

## **HALOGA**

Interamente selvaggia e perennemente coperta da nevi, questa nazione è popolata puramente da umani, le sue genti sono l'alleato più fedele dei videssiani, non a caso la guardia personale dell'Avtokrator è composta esclusivamente da Guerrieri Halogai.

Queste genti sono un popolo di combattenti fiero e generoso, il clima gelido e le creature della baia nella quale vivono li fanno sentire direttamente minacciati da Skotos, per questo sono estremamente religiosi ed appena possono si precipitano ad aiutare Videssos, centro dell'ortodossia di Phos.

Haloga fu annessa all'Impero (anche se solo nominalmente) a seguito della campagna condotta verso nord dall'Avtokrator Serbakos nel 712 fv, ma la conversione delle sue genti alla fede in Phos è stata completata solamente nel XV secolo, con il sacrificio di numerosi martiri.

Oggi comunque è quasi impossibile trovare dei clan che venerano ancora le ancestrali divinità dei tempi remoti, ma non è impossibile trovare, in qualche sperduto luogo, gli antichi edifici di culto di queste sanguinarie divinità, la più famosa di esse era Tocrill "l'Orso dei ghiacci" il quale andava omaggiato con sacrifici umani.

Haloga è una nazione estremamente arretrata sotto ogni punto di vista, la popolazione lotta puramente per sopravvivere al freddo, ai mostri e alle tempeste di ghiaccio; vivono pascolando greggi di renne fra sconfinati spazi di tundra gelata, o pescando sulla banchina foche e pesci.

La società è retta dagli anziani dei clan che giudicano e decidono per ogni singola comunità, solo nelle città (che non sono altro che grandi villaggi costruiti in legno e difesi da palizzate) si può trovare un vero e proprio consiglio cittadino sul modello videssiano.

Dal secolo scorso (2269 fv), nella città di Prediana, è stato allestito il Consiglio dei Clan, che riunisce una volta l'anno o in caso di crisi, i rappresentanti delle 12 anime di Haloga; tali riunioni sono sempre presiedute da un emissario dell'Avtokrator e del Patriarca, in modo da dettare le linee guida delle decisioni, ma non per obbligare il Consiglio.

Se si escludono le capanne in cui vivono, gli halogai non hanno mutato minimamente il paesaggio della loro terra: le loro città non possono che essere definite villaggi, le strade non esistono e gli spostamenti sono possibili solo su piste conosciute da guide locali, le piccole imbarcazioni dei pescatori possono essere usate solo nei mesi estivi, mentre le grandi navi, che collegano Haloga al resto del mondo, battono altre bandiere.

L'unica cosa che fa conoscere in tutto il continente gli Halogai è la forza bruta dei combattenti (la più potente fanteria del continente) i suoi Guerrieri (spesso anche Barbari) si sono fatti valere in ogni scontro e hanno risolto numerose battaglie.

Stile di governo: Consiglio dei Clan

Personaggi di spicco: Almeno 2/3 per ognuno dei 12 Clan.

Capitano della Guardia Personale dell'Avtokrator: Rufus Alldag

Bandiera: Lungo drappo bianco-nero seghettato con 12 punte.

Clima, Flora, Fauna: Scandinavo

Zone selvagge: Tutto

Razze: Esclusivamente umani

PG Tipici: Quasi tutti combattenti, con parecchi Barbari, vengono predilette le armi a due mani soprattutto le Asce.

Paladini e Chierici di Phos (Ortodossi).