

Nemir

luogo

Baronia della contea di **Stolberg**, seconda per dimensioni alla vicina Baronia di **Kharas**. Il Barone di Nemir è Lord **Fredrick Zauem**, figlio di uno dei membri più anziani della **Congregazione dei Ferrai di Lama e Pietra**, che ha sede nella capitale di Contea.

LUOGO

Tipo: baronia

Popolazione: sconosciuta

Rapporti tra Feudi

La Baronia di **Nemir** ha una storica rivalità con la vicina Baronia di **Kharas**: l'antico rancore, che decenni fa veniva combattuto dai rispettivi eserciti, da anni si manifesta esclusivamente all'interno delle competizioni del **Palio di Krandamer**: la sfida avviene non soltanto nelle competizioni militari, dove le Baronie oppongono i loro Clan principali, ma anche in quelle artistiche: dalle baronie di **Kharas** e di **Nemir** provengono infatti due dei tre gruppi di sbandieratori più prestigiosi e rinomati del Ducato. A dispetto di questa atavica antipatia il territorio è abbastanza tranquillo e di rado dà problemi ai suoi governanti.

Luoghi di Interesse

- **Farel**, villaggio situato all'estremità sud-orientale del **Grande Bosco dei Camminatori**. Pur non disponendo di una vera e propria cinta muraria, il villaggio è circondato da alcune palizzate alternate a terrapieni che possono essere riempiti di acqua per garantire una difesa sommaria.
 - **Il Prode Cavaliere**, l'unica locanda del villaggio di **Farel**, che svolge anche funzioni da stazione di posta. La locanda è dedicata all'eroico sir **Mosfen Zeist**, che la leggenda vuole che sia stato ucciso dal veleno dei **Camminatori** di ritorno dalla storica **battaglia di monte Dunangal** combattuta contro la **Baronia di Kharas**. L'oste, **Boragon Zeist**, è lo zio di **Ganjar Zeist** ed ha un glorioso passato nei **Guerrieri del Ramo Rosso**: entrambi discendono direttamente da **Mosfen Zeist**, il **Prode Cavaliere**.

Commercio e strade

La città presiede il ponte della Via di Morkhan sul Duras, che congiunge la città Baronale al villaggio di **Tyrallin** (Ducato di **Amer**). Il ponte, dotato di due poderosi barbacane difensivi e di fattura eccezionale, è opera dei Costruttori di **Kronach** e porta grandi profitti alla città.

Molto praticata la pesca nel fiume Duras, che fornisce cibo anche alle baronie vicine. Ci sono addirittura dei nobili di **Krandamer** che si fanno portare il pesce da Nemir.

Come detto in precedenza grande è la tradizione degli **Sbandieratori** e molti cittadini preferiscono mandare i figli alla palestra degli Sbandieratori piuttosto che alla scuola della **Gilda degli Studiosi**. Non è difficile in alcune piazze della capitale di Baronia vedere Sbandieratori che si allenano o che organizzano dei piccoli spettacoli.

Il Clan del Ramo Rosso

Clan di combattenti e cavalieri che ruota intorno alla famiglia Baronale. E' istituzionalmente legato alla **Congregazione dei Ferrai** di Lama e Pietra, per il quale hanno combattuto molti dei suoi membri. A partire dall'anno **514** il Clan si presenta autonomamente alle competizioni, raccogliendo buoni risultati che hanno aumentato il prestigio della Baronia.

Gli Sbandieratori di Nemir

Da molti considerati i migliori di tutto il **Granducato di Greyhaven**, gli sbandieratori di Nemir vantano una tradizione secolare di successi e spettacoli trionfali. Si tratta senz'altro del gruppo di sbandieratori più noto all'interno del **Granducato**, e quello che può vantare il maggior numero di esibizioni nelle città Ducali di **Krandamer**, **Amer** e **Greyhaven**. All'interno del Ducato di **Krandamer** il loro primato è conteso dagli sbandieratori di **Kharas** e di **Varel**, che oppongono una scuola altrettanto prestigiosa e offrono spettacoli di analoga complessità.