Loran (contea) luogo

La Contea di Loran del ducato di Krandamer è la patria dell'ormai estinta famiglia ducale dei Zarnoff. Da sempre i conti sono stati vicini al potere ducale e hanno affiancato il governo centrale del Ducato in tutte le sue decisioni. Si potrebbe dire che sia geograficamente, che politicamente sono sempre stati il braccio destro della Contea di Krandamer.

LUOGO

Tipo: contea

Popolazione: sconosciuta

L'attuale Conte di Loran è Lord Philip Gallway, grande amico della famiglia del Duca e spesso residente nel suo palazzo della città di Krandamer. Ha ottimi rapporti con la Confraternita dei Cantori, Musici e Suonatori e si vanta egli stesso di aver frequentato la loro scuola di Arti Musicali come stanno facendo i suoi figli. I rapporti della famiglia Gallway con i membri dell'Antico Clan del Vulcano sono da molti anni piuttosto tesi, e in più di un'occasione questi contrasti hanno avuto ripercussioni nell'amministrazione della Capitale di Contea, dove la presenza e l'influenza del Clan è molto forte. La Contea conta un modesto numero di chiese e non è nota per avere edifici religiosi di particolare rilevanza, con un'unica importante eccezione: la Fortezza degli Angeli Protettori, la più importante installazione di Dytros dell'intero Ducato, posta presso il Grande Vulcano.

Economia e Risorse

Rinomati, come la vicina Contea di Varel, per la produzione tessile, hanno anche a disposizione ottimi campi per l'agricoltura e pascoli per la pastorizia. Note in tutto il Ducato sono le mucche di Loran, con la loro caratteristica colorazione bianca a macchie nere, buone sia per il latte e i formaggio, sia per la carne. La legna è fornita in abbondanza dalle foreste che circondano il Grande Vulcano: nonostante questo, i mercanti di Loran acquistano in grandi quantità il legname proveniente dalla non distante Foresta di Ghastwode, la cui vendita verso Occidente costituisce un'importante fonte di reddito per le casse della Capitale.
Il vulcano, oltre a essere presente nello stemma della Contea, è anche il simbolo dell'Antico Clan del Vulcano che ha sede nella capitale e che gestisce le molte forge poste sulle pendici del monte. Grande è la produzione delle armi di ottima qualità, che ha come unico concorrente nel Ducato la Congregazione dei Ferrai di Lama e Pietra di Stolberg.
Importanti sono anche le risorse provenienti dalle miniere, suddivise in due principali direttrici:
- Quelle a Sud, nella vasta zona montuosa lungo le Allston: utilizzate soprattutto per l'estrazione di ferro, danno il nome alla strada che da Jever conduce alla città di Krandamer: la Via del Ferro.
- Quelle a Nord, dove si trovano alcuni importanti giacimenti di ferro e minerali pregiati presso le impervie montagne del Massiccio Centrale: la concessione della maggior parte di quei giacimenti è affidata alla Compagnia Mineraria di Helfold, una corporazione che negli ultimi anni ha accentrato presso di sé le attività di gestione e estrazione mineraria in quei territori.

La Contea

La capitale di Contea è costruita sulle pendici orientali del Vulcano e si trova sulla Via dell'Alba, come ultima tappa principale prima della capitale di Krandamer. La città è vasta e lievemente rialzata sulla pianura. Dall'alta cinta muraria è possibile osservare la grande piana fino a Varel scandita dalle coltivazioni e dai pascoli. L'ottimo punto di comando è anche dotato di un buon esercito che garantisce la pace nella Contea e un transito sicuro delle carovane che percorrono la lunghissima strada verso la capitale del Granducato.

La Confraternita dei Cantori, Musici e Suonatori

Ha sede nella capitale di Contea anche la Confraternita dei Cantori, Musici e Suonatori, che ha alle spalle un'antica tradizione di spettacoli canori. Un intero borgo della città è a loro dedicato e va sotto il nome di "Borgo dei Pazzi". La Confraternita è spaccata nella sua componente più nobiliare e in quella popolare, entrambi di grande influenza. La prima gestisce la scuola di Arti Musicali al centro della città di Loran e istruisce i suoi allievi con severi corsi degni della Gilda degli Studiosi. Questa scuola può essere seguita al posto della Scuola regolare, ma il prezzo è più elevato e la Confraternita si riserva il diritto di scegliere i suoi allievi. I ragazzi devono sostenere varie prove durante gli anni di studio e alla fine del corso devono partecipare al Grande Saggio in presenza del Conte che conferisce loro un riconoscimento di grande valore. Alla Confraternita appartengono i più apprezzati musicanti che girano per le corti di tutto il Ducato. Il lato più popolare della Confraternita, spesso in contrasto con quella nobiliare, è rappresentata dagli abitanti del Borgo dei Pazzi.

La Gilda degli Studiosi

Nel quartiere centrale della città di Loran sorge un antico palazzo, costruito nella prima metà del sesto secolo d.F. sotto preciso ordine di Ireena Voranov. L'edificio doveva essere a tutti gli effetti una scuola sotto il diretto controllo dell'Università di Krandamer e della Gilda degli Studiosi, ma le sue attività didattiche non ebbero mai inizio: il palazzo venne infatti chiuso per ordine della Santa Inquisizione durante il ciclo di indagini effettuate ai danni della Gilda ad opera della Chiesa di Krandamer. L'edificio restò sotto il controllo della chiesa per oltre trent'anni, per poi essere

restituito alla Gilda degli Ingannatori a seguito dell'ascesa del Duca Vladimir Voranov: da quel momento in poi assume una diversa funzione, diventando un importante punto d'incontro dei membri della Gilda degli Studiosi e di storici e ricercatori provenienti dalle varie regioni del ducato. All'interno dei suoi ampi saloni è ospitata la Biblioteca dell'Antica Saggezza, contenente un gran numero di volumi di pregio.

Voci correlate

- Baronia di Helfold
- Baronia di Jever