

## Helion - I Sette Regni

### 1. Le Terre Ghiacciate

Le terre ghiacciate non sono un vero e proprio regno a sé stante, data la condizione climatica che le affligge, ovvero un freddo perenne che o copre di ghiaccio le terre più a nord, oppure genera un permafrost nelle aree più meridionali. Nonostante tutto esiste un singolo insediamento nella piccola penisola a sud-ovest, chiamato Capo Dainar. Questo insediamento però non è né una città né un forte, è qualcosa di diverso. Prima di tutto è l'unico porto franco di Helion, non sottoposto alla giurisdizione di nessun altro regno, e per questo spesso ha ospitato la firma di particolari trattati di pace, ma oltre a ciò è anche una prigione, o meglio una colonia penale. Infatti gli abitanti di Capo Dainar sono principalmente o guardie o detenuti. Le prime vengono scelte tra i migliori veterani che vogliono un futuro lontano dai conflitti che affliggono Helion, mentre i detenuti sono anch'essi speciali. E' difficile trovare criminali comuni a Capo Dainar. Qui infatti vengono detenuti solo tutti coloro che non possono, per motivi politici o altri, essere detenuti nei regni di appartenenza, tutto in cambio di grosse somme di denaro. Inoltre qui, in celle particolarmente sicure, sono tenute persone particolarmente potenti, come incantatori impazziti, che sarebbe impossibile trattenere in altri tipi di prigioni. La disciplina qui è molto ferrea e tutti i detenuti sono incarcerati a vita. Quelli non pericolosi sono poi condannati ai lavori forzati per sostenere la colonia penale. Oltre a guardie e detenuti, nella zona del porto vivono alcuni cittadini liberi e le famiglie delle guardie che hanno deciso di trasferirsi in questa colonia cupa e grigia, nonché molti mercanti che si occupano delle spedizioni di oro e materie prime dal continente.

La colonia è stata fondata quasi 200 anni fa quando un nobile di Craen in fuga con i suoi uomini ha deciso di fare tappa qui, costruendo un piccolo insediamento. A causa del periodo tumultuoso un porto franco che fosse dotato di una prigione molto sicura sarebbe stato un grande affare e da quel momento la sua famiglia governa l'isola con il pugno di ferro. Le guardie che vivono qui, essendo ben pagate sono particolarmente fedeli alla causa, ed è forse proprio per questo che a memoria d'uomo non si ricorda nessun tentativo di fuga riuscito. Al momento colui che governa la colonia è il Duca Resit II, che è salito al potere alla dipartita dell'anziano padre, 4 anni or sono.

**Clima:** Freddo

**Popolazione:** E' possibile trovare ogni tipo di razza, con un leggero predominio umano.

**Religione:** Un piccolo tempio di Sariss si trova all'esterno della prigione, mentre all'interno del complesso detentivo vi è un'ala dedicata ad Okhot, che si preoccupa del lato spirituale del trapasso dei prigionieri e delle condanne a morte.

**Città:**

Capo Dainar (3.700 ab)

**Organizzazioni:**

Non vi sono organizzazioni oltre agli esponenti del governo locale. Qualsiasi altro tentativo di organizzarsi viene guardato con sospetto e punito, molto spesso.

### 2. Sultanato di Kassm

Questo regno occupa la regione centro-orientale di Helion. Il regno trova posto in un'area geografica quasi interamente occupata dal caldo deserto di Kassm, che si estende anche oltre i confini del regno. Il bellicoso Sultanato di Kassm è spesso in guerra con i vicini, ed attualmente sta operando una serie di schermaglie terrestri e navali contro Craen, più che altro allo scopo di ottenere un predominio navale e quindi il controllo del commercio proveniente da sud e diretto in tutto Helion, dato che dal punto di vista delle risorse naturali, Kassm è decisamente poco ricco. Ciò non toglie che i detentori del potere, ovvero il sultano, che risiede nella capitale Edun-Mar, e i suoi cinque Visir (che si occupano del governo di una singola città) siano tremendamente ricchi, poiché il regno, per poter continuare a sopravvivere in questo suo periodo decadente, ha deciso di orientarsi anche verso tutti quei commerci che in altri regni sono apertamente avversati, come la schiavitù o il commercio di droghe. Il titolo di Sultano è ereditario per linea maschile, mentre i Visir sono nominati a vita all'insediamento del nuovo sultano tra una cerchia di famiglie nobili molto ristretta.

Questo porta spesso a molti intrighi e conflitti interni che a volte non giungono nemmeno all'orecchio del popolo, tanto sono orditi in segreto. Al di fuori degli insediamenti principali è difficile trovare qualcuno, data l'ostilità del terreno di Kassm.

**Clima:** desertico al centro-sud, caldo nella parte nord.

**Popolazione:** Umani, mezzelfi e una piccola quantità di elfi, data la vicinanza con i regni elfici.

**Religioni:** E' possibile trovare templi di qualsiasi divinità nella capitale, e spesso dei piccoli altari nelle città più piccole, ma specialmente si trovano templi di Daeli nelle zone meno popolate. Nella capitale non è raro che nascano e muoiano piccoli culti segreti dedicati alle divinità malvage.

**Città:**

Edun-Mar, (408.300 abitanti), Capitale, merci illegali 90%

Baret (7.200 ab)

Dinbada (12.400 ab)

Telfor (2.700 ab)

Ohmad (9.800 ab)

**Organizzazioni:**

*Confraternita del Serraglio:* organizzazione che raccoglie attorno a sé tutti i mercanti che hanno dei grossi giri d'affari, è in grado anche di estendere il proprio potere al di fuori del territorio di Kassm, poiché dotata di sedi nelle maggiori città estere. E' fortemente avversata dal Craen a causa del conflitto in atto, e lì vengono accettati formalmente solo i mercanti che non ne fanno parte.

*Scimitarre di Kassm:* ristretto gruppo che si occupa della sicurezza personale del sultano e della protezione dei suoi personali interessi, spesso è stata complice di qualche delitto per abbattere qualche Visir che non rispettava il volere del Sultano, anche se preferisce non agire direttamente o comunque non allo scoperto quando si trova fuori dal palazzo reale di Edun-Mar.

### 3. Craen

Il Craen è un territorio che occupa la parte centro occidentale di Helion, ed è quasi interamente pianeggiante, salvo un piccolo massiccio centrale. La pianure del Craen spaziano tra il deserto roccioso a sud-est e delle sterminate piane ricche di vegetazione a nord-ovest. La maggior parte delle foreste sono state abbattute nei secoli precedenti e ne restano son un paio di piccole dimensioni, se escludiamo l'enorme Foresta di Enetor che supera appena il confine nord di Craen. Craen è un regno molto antico e che ha resistito alla prova del tempo quasi intatto. Ma forse ci sono ragioni ben più profonde per aver superato la prova del tempo. Il regno è infatti governato dalla razza Tiefling, che compone circa il 30% della popolazione dell'intero regno. Il potere è retto da un triumvirato, eletto a maggioranza dei due terzi tra i cittadini Tiefling più meritevoli. Questo triumvirato resta in carica per 10 anni dopodiché può essere ulteriormente riconfermato per altri 10. Questo triumvirato, tuttavia, è quasi solo una facciata, poiché il vero potere resta in mani più oscure. I cittadini tiefling hanno pieni diritti, mentre tutte le altre razze sono a malapena tollerate quando collaborano per il bene di Craen, ma non è difficile che molti atti di violenza verso le altre razze passino sotto silenzio, anche se sotto gli occhi di tutti. Al momento il Craen è in conflitto con il più aggressivo Sultanato di Kassm, e le città fortezza di Turat e Treon sono fortemente difese per evitare possibili attacchi via terra. La flotta navale di Craen è tuttavia inferiore al quella di Kassm, e ciò rende le acque a est molto pericolose per le navi di Craen, che siano mercantili o militari.

**Clima:** Temperato-Continente a nord, da caldo a desertico a sud.

**Popolazione:** Tiefling in maggior parte, poi umani, halfling, mezzelfi, elfi, draconici.

**Religioni:** Arcanus viene venerato apertamente quasi ovunque, così come Sariss. Tra i tiefling è diffuso il culto di Dolsei. Le altre razze venerano privatamente altri dei più benevoli.

**Città:**

Neor, (38.400 ab) Capitale

Vas, (76.500 ab)

Inda, (8.200 ab)

Turat (27.000 ab)

Treon (18.600 ab)

**Organizzazioni:**

*Cabala di Yeon:* Questa cabala di maghi e di warlock, con la propria sede presso Turat, segue celatamente gli insegnamenti di Dolsei. E' sempre alla ricerca di nuovi rituali che permettano di recuperare conoscenze antiche e donare ai tiefling un maggiore potere, cercando di trarlo dal proprio sangue demoniaco. Molti maghi erranti appartenenti a questa cabala viaggiano nel mondo alla ricerca di questi oscuri segreti. Alla cabala appartengono anche alcuni incantatori non di razza tiefling, anche se per esservi accettati bisogna dimostrare un certo potere e una totale mancanza di morale.

*Dar-Neor:* Questo gruppo di assassini agisce per conto del triumvirato e del potere che lo controlla. E' incaricato di "prenderci cura" di tutti i problemi che minacciano la sicurezza personale del triumvirato e di tutte le teste calde che cercano di agire contro di esso. Agisce anche come spia per conto del triumvirato presso corti estere o gruppi di potere, cercando di controllarli nell'interesse del Craen.

*I Reietti della Pianura di Sabbia:* Questo piccolo gruppo di ex-soldati, nobili decaduti o semplicemente ex-schiavi lotta apertamente contro il regime del Craen per i diritti delle razze non tiefling. E' stato responsabile di varie azioni contro il triumvirato, tra cui anche un tentato avvelenamento fallito di uno dei suoi tre membri, ed è al momento la maggiore preoccupazione dei *Dar-Neor*. Il capo di questa organizzazione resta nell'anonimato ma si vocifera che un tempo fosse di nobili origini e che abbia per un qualche motivo preso a cuore la causa delle razze sfruttate nel Craen. Questo gruppo non ha una sede fissa ma si muove di continuo per evitare gli emissari *Dar-Neor* che gli danno la caccia.

#### **4. Regno di Berest**

Berest è un regno cosmopolita molto moderno, poiché riesce a conservare al suo interno molte anime di diverse razze, che condividono gli stessi obiettivi senza divisioni razziali. Tuttavia, come ovunque nel mondo, c'è qualcuno a cui questo non piace. Il Regno è retto da un Re o una Regina, che indossa la corona per linea ereditaria. Curiosamente la corona stessa che i sovrani si passano di generazione in generazione è la stessa sin dalla salita al potere del primo re del Regno di Berest moderno, subito dopo la Guerra dei Quattro Regni, circa 300 anni fa, quando ha ottenuto i confini che sono ancora quelli attuali. La corona ha assunto un valore simbolico e quasi mistico, essendo essa formalmente a donare il potere di governo. Berest, all'infuori dell'omonima capitale, non è un regno molto popoloso, a causa anche delle guerre passate e della recente carestia. Tuttavia è pieno di piccoli gioielli architettonici, frutto di molti stili diversi provenienti dalle varie razze. Il territorio di Berest è diviso tra alte montagne al centro, foreste rigogliose a est e enormi pianure verdi solo in piccola parte reclamate dall'agricoltura. Difatti i territori lontano dagli insediamenti principali non hanno pattuglie e sono ancora selvatici e pericolosi. Berest ha forti legami con Eselmet, a est, con il quale commercia abitualmente e ha stretto rapporti di reciproca protezione militare, dato che entrambi i regni non godono di una forza militare che eguagli quelle di Craen o Kassm. Berest è un regno feudale, e ogni insediamento principale è amministrato da un nobile che ha obblighi verso il sovrano, ma può amministrare direttamente la legge.

**Clima:** Temperato

**Popolazione:** Umani, halfling (soprattutto presso gli insediamenti fluviali), mezzelfi, draconici (è il paese con più dragonici su Helion), tiefling, elfi e qualche sparuto gruppo di mercanti nani.

**Religioni:** Yrcal ed Erya sono gli dei più venerati, ma data la grande varietà etnica del posto, nei templi di queste divinità si trovano anche altari dedicati ad altri dei buoni o neutrali. La venerazione di Dolsei è illegale e punita con pesanti condanne, quindi qualsiasi gruppo di adoratori di questa divinità si ritrova in maniera del tutto clandestina.

**Città:**

Berest, (46.400 ab), Capitale  
Nuova Kester (23.700 ab)

Dilen (3.200 ab)  
Listi (670 ab)  
Term (3.840 ab)  
Fossa di Mur (4.540 ab)

#### **Organizzazioni:**

*Cavalieri del Flagello Dorato:* Questo gruppo cavalleresco annovera solo nobili nelle proprie fila, ed è la spina dorsale della Cavalleria dell'esercito. Viene riunito una volta l'anno a Berest per l'ammissione di nuovi membri. Per il resto è una struttura quasi solo formale che permette alla corona di tenere sotto controllo i propri nobili, richiamandoli a doveri precisi e sottoscritti.

*Cavalieri di St. Anders:* Quest'altro gruppo cavalleresco è invece di origine religiosa, e i propri membri venerano Yrcal o talvolta Erya, e sono mossi dai valori condivisi delle due divinità. I membri di questo ordine hanno potere di polizia in tutto il territorio del regno, all'infuori dei palazzi del Re e dei feudatari. E' possibile, anzi è accaduto più di una volta, che qualche individuo particolarmente meritevole ma non di nobili natali sia stato ammesso per qualche particolare atto eroico compiuto, ricevendo quindi ufficialmente il titolo di cavaliere direttamente dal capo dell'ordine, intermediario della corona. Nel passato questo gruppo ha difeso molti piccoli villaggi assediati da creature ostili che l'esercito regolare era impossibilitato o troppo impegnato per affrontare.

*Ordine della Luna Nuova:* Quest'ordine di incantatori arcani ha sede nella costiera Nuova Kester, dove si presenta con un'altissima torre di marmo che sventa sulle basse abitazioni del porto. L'ordine ha negli anni stretto numerosi accordi con la corona per poter proseguire le proprie attività di ricerca arcana con una certa autonomia, in cambio addestrando maghi che siano obbligatoriamente a disposizione del regno quando vi è necessità. Chiunque può essere ammesso all'ordine dopo aver provato di avere un certo livello di conoscenze magiche sufficiente, quindi pagando una retta semestrale, in cambio ha accesso alla vasta Biblioteca degli Studenti Arcani. Dopo un certo livello di servizio all'Ordine, un mago può essere promosso al rango di Maestro, al quale verrà affidato un discepolo da addestrare. Ai Maestri e all'Arcimago, colui che supervisiona alla gilda ed è il collegamento con la corona è permesso l'accesso alla Biblioteca Occulta, che ospita tomi e conoscenze molto oscure e pericolose in mani sbagliate. L'ordine rispetta un codice morale molto rigido e non è raro che studenti senza scrupoli venissero espulsi e banditi dall'uso della magia per azioni che non rientravano nei dettami dell'Ordine della Luna Nuova.

#### **5. Eselmet**

L'Eselmet è una vasta area divisa tra la fredda Pianura di Ghulheim e la folta Foresta di Enetor. In sé possiede enormi spazi vasti e abitati sia da placide creature come i cervi sia da altre entità più pericolose che preferiscono uscire allo scoperto solamente di notte. Il carattere inospitale di questo territorio è testimoniato dai pochi insediamenti civilizzati, stretti nella morsa dell'oscurità che spesso fa sbarrare porte e finestre alla notte. Non sono molte le risorse naturali disponibili, e le maggiori merci di scambio della popolazione dell'Eselmet sono pelli di animale, legno e pietra ricavata da alcune cave nella zona centro orientale delle pianure. L'Eselmet è una sorta di federazione di città stato che condividono alcuni trattati relativi alla legge e agli obblighi dei diversi sovrani verso le altre comunità. Forse proprio per la necessità di collaborare in un ambiente così ostile questi trattati perdurano da più di 200 anni, e sono stati più d'una volta fonte di salvezza. Inoltre questi regni hanno stretto numerosi accordi militari di reciproca protezione con il Regno di Berest. E' accaduto spesso, e accade tuttora, che truppe del Craen superino i confini nord e invadano il territorio dell'Eselmet ma, a causa della folta e vasta foresta che li separa non hanno mai avuto troppa fortuna. Bisogna inoltre aggiungere che nel folto della foresta, spesso all'alba o al tramonto, possono essere scoperti alcuni insediamenti Eladrin, che appaiono e scompaiono nella Selva Fatata come una brezza di vento. Gli Eladrin hanno stretto accordi con gli insediamenti umani, e non vedono di buon occhio le truppe di Craen che entrano nel loro territorio.

**Clima:** Freddo e ventoso

**Popolazione:** Principalmente umana, nanica, halfling, mezzelfica e draconica negli insediamenti umani, mentre negli insediamenti eladrin oltre a questi ultimi si trovano alcuni elfi e umani.

**Religione:** Tundrar è la divinità maggiormente venerata, subito seguito dalla venerazione di Bravlin. Nei territori eladrin invece Vadar è colui che raccoglie più credenti.

**Città:**

Grond (58.700 ab), Capitale Amministrativa

Erglach (42.100 ab)

Tur (26.500 ab)

Saverei (96.300 ab), Eladrin, rituali 95%

Elenil (31.800 ab) Eladrin

**Organizzazioni:**

*La Compagnia dei Cercatori:* Questo gruppo formato principalmente da umani e mezzelfi ha delle piccole sedi in ognuno dei tre insediamenti umani, e si occupa di fornire guide a tutti coloro che devono percorrere le pericolose strade dell'Eselmet, e anche coloro che devono superare le vaste catene montuose che portano verso il Trondheim. Le proprie guide non sono solo molto preparate per quanto riguarda la geografia del posto, ma spesso sono anche abili combattenti, capaci di difendere loro stessi e i propri clienti. Consci delle loro abilità è successo che gli venisse anche richiesto di catturare qualche criminale fuggitivo che si era dato alla macchia.

## 6. Trondheim

Trondheim è la storica patria dei Nani. Strappata dalle mani dei Primordiali dopo la loro disfatta a opera degli Dei, questo territorio è pieno di ricchezze per tutti coloro che le sanno cercare. E i nani hanno sicuramente dimostrato di saperlo fare, scavando fin nel cuore delle sue alte e misteriose montagne, portando alla luce oro, gemme, metalli preziosi e anche molto altro, come conoscenze sepolte dal tempo. Gli insediamenti nanici sono tra i più antichi del continente, e ciò si può notare dalla loro pregevole fattura, sebbene una gran parte di essi si trova sempre nel sottosuolo strappato alle montagne. Un Re regge le sorti dell'intero regno, presso Trondheim, la magnifica capitale, mentre ogni Capoclan governa ogni altro singolo insediamento. L'appartenenza a un clan è un argomento molto importante per ogni nano. Ogni nuovo nato assume alla maggiore età il nome del clan dei propri genitori (o del padre se essi appartengono a clan differenti). Raramente i nani si allontanano dai propri insediamenti, avendo il dovere di lavorare per donare maggior prestigio al proprio clan e alla razza nanica tutta, tuttavia molti nani avventurieri si allontanano in cerca di imprese che possano donargli un miglior status sociale e un grande prestigio, che per riflesso ricadrà anche sul clan. Se qualche nano dovesse commettere atti particolarmente offensivi nei confronti del proprio clan, verrebbe cancellato dai registri di nascita e privato del proprio nome del clan, ed esiliato, la peggior sorte che possa capitare ad un nano: vivere nella vergogna. I Sette clan nanici sono i seguenti

**Clima:** Freddo

**Popolazione:** Nanica quasi interamente, halfling, umani e draconici specialmente a Endas.

**Religione:** Tundrar e Sariss, assieme a Yrcal sono le divinità più venerate, e hanno templi in ogni insediamento. Qui si possono sicuramente trovare anche piccoli altari dedicati alle altre divinità buone e neutrali. E' stranamente diffusa, in angoli bui e segreti delle vaste miniere la venerazione di divinità malvage come Yoma e Dolsei, che spesso dagli oscuri recessi del sottosuolo rispondono alle preghiere con malvagi sussurri di morte.

**Città:**

Trondheim (64.000 ab) clan Trondhem, armi 90%

Tergan (18.400 ab) clan Utgarhem, armi 90%

Utran (15.200 ab) clan Gummerhem, armi 90%

Epros (27.900 ab) clan Wundarhem, armi 90%

Kerat (44.500 ab) clan Banndirhem, armi 90%

Vals (51.100 ab) clan Erbackhem, armi 90%

Endas (70.300 ab) clan Osterhem

**Organizzazioni:**

*Cercatori della Vena d'Oro:* Partita come un'organizzazione che unisse tutti quei nani che lavoravano nelle miniere, ora questo gruppo è molto numeroso e si occupa ora oltre che dello scavo anche della ricerca di nuove miniere e di aree adatte allo scavo e del commercio dei beni estratti, spesso diretti verso i paesi confinanti.

**7. Tendo**

Tendo è un'isola di grandi dimensioni ma molto stretta, situata in una posizione che le offre un clima splendido per la vita, caldo ma ventoso d'estate e non troppo rigido d'inverno, con abbondanti neviccate specialmente sulle cime dei picchi locali. Questo ha permesso lo svilupparsi dell'agricoltura e dell'allevamento, riuscendo a sostenere in gran numero le razze umanoidi che vi abitano, in primis gli umani. Il potere dell'Impero di Tendo è retto dall'Imperatore, che possiede uno status quasi divino di fronte ai propri sudditi. L'Imperatore è affiancato da numerosissimi consiglieri per molti diversi ambiti, e tra di essi vi è una forte competizione, e spesso complotti, per riuscire ad influenzare le decisioni del sovrano. Dei funzionari, solitamente nobili, si occupano di governare le città dell'impero, compresa la capitale Zhu. Tendo possiede una formidabile flotta navale, e nel passato ci sono state alcune scaramucce con il Regno di Alba, causate spesso dall'azione lesiva dei numerosi pirati che navigano nelle acque che dividono i due regni.

**Clima:** Temperato

**Popolazione:** Umani in maggioranza, halfling, nani, mezzelfi e draconici

**Religione:** Sono molto venerati Daeli e Okhot, spesso nello stesso tempio, presente in ogni città, a raffigurare il ciclo della vita. Yrcal, Erya e Bravlin non hanno molti fedeli in questa nazione, così come Vadar.

**Città:**

Zhu (84.200 ab), Capitale

Doi (5.600 ab)

Degun (12.300 ab)

Endo (26.800 ab)

Uhn (9.400 ab)

Fen (11.800 ab)

**Organizzazioni:**

*Tigri Nere:* Questo gruppo segreto lavora per tutti coloro che possono permettersi i suoi servizi, ed offre un efficiente metodo per sbarazzarsi dei propri avversari o dei propri nemici in maniera rapida e silenziosa. Gli assassini delle Tigri Nere sono temuti in tutto il paese e, alle volte, anche al di fuori di esso, e il terrore che ispirano è pari solo all'alto costo dei loro servizi. L'esistenza delle Tigri Nere è considerata dai più una leggenda, mentre l'Impero ne tollera la presenza poiché a volte ne ha usufruito esso stesso. Il loro quartier generale si dice sia nascosto tra i monti e ben difeso. Lì gli assassini delle Tigri Nere si addestrano continuamente, ed addestrano duramente anche le giovani reclute fino a farle diventare delle terribili macchine per uccidere.

*Le Tre Sorelle:* Le tre sorelle sono anch'esse una leggenda, creature intelligenti dai temibili poteri magici che vivono nella Selva di Zhu. Questa foresta è infatti dai più considerata maledetta e sono pochi coloro che vi si spingono in profondità, e sono ancora meno coloro che tornano vivi e sani di mente. C'è chi dice che le tre sorelle siano streghe, chi invece che siano demoni. Qualche che sia la verità, esse vivono nella foresta da secoli, e da secoli portano avanti il loro malevolo piano profetico con estrema freddezza.

*I Mistici dell'Isola delle Nebbie:* La magia a Tendo è vista con sospetto, e la maggior parte degli incantatori evita di pubblicizzare la propria attività, tuttavia vi è chi ha deciso di non nascondersi, ma in cambio accettando una vita di esilio. E' questo il caso dei Mistici dell'Isola delle Nebbie, una piccola isola poco a sud della costa di Endo. Nella solitudine questi incantatori proseguono le loro ricerche rituali. L'Impero ogni tanto usufruisce dei loro servizi e per tale ragione si occupa anche

della loro sicurezza, impedendo accessi non autorizzati all'isola.

## **8. Regno di Alba**

Il Regno di Alba occupa una posizione particolare, geograficamente si trova a sud est del continente, confinando a nord con il Trondheim e a ovest con Kassm. Ha alcuni degli insediamenti umani più antichi del continente, poiché fu esso il cuore dell'espansione degli umani in tutto il continente, quando i primi sbarcarono con le loro rozze barche provenienti da Jeraa. E questo odore di antichità si respira tuttora, nonostante che il Regno di Alba sia un regno decadente, non si può fare a meno di percepire la storia che ha rappresentato nel passato. Questa eredità storica è testimoniata da numerose rovine, ora disabitate, di antiche costruzioni che servivano ai più reconditi scopi nel profondo delle Grandi Pianure. Ora disabitate, queste rovine sono diventate rifugio per animali o per esseri che preferiscono la solitudine che solo posti come questi possono dargli. Ora la civiltà si è sviluppata quasi esclusivamente sulla rigogliosa ed umida zona costiera, e più a nord delle pianure, in aree in cui l'agricoltura può svilupparsi molto facilmente. Il Regno è retto da un consiglio di nobili sin da oltre 100 anni, quando l'ultimo re non fu in grado di dare un erede maschio alla propria stirpe. Per evitare lotte fratricide, infatti, i nobili di allora misero in atto una forma di governo conciliare che, per sua natura, però ha causato una lenta decadenza dell'antica centralità del regno, mentre i commerci e gli affari in genere si spostavano altrove. Ora Alba possiede una pesante burocrazia, eredità dei tempi passati, senza poterla mantenere efficacemente, e ciò si nota nelle strade, nella diffusa povertà e sconsolatezza della gente. Il concilio è spesso diviso nelle sue decisioni, e lo è specialmente su come affrontare questa crisi, che alcuni credono di riuscire a risolvere con un conflitto militare con i propri vicini. Non sono ancora state prese decisioni in questo senso, essendo sempre divisi, ma molti nobili odierrebbero perdere i propri privilegi se il popolo decidesse di sollevarsi contro un governo che non è capace nemmeno di badare a sé stesso.

**Clima:** Da caldo a nord a equatoriale nella zona meridionale

**Popolazione:** Principalmente umani a sud, con minoranze varie, mentre a nord vi è una discreta popolazione nanica e halfling (questi ultimi sono quasi il 40% della popolazione di Lago Occhio di Falco), oltre a una discreta popolazione mezzelfica.

**Religione:** Erya e Bravlin sono le divinità maggiormente venerate, mentre Yrcal è trascurato e non ha molti adepti. Tundrar tuttavia, specialmente a Birk, ha spesso altari o templi dove venerarlo costantemente

### **Città:**

Finaria (220.300 ab), Capitale

Birk (24.100 ab)

Lago Occhio di Falco (11.900 ab)

Metos (96.000 ab)

### **Organizzazioni:**

*Accademia di Finaria:* Questa accademia, scarsamente finanziata, era un tempo il centro della cultura umana nel continente, anche se di recente ha perso posizioni nei confronti di centri di studi più recenti come l'Accademia Gail di Neor. Nonostante la mancanza cronica di fondi, però, gli studiosi locali continuano a svolgere il loro lavoro con passione, cercando risposte alle domande sulla storia antica del paese. La maggior parte delle ricerche sono orientate alle vecchie rovine della Grande Pianura, anche se spedizioni sono state inviate un po' ovunque, si dice anche a Jeraa, con alterni risultati. La biblioteca, un po' polverosa e trascurata, ma estremamente ricca, è probabilmente la maggior biblioteca pubblica del mondo, e contiene sapere su praticamente ogni argomento.

*Le Maschere di Velluto:* Questa gilda di mercanti, estorsori, truffatori, ladri e contrabbandieri è il sintomo più grande della decadenza del Regno. Questo gruppo agisce in segreto e cerca di non farsi pubblicità, e cerca di trarre ricchezza per i propri membri in tutti i modi possibili, siano essi furti in palazzi, contrabbando di beni illegali, oppure l'illegale tassazione di coloro che attraversano le strade del regno, molto poco pattugliate dalle guardie locali a causa della ristrettezza dei mezzi e del

personale. Solitamente solo i crimini minori non sono sotto il diretto controllo della gilda, mentre i maggior spostamenti di denaro del regno hanno quasi sempre a che fare con loro, in un modo o nell'altro.