i Cavalieri, hanno prestato un giuramento di fedeltà volto a difendere i suoi valori: si tratta dei **Paladini** di **Pyros**, **Dytros** e **Kayah**. Sebbene il loro ruolo sia spesso ben diverso da quello dei Cavalieri feudali, ai più meritevoli di loro è tributato un rispetto spesso persino superiore: si tratta dei Guardiani e dei Difensori del Tempio, per i quali è in uso il titolo di **sir** (o **lady**) esattamente come avviene per i Cavalieri.

Il Baronetto

A partire dal **secolo V** si è diffuso in alcuni Ducati il titolo di Baronetto: tale ordinamento, simile per regole e modalità a quello del Cavaliere, è destinato a tutti coloro che trovano non nella spada, bensì nelle capacità amministrative, politiche, diplomatiche o scientifiche la loro maggiore utilità. Si tratta in altre parole di uomini fidati non provenienti da un'estrazione militare, ai quali vengono affidati incarichi di natura diversa: amministrazione di territori, governo di città o di signorie,

Le Leggi

Lo Statuto di Greyhaven è il testo di riferimento per le leggi di tutti i Ducati facenti parte del Granducato. Le eventuali eccezioni sono chiarite volta per volta nei singoli atlanti. Quella che presentiamo di seguito è una descrizione delle leggi più importanti in vigore nel Granducato nell'anno 500, presentata allo scopo di dare un quadro comune di riferimento alla realtà giuridica presente all'interno di tutti i Ducati. Il testo dei vari paragrafi non è da intendersi come letterale e si limita a riassumere in modo schematico i concetti propri di ciascuna legge, e potrà essere utilizzato come traccia e/o ampliato volta per volta dal Master di competenza sulla base di esigenze specifiche.

Leggi sull'autorità Nobiliare

Molte delle leggi regolano l'autorità del Granduca risalgono all'anno 229, data a cui viene fatto risalire il codice stilato dal pugno di Harald Greyhaven. Modifiche sostanziali ad alcuni articoli sono state apportate nell'anno 267 dal Granduca Desmon Hordkleist. Gli articoli descrivono dettagliatamente il ruolo del Granduca, considerata la guida militare e politica del Granducato: tutti i Duchi, i Marchesi, i Conti, i Visconti ed i Baroni sono tenuti a rispettare la sua *auctoritas* formale e ad applicare le sue leggi all'interno dei loro territori. Vengono poi descritti nel dettaglio i seguenti punti:

- I meccanismi di ereditarietà dei titoli feudali.
- Le regole di successione dei singoli feudatari.
- Diritti e doveri dei feudatari e distinzioni particolari nei ruoli e nei compiti affidati a Duchi, Marchesi, Conti e Baroni.
- Le regole di successione del Granduca in caso di mancanza di legittimi eredi o di estinzione della dinastia: in quel caso, la priorità spetta ai rispettivamente ai Duchi di Surok, Krandamer, Gulas e Amer, mentre i Ducati di Feith e Benson non vengono menzionati.

Queste leggi sono piuttosto rigide e la maggior parte di esse non può essere corretta, emendata o modificata dal singolo Duca.

Leggi sul commercio, sui mercati, sulle gilde e sulle corporazioni

Questa serie di leggi presenta in modo dettagliato concetti molto diversi tra loro, contenuti in un vasto succedersi di decreti promulgati negli ultimi tre secoli e relativi alle regolamentazioni generali da seguire in materia commerciale. In particolare descrivono:

- Le regole alla base della libertà di mercato, di scambio o di baratto se condotti con criteri leciti e alla luce del sole.
- Regole sul conio e sull'utilizzo della moneta, dove viene descritto il valore e il rapporto tra le varie corone (d'oro, d'argento, di bronzo e di rame).
- Regole sulle monete provenienti da paesi stranieri, con particolare riferimento all'Impero di Delos, le cui monete (scudi imperiali) vengono di fatto accettate alla stregua delle corone Greyhavenesi.
- Regole generali sulla conduzione dei mercati e sul trasporto marittimo, fluviale e terrestre delle merci.
- Regole generali sulla costituzione di gilde mercantili, corporazioni di arti e mestieri e descrizione dei loro compiti e funzioni.

Molte di queste leggi, in particolare quelle legate alle gilde e alle corporazioni, presentano un ampio margine di discrezionalità da parte del singolo Duca e consentono di fatto a sistemi anche molto diversi di convivere all'interno dei vari Ducati.

Leggi sui reati, crimini e misfatti

Questo importante *corpus* di leggi descrive tanto il sistema giuridico quanto l'elenco delle pene previste per i vari reati punibili all'interno del Granducato. I reati, a seconda della loro gravità, possono essere punibili con:

- pene corporali
- uno o più giorni di gogna
- la confisca di alcuni o di tutti i beni
- il carcere o i lavori forzati
- la condanna a morte (decapitazione, impiccagione, annegamento, rogo)

Il *codice penale* è considerato un valido punto di riferimento ed è in buona sostanza applicato in tutto il Granducato, ma nella pratica dei fatti l'amministrazione della giustizia e la gestione dei singoli magistrati è sempre subordinata alle decisioni del singolo feudatario: per questo motivo le singole pene e persino la definizione stessa dei crimini presentano molte differenze da Ducato a Ducato e persino da Feudo a Feudo. Di seguito vengono elencate le più comuni, dalla più lieve alla meno lieve:

Azioni contro il popolo o i cittadini

- **Furto o Borseggio**
 - *di minore entità*: convenzionalmente al di sotto della corona d'argento.
 - *di media entità*: convenzionalmente al di sotto della corona d'oro.
- **Risse, Aggressioni e Duelli**
 - *di minore entità*: senza il ferimento grave o la morte di alcuno.
 - *di media entità*: con il ferimento di una o più persone coinvolte.
- **Danni o atti contro le case o le proprietà**
 - *di minore entità*: se scongiurati prima della loro effettiva messa in pratica o se i danni sono di natura lieve.
 - *di media entità*: se i danni sono di natura convenzionalmente inferiore alla corona d'oro.
- **Assassini e attentati alla vita**

Tutti i reati non contemplati dalle convenzioni o compiuti a danno di un nobile sono da considerare *di grande entità*, e per loro è previsto il massimo della pena.

Azioni contro la città o il feudo

- *di minore entità*: se l'accusato ha preso parte al disordine senza compiere azioni rilevanti.
- *di media entità*: se l'accusato ha preso parte al disordine commettendo atti espliciti.

Pene particolarmente gravi e umilianti sono destinate a chi promuove direttamente disordini e, soprattutto, a chi si macchia di tradimento favorendo eventuali nemici esterni.

Atti contrari alla fede o alla morale

La loro gravità è molto variabile a seconda del singolo caso ed è spesso a discrezione del feudatario locale, che avrà eventualmente cura di consultare il sacerdote o il prevosto della zona. L'entità delle sanzioni e/o delle pene comminate a chi compie questo tipo di reati varia moltissimo a seconda del ceto sociale dell'autore e/o della vittima: ad esempio, nei casi in cui l'autore è un nobile del posto che può vantare un diritto diretto o indiretto sul feudo in cui l'atto ha avuto luogo, è del tutto probabile che il giudizio si risolva a favore dell'accusato sotto forma di assoluzione o sanzioni lievi.

Atti contro la Fede

- *di minore entità*: furto di cadaveri, atti vandalici a danno della chiesa, vilipendio della fede, turbamento di funzione religiosa, et. al.
- *di media entità*: furto di tombe, furto a danno della chiesa, profanazione, sacrilegio, et. al.

Atti contro la Morale

In questo insieme possono o meno confluire una serie di atti, pratiche o abitudini anche molto diverse tra loro, tra cui: pratiche omosessuali, pratiche orgiastiche, poligamia, tradimenti, adulteri, atti osceni, incesti, adescamento di bambini, rapporti con animali, rapporti tra razze (questi ultimi fino all'introduzione, nel 369, delle [Leggi sui rapporti tra diverse Razze](#) ad opera di [Bjorg Fedmann](#)). Tra questi, l'unico ad essere esplicitamente sanzionato dalle Leggi di Greyhaven è l'adulterio, considerato un reato di nessuna, lieve, minore o media entità a seconda della posizione sociale dell'autore in rapporto a quella del consorte. Per tutti gli altri il giudizio sul merito è lasciato alla sensibilità del feudatario locale, che a sua volta tende a regolarsi sulla base della cultura, abitudini e tradizioni del luogo.

Atti contro l'autorità

Racchiudono i reati contro gli statuti, i governanti locali ed eventualmente i mercati o il sistema economico. La loro gravità è molto variabile a seconda del singolo caso ed è spesso a discrezione del feudatario locale; si tratta quasi sempre di sanzioni molto gravi, che non di rado si concludono con la tortura, il carcere o con la condanna a morte spesso a prescindere dall'entità reale del crimine: un esempio su tutti è la condanna a morte che vige all'interno del Ducato di Greyhaven su chiunque compia azioni ai danni di una stazione di posta o di un suo messo, dal furto comprovato di cavalli a quello di una singola lettera.

Pratiche oscure

Si tratta dei reati più gravi in assoluto: nella maggior parte dei casi il feudatario si rivolge direttamente alla chiesa e, spesso con l'avallo del prevosto del territorio o in sua assenza di un sacerdote, richiede l'intervento dell'[inquisizione](#). Vi sono comunque molti casi in cui il feudatario preferisce tenere la chiesa al di fuori: in quel caso, salvo rarissime eccezioni, è sempre prevista la pena capitale.

Leggi sui Processi e sui Testimoni

Come spiegato nel paragrafo relativo al **potere giudiziario**, il compito di far luce su un crimine spetta nella maggior parte dei casi alla [guardia civica](#) o ai soldati alle dirette dipendenze del feudatario o signore locale. Nella maggior parte dei casi essi sono di semplice soluzione, e per essi non è previsto l'intervento dei giudici o magistrati: questi ultimi intervengono normalmente in tutti i casi in cui sia direttamente coinvolto un nobile, un cavaliere o una personalità di rilievo o qualora il crimine sia di difficile soluzione.

In questi ultimi casi è possibile che il giudice ritenga di dover interrogare eventuali *testimoni*: questi ultimi sono i diretti o indiretti spettatori dell'evento, e vengono ascoltati a seconda della loro condizione sociale, della credibilità sociale (e di

quella che dimostrano agli occhi del magistrato) e della qualità della testimonianza stessa. La parola di nobili, guardie civiche, uomini di chiesa e personalità influenti godranno ovviamente di maggiore credibilità: un discorso a parte meritano i nobili che, in alcuni casi, sono in grado di influenzare direttamente l'esito dell'indagine.

Archivi della Guardia Civica

La guardia civica ha il compito di redarre i cosiddetti **Archivi della Guardia**, che contengono informazioni su tutti i processi effettuati negli ultimi anni, l'elenco dei reati registrati e delle condanne eseguite. In condizioni normali, e salvo modifiche allo statuto, soltanto il Conte e il Duca hanno la facoltà di intervenire direttamente su tale archivio, asportando pagine o provvedendo a cancellazioni: al Barone è comunque lasciata la possibilità di consultarlo.

Legge sull'ospitalità

Legge che ratifica un editto dedicato alla regolamentazione delle regole di ospitalità: si tratta di un'aggiunta relativamente nuova allo statuto, fortemente volute dal Granduca **Richard Bjorgsson**. In base ai suoi decreti, ogni suddito del Granducato è tenuto a prestare la sua ospitalità, nei limiti delle sue possibilità e previo l'eventuale pagamento di una somma adeguata, a un suo pari che ne faccia esplicita richiesta. Questa legge singolare, obbligatoriamente adottata dalla totalità dei Ducati ma di fatto applicata in modi anche molto diversi per via della sua genericità, ha goduto di una fortuna insperata: sono in molti i cittadini, i mercanti e persino i nobili che fanno esplicito o implicito uso.

Legge sulla schiavitù

Si tratta di una legge di **epoca turniana**, inserita nello statuto del 229 e abrogata nel 496 dal Granduca **Harald Bjorgson** ma di fatto ancora applicata in alcuni feudi. La legge prescrive che un cittadino che non abbia modo di pagare i debiti nei confronti di un altro cittadino o di un Nobile dona al creditore la sua libertà, e diviene quindi suo schiavo. Allo stesso modo, un avversario fatto prigioniero nel corso di una battaglia o di un duello diviene il proprio schiavo. La legge presenta poi un dettagliato elenco di caratteristiche volte a descrivere la figura dello schiavo:

- La schiavitù dura fino a quando lo schiavo non verrà spontaneamente liberato dal suo padrone, o fin quando egli non potrà riscattarsi o essere da altri riscattato.
- Il valore di uno schiavo viene deciso dal suo padrone, o dai compratori in caso di asta o vendita in pubblico.
- Il padrone di uno schiavo può rifiutarsi di vendere, ma è sempre obbligato a fornire un prezzo di riscatto: nel caso in cui questo prezzo non venga considerato congruo dal riscattatore, quest'ultimo può chiedere il coinvolgimento di un magistrato: quest'ultimo, dopo aver sentito tutte le parti in causa (padrone, schiavo, riscattatore), potrà eventualmente imporre un prezzo diverso.
- Uno schiavo è privo di diritti civili, e può essere ceduto dal suo padrone ad un altro padrone.
- Uno schiavo è tenuto a rispettare il suo padrone, ed a compiere le sue volontà a seconda delle sue possibilità.
- Uno schiavo non può appartenere a più di un padrone, ma un padrone può avere un numero indefinito di schiavi alle sue dipendenze.

Legge sul calendario

Corpus di leggi volte a regolamentare il calcolo del tempo, le fasi lunari, l'avvicinarsi delle stagioni e il calcolo delle ore. All'interno del Granducato il calcolo del tempo viene calcolato secondo il calendario Turniano, i cui punti fermi vengono integralmente riportati:

- ogni anno conta lo stesso numero di giorni: tale numero è pari a 361 ed è ripartito in 12 mesi e un giorno: un anno misura il periodo di rotazione del pianeta attorno al sole.
- ogni mese conta lo stesso numero di giorni: tale numero è pari a 30.
- ogni giorno ha la durata stabilita di 24 ore, il periodo di rotazione del pianeta attorno al suo asse.
- ogni ora si compone di 60 minuti, ciascuno dei quali è ripartito in 60 secondi.

Leggi sul diritto degli Ambasciatori

Serie di leggi che descrivono il comportamento da tenere relativamente a nobili o a legati provenienti da altri paesi con il compito di portare un ufficio di ambasceria. Qualsiasi ambasciatore, da un portavoce per una faccenda privata, al messo dell'ufficio postale, all'ambasciatore di uno Stato straniero, è intoccabile per tutta la durata del suo ufficio fino a quando resta all'interno dei confini del Granducato. Infrangere lo Statuto aggredendo, rapinando o uccidendo un ambasciatore o portavoce implica automaticamente un **crimine contro l'autorità** (vedi sopra).

Leggi sulla Religione

Serie di leggi che descrivono le norme volte a regolamentare la professione di fede del popolo e, in buona sostanza, i rapporti tra **la chiesa e potere feudale**. Gran parte del testo contenuto in queste leggi è stato modificato nel 280 dal Granduca **Dytros Hordkleist** con una serie di decreti volti a dare maggiori poteri a sacerdoti, prevosti, vescovi e abati: viene anche chiarito in modo esplicito il ruolo del **Sacro Collegio**, a cui viene di fatto affidata la guida spirituale del Granducato. Il culto degli Dei della Luce viene descritto come il solo consentito e autorizzato: al popolo è consentito riunirsi in preghiera e all'interno degli edifici religiosi nei tempi e nei modi stabiliti dalla dottrina della Chiesa della Luce e in rispetto con quanto prescritto dal Sacro Collegio di Greyhaven; allo stesso modo, i culti degli Dei delle Tenebre sono

banditi insieme ad ogni altro culto vietato dal **Sacro Collegio**. Vi sono poi numerose leggi volte a chiarire l'operato territoriale dei Paladini e le loro aree di competenza.

Leggi sui rapporti tra diverse Razze

Serie di leggi introdotte nel 369 dal Granduca **Bjorg Fedmann** e relative ai rapporti tra **umani**, **elfi** e **nani** del Granducato.

Leggi sulla Pratica di Arti Magiche

Serie di leggi introdotte nel 371 dal Granduca **Bjorg Fedmann** e volte a prescrivere il corretto insegnamento delle Arti Magiche: in particolare, le leggi proibiscono esplicitamente qualsiasi tipo di attività magica esercitata senza possedere un regolare attestato rilasciato dal Circolo delle Arti Magiche di Greyhaven o da altra Scuola di Magia riconosciuta. La pratica illecita di Arti Magiche e' di fatto considerata come **pratiche oscure** (vedi sopra), e pertanto formalmente punibile con la condanna a morte: tuttavia, l'applicazione di tale legge è da molti anni abbandonata in favore di una analisi più attenta e particolareggiata delle circostanze specifiche, e non di rado si risolve con l'applicazione delle pene previste per i singoli reati compiuti mediante l'utilizzo degli incantesimi. La legge, elaborata a seguito di una serie di accordi concordati con l'Università di Arti Magiche di Greyhaven, riconosce unicamente le seguenti figure:

Magister

Si tratta di maghi molto esperti e spesso molto potenti, ai quali vengono rilasciati documenti che autorizzano ad avere accesso a tutte le scuole e università di Arti Magiche presenti all'interno del Granducato; la maggior parte di loro è collegata direttamente con una di esse dove è solito fornire i suoi servizi ed insegnare agli allievi, per quanto non vi siano obblighi precisi prescritti da queste leggi sulle sue possibili attività. Per via del loro ruolo particolare hanno inoltre privilegi particolari, tra cui:

- la facoltà di praticare la propria ricerca senza incorrere in sanzioni di natura penale: questo include il poter compiere incantesimi nel rispetto delle leggi vigenti.
- la facoltà di accompagnarsi a uno o più *discepoli* (vedi sotto), dei quali vengono comunque ritenuti responsabili.
- la facoltà di trasportare qualsivoglia oggetto o artefatto, purché inanimato, nei tempi e nei modi a loro più consoni.
- la facoltà di rilasciare di loro pugno attestati volti a certificare un individuo come loro discepolo, rendendolo di fatto tale (vedi sotto): tali attestati hanno una validità annuale o inferiore a scelta del *magister*, e sono da considerarsi nulli se quest'ultimo perde il suo ruolo.
- la facoltà di riunire i propri discepoli all'interno di un circolo di ricerca magica o *circolo di Arti Magiche* da lui presieduto.

Tanto i soldati del feudatario locale quanto la guardia civica hanno comunque, se necessario, il diritto di ispezionare il carico di un *magister* o di ostacolare il suo percorso e/o quello dei suoi discepoli, impedendogli ad esempio l'accesso all'interno del feudo o di una città. In molti casi questo diritto è comunque messo in discussione dalle capacità persuasive del *magister* e dal timore reverenziale che questi individui solitamente suscitano.

I documenti che certificano un ricercatore di magia come *magister* hanno la validità di cinque anni solari, al termine dei quali devono essere necessariamente riconfermati da una scuola o da un'università di Arti Magiche: l'osservanza di questa pratica è comunque spesso ampiamente disillusa per il fatto che non sono in molti ad avere la presenza di spirito di mettere in dubbio la validità dei documenti di un *magister*.

Mentor

Si tratta di maghi esperti che, a differenza del *magister*, vivono al di fuori dell'orbita delle scuole e delle università di Arti Magiche e prediligono alla condivisione del sapere un approccio di tipo solitario o riservato. Il collegamento originario con la scuola di origine è comunque mantenuto dai documenti rilasciati da quest'ultima, che certificano il ruolo del *mentor* e la sua autorità in materia di ricerca magica. In modo simile a quanto avviene nel caso del *magister* la legge non prescrive particolari obblighi o limitazioni sull'attività del *mentor*, a cui attribuisce:

- la facoltà di praticare la propria ricerca senza incorrere in sanzioni di natura penale: questo include il poter compiere incantesimi nel rispetto delle leggi vigenti e, salvo casi particolari, al di fuori di qualsivoglia perimetro cittadino.
- la facoltà di accompagnarsi a uno o più *discepoli* (vedi sotto), dei quali viene comunque ritenuto responsabile.
- limitate facoltà di giustificare il trasporto di oggetti o artefatti particolari, con limitazioni molto più strette rispetto a quelle di un *magister*.
- la facoltà di rilasciare di loro pugno attestati volti a certificare un individuo come loro discepolo, rendendolo di fatto tale (vedi sotto): tali attestati hanno una validità annuale o inferiore a scelta del *mentor*, sono da considerarsi nulli se quest'ultimo perde il suo ruolo e sono maggiormente soggetti a contestazioni da parte di personalità sufficientemente "esperte" a poterli giudicare.

Sebbene al *mentor* sia data la possibilità di avere uno o più discepoli, di fatto egli non può riunire questi ultimi in un *circolo di Arti Magiche*, possibilità che tanto la legge quanto la dottrina di ricerca magica consentono unicamente al *magister*; non è infrequente, tuttavia, che un *mentor* decida di formare un gruppo di ricerca: a questa tipologia di circoli, caratterizzata da un regime di clandestinità formale, viene convenzionalmente dato il nome di *conclave*. In caso di scoperta di un *conclave*, tanto il *mentor* quanto i discepoli entrati a farne parte sono soggetti ai provvedimenti previsti dalla scuola di Arti Magiche, che in alcuni casi ricorre direttamente alla denuncia formale alla guardia civica o al feudatario o signore locale.

I documenti che certificano un ricercatore di magia come *mentor* hanno la validità di tre anni solari, al termine dei quali devono essere necessariamente riconfermati da una scuola o da un'università di Arti Magiche. L'osservanza di questa pratica è comunque in alcuni casi disillusa: non tutti hanno la presenza di spirito di mettere in dubbio la validità dei documenti di un *mentor*.

Discipulus

Sono i discepoli di un *magister* o di un *mentor* e, a seconda dei casi, compiono i loro studi all'interno delle scuole di Arti Magiche o in giro per il mondo al seguito e/o al servizio del loro maestro. Il documento che attesta la loro identità può essere rilasciato dalla scuola presso cui hanno studiato o vergato direttamente dalle mani di quest'ultimo, con le differenze descritte di seguito:

- Gli attestati rilasciati da una scuola di Arti Magiche hanno una durata pari a un anno, presentano un inequivocabile riferimento tanto alla scuola quanto al *magister* che si è occupato in prima persona dell'insegnamento del discepolo: nè quest'ultimo nè la scuola vengono comunque considerati responsabili delle sue azioni, che il discepolo pagherà eventualmente in prima persona senza coinvolgere altri nella sentenza.
- Gli attestati rilasciati da un *magister* hanno una durata pari a un anno e presentano la firma leggibile del loro autore: quest'ultimo viene ritenuto responsabile diretto delle azioni del discepolo, che pagherà in ogni caso in prima persona rischiando però di coinvolgere nella sentenza il suo maestro: si tratta comunque di una responsabilità formale, che si traduce in problemi concreti per quest'ultimo soltanto in determinati casi.
- Gli attestati rilasciati da un *mentor* hanno la durata di un anno e presentano la firma leggibile del loro autore: quest'ultimo viene ritenuto responsabile diretto delle azioni del discepolo, che pagherà in ogni caso in prima persona finendo spesso per coinvolgere nella sentenza anche il suo maestro.

Le facoltà di un *discipulus* sono estremamente ridotte; di fatto, egli può unicamente:

- trasportare liberamente scritti, libri o pergamene di qualsivoglia tipo a scopo di studio o ricerca.
- trasportare liberamente oggetti inanimati, insetti o animali vivi o morti a scopo di studio o ricerca.
- compiere incantesimi, nel rispetto delle leggi vigenti e al di fuori di qualsivoglia perimetro cittadino.

Il *discipulus* cessa di essere riconosciuto come tale nel momento stesso in cui scade il suo attestato: a differenza di quanto avviene per un *magister* e, in misura minore, per un *mentor*, questa pratica viene osservata nella maggior parte dei casi.

Legge sulle Rovine

Introdotta nel 372 dal Granduca Bjorg Fedmann, attesta la proprietà del feudatario locale su ogni rovina, ritrovamento o reperto relativo a civiltà o a costruzioni antecedenti alla formazione del Granducato e reperito al suo interno al pari di qualsiasi altra costruzione. Stabilisce inoltre che l'appropriazione indebita, il saccheggio o l'esproprio di rovine, ritrovamenti o reperti di questo genere e' da considerarsi un *reato contro la città o il feudo* (vedi sopra).

Leggi sulle Stazioni della Posta e sui Trasporti

A partire dall'anno 367 vengono istituiti lungo il territorio di Greyhaven gli edifici relativi agli uffici postali ed alle stazioni di posta. Queste strutture, costruiti a circa 50 km di distanza l'uno dall'altro lungo le principali strade che collegano i Ducati e le Contee del Granducato, comprendono generalmente due edifici: un casolare a due piani, costruito in legno e pietra, e contenente al primo piano l'ufficio delle registrazioni (dove vengono ricevute e consegnate le lettere, o presi a nolo carri o cavalli) ed al secondo piano gli alloggi del personale della Stazione; ed un secondo edificio, solitamente a un piano, contenente le stalle. La maggior parte delle Stazioni comprende inoltre un terzo edificio, adibito principalmente al ricovero dei viandanti, una sorta di camerata. Non di rado, nel primo edificio, l'ufficio delle registrazioni è preceduto da una piccola Taverna, dove gli avventori possono bere qualcosa o rifocillarsi con un pasto caldo.

Per regolamentare la costruzione e l'utilizzo di queste stazioni, nel 377 il Granduca Richard Bjorgson ha stabilito con una serie di editti validi in tutto il Granducato una serie di obblighi a cui ciascun feudatario è tenuto a ottemperare.

Il Granducato fissa i seguenti prezzi, da considerarsi fissi, per ciascun servizio delle Stazioni di Posta, in stretta unione con l'Impero di Delos: ciascun Governatore, sia esso un Duca, Conte o Barone, deve fare tutto il possibile per mantenere in efficienza detti edifici ed è considerato il responsabile del loro buon funzionamento.

Servizi delle Stazioni di Posta

I prezzi dei molteplici servizi devono essere i medesimi in tutto il Granducato e sono così regolamentati:

- **Lettera ordinaria** (recapitata ciclicamente con la posta): 1 Corona di Bronzo per pagina.
- **Lettera diretta** (recapitata appositamente, con un percorso specifico): 1 Corona d'Argento per pagina.
- **Lettera urgente** (recapitata con messo e percorso specifico): 1 Corona d'Argento + 1 Corona d'Oro per ogni 50 Km. di distanza.
- **Oggetti o altro**: gli stessi prezzi delle lettere per ogni mezzo chilo di peso (misurato con buona approssimazione); in caso di oggetti ingombranti, il prezzo varia a discrezione dell'addetto o della stazione di posta.

Non vi sono particolari garanzie che la lettera o il pacco giungano a destinazione: tuttavia, il servizio è solitamente molto

efficiente, e gran parte della popolazione ne fa periodicamente uso.

Una particolare menzione merita il noleggio di carri e cavalli.

- **Noleggio cavalli:** deposito iniziale pari a 2 Corone d'Argento per ogni giornata di affitto. Al momento dell'affitto, viene rilasciato al Personaggio un documento la cui copia (comprensiva del nome di chi ha inoltrato la richiesta) viene tenuta dall'Ufficio Postale, e che egli è tenuto a riconsegnare nella stazione di posta dove riconsegnerà poi l'animale. A quel punto, verrà a lui restituita la metà del deposito iniziale, sempre che le giornate pagate si siano dimostrate esatte: in caso contrario, verrà restituito all'affittuante un numero di Corone pari alla differenza tra il deposito iniziale e il numero di giornate di affitto, in modo che l'ufficio postale incassi 1 Corona d'Argento per giornata d'affitto restituendone il resto: in caso di morte o di danneggiamento dell'animale, occorrerà risarcire interamente la stazione di posta.
- **Noleggio carri:** per quanto riguarda il noleggio dei carri, si applica lo stesso discorso fatto con i cavalli, con l'unica variazione del Deposito iniziale per giornata d'affitto (che diventa di 4 Corone d'Argento per un carro ad 1 cavallo, di 6 Corone d'Argento per un carro ad 1 cavallo con nocchiere o per un carro a 2 cavalli, di 8 Corone d'Argento per un carro a 2 cavalli con nocchiere o per un carro a 4 cavalli, di 1 Corona d'Oro per un carro a 4 cavalli con nocchiere) e dell'incasso giornaliero che l'ufficio postale tratterrà, che è pari esattamente alla metà del Deposito iniziale rispettivo (per giornata d'affitto).
- **Noleggio navi:** si applica anche qui il discorso fatto con i cavalli, anche se la differenza di prezzo diventa rilevante: una nave privata ha un prezzo variabile in base agli accordi presi tra il Capitano ed il porto, ma si assesta attorno alle 2 Corone d'Argento al giorno, equipaggio escluso.
- **Utilizzo delle carovane:** E' uno dei mezzi più economici a disposizione degli abitanti del Granducato: le carovane consistono in un gruppo di carri e animali da trasporto, e sono dedite al trasporto di merci e di persone. Il costo di un biglietto per una Carovana è pari a 5 Corone di Bronzo per ogni giornata di viaggio: il prezzo include un pernottamento al giorno, nelle camerate che le Stazioni di Posta mettono via via a disposizione per i carovanieri.

Utilizzo delle chiatte: Le chiatte sono grandi navi che solcano i fiumi del Granducato: sono utilizzate come mezzo di trasporto dai cittadini più facoltosi, e sono generalmente molto più sicure delle carovane di terra. Il costo di un biglietto per una Chiatta è pari a 1 Corona d'Argento per giorno di viaggio. Non riportare un cavallo (o non procedere con il dovuto risarcimento) in una stazione di posta in un tempo limite di 10 giorni a partire dal giorno previsto per la restituzione, è considerato un reato grave; assalire un messaggero e/o rubare lettere o pacchi in qualsiasi circostanza è considerato un reato della massima gravità, e non di rado i colpevoli vengono puniti con la morte. Le stazioni di posta mettono in conto di perdere un certo numero di cavalli a causa di furti, tuttavia il servizio è abbastanza sicuro, anche per via delle precauzioni prese al momento dell'affitto (vengono accettate solo richieste da parte di persone conosciute, o che possano in qualche modo provare la loro onestà o quantomeno la loro identità).

Es.: Joseph noleggia un cavallo per 10 giorni: paga dunque alla stazione di posta presso cui lo affitta una somma pari a 20. Restituisce il cavallo 10 giorni dopo, in un'altra stazione di posta, presentando il documento rilasciatogli dalla prima: da quello risulta il suo versamento di 20 per 10 giorni, e visto che effettivamente Joseph ha mantenuto le sue aspettative, si vede restituire 10 dall'ufficio postale. Se avesse riconsegnato il cavallo 12 giorni dopo l'affitto anziché 10, avrebbe ricevuto indietro solo 8. Se Joseph non avesse riconsegnato il cavallo entro 20 giorni dall'affitto (10 in più del giorno previsto) sarebbe incorso in un reato grave.