

Krandamer (contea) luogo

Questa voce contiene errori o inesattezze e/o presenta contenuti non coerenti rispetto ad altre voci.

LUOGO

Tipo: contea

Popolazione: sconosciuta

La Contea di Krandamer si sviluppa completamente attorno alla capitale ed è situata al centro del territorio ovest del **Ducato**. È il punto di incontro delle principali strade e sembra la naturale prosecuzione del Passo di Dagorn che la collega con l'Impero di **Delos**.

La capitale del Ducato è perfettamente al centro della Contea ed è una delle città più grandi del Granducato, confrontabile con la stessa Greyhaven. Da sempre questa città è stata sede del Duca e della sua Corte e nel corso degli anni ha visto crescere tra le sue mura ben due gilde e tre clan. Hanno infatti sede nella capitale la **Gilda della Spada** e la **Gilda degli Studiosi**.

La Gilda della Spada riunisce dal 361 i migliori e più fedeli guerrieri di Krandamer; una sorta di braccio armato del Duca, prima del suo stesso esercito. I membri di questa Gilda sono rispettati e temuti in tutto il Ducato. La reverenza è d'obbligo e nessuno oserebbe non soddisfare la richiesta di un Soldato della Spada.

La Gilda degli Studiosi, anche nota come "Gilda degli Ingannatori", fu fondata nel 431 e ha promosso una campagna di alfabetizzazione laica in tutto il territorio mai vista in precedenza. La monumentale biblioteca e l'enorme Università sono la meta di studiosi provenienti da tutte le parti di Sarakon. Molte sono le voci che vogliono stregoni presenti nell'Università. Fin dalla nascita di questa Gilda le chiese della luce si sono dichiarate contrarie e non hanno riconosciuto il suo potere.

Il Corpo di Guardia è composto da una grande quantità di soldati distribuiti su varie caserme. Tanto è vasta questa categoria che fu fondata un'organizzazione dal nome, Corpo di Guardia di Krandamer, che funziona a tutti gli effetti come un clan.

Nella capitale hanno anche sede l'Antico **Clan dell'Aratro**, associazione che tutela tutti i contadini della Piana Centrale; il **Clan degli Armaioli**, curatori della produzione e commercio di armi in gran parte del Ducato, e il **Clan dei Bardi**. Quest'ultimo è decisamente più piccolo della **Confraternita dei Cantori**, Musici e Suonatori di **Loran**, ma mira a seguirne le orme radunando i migliori artisti che passano per la capitale e organizzando parte degli spettacoli del **Grande Palio**.

Nella Contea di Krandamer sono molte le coltivazioni, sfruttando il terreno fertile della Piana Centrale, ed è praticato l'allevamento soprattutto di suini. I banchetti a base di carne di maiale del Palio sono noti in tutto il Granducato.

Questa parte delle Allston è molto esplorata e piena di villaggi per via del grande Passo di Dagorn. I minatori estraggono principalmente alluminio e stagno, ma è noto che ci sono anche giacimenti auriferi che richiamano uomini alla ricerca di facili guadagni da tutto il Granducato come dall'Impero. I giacimenti noti sono severamente controllati dall'esercito ducale, ma gli avventori spesso si avventurano in vecchie cave alla ricerca di fortuna.

Attualmente il Ducato è governato dal Cancelliere e Duca incaricato **Edgar Von Farnost**, ma è imminente l'incoronazione dell'ufficiale erede **Strahd Voranov**, ormai prossimo alla maggiore età.

Voci correlate

- Baronia di **Gornak**
- Baronia di **Galder**
- Villaggio di **Monkhan**