

Zedar (contea) luogo

LUOGO

Tipo: contea

Popolazione: sconosciuta

Contea del ducato di **Krandamer**.

La Contea di Zedar è divisa naturalmente in tre parti uguali. A sud il territorio comprende una bella fetta della Foresta di Ghastwode che è per la maggior parte vergine e sulla quale il Conte non esercita alcun potere. Solo il primo chilometro di foresta è conosciuto e sfruttato per il legname e la caccia. Il resto della cupa Ghastwode è solo piena delle leggende che si raccontano in locanda.

La parte a ovest della Contea è invece collinare; anche questo è un territorio poco battuto dalla Guardia Civica che non riesce a gestire le centinaia di piccole valli e formazioni rocciose che forniscono nascondiglio a chiunque voglia scomparire per qualche tempo.

Solo alcuni membri dell'Antico **Clan degli Zingari** e dei Gitani di **Nyster** sostengono di conoscere a fondo le colline a ovest e gli affari che vi si svolgono. Per questo motivo i contadini chiamano quel terreno "le colline degli Zingari".

La terza parte della Contea è quella a nord est, ed è quella abitata, che ospita la capitale di Contea, l'unica Baronia (Nysted) e qualche villaggio.

Anche in questa parte della Contea c'è però un'atmosfera cupa. Oltre all'incombere della Foresta e delle colline c'è anche il grigio lago della Lama a rendere l'ambiente ben poco allegro. Entrambi i Clan di questa zona sono clan antichi e, come questi, tutta la gente sembra più proiettata verso il misterioso passato, che verso il futuro. L'attività principale delle locande è raccontare storie, che sono sempre sul filo della realtà e della fantasia. Lo stesso Antico **Ordine dei Guardiani**, che ha sede nella capitale di Contea, è dedito alla ricerca di leggendari oggetti e rari documenti storici. L'Ordine è fondato sulla leggenda di due lupi, uno buono e l'altro malvagio, che si combattono nel territorio della Contea.

Anche le pratiche degli Zingari di Nyster, molto lontani dalla religione ufficiale, contribuiscono alla strana atmosfera che si respira nella Contea.

Inoltre la saggezza degli antichi clan non sembra aver cambiato il carattere battagliero degli abitanti della Contea, che sono sempre pronti a ricorrere alle armi, come dimostra la recente "guerra di Zedar" per la successione al trono di Conte.

Alcuni esploratori che sono passati di qui hanno chiamato questa Contea, nelle loro carte: "la Porta dell'Est"; ma quando ne raccontano in locanda preferiscono chiamarla "la Porta dell'Inferno".

Oltre alla legna e a poche coltivazioni la principale attività è la pesca sul lago della Lama e sull'Alcor, la cui riva è punteggiata di tristi paesetti di pescatori poco avvezzi alle comunicazioni.

Qui passa la strada che conduce al ducato di Benson, ma questo non fa altro che creare problemi. I mercanti che vanno a Benson non sono le persone migliori del Granducato e non hanno né l'intenzione, né la possibilità di portare avanti i loro affari in terra di Krandamer. Il loro passaggio è quindi solo un peso per la Contea.

L'attuale Conte di Zedar è Lord Ingram Varts, un grosso e rozzo guerriero che passa le giornate nel suo grande castello sul lago della Lama o scorrazzando in giro per la Contea affiancato dalle sue altrettanto rozze guardie.

Il culto più praticato è quello di **Kayah**.

Voci correlate

- Baronia di **Nyster**