Estir (contea) luogo

LUOGO

Tipo: contea

Popolazione: sconosciuta

Contea del ducato di **Krandamer**.

La Contea di Estir, che insieme a quella di **Havel** fa parte delle contee dell'est, è forse la più dimenticata delle contee di Krandamer. I nobili del Ducato non si curano affatto della storia e degli avvenimenti di questa Contea, accontentandosi di sapere che è una Contea molto piccola, sempre irrequieta e per molti fatti assimilabile a quelle del Ducato di **Benson**. Forse a molti nobili di Krandamer non dispiacerebbe vederla definitivamente assegnata a Benson e ancor meglio invasa dai suoi briganti. La Contea di Estir è dunque la vergogna di un ducato che si è sempre ritenuto illuminato e all'avanguardia.

Estir non ha scuole laiche, non dà nessun peso al **Palio** e la maggior parte della popolazione è fervente religiosa.

Chi però vive ad Estir sa che è ben facile parlare quando ci si trova al di là della Foresta di Ghastwode in una terra che non conosce battaglie dalla fondazione del **Granducato**. I problemi della Contea sono sempre stati tanti, prima di tutto a causa della vicinanza con le zone più pericolose del Ducato di Benson e secondo poi perché l'aiuto del Ducato non è mai arrivato se non sotto forma di pessime sezioni dell'esercito o di spocchiosi generali.

La goccia che fece traboccare il vaso fu l'esclusione del Conte di Estir nel 349 per il trono di Duca a causa della posizione geografica del territorio che gestiva.

Questo ha fatto sì che la Contea di Estir si sia chiusa in se stessa risolvendo i propri problemi a modo suo. Proprio in questo territorio infatti sono nati i primi clan, come associazioni di popolani pronti a combattere per difendere i loro diritti, ma anche per imporre i loro desideri. Il **Clan dell'Aquila** della capitale e il **Clan del Lupo** di **Eren** sono nati poco dopo l'Antico **Clan del Pugnale** di **Arion** e esercitano un potere sul territorio molto maggiore rispetto a quello di tutti gli altri Clan di Krandamer. I capo clan nei loro territori sono l'autorità più rispettata e tutti i popolani li riconoscono come superiori ad ogni altro potere, che sia il Conte, il Duca o il Granduca.

Il Capo Clan è sempre la figura più anziana ed esperta del Clan, difficilmente si fa vedere in pubblico e risiede in grosse torri fortificate lontane dai centri abitati. Da lì queste austere figure amministrano la vita e la morte tramite i loro scagnozzi.

I membri del Clan non acquisiscono il loro rango per diritto di nascita, ma a seguito di giuramenti e prove particolarmente duri e violenti. Sono tutti guerrieri dal grande valore sul campo e legati a un codice d'onore nei confronti del loro Clan. Questo li rende simili agli altri clan di **Havel**, ma la differenza si riscontra principalmente nei loro modi. Il rango di membri del Clan dà loro dei privilegi che sfruttano a pieno essendo rozzi e violenti con i contadini e sbruffoni con le guardie. Tutte le buone norme del comportamento morale che non sono incluse nel codice del Clan sono spesso violate e non è difficile che un membro del Clan si prenda una ragazza senza chiedere il permesso a nessuno. Questo li rende molto più simili ai guerrieri del Ducato di Benson che tiranneggiano la popolazione pochi chilometri oltre il grande Alcor, grigio e turbolento confine.

Le baronie e i loro Clan sono stati spesso in lotta fra loro, oltre a dover combattere i guerrieri bensoniani; questo si può chiaramente dedurre dal modo in cui è distribuita la popolazione. Le città sono poche e fortificate e la popolazione è addensata attorno ad esse lasciando grandi spazi vuoti tra una baronia e l'altra. I contatti tra le città sono pochissimi e ognuna vive come se fosse l'unico luogo al mondo. Pochi sono i popolani che possono dire di essersi allontanati da casa più di pochi chilometri.

Il territorio è coltivato, spesso a cereali, e vari sono i pascoli di pecore. Noto è il formaggio dal sapore molto forte che viene prodotto ad Estir.

I culti della luce sono praticati tutti senza la preponderanza di uno rispetto all'altro; è però presente una grande dose di superstizione nella religiosità del luogo. Tutti i membri dei clan appaiono molto devoti, ma i predicatori sono spesso preti di campagna senza voce in capitolo nella politica.

L'esercito della Contea è molto fornito come anche la Guardia Civica e il servizio di leva è obbligatorio per tutti per almeno due anni. I soldati sono sottomessi, anche se non in maniera del tutto ufficiale, ai membri dei Clan.

L'attuale Conte di Estir è Lord Balor Northwald, primo figlio del Capo **Clan dell'Aquila**. Lo stemma della sua casata e quello del Clan sono praticamente indistinguibili.

Voci correlate

- Baronia di **Eren**
- Baronia di **Velsar**