

Nome: Scodra

Dimensioni della città	E' una città di dimensioni medie, piuttosto sottopopolata rispetto alle altre città dell'Impero. Sconta la posizione interna e la mancanza di attività commerciali stabili. Tuttavia è un luogo di passaggio obbligato per chi dal Ducato si sposta verso il Tema di Aipyros con mezzi terrestri e questo fa sì che ci sia una discreta presenza di viaggiatori. La funzione più importante che la città svolge comunque è quella di avamposto fortificato del Ducato di Dyrrachion.
Aspetto della città	La città si sviluppa sulla grande strada che la attraversa in maniera piuttosto disordinata: i cinque piccoli quartieri che la compongono non sono infatti distinguibili socialmente: palazzotti di maggiorenti locali, botteghe artigiane, spacci commerciali e caserme della Guardia Civica sono mescolati. Spicca in qualche modo solo il severo e tozzo <i>Palazzo del Demarco</i> nel quartiere meridionale est. Data la funzione della città essa risulta sempre molto ricca di armati: Guardie Civiche e mercenari del Duca al servizio del Demarco locale.
Fortificazioni	La città è ben fortificata, con mura solide e bastioni che la circondano integralmente. E' provvista di due sole porte principali: la <i>Porta Dagoriana</i> a nord e la <i>Porta Septimia</i> a sud.
Luoghi di culto	Vi si trova un <i>Tempio dell'Occàso</i> , dedicato a Pyros, nella parte meridionale ovest della città, un <i>Tempio del Gladio di Dagor</i> , nella parte meridionale est, e un <i>Tempio della Spada Bianca</i> , nella parte settentrionale, dedicati entrambi a Dytros.
Locande	Se ne trovano in discreta quantità (quattro o cinque). Se ne segnala qui una (giudicata ottima da Cormac e Aska) nel quartiere settentrionale est: <i>Il Ristoro di Scodra</i> .
Mercato	
Pronto soccorso	
Contatti	
Varie	

Nome: Dyrrachion

Dimensioni della città	E' una delle città più grandi e popolate dell'Impero, sicuramente la più importante di tutta la parte occidentale.
Aspetto della città	<p>La città si erge sopra un costone di roccia piuttosto ripido che dolcemente digrada verso il mare, sicché si può dire che i suoi quartieri orientali sono sopraelevati rispetto a quelli occidentali. I quartieri orientali sono quelli del patriziato, dei ricchi mercanti e del clero: qui nella zona nord-est si trova la <i>Cittadella</i>, vera e propria città nella città che ospita il <i>Palazzo del Dux</i> (Duca in tardo turniano) e tutte le fortificazioni e le strutture ad esso collegate. Dalla porta est, detta <i>Porta di Turn</i>, alla porta ovest, detta <i>Porta del Mare</i>, corre una strada principale, sempre molto affollata, che taglia la città orizzontalmente in due settori di grandezza disuguale: il settore meridionale è occupato prima da edifici di culto e da edifici giudiziari (più residenziale ad est, più burocratico ad ovest), poi, più verso sud, da quartieri popolari; il settore settentrionale, più grande, è occupato dalla Cittadella ad est e dai quartieri commerciali e dagli stazionamenti militari ad ovest (sono presenti anche qui comunque molti edifici di culto). Le <i>Terme</i> si trovano tra i quartieri commerciali e la Cittadella. La <i>Grande Piazza del Commercio</i> (l'antica Agorà dei tempi precedenti all'Impero, visto che la città ha origini molto lontane nel tempo) si trova subito sopra la via principale, circa a metà del suo percorso. Il <i>Palazzo del Senato</i> si trova, confuso tra gli edifici nobiliari, poco dopo l'ingresso dalla Porta di Turn.</p> <p>Tutta la città si sviluppa comunque su assi orizzontali est-ovest, paralleli al grande corso principale. Fuori dalla Porta del Mare una strada porta al <i>Porto di Dyrrachion</i>, che è praticamente un altro agglomerato, tutto in funzione del traffico marittimo, che è molto intenso.</p>
Fortificazioni	Mura perimetrali molto alte e ben costruite circondano la città; esse sono più alte e massicce nella zona ovest, prospiciente il mare; la zona est infatti sorge su contrafforti di roccia ed è dunque fornita da mura sempre solide, ma meno alte, fatta eccezione per la Cittadella, che si innalza robusta nel settore nord-ovest.
Luoghi di culto	<p>I Templi sono molti. Il più importante è il <i>Tempio Dorato del Sole</i>, dedicato a Pyros, che con la sua cupola d'oro rappresenta uno dei monumenti più significativi della parte occidentale dell'Impero; esso si trova assai vicino alla Porta di Turn. Poco distante si trovava l'antico <i>Tempio della Sacra Notte</i>, dedicato a Kayah e rovinato nel 480 circa a causa di un incendio: oggi esso è riadattato a <i>Grande Mausoleo dei Brienni</i> (vi sono conservati e venerati i sepolcri della famiglia ducale). Presso la Cittadella si trova il <i>Tempio della Forza di Dagor</i>, dedicato a Dytros, e, addossato alle mura, in vista del mare, è in costruzione dal 507 nell'angolo nord-occidentale della città un <i>Tempio del Diluvio Salvifico</i>, dedicato a Maers. Sul corso principale nel lato sud si trova un piccolo ma vetusto <i>Tempio della Fratellanza Benefica</i>, dedicato a Reyks. Più piccoli Templi di Pyros e Dytros sono sparsi per la città. Nella zona nord si trova un più vecchio <i>Mausoleo degli Strateghi</i>, ove sono sepolti gli Strateghi del Tema prima dell'avvento dei Brienni.</p> <p>Fuori della città a sud della Porta del Mare si trovano il <i>Monastero della Giustizia Regnante</i>, cenobio maschile di Pyros, e il <i>Monastero della Fede Guerriera</i>, cenobio maschile di Dytros.</p>
Locande	Sono ovviamente moltissime e di vario livello. Degna di nota la locanda <i>Al Tempio Dorato</i> , sita in prossimità del Tempio Dorato del Sole, molto ricca e lussuosa con un servizio personale ed eccellente (vi alloggiarono da gran signori Cormac e Aska). L'oste è un tipo grasso, calvo, col pizzetto e un vistoso orecchino d'oro!

Mercato	Nella <i>Grande Piazza del Commercio</i> sono allestite fiere e mercati di ogni tipo. In particolare il 10 aprile, in occasione della Festa di Dytros, principale ricorrenza del Ducato, viene organizzata annualmente una <i>Fiera di tutte le primizie</i> .
Pronto soccorso	L'Ospedale è un grande ma piuttosto antico edificio, che si sviluppa in prossimità del <i>Tempio della Fratellanza Benefica</i> . Vi lavorano pochi Guaritori molto volenterosi e un cospicuo numero di volontari (sono in cantiere progetti di ampliamento).
Contatti	<p>Il servizievole <i>Eunuco</i>, che lavora nella locanda “Al Tempio Dorato”.</p> <p><i>Padre Lukios</i>, un anziano Predicatore di Pyros, piuttosto petulante ma di buon cuore, che bazzica tra il <i>Grande Mausoleo</i> e le Biblioteche cittadine.</p> <p>Due Predicatori di Pyros, uno giovane e barbuto ed uno anch'esso barbuto, ma più anziano, che servono presso il Tempio Dorato del Sole e aiutarono Aska (quello più anziano fu visto ornato di uno splendido copricapo nella Sala delle Udienze della Duchessa).</p> <p><i>Padre Simeòn</i>, un predicatore di Kayah, colto, grassottello e simpatico, che si trova spesso nella Biblioteca Ducale, interna al Palazzo del Dux (donò un libro di preghiere ad Aska e impartì a lei e a Cormac lezioni di Delos).</p> <p>Il <i>Bibliotecario</i> della Biblioteca della Cittadella: un uomo tanto disponibile quanto pettegolo, dall'aria ben informata.</p> <p>Una <i>Guardia</i> della Porta di Turn (occasionale amante di Aska).</p>
Varie	<p>Nel Palazzo del Dux lavora un <i>Pittore di Icone</i>, piuttosto viscido e squallido (ha venduto un'icona di Kayah ad Aska).</p> <p>Onnipotente a Palazzo era nel 508 il <i>Protovestiario Iannikion</i>, finché governava, in vece del figlio <i>Niképhoros II Briennios</i>, la <i>Panipersebasta Theòdora Briennia Rauléna</i> (la Duchessa).</p> <p>Come rifornitore personale di henné per il Duca svolgeva qui la sua attività di ricco mercante <i>Manuìl Menehir</i>.</p>

Nome: Kuma

<i>Dimensioni della città</i>	Città di dimensioni modeste, soprattutto rispetto alla vicina Dyrrachion. E' più che altro un centro di passaggio sulla Via Pontilia.	
<i>Aspetto della città</i>	Città sviluppatasi in senso circolare sul diametro della strada, senza una vera e propria struttura ortogonale; dall'aspetto piuttosto cupo e provinciale.	
<i>Fortificazioni</i>	E' circondata da mura basse e tozze, che devono essere anche piuttosto antiche.	
<i>Luoghi di culto</i>		
<i>Locande</i>	Ce ne sono alcune. Si segnala qui quella collegata alla <i>Stazione di Posta</i> , sita sul lato ovest della città, modesta ma attrezzata.	
<i>Mercato</i>		
<i>Pronto soccorso</i>		
<i>Contatti</i>		
<i>Varie</i>		

Nome: *Árdea*

<i>Dimensioni della città</i>	Piccola cittadina sulla Via Pontilia, pressappoco delle dimensioni di Kuma. E' un centro agricolo e pastorale poco importante, svolge, come Kuma, soprattutto la funzione di centro di passaggio per le carovane di mercanti.	
<i>Aspetto della città</i>	Ha lo stesso aspetto triste e provinciale di Kuma, anche più accentuato però dal relativo isolamento geografico in cui si trova (l'influenza della Capitale del Ducato qui è ancor meno sensibile).	
<i>Fortificazioni</i>	Anche qui, come a Kuma, mura basse e rudimentali, di origine tuttavia piuttosto antica, cingono la cittadina rurale, che del resto raramente deve aver subito assedi o aggressioni.	
<i>Luoghi di culto</i>		
<i>Locande</i>	Le locande ci sono, trattandosi di un luogo di passaggio per le carovane di mercanti. Si segnala qui quella collegata alla <i>Stazione di Posta</i> della Porta ovest (<i>Porta Kumana</i>), gestita da un' <i>ostessa</i> grassa, petulante, impicciona e fastidiosa.	
<i>Mercato</i>		
<i>Pronto soccorso</i>		
<i>Contatti</i>		
<i>Varie</i>		

Nome: Tuna

Dimensioni della città	E' una città di dimensioni medie, la prima che si incontra dopo il Passo degli Hypérboran. Svolge la funzione di dare ricetto e ristoro alle carovane che hanno fatto la via del Passo. E' anche un discreto centro agricolo.	
Aspetto della città	La pianta della città è più regolare rispetto a quelle che si trovano prima del Passo. E' anche un centro urbano piuttosto curato, non mancano palazzetti di pregio, appartenenti ai maggiorenti locali, ma, soprattutto, la popolazione piccolo borghese della città sembra tenere molto all'ordine e alla pulizia. La Via Pontilia la taglia in due quartieri dalle dimensioni pressoché uguali; una strada più piccola taglia a sua volta ortogonalmente la Via Pontilia e conduce, attraverso le piccole porte a nord e a sud, ai villaggi circostanti.	
Fortificazioni	Si tratta di una città murata, anche se le mura non sono molto imponenti, mancano di torri e sono anch'esse piuttosto antiche (e mai restaurate).	
Luoghi di culto	Vi si trova un piccolo tempietto di Pyros, il <i>Tempio del Focolare</i> (ove Ela è stata gentilmente ospitata).	
Locande	Le locande, come in ogni centro carovaniero che si rispetti, non mancano. Tristemente famosa è però la bella locanda <i>Al Maialino Stracotto</i> , sita in prossimità della porta est: la sala da pranzo è costituita da lunghi tavoli, dove gli avventori mangiano insieme e mescolati, dopo essersi serviti da soli al banco; la specialità del luogo è ovviamente il "maialino stracotto", ma è molto buono anche il prosciutto (qui ha consumato in solitudine il suo ultimo frugale pasto Kar-Dun). Un'altra locanda ha nome <i>Al pollo lessato</i> (qui pernottarono Faradyr, Shuen e Kos-Tun).	
Mercato	Un interessante mercato agricolo è d'obbligo in un centro rurale, oltre che carovaniero, come questo.	
Pronto soccorso		
Contatti		
Varie	Un <i>Predicatore di Pyros</i> , semplice ma gentile, officia al Tempio del Focolare.	

Nome: Dacon

Dimensioni della città	La città non è particolarmente grande, ma, trovandosi al confine tra il Ducato e l'Esarcato, è in genere molto affollata dalle carovane di mercanti di passaggio.	
Aspetto della città	Si tratta di una città fortificata di un certo prestigio, con un'interessante presenza militare, divisa in due dalla Via Pontilia, tagliata a sua volta ortogonalmente da un piccolo asse. Non ha suddivisioni di quartieri riconoscibili, ma il centro logistico della città sembra concentrarsi nella zone del <i>Palazzo del Demarco</i> e della <i>Grande Caserma</i> (praticamente al centro della città).	
Fortificazioni	Le mura della città sono più solide e massicce di quelle di Tuna e sono state recentemente restaurate (tra il 507 e il 508) con l'aggiunta di torri e bastioni. Più oltre verso il vero e proprio confine (il fiume Padon) un ponte fortificato (nel 508) protegge la città da ovest.	
Luoghi di culto	L'edificio di culto più importante è un grande Tempio di Dytros, il <i>Tempio della Fede Palatina</i> (qui, grazie ai buoni uffici di Ela, è stato officiato il funerale di Kar-Dun).	
Locande	Poco prima di arrivare in città per chi viene da Tuna si trova la locanda <i>Il Capretto di Fuori Città</i> (dove alloggiarono Cormac, Aska ed Anacarsi). All'interno delle mura, vicino alla porta est e non lontano dal Tempio di Dytros, si trova invece la locanda <i>Al Letto Rifatto</i> (ove prima Alice ed Ela e poi tutto il gruppo insieme hanno lungamente pernottato).	
Mercato		
Pronto soccorso		
Contatti	<p>Un anziano e austero <i>Predicatore di Dytros</i>, che sembra essere la massima autorità del Tempio (proibì ad Ela di dormire presso il Tempio, rimproverò Aska, fu consultato su Olag-U-Dur e diede consigli a Cormac).</p> <p>Un più docile, dotto e chiaccherone <i>Predicatore di Dytros</i> (amico soprattutto di Ela, ma ci parlò anche Aska).</p>	
Varie		

Nome

Nome	
<i>Dimensioni della città</i>	
<i>Aspetto della città</i>	
<i>Fortificazioni</i>	
<i>Luoghi di culto</i>	
<i>Locande</i>	
<i>Mercato</i>	
<i>Pronto soccorso</i>	
<i>Contatti</i>	
<i>Varie</i>	

