

Varel (contea) luogo

LUOGO

Tipo: contea

Popolazione: sconosciuta

La Contea di Varel è di estrema importanza storica e politica per il Ducato di **Krandamer**: hanno infatti sede nella capitale di questa Contea le riunioni del **Consiglio dei Conti**, un'assemblea alla quale partecipano rappresentanti di tutte le contee del Ducato e che, quando la discendenza Ducale ha termine, ha il compito di eleggere il nuovo Duca di Krandamer.

Il **Palazzo del Consiglio dei Conti**, nella piazza centrale di fronte al palazzo del Conte, ha visto l'elezione dei grandi Duchi del passato ed è stato il luogo di decisioni che hanno determinato la storia di Krandamer. Nel 349 ha visto l'elezione a Duca di **Edgar deSartre**, al tempo Conte della stessa Varel e fondatore della **Gilda della Spada**, ancor oggi la più fedele al Duca e da molti considerata il suo braccio armato.

Passati gli anni d'oro dei **deSartre** la Contea è tornata ad essere una contea come le altre, anche se la gloria passata e il **Palazzo del Consiglio dei Conti** continuano ad essere motivo di orgoglio per la popolazione.

Dal 16 settembre dell'anno 511 la Contessa di Varel è Lady **Vivian Miller**, costantemente in viaggio per governare una Contea molto difficile che fa da raccordo tra il **Ducato**, il centro del **Granducato** e le dure realtà dell'est.

Gli Sbandieratori di Varel

La capitale di Contea è sede del Clan degli **Sbandieratori di Varel**, unico concorrente alla grande tradizione delle baronie sul Duras: va notato che tale clan è stato fondato una decina d'anni prima di quelli di **Kharas** e **Nemir**, ed è pertanto considerato più autorevole.

Commercio e Strade

La Strada dell'Alba

La Contea di Varel gestisce un lungo tratto della Via dell'Alba e più esattamente il tratto che collega Krandamer a **Greyhaven**. Questo è uno dei punti più difficili da gestire dato che per la maggior parte fiancheggia la Foresta di Ghastwode e il Massiccio Centrale, luoghi che offrono rifugio per i briganti e possibilità di agguato in vari tratti della strada. La Guardia Civica è molto impegnata nella protezione della strada e grandi sono gli sforzi del Conte per agevolare il passaggio e i commerci.

Risorse agricole e territorio

A differenza della confinante **Contea di Loran**, che predilige la pastorizia, la Contea di Varel è principalmente coltivata a cereali. Molto noti sono i tessuti di Varel, principalmente provenienti dalla Baronia di **Relia**; una risorsa molto importante viene dalla Allston, che in questo tratto sono ricche di rame.

Di enorme importanza è anche il confine a est con la **Foresta di Ghastwode**, fonte di grande guadagno per il legname ma anche di non poche difficoltà per la Contea. L'enorme foresta diventa infatti spesso il rifugio per ogni tipo di brigante, animale o creatura pericolosa: soltanto pochi esploratori riescono ad addentrarvi, e molte sono le leggende che circolano intorno ad essa. La **Foresta di Ghastwode** è l'unico punto di passaggio per giungere alle contee dell'est, che creano non pochi problemi al Ducato. La foresta stessa è un luogo politicamente scomodo, in quanto appartenente alla Marca di **Eltar**, da sempre alla ricerca dell'indipendenza e poco propensa all'omologazione con il resto del Ducato: più di una volta, nel tentativo di sedare pericolose rivolte, il Conte si è trovato costretto all'uso dell'esercito. Quest'ultimo, tra le contee dell'ovest, è secondo solo a quello del Duca, e vanta uno tra i più esperti reparti di esploratori.

Chiesa e Religione

Come nella maggior parte di **Krandamer**, la chiesa della Luce esercita una presenza piuttosto limitata, direttamente proporzionale alla sua bassa influenza sull'operato dei vari governanti. Gli edifici religiosi sono tutti piuttosto modesti, e presenti soltanto nelle città più importanti. Nella zona est il culto più praticato è senza dubbio quello di **Harkel**, che ha spesso motivi di contrasto dovuti alla presenza di una vasta comunità druidica che si raccoglie nella parte sud-est e i cui riti sono piuttosto diffusi anche all'interno della popolazione.

Città e Edifici

Il contrasto tra la **capitale di Contea** e le città baronali è molto forte: la prima vanta una maggioranza di edifici in pietra e vaste fortificazioni difensive mentre le altre presentano costruzioni sono principalmente in legno: le mura, anch'esse di legno, sono simili a imponenti palizzate. Tutte le città sono ricche di caserme e spazi riservati all'esercito: questo è dovuto al fatto che la Contea non si è mai dovuta difendere da un assedio, ma ha sempre dovuto gestire una intensa

attività di controllo del territorio.

Voci correlate

- Baronia di [Aller](#)
- Baronia di [Sarn](#)
- Baronia di [Relia](#)
- Baronia di [Elberg](#)
- Villaggio di [Abar](#)