

DUNGEONS & DRAGONS™

ATLANTE

Il Regno del Norwold



Dungeons & Dragons

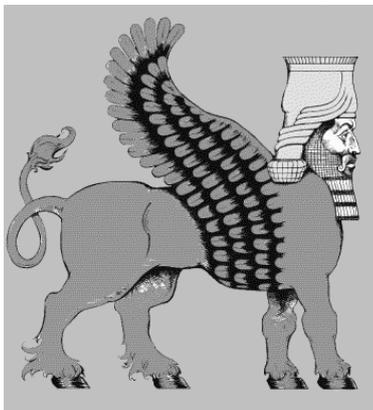
Il Regno del Norwold

INDICE

Due imperi in lotta	2
La storia del Norwold	3
Il Regno in breve.....	5
I possedimenti	6
Galleria degli eroi	9
Le scuole del Regno.....	11
I Culti del Norwold	12
Le forze militari del Norwold.....	16
Appendice I : La Mappa del Regno	

L'Impero di Alphatia

Quello di Alphatia è il più antico Impero del mondo di D&D ed ha sede su una grande isola, al largo delle sponde orientali del Norwold.



Le insegne di Alphatia

Il potere di questo si fonda sulla magia, ed il Gran Consiglio che lo governa è composto da non meno di 1.000 maghi di altissimo livello. I limiti della potenza Alphatiana sono costituiti dall'eccessivo affidamento nelle abilità magiche, e dall'assoluta fiducia nella schiacciante superiorità di queste abilità.

Impero di Alphatia

Area: 1.968.134

Popolazione: 5.331.000

Linguaggio: alphatiano (ufficiale), elfico e nanesco (dialetti)

Monete: Corone (mo), Specchi (ma), Giudici (mr).

Governo: numerosi semi-autonomi regni che hanno giurato fedeltà ad un'imperatore (o imperatrice) centrale.

L'Impero di Thyatis

Questo Impero è molto più giovane di quello di Alphatia, e la sua fondazione risale a circa un secolo fa. Si è diffuso rapidamente a partire da Thyatis, la capitale, ed ora comprende molte delle grandi isole a sud del continente.

Thyatis, a differenza di Alphatia, si è sviluppato grazie ad una triade di poteri: infatti elementi clericali, magici e militari, collaborano al fine di risolvere i problemi interni e di sviluppo politico e militare. L'attuale Imperatore di Thyatis, Thincol il Coraggioso, si è dimostrato in numerose occasioni crudele e privo di scrupoli. È, comunque, un valente stratega ed un ottimo condottiero, cosa che ha consentito al suo Impero di scontrarsi con successo contro i potenti eserciti di Alphatia. Molti storici attribuiscono la rapida espansione di Thyatis alle ormai note capacità di astuzia e tradimento del suo leader. Ed in realtà, anche se molte delle battaglie per l'espansione territoriale di Thyatis sono state vinte con onore sul campo, molte di più, e qui gli storici concordano, lo sono state con l'inganno.

Impero di Thyatis

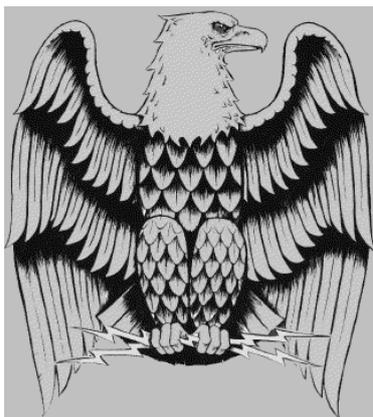
Area: 42.300 (nazione madre solamente)

Popolazione: 3.001.000 (nazione madre solamente)

Linguaggio: thyatiano (ufficiale) elfico vyalia (dialetto)

Monete: Imperatore (mp), Lucin (mo), Asterius (ma), Denarius (mr).

Governo: monarchia complessa, influenzata dai senatori.



Le insegne di Thyatis

Relazioni tra i due imperi

Alphatia e Thyatis si sono incontrati raramente per dirimere le loro vertenze territoriali. Più spesso, i due imperi si sono affrontati in piccole guerre limitate, combattute principalmente in zone esterne (come appunto entrambi considerano il Norwold).



Nessuno dei due imperi si è mai impegnato a fondo per distruggere l'altro, dal momento che le risorse da impiegare ed i rischi da correre in una tale impresa avrebbero potuto compromettere le possibilità di vittoria per entrambi.

Alphatia ha vinto la maggior parte di questi scontri locali, sfruttando la potenza delle sue abilità magiche, ma Thyatis talvolta ha prevalso. Ogni Impero ha inviato delle spie in tutti i territori del rivale, e molte di loro sono riuscite a diventare membri dei rispettivi apparati di governo. In conclusione, tra i due imperi esiste un delicato equilibrio: l'ago della bilancia fluttua da una parte all'altra, a seconda del periodo, ma è difficile, per lo meno a breve scadenza, che uno dei due riesca a distruggere l'altro.

Il Norwold, vasto territorio a nord dell'emisfero del mondo di Mystara, è stato in passato punto di scontro tra due imperi. L'Impero di Alphatia per primo vi aveva fondato un Regno cercando di ottenere il controllo stabile della regione, ma l'Impero di Thyatis, allarmato da questi sviluppi, decise di ostacolare l'espansione dell'Impero rivale attraverso una preziosa alleanza con Re Yarrvik il Giusto, sovrano di Oceansend, terra non annessa al Regno del Norwold.

Nel 1011 DI, Ericall, secondogenito dell'Imperatrice di Alpha, Eridina la Saggia, venne incoronato Re del Norwold, Regno che tuttavia comprendeva soltanto la città di Alpha (oggi Thyatia) ed i territori circostanti. La parte restante del Norwold era invece un territorio selvaggio ed inesplorato, ad eccezione di alcune zone costiere e delle città di Landfall, governata dal fratellastro di re Ericall, Lernal il Folle, Oceansend, sotto il controllo di Re Yarrvik il Giusto e Leea, cittadina costiera che radunava i principali Clan di Halfling delle zone limitrofe.

L'annessione del Norwold all'Impero Alphatiano non fu tuttavia facile: spie thyatiane si insediaron nel paese con l'intento di riuscire a rovesciare il Regno di Ericall.



Re Ericall

Nel 1021 DI, dopo circa dieci anni di Regno di re Ericall, le milizie thyatiane, dopo aver unito le forze comuni con le popolazioni indipendenti del Norwold, si radunarono in prossimità di Oceansend sotto l'abile guida diretta dell'Imperatore Thincol il coraggioso e scatenarono un'offensiva di rara potenza riuscendo a

conquistare le città di Landfall prima e di Alpha dopo.

Al fianco delle forze thyatiane si schierarono i Barbari di Barkal il Rosso, il Clan dei Nani della Montagna, gli Halfling di Leea, diverse tribù elfiche ed alcuni Governanti locali, ma soprattutto un'orda di draghi bianchi che contribuì a far pendere le sorti della guerra dalla parte dell'Impero di Thyatis.

Le forze alphatiane furono costrette a lasciare l'isola e re Ericall scomparve in mare.



La nave di Re Ericall costretta alla fuga

Anche questa volta fu la strategia superiore delle forze thyatiane che permise loro di vincere la guerra: l'aver saputo unire popoli e razze diverse in cambio di vaste porzioni di territorio sulle quali concedere la più ampia autonomia.

Nel 1023 DI, dopo la fine della guerra, re Yarrvik divenne il nuovo sovrano del Norwold, la capitale Alpha venne ribattezzata Thyatia ed ampie quote di territorio vennero suddivise ed assegnate ai più valorosi combattenti.

Si formò così il granducato di Iga, governato dal mistico Kain Doshi, il granducato di Oceansend, sotto la guida del Duca Ikkyu, i possedimenti Jarlson, Estalk, Patrician e Tark (oggi compreso nel Ducato di Thyatia) e le terre dei barbari. Vennero istituite inoltre le *Libere Terre Elfiche*, le *Terre dei Nani della Montagna* e la *Sesta Contea*, presidi indipendenti delle popolazioni semiumane del Norwold. La zona circostante i Monti di Ghiaccio venne denominata *Terra dei Draghi Bianchi*, e venne stipulato un patto di collaborazione

reciproca tra i Governanti del Regno e queste creature.



Re Yarrvik il giusto

Cinque anni dopo (1028 DI), re Yarrvik, vecchio e senza eredi, abdicò in favore del Duca Ikkyu, sacerdote di Aegir, che divenne nuovo sovrano e trasferì la capitale politica del Regno ad Oceansend, lasciando Thyatia al ruolo di capitale commerciale ed artistica.

L'anno successivo (1029 DI) Re Ikkyu prese per moglie una Traladariana originaria di Karamaikos, Laurana, baronessa di Traladar, nuovo possedimento all'ingresso della grande baia, dalla quale ebbe un figlio, Ericall, (chiamato in tal modo proprio per ribadire la formale indipendenza del Norwold dall'Impero di Thyatis) nato nel 1030 DI. Qualche tempo dopo la nascita di Ericall, la Regina si trasferì nei suoi territori dando vita ad uno dei più importanti centri di studio dei sacerdoti di Traladar.

Nel 1031 DI la città di Lanfall, governata nominalmente dal re, ma in realtà ancora priva di una guida reale, ebbe un nuovo signore: il Barone Marcus Vinicius siniscalco di Re Ikkyu.

Nel 1032 DI, una misteriosa esplosione nel nord del paese causò un'aura di antimagia che annullò il potere di parecchi oggetti, impedendo inoltre l'uso della magia per parecchi giorni.

Nel 1034 DI la città di Thyatia venne assegnata al Duca Striker, paladino di Karamaikos, il quale tre anni dopo fonderà l'ordine dei Cavalieri del Norwold. Nel 1036 DI un'orda di goblin e giganti, guidata dallo spirito di un mago alphatiano e da un enorme drago nero, assediò la città di Thyatia, e soltanto l'intervento dell'elfo

Nihr e di un manipolo di valorosi eroi salvò la città dalla capitolazione.



L'assedio di Thyatia

Re Ikkyu e il duca Striker nominarono nuovi baroni ed assegnarono loro nuovi territori: all'elfo Nihr venne inoltre concesso un ducato posto a cuscinetto tra il granducato di Oceansend ed il ducato di Thyatia.

Nel 1037 Il Duca Striker fondò il corpo speciale dei Cavalieri del Norwold, unità militare per la difesa del Regno.

Nel 1038 DI, in occasione del decimo anno del regno di Ikkyu, venne organizzato una settimana di festeggiamenti in onore del Re e del dio Aegir, il giubileo di Oceansend, con tornei di tutte le armi e la presenza dei più importanti capi di stato alleati con l'Impero di Thyatis.

Nel 1039 Re Ikkyu completò la difesa del Norwold con la fondazione dell'accademia navale del Regno.

Nel 1040 Re Ikkyu prima di intraprendere un lungo viaggio che lo avrebbe portato lontano dal Norwold per alcuni anni, nominò il Duca Striker Luogotenente generale del Regno, carica che tenne per due anni sino al ritorno del Re.

Nel 1044, grazie al tradimento del secondo in carica dei cavalieri del Norwold, Rutennian Malpis, gli Alphatiani occupano Thyatia, dando inizio alla seconda guerra dei due imperi. Gli alphatiani occupano parte del ducato sino al passo del Reggente mentre le forze del Norwold or-

ganizzano un campo base ad Elsinore, presso la Baronessa Elora.

Le forze del Norwold si organizzano e vengono rafforzate dall'intervento della milizia glantriana (grazie al prezioso aiuto del Barone Baal) e dell'Impero di Thyatis, che preparano la controffensiva. Dal mare Re Ikkyu organizza l'attacco guidando tutte le forze navali del Norwold e dell'Impero e in uno scontro epico gli Alphatiani sono costretti a fuggire.

Nel 1046 Re Ikkyu intraprese un lungo viaggio nominando Lord Daimos luogotenente generale del Regno con le funzioni di reggente finché Ericall non avrà raggiunto la maggiore età.

Abbreviazioni

PI: Prima dell'incoronazione. Termine usato per indicare il periodo antecedente la creazione del primo Impero di Thyatis.

DI: Dopo l'incoronazione (vedi PI).

SC: Scudo (la MO del Regno)

CO: Corona (la MP del Regno)

SV: Sovrana (la MA del Regno)

Sinottica Storia

3000 PI: La Grande pioggia di fuoco cancella Blackmoor: l'angolo di rotazione del pianeta cambia causando un'era glaciale nella regione

2500 PI: I draghi bianchi si stabiliscono nelle montagne ghiacciate

2100 PI: I giganti del Ghiaccio arrivano nelle valli gelate del Norwold

500 PI: Il ghiaccio si ritira verso il nord della Regione

400 PI: I Giganti migrano alla volta di Frosthaven

200 PI: Prime colonie elfiche nelle zone costiere del paese

0 DI: Fondazione del primo Impero di Thyathis

350 DI: Halfling viaggiatori colonizzano alcune coste del Norwold

500 DI: Colonie elfiche si diffondono in tutta la regione

830 DI: Un gruppo di nani perseguitati dai maghi glantriani si insedia nel paese

850 DI: Primi insediamenti umani nelle regioni costiere del Norwold

950 DI: Interesse di Alphatia verso il Norwold

1000 DI: Inizia la costruzione di Alpha

1011 DI: Re Ericall si insedia ad Alpha

1021 DI: Guerra dei due imperi

1023 DI: Fine della prima guerra dei due imperi

1023 DI: Yarrvik il giusto è incoronato Re del Norwold con capitale Alpha, ribattezzata Thyatia

1028 DI: Re Yarrvik abdica in favore del Granduca di Oceansend, Ikkyu che trasferisce la capitale del regno ad Oceansend

1029 DI: Matrimonio di Re Ikkyu con Laurana

1032 DI: Misteriosa esplosione nel nord del Paese

1036 DI: Assedio di Thyatia

1037 DI: Fondazione dell'ordine dei Cavalieri del Norwold.

1038 DI: Giubileo di Oceansend

1039 DI: Fondazione dell'Accademia navale del Norwold

1040 DI: Nomina del duca Striker a Luogotenente Generale del Regno

1041 DI: Misteriosa scomparsa di alcune settimane del principe Ericall.

Per ordine di re Ikkyu le insegne del cavalierato del Norwold saranno listate di nero per 50 anni.

Lord Striker lascia la carica di Luogotenente Generale del Regno.

1044 DI: Gli alphatiani occupano Thyatia: inizio della seconda guerra dei due imperi.

1045 DI: L'esercito alleato scaccia gli Alphatiani. La marina del Norwold si rivela decisiva.

1046 DI: Nomina di Lord Daimos a Luogotenente Generale del Regno. Re Ikkyu si allontana per apprendere nuove conoscenze

Il Regno del Norwold è vastissimo ed è composto da un'ampia varietà di paesaggi. I diversi tipi sono indicati sulla mappa dei giocatori. Gli esagoni vuoti devono essere considerati di "foresta", il tipo di terreno più comune nel Norwold.

Il Clima

Il Norwold è una regione settentrionale, dal clima temperato. Il ciclo stagionale si divide in quattro periodi ben distinti, ognuno dei quali dura approssimativamente tre mesi.

Al sud lo sbalzo climatico da una stagione all'altra è meno marcato e le stagioni sono meno severe che al nord. Le precipitazioni sono frequenti, sotto forma di piogge estive e di lunghe nevicate invernali.

Durante la primavera e l'autunno possono essere costituite da pioggia o da neve (50% di probabilità, modificate fino a più o meno 30% a seconda delle posizione della regione interessata e del momento della stagione: tarda primavera, tardo autunno, ecc).

Le precipitazioni, in una delle forme indicate, avvengono in media ogni quattro giorni. Ovviamente un temporale o una tempesta di neve possono durare molto di più di un giorno e gli effetti di un incantesimo *gran secco* si protraggono per intere settimane.

La maggior parte delle risorse naturali delle montagne è costituita da minerali.

Le risorse minerali più comuni nelle zone collinari sono la pece, l'argilla, il carbone e la pietra da costruzione.

Le risorse principali delle foreste sono di natura animale o vegetale, oltre ovviamente al legname ed alle pellicce.

Le probabilità che una zona di tundra possa produrre una risorsa sono soltanto del 30%. Inoltre non possono averne più di una, ed in ogni caso mai di natura animale.

Importanti sono soprattutto i contatti commerciali con l'Impero di Thyatis, da cui il Norwold importa olio, alcuni vini e spezie e con gli Emirati di Ylaruam, i cui pregiati chicchi di caffè e prodotti manifatturieri sono molto richiesti tra i nobili del Regno.

I potere politico nel Norwold

Nel Regno il potere politico è suddiviso fra alcuni gruppi sociali ben distinti qui riportati.

La nobiltà. La famiglia reale e le famiglie nobili proprietarie di terre costituiscono il più potente gruppo di persone del Norwold. I nobili sono estremamente ricchi ed hanno accesso ad una enorme quantità di manodopera. Il limite del loro potere sta nel fatto che la maggior parte di loro è di origine thyatiana mentre i sudditi appartengono alle razze più variegiate; questo fatto ne limita la potenza.

Re/Regina

Il Re rappresenta la più alta autorità del Regno; è un titolo che si trasmette per via ereditaria al primogenito di sesso maschile o, in mancanza di tale per nomina da parte del sovrano del proprio successore.

La Regina ha invece il titolo di Principessa consorte del sovrano, e rappresenta quasi esclusivamente una carica formale.

I figli della coppia reale sono Baroni sin dalla nascita, tranne il primogenito trattato con il rispetto dovuto al futuro regnante.

Il re appena salito al trono riunisce tutti i nobili del reame, generalmente nella stanza del trono. L'araldo legge una pergamena scritta dal nuovo regnante, nella quale dice che, per la grazia degli immortali, egli è assunto al trono e che promette di compiere al meglio il proprio dovere nei confronti del popolo del Norwold, poi il capo della chiesa di Thyatis lo incorona.

Anche in questo caso vengono proclamati due giorni di festa.



Le corporazioni. Nelle più importanti città del Regno, vi sono numerose corporazioni (dette anche "gilde") che esercitano una certa quantità di potere. Vi sono corporazioni di mercanti, artigiani, boscaioli, carrettieri, tavernieri e di molte altre professioni. Se dovessero cooperare (ad esempio scioperando finché una certa legge non venga approvata o cancellata) potrebbero paralizzare la maggior parte delle attività a Oceansend ed in altre città.

I Militari. L'ammiraglio Davidos, il capo delle forze armate, e la maggior parte dei militari d'alto grado sono devoti al Re. Se Davidos dovesse cedere il posto o se uomini meno fedeli dovessero arrivare ad occupare posizioni elevate, i militari potrebbero diventare importanti attraverso la semplice minaccia di deporre la famiglia reale se i loro desideri non venissero esauditi, ma al momento le condizioni per un forte potere militare sono mitigate dalla forte personalità dei Governanti.

Il Norwold dispone di un esercito di professionisti di circa 20.000 soldati e marinai. In tempo di guerra, possono essere reclutati altri 400.000 soldati in una settimana (dalla popolazione costiera e da Oceansend, Thyatia e Iga) e circa altri 300.000 entro alcune settimane dopo la prima (costoro provengono dalle città dell'interno).

Il clero

I chierici, appartengono ad un certo numero di chiese. Nel Norwold esistono svariate culti, e ci sono spesso dei chierici ambulanti che provengono da altre terre che appartengono ad altre fedi. Le chiese presenti nel Regno hanno filosofie diverse. Sono tutte dedicate al rafforzamento dello spirito umano attraverso la meditazione e il rispetto di regole morali.

La chiesa più diffusa è quella di Thyatis, cui appartiene la maggior parte della popolazione anche se sono diffuse la Chiesa di Traladara e numerosi culti nordici.

Granducato di Oceansend

Il granducato rappresenta il possedimento personale di Re Ikkyu e costituisce il centro commerciale del Norwold.

La città da cui prende il nome è stata interamente ricostruita dopo la guerra ed è diventata la capitale del Regno. Alla costruzione del palazzo reale hanno contribuito i migliori ingegneri nani per la struttura delle basi e delle segrete ed alcuni maestri elfi per quanto riguarda l'aspetto esteriore. Il risultato è una combinazione di elementi robusti ed al tempo stesso aulici che fanno del palazzo reale un monumento architettonico di notevole valore. È nota in tutto il continente la cordialità degli abitanti e del loro sovrano verso i nuovi venuti che, al palazzo reale, vengono accolti dalla grazia di numerosi servitori elfi.

Nella città di Oceansend vivono circa 80.000 persone. Nel recinto delle mura vivono 5.000 nani, 3.000 halfling e 800 elfi.

Tutti gli abitanti sono fedeli al governatore della città e chiunque dovesse cercare di rovesciare il governo cittadino si troverebbe quasi di sicuro a dover affrontare una rivolta in favore del re e della sua famiglia. Altri 50.000 semi-umani abitano nelle campagne intorno ad Oceansend; la maggior parte vive in prospere fattorie o in piccoli villaggi in un raggio di 80 km dalla città. Ogni villaggio ha una propria milizia ben addestrata (classe delle truppe: Buona).

Anche gli abitanti delle campagne sono molto fedeli al governo centrale. Molte strade commerciali, tutte ben curate, si dipartono da Oceansend, in direzione ovest, fino alle propaggini della Catena Finale.

Le piccole comunità dei nani che vivono in queste zone scambiano i loro oggetti di metallo con i prodotti finiti e le merci importate ad Oceansend.

Tra i nani delle montagne e la città esiste una tacita alleanza. Se alcuni invasori attaccano una delle due comunità, l'altra accorre sempre in aiuto della prima. I nani possono mettere in campo 2.000 guerrieri, il Granducato invece fino a 50.000, cui va aggiunta la guardia personale del Re. Dovete considerare l'intera città di Oceansend come una fortezza. Anche se eventuali invasori attaccano la città dal lato di terra, i cittadini continuano ad avere accesso alle banchine, e dal momento che possono cibarsi pressoché all'infinito con quanto traggono dal mare, un attacco da terra ha davvero poche probabilità di successo.

Recentemente la giurisdizione del Granducato si è estesa alle zone costiere sino ad arrivare ai confini con la baronia di Landfall. Questi nuovi territori hanno come città più importante Midgard, dedicata alla dea Freja.



Un cavaliere di ritorno da un torneo al castello di Oceansend

Il 25 Felmont, in occasione della *Giornata dei Culti del Regno*, numerosi pellegrini provenienti da ogni parte del continente, si recano ad Oceansend ove il Re, nella sua

veste di Patriarca della Chiesa di Thyatis, concede una speciale benedizione che si narra abbia il potere di guarire ogni infermità.

Granducato di Iga

Uno dei primi territori ad essere assegnato da re Yarrvik ad un governante indipendente dopo la guerra degli imperi, il Granducato di Iga, racchiude uno dei più importanti centri di mistici presenti nel mondo di Mystara: l'isola di Iga.

Il maestro superiore Kain Doshi, mistico di altissimo livello, ha fondato questa comunità sull'isola dopo la conclusione della guerra dei due imperi.

Il monastero è inoltre caratterizzato da una nutrita presenza di chierici e meta di pellegrinaggio da parte dei Cavalieri del Norwold.

All'interno del monastero la temperatura è più elevata che nelle altre zone dell'isola, e di questo fenomeno ancora non si conosce una valida spiegazione.

Phoenicia e la parte restante del Granducato sono dedite al commercio e all'istruzione militare: da ogni parte del Paese giovani avventurieri giungono a Phoenicia per imparare l'uso delle armi nella scuola cittadina.

Importante è altresì la coltivazione del riso, che il granducato esporta in tutto l'Impero.

Recentemente il Granducato ha esteso la propria giurisdizione sui territori costieri della Grande Baia, precedentemente privi di un governo locale.



Il monastero di Iga

Nuova Traladia

Possedimento personale della Regina, tanto da avervi ormai stabilito la propria dimora da alcuni anni, questa baronia è un centro culturale per i sacerdoti di ogni parte del mondo conosciuto. Famosa è la scuola di Traladar, ove vengono studiati i culti di tutte le religioni conosciute.

Dopo aver soggiornato, ovviamente in incognito nella città di Glantri, ed aver visitato le meraviglie della Grande Scuola di Magia, in Laurana crebbe il desiderio di creare qualcosa di analogo per la propria classe e dedicò da allora tutti i propri sforzi per raggiungere l'obiettivo.

Con il passare del tempo la regione, anche in virtù della residenza nei territori della regina Laurana, ha notevolmente aumentato la popolazione.



In vista di Traladar

Ducato di Thyatia

Il ducato di Thyatia rappresenta il possedimento più esteso del Regno. Esso è posto sotto il controllo del Duca Stryker, paladino di mille battaglie, il quale si è stabilito nel Norwold coronando l'ambizioso progetto di creare un corpo di Cavalieri votati alla giusta causa. (vedi "Cavalieri del Norwold").

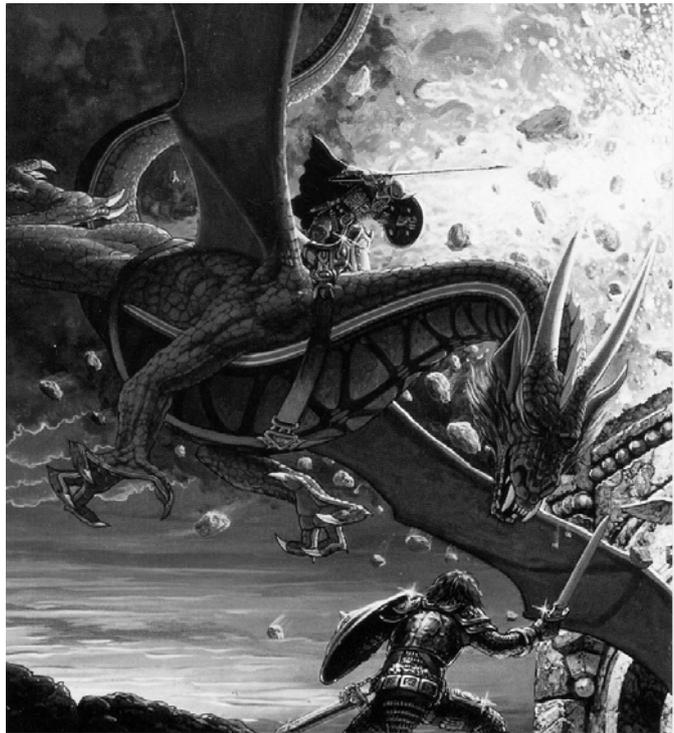
Il ducato comprende una vasta porzione di territorio intorno alla grande baia e gestisce alcuni tra i più importanti traffici commerciali.

La città di Thyatia conta circa 40.000 abitanti, ma più di 70.000 coloni vivono e lavorano nelle zone circostanti. Le coste sulle quali sorge e le acque profonde ne fanno un ottimo porto naturale, le sue banchine brulicano di un'incessante attività. Almeno una volta al giorno arrivano vascelli carichi di prodotti importanti dalle altre parti del continente, come quasi altrettanto frequenti sono le partenze di navi colme dei prodotti naturali del Norwold, con varie destinazioni.

L'industria del pesce è fiorente, ed oltre a fornire cibo per la maggior parte degli abitanti, offre lavoro a molti di coloro che vivono nel quartiere portuale. Le fattorie che circondano Thyatia sono molto prospere.



Il palazzo del Duca Stryker



Il Duca Stryker durante l'assedio di Thyatia

Il terreno, costituito da sedimenti di origine glaciale, è ricco di sostanze fertilizzanti, ed i contadini sono lavoratori tenaci ed industriosi. Molti vivono qui da intere generazioni ed hanno costruito da tempo le loro fattorie accettando di buon grado i nuovi governanti thyatiani. La città fu costruita sulle rovine di un'antica fortezza, ed alcune delle vecchie fortificazioni sono state restaurate e riutilizzate. Tutta la città ora ha possenti fortificazioni, e fino a 10.000 persone possono trovar rifugio nella fortezza, dalla quale si può accedere anche al porto. La città è completamente circondata da mura che rappresentano un formidabile ostacolo per ogni nemico.

Il palazzo del Duca sorge su di una collinetta al centro della zona fortificata ed è costituito da dozzine di costruzioni, tutte all'interno delle mura. La struttura è adornata di fontane e giardini, ma le pareti spesse ed alte, e le numerose torri, testimoniano la sua fondamentale funzione difensiva.

Ogni costruzione possiede enormi camini in modo da renderla calda e confortevole anche nel cuore dell'inverno. Centinaia di camere e dozzine di cucine e sale da pranzo rendono possibile l'ospitare contemporaneamente e comodamente moltissimi visitatori.

Ci sono voluti 10 anni per costruire il palazzo ed i fondi necessari furono anticipati dall'Impero di Alphatia, al tempo dominatore del luogo; inoltre, il Grande Salone da Ballo è considerato uno dei capolavori architettonici del mondo civilizzato.

La penisola sulla quale sorge Thyatia è separata dal resto del Norwold da una catena montuosa aspra ed accidentata. L'unica breccia percorribile tra le montagne è il *Passo del Reggente*, sorvegliato costantemente da una guarnigione di 1.000 guardie del Duca

Re Ikkyu



Re del Norwold, Granduca di Oceansend, Barone di Edo, è il Re della regione, ed è anche il capo spirituale della chiesa locale, legata al culto di Aegir, in nome del quale ha eretto un tempio a strapiombo su una scogliera nei pressi di Oceansend. Dimostra circa 30 anni, ma in realtà ne ha molti di più; attualmente si fa vedere ad Oceansend soltanto in manifestazioni ufficiali, mentre ama viaggiare nelle terre del proprio Regno facendo visita ai Governanti locali spesso sotto mentite soglie.

Suo padre, diplomatico Tyatiano del Granducato di Karameikos presso i Protettorati di Sodejorfort, conobbe lì la moglie, una bellissima nordica, da cui Ikkyu ereditò i principali tratti somatici. Durante il viaggio di ritorno a Karameikos furono colti da una tremenda tempesta all'interno della quale si aprì un misterioso varco spazio-dimensionale che li trasportò sulle coste dell'isola di Zyxl, ove qualche anno più tardi venne alla luce il futuro sovrano del Norwold.

La caratteristica principale di Ikkyu è senza dubbio la sua diplomazia, che gli ha permesso di uscire indenne da numerose situazioni critiche, mantenendo la pace e l'unità del suo giovane Regno.

Suo fedele amico è un lupo bianco da lui salvato, che lo ha seguito nelle sue avventure giovanili, Wolf, i cui discendenti ancora oggi vivono protetti e rispettati alla sua corte.

Un segno distintivo che ha contribuito a far conoscere la figura di re Ikkyu nel resto del continente è la sua particolare cavalcatura, Kim, una Chimera che il sovrano utilizza per ovvie ragioni soltanto in battaglia.

Se in battaglia Ikkyu utilizza il fidato Mjollnir, mitico martello forgiato dai nani che soltanto il re è in grado di sollevare che gli permette di liberarsi in volo, in altre occasioni utilizza una speciale verga, che a suo comando assume le fattezze di un giovane drago blu femmina.

Re Ikkyu è inoltre dotato di due bracciali che gli permettono di teletrasportarsi senza errore in ogni luogo a lui noto una volta al giorno.

In caso di guerra Ikkyu è formalmente il comandante delle forze armate del Regno, ma si occupa principalmente della Marina da lui guidata in prima persona e per questo riveste l'incarico di Grand'Ammiraglio della Regia Marina Militare del Norwold.

Regina Laurana



Moglie di re Ikkyu e madre dell'erede al trono Ericall (nonché del suo gemello Morgan), Laurana è un'avvenente traladariana di circa 30 anni originaria del Granducato di Karameikos.

Dopo il matrimonio con re Ikkyu e la nascita dei due gemelli, Laurana, in disaccordo con la decisione del re di nascondere al popolo la nascita del secondo figlio (affidato alle cure dei mistici di Iga), si è dedicata con impegno sempre maggiore alla

scuola di Nuova Traladia, recandosi ad Oceansend soltanto in occasioni ufficiali.

Kahin Doshi (Nekky), arciduca di Iga



Khain Doshi, capo dei servizi segreti del Norwold, nonché principale referente del Regno presso l'Imperatore di Thyatis, è il Maestro Superiore (Jonin) del monastero di Iga, uno dei più importanti centri di meditazione del continente.

La sua età è incerta: dimostra circa 35 anni ma ne ha sicuramente molti di più...

Un alone di mistero pervade la sua figura: come sia divenuto Arciduca, come abbia intensi rapporti con gli Halfling di Leeha, e, soprattutto, come sia divenuto un così valido esperto di arti militari, tanto da divenire un prezioso consigliere dell'Imperatore Thincol il coraggioso.

Striker "l'ammazzagoblin", duca di Thyatia



Il duca Striker, Paladino di 36° livello, fondatore dell'ordine dei Cavalieri del

Norwold, nonché comandante delle forze alate, governa la seconda città, in ordine di importanza, del Regno.

Lord Striker è stato nominato da re Ikkyu Luogotenente Generale del Regno, nonché tutore del principe Ericall, ed in caso di assenza del Re è stato il Reggente del regno del Norwold.

Striker decise di dedicare la sua vita alla lotta contro le forze del male dopo la morte del fratello, Orion, compagno di Nihir e Ikkyu durante le loro prime avventure.

A lui si deve la fondazione del cavalierato di Thyatia, cavalierato che Striker mantiene dedicandovi gran parte delle entrate del ducato.

Striker è un nobile paladino quasi coetaneo del re, anche se dimostra qualche lustro in più non avendo fatto un largo uso delle pozioni di longevità (il rapporto del Duca con la magia è piuttosto votato ad una certa diffidenza...). Grande combattente nella nobile arte della scherma, sia praticata con la spada che con lo spadone a due mani (celeberrima la sua vittoria nella finale del torneo di spada, tenutosi durante il giubileo, in cui Striker ha sconfitto l'Imperatore di Thyatis Thincoll il coraggioso), lord Striker è anche un valente esperto di incantesimi clericali, e il suo intimistico rapporto con la preghiera (seguace di Odino) fa sì che sia in grado di compiere incantesimi clericali come un sacerdote di 12° livello.

Sposato con Misha e padre di un figlio e di una figlia, Striker è inoltre grande esperto di cucina, sono infatti proverbiali i banchetti tenuti alla corte di Thyatia.

Lord Raistlin, il mago di corte

Illusionista del terzo circolo delle Arti segreti di Glantri, maestro nell'influenzare a proprio piacimento gli altri soggetti, il mago Raistlin è uno dei personaggi più oscuri e misteriosi del Regno.

Alcune leggende narrano che il Mago abbia sconfitto la propria morte e per questo sia condannato ad un'esistenza eterna senza invecchiare mai.

Raistlin sa essere egoista e privo di scrupoli, ma ha anche saputo piegare i propri interessi personali alle ragioni del Regno quando se ne è presentata la necessità di farlo.



Dopo la guerra dei due imperi Raistlin ha viaggiato molto per aggiungere altre arti alla sua magia ed è divenuto esperto nell'uso dei veleni e delle droghe. È stato sospettato di aver sottratto dalla custodia del druido alcuni oggetti molto potenti che donerebbero un grande potere ma di questo furto non è mai stata data prova certa. In ogni caso Raistlin ha poi abbandonato la sua veste nera per abbracciare la magia fondata sulla neutralità e simboleggiata dalla Veste Rossa.

Di origine Alphatiana e per questo visto sempre con una certa diffidenza, Raistlin ha deciso di lasciare il suo paese per viaggiare verso l'occidente e studiare alla Grande Scuola della Magia di Glantri. Una volta preso il diploma e superata la Prova con notevoli sacrifici fisici (da allora deve bere ogni giorno una misteriosa pozione di erbe particolari altrimenti si indebolirebbe sino a perdere 1 punto di Costituzione al giorno), Raistlin, dopo aver incontrato la futura regina Laurana, fu da questa introdotto alla corte dell'allora barone di Edo, Ikkyu.

Da allora è divenuto il principale referente di magia di Re Ikkyu che gli ha permesso di innalzare la sua torre grigio/avorio tra le mura del castello di Oceansend a simboleggiare il rispetto del Re verso l'arte della magia e lo ha nominato Signore di Corte. La fiducia del Re verso Raistlin non è mai stata messa in discussione, neppure quando è stato accusato dall'Arcidruido di aver sottratto alcuni potenti oggetti dalla sua custodia.

Lord Daimos

Ambasciatore del Granducato di Karameikos a Glantri alcuni decenni or sono,

Lord Daimos si è stabilito nel Norwold dopo la guerra dei due imperi, mettendo la propria esperienza al servizio della Corona.



Daimos è uno dei più ascoltati consiglieri di re Ikkyu ed è stato anche il precettore della Baronessa Elora. Ha ricoperto l'incarico formale di ambasciatore del Regno presso l'Impero di Thiatia ed attualmente in seguito all'assenza del Re è luogotenente generale del Regno.

Erik l'arcidruido

Di razza Mezzelfa, è il portavoce della comunità druidica del Regno.



In virtù di questa carica ha spesso accompagnato le più alte cariche del Regno nelle loro innumerevoli avventure, pur restando fedele alla sua natura di druido.

Elemento distintivo di Erik è un prisma magico che gli permette di controllare il tempo atmosferico senza alcuna limitazione di cui il druido sa fare saggio uso. Ha raggiunto recentemente la carica di Arcidruido con giurisdizione sull'intero impero di Thyatis.

Nel Regno del Norwold la presenza di magnanimi ed abili Governanti ha permesso la nascita e lo sviluppo di alcune importanti scuole:

- la *scuola militare* di Phoenicia nel Granducato di Iga
- l'*accademia navale* di Oceansend
- la *scuola clericale* di Traladar nella Baronia di Nuova Traladia
- la *scuola di magia* presente in tutte le principali città del Regno

Scuola militare

Nel 1028 DI, dopo aver viaggiato per gran parte del mondo conosciuto acquisendo una notevole esperienza in campo militare, il mistico Kain Doshi decise di fondare una scuola militare per la formazione e lo sviluppo dell'esercito del Regno. La sede scelta per questo scopo fu ovviamente Phoenicia, capitale del Granducato di Iga, governato dal mistico.

Le richieste di ammissione furono in numero decisamente superiore alle aspettative, e Kain Doshi per poterle coprire tutte dovette ricorrere all'esperienza di altri valenti insegnanti: il Barone Robin, maestro d'arco, il Barone Dragon, maestro di spada ed altri ancora.

A tutt'oggi la scuola di Phoenicia rappresenta un punto di riferimento per gli aspiranti guerrieri del mondo di Mystara: dal 1030 DI è infatti aperta anche agli stranieri che per accedervi versano una cospicua retta di 1.000 MO al mese.

A seconda dei corsi seguiti i guerrieri possono imparare nuove tecniche di combattimento:

- spada
- spadone a due mani
- arco lungo
- arco corto
- balestra
- ascia da battaglia
- combattimento a mani nude
- arti marziali

(per il miglioramento nell'uso delle armi con un maestro si veda il regolamento Master)

L'accademia navale di Oceansend

Fondata nel 1039 DI, sulla base delle esperienze di re Ikkyu nell'arcipelago di Ierendi, con patrono il dio Aegir, l'Accademia Navale di Oceansend si trova nell'area sud della città ed è parzialmente protetta dai frangiflutti del porto. L'accademia è costituita da diversi edifici usati per alloggiare gli studenti, gli istruttori, gli ufficiali ed il corpo amministrativo. Nel bacino principale ci sono 15-20 navi sempre pronte.

L'accademia accetta volentieri anche studenti di altri paesi amici, tuttavia per accedervi è necessario pagare una retta di 500 Mo al mese, retta che viene ridotta a 250 Mo per gli abitanti del Norwold.

Ogni anno si accettano 100 cadetti che per 2 anni vengono arruolati nella Marina Reale. Dopo 6 mesi di studi intensivi, la maggior parte dei cadetti può entrare a far parte dell'equipaggio della marina. Dopo 2 anni di servizio, i cadetti possono concludere la propria carriera navale e ritornare alla vita civile con un diploma rilasciato dall'accademia; in alternativa possono arruolarsi nuovamente per 5 anni. Gli studenti stranieri, invece, lo possono fare solo se decidono di diventare cittadini di Oceansend.

Durante questi ulteriori anni, i cadetti acquisiscono il titolo di Guardiamarina e continuano l'addestramento per diventare ufficiali di grado più alto e ottenere eventualmente il comando di una nave.

Dopo 5 anni di servizio possono ritornare alla vita civile guadagnarsi da vivere comandando vascelli mercantili o continuare la carriera militare.

Scuola Clericale

Dal 1033 La città di Taladar, nella baronia di Nuova Traladia, è divenuta meta di chierici provenienti da ogni parte del con-

tinente. La grande scuola clericale, volta allo studio delle religioni e fortemente voluta dalla regina Laurana, ogni anno aumenta il numero dei suoi allievi.

Qui i sacerdoti anziani insegnano la storia dei culti e delle sette diffuse nel continente, attraverso seminari di studio e preghiere della durata di circa 1 anno ciascuno.

L'ingresso alla scuola non prevede l'esborso di alcun tipo di retta ma soltanto una libera offerta alla scuola. Per ogni corso di studio il sacerdote riceve la capacità di memorizzare un incantesimo in più per livello anche non appartenente alla propria sfera (ma non di ideologia contraria alle proprie credenze).

Scuola di Magia

Sebbene il Regno del Norwold non poggi le sue basi sulle arti magiche come altri possedimenti, re Ikkyu ha sempre riconosciuto l'importanza di tale pratica e non ne ha mai ostacolato il diffondersi della stessa in tutto il Regno. Potenti maghi hanno costruito le loro torri nel Regno in luoghi sconosciuti ai più mentre altri, più attenti alla diffusione dell'arte magica e meno alla conservazione dei propri segreti hanno fondato la *Congregazione della Magia* che si propone di espandere l'utilizzo della stessa in tutto il Norwold.



Nei primi anni di governo di re Ikkyu sono sorte così nelle principali città del Regno scuole di maghi per adempiere a questa missione. La più importante di queste scuole si trova a Thyatia e sorge sulle rovine di un'antica scuola della magia alphiatiana. Proprio all'interno di queste rovine il ritrovamento di antichi testi alphiatiani ha consentito il diffondersi di alcuni incantesimi tipici di tale scuola.

Il clero

I chierici, come avete visto, appartengono ad un certo numero di chiese. Nel Norwold esistono svariati culti, e ci sono spesso dei chierici ambulanti che provengono da altre terre che appartengono ad altre fedi.



Le chiese presenti nel Regno hanno filosofie diverse. Sono tutte dedicate al rafforzamento dello spirito umano attraverso la meditazione e il rispetto di regole morali.

La chiesa più diffusa è quella di Thyatis, cui appartiene la maggior parte della popolazione.

La Chiesa di Thyatis

Queste sono le credenze della Chiesa di Thyatis:

(1) gli atti di violenza, omicidio, furto, adulterio, il mentire ed il convivere senza essere sposati è peccato, - questi peccati macchiano lo spirito del peccatore e richiedono atti e cerimonie di purificazione (di severità diversa a seconda del peccato) per purificare lo spirito;

(2) la mancanza di volontà di purificarsi è un peccato di per se, punibile con l'allontanamento dalla Chiesa con il risultato finale di rendere l'anima del peccatore non più purificabile;

(3) il ruolo di ciascuno nell'aldilà viene determinato dalla quantità di peccati compiuti al momento della morte;

(4) è responsabilità dei membri della Chiesa il diffondere la filosofia della Chiesa stessa tra i miscredenti e il portarne i benefici in terre lontane ed ostili.

(5) L'uso della magia che non abbia le basi nel rituale della Chiesa significa solo superstizione ignorante, e perciò l'uso di portafortuna, il leggere la mano e le foglie del tè ed i tarocchi non sono che sciocche superstizioni.

La maggior parte degli abitanti di origine Thyatiana fa parte della Chiesa di Thyatis; In tutto circa il 65% della popolazione del Norwold appartiene alla chiesa di Thyatis, e questa parte della popolazione comprende la maggior parte dei nobili terrieri e moltissime delle più importanti figure politiche.

Questa filosofia sostiene che nessun peccato compiuto in questo mondo è tanto grande da non poter essere purificato con un atto di sacrificio e penitenza. Molti convertiti però ritengono di dover interpretare la regola nel senso di poter fare qualunque cosa tanto ci si potrà purificare, non importa quanto grande fosse il peccato.

Un peccato meno grave, per esempio il dire una bugia, potrebbe richiedere una cerimonia di purificazione non più complessa di qualche preghiera. Un peccato più grave - ad esempio il colpire qualcuno che non lo meritava - potrebbe richiedere un'intera giornata di preghiere e digiuno sotto la guida di un sacerdote della chiesa. Un peccato grave - ad esempio l'omicidio - potrebbe essere espiato non solo finendo in galera ma anche attraverso una cerimonia di purificazione nella quale, ad esempio, si richieda al peccatore di rischiare la vita per una causa che la Chiesa ritiene degna.

Ovviamente questa è una grande opportunità per avventure nelle quali i giocatori si sentiranno molto coinvolti.

Non dimenticate che la Chiesa di Thyatis esercita grande influenza sui suoi devoti. Il comune credente ha il terrore di venire separato dalla Chiesa, dato che significherebbe accumulare peccati senza poterli purificare. Anche se chierici approfittatori non sono molto comuni, quelli che ci sono

possono chiedere forti somme e fare compiere strani riti di purificazione ai loro seguaci.

Nell'ambito della filosofia di questa Chiesa si sono sviluppati vari culti specifici: è il caso del culto di Aegir ad Oceansend, di Odino a Thyatia, di Forseti a Elsinore e di Rathanos a Plutonia.

La Chiesa di Traladara

Nei territori di Nuova Traladia, popolati principalmente da Traladariani arrivati dal Granducato di Karameikos, si è diffusa la Chiesa di Traladara. Le principali credenze di questa Chiesa sono le seguenti:

(1) il ferire, l'abusare, l'uccidere ed il mentire sono peccati, compiuti per debolezza o per intrusione di spiriti malvagi o animaleschi;

(2) i peccati sopra descritti dovrebbero essere puniti nel modo in cui i genitori puniscono i bambini; reclusione fisica, punizioni corporali e la perdita di certi diritti (anche la morte nei casi più estremi);

(3) il ruolo dell'individuo nell'oltretomba viene determinato dalla saggezza, dalla forza di carattere e dalla bontà di un individuo nel momento della sua morte;

(4) le relazioni tra uomini e donne sono materie private delle quali la Chiesa non si occupa a meno che non si verificano i peccati sopracitati;

(5) l'uso di rituali magici come la lettura della mano e delle foglie del tè, l'uso di amuleti e così via non sono che la esternazione della curiosità umana nei confronti del mondo e della sua volontà di proteggersi dal male, e l'uso di tali strumenti di conoscenza viene a volte premiato dagli immortali con degli attimi di conoscenza sul futuro o sulla natura del mondo.

La filosofia di base della Chiesa di Traladara è che le persone non si dovrebbero fare del male le une con le altre, e che quando lo fanno la comunità dovrebbe punire il colpevole in proporzione al suo peccato. La loro filosofia non è molto più di ciò, ed è per questo che essa è adatta agli allegri e spensierati traladariani.

Il ruolo del chierico traladariano è di fornire consigli per i più giovani, basandosi sulla propria esperienza e sull'esempio del comportamento tenuto dagli eroi ne "La ballata di Halav". I chierici traladariani,

indirizzano i giovani, officiano matrimoni, predicano la filosofia della Chiesa e cercano di promuovere la pace. A volte combattono per salvare delle vite in pericolo o per sconfiggere il male. Circa il 5% della popolazione del Norwold appartiene alla Chiesa di Traladara.

Gli dei venerati

Aegir

Signore di Oceansend, Sovrano dei mari del Nord, Patrono della Marina mercantile e militare del Regno del Norwold. Patrono del Norwold

Livello e Sfera: 13° (Celestiale), Tempo

Simbolo: una collana o un monile con la runa dell'acqua

Aree d'interesse: Mari e creature Marine.

Allineamento dei seguaci: Neutrale: i chierici devono essere Neutrali

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Terre del Nord, Heldann, Thyatis), Norwold, Isola Aurora,

Armi favorite: Martello da Guerra, Mazza, Tridente (permesse tutte le armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: Possono controllare il tempo atmosferico sino a 100 km dal mare; abilità *nuotare* e *navigare in mare* gratuite, bonus +2 alle abilità *orientamento*, *meteorologia* e *resistenza* (non gratuite),

Fonte: GAZ14, WotI



Il dio Aegir

Odino

(Wotan, Viuden, Taranos)

Patrono del Nord, Patrono della Regalità, Patrono del Buon Governo. Patrono di Thyatis

Livello e Sfera: 36° (Gerarca), Pensiero

Simbolo: silhouette di due corvi che bisbigliano nelle orecchie di un uomo

Aree d'interesse: arte del buon governo, vivere la vita al massimo delle sue potenzialità, esaltare il pensiero e l'astuzia, conoscenza, saggezza, cieli

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Legali o Neutrali

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Terre del Nord, Heldann, Thyatis), Norwold, Qeodhar, Isola Aurora, Costa Selvaggia (Eusdria, Robrenn),

Armi favorite: lancia corta (sono permesse tutte le armi da botta, la picca e il giavelotto)

Abilità e poteri dei chierici: abilità *comando* e *consigliere* gratuite, bonus di +2 ad una qualsiasi abilità basata sulla *Saggezza* (non gratuita)

Abilità e poteri dei paladini: imposizione delle mani, bonus di +2 all'abilità *comando* (non gratuita)

Incantesimi: *lettura dei linguaggi* (1°, sostituisce *purificazione del cibo e dell'acqua*), *benedizione di Odino* (2°, sostituisce *benedizione*), *lancia di Odino* (2°, sostituisce *incantare i serpenti*) (tutti questi incantesimi sono descritti nell'Atlante 7); *corno del Valhalla* (6°, sostituisce *crea animali normali*).

Fonte: GAZ7, HW, WotI, DotE, SCS

Forseti

Patrono dell'Obbedienza e della Lealtà, Patrono di Elsinore

Livello e Sfera: 7° (Temporale), Materia

Simbolo: un cavallo sellato

Aree d'interesse: obbedienza e lealtà, protezione di Vestland, sincerità

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Legali

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Vestland, Heldann), Isola Aurora, Norwold

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: i chierici sono in grado di lanciare gratuitamente l'incantesimo *ESP* (omonima magia dei maghi) una volta a settimana, abilità *individuare inganni* gratuita

Abilità e poteri dei paladini: imposizione delle mani, bonus di +1 ai TxC quando combattono per difendere il proprio signore o la propria terra

Fonte: X3, WotI

Loki

(Bozdogan, Farbautides, Lokar)

Patrono dell'Inganno, Patrono di Hule, Principe della Menzogna

Livello e Sfera: 30° (Eterno), Entropia

Simbolo: uno splendido calice che contiene un liquido sospetto e ribollente; come Bozdogan, un cubo meccanico a tasselli

Aree d'interesse: inganno, menzogna, tradimento, astuzia, Hule

Allineamento dei seguaci: Neutrali e Caotici; i chierici devono essere Caotici

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Terre del Nord), Isola Aurora, Hule.

Armi favorite: nessuna (sono permesse tutte le armi da botta e qualsiasi pugnale)

Abilità e poteri dei chierici: possono utilizzare le abilità ladresche *individuare trappole* e *rimuovere trappole* come ladri di pari livello, un'abilità gratuita a scelta tra *mentire* e *travestirsi*

Abilità e poteri dei vendicatori: abilità *individuare inganni* e *mentire* gratuite, possono lanciare *avvelenare* (la forma inversa di *neutralizza veleni*) una volta al giorno (considerata un'abilità magica)

Incantesimi: *inganno* (4°, vedi l'analogo incantesimo dei maghi), *menzogna* al 2° livello anziché al 3° (vedi *Tomo della Magia di Mystara* per questi incantesimi).

Fonte: GAZ7, HW, WotI, X5

Hela (Hala, Nyt)

Signora dell'Oltretomba, Signora delle Anime

Livello e Sfera: 36° (Gerarca), Entropia

Simbolo: un trono di pietra nera decorato con teschi umani

Aree d'interesse: reincarnazione, morte, caos, manipolazione della forza vitale

Allineamento dei seguaci: chierici e seguaci devono essere Neutrali o Caotici

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Terre del Nord), Sind, Norwold, Hule, Costa Selvaggia (Eusdria), gruppi di non-morti, demoni, megere, nucklavee ed altre creature malvage sparse nel mondo

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: i chierici non sono in grado di scacciare i non-morti, ma possono controllarli come se fossero dei signori non-morti di 3 DV superiori al proprio livello. Quando l'incantesimo *dito della morte* o *obliterare* è lanciato da un chierico di Hel, la vittima subisce una penalità di -2 al TS.

Ogni volta che raggiunge un livello multiplo di 6 (6°, 12°, 18°, 24°, 30° e 36°), il chierico di Hel può scegliere una delle capacità elencate di seguito (ogni capacità può essere scelta una volta sola):

1. possibilità di effettuare un TS vs Raggio della Morte per evitare il risucchio di energia (risucchi multipli impongono TS multipli)
2. bonus di +4 a tutti i tiri per controllare i non-morti
3. bonus di +2 ai TxC quando utilizzano un incantesimo a tocco del tipo *infliggi ferite*
4. bonus di +2 ai TS vs raggio della morte
5. *parlare con i morti* gratuito una volta al giorno
6. *nascondere l'allineamento* gratuito tre volte al giorno
7. *infliggi malattia* gratuito una volta al giorno
8. *infliggi maledizione* (3° livello) gratuito una volta al giorno
9. *maledizione* (l'inverso di benedizione, 2° livello) gratuito due volte al giorno
10. *animare i morti* gratuito una volta al giorno

Abilità e poteri dei vendicatori: un'abilità a scelta dall'elenco soprastante

Incantesimi: i chierici di Hel ottengono *parlare con i morti* e *animare i morti* al 2° livello, *infliggi ferite gravi* al 3° livello ed infine *resurrezione* e *dito della morte* al 4° livello. Inoltre, essi hanno accesso a *cura non-morti* (3°).

Fonte: GAZ7, HW, WotI, CoM, SCS

Hymir

(Il Cuoco degli Dei)

Patrono dei Giganti, Patrono dell'Abbondanza, Patrono di Frosthaven

Livello e Sfera: 14° (Celestiale), Tempo

Simbolo: un calderone

Aree d'interesse: giganti, nutrimento, baldoria

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Neutrali o Caotici

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Terre del Nord, Heldann), Norwold

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: bonus di +1 alla Costituzione, un'abilità gratuita a

scelta tra *mangiare e bere*, *bere alcolici*, *cucinare e preparare bevande*

Fonte: Master e Immortal set

Thor

(Donar, Tuatis, Il Signore del Tuono, Il Generale)

Patrono delle Tempeste, Signore della Battaglia, Patrono dei Guerrieri

Livello e Sfera: 28° (Eterno), Energia

Simbolo: il martello da guerra

Aree d'interesse: guerra, combattimento, furia in battaglia, onore, audacia, virilità

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Legali o Neutrali

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Terre del Nord, Heldann, Thyatis, Darokin), Norwold, Qeodhar, Isola Aurora, Costa Selvaggia (Vilaverde, Torreòn, Guadalante, Cimmaron, Narvaez, Saragòn, Texeiras, Gargona), giganti delle tempeste, guerrieri e avventurieri particolarmente combattivi

Armi favorite: martello da guerra e martello da lancio (permesse tutte le armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: i chierici hanno un bonus di +1 al punteggio di Forza, e tirano i d8 come Dadi Vita (anziché i d6). I chierici di Thor devono rispettare il codice d'onore del guerriero, i cui dettami specifici variano notevolmente da una cultura all'altra, ma asseriscono in ogni caso che il ritirarsi dal combattimento è un'azione infame e disonorevole

Abilità e poteri dei paladini: bonus di +1 al punteggio di Forza, bonus di +5% a tutti i tiri per acquisire un livello superiore di maestria, ma solo con il martello da guerra o da lancio. Il codice d'onore cui devono aderire i paladini è persino più restrittivo di quello dei chierici

Incantesimi: *benedizione di Thor* (2°, sostituisce *benedizione*), *pugno di Thor* (2°, sostituisce *parlare con gli animali*), *berserk* (2°, sostituisce *incantare i serpenti*) (questi incantesimi sono descritti nell'Atlante 7); *corno del Valhalla* (6°, sostituisce *crea animali normali*).

Fonte: GAZ7, HW, WotI, DotE, SCS

Halav

(Capelli Rossi)

Patrono dell'Arte della Guerra, Patrono degli Armaioli, Patrono di Traladara, Protettore di Milenia

Livello e Sfera: 17° (Celestiale), Pensiero

Simbolo: una spada posta su un'incudine

Aree d'interesse: guerra, strategia militare, combattere gli umanoidi

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Legali o Neutrali

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Karameikos, Darokin), Slagovich, Mondo Cavo (traladar, mileniani, allegri pirati)

Armi favorite: spada corta (sono permesse tutte le armi da botta e il giavellotto)

Abilità e poteri dei chierici: bonus di +2 ai TxC contro gli umanoidi/goblinoidi, bonus di +2 alle abilità *tattiche militari*, *comando e fabbricare armi* (non gratuite),

Abilità e poteri dei paladini: imposizione delle mani, bonus di +2 ai TxC contro gli umanoidi/goblinoidi

Incantesimi: *incantesimo del colpire di Halav* (3°) (sostituisce *incantesimo del colpire*), *furore di Halav* (3°).

Fonte: GAZ1, HW, HWR3, WotI, SCS,

Petra

Patrona dei Difensori, Protettrice delle Città Assediate

Livello e Sfera: 17° (Celestiale), Tempo

Simbolo: uno scudo circolare con una borchia rotonda al centro (può essere visto anche come il tornio di un vasaio)

Aree d'interesse: difensori, chierici combattenti, città assediate, mileniani e traladar

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Legali o Neutrali

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Karameikos, Darokin), Isola Aurora, Davania, Mondo Cavo (traladar, mileniani)

Armi favorite: mazza (sono permesse tutte le armi da botta, il giavellotto, la lancia corta e gli scudi armati)

Abilità e poteri dei chierici: bonus di +1 alla Forza, bonus di +2 alle abilità *artigliere* e *tattiche militari* (non gratuite)

Abilità e poteri dei paladini: imposizione delle mani, bonus di +1 alla Forza

Incantesimi: *forza eccezionale* (2°), *fuoco d'assedio* (5°).

Fonte: GAZ1, HWR3, HW, WotI

9 Culti del Norwold

Chiesa di Thyatis

Vanya Khoronus	Conquista, dominio, guerrieri, battaglia Governio, saggezza, filosofia, storia, conoscenza	<i>Patura</i> Lupercus (Faunus)	Donne, famiglia, focolare domestico Natura, animali, divertimento
Tarastia	Giustizia, ordine, vendetta	<i>Tyche</i>	Sorte, fortuna
Asterius	Commercio, ricchezza, ladri	Korotiku	Scaltrezza, astuzia, libertà
Kagyar	Artigianato e mestieri	<i>Turmis****</i>	Messaggeri, ladri
<i>Lokena*</i>	Tattica e strategia, intelligenza	Koryis	Pace e prosperità
<i>Palson</i>	Arti, medicina	<i>Orcus</i>	Violenza, distruzione, non-morti, caos
Valerias	Amore, passione, bellezza	<i>Demogorgone</i>	Non-morti, demoni, oscurità
<i>Brissard**</i>	Schiavitù, raggio	<i>Arik</i>	Incubi, pazzia
Diulanna	Volontà, determinazione, tenacia	<i>Mrikitat</i>	Licantropi, ladri
Protius	Oceani, marinai, creature marine		

Chiesa di Traladara

Halav Petra	Guerra, strategia militare, armi, dominio Resistenza, difesa della patria, coraggio	Ranivorus <i>Demogorgone</i>	Gnoll, distruzione, pazzia Non-morti, demoni, malattia, oscurità, mostri
Zirchev	Natura, animali, caccia	Wogar	Goblin, razzia
Chardastes	Salute, guarigione	<i>Yagrai</i>	Hobgoblin, orchestri
<i>Tiresias</i>	Sogni, visioni, futuro	<i>Jammudaru</i>	Orchi, violenza, ingiustizia
<i>Kurtulmak</i>	Coboldi, tattica	Leptar	Tortura, sofferenza, disperazione
<i>Bartziluth</i>	Bugbear, furia		

Altri culti diffusi nel Regno

Odino	Sapienza
Thor	Guerra
Aegir	Navigazione
Heimdall	Protezione
Loky	Inganno
Hela	Morte
Freya	Fertilità
Frey	Generosità
Hymir	Giganti
Forseti	Giustizia
Rathanos	Patrono del fuoco



L'Esercito del Norwold

Il giovane regno del Norwold affida le basi della propria difesa a valenti ufficiali che hanno intrapreso la carriera militare come professione.

Esiste un esercito del Regno, finanziato con parte della tassa sul sale che re Ikkyu riceve dai suoi governanti e una nutrita schiera di divisioni finanziate dai singoli possedimenti che hanno il compito di vigilare sulla sicurezza degli stessi.

Ogni divisione è sotto il comando di un ufficiale ed è dotata di corazze di piastre, spade, pugnali e balestre. I cavalieri hanno inoltre in dotazione lance e scudi e i corpi speciali elfici utilizzano gli archi lunghi.

Il Regno del Norwold dispone inoltre di una nutrita milizia territoriale che viene regolarmente addestrata una volta al mese per 3 giorni dall'esercito regolare.

Questa milizia dispone di corazze di maglie e di un'arma da taglio o da lancio.

Il comandante in capo dell'esercito è il Generale Nih, Conducator delle forze terrestri del Regno; a lui è affidato il comando delle forze di terra in tempo di guerra che conta una milizia permanente di circa 22.000 forze (umani, elfi, nani)

La Regia Marina del Norwold

La Regia Marina del Norwold è una forza militare relativamente giovane ma già molto rispettata tra le nazioni del mondo di Mystara. Anni di costante sviluppo hanno portato la marina ad essere una delle migliori del mondo, grazie anche alla costituzione dell'Accademia militare ad Oceansend.

La marina è responsabile della vigilanza sul mare che circonda le isole. Ogni 2 o 3 giorni vengono mandate delle navi in sostituzione di quelle che stanno di guardia. Oceansend è costantemente protetta da una decina di imbarcazioni. Altre navi controllano i punti strategici normalmente a gruppi di 2-6.

Re Ikkyu in persona comanda la Regia Marina in tempo di guerra con il titolo di Grand'Ammiraglio della Regia Marina Militare del Norwold composta da 60 unità: 24 Galee da guerra e 36 navi a vela grandi.

I Cavalieri del Norwold

I cavalieri del Norwold nascono per volontà di Re Ikkyu e del loro Fondatore, il Cavalier Stryker "l'Ammazzagoblin", duca di Thyatia.

«Il Grande Vecchio (così era affettuosamente chiamato il Duca Stryker) si trovava in viaggio nei Monti del Drago; la sua natura di cavaliere errante non si era mai spenta. Durante il viaggio si era trovato ad osservare, vicino ad un gruppo di monti particolarmente alti, una serie di simboli curiosi. Varcata quei simboli vide una luce bianca e verde che proveniva da una grotta posta a metà del monte più imponente della catena. Di lì a poco il Duca entrò nella grotta, dove regnava un gelo tremendo. Consapevole della presenza di numerosi draghi bianchi si preparò per un eventuale scontro. Tuttavia, giunto al fondo della caverna, si trovò di fronte ad uno spettacolo terrificante ed al tempo stesso maestoso: un'intera tribù di draghi bianchi stava cantando al suono di uno strano strumento. Stryker pensò di fuggire da quello che considerava un covo del male e di tornare coi dovuti rinforzi, ma fu affascinato dal canto maestoso dei draghi stessi. Portato al cospetto del capobranco Jarkeld 8°, venne a conoscenza della storia della tribù: si trattava di una particolare razza di draghi bianchi "normali" perché aborriscono alcune loro malvagità; inoltre una profezia dei draghi stessi recitava che:

Qualora un umano puro di cuore e senza voglia di distruzione nelle vene ascolti il canto del bajol, sarà il tempo in cui i giovani umani e i gloriosi draghi torneranno a collaborare per riportare la legge e l'ordine in tutta la terra...

Stryker così scoprì che erano maturi i tempi per fondare un corpo di Cavalieri che credessero nella legge, nell'ordine e nel bene. Fu così che strinse una vera e propria alleanza coi draghi di Jarkeld, sancendo un patto in cui lui avrebbe cercato le persone adatte a diventare cavaliere... ed i draghi si sarebbero offerti come cavalcatore, amici e confidenti di ogni cavaliere, legando indissolubilmente il proprio destino col cavaliere che si erano scelti. Questa curiosa tradizione iniziò proprio con Lethis che diventò il drago di Stryker. Pochi giorni dopo furono investiti i primi 23 cavalieri, 8 per Ordine, tra cui la moglie ed il figlio di Stryker.

I draghi donarono ad ogni cavaliere una sella adatta a loro, rifinita d'argento, una corazza di piastre con il simbolo dell'Ordine rifinita col pelo della barba dei draghi stessi e la famosa Snowlance, che unisce i poteri del Sacro Vendicatore alla forma di una massiccia lancia. Da allora questo è l'equipaggiamento di ogni Cavaliere del Norwold.

È fu così che la Profezia si avverò, mostrando in tutto il suo sapere antico che umani e draghi possono ancora collaborare»

...Cronache del Norwold tratte dagli scritti dello storico Rith Crosis; le parti in gotico sono la traduzione approssimativa dall'originale in draghesco, concessa all'autore da Khorswald il Bianco su autorizzazione del concilio dei draghi.

Dal 1041 DI lo stendardo dei cavalieri è listato di nero per ordine di Re Ikkyu.

Le Regole per diventare cavalieri

I requisiti base sono l'allineamento, che deve essere legale buono e i seguenti punteggi delle abilità.

I cavalieri sono divisi in 3 ordini

	Fiamma	Sole	Drago
For	14	15	16
Des	13	13	13
Cos	9	10	12
Car	10	11	13
Sag	10	15	18
Int	9	10	12

Il livello iniziale è quello di cavaliere della fiamma.

Abilità concesse:

Cavalcare (des) e *Legge dell'Ordine* (sag)

Si scelgono 3 armi; ad ogni passaggio d'ordine si avranno 2 specializzazioni sulle armi in più.

Cavalieri della Fiamma

Difendono il popolo ed impediscono l'ingiustizia; non possono fare incantesimi clericali. Dopo una pericolosa missione assegnata dal Concilio possono passare all'ordine del Sole. Un iniziato di quest'ordine dovrà purificarsi e preparare il proprio spirito presso il monastero di Iga per almeno un mese.

Cavalieri del Sole

Come sopra, ma si deve difendere anche lo spirito e la salute della gente. Dopo il 9° livello, e dopo tre mesi di studio presso il

Le forze militari del Norwold

convento mistico di Iga, possono fare incantesimi come un chierico pari ad 1/3 dei suoi livelli ma soltanto per quanto concerne le sfere di Guarigione e Protezione. Una missione assegnata dal Concilio di Jarkeld, se portata a termine potrà far passare all'ordine successivo.

Cavalieri del Drago



Come sopra, ma devono anche far rispettare ordine e legge in tutto il Norwold, aiutando le leggi locali se fuori dal Regno stesso. Possono fare incantesimi delle sfere di *Combattimento*, *Divinazione*, *Guarigione* e *Protezione* e scacciare i non morti, come chierico di 1/3 dei suoi livelli.

Per verificare l'attitudine a divenire Cavaliere del Drago, è necessario un periodo di meditazione di un anno presso il monastero di Iga, dopo di che si procederà alla cerimonia di iniziazione ove un iniziato di quest'ordine verrà sottoposto al Canto dei Draghi e gli verranno consegnate la Snowlance, la sella e l'armatura +2 resistenza al freddo. Dopo il canto potrà conoscere il suo Drago, che detterà le condizioni eventuali per diventare cavalcatura e amico... Più si sono rispettate le Regole Dei Cavalieri e più sarà facile che il Drago si leghi col Patto Di Sangue.

Abilità dei cavalieri:

- *cura manuale* (serve abilità curare): cura 1d3 pf ogni 6 livelli del cavaliere; per il resto funziona come cura

- *individuazione del male*: individua, nel raggio di 36 m, ogni essere con allineamento malvagio o che sta facendo qualcosa di malvagio

- *parlare draghesco*: t% pari a 5x intelligenza

- *combattere in volo*: nessuna penalità nei combattimenti aerei a dorso di drago.

Truppe dei Cavalieri del Norwold

Cavalieri della Fiamma

Sono agli ordini di Jock "l'ammazzagoblin", figlio del duca Stiker (Liv. 13, Fo 17 De 14 Co 13 In 11 Sg 15 Ca 14).

L'equipaggiamento base prevede:

- Corazza di piastre e Scudo
- Arma ad una mano magica (+1)
- Lancia da Fante

Tutti gli oggetti sono di ottima qualità; Jock ha una spada +3, corazza e scudo +1 ed una lancia +2.

Si considerano addestrati per un periodo di 10 mesi, tutti col leader.

Combattono a piedi

Livello medio: 8°

Cavalieri a "livello del titolo" (>9°): 13 (50%)

Numero totale Cavalieri della Fiamma: 25

Cavalieri del Sole:

Sono agli ordini di Hoelyle Gwaynn (Liv 25, Fo 18/52 De 16 Co 14 In 10 Sg 16 Ca 15)

L'equipaggiamento base prevede:

Corazza di piastre e scudo magici (bonus medio +1 per ambedue)

Arma magica +2

Lancia da Cavaliere +1

Lancia da Fante +1

Tutti gli oggetti sono di qualità eccellente; Hoelyle ha una spada +4, +6 malvagi, corazza di piastre e scudo +2, lancia da cavaliere +4; il suo cavallo è Ikarathos, con il doppio dei DV e delle ferite inflitte da un normale cavallo da guerra; in questo gruppo è presente Misha Hyrakos, moglie del Duca Stryker. Tutti i Cavalieri del Sole hanno la capacità di lanciare incantesimi clericali di Guarigione. Si considerano addestrati per un periodo di 10 mesi, tutti col leader.

Combattono a cavallo

Livello medio: 18°

Cavalieri a "livello del titolo" (>9°): 15 (100%)

Numero totale Cavalieri del Sole: 15

Cavalieri del Drago

Un tempo agli ordini di Rutennian Malpis, secondo del Duca Stryker poi rivelatosi un traditore nella seconda guerra dei due imperi, quando aprì le porte agli Alphatiani, sono oggi guidati da Annika Shelter. Cavalcano tutti un drago di Jarkeld. Oltre agli oggetti sotto elencati, tutti i Cavalieri del Drago hanno la Snowlance (lancia da cavaliere con le stesse proprietà di una spada del Sacro Vendicatore). Tutti i Cavalieri del Drago hanno la capacità di lanciare incantesimi clericali

Drago di Jarkeld

Tutti i dati relativi al drago di Jarkeld sono quelli relativi al drago bianco; le differenze sono nei DV (+2 DV rispetto ad un drago bianco di pari età), nell'allineamento (LB), nel danno del soffio (+1d6 rispetto ad un drago bianco di pari età) e nei danni dei vari attacchi (+1d4 rispetto ad un drago bianco di pari età). Per il calcolo dei coefficienti di base e valori di battaglia, si considerano come mostri da ** o più.

Numero totale Cavalieri del Drago: 10



NB: tutti i cavalieri si addestrano per 16 settimane (pari a 4 mesi) e prestano servizio per tutto l'anno (viene considerato nel calcolo un servizio effettivo pari a 10 mesi e non 12)

