

I cavalieri del Norwold

La storia

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. Varcati 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 che si era allontanata dai draghi bianchi "normali" perché aborrissero 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 cavalcature, 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.

«E 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 Crois; 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 convento mistico di Iga, possono fare incantesimi come un chierico pari ad 1/3 dei suoi livelli ma soltanto per quanto concerne le sfere

I cavalieri del Norwold

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.

I cavalieri del Norwold

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, sono oggi guidati da Annika Shelter. Cavalcano tutti un drago di Jarkeld ed hanno tutti la capacità di volare. 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



Annika Shelter: (Liv 30, Fo 18/92 De 13 Co 15 In 12 Sg 18 Ca 17); equipaggiata con Corazza +3, scudo +3, spada fiammeggiante+3; cavalca Zexy (adulta)

Adelia Waynolt: (Liv 30 Fo 17 De 18 Co 12 In 15 Sg 18 Ca 14); equipaggiata con corazza e scudo +4, spadone +3, +5 non morti; cavalca Yllanarthos (adulto giovane)

Samildanach Cairbre: (Liv 28 Fo 18/09 De 16 Co 18 In 12 Sg 18 Ca 14); equipaggiato con Cotta di Maglia +5 della Leggerezza (permette ambidestria), spada +4 talento illuminante e spada +3, +8 demoni; cavalca Demirok (adulto giovane)

Vylner Mak Orthu: (Liv 28 Fo 22 De 13 Co 16 In 12 Sg 18 Ca 14); equipaggiato con Armatura completa +5 (CA totale -4) , ascia bipenne +3 e cintura di forza dei giganti; cavalca Frehznas (adulto)

Tylophia Hunnewell: (Liv 27 Fo 18/84 De 18 Co 12 In 15 Sg 18 Ca 14); equipaggiata con corazza e scudo +3, mazza +5, anello protezione +5; cavalca Machraukenya (adulta giovane)

Lemmy Ywubaas: (Liv 26 Fo 17 De 16 Co 12 In 15 Sg 18 Ca 14); equipaggiato con corazza +2 resistente al freddo, scudo +4 e spada +3; cavalca Morvell (adulto anziano)

Bolter Srekkol: (Liv 26 Fo 19 De 18 Co 12 In 15 Sg 18 Ca 14); equipaggiato con corazza +2 resistente al freddo, scudo +2 e spadone +5; cavalca Gyros (adulto giovane)

Toshiro Satara: (Liv 24 Fo 17 De 19 Co 13 In 13 Sg 18 Ca 16); equipaggiato con corazza +4, scudo +2 e Katana fiammeggiante +3, +2 danni elettrici; cavalca Myross (adulta giovane)

Mobajan Lort : (Liv 22 Fo 17 De 16 Co 15 In 13 Sg 18 Ca 16); equipaggiato con armatura completa +3 (CA totale -2), scudo +2 e ascia +4, +6 non morti; cavalca Trempoll (adulta giovane).

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.

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)

NB: Il duca Stryker di norma combatte come leader delle truppe del Passo del Reggente; se assieme ai cavalieri va a sostituire Annika.

I cavalieri del Norwold

Coefficienti di Base e Valore di Battaglia

Cavalieri della Fiamma:
CDB 206 (Elite), VB 269

Cavalieri del Sole:
CDB 315 (Elite), VB 571

Cavalieri del Drago:
CDB 541 (Elite), VB 1081

Cavalieri del Norwold*:
CDB 372 (Elite), VB 668

(* considerati come unica unità)

Suddivisione dei cavalieri:

Tipologia di cavaliere	N° di truppe
<i>Cavalieri della Fiamma</i>	25
<i>Cavalieri del Sole</i>	15
<i>Cavalieri del Drago</i>	10

I cavalieri del Norwold

livello	Fiamma	Sole	Drago	DV	Ab.speciali
1	-	-	-	2d8	A
2	2.300	2.300	2.300	3d8	B
3	4.600	4.600	4.600	4d8	C
4	9.200	9.200	9.200	5d8	D
5	18.000	18.000	18.000	6d8	E
6	37.800	37.800	37.800	7d8	
7	75.000	75.000	75.000	8d8	F
8	150.000	150.000	150.000	9d8	
9	300.000	300.000	300.000	10d8	G; ç
10	480.000	480.000	480.000	10d8+2	2 attacchi
11	660.000	660.000	660.000	10d8+4	H
12	840.000	840.000	840.000	10d8+6	
13	1.020.000	1.020.000	1.020.000	10d8+8	I
14	1.200.000	1.200.000	1.200.000	10d8+10	
15	1.380.000	1.380.000	1.380.000	10d8+12	J
16	1.560.000	1.560.000	1.560.000	10d8+14	
17	1.740.000	1.740.000	1.740.000	10d8+16	K
18	1.920.000	1.920.000	1.920.000	10d8+18	3 Attacchi
19	2.100.000	2.100.000	2.100.000	10d8+20	
20	2.280.000	2.280.000	2.280.000	10d8+22	
21	2.460.000	2.460.000	2.460.000	10d8+24	L
22	2.640.000	2.640.000	2.640.000	10d8+26	M*
23	2.760.000	2.790.000	2.790.000	10d8+28	
24	2.880.000	2.940.000	2.940.000	10d8+30	
25	3.000.000	3.090.000	3.090.000	10d8+32	N**
26	3.120.000	3.210.000	3.290.000	10d8+34	
27	3.240.000	3.330.000	3.490.000	10d8+36	4 Attacchi
28	3.360.000	3.450.000	3.690.000	10d8+38	
29	3.480.000	3.570.000	3.890.000	10d8+40	
30	3.600.000	3.690.000	4.090.000	10d8+42	O***
31	3.720.000	3.810.000	4.290.000	10d8+44	
32	3.840.000	3.930.000	4.490.000	10d8+46	
33	3.960.000	4.050.000	4.690.000	10d8+48	
34	4.080.000	4.170.000	4.890.000	10d8+50	
35	4.200.000	4.290.000	5.090.000	10d8+52	
36	4.320.000	4.410.000	5.290.000	10d8+54	P**** 5 attacchi

- **A: Resistere alla Carica.** Se usa armi lunghe, danno doppio
- **B: Scudo contro scudo.** 1d20+for+cos-ca; se maggiore della somma dell'avversario (1d20+des+cos-ca), l'avversario perde l'iniziativa nei turni seguenti
- **C: Finta.** -1 Attacco; attacco successivo +3TXC
- **D: Deflessione scudo.** -3 Attacco; -1CA ogni 5 livelli del cavaliere
- **E: Attaccare cautamente.** TXC -4; CA -4
- **F: Caricare.** come Schiantare (expert set), ma solo -3 TXC sugli altri attacchi
- **G: Luce del Norwold.** 1 solo attacco nel round; TXC -5, danni x2+bonus forza; se TXC colpisce + avversari, ripartire il danno;
- **H: Furia del Drago.** 1 solo attacco nel round Danno X2+1d8; TXC -5 e +5 alla CA
- **I: Stordire.** Danni non letali, TXC-5; avversario stordito finché Curato (è ammesso tiro salvezza contro soffio)
- **J: Arma che Vola.** TXC -4; se avversario fallisce TS contro polimorfismo, l'arma vola via a 1d4 metri di distanza; se taglia avversario maggiore del cavaliere, -4 Sul TXC per ogni classe di taglia maggiore
- **K: Colpo della Coda Fredda.** Come sopra, ma penalità di -2 sul TXC e l'arma si rompe (se magica +3 o migliore, TS contro polimorfismo per evitare la rottura)
- **L: Abbagliante colpo del Fuoco.** TXC -4, colpito 1 occhio, avversario -4TXC cumulativo per occhio; con 18, 19, 20 puri danni doppi
- **M: Colpo Chirurgico.** 1 solo altro attacco per round; TXC -5, Danno X2+forza; solo Umanoidi viventi (3 volte al giorno°)
- **N: Colpo Anatomico.** 1 solo altro attacco per round; TXC -5, Danno X2+forza; su viventi < 3m (3 volte al giorno°)
- **O: Colpo Mistico.** 1 solo altro attacco per round; TXC -5, Danno X2+forza; su viventi < 3m, funziona anche su non morti, costruiti e creature di altri piani di esistenza (non Avatar o immortali) (3 volte al giorno°)
- **P: Luce del Maestro.** Solo 1 attacco per round Danni X4+forza (1 volta al giorno°). Segreto tramandato di maestro in maestro e custodito dal concilio dei draghi.

*I cavalieri della Fiamma hanno fino a questa Abilità Speciale, dopo avanzano come normali guerrieri

**I cavalieri del Sole hanno fino a questa Abilità Speciale, dopo avanzano ogni 150.000 PX

***I cavalieri del Drago hanno fino a questa Abilità Speciale, dopo avanzano fino a 150.000 PX

****Solo il Gran Maestro /Fondatore (nominato dal Gran Maestro in carica o eletto dai cavalieri del Drago se carica vacante)

ç livello a partire dal quale i cavalieri possono effettuare incantesimi clericali

° queste abilità hanno un limitato numero di utilizza a causa dell'enorme dispendio di energia che comportano