

ATLANTE

Norwold



ATLANTE

Indice

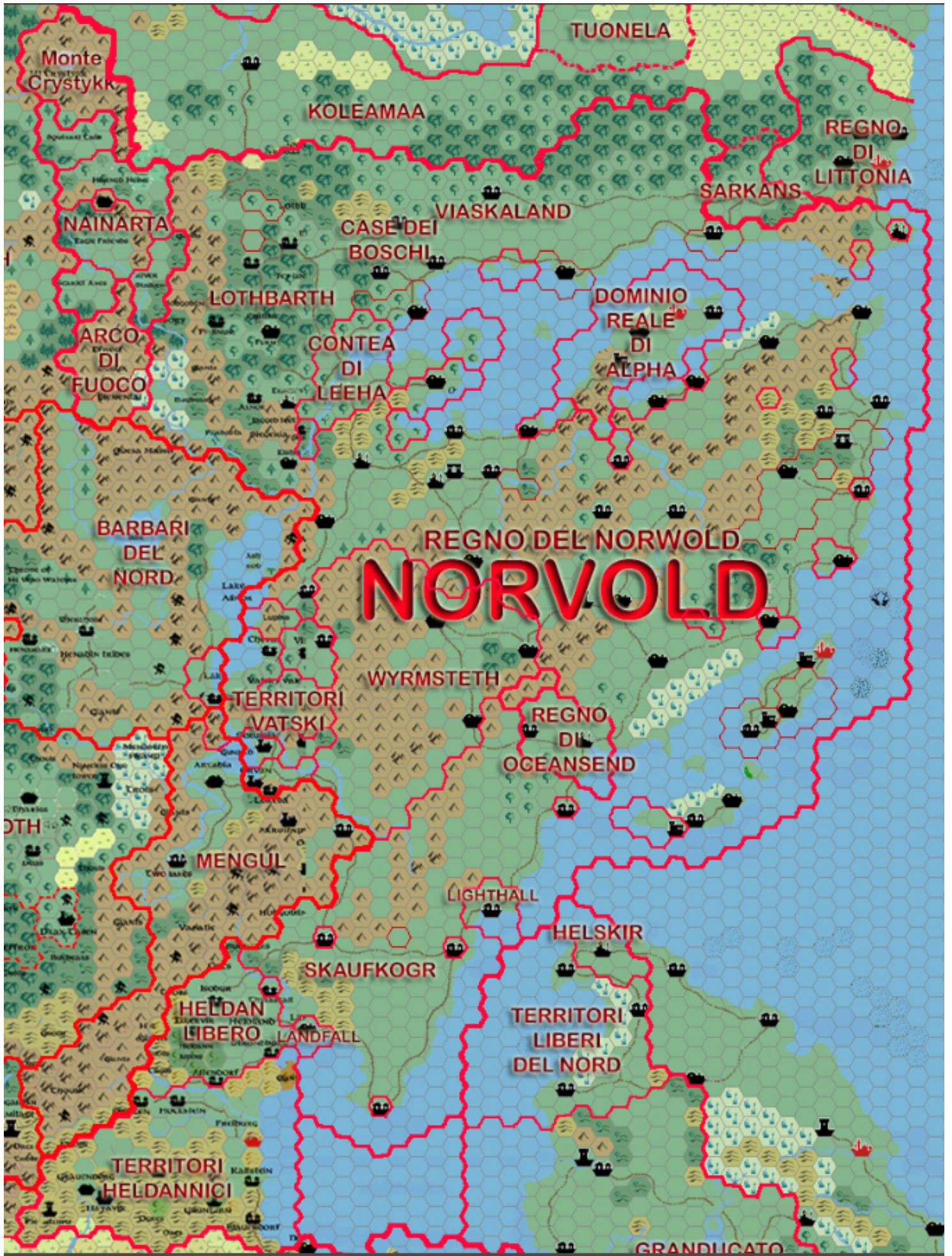
Introduzione	2
Norwold	2
Regni e Popoli	19
Regno del Norwold	21
Dominio Reale di Alfa	33
Contea di Leeha	39
Knat-Sht-Quot	41
Case dei Boschi	43
White Oak	46
Viaskaland	48
Stormhaven	55
Territori Vatski	56
Skaufkogr	71
Le Baronie	79
Nainarta	129
Monte Crystykk	138
Arco di Fuoco	140
Regno di Wyrksteeth	143
Regno di Oceansend	152
Città libera di Whitehall	157
Liberi Potentati Heldannesi	157
Territori Heldannici	160
Popolazioni nomadi	168
Cronologia	168
App.1 - Divinità	180

Supplemento non ufficiale.
Descrive le terre della regionedel Norwold.
Realizzato da Omnibus.

Dungeons & Dragons, D&D sono marchi registrati di proprietà della TSR Inc., una divisione della Wizards of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale nè, tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte della TSR Inc.

© 1988 TSR, Inc.

Versione PDF: 1.0 dd. 21/04/2020



Introduzione

In questo Atlante Geografico viene descritta la regione del Norwold.

Come da abitudine ho raccolto il materiale canonico e l'ho integrato con materiale sviluppato dalla comunità di Fan con aggiunte mie, cercando di rendere il tutto coerente con gli eventi storici e la geografia. Un ringraziamento a tutti coloro che hanno direttamente o indirettamente contribuito con la produzione del materiale qui integrato ed in particolare a Marco Del Monte per il suo Codex Immortalis (sia in inglese che in italiano), a Simone Neri per la sua Demografia Mysterana e del Norwold (sia in inglese che in italiano), inoltre per le varie Gazzette (in inglese) un ringraziamento a JTR ed a tutti coloro che hanno collaborato alla loro stesura. Un ringraziamento ad Agathokles per il suo "Tales of the Norwold" ed a Giulio N. Caroletti per il suo "The Dragon Kingdom of Wyrksteeth", ed al sito Web www.norwold.net per le tante informazioni sulla regione, oltre alla miriade di autori presenti su Pandius.

Norwold

Superficie: 2.387.235 kmq

Popolazione: 1.674.590

Posizione: parte settentrionale di Brun, ad est della Sfera di Idris e della Bassa Hyborea, a sud delle Terre dell'Eterno Inverno, ed a nord del Mondo Conosciuto.

Flora e fauna : tipica del Brun centro settentrionale.

Descrizione

Questo territorio è passato più volte dalle mani di Thyatis a quelle di Alphatia. E' situato a nord dei territori heldannici, a nord est del wendar e ad est del denagoth, ed a sud della grande regione che comprende vari regni dell'estremo nord, conosciuta come "La Terra dell'Eterno Inverno". Quando Ericall, uno dei figli del generale Torenor e dell'imperatrice Eriadna, è diventato maggiorenne, l'imperatrice, un po' per allontanarlo, un po' per necessità, lo mandò a conquistare ed organizzare in stato il Norwold. Il regno è abitato da uomini, di origine sia alphatiana che thyatiana, e da halfling. Un secolo fa i thyatiani fondarono la città di Oceansand che da 40 anni è totalmente indipendente, anche se precariamente, sia dal Norwold, sia da Thyatis. Ladri e pirati si stabilirono a Landfall. Erikall secondo figlio di Eriadna, già da piccolo era agitato dal desiderio di dominio. Sin da piccolo causava imbarazzo all'imperatrice, lui come i suoi fratelli, per la sua inettitudine alla magia. Sin da piccolo studiò le arti della guerra. Sotto il suo controllo avrebbe dovuto esserci anche il territorio del Helskir, sull'isola dell'alba ma al momento è un territorio indipendente. Sono otto anni che governa con risultati altalenanti, ha posto il suo fratellastro Lernall, figlio di Torenor ma non dell'imperatrice, al governo di Landfall, dove il potere però è detenuto dalla Gilda dei ladri. Ericall non è riuscito a portare Oceansand sotto il suo dominio, e si è fatto rapire suo fratello Farian dai thyatiani che tuttora l'hanno prigioniero. Ritiene solo d'essere sfortunato e non d'essere inetto. Il Norwold è un mix di culture e razze, sono tollerati i semi umani, la lingua è quella alphatiana tranne che ad Oceansand dove si parla il thyatiano. Il clima è simile a quello dell'Europa del Nord, il territorio è scarsamente popolato. Il Norwold

più che uno stato, è una grande regione che comprende varie comunità, culture, città stato e regni, che subiscono la dominazione, l'influenza in alcuni casi, Alphatiana.

Geografia

Il Norwold è una vasta regione che si estende in direzione nord-sud lungo l'estremità orientale del Brun. Si tratta di una zona fredda ed inospitale, solcata da immani catene montuose irte di altissimi picchi e ricoperte di ghiacciai perenni, fra le quali si estendono larghe vallate piene di fitti boschi. Il gelido clima di questa regione, che dal settentrione del Mondo Conosciuto si spinge fino alle terre del Circolo Polare Artico, è il vero dominatore di questa vasta contrada selvaggia. Da sempre il Norwold è una regione scarsamente popolata: le razze umane e semi-umane qui hanno dovuto lottare quotidianamente per la sopravvivenza contro le feroci orde umanoidi venute dalla Borea, e soprattutto con le ben più antiche stirpi dei giganti e dei draghi, indiscussi signori delle terre selvagge. Più volte le culture umane hanno tentato di muovere i primi passi in questa regione impervia – ma ricca di risorse naturali – e quasi sempre la natura selvaggia ha avuto la meglio, costringendo la civiltà a restare tenuamente attaccata soltanto alle zone costiere. Negli ultimi secoli la mano dell'uomo sembra aver domato gradualmente alcune zone di questa regione, facendo nascere alcune città e i primi regni, oggi la regione ha un unico governante che estende i suoi domini su tutta l'area della regione che da Landfall va sino ai confini con le Terre dell'Eterno Inverno, ma se questi traguardi saranno durevoli può dirlo solamente il tempo, arbitro della lotta fra la natura indomita e l'opera delle razze civilizzate. Dal punto di vista geografico, il Norwold è nettamente delimitato ad occidente dalla colossale Catena di Ghiaccio, e dalla più piccola catena dei Mengul Occidentali. Ad oriente, è il Mare Alphatiano a segnare il confine di questa regione. A sud, il Norwold è delimitato dalla verde cresta dell'Altenwald e dall'intersezione dei due rami dei monti Mengul, mentre a nord la distesa della sua tundra raggiunge le terre dell'Eterno Inverno. A questa regione appartengono anche le isole antistante la costa orientale del Norwold (comprendente le isole dei Cani e dei Trichechi).

Montagne

La regione è percorsa da due enormi catene montuose. Una è la Catena Finale, che corre parallela alle coste sud-orientali del Norwold, a circa 320 km all'interno del paese. Il nome le fu attribuito dai primi esploratori, che ritenevano costituisse l'estremo confine del mondo. L'altra catena del Norwold è perfino più grande, e corre da nord a sud, lungo i confini occidentali del Regno; i barbari e gli indigeni la chiamano in vario modo (Monti di Ghiaccio, o Montagne Bianche), ma è comunemente nota come Montagne dei draghi bianchi, dalla popolazione più numerosa che li abita.

Le montagne del Norwold sono degli altissimi pinnacoli di roccia, che ridicolizzano le vette dei più famosi monti Altan Tepe, nel lontano sud. Numerose cime delle regioni centrali della Catena Finale raggiungono i 5.000 m, e sono almeno una dozzina le vette dei Monti di Ghiaccio che superano i 7.200 m. Numerose montagne di entrambe le catene sono coperte da nevi perenni e le cime più alte da enormi ghiacciai che non si sciolgono da migliaia di anni. Le valli ed i fianchi delle montagne sono rivestiti da foreste, fino al limite settentrionale segnato dalla Grande Baia. Le regioni montuose a nord della baia sono prive di alberi i quali, d'altronde, anche più a sud, non crescono ad altitudini superiori ai 2.400 m. Quando sulla mappa dei giocatori un esagono di montagna è adiacente ad un esagono privo di simboli, si presume che la metà dell'esagono di montagna sia costituita da "contrafforti", cioè da lunghi pendii rocciosi, che salgono gradualmente fino alle montagne vere e proprie. A nord-est della Catena Finale sorge la Catena Wyrmtooth, montagne dove non vivono esseri umani. Sono infatti sede di quasi 1.000 draghi. Se viste in lontananza, le pendici più basse hanno l'aspetto della dentatura inferiore delle fauci di un drago, mentre i pinnacoli di roccia sembrano denti di serpente, aguzzi ed acuminati.

Colline

Le zone collinari del Norwold sono per lo più coperte da fitti boschi e foreste; abeti ed altri sempreverdi sono predominanti gli alberi. Le foreste sono interrotte da numerosi laghi e radure; fiori ed erbe sono comuni nelle gole e nei canaloni. Paludi ed acquitrini riempiono alcune delle valli dove il terreno è più basso. I personaggi, se riusciranno a bonificarle, otterranno delle ottime zone coltivabili. I druidi delle

regioni però, si opporranno con ostinazione ad ogni tentativo in tal senso.

Paludi

Queste zone sono semplicemente delle depressioni piene di acqua, del tutto inutilizzabili ai fini dello sviluppo. Sono inadatte ad ospitare qualunque tipo di struttura stabile: c'è però il 20% di probabilità che ogni esagono di palude contenga una piccola zona di terreno più elevato, sufficientemente estesa da ospitare un villaggio. Altrimenti, queste zone sono prive di utilità e di valore. I fiumi ed i laghi vicini inondano le zone paludose ad ogni primavera, ricoprendole sotto uno strato d'acqua che va dai 60 cm ai 2,5 m, tranne dove il terreno è più elevato. D'inverno poi, le paludi gelano, ed in questo periodo è possibile attraversarle a piedi. Le paludi gelate si considerano equivalenti a pianure.

Tundra

Si tratta di un tipo di terreno spoglio e pianeggiante, che esiste solo all'estremo nord del Norwold. In questa regione gli inverni sono di un freddo terrificante, e le estati brevi e tiepide. Nei mesi temperati la tundra è percorsa da grosse mandrie di erbivori, seguite da predatori occasionali. Ma, ovviamente, gli animali amanti del caldo abbandonano la tundra all'approssimarsi dell'inverno. Durante l'estate, il 10-40% (1d4x10) di ogni esagono di tundra è coperto da acquitrini e piccoli laghi. Le loro acque sono povere di pesce, ma abitate da enormi sciame di insetti.

Foreste

Le foreste coprono la maggior parte del Norwold. I soli alberi che crescono nelle foreste settentrionali sono dei sempreverdi, mentre in quelle meridionali le distese di sempreverdi sono punteggiate da grosse macchie di querce, aceri, olmi, frassini, alberi da frutta, ed altre specie dal legno duro. In ogni singolo esagono di foresta possono esserci diversi tipi di vegetazione. In molti luoghi, alberi giganteschi e secolari sventano verso il cielo. Questi alberi sono incredibilmente grandi ed hanno una circonferenza di molti metri. In queste zone il sottobosco è rado, ed è facile attraversarlo. In altri luoghi, invece, gli alberi sono più giovani e meno imponenti, né alti né folti abbastanza da poter schermare completamente la luce del sole permettendo, di conseguenza, un maggior sviluppo del sottobosco. Numerosi druidi, soprattutto

elfi e mezzelfi, tutelano l'integrità di queste foreste. È molto difficile viaggiare in queste zone. Quando i personaggi si spostano nel sottobosco più folto, la velocità di movimento deve essere dimezzata. Le foreste sono interrotte da numerose radure. Alcune di esse in realtà possono sembrare delle vere e proprie praterie, dal momento che possono estendersi anche per 8-16 km. Nelle foreste il terreno è sempre leggermente ondulato, spesso caratterizzato da basse colline.

Fiumi

Solo i fiumi più grandi del Norwold sono riportati sulla mappa. Essi, infatti, sono larghi in ogni punto da 1,5 a 6,5 km. Per la maggior parte del loro corso, questi fiumi sono troppo profondi per essere guadati. In ogni esagono della mappa si presumono esistenti almeno un fiume (largo dai 15 ai 60 m) e numerosi ruscelli. I fiumi, infine, potranno essere usati come confini naturali quando i personaggi stabiliranno le dimensioni dei loro possedimenti o ne contesteranno i confini e l'estensione.

Laghi

Anche per i laghi vale quanto detto per i fiumi: solo i più grandi sono stati riportati sulle mappe. La regione è piovosa e ricca di foreste. I laghi quindi, grandi e piccoli, sono assai numerosi (almeno uno per esagono al sud, e fino a 12 per esagono al nord). Tutti i laghi interni sono d'acqua dolce. I laghi di montagna sono molto profondi, mentre quelli di pianura, generalmente, non lo sono.

Clima

La regione ha un clima piuttosto vario a seconda della stagione e dell'altitudine delle terre: è solcata da immani catene montuose irte di altissimi picchi e ricoperte di ghiacciai perenni, fra le quali si estendono larghe vallate piene di fitti boschi. La regione è caratterizzata da un clima generalmente freddo simile a quello del Nord Europa nel mondo reale. Gli inverni freddi sono ricchi di neve ed i vari specchi d'acqua ghiacciano in superficie, le primavere sono la stagione del disgelo e del ritorno alla vita, almeno a basse quote e latitudini, le estati non sono caldissime e risultano brevi.

Cenni Storici

Il Norwold antico ed i suoi abitanti

La storia del Norwold affonda le sue radici nella preistoria delle civiltà e della razza umana, a prima della Grande Pioggia di Fuoco. In quest'epoca il Norwold non si trovava alle latitudini attuali, ma era situato in una zona subartica e temperata, piena di montagne e rigogliose foreste, e situata molto a nord dell'Impero di Blackmoor. Numerose razze abitavano questa terra vergine, più o meno in competizione fra di loro per il dominio di territori e risorse. Fra gli abitanti più antichi della regione c'erano i draghi ed i giganti. I primi, appartenenti soprattutto alle razze dei draghi d'oro e bianchi, abitavano le montagne ed i ghiacciai dei picchi più alti o del settentrione. I giganti, invece, erano sparsi in tutta la regione (soprattutto giganti delle montagne); vivevano in grandi sale nelle montagne, dove accumulavano i loro tesori. I più numerosi fra essi erano i giganti del gelo, che minacciavano questa regione dalle loro basi polari nei pressi del vecchio Polo Nord (l'attuale Ethengar). A fianco di queste due razze ancestrali vivevano i rakasta, presenti fin da epoca preistorica (circa 14.000 PI) e divisi nelle razze dei Pardasta delle Nevi, dei Rakasta di Montagna e dei Lincidi. Nella zona della Catena di Ghiaccio si trovavano strettamente a contatto ed in competizione coi Dena (ibridi Neathar-Uomini Bestia emigrati verso il 3200 PI dal Brun centrale nella Catena di Ghiaccio). Altrettanto importanti e numerosi erano i nani antichi, che avevano le loro sedi principali nelle pendici e nelle valli della Catena dei Denti del Drago, dove convivevano amichevolmente coi draghi d'oro e combattevano i giganti per il dominio dei monti. Negli ultimi secoli di questo periodo (3200-3000 PI), spinti dalle crociate di Blackmoor contro gli Uomini Bestia, gruppi sparuti di troll antichi si stabilirono anch'essi nelle catene montuose del Norwold, cercando di sopravvivere fra i più forti e numerosi nani, giganti, draghi e rakasta.

La catastrofe e la glaciazione

La catastrofe della Grande Pioggia di Fuoco fece cambiare anche al Norwold la sua latitudine, gettandolo interamente nella fascia subartica; il settentrione si venne a trovare oltre il Circolo Polare Artico, e cominciò a congelare. I gravi mutamenti climatici, l'inverno nucleare e la contaminazione

radioattiva causata dall'esplosione dei congegni blackmooriani nella Borea, misero in serio pericolo l'esistenza delle razze di questa regione. L'intera zona del Norwold venne investita da una piccola glaciazione locale che ne colpì soprattutto la regione centrale, ovvero quella compresa fra la Grande Baia e il Golfo di Kamminer. I giganti del gelo furono i primi ad essere colpiti dagli effetti della catastrofe planetaria; il vecchio Polo Nord cominciò a scongelarsi, divenendo inadatto come loro habitat. Pertanto essi abbandonarono le loro sedi e cominciarono a migrare verso il nuovo Polo Nord, che si trovava ora a settentrione del Norwold. Molti clan di giganti del gelo oltrepassarono i valichi della Catena di Ghiaccio e, dopo una lunga migrazione, si stabilirono nella grande e fredda isola del Rifugio Gelido; altri clan restarono più a sud, stabilendosi nei ghiacciai della Catena di Ghiaccio. I troll antichi videro spostate le loro tane montuose nel gelido nord, dove rischiavano di perire; molti clan di queste creature morirono, coloro che riuscirono a sopravvivere emigrarono nelle catene montuose del meridione del Norwold, ed alcuni giunsero addirittura nel Mondo Conosciuto settentrionale.

I nani antichi, infine, furono colpiti duramente dal mutamento climatico, e prostrati dalla malattia causata dalla contaminazione radioattiva più delle altre razze. Molti membri di questa razza perirono fra orribili sofferenze, altri emigrarono verso sud, in cerca di luoghi migliori dove vivere; la razza dei nani antichi si spostò gradualmente verso il Mondo Conosciuto, ma non si sarebbe mai ripresa del tutto dal declino: gradualmente le loro dimore nel Norwold sarebbero state abbandonate e lasciate vuote, finché quasi l'intera razza non si sarebbe estinta del tutto verso il 1800 PI, sostituita dall'Immortale Kagyar con la rinforzata progenie dei Denwarf. In realtà una piccola parte sopravvisse adattandosi al clima artico e risiede ancora nella parte occidentale di Hiborea. L'improvvisa riduzione delle risorse e le condizioni di vita peggiorate causarono anche aspri conflitti fra i draghi ed i giganti presenti nel Norwold; questi ultimi, infine messi alla stretta, emigrarono in larga parte verso il nord ed il sud del Norwold, lasciando ai draghi il dominio della regione centrale. Queste battaglie fra draghi e giganti durarono secoli e sarebbero divenute materia dell'epica e delle leggende delle popolazioni barbare del Norwold. La prima popolazione umana a giungere nel Norwold all'indomani della Grande

Pioggia di Fuoco era costituita dai discendenti di popoli barbari che al tempo di Blackmoor erano vissuti presso gli Skandahariani, nello Skothar. Questa gente si stabilì nella tundra e nelle pianure settentrionali del Norwold (2900 PI), lungo il corso del fiume Spartiterre, e battezzò questo luogo Autuasmaa ("terra benedetta" nella sua lingua) e se stessi Jääkansa ("popolo dei ghiacci"). Nel corso di alcuni secoli, bloccati nell'espansione verso sud dalla glaciazione locale che aveva colpito il Norwold centrale, gradualmente passarono alla vita stanziale, praticando agricoltura di sussistenza in queste fredde terre del nord. Questi secoli per loro furono anche connotati dallo scontro coi giganti del gelo, che li attaccarono a più riprese a partire dal Rifugio Gelido. Nei secoli seguenti avvenne anche la migrazione dei Dena, che, dopo decenni di competizione e contese coi Pardasta delle Nevi ed i Rakasta delle Montagne nella Catena di Ghiaccio, cominciarono ad avere la peggio; sotto la guida della guerriera Jotakk, essi si spostarono verso sud, penetrando nell'Altopiano Denagothiano (2700 PI).

La civiltà antaliana

Verso il 2500 PI la glaciazione locale che aveva colpito il Norwold centrale cominciò a scemare gradualmente, facendo ritirare i ghiacci perenni verso le vette delle montagne, e lasciando il posto a fertili e rigogliose valli dove fiorirono ampie foreste e grandi prati. Appena un secolo dopo (2400 PI), gli Antaliani, una popolazione umana, giunsero nel Norwold centrale e vi costituirono una vera e propria civiltà; essi erano una popolazione di feroci guerrieri biondi che imbracciavano armi di bronzo, abili nella navigazione. Nell'entroterra si batterono tenacemente contro i rakasta, le popolazioni dei giganti e dei troll antichi, ormai in declino, e contro i draghi. In breve tempo, sfruttando la supremazia che l'uso del bronzo concedeva loro, si espansero in tutto il Norwold, ma soprattutto nelle zone costiere, dove costruirono il grosso dei loro insediamenti. Verso sud la loro espansione fu bloccata dalla presenza di un temibile reame dei giganti e dei troll antichi, che occupava l'attuale regione che si estende fra Freiburg e Landfall. Contemporaneamente, gli Antaliani vennero in contatto con gli umani dell'Autuasmaa, che a loro volta, vedendo le terre del Norwold centrale libere dai ghiacci, avevano incominciato una lenta espansione verso sud; questa lenta migrazione

era stata tuttavia bloccata dall'arrivo degli Antaliani, cosicché gli Jääkansa restarono confinati nella regione dello Spartiterre e consolidarono il loro dominio su questa regione, difendendola dai giganti del gelo e costituendosi un regno unificato, il primo di tal genere a sorgere nel Norwold. Nel giro di alcuni secoli, l'etnia antaliana si differenziò in due stirpi differenti: gli Antaliani delle zone costiere, abili navigatori e arditi guerrieri, ed i Vantaliani (diffusi soprattutto nella zona del Norwold centro-meridionale, separata dalle coste dalle catene montuose), discendenti dei pionieri spintisi nelle valli dell'entroterra, che ancora praticano vita seminomade ma sono diventati abili cacciatori ed esperti delle terre selvagge. Attorno al 2100 PI gli Antaliani avevano ormai colonizzato gran parte del Norwold costiero e vaste regioni dell'entroterra; la loro espansione bloccata verso sud dal reame dei giganti e dei troll antichi, essi cominciarono ad espandersi oltremare, fondando insediamenti sull'Isola dell'Alba settentrionale. Fu da qui che, nel 2000 PI circa, i primi Antaliani, guidati dall'eroe Donar, giunsero a colonizzare le Terre del Nord e le isole del futuro Ostland. Nelle zone continentali, essi incontrarono tribù indigene di stirpe neathar ed olteca, con le quali alcuni clan si mescolarono dando vita alle cosiddette tribù thantaliane (antenate dei Thyatiani e dei Kerendani). Nei secoli successivi (1900-1600 PI), conosciuti come l'Età degli Eroi nella storia norwena, le imprese di figure epiche ora adorate come Immortali –quali Donar, Fredar e Fredara – causarono la definitiva caduta del reame dei troll antichi e dei giganti negli attuali Territori Heldannici settentrionali. Queste creature, molto diminuite di numero e potenza, si ritirarono gradualmente dalle valli, cercando scampo nelle grotte, nelle montagne e nei boschi più oscuri, e lasciando le valli aperte alla colonizzazione. A poco a poco, tribù antaliane provenienti dall'Isola dell'Alba settentrionale e dalle Terre del Nord si stabilirono in questa terra, che battezzarono Nordurland. Mentre la civiltà antaliana raggiungeva così il suo apogeo, i draghi vivevano il momento più basso di tutta la loro storia su Mystara: in seguito alle tremende perdite subite durante la guerra contro il Signore dei Draghi blackmooriano ed a causa della Grande Pioggia di Fuoco, la popolazione draconica nel pianeta si era enormemente ridotta di numero. Alcuni gruppi di draghi dispersi per il Brun trovarono rifugio sempre

attorno al 2000 PI nella Catena dei Denti del Drago, e decisero di radunare negli anfratti di queste impervie montagne i loro simili sparsi per le regioni vicine. I draghi fondarono così la città di Windreach come sede della popolazione draconica del Norwold, ed ospitarono nei loro nuovi domini elementi della declinante popolazione degli Eldar (l'antica stirpe progenitrice degli elfi e, secondo alcuni, dei draghi d'oro), per la quale ancora conservavano stima ed amicizia. L'afflusso sempre più grosso di draghi in questa regione causò tuttavia ripetuti e violenti scontri di questi grandi rettili coi giganti; le guerre fra queste due razze le indebolirono ulteriormente entrambe e permisero alle culture umane del Norwold di fiorire quasi indisturbate.

Le invasioni umanoidi e l'Età Oscura

Nubi oscure si addensavano tuttavia sul futuro apparentemente roseo della civiltà antaliana. Nel 1725 PI la Grande Orda umanoide guidata da Re Loark si mosse da Urzud, diretta verso oriente attraverso la Borea. Numerose tribù neathar semi-nomadi della Borea fuggirono di fronte all'arrivo dell'immensa orda umanoide, attraversando la Catena di Ghiaccio e trovando scampo nella gelida tundra settentrionale del Norwold, dove sopravvissero a stento. Qui vennero in contatto con il regno degli Jääkansa, che acconsentì ad ospitarli nelle terre limitrofe, dove questi Neathar continuarono la loro esistenza di cacciatori e nomadi al seguito delle mandrie di renne e caribù che attraversavano la tundra; agli Jääkansa essi divennero noti come i Vaeltajat ("gli erranti"). Altre tribù neathar della Borea meridionale, spinte dagli umanoidi, si ritirarono anch'esse oltre la Catena di Ghiaccio, occupando le valli più interne del Norwold, oppure si diressero nell'Altopiano Denagothiano. Nel 1722 PI la Grande Orda di Re Loark invase il Norwold, attraversando la Catena di Ghiaccio all'altezza della Grande Baia e portando morte e distruzione sulle civiltà antaliana e jääkansa. Il regno settentrionale degli Jääkansa ed i suoi alleati Vaeltajat semi-nomadi furono i primi ad essere colpiti: orde di umanoidi giunsero dall'ovest ed attaccarono il regno a più riprese, con una violenza mai più sperimentata dai tempi delle guerre contro i giganti del gelo; la civiltà di questi umani fu messa a dura prova dalla guerra, e subì gravi danni, ma sopravvisse. Molte tribù di umanoidi di etnia hyboriana (orchi, goblin, bugbear e troll) riuscirono comunque a stabilirsi nella tundra del

nord, dove entrarono in feroce competizione contro i Vaeltajat e gli Jääkansa. Il grosso della Grande Orda si riversò invece nel Norwold centrale, dando per undici anni (1722-11 PI) la caccia alla popolazione antaliana, trucidandola o riducendola in schiavitù, e devastando completamente i villaggi e gli insediamenti antaliani. Gli Immortali Odino e Thor, ritenendo a ragione in pericolo la sopravvivenza stessa di questa civiltà umana, ne trasportarono diverse comunità nel Mondo Cavo. Le tribù abbastanza accorte da essersi rese conto del pericolo fuggirono dalla regione prima che il peggio arrivasse: le tribù di stirpe vantaliana si rifugiarono nelle valli del Norwold sud-occidentale (dove la presenza dei draghi dei Denti del Drago contribuì a salvarli indirettamente), oppure emigrarono del tutto dalla regione – oltrepassando la Catena di Ghiaccio a nord dell'Altopiano Denagothiano e dirigendosi nelle Terre di Mezzo, oppure verso sud, cercando scampo fra i propri simili nelle Terre del Nord (come la tribù dei Vandari). Altre tribù di stirpe antaliana, udendo invece i racconti riguardanti la prosperità dei Dena dell'Altopiano Denagothiano, emigrarono in massa là, cercando la salvezza dalla distruzione della loro civiltà ed una nuova patria in cui stabilirsi. Anche i rakasta si rifugiano per lo più sulle montagne di fronte all'arrivo della Grande Orda; gli umanoidi, maggiormente interessati al saccheggio che a stanare i tenaci rakasta dalle loro inaccessibili residenze montane, non li infastidirono lassù. Nel Norwold meridionale i giganti ed i troll antichi, cacciati dagli Antaliani decenni prima dalle loro terre, colsero l'occasione dell'arrivo della Grande Orda per uscire dalle loro tane ed attaccare in massa gli umani assieme agli umanoidi. Parecchie comunità del Nordurland vennero parimenti devastate, ma, grazie all'aiuto dei leggendari eroi Fredar e Fredara, gli Antaliani di questa regione riuscirono a sopravvivere lungo le coste ed a respingere a poco a poco il grosso degli avversari verso sud-ovest. Il progetto di invasione delle steppe dell'Ethengar prospettato a Re Loark da Akkila Khan salvò in ultima istanza questi clan dalla fine dei loro simili. Dopo il passaggio della Grande Orda, il Norwold ed i suoi abitanti caddero in un'Età Oscura di miseria e barbarie; molte delle conoscenze antaliane ormai andate perdute, i clan antaliani e vantaliani si imbarbarirono, regredendo ad uno stile di vita semi-nomade basato sulla caccia e sulla pastorizia. Anche parecchie tribù umanoidi (soprattutto orchi, goblin, bugbear e troll), separatesi

nei vent'anni scorsi dalla Grande Orda, restarono in questa fredda e vasta regione, contendendo agli umani le scarse risorse del territorio e combattendo con essi per la sopravvivenza. Le tribù umanoidi acquisirono diversi tratti delle culture locali, in particolare di quella antaliana, e le orde che si stabilirono più vicine alla costa riuscirono col tempo a padroneggiare l'arte marinara grazie alle conoscenze della popolazione indigena. Nel nord, il regno degli Jääkansa uscì da queste guerre contro gli umanoidi molto indebolito. I giganti del gelo del Rifugio Gelido colsero l'occasione per piombare su di esso dal nord ed invadere l'Autuasmaa. Essi riuscirono facilmente, con l'aiuto di alcune tribù umanoidi, ad imporre il loro dominio su tutto il Norwold settentrionale, riducendo in schiavitù i Vaeltajat, gli Jääkansa ed anche quegli umanoidi che non si erano alleati con loro. I giganti del gelo costituirono così un regno di terrore e paura, riducendo in schiavitù gli umani indigeni, il cui regno venne praticamente annientato; il loro dominio sarebbe durato due secoli.

Il Norwold fra libertà e schiavitù

Dopo circa due secoli di spietato dominio da parte dei giganti del gelo, gli Jääkansa ed i Vaeltajat, guidati da alcuni dei loro più grandi eroi ed aiutati persino da certe tribù umanoidi insofferenti del dominio dei giganti, si ribellarono al giogo dei giganti del gelo. Nel giro di alcune sanguinose battaglie i giganti del gelo vennero respinti verso nord, e ritornarono nella loro isola del Rifugio Gelido. Passato il pericolo, gli Jääkansa ed i Vaeltajat si ripresero le loro terre ancestrali, attorno al fiume Spartiterre e nella tundra polare. Gli Jääkansa, il cui regno era ormai un ricordo del passato, assunsero nel corso dei secoli uno stile di vita comunque sedentario, insediandosi nelle terre lacustri situate attorno al fiume Spartiterre e nelle zone limitrofe (comprese alcune valli sul versante orientale della Catena di Ghiaccio); essi vivevano in villaggi di agricoltori, cacciatori, pescatori o boscaioli, ognuno comandato da un capo e labilmente riuniti da assemblee di capi alleati. I Vaeltajat invece conservavano il loro stile di vita semi-nomade e seguivano le grandi mandrie di renne e caribù, spostandosi fra la tundra e le grandi pianure del Norwold settentrionale. Qui continuarono a competere con le tribù di umanoidi hyboriani. Fra il 1700 ed il 1400 PI altre tribù di umanoidi, soprattutto, ogre e coboldi provenienti dal Brun

centrale, e rimaste indietro rispetto alle grandi orde del periodo precedente, giunsero nel Norwold centro-meridionale, causando ulteriori conflitti coi loro simili e con le derelitte tribù umane. Questi costanti scontri degli umanoidi con le tribù umane e la scarsità di risorse spinsero molte orde umanoidi a sfruttare le tecniche marinare apprese dagli Antaliani per praticare scorrerie via mare; il territorio deputato a questi saccheggi era soprattutto la parte settentrionale dell'Isola dell'Alba. Col passare del tempo alcune tribù, notando la presenza di un clima e di un terreno molto più favorevole all'insediamento e ricco, trasformarono le loro scorrerie in vere e proprie migrazioni, che portarono nell'Isola dell'Alba orchi, goblin, bugbear, coboldi, troll ed ogre. Un ramo della migrazione degli gnoll, spintosi verso nord, attraversa il Nordurland e giunge nel Norwold, dove si spande per il territorio, suscitando ulteriori conflitti con le altre tribù umane ed umanoidi presenti. Al volgere del 1000 PI anche gli avidi occhi dell'Impero Nithiano si volsero in direzione del Norwold. L'Impero Nithiano era entrato nella sua fase di espansione più grande sotto il regno del faraone Tokoramses V, spingendo le sue armate verso il freddo nord, conquistando le popolazioni delle Terre del Nord continentali e, a partire dall'Isola dell'Alba, fondando teste di ponte sulla costa del Norwold, allo scopo di giungere nella Grande Baia. Era infatti interesse del faraone entrare in contatto con le entità elementali del Piano del Fuoco, egli desiderava stabilire un collegamento diretto fra il suo impero e questo piano di esistenza, fondando una colonia nei pressi della zona dell'Arco di Fuoco – dove da poco era stata scoperta la presenza di un varco planare diretto proprio nel Piano del Fuoco. Le principali colonie nithiane vennero fondate nell'Isola dei Trichechi, all'imboccatura e nelle isole della Grande Baia, nella penisola di Alpha e alla foce del fiume Orso Bianco. Il faraone Tokoramses V si recò in seguito di persona in quest'ultima colonia, e di lì si recò in pellegrinaggio presso il favoloso Arco di Fuoco (970 PI). Nel corso del secolo seguente (1000-900 PI) i Nithiani deportarono numerosi schiavi halfling nelle loro colonie norwoldesi; questi piccoli umanoidi erano infatti ritenuti più resistenti al clima settentrionale e soprattutto più facili da domare in caso di rivolta in luoghi così lontani. La maggior parte di questi

schiavi halfling vennero assegnati alla colonia situata alla foce dell'Orso Bianco. Il declino dell'Impero Nithiano segnò tuttavia gradualmente il destino delle sue colonie norwoldesi; le menti dei loro governatori sedotte dai sogni di potere insinuati da Thanatos e Ranivorus, esse si impegnarono in inutili guerre con le popolazioni umanoidi ed umane indigene, impoverendo i loro domini e causando dolore alla popolazione. Alcuni insediamenti vennero annientati nel corso di rivolte servili causate dalla spossatezza della popolazione, altri soccomberono sotto i contrattacchi delle tribù umane ed umanoidi che essi stessi avevano aizzato. Nel corso degli ultimi due secoli di vita dell'Impero Nithiano (700-500 PI) le colonie norwoldesi vennero spazzate via dalla faccia di Mystara – ben poco rimase di esse a parte scarse e dimenticate rovine, poi obliate definitivamente grazie alla maledizione scagliata sulla civiltà nithiana dagli Immortali. Anche le poche colonie che a stento erano riuscite a sopravvivere persero ogni contatto con la madrepatria, ormai in preda alle guerre intestine. Nel corso dei decenni, la piccola parte di popolazione nithiana stanziata qui viene gradualmente assorbita dalle popolazioni locali e di fatto scomparve.

Le migrazioni dei semi-umani e la formazione di nuove culture umane

Durante il mezzo millennio prima dell'incoronazione del primo imperatore di Thyatis il Norwold divenne anche la meta di diversi gruppi di semi-umani, i quali per diversi motivi contingenti scelsero questa regione come meta del loro cammino. Fra il 600 ed il 500 PI molti piccoli gruppi di elfi chiari del clan Shiye abbandonarono il Regno di Shiye-Lawr (in Alpathia) in seguito ai conflitti intestini e al disaccordo maturato con la politica del loro sovrano. Essi oltrepassarono il mare e si sparsero per il Norwold centro-settentrionale, stabilendosi nelle foreste più fitte; la loro concentrazione maggiore si trovava nella grande foresta situata a nord-ovest della foce dell'Orso Bianco, la Foresta di Lothbarth. Presto queste comunità elfiche divennero note agli altri abitanti del Norwold come le Case nei Boschi. Nei secoli seguenti (500-200 PI), in seguito alle imprese della potente maga elfica Lornasen (la quale fece ritorno dal Reame Silvano con un seme dell'Albero della Vita), fra i piccoli clan degli elfi del Norwold centrale (Skaufkorg) si diffusero il culto di Ilsundal e la pratica di crescere ed accudire gli Alberi della Vita. Molti di questi clan elfici stabilirono buoni rapporti

coi draghi che abitavano la Catena dei Denti del Drago, commerciarono con essi e ricevettero in cambio protezione dai giganti, dagli umanoidi e dagli umani. Quasi contemporaneamente, ondate di coboldi invasero la civiltà sotterranea degli gnomi, situata sotto i Monti Hardanger nel Soderfjord meridionale (490-300 PI). I clan gnomici, di fronte alla guerra di sterminio scatenata contro di loro dai coboldi, soccomberono progressivamente; molti clan di gnomi emigrarono verso il nord, abbandonando la loro patria. Alcuni si stabilirono nei paesi poco più a nord, dove fondano alcune grandi città (come le Cascade di Torkyn nella Catena Wendariana); altri si recarono invece nel basso Norwold, dove entrarono in alleanza con le locali tribù di lupin Snoutzer Gnomici che vivevano nelle foreste; gradualmente si adatteranno allo stile di vita nei boschi e diverranno noti come gli gnomi delle foreste. Nelle Terre del Nord, l'invasione delle caverne degli gnomi ad opera dei coboldi e lo sterminio della loro razza aveva messo in crisi la popolazione halfling locale (discendente di schiavi importati dai Nithiani), che si erano appoggiati agli gnomi sin dalla loro liberazione dal giogo nithiano. Stretti fra i feroci gnoll, gli aggressivi coboldi ed i possenti giganti, gli halfling decisero di seguire i presagi inviati loro dagli Alti Eroi: essi comunicarono loro che nella patria perduta degli Antaliani, nel profondo nord, un clan di halfling stava subendo enormi sofferenze e minacciava di scomparire; se essi lo avessero aiutato, assieme avrebbero potuto costruire una nuova patria che sarebbe stata per sempre prospera. Guidati dalla profezia e dal loro eroe Usamigaras, gli halfling si misero in marcia dalle Terre del Nord e, attraversando i pericoli del Norwold, vennero diretti dagli Alti Eroi fino alla foce del fiume Orso Bianco. Qui si ricongiunsero coi loro simili, rimasti dopo la caduta della locale colonia nithiana, e li aiutarono a ricostruire una loro patria. Venne così fondata la Contea di Leeha. Contemporaneamente, nel corso del millennio passato dai tempi dell'invasione della Grande Orda di Loark, le culture umane antaliana e vantaliana sopravvissute al massacro ed alla miseria avevano mutato profondamente la loro cultura. Le tribù di sangue vantaliano che si erano ritirate nell'interno del Norwold e che già possedevano una cultura diversa dai loro cugini

antaliani svilupparono una cultura semi-nomade basata sul predominio dei più forti e sulla guerra; stretti com'erano fra tribù di giganti ed umanoidi ostili ed i grandi draghi delle montagne, questi individui divennero gente feroce e spietata, il cui stile di vita venne per più versi condizionato dai contatti con le culture umanoidi. Essi cominciarono a chiamarsi Vatski, maturarono un proprio linguaggio, una propria mitologia e divennero noti come un gruppo di tribù barbare crudeli, spietate ed implacabili in battaglia. I superstiti antaliani del Norwold centrale, invece, costretti ad abbandonare il loro stile di vita sedentario dalle circostanze, si trasformarono in una serie di clan e tribù semi-nomadi che viveva di caccia e raccolta nelle grandi foreste. Essi mantennero parecchie delle loro antiche usanze antaliane – come la venerazione di un pantheon simile – ma, vivendo in stretto contatto con la natura, maturarono sempre più un atteggiamento di rispetto e venerazione per questa ed i suoi rappresentanti, i druidi. Anch'essi vennero considerati barbari dai successivi esploratori del Norwold, ma più amichevoli e ragionevoli dei loro vicini Vatski. I clan antaliani che erano sopravvissuti a nord della Grande Baia, invece, vennero assorbiti dalle migrazioni di tribù neathar che dalla Borea si erano spostate qui sperando di trovare scampo dalle scorrerie delle orde umanoidi. La cultura di questi Antaliani sedentari si mescolò a vario livello con le usanze nomadi dei Neathar boreani, generando una pluralità di risultati ancor oggi visibile presso i Viaskoda di queste regioni, le cui tre Bandiere sono il frutto delle unioni fra Antaliani e Neathar che avvennero in questo periodo.

La parabola di Alinor

Man mano che si allargava la sfera d'influenza del sempre più vasto ed opulento Impero Alphatiano, anche il Norwold cominciò ad essere contemplato come una possibile fonte di bottino e meta di conquiste. Così, nel 125 PI il Principe Alinor, un potentissimo mago figlio minore del re di Haven, essendo destinato a non ereditare il trono, decise di ricavarci un proprio reame nelle terre selvagge del Norwold. Col denaro derivantegli dai suoi possedimenti e con l'aiuto del padre che sperava così di guadagnare una colonia per il proprio regno, mise insieme una nutrita schiera di seguaci: semplici pionieri, mercenari ben armati, guardie del corpo e

colleghi maghi, avventurieri e tecnici esperti della logistica, dell'edilizia ed di ogni sorta di campo necessario. Alinor confidava soprattutto nelle sue vaste conoscenze magiche e in una portentosa verga della vittoria in suo possesso per assicurarsi il successo dell'impresa. A bordo di una flottiglia di navi volanti, il Principe Alinor partì così per la sua spedizione. Le armate di Alinor sbarcarono nella penisola di Alpha, dove venne fondata la colonia di Capo Alpha, un insediamento portuale dove attraccare le navi coi viveri, le vettovaglie, i materiali, e da usare come testa di ponte. Nel giro di pochi anni, grazie alle potenti magie di Alinor, i suoi eserciti si fecero largo fra le tribù barbare delle zone circostanti, assicurandosi vasti domini sulla costa della Grande Baia sia a nord che a sud-ovest della penisola, lungo la valle del Fiume della Sciabola. Alinor battezzò questo nuovo reame Alpha e fece costruire una grande città-porto all'altezza del collo della penisola di Alpha, con un suo grande palazzo che dominava l'intera città e dal quale intendeva governare a lungo; molti altri insediamenti vennero fondati e molti nobili alphetiani immigrarono in questa regione per accaparrarsi nuove terre (il più meridionale fra i palazzi costruiti in questo periodo si trovava alla foce del Fiume della Sciabola). La politica espansionistica ed aggressiva dell'Alpha e la necessità di numerosi schiavi per attuare le opere di costruzione che Alinor aveva in mente, portarono contro il reame sempre più nemici: le tribù umane indigene, gli umanoidi, infine persino i draghi dei Denti del Drago. Grazie alle sue possenti magie, Alinor riuscì inizialmente a trionfare, ma i draghi attaccavano spesso in modo molto rapido e distruttivo, ed il principe non riusciva a trovarsi ovunque nel momento giusto. Le meschine rivalità ed inimicizie che opponevano l'Haven alla corte imperiale alphetiana, dove lo scellerato imperatore Kerothar IV spendeva immani quantità di denaro nella preparazione del millennio del suo impero, impedirono l'invio costante ed efficace di aiuti imperiali ad Alinor. La situazione si fece veramente critica attorno al 40 PI, quando i draghi effettuarono il primo attacco contro la stessa capitale dell'Alpha. Alinor decise di chiudere una volta per tutte la partita coi draghi: dopo assidue ricerche nelle biblioteche alphetiane e nel piano della Vecchia Alphetia, egli si dedicò all'elaborazione di

un incantesimo epico che avrebbe dovuto distruggere l'intero tratto dei Denti del Drago dove vi era la maggior concentrazione di draghi, seppellendo i grandi rettili sotto le rovine delle loro tane. Dopo anni di scontri a malpartito contro i feroci draghi, egli scoprì infine l'incantesimo che cercava ed iniziò il lungo rituale per lanciarlo. Purtroppo per lui, i draghi vennero in qualche modo a sapere del suo intento e sferrarono il più violento attacco contro la capitale dell'Alphia che si ricordasse a memoria di vivente: Alinor, colto alla sprovvista nel suo palazzo, non riuscì a completare la magia correttamente e le energie magiche rilasciate dal suo incantamento agirono in modo opposto al previsto, facendo innalzare dalla terra un'aspra catena montuosa sotto il suolo della capitale. Il porto della città si insabbiò, gran parte della città sprofondò nella terra o venne travolta e distrutta, mentre il palazzo del principe venne sommerso dalla cresta montuosa e sepolto lì sotto; nacque così la catena montuosa nota come la Cresta di Alinor (33 PI). Alinor stesso rimase schiacciato dalle macerie del suo palazzo mentre cercava di afferrare disperatamente la sua verga della vittoria, ultimo simbolo dei suoi passati successi. Senza la protezione del suo potente signore, la popolazione del resto del regno restò indifesa nei confronti non solo dei draghi, ma anche delle tribù barbare e umanoidi locali, le quali, udita la notizia della distruzione della capitale, attaccarono vendicativamente coloro che li avevano cacciati dalle loro terre e ridotti in schiavitù. Nel giro di tre decenni (33-0 PI) la maggior parte degli insediamenti alphatiani fu distrutta e rasa al suolo, oppure venne conquistata da barbari ed umanoidi; anche quelle comunità che sopravvissero, nel migliore dei casi si ridussero a minuscoli villaggi. Alla parte di popolazione alphia che non era riuscita a fuggire in tempo venne riservato lo stesso trattamento che essa stessa aveva riservato ai barbari: la schiavitù e la dispersione. Soltanto un insediamento, quello di Capo Alpha, riuscì a sopravvivere come città, e venne risparmiato dalla furia dei draghi. La città fu talmente scossa dai terremoti causati dal fallimento dell'incantesimo di Alinor che gran parte delle sue fortificazioni e dei suoi edifici maggiori crollò, ma l'innalzamento della nuova catena montuosa che separava la penisola dal resto della costa se non altro la protesse dalle incursioni dei barbari. Negli anni seguenti la caduta dell'Alphia, la città riallacciò labili

contatti con l'Impero Alphatiano, che tuttavia si disinteressò dell'immiserita Capo Alpha, sfruttandola solo di quando in quando come base di frontiera per il commercio di pellicce.

La penetrazione thyatiana e nordrese

Il sorgere di una nuova potenza espansionista nel Mondo Conosciuto, l'Impero Thyatiano, ebbe ripercussioni anche sul Norwold, dal quale l'imperatore Zendrolion I desiderava distogliere definitivamente l'influenza alphatiana. In seguito ai buoni rapporti di alleanza maturati durante la thyatiana Lotta per la Libertà (2-0 PI) ed ai rapporti di amicizia di molti Jarl con l'imperatore thyatiano Zendrolion I, a partire dal 5 DI circa gli Ostlandesi condussero assieme ai Thyatiani una serie di campagne di colonizzazione per fondare insediamenti commerciali e strategici lungo la costa del Norwold, in genere piccole città o rocche, dove in mezzo alla maggioranza norwena sussisteva una piccola ma influente enclave politico-mercantile thyatiana. Queste colonie erano diramazioni di questo o quel clan ostlandese, governate da figli o parenti dei singoli capi guerrieri; pertanto, dopo una o due generazioni, esse diventavano completamente indipendenti, con a capo una dinastia propria e prive di alcun rapporto di sudditanza nei confronti del clan di origine. Su alcune di queste modeste città-fortezza, l'Impero Thyatiano mantenne un dominio più stretto (in genere si trattava di quelle più strategiche), con un proprio rappresentante. Uno di questi insediamenti venne costituito dai Thyatiani sul sito di Capo Alpha, il passato insediamento alphatiano in pieno declino, che i Thyatiani conquistarono nel 12 DI e dotarono di fortificazioni e di un discreto porto. L'imperatore alphatiano Alphas VI protestò contro questa violazione del Trattato di Edairo, ma ricevette da Zendrolion I una risposta beffarda: i violatori del trattato erano gli Alphatiani, dal momento che Capo Alpha come insediamento già esisteva al momento della firma del trattato (il che, secondo Zendrolion I, contribuiva a renderlo nullo) e comunque prima che fossero arrivati i Thyatiani. Ma anche la presa thyatiana su questi territori del nord non riuscì a consolidarsi facilmente. Nel 14 DI insorsero spiacevoli dissapori, forse suscitati dall'influenza alphatiana, fra parecchi capi ostlandesi e Thyatis; la situazione degenerò rapidamente e molti Jarl giunsero ad appellarsi all'Impero Alphatiano contro l'alleato di

qualche anno prima, e a dare inizio ad azioni di guerra contro l'Impero Thyatiano. Le veloci navi ostlandesi colpirono soprattutto le coste del Norwold, distruggendo le posizioni thyatiane (Capo Alpha venne distrutta nel 15 DI); il denaro alphantiano contribuì a finanziare queste scorrerie. La reazione thyatiana fu tuttavia rapida e capillare: la flotta ostlandese in breve tempo venne annientata, gli jarl riottosi catturati e sostituiti con sovrani filothyatiani; in breve Thyatis instaurò una sorta di protettorato indiretto sui clan delle isole ostlandesi (16 DI). L'Impero Thyatiano riprese il possesso diretto degli insediamenti fondati anni prima sulla costa del Norwold, ma non si spise più a nord dell'Isola dei Trichechi, data la difficoltà di proteggere quelle basi dagli Alphantiani e dai barbari locali; l'interesse principale di Thyatis diventò infatti quello di mantenere delle basi soprattutto per sorvegliare l'ingresso del Mare dell'Alba Occidentale e tenervi fuori gli Alphantiani. Il dominio thyatiano sarebbe pertanto limitato alle zone costiere (anche a causa della formazione del reame di Akra), pur estendendosi per circa tre secoli (5-328 DI). In questo stesso periodo (50-300 DI), grazie alla ripresa demografica del loro popolo, i Norduresi iniziarono la loro graduale espansione verso nord; nel giro di un paio di secoli, i loro pionieri si erano spinti fino alla baia di Oceansend, commerciavano coi Thyatiani e coi Norweni ed i loro clan fondarono fattorie, rocche e villaggi in tutta questa regione. Contemporaneamente, anche molti halfling provenienti dal sud (ultimi clan rimasti nelle Terre del Nord e nel Nordurland) si insediarono nel Norwold, stanziandosi fra le comunità umane oppure andando ad aumentare la popolazione di Leeha. Anche alcuni pionieri nani provenienti dalla Casa di Roccia esplorarono le montagne del Norwold in questi secoli, e scoprirono che esse ospitavano ricchi depositi di minerali e metalli. Molti condussero in questi monti le proprie famiglie, e costituirono col passare degli anni propri clan, che si stabilirono in più punti delle catene montuose del Norwold, soprattutto nel tratto centrale della Catena Finale (200-500 DI). In genere questi nani erano in ottimi rapporti con gli abitanti umani civilizzati della regione, mentre tendevano a stare alla larga dai barbari. Verso il 200 DI l'influenza thyatiana sugli jarl ostlandesi cominciò a scemare; molti di essi si avvicinarono progressivamente ad Alphantia e

cercarono la protezione alphantiana contro l'impero rivale, le cui ingerenze divenivano di decennio in decennio sempre più intollerabili. Grazie a questi sviluppi aumentò l'influenza alphantiana nel Mare dell'Alba Occidentale, tanto da permettere all'impero la fondazione di colonie in Alasiya molto vicine a quelle del rivale thyatiano (250 DI). Il crollo dell'influenza thyatiana nel Norwold avvenne circa mezzo secolo dopo, all'indomani dello scoppio della guerra civile nell'impero (313-320 DI). Mentre generali e politici si contendevano il controllo del trono e combattevano fra di loro, Alphantia colse l'occasione per lanciare un'offensiva contro il rivale (316-328 DI). Durante la lunga guerra che seguì, Thyatis perse le sue colonie norwoldesi, saccheggiate e distrutte dagli Alphantiani, oppure conquistate dai barbari locali alleati con Alphantia o decisi a reagire alla penetrazione thyatiana. Alla fine della guerra la presenza thyatiana nel Norwold meridionale era annientata ed il Mare dell'Alba Occidentale finalmente aperto alla penetrazione alphantiana. Ora l'iniziativa per iniziare l'espansione nel Norwold era nuovamente tornata ad Alphantia, che tuttavia impiegò oltre un secolo per concretizzare ancora una volta i suoi tentativi di penetrazione nel Norwold (anche a causa della presenza del reame di Akra). Viceversa, ci sarebbero voluti quasi altri seicento anni prima che le forze thyatiane rimettessero piede in questa regione.

Le Streghe dei Ghiacci ed il dominio di Akra

Nel 112 DI una giovane sacerdotessa Vatskiy di Marzanna (nome con il quale l'Immortale Hel è conosciuta presso i Vatski) dalle innate capacità magiche, di nome Akra, venne cacciata dalla sua tribù essendo stata accusata di averne ammaliato il capo. Durante il suo esilio si imbatté per caso nelle rovine di un insediamento alphantiano risalente ai tempi di Alinor; esplorandolo, scovò un deposito di antichi tomi magici appartenuti a qualche grande mago dell'epoca – forse ad Alinor stesso. Con l'ausilio della sua patrona Immortale, ella perfezionò ed ampliò i suoi poteri magici, divenendo molto potente nel padroneggiare le magie legate alle energie fredde. Dopo anni passati a raccogliere seguaci ed a studiare la magia dei ghiacci, Akra riunì attorno a sé una confraternita segreta di streghe, tutte seguaci di Marzanna ed esperte delle energie fredde (136 DI). Akra ottenne anche l'aiuto di un enorme drago bianco di nome Quesa. Questa Sorellanza delle Streghe cominciò ad estendere la sua influenza su molte tribù

Vatskiy e norwene, e ad arruolare al suo servizio umanoidi, creature dei ghiacci, giganti e draghi bianchi allo scopo di impadronirsi del Norwold intero. Akra stabilì la sua residenza nella Caverna di Ghiaccio, un anfratto gelato nelle profondità del Massiccio di Quesa. Unendo l'influenza della sua Sorellanza ai suoi vasti poteri magici ed alla forza delle sue armate, Akra infine sferrò il suo attacco al Norwold ed impose il suo dominio su gran parte del Norwold centro-settentrionale, proclamandosi Regina-Strega del Norwold (164 DI). Clan di giganti del gelo e gruppi di draghi bianchi sottomisero al volere di Akra le tribù degli Jääkansa e dei Viaskoda, altre tribù norwene e Vatskiy caddero sotto il controllo delle sue streghe e progressivamente Akra divenne signora di gran parte del Norwold. Solo le tribù dei Vatskiy meridionali, dei Norweni orientali e i clan draconici dei Denti del Drago continuarono ad opporsi al suo dominio. Akra usò le sue potenti magie per trasformare il Norwold in una landa ghiacciata in onore della sua patrona Marzanna; tempeste di neve e tormenti imperversarono per mesi e mesi anche nelle zone del Norwold centrale, mentre sui picchi montuosi si formarono ghiacciai che divennero il rifugio di creature quali yeti, giganti del gelo e draghi bianchi. La presenza di questa forza ostile nel Norwold limitò fortemente la penetrazione thyatiana nel periodo concomitante, e la costrinse a restare circoscritta alle coste. Ma il dominio tirannico e spietato di Akra era destinato a suscitare una vasta alleanza dei suoi nemici contro di lei. Col passare del tempo, gruppi di sciamani e sacerdoti appartenenti alle tribù che si opponevano alla Regina-Strega misero assieme le proprie forze per respingere la perfida signora dei ghiacci (322 DI). Dopo anni di battaglie alla periferia del suo dominio, un gruppo di tre ambiziose streghe facenti parte del seguito di Akra – Mequisa, Bethidia e Chasandri – si ribellarono a lei e, con l'ausilio di sacerdoti e guerrieri provenienti dalle tribù ostili ad Akra, intrappolarono la Regina-Strega nella sua dimora e la uccisero definitivamente; il drago bianco Quesa restò intrappolato nella Caverna di Ghiaccio a causa di un potente sortilegio operato dalle tre streghe ribelli, che gli impediva di allontanarsi da essa (336 DI). Il dominio di Akra si frantumò rapidamente, le tribù umane ed umanoidi riacquistarono la libertà mentre si scatenava la controffensiva ai danni delle creature dei ghiacci che erano state seguaci di Akra. Le streghe membre della Sorellanza vennero braccate per ogni dove e

sterminate; alcune sopravvissero e si diedero alla macchia, perdendo i contatti con le loro compagne. Le tre streghe che avevano contribuito alla caduta di Akra presero dimora nel Monte Crystykk, a nord della famigerata Caverna di Ghiaccio da dove aveva signoreggiato la Regina-Strega. Esse divennero una sorta di protettrici dei segreti di Akra, chiusi assieme a Quesa nella Caverna di Ghiaccio, e delle tribù umane del Norwold contro l'eventuale risorgere di minacce simili e contro la rinascita della nefasta Sorellanza. Col passare del tempo il terzetto assunse il ruolo di protettrici del Norwold intero e divennero note come le Streghe di Crystykk, autrici di profezie, sagge e sorta di oracolo della volontà degli Immortali. Il feroce drago bianco Quesa restò vincolato alla Caverna di Ghiaccio dalle magie delle Streghe di Crystykk; col tempo egli riuscì tuttavia a forzare questi incantamenti, il che gli permise di allontanarsi per alcuni periodi dalla Caverna di Ghiaccio alla quale la sua anima restava misteriosamente legata. Nei secoli seguenti Quesa riuscì a ricostituire un piccolo regno di terrore attorno alla Caverna di Ghiaccio: la montagna dove dimorava divenne nota come il Massiccio di Quesa, e diverse tribù di Viaskoda del Vessillo Bianco ed umanoidi locali vennero soggiogate da questo feroce essere, e costrette ad inviargli tributi e sacrifici e servendolo nella speranza di placare la sua ira.

Gli Alphatiani nel Norwold

Con la scomparsa del dominio thyatiano e la dissoluzione del pericoloso reame di Akra, il Norwold presentava un vuoto di potere nel quale non tardò ad inserirsi l'Impero Alphatiano, desideroso di riprendere una politica espansionistica dopo gli scacchi subiti nei secoli passati dal vicino thyatiano. L'imperatore alphatiano Volospin III intraprese il primo tentativo di colonizzazione del Norwold dopo la caduta dell'Alphia, cinque secoli prima; lo scopo era quello di fondare una colonia che rifornisse di materie prime (metalli preziosi, legname) la madrepatria e potesse eventualmente fungere nei decenni successivi da tenaglia per schiacciare il Mondo Conosciuto da nord. Sfruttando la concentrazione degli interessi e dell'impegno thyatiano sull'Isola dell'Alba, gli Alphatiani prepararono la spedizione con cura; si decise di installare una testa di ponte alphatiana nella Grande Baia, alla foce del Fiume della Sciabola. La pianificazione e la debolezza dei clan e delle tribù

locali favorirono la riuscita dell'impresa, che nel giro di pochi anni condusse alla fondazione di alcuni insediamenti alphetiani sulle sponde sud-orientali della Grande Baia e nella penisola di Alpha (450-460 DI). La colonia alphetiana principale fondata alla foce del Fiume della Sciabola, Volonir, divenne subito un insediamento di dimensioni importanti, dotato di difese magiche e punto di partenza per le forze imperiali dirette a controllare la valle del Fiume della Sciabola. Deciso a rafforzare con questa conquista il prestigio della sua dinastia, Volospin III fece trasferire forti somme di denaro imperiale nella nuova colonia norwoldese affinché si potesse provvedere più prontamente ai bisogni suoi e dei suoi abitanti; alcune antiche rovine risalenti all'epoca di Alinor vennero recuperate e trasformate in depositi del tesoro. Dopo il consolidamento dei domini costieri, venne organizzata una vasta campagna militare, mirante ad estendere i domini alphetiani oltre la valle del Fiume della Sciabola. La campagna (495-507 DI), affidata ad un capace generale, procedette bene, con la conquista di numerosi avamposti norweni locali e la dispersione delle tribù norwene ostili. In questi scontri gli Alphetiani si fecero tuttavia nemici gli elfi delle vicine Case nei Boschi e soprattutto i loro protettori, i draghi dei Denti del Drago, che ricordavano il tentativo espansionistico del folle alphetiano Alinor, avvenuto mezzo millennio prima. D'altro canto in patria gli oppositori della dinastia imperiale non vedevano di buon occhio il rafforzamento dell'imperatore, soprattutto quando si scoprì che Volospin III aveva trasferito parte del tesoro imperiale nei suoi forti norwoldesi, senza il permesso del Gran Consiglio, un fatto che lo espose ad accuse di furto ai danni dell'erario. Mentre in Alphetia infuriava lo scandalo e veniva bloccato ogni fondo dedicato alla campagna militare nel Norwold, le tribù norwene si riunirono e marciarono in un disperato contrattacco contro l'esercito alphetiano, privo di rifornimenti e disperso in una vasta zona. Le armate imperiali, abbandonate a se stesse a causa del veto imposto dal Gran Consiglio sulla continuazione della campagna, vennero respinte sulle sponde del fiume Sciabola, dove, in una grande battaglia, l'esercito alphetiano venne massacrato e lo stesso generale maledì la regione del fiume, dove precipitò con la sua magica spada (507 DI). L'attacco venne continuato dai draghi, che assalirono in forze e con tutta la loro furia la città alphetiana di Volonir e

costrinsero il personale imperiale, le truppe alphetiane e gli abitanti a fuggire dalla regione (509 DI). Volospin III non si diede per vinto e convinse il Gran Consiglio dell'importanza del Norwold, riuscendo a strappare ai suoi oppositori l'invio della flotta imperiale nel Norwold per recuperare la colonia prima che tutti i fondi spesi andassero perduti invano; la grande flotta venne tuttavia affrontata dai draghi ed annientata nelle acque della Grande Baia (510 DI). Dopo questo insuccesso, la cui colpa venne fatta ricadere sull'imperatore, la campagna del Norwold venne abbandonata ed il progetto di creazione di un nuovo regno in breve fu accantonato. Nel giro di mezzo secolo (510-560 DI), le posizioni alphetiane vennero quasi tutte abbandonate, distrutte dai draghi o conquistate dai Norweni; in alcuni casi la fuga degli Alphetiani fu così precipitosa davanti ai nemici che essi furono costretti ad abbandonare addirittura in alcuni forti parte del tesoro imperiale (che, secondo le leggende norwene, giacerebbe ancora in qualche forte abbandonato della regione).

Crescita e sviluppo

Ancora una volta, il Norwold o meglio, la sua natura selvaggia ed i suoi signori draconici, aveva respinto i conquistatori imperiali e conservato la sua libertà. Per altri tre secoli questa regione sarebbe stata ignorata dagli sguardi dei grandi imperi, impegnati altrove e l'uno contro l'altro. D'altro canto, la lontananza delle ambizioni imperiali diede ai popoli del Norwold quel tanto di respiro che era loro necessario per incamminarsi sulla strada della civiltà. Fu più che altro l'influenza culturale del Regno di Essuria, sorto nel VI sec. DI sull'Altopiano di Denagoth, a trasformare tradizioni ed usanze dei Norduresi del Norwold centro-meridionale e dei Vatskiy del Norwold centrale. Le abitudini feudali degli Essuriani ed i contatti sempre più frequenti di questo regno coi suoi vicini introdussero forme più o meno accentuate di feudalesimo anche fra i clan norduresi. Parimenti, il VII sec. DI fu il periodo che vide lo stanziamento di diverse tribù Vatskiy semi-nomadi nella vallata boscosa del fiume Ransarn, dove pian piano vennero costruiti villaggi e borghi; anche presso questi Vatskiy si insinuò la pratica feudale, in una forma tutta particolare ed autocratica, in cui il potere era egemonizzato dal ceto dei Boiari, i proprietari terrieri. Per effetto di queste trasformazioni, nei secc. VIII-IX DI nacquero le prime comunità costiere

degne di questo nome, ove approdavano commercianti norweni, norduresi, albigesi, thyatiani ed alphantiani. Nell'interno del Norwold meridionale, le necessità di spostarsi da un villaggio all'altro avevano fatto nascere le prime piste battute, percorse da mercanti norduresi, essuriani e vatski. I fiumi, da sempre le grandi vie di comunicazione che collegavano il Norwold centrale alla Grande Baia, venivano solcate sempre più dai battelli fluviali dei Vatskiy sedentari. L'incremento della ricchezza e dei traffici portò anche i suoi svantaggi, come gli attacchi da parte dei pirati ostlandesi a partire dal VI sec. DI; questi signori della guerra solitamente effettuavano veloci razzie contro le piccole comunità costiere, ma a volte si stanziavano nella zona coi loro guerrieri, costituendo jarl e propri villaggi. A subire più degli altri l'influenza civilizzatrice degli Essuriani furono i Norduresi – che cominciarono sempre più a designarsi come Heldannesi in seguito alle imprese di Heldann Haldis, all'inizio dell'VIII sec. DI. Presso questa gente, soprattutto presso quella che viveva nell'immediato nord della confederazione delle Terre Libere di Heldann, le usanze feudali attecchirono in modo decisivo, tanto che molti capoclan assunsero titoli di derivazione essuriana o thyatiana (baroni, conti e così via). Il crollo repentino del Regno di Essuria nella seconda metà del IX sec. DI non fermò questo processo; anzi, finì per consolidarlo quando entità sorte dal Regno di Essuria, come il Ghyr (nel lontano nord ovest) ed altri potentati heldannesi si proclamarono eredi della tradizione essuriana e ne rivendicarono il possesso. Viceversa, il centro-nord del Norwold restava una zona per lo più selvaggia; fatta eccezione per le comunità halfling ed elfiche, e per qualche villaggio ex alphantiano o norweno sedentarizzato sotto l'influenza alphantiana, lo stile di vita prevalente era ancora il semi-nomadismo dei Vatskiy e delle più numerose tribù norwene, a fianco delle quali convivevano numerose tribù di umanoidi e giganti. A nord della Grande Baia i Viaskoda, gli Jääkansa ed i Vaeltajat conducevano la loro vita tradizionale come sempre, angustiati dalle lotte contro gli umanoidi ed i giganti del gelo. Su tutto vigilavano i guardinghi ma riservati occhi dei draghi dei Denti del Drago, depositari di un potere che gli umani, di fronte al progressivo disinteresse dei draghi per le faccende umane, sembravano iniziare a dimenticare ed a considerare mera leggenda. Tutto considerato, il Norwold restava comunque un paese estremamente frammentato. Non ci sarebbe voluto

molto perché altre potenze circostanti si accorgessero di questa frammentazione e, una volta libere da altre preoccupazioni, si lanciassero ancora una volta in un tentativo di colonizzazione e conquista del Norwold, barbaro ma ricco di risorse naturali.

Il ritorno della Regina-Strega

Il IX sec. DI vide anche il risorgere di un'antica, sopita e dimenticata forza malefica del Norwold. Una delle ultime discendenti delle Streghe dei Ghiacci seguaci di Akra, una norwena di nome Frota, riuscì a penetrare le magie delle Vecchie di Crystykk ed a scoprire i segreti lasciati dalla defunta Akra nella sua antica dimora nel Massiccio di Quesa, la Caverna di Ghiaccio. Con l'aiuto del drago bianco Quesa, ex alleato di Akra, Frota riuscì a risvegliare lo spirito di Akra ed a richiamare l'anima della Regina-Strega dall'oltretomba, venendone posseduta (846 DI). La rediviva Regina-Strega iniziò a radunare al suo seguito un cospicuo numero di creature dei ghiacci nei Monti Ljallenvals, nella speranza di riprendere il suo sogno di dominio sul Norwold laddove era stata ad abbandonarlo secoli fa. Dentro il corpo posseduto di Frota, ella venne aiutata da un grande drago bianco di nome Niveous. Grazie alle sue potenti magie ed alla manodopera delle tribù umanoidi locali, la novella Akra fece edificare un possente castello di ghiaccio nei Monti Ljallenvals, battezzato la Tomba di Ghiaccio. Negli anni seguenti Frota riuscì ad estendere la sua influenza, radunando giganti del gelo, yeti e draghi bianchi al suo comando e sottomettendo le popolazioni del Norwold settentrionale, i Viaskoda e gli Jääkansa. Congelando la Grande Baia grazie alle sue potenti magie, Frota poté espandere il suo regno di terrore anche a sud della Grande Baia, riducendo in schiavitù le tribù norwene e con esse molti villaggi e possedimenti isolati. Dopo anni di tirannia, il dominio di Frota crollò quando la ribellione dei popoli ad essa soggetti sconfisse le sue armate, liberando il Norwold settentrionale e costringendo la strega a ritirarsi nella sua fortezza della Tomba di Ghiaccio. Nella battaglia finale, affrontato da potenti magie, lo spirito di Akra venne costretto ad abbandonare il corpo di Frota e fu finalmente distrutto (874 DI). Il suo "ospite" Frota tuttavia sopravvisse e riuscì a sfuggire alla riscossa dei popoli del Norwold; dal suo nascondiglio nella Tomba di Ghiaccio, ella continuò a meditare la vendetta contro il Norwold ed i suoi abitanti,

cercando di escogitare un nuovo modo per soddisfare il sogno delle Streghe dei Ghiacci e della loro patrona Immortale Marzanna. Questi rivolgimenti avevano lasciato dietro di sé il caos nel Norwold già diviso. In questo vuoto di potere si sarebbero prepotentemente inseriti, ancora una volta, i Thyatiani e gli Alphatiani, questa volta quasi contemporaneamente, segnando così l'inizio della storia del Norwold contemporaneo.

Aline Sigbertsdatter e la fondazione di Oceansend

La storia della città di Oceansend è strettamente legata a quella della sua fondatrice, l'eroina thyatiana Aline Sigbertsdatter. Figlia di due gladiatori, la madre heldannese Sigbert ed il padre thyatiano Apollus, Aline rimase orfana di entrambi i genitori ancora giovane quando essi morirono combattendo nell'arena, poco tempo l'uno dall'altra. Suo zio paterno, un devoto sacerdote di Vanya, curò la sua educazione e la formò con ideali di gloria e grandezza. Divenuta adulta, si unì alla Sorellanza della Spada e quindi ad un gruppo di avventurieri col quale compì numerose imprese nel Mondo Conosciuto e nel Norwold, stabilendo in questo periodo legami di amicizia con molti clan heldannesi e tribù norsene del freddo nord. Ritornata in patria nei turbolenti anni di fine secolo, prese parte alla guerra civile in atto nell'impero (896-898 DI) e si schierò dalla parte dell'imperatore Gabrionius III, distinguendosi al suo fianco per la saggezza dei suoi consigli ed il suo valore in battaglia. Riconquistato il trono, Gabrionius III le promise che nei prossimi anni si sarebbe adoperato per concederle il permesso di installare una colonia thyatiana nel Norwold, della quale sarebbe divenuta governatrice. L'imperatore non poté adempiere questa promessa a causa della sua morte improvvisa, ma suo figlio ed erede, Gabrionius IV, decidendo di dare inizio ad una nuova epoca di espansionismo thyatiano, mise a disposizione di Aline truppe e risorse per la fondazione della tanto agognata colonia. Ad Aline fu affidata l'organizzazione dell'intera spedizione colonizzatrice: la scelta del sito opportuno, la sua difesa, la cura degli approvvigionamenti. Benché avesse forze sufficienti al suo servizio per costringere le popolazioni indigene ad accettare l'installazione di una colonia thyatiana ovunque desiderasse nel Norwold, Aline scelse una riparata baia del medio Norwold, protetta da alte scogliere e da una catena di isole antistanti; in questa zona si trovavano alcuni dei clan heldannesi alla quale ella si era maggiormente

legata durante i suoi anni di avventuriera, e ad essi si rivolse per ottenere diplomaticamente la loro alleanza ed il consenso alla costruzione di una colonia thyatiana in quel tratto di costa. Fu così che furono poste le fondamenta della città di Oceansend (900 DI), che Aline provvide a dotare subito di adeguate fortificazioni per difenderla da possibili ritorsioni alphatiane o attacchi pirateschi. La città crebbe in fretta, ma grazie alla guida di Aline in modo ordinato e coerente. Fu favorita l'immigrazione non solo da Thyatis, ma anche dall'Ostland e dalle circostanti terre del Norwold: molti Heldannesi e Norseni decisero di iniziare una nuova vita in città. Grazie ai legami con le popolazioni indigene, molte merci cominciarono a fluire in Oceansend dall'entroterra del Norwold, soprattutto metalli, pellicce e legname, e la città divenne un importante emporio commerciale dove si scambiavano i prodotti norwoldesi con le merci del sud. Quando le tensioni crebbero ed il Processo del Norwold fece scoppiare la Guerra degli Acquitrini fra Thyatis e l'Alphatia (904-912 DI), Aline preparò la sua Oceansend a svolgere il suo ruolo nella guerra. Sebbene le battaglie principali venissero combattute sull'Isola dell'Alba, la neofondata città dovette sostenere un attacco alphatiano via mare, che venne respinto con gravi perdite; in seguito, l'esercito oceansendese si scontrò con successo coi piccoli potentati alphatiani che permanevano nella regione a nord della città. La conclusione della guerra, vittoriosa per Thyatis, sancì che il Norwold centro-meridionale (da Oceansend verso sud) apparteneva alla sfera d'influenza thyatiana. Negli anni seguenti Aline potenziò ulteriormente le infrastrutture e le fortificazioni cittadine, trasformando Oceansend in una grande città-fortezza dove le tradizioni del sud si mescolavano con la cultura dei popoli del nord. Dal successore di Gabrionius IV, Gabrionius V, la colonia venne elevata al rango di granducato e resa autonoma dall'amministrazione imperiale. Dopo qualche altro anno di governo saggio ed avveduto, Aline, dopo che l'Immortale Vanya le apparve in sogno e le rivelò la via da seguire per raggiungere l'Immortalità, abdicò il governo della città in favore di suo figlio Olaf e partì per mai più ritornare. La sua memoria venne onorata con monumenti, riti e festività dagli abitanti di Oceansend.

La crescita di Oceansend e la conquista dell'indipendenza

Sotto il governo di Olaf, Oceansend estese la sua influenza sulle isole dei Cani e dei Trichechi, divenendo il perno del controllo thyatiano del Norwold centro-meridionale e dominando le rotte commerciali che passavano dal Canale di Helskir. Nell'Isola dei Trichechi venne anche fondato un nuovo insediamento, che venne battezzato Whitehall e che rappresentò una sorta di postazione avanzata di Oceansend nel Mare Alphatiano. La città stabilì anche ottimi rapporti con i clan nanici dei Monti della Catena Finale e con alcune vicine Case nei Boschi elfiche. Oltre dieci anni dopo, Aline, sempre seguendo i presagi della sua patrona Vanya, fece ritorno ad Oceansend. Le era stato predetto che un suo secondo figlio, che doveva nascere in quella città, avrebbe brillato per gloria e dominio nel futuro. Sotto il falso nome di Liena, Aline si legò ad un famoso costruttore navale di Oceansend, l'heldannese Tor, che le diede un figlio battezzato Thrainkell Torson nel 938 DI. Liena diede altri figli a Tor, ma allevò sempre Thrainkell con particolare cura, ritenendolo il destinatario della profezia avuta da Vanya. Quando quest'ultimo raggiunse la pubertà, Liena ritenne compiuto il suo destino ad Oceansend, e continuò a seguire il sentiero verso l'Immortalità, intraprendendo un viaggio nel tempo per contemplare il futuro dei suoi discendenti. Frattanto Oceansend era cresciuta in importanza sempre più, divenendo la città principale del nord. Sebbene fedele all'Impero Thyatiano, il debole governo e l'amministrazione poco pervasiva di Gabrionius V avevano favorito la nascita di un'identità locale in Oceansend, che riconosceva sempre più le sue peculiarità nordiche rispetto alla cultura imperiale. Durante questo periodo alcuni clan nanici del nord-ovest e clan elfici del sud-ovest passarono spontaneamente sotto la protezione della città, la quale fu teatro anche di una stabile immigrazione di halfling dal sud e da Leeha. Sempre in questo periodo, il clan nanico del Rifugio Tempestoso divenne uno stabile alleato di Oceansend. La guerra fra Thyatis e Alphatia scoppiò nuovamente nel 959 DI; mentre le difese thyatiane nell'Isola dell'Alba centrale venivano travolte e le forze nemiche si preparavano a sferrare il possente Assalto a Cuneo contro la Città di Thyatis stessa, Oceansend radunò le proprie forze ed attaccò i piccoli possedimenti alphatiani che restavano a nord del suo

territorio; questi furono perlopiù conquistati, i loro castelli abbattuti, i loro signori costretti ad abbandonarli od a sottomettersi. L'Impero Alphatiano non era però disposto a tollerare oltre la presenza di una città thyatiana in posizione tanto strategica, e scatenò un'offensiva diretta alla sua conquista. La flotta alphatiana sconfisse quella oceansendese ed eserciti alphatiani occuparono Whitehall e le isole dei Trichechi e dei Cani, preparandosi all'attacco finale contro Oceansend stessa.

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, guerriero di 36° livello, 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. Ritenendo Thyatis sull'orlo della sconfitta, il granduca thyatiano decise che l'unico modo per salvare la sua città dalla rovina era quello di renderla indipendente dall'Impero Thyatiano e portarla quindi fuori dalla schiera dei nemici di Alphatia, dichiarandone la neutralità fra i due imperi. Egli pertanto abdicò in favore del proprio figlio Yarrvik, che proclamò l'indipendenza di Oceansend da Thyatis e venne acclamato suo primo re (960 DI). Re Yarrvik ottenne una breve tregua dagli Alphatiani, ormai concentrati sull'invasione del territorio metropolitano di Thyatis, concedendo loro il possesso momentaneo delle isole occupate. Poco dopo il fallimento disastroso dell'Assalto a Cuneo e l'ascesa al trono imperiale thyatiano di Thincol Torion (cioè Thrainkell Torson, il figlio oceansendese di Liena e Tor, l'ascesa del quale era stata favorita dalla sua ormai leggendaria madre), gli Alphatiani si trovarono improvvisamente sulla difensiva. Minacciando di schierarsi nuovamente con Thyatis, Yarrvik ottenne dagli Alphatiani lo sgombero delle isole di fronte alla sua città e la loro neutralizzazione (il che rese di fatto autonoma la città di Whitehall) e

contemporaneamente inviò messi a Thincol, il quale, istruito dalla madre (desiderosa che Oceansend conservasse la libertà), diede il suo assenso all'indipendenza ormai fattiva della città. La pace del 962 DI che pose fine al conflitto fra i due imperi sancì ufficialmente e definitivamente questa indipendenza di Oceansend riconosciuta finora da parole e patti temporanei. Grazie all'avvedutezza della sua condotta diplomatica ed amministrativa, il sovrano di Oceansend divenne noto come Yarrvik 'il Giusto'.

Due Imperi in lotta

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 regno di Yarrvik 'il Giusto'

Nei decenni seguenti Yarrvik ricevette in più occasioni i consigli di Liena, sempre in viaggio nel futuro della sua città per assicurarne la prosperità. Egli mantenne rapporti di buon vicinato con Thyatis e col suo congiunto, l'imperatore Thincol, ma non trascurò di stabilire patti anche con l'Impero Alphetiano, affinché fosse ben chiaro che l'indipendenza di Oceansend da Thyatis fosse effettiva e non una mera facciata. Thincol d'altro canto non accettò facilmente questa situazione e con l'andare del tempo operò pressioni sempre maggiori su Re Yarrvik affinché questi si decidesse a stringere un'alleanza con l'Impero Thyatiano – ma tutti i suoi sforzi furono vani di fronte all'ostinatezza di Yarrvik

ed alla sua obbedienza alla condotta politica indicatagli di volta in volta da Liena stessa. Nel 985 DI l'imperatrice alphetiana Eriadna ricominciò un progetto di espansione nel Norwold, procurandosi un'alleanza coi clan indigeni e creando nella regione le premesse per l'instaurazione di un effettivo dominio alphetiano. L'influenza alphetiana si estese rapidamente anche al Norwold meridionale, grazie ai legami che vennero stabiliti con alcuni signori heldannesi in funzione anti-heldannica e con la città di Landfall. Re Yarrvik osservava preoccupato questi sviluppi, e negli anni successivi sembrò sempre più maturare la decisione di un riavvicinamento a Thyatis. In quello stesso anno l'imperatore thyatiano Thincol, per frenare i progressi alphetiani nel Norwold, riaprì le ostilità col rivale imperiale, impegnando gli eserciti alphetiani sull'Isola dell'Alba. Nonostante in alcuni ambienti della corte alphetiana si parlasse di invasione di Oceansend, allo scoppio delle ostilità con Thyatis, Eriadna si adoperò in ogni modo per impedire il riavvicinamento di Yarrvik a Thincol, garantendo con dovizia di giuramenti e trattati la neutralità di Oceansend e la sua indipendenza. Alla sospensione delle ostilità fra i due imperi (992 DI), la trasformazione del protettorato norwoldese nel Regno del Norwold ed il suo affidamento all'autorità di Re Ericall (992 DI), il figlio di Eriadna, con notevoli margini di autonomia, rassicurarono ancor più Yarrvik: il nuovo sovrano, che governava da Alpha, era debole e distante, la sua autorità si poteva esercitare solo grazie alla collaborazione con le forze indigene e quindi Oceansend poteva mantenere la sua indipendenza e notevoli margini di mobilità politica, senza rischiare una guerra con Ericall o l'Impero Alphetiano.

Il regno di Ericall ad Alpha e il regno di Yarrvik ad Oceansend

Nel 992 DI, Ericall, secondogenito dell'Imperatrice di Alpha, Eridina la Saggia, venne incoronato Re del Norwold, Regno che tuttavia comprendeva soltanto la città di Alpha 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 Leeha, cittadina costiera che radunava i principali Clan di Halfling delle zone limitrofe.

Per Yarrvik, man mano che le sue idee su Ericall si avveravano negli anni successivi, vennero meno anche le necessità di rimanere relativamente vicini a Thyatis: l'impero guardava ancora con avidità la sua perduta colonia nel Norwold e, mentre l'Alphatia aveva demandato al debole Ericall la cura di una possibile alleanza o sottomissione di Oceansend col Regno del Norwold, Thincol non aveva desistito dai suoi propositi di strappare a Yarrvik un trattato di alleanza. La rottura fra Oceansend e Thyatis avvenne quando una spia thyatiana venne scoperta far parte del seguito di Re Yarrvik (997 DI); il sovrano rigettò come false tutte le presunte offerte di protezione di Thincol e diede inizio a colloqui diplomatici con Ericall (che da tempo sperava in un'alleanza con la potente città), dimostrandosi pronto a dichiararsi addirittura vassallo del Re del Norwold, a patto di poter conservare il suo titolo regio. I colloqui fra gli inviati di Re Yarrvik e quelli di Re Ericall furono lunghi e difficili. Thincol, rigettata la carta diplomatica, cominciò ad inviare in Oceansend numerose spie, per minare la popolarità di Yarrvik, carpire informazioni importanti e minare la costruzione di un'alleanza della città col Regno del Norwold. Infine venne raggiunto un accordo e nel 999 DI, in occasione dell'annuale Fiera di Primavera, Re Yarrvik inviò il proprio fratellastro Farian alla corte di Alpha per siglare il trattato di alleanza. Gli agenti di Thincol, che avevano ricevuto queste informazioni, tesero un'imboscata a Farian e lo rapirono, conducendolo a Thyatis (incidentalmente, col malcapitato si trovava anche il principe alphatiano Tredorian, fratello di Ericall; anche lui fu rapito in quest'occasione). Minacciando Yarrvik con la morte del fratellastro Farian, Thincol riuscì a far desistere il sovrano oceansendese dal suo progetto di alleanza con Re Ericall, ed a conservare la neutralità di Oceansend fra i due imperi.

Regni e Popolazioni del Norwold

Quanto segue è uno sguardo generale alla popolazione della regione del Norwold, che verrà approfondito nei capitoli dedicati ai singoli paesi di questa zona. Pertanto nella lista sottostante saranno indicate solo le razze rappresentate nel Norwold da almeno diecimila individui. Come più volte detto, il Norwold è una regione in gran parte selvaggia,

abitata da popolazioni barbariche, tribù di umanoidi e giganti o da possenti draghi. Solo l'ultimo secolo ha visto la civiltà penetrare con maggior decisione in questa regione, soprattutto sotto la spinta dei poteri imperiali thyatiano ed alphatiano. Pertanto anche le zone "civilizzate" sono caratterizzate da densità di popolazione molto basse: la gente tende a raccogliersi in piccoli insediamenti localizzati attorno a fonti di approvvigionamento di materie prime (foreste, fiumi, miniere) oppure nelle pianure coltivabili o sulle coste. Nelle zone più popolate, il Norwold presenta densità risibili (nelle pianure del meridione si arriva solo fino a 6 ab./kmq), mentre le zone più remote, come la tundra del nord, sono pressoché disabitate (0,1 ab./kmq). La popolazione umana "civile" può considerarsi limitata nell'area meridionale del Norwold, sulle coste della Grande Baia e lungo le sponde orientali di questa regione; in queste zone villaggi e borgate costellano qua e là il territorio, intervallate molto di rado da piccole cittadine di recente formazione. Viceversa, le popolazioni barbariche indigene o le tribù di giganti ed umanoidi popolano perlopiù l'interno del Norwold, attraversando le sue foreste e le sue catene montuose; il loro stile di vita è perlopiù nomade, ed i loro accampamenti o villaggi temporanei sono cosparsi in regioni molto ampie, ed assai lontani l'uno dall'altro. Benché selvaggia, questa regione vede la razza umana ancora maggioritaria (67,3%), sebbene non nelle forme in cui lo è nel Mondo Conosciuto; difatti buona parte di questi umani vive seguendo uno stile di vita considerato barbarico dalle nazioni più civili, non dissimile da quello degli umanoidi o di popolazioni come gli Ethengariani e gli Atruaghin del Mondo Conosciuto. I semi-umani (halfling, elfi, nani, e gnomi) mantengono nel Norwold una percentuale importante (7,1%), sebbene siano sparsi su vasti territori e non abbiano propri stati e reami (la Contea halfling di Leeha rappresenta un'eccezione a questa regola); ad essi si affiancano altre razze, cosiddette "quasi-umane", comprendenti ad esempio creature come i lupin o i rakasta, che intrattengono solitamente buoni rapporti sia coi semi-umani che coi più numerosi umani (2,6%). Molto più numerosi sono d'altro canto gli umanoidi (17%), sparsi in vari clan e tribù per tutto il Norwold ed in particolare nel vicino Denagoth; a loro vengono solitamente associati nell'immaginario comune gli ibridi mezzorchi e mezzogre (1,5%), che tuttavia spesso sono riusciti a ricavarsi un posto nella società umana. Il dominio

umanoide sulle terre selvagge è contrastato dai numerosi giganti (1,2%) e dai draghi i quali sono numericamente molto inferiori alle suddette razze, ma dotati individualmente di un potere molto più grande. Rilevante anche la percentuale di membri delle razze dei boschi (driadi, fate, uominalbero, hsiao e centauri), che se ne stanno lontani dagli umani e dalle altre razze, proteggendo i loro paradisi silvestri (0,8%).

• Umani: Gli umani sono la razza più numerosa anche nell'impervia ed inospitale regione del Norwold. Anche in questa zona del Brun la razza umana ha prodotto livelli e forme di civiltà diverse, che vanno dalle popolazioni indigene semi-nomadi del Norwold continentale agli immigrati civilizzati delle coste, giunti dal Mondo Conosciuto. La gente comune del Norwold effettua spesso una netta distinzione fra le culture umane barbariche (o "tradizionaliste", come si chiamano loro) e quelle civili (o "corrotte", come spesso le considerano i barbari). Gran parte delle culture sviluppatasi nel Norwold ha qualche legame con l'antica civiltà antaliana, tanto che la maggior parte delle popolazioni stanziate in questa regione può dirsi in qualche misura avere sangue antaliano nelle vene (77,5% della popolazione umana). Numericamente sono gli Heldannesi a primeggiare (51 %). Essi appartengono alla stessa cultura delle conquistate Terre Libere di Heldann, e condividono stile di vita, usanze e tradizioni coi loro cugini che adesso vivono sotto il giogo dei Cavalieri Heldannici. Gli Heldannesi sono sparsi in una lunga area, che va dall'Altenwald fino al Regno di Oceansend, ed è limitata verso ovest dalla Catena Finale, dai Mengul Orientali e dai Monti Hettafjall. Questa gente vive in piccoli villaggi di pastori, agricoltori e pescatori, ed è governata da svariati clan egemoni che si incontrano periodicamente per discutere problemi di interesse comune. La quasi totalità di essi vive sotto l'autorità di Re Ericall, sovrano del Regno del Norwold, mentre gli altri abitano gli ultimi potentati heldannesi liberi che fanno da cuscinetto fra il suddetto reame ed i Territori Heldannici. Molto numerosi sono anche i Norseni (22 %), un popolo semi-nomade discendente degli antichi Antaliani, che abita il Norwold centrale fra la Grande Baia e i Monti Testa di Drago. Divisa in molte tribù, questa gente erra per i loro terreni di caccia nelle terre selvagge, noncurante dell'autorità

del Regno del Norwold entro il quale vive, combattendo contro gli umanoidi, i giganti ed i draghi e commerciando con gli Heldannesi e le comunità stabili delle zone orientali. Pressoché eguali di numero sono i Vatskiy (12,1%), una popolazione discendente dall'antico ceppo dei Vantaliani (un ramo degli Antaliani); tradizionalmente semi-nomadi e considerati feroci e barbarici persino dalle altre popolazioni barbare del Norwold, da qualche secolo molte tribù Vatskiy hanno adottato vita sedentaria, stanziandosi nella valle del fiume Ransarn. Oggi la loro gente è così divisa in due culture: una sedentaria (59,8%), dominata dai boiari, ed una semi-nomade (40,2%) ancorata alle antiche tradizioni e sparsa su una vasta regione del Norwold centrale, che va dalla Catena di Ghiaccio alla Catena Finale. Indigena del Norwold ma meno numerosa è l'etnia dei Viaskoda (3,9%), una popolazione di sangue neathar (con tracce pure di sangue antaliano) stanziata nel Norwold centro-settentrionale e divisa in tre culture diverse, che prendono il nome dalle loro tre Bandiere (Azzurra, Bianca e Rossa). Ognuno di questi tre gruppi di tribù condivide stili di vita, tradizioni ed usanze comuni, e conduce vita seminomade in una data regione (le tribù del Vessillo Azzurro nel Viaskaland, quelle del Vessillo Bianco nelle valli orientali della Catena di Ghiaccio, quelle del Vessillo Rossosulle boscose sponde settentrionali della Grande Baia). Gli Alphatiani (perlopiù Comuni) sono l'etnia straniera più numerosa del Norwold (3%). La loro presenza in questa regione si è consolidata perlopiù nell'ultimo secolo, ed è concentrata attorno ai principali insediamenti alphatiani (come Alpha) o lungo zone di più vecchio insediamento (le coste orientali del Norwold e la Grande Baia). Questa gente condivide più lo spirito dei pionieri che quello dei sofisticati sudditi dell'Impero Alphatiano, e non possiede molti dei pregiudizi che di solito vengono considerati propri degli Alphatiani (come il disprezzo per la gente incapace di manipolare la magia). Una cultura peculiare è quella degli Jääkansa dell'Autuasmaa (2,2%), discendenti di un antico ceppo umano che viveva nello Skothar settentrionale ai tempi di Blackmoor, e che sarebbe emigrato nel Norwold all'indomani della Grande Pioggia di Fuoco. Essi hanno una lingua e tradizioni proprie, e vivono in piccoli villaggi di pescatori e agricoltori. L'altra numerosa etnia straniera insediatasi nel Norwold è quella dei Thyatiani (2,1%), anch'essi

giunti perlopiù nel corso dell'ultimo secolo e concentrati soprattutto nel Regno di Oceansend, nato inizialmente come colonia dell'Impero Thyatiano. I Thyatiani del Norwold sembrano più rustici e provinciali dei loro simili del mezzogiorno, ma questo è dovuto più alla loro mescolanza con le altre etnie locali che alla loro mancanza di cultura. Altri nuclei di gente thyatiana sono sparsi per il Norwold centro-meridionale. Come nella madrepatria, anche qui le ramificazioni dell'etnia thyatiana sono rappresentate; tuttavia sia gli Hattiani (6%), che preferiscono solitamente immigrare nei Territori Heldannici, sia i Biazzani (2%) sono in netta inferiorità numerica rispetto ai Thyatiani veri e propri (92%). Altra etnia straniera ma strettamente imparentata con il sangue antaliano di quelle indigene è quella dei Normanni (11,9%), immigrati nelle coste del Norwold a più riprese nel corso dei secoli, in particolare dall'Ostland. Molti di loro abitano entro i confini del Regno di Oceansend, ed ancora di più sono discendenti di guerrieri, predoni e pirati che hanno attaccato le coste del Norwold in passato. Altra cultura indigena ma non imparentata con gli Antaliani è quella dei Vaeltajat (1%), discendente da antiche tribù di Neathar boreani fuggite nel Norwold settentrionale di fronte all'avanzata delle migrazioni umanoidi, millenni fa. Oggi conducono vita nomade nelle Terre dell'Eterno Inverno, intrattenendo ottimi rapporti coi loro alleati, gli Jääkansa. Infine, un piccolo numero di stranieri provenienti dai paesi del sud e dell'oriente (0,5%) abita le zone civilizzate del Norwold. La maggior parte di essi proviene dal Mondo Conosciuto (87,9%), dall'Isola dell'Alba (10,7%) o da luoghi ancor più lontani (1,4%) ed è giunta qui al seguito dei numerosi nobili ed avventurieri che hanno partecipato alla Corsa alle Terre recentemente indetta da Re Ericall.

- Umani: (950.000 ab.)
- Orchi: (147.000 ab.) comuni 58,1% (comuni 88,3%, hyboriani 11,7%), gialli (orientali) 41,9%
- Goblin: (99.080 ab.) dell'est 53%, comuni 38,1%, hyboriani 8,9%
- Halfling: (70.180 ab.)
- Bugbear: (64.030 ab.) volgari 88,3%, hyboriani 11,7%
- Elfi: (65.000 ab.) alti 52,2%, chiari 45,2% (Shiye 98,2%, Genalleth 1,8%), eldar 0,9%, elfi del mare 0,9%, silvani (Genalleth) 0,8%

- Gnoll: (40.900 ab.) del nord 71,2%, ilari 28,8%
- Lupin: (35.380 ab.) pastori (di Heldann) 26,3%, operai 23,7% (60,1% malamute, 39,9% snoutzer), meticci 21,9%, cacciatori (stirpevolpina) 21,1%, guardiani (grancagnone) 7%
- Mezzorchi: (31.100 ab.) dena 67,9%, comuni 32,1%
- Ogre: (30.150 ab.) bianchi 99,5%, comuni 0,5%
- Troll: (30.000 ab.) antichi 15,3% (terra 62,2%, rocce 35,9%, giganti 1,9%), moderni 84,7% (radici 67,5%, foreste 18,3%, hyboriani 14,2%)
- Giganti: (27.400 ab.) gelo 36%, colline 34,7%, fuoco 12,8%, montagne 6,4%, rocce 4,6%, nuvole 2,8%, athach 1,8%, tempeste 0,9%
- Rakasta: (22.500 ab.)
- Hobgoblin: (18.750 ab.)
- Gnomi: (18.000 ab.)
- Nani: (14.100 ab.)
- Centauri: (10.000 ab.)

Regno di Norwold

Superficie: 1.269.275 kmq. (quasi il doppio della penisola scandinava); la cifra indicata non comprende i Liberi Potentati Heldannesi ed i Regni indipendenti.

Posizione: Dalla Grande Baia, al nord, fino ai Liberi Potentati Heldannici al sud.

Abitanti : 845.590 ab. questa cifra comprende solo gli abitanti che risiedono entro i confini politici del regno.

Tipo di governo : Regno

Capitale: Alfa

Lingua: Alphantiano ed idiomi locali, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta, miniere.

Cenni storici

Il gigantesco reame noto come Regno del Norwold comprende entro i suoi confini buona parte dell'omonima fredda e selvaggia regione geografica. Sebbene esso sia una costruzione istituzionale piuttosto recente, le origini di molti dei suoi abitanti affondano nella storia del Norwold stesso e quelle del regno nei tentativi degli imperi thyatiano ed alphantiano di impadronirsene nel corso della storia. Per la parte della storia di questa regione relativa al periodo precedente il X secolo DI si rimanda perciò alla sezione 'Cenni storici' dedicata alla regione del Norwold nella sua interezza. Il decimo secolo si apriva pieno di prospettive per l'Impero Alphantiano:

la grave crisi istituzionale innescatasi nell'Impero Thyatiano con l'ascesa al trono di Gabrionius III favorivano una politica imperiale più libera da ragionati tatticismi diretti contro l'impero rivale, e quindi maggiormente diretta al guadagno territoriale e di risorse. La recente sconfitta della Strega dei Ghiacci Frota (874 DI) ed il fallimento del suo tentativo di dominare il Norwold permisero all'imperatrice Tylari III di guardare nuovamente con occhio interessato a questa fredda regione antistante i confini occidentali dell'impero e di affidare a suo figlio, l'abile principe Tylion, l'organizzazione di un tentativo di colonizzazione del regno. Così, dai tempi del Signore dei Draghi, gli Alphatiani tornavano seriamente ad espandersi verso il Norwold. Tylion, uomo astuto e di grande acume, piuttosto che dare inizio ad una costosa e incerta campagna militare, col rischio di generare una coalizione delle popolazioni indigene del Norwold contro gli Alphatiani o, peggio, di suscitare l'ira dei draghi dei Denti del Drago (fatti entrambi avvenuti durante l'ultimo tentativo di colonizzazione alphatiana del Norwold), invia suoi agenti e diplomatici presso i capoclan norseni ed heldannesi del Norwold centro-settentrionale, ottenendo il permesso di far stanziare piccole enclave di Alphatiani nei loro insediamenti, aiutando i capi più affidabili contro i più riottosi o ambiziosi, ed in generale dando agli indigeni l'idea dell'Impero Alphatiano come quella di un grande benevolo protettore del Norwold dai pericoli. Il successo di questa politica fu tale che ad alcuni nobili alphatiani che si erano distinti nell'aiuto prestato ai capoclan locali vennero affidate terre in ricompensa in cui stanziarsi; qui essi costituirono i primi domini alphatiani di questo secolo nella regione norwoldese. Questi possedimenti, benché mantenessero stretti legami con la madrepatria e fossero fortemente dipendenti dalla corona imperiale e dal suo sostegno, erano a tutti gli effetti formalmente autonomi, concessioni effettuate dai capoclan indigeni a singoli alphatiani meritevoli. Ma questi progressi dovettero immediatamente fronteggiare nuovi ostacoli. La crisi che aveva sconvolto l'Impero Thyatiano rientrò rapidamente con l'ascesa al trono di Gabrionius IV (898 DI), il quale diede anzi inizio ad una nuova grande epoca di espansione territoriale per rinfrancare il prestigio dell'impero, scosso dalla guerra civile, e per riunificare sotto il suo vessillo le fazioni che si erano ampiamente scontrate nei decenni precedenti. Preoccupato dalla sempre più penetrante ingerenza

degli Alphatiani nel Norwold, Gabrionius IV temeva infatti che l'Impero Alphatiano potesse riuscire a consolidare il suo dominio sulle due sponde del Canale di Helskir, chiudendo il Mare dell'Alba Occidentale a nord di Thyatis e soffocandone i commerci. Deciso a rafforzare la presenza thyatiana nel Norwold prima che ciò potesse avvenire, Gabrionius IV, dopo aver operato un deciso riavvicinamento all'aggressivo Regno di Ostland, affidò alla famosa eroina Aline Sigbertsdatter – che aveva aiutato Gabrionius III durante la guerra civile – la missione di fondare una colonia thyatiana nel Norwold. Aline, col pieno sostegno della flotta imperiale e dei suoi alleati ostlandesi, scelse come luogo per costruire la colonia la riparata baia antistante le isole dei Cani e dei Trichechi. Grazie alle amicizie maturate in gioventù coi clan locali durante i suoi anni di avventure, riuscì ad ottenere diplomaticamente il consenso dei capoclan locali, e fondò la città di Oceansend (900 DI), che venne dotata subito di possenti fortificazioni e che divenne un importante centro di scambio fra l'Impero Thyatiano e le popolazioni locali. Così le due sfere di influenza imperiali vennero nuovamente ad intersecarsi, generando il rischio di un nuovo conflitto. Per cercare di sanare pacificamente la disputa sul diritto di colonizzare il Norwold, i due imperi indissero a Newkirk una riunione diplomatica, passata alla storia come il "Processo del Norwold" (900-904 DI). Questo congresso si tramutò tuttavia in una sequela di accuse reciproche che non fecero altro se non inasprire ulteriormente la diatriba, causando infine lo scoppio della Guerra degli Acquittrini (904-912 DI) fra i due imperi. Il conflitto, benché svoltosi perlopiù sull'Isola dell'Alba settentrionale, vide operazioni anche nel Norwold, in particolare nella zona di Oceansend, che fu bersaglio di un tentativo di occupazione da parte alphatiana, il quale venne abilmente respinto dalle forze thyatiane sotto la guida di Aline. Al termine della guerra Thyatis consolidò il suo dominio sul Mare dell'Alba Occidentale, ottenendo la regione di Helskir sull'Isola dell'Alba e stabilendo l'appartenenza del Norwold centro-meridionale (da Oceansend verso sud) alla propria sfera di influenza. Il Norwold era divenuto in questo modo l'ennesimo territorio dove i due più potenti imperi di questa parte del mondo si scontravano per la supremazia. Alla scomparsa di Tylari III, suo figlio Tylion IV divenne il nuovo imperatore alphatiano (919 DI). Contrariato dallo

scacco inflitto alle ambizioni alphantiane ad opera dei Thyatiani anni prima, Tylion IV decise di rafforzare la presenza alphantiana nel Norwold centro-settentrionale, legando con vincoli feudali effettivi quei possedimenti alphantiani sorti negli anni passati in questa regione e favorendo la fondazione di nuovi feudi nella regione della Grande Baia. Sebbene alcuni dei destinatari di queste concessioni fossero individui più che capaci, molti altri non erano che opportunisti senza scrupoli, decisi a ricavarci un dominio da governare a proprio arbitrio in queste terre primitive oppure a condurre i propri affari lontano dagli occhi indiscreti dei funzionari imperiali. Uno di questi, ad esempio, fu il negromante alphantiano Meredoth, il quale fondò una baronia nei dintorni dell'isola di Todstein e non esitò a trasformare in nonmorti parecchi dei suoi sudditi allo scopo di farli lavorare indisturbati dal rigido clima del Norwold. Il Gran Consiglio dell'Impero Alphantiano guardava con sospetto a questa penetrazione alphantiana nel Norwold, in quanto molti pensavano che fosse diretta alla creazione di un dominio personale dell'imperatore funzionale a potenziarne l'autorità contro quella del Gran Consiglio. Perciò molti parlarono contro l'assegnazione di fondi a questo programma di colonizzazione, e di conseguenza i feudi neonati videro progressivamente ridursi gli aiuti provenienti da Sundsvall. I feudatari lottarono duramente per la sopravvivenza dei loro domini, ma privi di aiuto imperiale non potevano edificare e mantenere le infrastrutture, né sostenere l'attacco delle creature ostili e delle popolazioni indigene che adesso cominciavano a creare ostacoli più grossi di fronte ad una penetrazione alphantiana più capillare. Dopo mesi o anni di stenti, molti nobili persero la vita, altri ritornarono in patria – ma quasi tutti i feudi vennero sopraffatti o scomparvero (medesima fine ebbe quello di Meredoth, nel 921 DI). Il dominio thyatiano centrato su Oceansend ebbe miglior fortuna. Godendo dell'appoggio delle popolazioni indigene e del sostegno della madrepatria, Aline costituì una colonia forte e florida, il cui territorio si estese a comprendere anche le isole dei Cani e dei Trichechi, e la cui capitale divenne il perno delle difese thyatiane nel nord ed un fiorente emporio commerciale. Dopo aver ottenuto il titolo granducale dall'imperatore Gabrionius V, Aline partì alla ricerca dell'Immortalità, lasciando il governo di Oceansend nelle mani di suo nipote (920 DI). In questi stessi

anni, che dal Ghyr arrivava nella Baia di Kammin, alcuni piccoli insediamenti heldannesi costieri situati nei pressi dell'incrocio di questa pista con quella che andava da Haldisvall (attuale Freiburg) ad Oceansend, si svilupparono e crebbero. Il caso più eclatante fu quello del villaggio che crebbe fino a diventare la città di Landfall, la quale attirò coloni provenienti dalle Terre Libere di Heldann, dal Westrouke e persino dagli insediamenti thyatiani ed alphantiani nel Norwold. La città si rese presto autonoma dal suo signore heldannese, ma la sua crescita disordinata favorì l'ingresso anche di parecchi elementi poco raccomandabili (rinnegati, contrabbandieri, pirati), che le procurano la fama sgradevole che ha ancor oggi (930 DI). La guerra fra Thyatis e l'Alphatia scoppiata alla metà del X sec. DI (959-962 DI) non ebbe nel Norwold il suo teatro di guerra principale, ma le sue ripercussioni si fecero sentire anche in questa remota regione. La città di Oceansend, pur non potendo sperare in aiuti da Thyatis, attaccò gli ultimi possedimenti alphantiani nel Norwold centrale. Tylion IV, deciso ad estirpare dal nord l'influenza thyatiana, mentre le armate alphantiane conseguivano rapidi successi sull'Isola dell'Alba e si apprestavano a sferrare l'Assalto a Cuneo contro la capitale thyatiana, ordinò un attacco contro la colonia di Oceansend (960 DI), impadronendosi delle isole antistanti la città. Non potendo fare affidamento sui rinforzi thyatiani, il granduca di Oceansend decise di dichiarare l'indipendenza dall'Impero Thyatiano, patteggiando con gli Alphantiani la cessazione delle ostilità e lo sgombero delle isole di fronte alla città. In questo modo Oceansend acquisiva la sua indipendenza sotto la guida di Yarrvik (figlio del granduca thyatiano), che diveniva il suo primo sovrano. L'esito della guerra, che si sarebbe conclusa favorevolmente per Thyatis ed avrebbe sancito l'ascesa al trono imperiale di Thincol Torion, un nativo di Oceansend, non avrebbe modificato l'indipendenza di Oceansend, che d'ora innanzi si sarebbe mantenuta neutrale fra i due imperi. Il Norwold venne dimenticato per vent'anni dai due imperi, che ricostruivano le proprie forze dopo la fine della guerra. Fu tuttavia ancora una volta l'Alphatia, per iniziativa dell'imperatrice Eriadna, a decidere il rinnovo dell'espansionismo in questa regione; l'imperatrice alphantiana continuò l'opera del padre Tylion IV, favorendo la penetrazione alphantiana con alleanze e concessioni ai clan indigeni, sia, dove ciò non era possibile o auspicabile, usando la forza

delle armi per sottomettere al volere alphatiano i signori, i capotribù e le popolazioni locali. Nella penisola dove un tempo sorgeva Capo Alpha, Eriadna ordinò la costruzione della città-porto di Alpha, che diventò il perno dell'espansionismo alphatiano nel Norwold e la sede di un governatore demandato a supervisionare le operazioni in questo nuovo protettorato (985 DI). Molti soldati alphatiani vennero posti di guarnigione in locazioni strategiche per garantire il controllo del paese, e ricevettero terre sia nella penisola di Alpha che lungo le coste del Norwold orientale e della Grande Baia. Negli anni seguenti, grazie ad accordi col Regno di Oceansend, le forze alphatiane cominciarono a penetrare anche nel Norwold meridionale e nell'Heldland; il generale che aveva condotto la campagne principali, Theobold 'Barbarossa', ricevette col titolo ducale le terre antistanti Helskir, col compito di chiudere lo stretto alle navi thyatiane. Nel 990 DI gran parte del Norwold civilizzato riconosceva ormai la supremazia alphatiana; anche se questo controllo non era ovunque rigido e basato perlopiù su alleanze e patti, di fatto soltanto la città di Oceansend e la Contea di Leea restavano indipendenti. In questo stesso anno venne anche iniziata ad Alpha la costruzione di una grande fortezza, il primo nucleo di quello che sarebbe divenuto il maestoso Castello Reale. Thyatis non restò a guardare la ripresa dell'espansionismo alphatiano nel nord: l'imperatore Thincol non esitò a scatenare una nuova guerra contro l'Alphatia che si combatté soprattutto sull'Isola dell'Alba e nei mari orientali (985-992 DI). La guerra rallentò la penetrazione alphatiana nel Norwold, e costrinse Eriadna, all'indomani della proclamazione di una tregua con Thyatis (992 DI), a cambiare strategia, distogliendo dalla responsabilità finanziaria e politica del trono l'amministrazione del protettorato norwoldese. Sotto le pressioni di suo figlio Ericall – privo di talento magico – Eriadna decise di trasformare il Norwold in un regno, affidandolo a suo figlio; sebbene questa decisione non incontrasse favori nel Gran Consiglio, essa non fu avversata con decisione, dato lo scarso interesse che i nobili alphatiani provavano per il selvaggio Norwold. Eriadna sperava che la presenza di un proprio sovrano e la concessione dell'autonomia contribuissero a rendere più coeso il paese e ad avviarlo verso la civiltà e lo sviluppo. Assieme al Norwold, Eriadna concesse ad Ericall anche la città di Helskir, nel nord dell'Isola dell'Alba, col compito

di continuare a sorvegliare lo stretto. Ericall si insediò nella sua capitale di Alpha conducendo con sé uno stuolo di servitori e consiglieri alphatiani, membri cadetti di famiglie nobili desiderosi di ricavarci un posto ed una carriera in questa landa selvaggia. Molti di questi ricevettero incarichi di amministratori ed alcuni anche titoli nobiliari, come Tralkar Fenn ed il fratellastro di Ericall, Lernal 'il Beone', che fu creato duca di Landfall (995 DI). La scarsa pervasività dell'autorità regia nell'enorme regione del Norwold resero difficile l'inserimento di questi amministratori e burocrati nel paese, dove incontrarono resistenze da parte dei ceti dominanti locali (soprattutto capoclan helddanesi e capotribù norseni e viaskoda). Anche per questo Ericall si convinse sempre più della necessità di sfruttare gli indigeni per riempire i quadri dell'amministrazione locale; in questi anni egli riuscì così ad attirare sotto la sua autorità i boiari Vatskiy della valle del Ransarn (ai principali dei quali – i knyaz di Vyolstgrad e Stamtral – fu affidato il titolo ducale) e su buona parte dei capoclan helddanesi dell'Heldland. Nel 997 DI, Re Yarrvik di Oceansend operò anche un avvicinamento ad Ericall, rigettando le proposte di alleanza di Thyatis e preferendo mantenere l'amicizia col debole sovrano del Norwold. Naturalmente questa condiscendenza di Ericall verso i ceti dominanti del Norwold ridimensionò fortemente la già precaria autorità del re. Deciso a rafforzare il suo potere nel Norwold, o quantomeno a controbilanciare le spinte autonomistiche che si stavano manifestando, prese un provvedimento che avrebbe segnato la storia del Norwold: l'indizione della Corsa alle Terre (998 DI). Con questo proclama sparso per il Mondo Conosciuto, si invitavano tutti gli avventurieri valorosi e desiderosi di ritagliarsi un dominio nel Norwold a presentarsi alla Fiera di Primavera dell'anno successivo ad Alpha, per ricevere dal re delle terre nel Norwold. Lo scopo di questo proclama era quello, da un lato, di affidare potere e terre a feudatari interessati a mantenerle e che dipendessero da esse per sopravvivere, e controllare in questo modo i poteri locali; dall'altro, quello di riempire questa piramide feudale con soggetti che non fossero legati al mondo indigeno del Norwold né provenissero dall'aristocrazia alphatiana, ma che fossero quindi legati in primo luogo al re. Il successo della Corsa alle Terre fu apparentemente notevole: numerosi nobili furono nominati l'anno seguente (999 DI) e si insediarono nelle terre loro assegnate,

cominciando a costruire o potenziare le infrastrutture, fondando cittadine, castelli, ponti e strade. Tuttavia, malgrado i giuramenti di fedeltà al re, si infiltrarono fra i ranghi di questi nobili anche personaggi legati a Thyatis, spie e potenziali traditori. Proprio nel 999 DI, fra l'altro, il rapimento di Farian, fratellastro di Re Yarrvik di Oceansend, da parte di agenti thyatiani costrinse col ricatto a far desistere la città dal progetto di alleanza con Ericall che il suo sovrano stava meditando. Sempre in quest'anno, dopo l'ennesima occupazione da parte delle forze alphetiane e thyatiane, la città di Helskir, il cui governatore Eruul Zaar era rimasto umiliato dall'assegnazione della sua città all'autorità di Ericall senza nemmeno consultarlo, dichiarò l'indipendenza dal Norwold. Tutto questo mentre, nel bel mezzo di un inverno particolarmente rigido, le orde dei giganti del gelo cominciarono a scendere dal Rifugio Gelido, portando morte e distruzione fra gli Jääkansa, i Viaskoda e giungendo a minacciare la zona della Grande Baia. Di fronte a questi eventi, con le armate dei giganti del gelo che incombono dal nord, la posizione dei nuovi nobili ancora incerta nei loro feudi, le spinte autonomistiche che minacciano di sfaldare l'autorità regia, il Regno del Norwold appare un'entità politica oltremodo debole. Solo la prossima ultimazione del Castello Reale di Alpha – una delle meraviglie architettoniche del mondo contemporaneo – ed il prossimo matrimonio di Ericall con una nobildonna alphetiana, Christina Marie Alanira, sembrano rischiarare questa situazione buia...

Distribuzione della popolazione

Il gigantesco Regno del Norwold comprende gran parte dell'omonima regione geografica, in particolare le sue zone più abitate ed apparentemente più trafficate e civili; nondimeno, al suo interno restano enormi spazi dove la presenza dell'uomo è del tutto assente, come la vasta Catena dei Denti del Drago ed in generale le catene montuose più impervie, dominio fin dall'antichità dei giganti e dei draghi. Di fatto, la zona del regno dove si trovano gli insediamenti stabili è limitata per lo più alle pianure del centro-sud ad est della Catena Finale (dai dintorni del Regno di Oceansend verso sud), alle coste del resto del Norwold, compresa la Grande Baia, ed alle vallate dei fiumi e dei laghi meridionali, in particolare il lago Gunaald ed i fiumi Vinisk e Ransarn. Il resto del paese è percorso invece da stirpi di umani nomadi o semi-nomadi di varia cultura, che perlopiù non

costruiscono insediamenti permanenti e si spostano stagionalmente in cerca di cibo e riparo.

Il Regno del Norwold è diviso in svariati piccoli feudi, che rappresentano alcune delle zone più popolate del paese; fra queste zone spicca la Penisola di Alpha, governata direttamente da Re Ericall e sede del governo reale.

Il meridione del Regno del Norwold è la sua regione più popolosa: qui abitano perlopiù umani di stirpe heldannese, stabilitisi nelle pianure e nelle colline. Le densità locali variano da un massimo di 6-8 ab./kmq nelle pianure fino ad un minimo di 1,5 ab./kmq nelle colline e nelle aree boschive. In queste aree la popolazione è soprattutto limitata alla fascia costiera ed all'immediato entroterra; la separa dalle zone continentali più disabitate la massiccia Catena Finale. Fino ai confini del Regno di Oceansend e ad est della Catena Finale, gli Heldannesi sono la popolazione predominante, sebbene la loro densità si assottigli man mano che si procede verso nord (scendendo fino a 3-4 ab./kmq nelle pianure ed a meno di 1 ab./kmq nelle terre più alte o boschive). L'entroterra meridionale, le cosiddette Terre dei Boiari abitate dai Vatskiy sedentari, è meno popoloso delle zone costiere; si tratta infatti di una regione dal clima assai rigido, incuneata in vallate all'ombra di grandi picchi montuosi e coperta di fitte foreste. I piccoli villaggi e i castelli dei boiari sono i punti nodali di una tenue trama di sentieri e piste che collega i piccoli insediamenti sparsi. Le pianure più insediate in genere non ospitano più di 4 ab./kmq, e tale bassa densità può scendere sotto 0,5 ab./kmq nelle foreste e alle pendici dei monti. Un'altra zona particolarmente popolosa è la Penisola di Alpha, dove è situata la capitale del regno, Alpha, circondata da ampie pianure fertili e molto insediate. Qua e là sparsi per il territorio del reame vi sono macchie più popolate, rappresentate dai feudi dei baroni nominati da Re Ericall pochi anni or sono; in questi territori in genere piccoli la popolazione si raduna più numerosa, perché vi trova protezione dai pericoli esterni (i barbari e le sue creature selvagge del Norwold) ed una relativa sicurezza. Il resto del Regno del Norwold è caratterizzato come si è detto dalla presenza di popolazioni nomadi o semi-nomadi, siano esse di origine umana o umanoide. La densità di queste popolazioni in una data area solitamente non supera gli 0,5 ab./kmq nelle zone più favorevoli alla caccia ed alla raccolta, ed a nord della Grande Baia o nei pressi della Catena di Ghiaccio, nelle gelide regioni

subartiche abitate dai Viaskoda e dagli Jääkansa, essa può facilmente stabilizzarsi attorno ad un misero 0,1-0,2 ab./kmq.

Centri urbani:

Comunità note: Alicor (500 ab.), Alpha (30.000 ab.), Awk (540 ab.), Bityansk (620 ab.), Bol (125 ab.), Conna (125 ab.), Dawn Rising (800 ab.), Deposkna (320 ab.), Dubla (250 ab.), Eando (250 ab.), Elfswood (50 ab.), Fraggi (375 ab.), Gollim (750 ab.), Halls (760 ab.), Landfall (10.000 ab.), Lighthall (4.500 ab.), Obechek (290 ab.), Pityansk (620 ab.), Roccianera (350 ab.), Saffir (2.750 ab.), Selchnogrosky (530 ab.), Skullheim (125 ab.), Stamtral (950 ab.), Stryna (450 ab.), Sumarokoyva (170 ab.), Vyzama (260 ab.), Vyolstograd (870 ab.), Whispering Grove (800 ab.), Whitehall (3.000 ab.).

Il Norwold è un regno che solo di recente si è avviato sulla strada della civiltà; per questo le sue comunità sono perlopiù villaggi grandi o piccoli, e solo pochissime hanno raggiunto il rango di città degne di questo nome. Ciò, se si considera che la maggior parte di questo reame è ancora selvaggia, spiega perché la popolazione urbana rappresenti una quota così infima della popolazione (5%), peraltro quasi tutta costituita da poche grandi città sparse per il territorio.

Abitanti:

- Umani: Nonostante sia un luogo selvaggio, anche nel Norwold gli umani sono la razza prevalente (881.390 ab.) e si trovano sparsi nella totalità di questa regione e divisi in una varietà di culture, che vanno da quelle barbariche e semi-nomadi considerate appena più civili delle orde umanoidi a quelle insediate ed in rapporti relativamente buoni col governo di Alpha. La stragrande maggioranza di questi popoli discende dal ceppo antaliano, e quindi condivide un parco genetico abbastanza simile e tradizioni che afferiscono perlopiù ad una medesima matrice originaria. L'etnia più numerosa è quella degli Heldannesi (43,8%), che abitano tutto l'Heldland ed il Norwold orientale, ad est della Catena Finale, fino circa alla latitudine di Oceansend; essi sono i discendenti di pionieri e coloni che nel corso dei secoli si sono spinti dal Nordurland verso nord, si insediarono in queste regioni e le domarono lottando con gli elementi, mostri e popolazioni ostili. Gli Heldannesi hanno una cultura simile a quella

degli abitanti delle vecchie Terre Libere di Heldann, solo un po' più arretrata e condizionata dalla vicinanza delle terre selvagge. Vivono in villaggi di varia grandezza (alcuni raggiungono la dimensione di piccole cittadine) ed in fattorie e tenute sparse per le campagne, coltivando la terra e pescando come loro attività principali. La loro società è basata sui clan, guidati solitamente dalla famiglia più ricca e potente, servita da numerose famiglie di proprietari o servitori vassalli; i capoclan sono una specie di signorotti feudali, sebbene solitamente siano molto più in sintonia con gli altri membri del loro clan di rango inferiore, più di quando un signore feudale non lo sia coi suoi servi. I capoclan di una certa regione tendono a riunirsi periodicamente in assemblee locali nelle quali vengono prese decisioni di interesse comune a maggioranza. In particolare nell'Heldland, molti di questi capoclan sono diventati di fatto veri e propri signori terrieri; in altre zone alla tradizionale organizzazione in clan si è sovrapposta l'autorità di un feudatario destinatario di concessioni terriere da parte di Alpha, e detentore di un titolo nobiliare. Gli Heldannesi guardano con indifferenza al governo di Re Ericall: per adesso essi non lo percepiscono come un peso, soprattutto per via della sua fiscalità piuttosto blanda e del suo ruolo di autorità suprema per sanare dispute e faide fra i clan; tuttavia, se l'invio di feudatari dovesse continuare e mettere in pericolo i tradizionali diritti e privilegi dei clan, di sicuro si genererebbero scontri e guerre. Anche per questo, oltre che per primeggiare sui loro avversari, molti capoclan cercano di ottenere il favore del re per essere inquadrati con un titolo nobiliare nella gerarchia aristocratica del regno norwoldese, così da rafforzare il loro potere sui propri vassalli e confrontarsi ad armi pari coi feudatari "stranieri" inviati da Ericall. Secondi per numero agli Heldannesi sono i Norseni (26,2%), un popolo di origini molto antiche, discendente delle tribù antaliane sopravvissute al passaggio della Grande Orda di Re Loark, millenni fa. I Norseni sono una popolazione perlopiù semi-nomade, divisa in svariate tribù che riconoscono tradizioni ed una lingua comune; essi vivono perlopiù nel Norwold centrale, dalla latitudine di Oceansend fino alla Grande Baia, e dalle coste del Mare Alphatiano fino alle regioni interne che toccano il Lago Azzurro e sono situate a nord dei Denti del Drago. Le tribù norsene si spostano su base stagionale, praticando la caccia, la

raccolta, l'allevamento e, quando si fermano a lungo, un minimo di agricoltura; essi sono comunque un popolo profondamente influenzato dal contatto con la natura, che venerano per mezzo dei loro druidi. Non tutti i Norseni praticano questo stile di vita; alcune tribù, che vivono in terre costiere o più fertili, hanno assunto uno stile di vita sedentario, edificando piccoli villaggi di pescatori ed agricoltori. Altri Norseni ancora, influenzati dalle ondate colonizzatrici che hanno investito il Norwold nel X sec. DI, si sono avvicinati alla civiltà dei nuovi venuti, adottandone lo stile di vita e spostandosi ad abitare nelle loro comunità e nelle loro città. Sebbene permanga un forte dissenso fra questi Norseni "urbanizzati" ed i loro cugini dallo stile di vita tradizionale, essi si considerano comunque parte di un medesimo popolo. I Norseni semi-nomadi sono rimasti perlopiù indifferenti all'arrivo di Re Ericall ed all'insediamento dei suoi feudatari, e contano di ignorarli per il tempo a venire, cercando di tenere con loro solo i contatti strettamente necessari agli scambi – questo, ovviamente, se le cose rimarranno come sono. Un'altra etnia peculiare del Norwold è quella dei Vatskiy (17,1%), che abitano il Norwold centromeridionale fra i Denti del Drago e l'Heldland; essi sono i discendenti delle tribù vantaliane che si rifugiarono nelle valli dell'interno millenni fa per sfuggire alla distruzione recata da Re Loark e dalla sua Grande Orda. Tradizionalmente, i Vatskiy sono un popolo barbaro e semi-nomade; la loro fama di ferocia e barbarie ha contribuito a renderli temuti in tutto il Norwold, ed in effetti la loro è una cultura violenta adatta all'ambiente in cui sono sempre vissuti – a contatto con un clima molto rigido e con avversari quali gli umanoidi, i giganti ed i draghi – ed alla sopravvivenza dei membri più forti della tribù. I Vatskiy tendono a rimanere in una data zona finché questa garantisce loro risorse e sussistenza; essi si sostentano con la caccia, la raccolta, la pesca, l'allevamento e le scorrerie a danno dei loro vicini. Sebbene derivino da un medesimo ceppo etnico, due rami della cultura Vatskiy si sono profondamente diversificati all'interno di essa a causa dei contatti dei Vatskiy che abitano le zone più a sud con le culture heldannese ed essuriana dei secoli scorsi; per effetto di questi contatti, i Vatskiy che abitano la valle del fiume Ransarn ed i suoi dintorni hanno adottato gradualmente uno stile di vita sedentario a partire dal VII sec. DI, incentrato su un ceto di potenti

latifondisti, i boiari, che fungono da signori feudali e sono i padroni assoluti della vita dei loro sudditi. Questi Vatskiy sedentari sono in effetti la maggioranza dei Vatskiy presenti entro i confini del Regno del Norwold (72,7% della popolazione vatski); i boiari loro signori hanno cercato di approfittare della presenza di Re Ericall per inserirsi nella più vasta compagine di potere costituita dal Regno del Norwold, ottenendo incarichi alla corte di Alpha ed in certi casi prestigiosi titoli nobiliari. A causa della potenza di questa casta di signori terrieri, la presenza di feudatari inviati da Ericall nelle terre dei Vatskiy si è mantenuta quasi nulla. I Vatskiy delle tribù semi-nomadi, com'è facile immaginare, hanno viceversa perlopiù ignorato l'arrivo di Ericall e l'ennesimo tentativo di colonizzazione alphetiana. L'ultimo secolo ha condotto nel Norwold una cospicua quantità di Alphetiani (5,2%) giunti soprattutto dalle regioni occidentali della loro isola-continente. Iniziata timidamente alla fine del IX sec. DI, che vide la fondazione delle prime teste di ponte nella Grande Baia e sulla costa orientale del Norwold, l'immigrazione alphetiana è incrementata notevolmente nella seconda metà del secolo, conducendo alla fondazione di un'importante città come Alpha. Essa si è concentrata perlopiù nella zona del Norwold corrispondente alla Grande Baia ed alle sponde del Mare Alphetiano, dove sono sorti ad opera di questi coloni numerosi villaggi commerciali, dove gli Alphetiani si sono mescolati ed integrati con la popolazione indigena norsena od heldannese. La maggior parte di questi coloni sono Alphetiani Comuni privi di capacità magiche ma speranzosi di ritagliarsi un posto nell'immenso Norwold come commercianti, artigiani o coltivatori; pochissimi altri sono i funzionari della corte che ha seguito Ericall un decennio fa, mercenari, avventurieri e nobili desiderosi di impadronirsi di nuove terre lontane dall'occhio della corona imperiale e del Gran Consiglio. Diversamente dagli Alphetiani "imperiali", pochi fra questi credono che l'innata propensione per la magia di un qualche diritto a dominare gli altri – Re Ericall stesso non è dotato di talento arcano. Sebbene meno numerosi, i Viaskoda (5,2%) sono un'altra delle culture umane indigene del Norwold. Discendenti di antiche tribù neathar mescolatesi con gli Antaliani in epoca arcaica, i Viaskoda sono localizzati perlopiù nel Norwold settentrionale, a nord della Grande Baia fino all'Autuasmaa e dal

Mare Alphatiano fino alle valli della Catena di Ghiaccio. Essi sono una cultura semi-nomade, divisa in tre grandi raggruppamenti di tribù, che essi chiamano Bandiere, ognuna delle quali possiede alcune usanze differenti dalle altre due; ogni anno le tribù di una stessa Bandiera si riuniscono e celebrano insieme i loro riti religiosi e rinnovano i loro vincoli di amicizia. I Viaskoda del Vessillo Azzurro (52,9%) sono i più numerosi ed i più nomadi fra i tre; la loro cultura è legata al cavallo ed alla pastorizia, che essi praticano nelle grandi steppe del Viaskaland. I Viaskoda del Vessillo Rosso(43,1%) abitano invece le sponde settentrionali della Grande Baia e sono le meno omogenee: alcune praticano la caccia alle mandrie che errano per il Viaskaland, altre si procurano da vivere con la caccia e la raccolta nelle foreste di questa regione, altre ancora praticano la pesca e la pirateria a bordo di veloci navi lunghe che sono un pericolo per chiunque attraversi la Grande Baia. I Viaskoda del Vessillo Bianco, infine, vivono perlopiù oltre i confini del Regno del Norwold e solo alcune loro piccole tribù (4%) si spostano entro i confini del regno; la loro cultura è legata alle montagne ed alle loro creature, sebbene alcune tribù conducano una vita più legata alla caccia ed alla pastorizia nelle zone più pianeggianti. Nell'estremo settentrione del Regno del Norwold vivono alcuni clan e tribù di Jääkansa (1,9%) che ricadono sotto l'autorità di Ericall; questa etnia è estremamente antica e possiede un complesso sistema di tradizioni, usanze e credenze che sembrano addirittura predare la civiltà antaliana del Norwold. Sono divisi in tanti piccoli clan sedentari, ognuno facente capo ad un villaggio, e praticano perlopiù l'agricoltura, la pesca e la caccia alle renne. Più di ogni altro popolo del Norwold, gli Jääkansa si considerano tutti fratelli, e le tribù si alleano frequentemente quando devono fronteggiare le incursioni degli umanoidi o dei giganti del gelo. L'arrivo di Ericall e l'inclusione di parte dell'Autuasmaa entro i confini del Regno del Norwold non ha cambiato gran ché nella vita di questa gente, che continua identica a prima. Infine il Regno del Norwold ha visto l'afflusso di un cospicuo numero di popolazioni straniere (0,6%), giunte in questa impervia regione soprattutto durante l'ultimo secolo ed in particolare al seguito di molti degli avventurieri e dei nobili che hanno partecipato alla Corsa alle Terre. Questi stranieri provengono soprattutto dal Mondo Conosciuto (in particolare dal

Karameikos, dal Glantri, dai Territori Heldannici, dall'Ethengar, dalle Terre del Nord, da Thyatis e dal Darokin), e qualcuno anche dall'Isola dell'Alba. I primi fra questi costituiscono l'élite nobiliare che rappresenta l'ossatura feudale del Regno del Norwold, mentre gli altri formano i ranghi dei loro funzionari, consiglieri, ufficiali ed infine mercenari, soldati, mercanti e pionieri.

- Orchi: Gli orchi comuni sono la specie umanoide più numerosa del Norwold; questi orchi sono divisi in clan e tribù, alcune delle quali hanno assorbito tratti delle più omogenee culture umane circostanti (come quelle dei Norseni o dei Vatski) e che mostrano una varietà molto diversa di gradi di civiltà. Alcuni clan sono sedentari, abitano roccaforti montane o edificate nelle terre selvagge, che talora vengono gestite in modo non dissimile ai feudi umani; molte altre tribù invece praticano la vita semi-nomade tipica delle popolazioni più arretrate, dedicandosi in particolare alle scorrerie, alla caccia, alla raccolta ed all'allevamento. Alcuni dei clan orcheschi meno barbarici intrattengono rapporti con le comunità umane, alle quali forniscono mercenari, minerali e legname in cambio di manufatti e cibo. Sebbene gli orchi vivano sparsi in tutto il Norwold, la loro presenza è più massiccia nelle grandi catene montuose del Norwold centrale, nella lunga vallata che separa la Catena dei Denti del Drago dalla Catena Finale e nei Monti Ljallenvals e dintorni, a nord della Grande Baia.

- Elfi: Numerose comunità elfiche sono sparse per le grandi e fitte foreste del Norwold. Esse sono costituite per la loro totalità da gruppi di elfi chiari Shiye giunti in questa regione un millennio e mezzo fa dallo Shiye-Lawr, in Alphatia. Queste comunità elfiche, note in generale agli umani come le "Case nei Boschi", sono villaggi medio-piccoli in cui gli elfi vivono immersi nella natura circostante ed in piena armonia con essa; le comunità sono spesso lontane fra di loro, e perciò i contatti anche fra comunità relativamente prossime sono sporadici. Soltanto le Case nei Boschi della Foresta di Lothbarth costituiscono un gruppo più coeso, in funzione della loro eredità culturale risalente alla divina Lornasen ed alle sue imprese mortali. Perlopiù gli elfi del Norwold sono riservati ed isolazionisti, e vedono sfavorevolmente la penetrazione umana che è andata aumentando negli ultimi decenni; quelle Case nei

Boschi che vivono a nord della Falce Sanguigna e nella Foresta di Finster pare intrattengano buoni rapporti coi draghi dei Denti del Drago, coi quali commerciano. Un piccolo numero di questi elfi appartiene all'antica stirpe degli Eldar (2%), antenata secondo le leggende tanto degli elfi quanto dei draghi d'oro; gli Eldar, la cui esistenza è ignota agli altri elfi delle Case nei Boschi, vivono fianco a fianco coi draghi nella città draconica di Windreach, nelle profondità dei Monti Testa di Drago.

- Lupin: La presenza di lupin nel Regno del Norwold è abbastanza importante e localizzata soprattutto nel meridione e nelle coste centro-meridionali. L'etnia lupin più numerosa della regione è senz'altro quella degli Stirpevolpina (29,5%), che vivono principalmente in due aree ben distinte: la prima è quella dei Colli Skaufskogr, nell'Heldland, e della vicina Foresta di Rhien, abitata da Stirpelupina dal tradizionale manto rosso; la seconda invece è la valle boscosa del Fiume delle Volpi, ed è abitata da Stirpelupina indigeni del Norwold e dal manto bianco. Gli Stirpelupina hanno una cultura peculiare molto legata alla natura, ai totem ed ai riti animistici. Altrettanto numerosi sono i Pastori di Heldann (27,4%), i quali vivono mescolati con gli umani in tutta la regione dell'Heldland e soprattutto nelle pianure costiere che vanno dalla Foresta di Rhien al territorio di Oceansend. Spesso questi lupin costituiscono proprie comunità e fattorie, ma sono in ottimi rapporti con gli Heldannesi che abitano queste terre e partecipano attivamente al governo dei villaggi ed alla loro difesa. Assai presente è anche l'etnia dei Meticci (26,3%), sparsi perlopiù nelle grandi città e nei villaggi umani, dove si procacciano da vivere come meglio possono. Poco meno di un terzo dei Meticci vive nella capitale Alpha, dove è assai valutata per la sua abilità nella caccia e nell'esplorazione delle terre selvagge: molti vendono i loro servigi come guide ed esploratori. Non tutti sono così fortunati: a Landfall e nelle campagne molti di questi lupin si danno anche ad attività illecite, come il contrabbando ed il brigantaggio. Altre due etnie lupin sono presenti nel Regno del Nowold in numero rilevante: si tratta dei Grancagnoni di origine ostlandese (8,4%), abili guerrieri che vivono soprattutto in comunità e villaggi sparsi per le coste del Norwold centro-meridionale, ben integrati con gli Heldannesi; e degli Snoutzer Gnomici (8,4%) presenti soprattutto

nell'Heldland centrale, dove la valle del fiume Forton raccoglie diversi loro villaggi e comunità che vivono in armonia coi loro vicini gnomi delle foreste.

- Bugbear: I bugbear volgari sono un'altra razza umanoide piuttosto presente nel Norwold; al contrario degli orchi, questi umanoidi sono perlopiù barbarici ed aggressivi, ed i loro contatti con le altre razze non umanoidi si limitano alle scorrerie ed alle razzie. I bugbear sono semi-nomadi e si spostano frequentemente, le loro tribù si alleano spesso con i goblin, i giganti, gli ogre o gli orchi per attaccare le comunità umane. La presenza dei bugbear è localizzata perlopiù nelle foreste e nelle catene montuose del centro-nord, e nelle grandi steppe del Viaskaland.

- Goblin: La presenza dei goblin comuni nel Regno del Norwold non è così massiccia come nel Mondo Conosciuto, ma essi sono comunque presenti con numerose tribù, spesso alleate o sottomesse agli orchi, agli ogre o ai bugbear e vessate dai giganti. I goblin preferiscono l'oscurità delle grandi caverne montane e tendono a spostarsi relativamente poco da una data regione finché questa garantisce loro sostentamento. Sono inclini ad effettuare le loro scorrerie più contro i piccoli villaggi indifesi che non contro le forze organizzate di feudatari e signori – almeno finché non sono alleati con tribù più forti o in numero decisamente soverchiante.

- Gnomi: Il Norwold è la patria di una specie di gnomi indigena, gli gnomi delle foreste, discendenti del clan gnomico che abbandonarono le Cascate di Torkyn cinquecento anni fa o forse della più antica migrazione dai Monti Hardanger. Questi clan gnomici si sono adattati alla vita nelle foreste, divenendo amici delle loro creature e stabilendo ottimi rapporti con gli elfi Shiye e coi lupin Snoutzer Gnomici. I loro villaggi sono perlopiù situati nelle foreste dell'Heldland centrale. La cultura degli gnomi delle foreste è pacifica, aperta ed accogliente: alcuni gnomi, pur preferendo la vita nei boschi, emigrano per un periodo della loro vita a Landfall, dove si impiegano nelle mansioni più svariate prima di ritornare nelle loro amate foreste.

- Rakasta: Pur diminuiti di numero dall'età antica, i rakasta rappresentano ancora una popolazione importante del Norwold. Essi sono divisi in tre razze principali, tutte e tre presenti nelle aree più selvagge e meno insediate del Regno del Norwold, fuori dal controllo labile della corona ed in competizione con

gli umanoidi ed i giganti che abitano le catene montuose. I più numerosi sono i Lincidi (40,9%), che si trovano soprattutto nelle pendici della Catena dei Denti del Drago e nelle montagne del Norwold centrale. Vivono in gruppi nomadi relativamente piccoli di cacciatori, talvolta alleati anche con altri clan di rakasta, ma hanno scarsi contatti con i loro simili che vivono nell'estremo settentrione del Norwold. Seguono i Rakasta di Montagna (31,2%), che condividono lo stesso habitat dei Lincidi, ovvero le pendici boschive delle catene norwoldesi e le grandi foreste del centro-sud della regione. Le loro tribù sono semi-nomadi e più grosse di quelle dei Lincidi in funzione degli scontri che essi sono spesso costretti ad ingaggiare contro le tribù umanoidi, che li detestano e li temono. Infine, il gruppo più piccolo è costituito dai Pardasta delle Nevi (27,9%), che abita le grandi catene montuose del Norwold ad estreme altitudini, oltre il limite della vegetazione e lungo i ghiacciai, cacciando gli animali selvatici di queste zone. Sono relativamente sedentari e costruiscono villaggi in queste terre impervie ed inospitali, dove hanno pochi rivali.

- Ogre: Gli ogre sono molto numerosi nel Norwold, ed appartengono tutti alla stirpe settentrionale degli ogre bianchi. Sono divisi in tribù molto aggressive che si dedicano come attività principale alla caccia ed alle scorrerie e che spesso sono vassalle dei clan dei giganti oppure dominano a loro volta tribù umanoidi di orchi, goblin e bugbear. Nel meridione del Norwold, nella zona dell'Heldland, gli ogre sono leggermente più civilizzati forse per effetto dei contatti con le civiltà essuriana ed heldannese avuti in passato; pertanto in queste zone si trovano anche tribù di ogre semistanziali, che talvolta commerciano con i villaggi umani.

- Troll: I troll sono un'altra razza relativamente numerosa nel Norwold, e universalmente considerata pericolosa dalle popolazioni civili. La maggior parte di questi troll discende dal ceppo umanoide e si è stanziata qui dai tempi dell'invasione di Re Loark in avanti; fra questi, i più appartengono alla razza dei troll delle radici (69,2%), mentre una minoranza a quella dei troll delle foreste (18,7%). I troll delle radici e delle foreste sono semi-nomadi e vivono nelle zone selvagge non troppo distanti dagli insediamenti delle altre razze, che spesso attaccano per procurarsi cibo e bottino; sono molto aggressivi e considerati inaffidabili persino dai giganti e dagli

umanoidi, che nondimeno spesso li sfruttano come mercenari. La parte restante della popolazione dei troll è costituita dagli ultimi superstiti dei troll antichi, ovvero dai troll della terra (8%) e dai troll delle rocce (4,1%), esseri pericolosi ma riservati e solitari, che è raro incontrare nelle terre selvagge e che entrano spesso in lunghi periodi di letargo nelle loro caverne montane.

- Halfling: Tutti gli halfling presenti nel Regno del Norwold sono sparsi per i principali insediamenti umani, comprese le grandi città. I membri di questa razza sono discendenti di individui intraprendenti, solitamente avventurieri, commercianti o viaggiatori, che sono emigrati da Leeha nelle epoche passate e si sono stabiliti nelle comunità umane. La fondazione di alcune importanti città come Alpha e Landfall nell'ultimo secolo ha contribuito a rinforzare l'attrazione degli halfling verso questi centri, dove oggigiorno praticano mestieri vari di natura sia lecita che non. Molti di questi halfling stanziatisi fra gli umani hanno adottato svariate usanze dei loro vicini dopo decenni di vita fianco a fianco con essi, e sono considerati a pieno titolo membri delle comunità dove risiedono.

- Giganti: La presenza dei giganti, molto forte nel Norwold fin da epoca preistorica, è rilevante anche nelle parti selvagge del Regno del Norwold. I più numerosi fra i giganti sono quelli delle colline (41,8%), riuniti in tribù spesso in lega con ogre ed umanoidi, che abitano le pendici delle catene montuose ed attaccano frequentemente gli insediamenti umani. Seguono i giganti del fuoco (23,7%), organizzati in rigidi gruppi armati, talvolta alleati con altre creature elementali; in genere abitano le caverne più calde degli anfratti montuosi, vicino ai depositi lavici ed ai condotti vulcanici, ed attualmente un grosso gruppo di giganti del fuoco milita al servizio del chierico rinnegato Coiger de Mory, il cui covo è situato nei Picchi di Snorri. Abbastanza numerosi sono anche i giganti del gelo (17,2%), i quali vivono invece nelle caverne gelide, sui ghiacciai e sulle montagne più alte; riuniti in gruppi comandati da jarl, questi pericolosi giganti scendono dalle loro tane in inverno, seminando il terrore nelle terre circostanti. Antichi ma meno numerosi sono invece i giganti delle montagne (7,8%), sparsi un po' ovunque per le principali catene montuose ma con una concentrazione particolare presso i Monti Piedeferreo. Minoritarie sono infine le

razze dei giganti delle rocce (3,7%), diffuse soprattutto nelle zone selvagge del Norwold centro-meridionale, degli athach (2,6%), che vagano solitari o in gruppi familiari ai margini della civiltà, i giganti delle nuvole (1,9%) ed i giganti delle tempeste (1,3%), entrambi abitanti i picchi montani più alti ed impervi o castelli costruiti in zone isolate.

- Mezzorchi: Un discreto numero di mezzorchi abita prevalentemente il Norwold meridionale, la zona dell'Hedland ed i dintorni della città di Landfall, dove le invasioni umanoidi avvenute nei secoli e la presenza di tribù orchesche relativamente più civili sembra aver prodotto in qualche misura unioni miste. Questi mezzorchi solitamente sono individui considerati poco affidabili, e praticano lavori considerati degradanti dal resto degli umani, come carcerieri, torturatori, buttafuori, guardie del corpo e simili; alcuni sono delinquenti o criminali, molti altri poveri operai e braccianti. Parecchi di questi mezzorchi vivono nella città di Landfall.

- Centauri: Le fitte ed estese foreste del Norwold sono un'ottima patria per le tribù di centauri. Sebbene preferiscano la vita nelle foreste ed il contatto con gli elfi, le fate e le creature dei boschi, i centauri non sono apertamente ostili verso gli umani – finché questi non dimostrano di costituire un pericolo; essi intrattengono ottimi rapporti con le tribù norsene, mentre non vanno molto d'accordo con gli aggressivi Vatskiy e con i boscaioli heldannesi.

- Gnoll: Parecchie tribù di gnoll del nord, giunte in questa regione centinaia di anni fa, abitano il Norwold centro-meridionale, in particolare le zone selvagge dell'Hedland e le vallate fra le catene montuose. Sono nomadi e si procurano da vivere col saccheggio, colpendo indiscriminatamente gli insediamenti delle altre razze ed alleandosi con umanoidi e giganti per rafforzare la loro posizione.

- Hobgoblin: Alcune tribù di hobgoblin vivono nel territorio norwoldese, spesso in lega con le altre tribù umanoidi quali orchi o goblin. Qualcuna di queste tribù ha assorbito la cultura dei Vatskiy della valle del fiume Ransarn, e si è stanziata in questa regione servendo questo o quel boiario come mercenari.

- Uomini-scorpione: Nelle caverne montane riscaldate dai flussi di lava sotterranea si annidano alcune tribù di queste pericolose creature. La loro origine nel Norwold è ignota, ma la loro presenza in una data zona rappresenta solitamente un grave pericolo per tutte le altre razze che la abitano.

- Mezzogre: La presenza di gruppi di queste creature nel Norwold è legata alle unioni fra umani ed ogre avvenute a causa di scorrerie o di reciproca frequentazione nel Norwold meridionale. Come i mezzorchi, anche i mezzogre vivono ai margini della società, ma essendo meno intelligenti vengono considerati anche più controllabili e quindi sono più richiesti per i lavori pesanti o guerreschi.

- Nani: Gruppi isolati di nani sono sparsi un po' per tutto il Regno del Norwold; solitamente si tratta di immigrati dal Mondo Conosciuto che si sono stanziati qui a più riprese, e che mantengono contatti con le note roccaforti naniche dei Monti Piedeferreo, ovvero col clan del Rifugio Tempestoso. La loro presenza è maggiore nelle grandi città e nei villaggi, dove fungono da artigiani, lavoratori del metallo, fabbri ed ingegneri.

- Fate: I membri del Popolo Benevolo sono presenti nella selvaggia terra del Norwold, e si annidano in ogni suo anfratto naturale – boschi, cascate, laghi, caverne ghiacciate. In genere sono più frequenti i draghetti della terra, i pixie e gli spiritelli. Le leggende che parlano di questi spiriti della natura sono pane del folclore sia per i Vatskiy (che tendono a vederli come entità malevole e vendicative) che per i Norseni (i quali li considerano benevoli alleati) e gli Heldannesi. Come è facile intuire, le fate sono in ottimi rapporti di amicizia sia con gli elfi delle Case nei Boschi che con le altre creature silvestri, come i centauri.

- Arpie: Le alture rocciose e le scogliere della costa del Norwold ospitano molti gruppi isolati di queste creature, che non esitano ad attaccare fattorie, viandanti isolati, piccole barche ed ogni cosa che appaia loro come un facile bottino.

- Draghi: Anche se numericamente non è preponderante, la presenza dei draghi è ciò che forse caratterizza più di ogni altra cosa il Norwold. La presenza dei draghi nella Catena dei Denti del Drago è un fatto estremamente antico e ben noto alle popolazioni indigene del Norwold; in questi monti si erge l'antichissima sede del Parlamento Draconico, la città di Windreach. Innumerevoli tane, caverne, anfratti forano queste montagne e sono la dimora di un numero di draghi insospettato per gli umani. Qui i draghi di tutte le specie convivono in modo relativamente pacifico, armonizzati dall'adorazione del Grande Drago, il loro patrono Immortale, ed ogni stirpe draconica ha il proprio Portavoce nel governo

dei draghi. Nella loro “capitale” di Windreach i draghi convivono pacificamente anche coi loro antichi alleati, gli elfi Eldar, fra i quali si contano alcuni degli individui più saggi e sapienti del pianeta. Sebbene abbiano atteggiamenti diversi ma in genere contraddittori verso le “razze inferiori”, i draghi evitano scorriere distruttive per attirare eccessiva attenzione sulle loro tane, e solo i più selvaggi e incontrollati fra loro attaccano di quando in quando gli insediamenti. I draghi preferiscono sfruttare le tribù umanoidi come scudo contro eventuali pericoli, senza permettere loro di scoprire i loro segreti nei Denti del Drago; sono buoni alleati degli elfi delle vicine Case nei Boschi, coi quali commerciano ed ai quali offrono protezione; e vengono temuti e persino adorati dalle tribù norsene, Vatskiy e soprattutto viaskoda del Vessillo Bianco .

- Driadi: Queste leggiadre e seducenti creature dei boschi abitano nei luoghi silvestri più reconditi del Norwold; di solito le loro dimore si trovano vicino alle Case nei Boschi elfiche, o agli insediamenti dei centauri e di altre razze dei boschi. Alcune driadi viaggiatrici possono essere trovate nei posti più disparati del Norwold, spesso in lega coi druidi per impedire che l’inarrestabile avanzata dell’uomo metta la natura selvaggia di questa regione sulla difensiva.

- Gremlin: Piccoli gruppi di queste odiose creature sono sparsi in tutto il Norwold, soprattutto nelle zone vicine agli insediamenti umani o alle grandi città. Nelle campagne sono considerati dagli Heldannes spiriti maligni, temuti e cacciati quando compaiono.

- Hsiao: Questi saggi custodi dei boschi vivono in poche comunità sparse per i boschi del paese. Gli hsiao sono alleati degli elfi, dei centauri, delle fate e delle altre creature silvestri, e spesso rappresentano punti di riferimento per i druidi e chi va in cerca della sapienza naturale.

- Uomini-albero: Le antiche foreste del Norwold ospitano alcuni esemplari di queste venerande creature; pacifici e solitari, gli uomini-albero entrano in attività soltanto quando la sicurezza della natura viene minacciata da un pericolo esterno.

Fauna e razze minori

Il Norwold è una regione antica ed immensa, e soprattutto particolarmente inesplorata: nessuno sa con certezza l’esatta varietà di creature che potrebbe nascondersi nelle profondità dei boschi, nell’oscurità

delle caverne montuose o sotto i ghiacciai del nord. Qui sotto sono pertanto indicate soltanto alcune delle creature che sono notoriamente presenti nel Norwold. Da notare infine che il Norwold pare essere uno dei teatri di sperimentazione privilegiati del folle mago Gargantua; numerose delle sue distruttive creazioni mastodontiche (gli avvistamenti parlano di coccodrilli, sciame d’insetti, vermi-iena, orchi, ogre, troll, gargolle, mastini infernali e persino un elementale del fuoco) errano per il Norwold seminando il panico ogni qual volta si avvicinano ai villaggi.

- Aberrazioni: Fra le numerose aberrazioni che di quando in quando emergono dalle caverne, le più frequentemente avvistate sono i terribili beholder, che talvolta stringono patti con altre creature malvagie allo scopo di ricavarci domini in questa regione.

- Animali: La fauna del Norwold è estremamente vasta e varia, dal momento che la regione si estende dalla fascia temperata a quella artica. Oltre alle normali varietà di animali erbivori (cervi, alci, caribù, daini, ovini e bovini, cavalli selvaggi) e carnivori (lupi, orsi bianchi e grizzly, puma, ghiottoni, pantere delle nevi), sono presenti versioni arcaiche degli animali comuni, come feroci lupi crudeli ed orsi delle caverne nelle terre selvagge, conigli giganti e puzzole giganti. Sui picchi montani liberi dai ghiacci nidificano i tremendi roc. Le caverne più umide sono invece la dimora di pipistrelli vampiro giganti. Una varietà di serpente lacustre gigante, l’ogopogo, si incontra nei laghi.

- Bestie magiche: Le terre selvagge del Norwold sono la dimora di belve come i grifoni, le chimere e le manticore, pericolosissime per chi viaggia da solo. Nei cieli sveltano branchi di splendidi pegasi dal manto bianco, mentre le caverne e le zone rocciose sono la dimora di gorgoni e basilischi. Nei sotterranei si incontrano con una certa frequenza i rugginofaghi. Alcune sfingi dimorano in zone isolate, sparse per il Norwold centro-meridionale. Si sa che una colonia di pesci-diavolo abita il Lago Ashtagon.

- Costrutti: L’eredità di antiche civiltà e regni di maghi come quello di Alinor o di Akra ha lasciato nel Norwold una certa quantità di costrutti che è possibile incontrare nelle antiche dimore di questi stregoni; la loro varietà si estende dai golem (prevalentemente di fango e di bronzo, quest’ultimi anche in una varietà potenziata), alle statue animate (di cristallo, ferro o pietra), ai temibili drole. Una varietà insolita di

costrutti, i lamartiglio, sono generati dalle magiche acque del Fiume della Sciabola. Racconti di avventurieri riferiscono anche l'avvistamento di giganteschi mek.

- Draghi: Data la quantità di draghi presente nel Norwold, non sorprende che anche altri rappresentati delle stirpi draconiche dimorino in questa regione, in particolare le testuggini dragone (alcune si trovano anche nei grandi laghi), le idre volanti e le viverne (di cui nel Norwold è presente anche una specie gigante).

- Esterni: L'Arco di Fuoco ed il suo passaggio verso il Piano del Fuoco ha introdotto nel Norwold numerose creature legate a quell'elemento, come i mastini infernali (anche in una varietà gigante), gli efrete, gli elioni e gli elementali del fuoco. Il Gorgo, un vortice della Grande Baia che conduce al Piano dell'Acqua, è invece responsabile della presenza di creature come gli hydrax e gli elementali dell'acqua. Il gelo di questa regione ha attirato numerose salamandre del gelo, mentre ai maghi è legata la presenza dei segugi invisibili.

- Mutaforma: Anche il Norwold è affetto dalla presenza di licantropi, in particolare lupi mannari, topi mannari e verri diabolici.

- Non-morti: Le numerose tragedie della storia norwoldese e l'opera delle oscure magie dei servitori di Hel sono i responsabili della presenza di tante varietà di non-morti nel Norwold. I lich sono i signori indiscussi di questi non-morti, seguiti dai vampiri e dagli spiriti non-morti (druj, odic e revenant). I fantasmi (apparizioni, mezzombre e visioni) si incontrano nelle rovine e nei campi di battaglia, mentre le anime perse (poltergeist, sudari e banshee) nelle brughiere e nei posti raminghi e desolati. Elfi morti talvolta risorgono per effetto della magia nera sotto forma di wyrd e wyrd maggiori per tormentare i loro simili. Lascito di antiche civiltà scomparse, frutto di magie negromantiche o di morti violente sono invece le presenze, gli spettri, i necrospettri, le ombre, le mummie ed i non-morti minori quali ghouls, zombi e scheletri. Raramente, per effetto di potenti evocazioni, esseri terribili come i viandanti notturni e le ali notturne si manifestano nel Norwold per affliggere i viventi. Fortunatamente raro è il temuto beholder non-morto.

- Parassiti: Gli sciami d'insetti si incontrano nelle paludi e negli acquitrini a qualunque latitudine; frequenti sono anche gli incontri con varie specie di

insetti giganti come le formiche giganti, con aracnidi giganti come gli scorpioni giganti e le vedove nere giganti, e con pericolosi vermi-iena. Dal sottosuolo arrivano invece le ben più temute minacce dei vermi scarlatti e degli scarabei dei terremoti.

- Umanoidi: Un certo numero di viandanti planari noti come adattatori è presente nel Norwold.

- Umanoidi mostruosi: I margini degli insediamenti umani e le terre di confine sono in genere i luoghi d'azione privilegiati per creature come i doppelganger, le meduse, i mujina, ed i revere, che vivono alle spalle delle comunità umane o si annidano al loro interno, divenendone parassiti.

- Vegetali: Numerose creature vegetali abitano le terre selvagge del Norwold; fra queste la più frequente è l'erba assassina.

Dominio Reale di Alfa

Superficie: 44.505 kmq.

Posizione: Penisola sulla sponda meridionale della Grande Baia.

Abitanti : Pop. 90.000 – di cui 34,4% elfi, 49,4% umani, 10,9% mezzelfi e 1,1% centauri, 4,2% altri.

Tipo di governo : Ericall, Re del Norwold.

Capitale: Alfa

Lingua: Alphatiano (ufficiale), Elfico (dialetto Shiye-Lawr), Halfling (dialetto Lalor), Heldannico, Thyatiano. comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta, miniere.

La capitale Alfa, ha una popolazione di circa 30.000 abitanti più altri 60.000 nelle zone circostanti. Prospera circondata da fattorie, possedimenti e da grandi opere d'irrigazione. Le fortificazioni sono capaci di ospitare, in tempo di guerra, sino a 10.000 abitanti. La città è la più grande del norwold ed è residenza del figlio dell'imperatrice alphatiana. Il re è presuntuoso, inetto, non ama la diplomazia e non accetta i propri errori, vive come tutti i nobili alphatiani pur non avendo la capacità di lanciare incantesimi. Dall'alto delle colline del Regent Pass, è facilmente visibile lo splendido porto dalle acque profonde della città, con navi ormeggiate provenienti da tutto il mondo, fin nel suo grande porto. Numerose barche da pesca sono sparse per tutta la Grande Baia. La città stessa sembra essere un enorme castello o fortezza, con diversi strati di alte mura che



circondano la città come vari strati di una cipolla. In cima ad una grande collina al centro della zona fortificata si trova uno dei più grandi palazzi che si sia mai visto. Devono esserci almeno una dozzina di enormi edifici tutti interconnessi tra loro con archi, ponti e muri. Dozzine di camini punteggiano i tetti del palazzo, molto probabilmente mantenendo il luogo comodamente caldo durante le fredde notti invernali qui a nord. All'interno dei terreni del palazzo si possono vedere anche vari piccoli parchi e boschi, il che suggerisce che si presti molta attenzione a mantenerne la bellezza e l'aspetto. Tuttavia, nonostante le decorazioni architettoniche, le spesse mura e alcune decine di torri indicano chiaramente che lo scopo principale del palazzo è difendersi. La parte vecchia della città ha il suo muro centrale, costellato di torri, balliste e catapulte. Questo muro era l'altro muro della lunga fortezza Thyatiana abbandonata che un tempo occupava proprio quest'area. Un muro più recente, più spesso e più alto degli altri, circonda il resto della città. Tutte queste mura e torri sovrapposte rendono le difese della città un ostacolo formidabile per qualsiasi nemico. Sicuramente deve aiutare gli Alphatiani a dormire bene la notte, sapendo che sono ben difesi nonostante i Cavaglieri Heldannici siano a poche centinaia di chilometri di distanza. Le altre sezioni

della città hanno anche una quota più grande del normale di parchi e alberi rispetto alla maggior parte delle città moderne del Mondo Conosciuto. Oltre al palazzo, altri due edifici attirano l'attenzione di ogni visitatore della zona. Il primo è l'Hardball Arena. Questa grande struttura in marmo fu commissionata dal re Ericall nel 1007 DI, nella speranza di attirare più persone verso. Qui si svolgono alcuni giochi tra squadre locali minori, ed è anche usato per varie altre funzioni sociali e riunioni da parte della nobiltà e della classe superiore che non hanno accesso al palazzo. L'ultima struttura degna di nota è un tempio dedicato a Zirchev. Un grande tempio fatto di robusta quercia, questo santuario si erge per poco più di tre piani. Una grande campana di ottone in cima alla guglia più alta, che può essere ascoltata in tutta la città. Ciò che rende il tempio così bello è la sua semplicità pura. Non ci sono decorazioni fantasiose, uso stravagante di oro o argento, o persino statue insipide usate per onorare gli immortali (Rad vieterebbe a chiunque lo vorrebbe comunque!). L'unica cosa che indica che è una casa di Zirchev è una scultura del suo volto appena sopra le doppie porte principali. Sembra che l'Immortale Forest abbia guadagnato un po' di popolarità qui in Alpha, e ci sono cerimonie quasi giornaliere tenute per onorarlo. Il sommo sacerdote ha anche un coro di uccelli addestrati che "cantano" gli inni durante le preghiere rendendo meravigliosa la presentazione della cerimonia. La terra tra la guarnigione di Regent Pass e la città di Alpha è quasi completamente convertita in terreni agricoli, con solo occasionali macchie di sempreverdi qua e là. Il terreno è ricco di sostanze nutritive, apparentemente depositate da un ghiacciaio molto tempo fa. Vari laghi naturali e piccoli corsi d'acqua assicurano che ogni azienda agricola abbia un'adeguata fornitura di acqua dolce. Gli abitanti di Alpha sono per la maggior parte alphetiani, anche se ci sono molti dei discendenti di Heldannici e Thyatiani. La stragrande maggioranza è felice di avere il Re Ericall che li governa. La maggior parte sono semplici contadini o pescatori che non hanno il tipico disprezzo alphetiano dei mondani, verso quelli incapaci di usare la magia. Essendo stati rimossi dalla madre patria Alphetiana, la magia qui ad Alpha non è diventata così importante da influenzare molto le loro vite. Gli alphetiani hanno quindi più o meno la stessa paura ridicola verso i maghi, che ha la maggior parte dei contadini del mondo conosciuto, a parte Glantri.

Oltre a questo, sono educati e danno il benvenuto agli estranei in cambio di cortesia e storie occasionali sui loro viaggi. La maggior parte crede nella propria attività, non interferisce con i propri piani e si accontenta semplicemente di fare il proprio lavoro e di non farsi coinvolgere in politica e cose "importanti". Ci sono tre principali argomenti che animano le taverne di Alpha. La prima è la cerimonia religiosa menzionata in precedenza a Zirchev. Molte persone qui sono quelle che hanno aiutato a colonizzare la zona o sono i loro diretti discendenti. Gli alphetiani hanno quindi un maggior rispetto per la natura rispetto alla maggior parte degli abitanti delle città, come attestano i numerosi parchi cittadini e le aree selvagge della zona. Alpha potrebbe quasi essere chiamata la città dei guardie forestali e dei ranger. Un altro argomento sussurrato di tanto in tanto riguarda l'invasione dei cavalieri Heldannici a sud. Nonostante le superbe difese della città, molti stanno facendo piani sui mezzi di fuga se dovesse accadere l'inevitabile. Infine, su una nota più gioiosa, una certa Christina Marie Alanira è la terza materia più discussa. Si tratta di una bellissima signorina molto popolare in città. Sembra che questa giovane figlia di un nobile minore di Bellissaria sia riuscita a catturare l'attenzione del re Ericall. Il suo amore per la vita all'aria aperta e la gioia di vivere le hanno permesso di adattarsi piuttosto bene in Alpha, e le hanno guadagnato il rispetto di molti dei nobili qui. Inutile dire che la maggior parte delle voci ha a che fare con un matrimonio reale in corso nel prossimo futuro. Le terre intorno a Alpha sono meravigliose da vedere, e la grande sala da ballo del palazzo, dove si svolgeranno le cerimonie, si dice che sia una delle meraviglie architettoniche del mondo conosciuto.

Cenni storici

La colonia thyatiana e la maledizione alphetiana:

Un primo insediamento chiamato Cape Alpha fu fondato dal potente principe alphetiano Alinor di Haven intorno al 120 PI, come testa di ponte per un'ulteriore penetrazione nell'entroterra. Dopo l'insediamento di Alinor nella città capitale di Alpha, l'insediamento di Cape Alpha divenne solo un porto secondario, ulteriormente in declino durante la guerra tra Alinor ed i draghi del Wyrksteeth intorno al 50-30 PI. Alpha sopravvisse alla distruzione del regno di Alinor e in seguito alle incursioni barbariche, per

essere poi conquistata dai Thyatiani nel 12 DI, trasformata in un insediamento fortificato e successivamente "liberata" dagli Alphetiani nel 15 DI. Un trattato di pace tra i due imperi porta alla maledizione di Alfa per mano del Consiglio Alphetiano. Un potente incantesimo si scatenò sulla città, che avrebbe intrappolato qualsiasi trasgressore all'interno del perimetro delle mura della città. Un golem semi-intelligente e potente chiamato Igraal è stato creato da tre arcimaghi alphetiani e collocato all'interno della città con l'obiettivo di cacciare e uccidere ogni essere vivente a vista. Le anime di quelli uccisi nella città maledetta furono imprigionate all'interno del perimetro delle mura (trasformandole in non morti di varia potenza), aumentando così i pericoli per coloro che desideravano entrare nelle rovine. La maledizione poteva essere sciolta solo da un Alphetiano purosangue, mentre all'interno delle mura cittadine, pronunciava una parola magica specifica. La parola era conosciuta solo dal golem - ed era il nome della prima cosa che il golem vide una volta che divenne autocosciente a seguito della propria creazione. Il golem non aveva motivo di parlare o di uscire dalle mura della città, poiché il suo compito era limitato unicamente all'area del vecchio Capo Alpha. Igraal era anche magicamente ancorato al castello di Cape Alpha, e non era possibile teletrasportarlo lontano dalla città. Inoltre, non avendo un vero cervello, era anche impossibile leggere la parola dalla sua mente usando incantesimi di divinazione o simili. La maledizione ha anche creato un'area anti-magia molto potente all'interno delle mura della città vecchia, quindi non è stato possibile usare la magia per attaccare il golem o teletrasportare le persone dentro o fuori le mura della città. Alla fine, la maledizione ha impedito a tutti i non morti all'interno della città di essere distrutti, ma non trasformati, da poteri clericali. La popolazione originaria della città, un miscuglio di Thyatiani, Alphetiani e gente di discendenza Antaliana si insediarono vicino e lentamente stabilirono la città di pescatori di Holfa (in sé una corruzione Antaliana della parola "Alfa"). Nel giro di pochi anni i due imperi persero interesse per la zona poiché la maledizione impediva l'accesso alla parte migliore del porto naturale di Cape Alpha, mentre Holfa e dintorni non valevano semplicemente le spese di una campagna di conquista.

Il dominio oscuro di Akra la Strega di Ghiaccio:

Nel 170 DI Holfa e i suoi dintorni furono conquistati dagli eserciti della Regina del Ghiaccio Akra, e furono costretti sotto il suo dominio oppressivo fino a quando le tre Vecchie di Crystykk la sconfissero nel 336 DI. Durante il dominio di Akra gruppi di semi-intelligenti lupi dei ghiacci, fedeli alla strega, pattugliava la città alla ricerca di ribelli. I lupi dei ghiacci sono ancora oggi temuti e odiati dai discendenti degli Holfiani originali.

Tentativo di colonizzazione di Volospin III:

Tra 450 ed il 510 DI i tentativi di colonizzazione della Grande baia eseguiti dall'imperatore alphatiano Volospin III portarono nuova ricchezza ad Holfa, che fu incorporata nella nuova colonia come un'importante tappa sulla rotta di rifornimento verso i principali insediamenti sul fiume Sabre. Fu durante questo periodo che i kna iniziarono a stabilire i loro villaggi sottomarini al largo della penisola di Alpha. L'avamposto sottomarino di Eala seguì poco dopo. Dopo il fallimento degli sforzi di Volospin III in seguito alla sconfitta degli alphatiani nella battaglia del fiume Sabre del 506 DI, gli alphatiani si ritirarono di nuovo dal Norwold e nei decenni seguenti Holfa subì incursioni e occupazioni da parte di diversi signori della guerra barbari che stabilirono piccole dinastie di breve durata.

Frota, l'erede di Akra e il primo dei Nikos:

Nell'anno 847 Holfa fu conquistata da Frota, una strega che aveva riscoperto la maggior parte delle vecchie fonti di potere di Akra e che era riuscita a usarle per costruire un suo impero di breve durata. La strega fu sconfitta nel 874 DI grazie a una massiccia insurrezione della maggior parte dei suoi sottoposti. Nikos, un eroe di discendenza thyatiana da tempo perduto, fu determinante nel liberare la città di Holfa dall'esercito del luogotenente di Frota, il malvagio ecclesiastico barbaro Alequa. Nikos fu aiutato da una tribù di ibridi halfling-ricci del nordovest del Norwold: dopo la sconfitta di Alequa molti di loro si trasferirono a Holfa stabilendo un monastero lì. Nikos fu nominato "Signore e Protettore" della città e governò efficacemente come un benevolo signore feudale, stabilendo una dinastia chiamata "La Casata dei Nikos".

Jorgler il tiranno e la sfida con Enestria:

Due generazioni dopo (933 DI), il pronipote di Nikos, un giovane dalla testa calda e dal talento magico chiamato Jorgler usò i suoi poteri magici per uccidere il proprio padre Hullic e divenne il nuovo despota di Holfa. Costruì per sé una grande torre fuori città e danneggiò pesantemente il castello della famiglia, poiché non voleva che fosse usato come punto di riferimento per una ribellione. Era ossessionato dall'entrare nell'antico complesso di Cape Alpha e sconfiggere Igraal, ma non riuscì mai a trovare un modo per farlo senza perdere la vita. Nel frattempo ha agito come un sovrano oppressivo, tassando pesantemente la popolazione ed espropriando qualsiasi cosa di valore per ottenere più risorse per i suoi esperimenti magici. La paura per i grandi poteri di Jorgler ha impedito qualsiasi ribellione di successo finché nel 968 DI, un mago di nome Enestria venne dall'impero di Alphatia. Enestria si trasferì a Holfa per curiosità per l'antica maledizione ambientata a Cape Alpha. Lì scoprì i misfatti di Jorgler e decise di sfidarlo (probabilmente anche per cogliere i risultati dei suoi studi). Un'epica battaglia di magia, durata più di due giorni, è seguita nelle terre intorno alla torre di Jorglers. La battaglia ebbe una fine improvvisa quando entrambi i rivali sparirono simultaneamente: è opinione diffusa che spostassero la loro battaglia su altri piani di esistenza poiché nessuno di loro sembrava stanco o vicino a perdere, prima della scomparsa. In ogni caso, non sono mai tornati (finora) e la città era di nuovo libera.

Bethilda e la rimozione della maledizione:

Gli eventi presero un'importante svolta nel 973 DI quando Bethilda, una giovane chierica di Holfa, riuscì ad entrare nella torre di Jorgler (sigillata fino alla fine della battaglia con Enestria) e rubò le sue ricerche su Cape Alpha. Studiò i suoi documenti e lasciò immediatamente la città, dedicandosi all'avventura per i successivi 10 anni. Nell'anno 983 DI tornò con un giovane ragazzo di Alphatia chiamato Oressen, il suo zaino pieno di storie e informazioni su Cape Alpha. Si avvicinò al consiglio comunale e li persuase a fare un tentativo di sciogliere la maledizione sull'antico insediamento (il consiglio comunale era turbato da problemi di sovrappopolazione nel sobborgo di Emmon che si era stabilito alcuni anni prima). All'inizio si usarono le catapulte a lungo raggio, vennero spostate e

lanciarono macigni in un punto selezionato sulle mura di Cape Alpha, creando una piccola breccia senza uscita che poteva essere raggiunta solo dall'esterno. Li intrappolati nella breccia e con l'aiuto di tutto il clero di Holfa, vennero respinti tutti i non morti che arrivarono attraverso le mura della città. Quindi attese il golem, aspettando il golem e allontanando i fantasmi intrappolati all'interno della città maledetta. Quando Igraal arrivò inevitabilmente, passando fuori dalle mura della città per raggiungerla e ucciderla, attivò un potente incantesimo di "contingenza" acquisito dalla popolazione di Holfa a caro prezzo e che fu preparato in anticipo sul terreno esterno vicino alla posizione di Bethilda. L'incantesimo intrappolò il golem, che poteva liberarsi solo pronunciando la parola magica che avrebbe concluso la maledizione. Quindi, per liberarsi e uccidere Bethilda, il golem ha pronunciato la parola - che si è rivelata essere "Achiir", il nome alphatiano di una stella del sud non visibile dalle latitudini di Cape Alpha - ma, Igraal disse la parola con tanta calma che solo Bethilda nella nicchia delle mura della città riuscì a sentirlo. Ne seguì un combattimento breve ma violento, in cui Igraal cominciò a gridare orribilmente ad alta voce e tentò di strangolare Bethilda per impedire che la parola magica venisse comunicata agli altri, mentre Bethilda cercò di schivare il golem e di dire la parola magica a Oressen - che era un Alphatiano puro sangue portato lì dalla ragazza solo allo scopo di sciogliere la maledizione. Il golem non aveva davvero alcuna speranza di riuscire: Oressen e un forte gruppo di guerrieri e utenti magici di Holfa si avvicinarono al golem e, mentre combattevano la creatura, riuscirono a sentire la parola di Bethilda. Mentre Oressen è stato scortato in città per rimuovere la maledizione, il resto dei combattenti ha impedito al golem di raggiungere l'Alphatiano purosangue. Molti morirono in questo sforzo, compresa la gravemente ferita Bethilda, ma, alla fine, la maledizione fu sciolta da Cape Alpha. Non appena Oressen pronunciò la parola magica all'interno delle mura della città, il golem si disattivò istantaneamente e non si mosse più (fu poi spostato su una grande piazza all'interno della vecchia cinta muraria di Cape Alpha per fungere da monumento: se potesse essere attivato di nuovo o no è una questione per studiosi e saggi). Anche le anime di quelli uccisi nella città furono liberate e spostate su altri piani di esistenza; quello che si poteva trovare dei loro resti

mortali sparsi per tutta la città fu sepolto con il cadavere di Bethilda e di altri combattenti che morirono nel tentativo non lontano dalle mura della città di Cape Alpha in un luogo più tardi chiamato "Cimitero dei Valorosi". Alla fine Cape Alpha era libera e poteva essere ripopolata di nuovo.

Gli sforzi di colonizzazione rinnovati di Alphatia:

L'opportunità di stabilire una fiorente base su Cape Alpha ha portato a uno sforzo rinnovato da entrambi gli imperi per colonizzare il Norwold. Grazie agli instancabili sforzi diplomatici imperiali durante il X secolo DI, molte comunità (compresa Holfa) già simpatizzavano con Alphatia, così l'imperatrice Eriadna dichiarò la maggior parte del Norwold come un nuovo regno alphatiano e iniziò una massiccia campagna di colonizzazione. Nell'anno 985, Holfa-Cape Alpha divenne la nuova capitale del regno (con il nome di Alpha) e i migliori talenti dell'Impero furono dedicati a convertire il posto nella più grande e ben difesa città dell'intera regione. Mura massicce furono erette intorno a una vasta area di territorio, circondando abbastanza terra per dare spazio a 60.000-70.000 persone. Il monumentale Palazzo Reale fu ricostruito in questo periodo. Il fiume Endlere fu deviato per creare una cascata e altri giochi d'acqua nei Giardini Reali, tutti alimentati da un elemento dell'acqua evocato e nascosto nelle segrete del castello. Artisti e architetti di talento furono chiamati da tutto l'Impero per aiutare ad abbellire la nuova città. Tra gli artisti c'era uno strano gruppo di studenti dell'Università di Sundsvall che costruì l'alto e magro ponte dei giovani maghi attraverso il canale dell'arsenale e Syrlaxo il colosso, un artista-mago della città di Symmetria nel regno di Haven alphatiano riempì con enormi statue di umani e animali tutta l'Alfa, solo per scomparire misteriosamente (991 DI) poco prima dell'inizio di quello che chiamò "il suo ineguagliabile capolavoro di ossidiana" (oggi grandi frammenti di ossidiana si trovano nel suo laboratorio abbandonato, ma il "capolavoro" non si trova da nessuna parte).

Il presente:

Ericall, figlio dell'imperatrice Eriadna, fu nominato re del Norwold nell'anno 992. Nell'anno 995 furono completate la maggior parte delle fortificazioni e il Palazzo Reale. Nel tardo 998 Ericall dichiarò che una "Corsa al Territorio" si sarebbe tenuta in Alpha

durante la primavera dell'anno seguente, per assegnare i feudi dei territori selvaggi ai più famosi avventurieri ed eroi del mondo ed accelerare la colonizzazione delle terre selvagge del Norwold. Nel frattempo agenti e spie thyatiane (come l'elfo Erenthas, proprietario di una ricca attività di spedizioni e consegne in Alpha) si sono infiltrati nel regno, aspettando il momento giusto per aiutare Thyatis a rivendicare ancora una volta la sua vecchia colonia di Cape Alpha.

Maggiori ufficiali e membri del Consiglio reale

Le seguenti personalità sono tutti membri del Consiglio reale. Cinque detengono anche una carica di Greater Office. Solo Finnister McAlister non ha altre responsabilità. Beriak Alanira, conte di Draken (vedi sotto), viene solitamente invitato a partecipare alle riunioni del Consiglio Reale.

Dolnarys, Lord High Admiral (Legale 20th Livello Guerriero): Un alphantiano comune di Haven, la cui carriera nella marina imperiale alphantiana fu interrotta dalla sua incapacità nelle arti taumaturgiche. La sua nomina fu raccomandata a Ericall dallo stesso Torenal. Un organizzatore severo, serio e molto capace; Dolnarys vuole costruire una marina degna del suo re - e con i suoi fondi è probabile che abbia successo.

Finnister McAlister, membro del Royal Council (Legale 9th Livello Chierico di Koryis): nativo della Shadow Coast meridionale sull'isola di Dawn, Finnister è un ex avventuriero che ha trovato la sua vera vocazione come consigliere dei governanti. Incontrato Ericall a Sundsvall anni fa, Finnister fece amicizia con lui, arrivando di recente nel Norwold per aiutare ancora una volta il suo giovane collega. Finnister vuole assicurarsi che il regno non sia affogato in una continua ondata di guerra. Ericall, nonostante non sia un seguace di Koryis, tiene in grande considerazione la parola di Finnister.

Madiera Consigliere, Lady High Steward e Court Magist (Legale 25th Livello Magic-User): un comune alphantiano di Greenspur, Madiera è un mago di mezza età con un comportamento da studioso e un'immensa esperienza nella storia, nella legge e nella tradizione alphantiana. Eriadna assegnò personalmente Madiera come consulente ad Ericall. Madiera vede la sua nomina come un trampolino di

lancio verso un potere più grande, e svolge il suo lavoro con coscienza, ma il suo ultimo desiderio è quello di prendere il suo posto tra i membri del Grande Consiglio di Alphatia. Madiera detiene inoltre la carica di Court Magist di Ericall.

Martigan, Lord High General (Neutrale 21st Livello Magic-User): nativo di Redstone, ex schiavo e gladiatore nella città di Thyatis, Martigan è riuscito ad acquistare la sua libertà e diventare un potente mago di battaglia alphantiano. Venne nel Norwold subito dopo la fondazione del regno, offrendo i suoi servizi alla corona. Dopo aver compiuto molte missioni per la corona, è stato premiato come Alto Generale di dell'Esercito del Norwold quando il precedente generale di Ericall è tornato ad Alphatia. Martigan è un uomo bello, appassionato, coraggioso e senza paura, che nutre un aspro odio verso Thyatis a causa dei suoi giorni da schiavo nella capitale dell'impero.

Nizanthrul, Lord High Treasurer (Neutrale 15 ° livello Chierico di Razud): un sacerdote esperto di Theranderol e fidato consigliere dell'ex imperatore Tylion IV. All'età di cinquant'anni, Nizanthrul accettò un incarico alla periferia dell'Impero, consigliando il figlio mondano di Eriadna, volendo porre fine alla sua carriera lontano dagli intrighi di Sundsvall. Per lo più si sforza di consigliare Ericall nel prendere decisioni sagge attraverso un'attenta gestione del tesoro del regno.

Oriaehryn 'Ori', Lord High Chancellor (Legale Elfo Stregone di livello 11): Un elfo Shiye di Limn con significativa esperienza diplomatica e conoscenza di molte razze e culture diverse, Oriaehryn ha servito sotto il Re Drushiye e nel Comitato degli Esteri dell'Impero Alphantiano. La natura metodica di Ori e il piacere nella gestione delle pratiche burocratiche lo rendono perfetto per King Ericall, che detesta tali compiti.



Contea di Leeha

Superficie: 33.824 kmq.

Posizione: ad ovest della Grande Baia.

Abitanti : Pop. 36.400 (99,8% halfling, 0,2% umani).

Tipo di governo : Federazione di Clan, Sceriffo.

Capitale: Leeha

Lingua: Halfling, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta, miniere.

Clan halfling, nel Norwold vivono vari clan di halfling, sono sparsi per il grande territorio e si radunano una volta l'anno nella cittadina di Leeha, questi raduni possono arrivare anche a 5.000 visitatori.

Cenni storici

La regione corrispondente alla foce del Fiume Orso Bianco ospitava uno dei maggiori insediamenti antaliani al tempo di quell'antica civiltà. I feroci guerrieri di questo clan si addentravano nel Norwold navigando i grandi fiumi e laghi collegati all'Orso Bianco, e solcavano la Grande Baia con le loro imbarcazioni, guerreggiando coi loro vicini. Il passaggio della Grande Orda di Re Loark (1722-1711 PI) sconvolse questa civiltà e causò la completa distruzione dell'insediamento antaliano situato alla

foce dell'Orso Bianco. Gli Antaliani regredirono alla barbarie, trovando rifugio nelle terre selvagge e divenendo un popolo semi-nomade, antenato dei moderni Norseni. Per secoli la regione restò negletta ed in preda al caos, con bande di umanoidi ed umani, giganti e draghi che si scontravano per la sopravvivenza. Attorno al 1000 PI, esploratori nithiani scoprirono nel Norwold il prodigioso Arco di Fuoco, contenente un passaggio permanente verso il Piano del Fuoco. Il loro grande faraone Tokoramases V decise di condurre una spedizione nel Norwold per fondare una colonia nei pressi dell'Arco di Fuoco e stabilire un contatto con i suoi abitanti. Vari insediamenti nithiani vennero stabiliti sull'Isola dei Trichechi, sulla Punta dei Predoni, nelle isole di Nordenhafen e Bergholm, nella penisola di Alpha ed anche alla foce del Fiume Orso Bianco. Lo stesso faraone Tokoramases V si recò in pellegrinaggio in questi luoghi settentrionali, per contemplare il meraviglioso fenomeno dell'Arco di Fuoco (970 PI). Necessitando di manodopera in queste colonie del nord, ma non trovando Nithiani in numero sufficiente che si volessero stabilire lì volontariamente, i faraoni nithiani cominciarono ad importare schiavi nelle colonie norwoldesi, alla stregua di quanto facevano nelle Terre del Nord. Come lì, l'importazione di schiavi halfling acquistati dagli orchi che dominavano la Terra Profonda (le attuali Cinque

Contee) fu prevalente, dal momento che questi piccoli umanoidi venivano ritenuti buoni lavoratori, docili e facili da controllare. La maggior concentrazione di schiavi halfling venne deportata nella principale di queste colonie, quella situata sulla foce del Fiume Orso Bianco. Il declino dell'Impero Nithiano segnò tuttavia gradualmente anche il destino delle sue colonie norwoldesi; le menti dei suoi governanti sedotte dai sogni di potere insinuati da Thanatos e Ranivorus, essi si impegnarono in inutili guerre con le popolazioni umanoidi ed umane indigene, impoverendo i loro domini e causando dolore alla popolazione. Alcuni insediamenti vennero annientati nel corso di rivolte servili causate dalla spossatezza della popolazione, altri perirono sotto i contrattacchi delle tribù umane ed umanoidi che i Nithiani stessi avevano aizzato. Al termine di questo periodo, tutte le colonie nithiane nel Norwold erano ormai scomparse o ridotte in miseria ed anche quelle che a stento riuscirono a sopravvivere persero ogni contatto con la madrepatria, ormai in preda alle guerre intestine. Nel corso dei decenni, la piccola parte di popolazione nithiana stanziata nel Norwold venne gradualmente assorbita dalle popolazioni locali e di fatto scomparve. La popolazione di schiavi halfling costituì piccole comunità e villaggi in cui trovare rifugio, nei pressi delle ex colonie nithiane. Molti di questi villaggi vennero in seguito attaccati e distrutti dai barbari umani od umanoidi, i loro abitanti si dispersero per il Norwold orientale. Gli halfling che avevano servito i Nithiani nella colonia alla foce del Fiume Orso Bianco riuscirono a resistere alle privazioni, al clima ed agli attacchi delle popolazioni circostanti, forse grazie al loro numero superiore. Essi si asserragliarono in questo territorio e nelle sue foreste, vivendo di stenti ma riuscendo a sopravvivere. Per questi derelitti halfling doveva giungere presto il momento della salvezza. Nelle Terre del Nord, la locale popolazione di ex schiavi halfling, alla caduta del dominio nithiano si era trovata stretta fra gli gnomi, suoi alleati, gli umani indigeni, gli gnoll ed i giganti. Quando i coboldi invasero le caverne degli gnomi nei Monti Hardanger e ne iniziarono lo sterminio (490 PI), gli halfling restarono soli e sembravano destinati a perire. Tuttavia gli Alti Eroi inviarono loro un messaggio di speranza sotto forma dell'eroe Usamigaras, che portò da loro la Fiamma Nera e rivelò loro la profezia secondo la quale essi erano destinati a recarsi nella

patria perduta degli Antaliani, nel profondo nord, per aiutare un clan di halfling sull'orlo della distruzione e fondare con esso una nuova patria.

Fu così che nel 350 PI, fra mille battaglie per aprirsi la via verso il Norwold, gli halfling abbandonarono in massa il Soderfjord e, attraversando il Vestland, il Nordurland e tutto il Norwold orientale giunsero alla Grande Baia e, di lì alla foce del Fiume Orso Bianco. Questo epico viaggio sotto la guida di Usamigaras fu costellato di innumerevoli avventure ed ancora oggi costituisce il racconto principale dell'epica leehana.

Arrivati nel luogo indicato dalla profezia degli Alti Eroi, gli halfling incontrarono i loro simili e si unirono a loro nella lotta contro le tribù umanoidi ed i giganti, riuscendo infine vittoriosi. Assieme, essi fondarono 19 nuovi clan misti e la roccaforte di Leeha come mercato e centro di riunione comune dei clan.

Nei secoli seguenti la Contea di Leeha si dotò di un governo unitario sotto forma di uno sceriffo e del Consiglio dei Capoclan. Il piccolo paese crebbe: vennero disboscati tratti di foresta per far posto agli amati campi degli halfling; vennero costruiti villaggi e porti, e scavate piste per collegarli; vennero stabiliti contatti con le tribù norsene e vatski, con le quali gli halfling stabilirono un saltuario commercio sfruttando le vie fluviali e lacustri. Durante tutti questi anni gli halfling sono rimasti in buoni rapporti con gli umani ed hanno sempre fronteggiato con successo gli attacchi dei barbari, degli umanoidi o dei giganti.

Essi hanno anche allacciato relazioni con alcune Case nei Boschi elfiche della Foresta di Lothbarth, ma non si sono mai immischiati nelle vicende degli imperi umani (come il tentativo di Alinor), che li hanno toccati solo marginalmente. Soltanto quando si è trattato di opporsi al dominio della Regina-Strega Akra (IV sec. DI) ed alla sua erede Frota (IX sec. DI), gli halfling di Leeha hanno imbracciato le armi a fianco dei loro vicini umani, per scongiurare la minaccia di quella malefica tirannia.

Oggi giorno, gli halfling di Leeha mantengono buoni rapporti con Re Ericall ed il suo Regno del Norwold, dal quale si affermano però indipendenti. Il rafforzamento della presenza e del controllo degli umani su certe zone del Norwold centrale e settentrionale ha permesso agli halfling di beneficiare fortemente della loro posizione, imponendo dazi su tutte le imbarcazioni che attraversano il Fiume Orso

Bianco (attualmente la via di collegamento privilegiata fra i domini Vatskiy del Norwold centrale e la capitale).

Distribuzione della popolazione

La Contea di Leeha è un sorta di federazione fra sette clan di halfling, che riconoscono una comune origine, comuni tradizioni ed un governo unitario. Il paese è governato dallo sceriffo, eletto a vita fra i più valorosi guerrieri dei clan, e coadiuvato dal Consiglio dei Capoclan, un'assemblea a cui prendono parte i capoclan e vari altri personaggi di rilievo della società halfling. Lo sceriffo è il capo delle forze armate, che vengono convocate soltanto quando i movimenti delle tribù umanoidi, umane o giganti ostili richiedono la difesa del paese.

Le terre di Leeha è quasi integralmente pianeggiante. La parte occidentale e settentrionale del paese, che confina con la Foresta di Lothbarth, è coperta a tratti da boschi e foreste, mentre il sud-est è terra di pascoli e campi coltivati. La densità media del paese è relativamente bassa (3 ab./kmq), dal momento che i clan abitano territori piuttosto ampi e lo stile di vita halfling impedisce la concentrazione di molte persone in piccoli territori. Molte aree della contea, soprattutto in prossimità dei selvaggi Colli Catberg, sono disabitate e considerate pericolose dai viandanti.

Centri urbani:

Comunità note: Fort Divotfoot (900), Goodfield (900), Grassy Knoll (700), Highticket (700), Leeha (1.200 ab.), Merrybrook (800), Nimbleville (800), Port Hinly (700).

La popolazione urbana della Contea di Leeha è costituita dagli abitanti di Leeha stessa, roccaforte e luogo d'incontro dei clan (2,1%). Il resto dei centri dei singoli clan ha le dimensioni di grossi villaggi, mentre le singole famiglie abitano borgate e fattorie sparse in tutto il territorio.

Abitanti:

Halfling: Gli halfling vivono in Leeha da quasi mille e cinquecento anni e sono gli abitanti principali della contea (56.300 ab.). Benché ognuno dei sette grandi clan abbia proprie particolarità, un proprio governo e curi i suoi affari in modo diverso dagli altri, essi si sentono tutti parte di una medesima storia e di un medesimo paese, e collaborano gli uni con gli altri affinché gli halfling possano continuare a prosperare

ed a difendersi dai loro nemici.

Umani: Un piccolo numero di immigrati umani (100 ab.), provenienti perlopiù da Alpha, risiede nella roccaforte di Leeha, dove pratica il commercio; solitamente si tratta di rivenditori, agenti o mercanti che si trovano nella cittadina a tempo determinato per curare i loro affari, e che risiedono in alcune delle locande "a misura d'uomo" della comunità.

Knat-sht-quot

Superficie: 17.802 kmq ma considerano loro territorio tutta la Grande Baia.

Posizione: sotto la superficie della Grande Baia

Abitanti : Pop. 4.450 – 65% Kna, 20% tritoni e 15% marinidi.

Tipo di governo : Re Ku-bak

Capitale: Knat-sht-quot

Lingua: Kna, comune.

Industrie : caccia, raccolta, commercio.

Questa razza acquatica creò i primi insediamenti sottomarini intorno alla penisola di Alfa intorno al 450 - 510 DI durante la colonizzazione Alphantiana





del Norwol ad opera dell'Imperatore Volospin III. Ai primi piccoli villaggi seguì l'avamposto commerciale di Eala, divenuto col tempo una sorta di quartiere sottomarino della città di Alfa. Col tempo i Kna, che in ogni caso non amano particolarmente la vicinanza di umani ed altre razze di superficie, iniziarono la costruzione della loro capitale Knat-sht-quot a circa metà strada fra la penisola di Alfa e l'isola di Bergholm. I Kna vivono per lo più presso la penisola di Alfa ma possono essere trovati in tutta la Grande Baya ma difficilmente supereranno l'isola di Bergholm. Raccolgono e commerciano tutto ciò che trovano e finisce sul fondo del mare a patto che non sia di loro interesse nel qual caso finirà sicuramente nella capitale. Vengono considerati alleati degli Alphetiani ma non si conoscono i termini dell'accordo.

Knat-sht-quot – non è la classica città umana, è un insieme di strutture che riunisce il palazzo reale, il tempio e le abitazioni della corte. Con una popolazione di circa 2.100 Kna, è il centro più popoloso del regno. Costruita sul versante di una ripida scogliera che dalle profondità marine si protende verso la superficie, riceve una tenue illuminazione filtrata dall'acqua che le dona un caratteristico colore verde smeraldino.

Eala – nato come semplice avamposto commerciale, con il tempo si è trasformato in una sorta di quartiere sottomarino aggiuntivo alla città di Alfa. Con una popolazione media di 1.000 abitanti di cui 30% Kna, 40% umani, 10% tritoni, 10% marinidi e 10% altre razze, l'avamposto si è trasformato in una cittadina su più livelli, si va dal livello acquatico passando per un livello intermedio fino al livello di superficie dove è sorta una vera e propria cittadina con abitazioni ed attività galleggianti ancorate al basso fondale. Tutte o quasi le abitazioni hanno livelli sommersi che formano il livello intermedio, mentre sul fondale le caratteristiche strutture abitative dei Kna formano il livello acquatico. Stretti canali e ponti di corda dividono ed uniscono le strutture galleggianti, luci soffuse, schiamazzi ed attività poco lecite si sposano con il mercanteggiare continuo caratteristico. Quando si visita Eala si ha l'impressione di una popolazione molto maggiore in quanto i visitatori temporanei ed i mercanti di passaggio aumentano di più del doppio la popolazione effettiva.

Altri villaggi – sono sparsi per tutta la Grande Baya, anche se in particolare presso le coste della penisola di Alfa. Esplorano, cercano, recuperano e commerciano ciò che il mare e le stolte creature di superficie offrono loro.



Case dei Boschi del Nord

Superficie: 65.867 kmq foresta di Lothbarth.

Posizione: Norwold, continente di Brun, nord della Grande Baia, a sud del fiume Landsplit.

Abitanti : Pop. 40,000 elfi

Tipo di governo : Gruppo indipendente di clan uniti sotto il concilio dei capi clan.

Capitale: Sinar più che la capitale è il luogo dove si incontra il Concilio dei Capi Clan.

Lingua: elfico, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta, miniere.

Nelle foreste sempreverdi settentrionali del Norwold, a nord nordovest della Grande Baia, vive un gruppo di clan elfici un pò sparpagliati, vagamente alleati. Sebbene ogni clan sia indipendente, questi elfi si riferiscono ancora a se stessi come i Clan delle Case dei Boschi.

La terra

La terra delle Case dei Boschi è dominata da enormi pini e altri sempreverdi. Nella maggior parte delle aree, il sottobosco è troppo folto per attraversarlo, ma

ci sono occasionali macchie di terreno aperto. Tuttavia, gli alberi solitamente trovati più a sud, come querce e aceri, si possono trovare anche qui abbastanza regolarmente. Di fatto, è di solito nella foresta di querce dove i clan delle Case dei Boschi fanno le loro roccaforti del clan.

La città di Sinar è l'unica roccaforte del clan che si occupa di non-elfi. Soprattutto, la foresta è raramente percorsa dall'uomo. Ciò significa che è un rifugio per gli animali selvatici, dato che gli elfi sono sempre attenti nella loro caccia.

La gente

Come da tradizioni degli elfi Shiye-Lawr, gli elfi delle Case dei Boschi sono solitari e arroganti verso i non-elfi. Considerano la razza elfica superiore a tutti gli altri su Mystara e preferiscono non trattare con estranei. Ma a differenza degli Shiye-Lawr, hanno adottato lo stile di vita degli elfi di Alfheim. Vivono negli alberi e sotto le stelle invece che nelle città di pietra. Inoltre, preferiscono cacciare e cantare piuttosto che passare il tempo a studiare e cercare sempre di imparare qualcosa di nuovo. Nonostante la loro antipatia per le altre razze, alcuni umani e persino un nano sono stati accettati nelle loro terre, a condizione che non restino troppo a lungo in visita.

Gli elfi delle Case dei Boschi sono divisi in sette grandi clan più diversi minori. Ogni clan è completamente indipendente dagli altri. Quando sorge una disputa tra due o più clan, tutti i capi clan delle Case dei Boschi si riuniscono a Sinar e decidono come meglio gestire il problema. Questo è ciò di quanto più vicino per i clan all'idea che possano diventare una nazione unita, da quando una guerra civile è scoppiata quasi dieci anni fa.

Il Clan Leafbower è rinomato per la sua abilità nel tiro e nell'uso dell'arco. Il suo capo clan, Desel, li guida dalla città di Silverleaf.

Il Clan Feryndul è più intellettuale degli altri, è sempre pronto a discutere e vedere vari lati, le opinioni ed a qualsiasi conversazione. Hanno una piccola biblioteca nella loro città di Feryndul, ma si rifiutano di inserire troppi libri nella paura di diventare troppo simili agli Shiye-Lawr che hanno lasciato molto tempo fa.

Gli altri clan non hanno alcuna specialità. Questi clan sono Sunveils (città di Solan), Sinar (città di Sinar), Sanathyl (città di Sanath), Wensaren (città di Follar) e Esendath (città di Esendor).

Il Clan degli Ithyshiye (l'ottavo clan maggiore), che ora è governato dal Gran Sacerdote di Ilsundal Zoltan Hytaxius, non è annoverato tra i clan liberi delle Case dei Boschi, né lo è il clan minore Almashiye (sotto il dominio di Quillan Elm il coltivatore).

Infine, un piccolo numero di altri clan minori vive nella foresta di Lothbarth occidentale: metà di loro vive tra i clan liberi, l'altra metà riconosce la leadership di Zoltan. Molti di questi Shiye vennero nel Norwold durante la Grande Guerra, quando rifiutarono di obbedire agli ordini della Corona Alphatiana di combattere contro Glantri e scelsero l'esilio in terra straniera per mantenere la loro libertà.

	totale	maggiori	minori
Clan	21	8	13
Case dei Boschi		7	6
Zoltan		1	7

Cenni storici

Secoli fa, gli elfi delle Case dei Boschi lasciarono la loro terra natale di Shiye-Lawr per colonizzare le gelide terre del Norwold. Erano scontenti per l'ordine

severo e le leggi dello Shiye-Lawr, così come per l'incuria verso la foresta, dei loro continui studi tesi all'apprendimento. Hanno quindi deciso di creare la propria nazione attraversando il mare. Nove clan principali lasciarono Alphatia, otto dei quali si stabilirono nelle foreste settentrionali. Il nono clan, lo Shalidye, approdò più a sud sulla costa meridionale della grande baya e si addentrò nel territorio, separandosi completamente dai loro compagni, in seguito li ritroveremo nella Baronia di Ironwood. Ogni clan rivendicava il proprio territorio ed era completamente indipendente dall'altro.

E così rimase per diversi secoli fino al 990 DI, quando gli umani di Alphatia iniziarono un'enorme ondata di immigrazione nell'area. Posero Ericall come re di Norwold, il nuovo Re concesse i domini a vari avventurieri durante il suo primo decennio di governo al fine di prendere un controllo reale sul territorio. A quel punto, i membri dei clan cominciarono a meditare di unirsi per affrontare meglio l'aumento dell'attività umana nell'area. Come è tipico per gli elfi, ci vorrà molto tempo prima che venga presa una decisione.

Nell'anno 995 DI, il re Acroshiye di Shiye-Lawr decise che avrebbe cercato di riprendere il controllo dei coloni. Mandò quindi sua figlia Rahasia (da non confondere con la signora elfa Rahasia che era posseduta da una strega e in seguito salvata dagli avventurieri diversi anni fa. Gli elfi insistono che i due nomi sono diversi alle orecchie degli elfi, ma suonano allo stesso modo agli umani ed agli altri semiumani.) ed il suo compagno Firehawk - un prete di Ilsundal - per cercare di riprendere il controllo.

Nel 997 DI, il carismatico Firehawk riuscì a unire i clan sotto la guida dei sacerdoti di Ilsundal, con se stesso e la principessa Rahasia in carica. Ma a differenza dei piani di Acroshiye, Firehawk non aveva giurato fedeltà a Shiye-Lawr. Piuttosto, le Case dei Boschi divennero una nazione indipendente e unificata. Firehawk fece anche accordi con molti dei nobili umani del Norwold, tra cui Martigan, Claransa, Sandralane e persino lo stesso Re Ericall. Questo avrebbe dovuto assicurare un buon futuro per la giovane nazione.

Sfortunatamente, tutto è crollato nel 1004 DI, quando

Rahasia ha dato alla luce una femmina umana. La sua relazione con il conte Martigan divenne presto di dominio pubblico. A quel punto, Soridel, sommo sacerdote di Eiryndul, iniziò a fare dichiarazioni sul fatto che Firehawk era troppo incompetente per guidare le Case dei Boschi e che doveva essere rimosso. La nascita di un bambino umano era stato sicuramente un cattivo auspicio degli Immortali, affermando il loro dispiacere con Firehawk. I clan erano divisi su cosa fare, e una guerra civile era sull'orlo del verificarsi. Firehawk ha impedito alla guerra di iniziare accettando l'esilio e la rimozione dal consiglio dei sacerdoti che governavano le Case dei Boschi. Si dice che si sia trasferito a Wendar con la sua famiglia, che da allora ha perdonato. Le voci dicono che ha persino perdonato il conte Martigan, ed i due sono amici ancora una volta, anche se questo apparentemente ha richiesto diversi anni. Soridel ha poi insistito sul fatto che i clan avrebbero dovuto rimanere indipendenti, come se non fossero mai stati uniti, in quanto un sovrano inetto avrebbe potuto impossessarsi del potere di nuovo. Il prete di Eiryndul convinse il consiglio ed i clan da allora sono rimasti indipendenti. Su insistenza di Desel Leafbower, tuttavia, decretarono che i membri dei clan si sarebbero incontrati in un consiglio a Sinar per regolare eventuali controversie tra i clan. I clan delle Case dei Boschi avevano iniziato a interagire molto di più da quando Firehawk li unì e un simile consiglio fu quindi ritenuto necessario. È interessante notare che alcuni saggi ipotizzano che l'intero incidente con Firehawk sia stato creato da Eiryndul. Si crede che Eiryndul volesse impedire la diffusione della fede di Ilsundal.

Negli ultimi anni, il sommo sacerdote Soridel entrò in conflitto con gli sforzi di Zoltan Hytaxius per unire tutte le Case dei Boschi ancora una volta. Dal momento che Zoltan è un essere umano ed un prete di Ilsundal, questo è sembrato un doppio insulto a Soridel, che ha giurato da tempo che non permetterà mai alle Case dei Boschi di diventare un nuovo Alfheim finché lui vive. Finora Zoltan è riuscito ad "attirare uno degli otto clan, l'Ithyshiye, lontano dai loro veri valori" e la sua influenza è ancora in crescita. Tuttavia, c'è un altro elfo che vorrebbe unificare i clan elfici del Norwold, Lord Elarianthas Blackblade di Ironwood. Approfittando della situazione, Soridel ha manipolato con successo la

rivalità tra i due signori per assicurarsi che gli elfi del Norwold rimangano indipendenti e liberi dal giogo opprimente di un leader assoluto.

Roccaforti Elfiche

Una roccaforte elfica, è sicuramente uno dei siti da visitare qui nelle Case dei Boschi. Le case tra gli alberi ed i ponti di corda che collegano ciascuna delle grandi querce, lo fanno sembrare un gigantesco albero fortezza. Il modo in cui tutto si fonde con gli alberi e sembra un'estensione della natura stessa è miracoloso. Gli elfi in qualche modo coltivano la loro casa, assicurandosi che gli alberi abbiano un enorme nodo cavo nel quale saranno costruite le loro case. Anche le sculture ed i disegni in legno sono belli, così come lo sono le loro canzoni e la musica.



Terre Elfiche di White Oak e clan della Foresta di Lothbarth

Superficie: 56.966 kmq.

Posizione: a nord della Grande Baia

Abitanti : Pop. 27.000 – di cui 34,4% elfi, 49,4% umani, 10,9% mezzelfi e 1,1% centauri, 4,2% altri.

Tipo di governo : Ciascun Clan è guidato da un capo, riconoscendo più o meno esplicitamente la guida spirituale di Zoltan.

Capitale: White Oak

Lingua: Alphatiano (ufficiale), Elfico (dialetto Shiye-Lawr), Halfling (dialetto Lalor), Heldannico, Thyatiano. comune.

Industrie : caccia, raccolta, agricoltura ed artigianato.

Figure importanti: Zoltan Hytaxius (Gran Sacerdote).

Flora e fauna: le fitte foreste settentrionali sono ricoperte da sempreverdi, principalmente pini; nelle terre più vicine alla Grande Baia, si mescolano con vari alberi di legno duro: quercia, olmo, acero, noce, frassino, frutta. È tra questi che si trova il magico Albero della Vita di Zoltan: la Quercia Bianca. Nel nord, i pini non bloccano i deboli raggi del sole, permettendo allo strato di vegetazione piuttosto folto di crescere a livello del suolo: arbusti, erba bassa ed alta nelle radure. Nel sud, la chioma fitta blocca il sole, fornendo poca luce affinché le piante crescano al di sotto. Molti animali vivono nelle foreste, in

particolare piccoli mammiferi e roditori, cinghiali, cervi, alci, caribù, orsi, lupi, e libellule bianche e verdi. Anche molte fate abitano lì, specialmente i centauri, actaeon e gli shargugh. Cittadini più pericolosi includono l'occasionale drago bianco o verde, basilischi, decapus e i rari wyrd.

Stemmi: l'alto sacerdote Zoltan Hytaxius non usa uno stemma; i signori umani generalmente gli attribuiscono una quercia bianca su sfondo verde. Ogni clan ha un suo simbolo; i signori umani rappresentano spesso gli elfi Shiye nel loro insieme con uno o tre, fino ad una dozzina, di pini verdi su bianco.

Gli elfi Shiye vivono in piccole comunità chiamate Case dei Boschi nelle vaste foreste fredde del Norwold; molti di questi clan vivono nella zona situata a nord ovest ed a nord della Grande Baia. Tra questi, i clan situati nella regione occidentale riconoscono la leadership di Zoltan il Custode.

La terra

Questa grande foresta è conosciuta dagli elfi come Lothbarth, la foresta coperta di neve, tradotta erroneamente nella "Foresta Bianca" sia dai thyatiani che alphatiani; i nativi Heldan si riferiscono semplicemente ad essa come alla Grande Foresta, un nome comunemente usato anche da altri coloni.

Pochissimi umani vivono in questa foresta, preferendo stabilirsi sulla costa vicino alla Grande Baia o sul Mare Alphatiano, lasciando gli elfi praticamente da soli. La foresta è scarsamente popolata dagli elfi Shiye, alcune migliaia vivono in piccoli clan chiamate Case dei Boschi. Le Case dei Boschi spesso sono a chilometri di distanza l'una dall'altra, soprattutto nella parte meridionale, dove gli alberi di latifoglie sono più numerosi. Gli elfi raramente si allontanano dalle loro case, ma a volte i cacciatori possono essere incontrati in aree più lontane e disabitate, ma attenzione perché è probabile che caccino gli intrusi solo per divertimento!

Il clima della parte meridionale e orientale della foresta è temperato dalla Grande Baia e dal Mare Alphatiano, anche se rimane piuttosto freddo. Questo è sufficiente per far crescere gli alberi di latifoglie, con una stagione di crescita di quasi cinque mesi durante gli anni buoni. Queste sono le parti di Lothbarth in cui vivono gli Shiye, lasciando la parte settentrionale e occidentale per lo più disabitata. Queste regioni hanno periodi di crescita molto brevi, pochi mesi nella migliore delle ipotesi e praticamente nessuna durante gli anni più freddi, specialmente dove la foresta lascia il posto alla catena Icereach ad ovest. In tali regioni, solo le conifere possono crescere e la vita è particolarmente difficile per quelle rare Case dei Boschi che preferiscono vivere nei pini piuttosto che nelle querce più accoglienti.

La gente

Lothbarth ospita 21 clan Shiye (otto principali e diversi clan minori), sparsi per la foresta; altri clan possono essere trovati in tutto il resto del Norwold. Di questi, un maggiore e sette clan minori possono essere considerati direttamente o indirettamente sotto la guida di Zoltan chierico di Ilsundal (inclusa la baronia di Quillan, che riconosce la leadership spirituale di Zoltan ma è comunque indipendente.); gli altri sono rimasti indipendenti dalla sua influenza, spesso con veemenza. Il più importante di questi clan è il clan Ithyshiye, in cui Zoltan si stabilì originariamente quando arrivò nel Norwold. Non solo questo clan è uno dei più grandi del Norwold, ma è anche nel suo territorio che si erge il leggendario Albero della Vita che ha reso Zoltan famoso tra gli Shiye facendogli guadagnare influenza nonostante

l'opposizione del clero di Eiryndul. Nonostante l'attrito originale, specialmente con i chierici locali (di Eiryndul, il tradizionale patrono immortale degli Shiye.), Gli Ithyshiye sono ora strenui sostenitori di Zoltan (ma senza rinunciare al loro attaccamento culturale a Eiryndul.). Uno stretto alleato di Zoltan è il Barone Quillan Coltivaolmi: sebbene indipendente da White Oak, la Baronia degli Olmi riconosce la guida spirituale di Zoltan. In realtà, il clan Almashiye è probabilmente il più aperto di tutto il Norwold (è probabilmente il motivo per cui Quillan si è stabilito tra di loro; quello e il fatto che usano principalmente l'olmo per le loro case, l'albero preferito di Quillan e un ricordo del suo villaggio natale in Alfheim.) e certamente più favorevole a Zoltan di molti altri clan. Quillan agisce spesso come rappresentante di Zoltan per quanto riguarda i rapporti con gli umani, dato che l'elfo gode della loro compagnia molto più del Gardiano dell'alberi. Gli elfi Shiye tendono ad essere solitari ed evitano il contatto con gli umani del Norwold. Si divertono a fare battute pratiche, una tradizione che non è diminuita nonostante l'influenza di Zoltan (la maggior parte degli Shiye continua a considerare Eiryndul sopra Ilsundal, nonostante i migliori sforzi di Zoltan, o persino gli sforzi di Elarianthas Blackblade a sud per diffondere un nuovo pantheon.). Dal momento che Zoltan stesso non è un modello di apertura, questo è un attestato che la sua influenza sugli elfi non è cambiata. D'altra parte, il culto di Ilsundal si è in qualche modo diffuso tra gli Shiye, poiché anche molti chierici di Eiryndul evitano fortemente di opporsi al potente Zoltan, a meno che il loro protettore Immortale non li solleciti a farlo. Alcune dozzine di elfi di Alfheim si sono insediati nella foresta a nord del Marchesato di Panteria. Non avendo trovato il benvenuto dai loro fratelli e si sono stabiliti ai margini di Lothbarth più vicino alle terre degli umani. Fanno spesso pellegrinaggi all'Albero della Vita di Zoltan, e nel corso degli anni hanno iniziato a commerciare con Panteria prodotti degli Shiye (o loro), in modo che ora assomiglino spesso più a carovane di mercanti che a veri e propri pellegrini.

Storia recente

Gli elfi Shiye di Norwold sono un sottogruppo di elfi che hanno lasciato il regno Sylvano, seguendo la guida dell'elfo Immortale Eiryndul. Tuttavia, non

volevano sottomettersi al re degli Shiye-Lawr in Alphatia, poiché erano ancora più indipendenti di mente dei loro fratelli, e si stabilirono invece nella foresta isolata di Lothbarth, nel Norwold, lontano sia dagli umani che dagli altri elfi. Gli Shiye potevano godere della loro libertà, in quanto erano per la maggior parte isolati dalle altre culture o razze nella loro fredda foresta. I contatti con gli Heldan nativi, o con i coloni di Alphatia, Thyatis o di altrove erano alquanto rari, ed anche i draghi del Wyrksteeth non avevano contatti con gli Shiye (si ipotizza che una sottospecie molto vecchia di elfi, nota come Eldar, che si dice vivano tra i draghi, potrebbe essere la ragione per l'atteggiamento dei draghi, ma questa è una leggenda non confermata.). Quando il re Ericall aprì le terre del Norwold alla colonizzazione, gli Shiye erano molto isolati, anche gli uni dagli altri, incontrandosi solo occasionalmente a Sinar. Il semplice fatto che alcuni nobili umani si stabilissero tra loro li sorprese, era qualcosa che non si aspettavano e si opposero piuttosto con veemenza. Hanno reso difficile la vita di questi signori indesiderati, applicando gli insegnamenti degli Immortali con grande raffinatezza. Uno dei più controversi signori era Zoltan, perché era umano, e un sacerdote di alto rango dell'immortale rivale Ilsundal. Al suo arrivo tra gli Ithyshiye, ha piantato un seme magico che è cresciuto trasformandosi in un potente Albero della Vita durante una notte. L'esistenza della quercia bianca (prende il nome dal colore reale dell'albero, che è lo stesso del colore della pelle albina di Zoltan.) era realtà, si crede che la quercia sia dello stesso colore della pelle di Zoltan perché è in qualche modo collegata alla sua anima, forse a causa di un disegno speciale di Ilsundal stesso. Zoltan è molto controverso tra gli Shiye. L'opposizione a Zoltan raggiunse il culmine durante la Grande Guerra, poiché i seguaci di Eiryndul si opponevano con veemenza a qualsiasi cooperazione con gli alphatiani contro gli alleati di Glantri (che significava i cavalieri Heldannici, all'epoca.). Non solo si sono opposti a Zoltan internamente, ma hanno anche rotto il loro tradizionale isolazionismo, suscitando problemi nei domini alphatiani.

Viaskaland

Superficie: 332.896 kmq.

Posizione: estremo nord del Norwold

Abitanti : Pop. 35.000 – di cui 34,4% elfi, 49,4% umani, 10,9% mezzelfi e 1,1% centauri, 4,2% altri.

Tipo di governo : Capi tribù, ed un Guldskung per ogni Vessillo.

Capitale: nessuna

Lingua: Viaskoda, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta, miniere.

I Viaskoda sono un popolo di origini neathar che popola il Norwold settentrionale. Secondo le loro leggende ancestrali, essi sono giunti nel Norwold a dorso dei loro cavalli, cavalcando oltre le pianure che si estendono oltre le grandi montagne dell'ovest, per sfuggire ai "demoni deformi", che raccontano essere giunti da un'altra terra per invadere e distruggere la loro antica patria. I Viaskoda hanno origini boreane e questa leggenda fa probabilmente riferimento alla loro cacciata dalla Borea ad opera della Grande Orda di re Loark, attorno al 1700 PI. Giunti nel Norwold settentrionale, essi si sono stanziati nelle regioni pianeggianti a nord della Grande Baia, da dove si sono espansi, sviluppando una cultura peculiare ed assorbendo gli scarsi gruppi di Antaliani superstiti alla distruzione della loro civiltà. I Viaskoda vivono da secoli fra i loro vicini Jääkansa e Vaeltajat, a nord, e le tribù norsene, discendenti degli antichi Antaliani, nelle grandi pianure e steppe del Norwold settentrionale. Divisi in una moltitudine di tribù, ognuna delle quali tiene atteggiamenti diversi nei confronti delle altre tribù e dei popoli stranieri, essi hanno sempre condotto il loro stile di vita senza usurpare le terre altrui – fatte salve le saltuarie scorrerie contro i popoli confinanti. L'arrivo dei conquistatori imperiali, in particolare di quelli alphatiani nell'ultimo secolo, non ha per adesso inciso troppo sulle abitudini di questo popolo; certo è che sono destinate ad insorgere difficoltà nel prossimo futuro, soprattutto in relazione ai diritti accampati dagli Alphatiani sulle terre dei Viaskoda, ed allo stanziamento di feudatari vassalli di Ericall al loro interno: i Viaskoda non riconoscono alcun confine, e passano attraverso le terre dei nobili senza pensarci troppo, ma questi ultimi non vedono di buon occhio l'attraversamento delle loro proprietà da parte

di intere tribù barbariche dall'incerta predisposizione...

Così come l'atteggiamento dei Viaskoda è vario nei confronti degli stranieri, altrettanto si può dire a proposito delle loro relazioni con razze considerate autoctone del Norwold, come gli elfi delle Case dei Boschi, gli halfling di Leeha e gli umanoidi. Dal momento che evitano i boschi degli elfi, per i quali provano un certo timore, i Viaskoda sono in genere considerati rispettosi e potenzialmente amichevoli dagli Shyie; gli halfling accolgono i membri delle tribù più pacifiche all'interno dei loro territori per commerciare, e spesso ad intere tribù è consentito migrare attraverso le terre degli halfling, che i Viaskoda considerano un popolo inoffensivo e amichevole. Verso le tribù umanoidi ed i giganti, invece, i Viaskoda provano un discreto odio, derivante dalle loro antiche leggende: soprattutto i Viaskoda dell'ovest ingaggiano scontri continui coi giganti della regione e con le bande umanoidi, che sono oggetto di attacchi da parte dei Viaskoda tanto quanto questi ultimi lo sono da parte degli umanoidi.

Aspetto

I Viaskoda hanno la carnagione relativamente pallida, con occhi che, su certi individui, hanno un taglio leggermente allungato; questa caratteristica potrebbe indicare che il loro ceppo neathar di origine è affine a quello degli antichi Ethengariani, prima che il loro sangue si mescolasse a quello azcano. I loro capelli variano dal nero e marrone scuro al biondo tipico delle popolazioni settentrionali; i loro occhi sono azzurri, marroni o neri.

I Viaskoda fabbricano i loro abiti col tessuto, col cuoio e con le pellicce ricavate dagli animali che allevano e cacciano, ed anche le loro armature sono fatte principalmente di questi materiali, con qualche rara integrazione metallica, soprattutto per gli elmi; i loro scudi sono di legno. Tutti i Viaskoda usano l'arco, ma le armi con cui combattono solitamente dipendono dal Vessillo al quale appartengono.

Stile di vita e cultura

I Viaskoda sono divisi in tre grandi gruppi, che essi chiamano "Bandiere" o "Vessilli": il Vessillo Rosso, il Vessillo Azzurro e il Vessillo Bianco. Ciascun gruppo occupa una regione ben definita, ed ha una cultura propria che la distingue dalle altre, quasi appartenessero a tre popoli diversi. Ciascun Vessillo

dei Viaskoda conta circa 15.000 individui, i quali tuttavia vivono divisi in una moltitudine di tribù, che variano dai 100 ai 1.000 membri ciascuna; ogni gruppo riconosce un "capo" – di solito un prestigioso guerriero –, al quale viene demandato il compito di mobilitare la tribù e trattare con i capi delle altre tribù (e con i governanti stranieri). In genere, le tribù appartenenti ad un medesimo Vessillo non si fanno guerra fra loro, anche se può capitare che scoppino faide e contese: queste solo raramente sfociano in veri e propri scontri armati votati all'uccisione dell'avversario. I Viaskoda sanno bene che nelle fredde regioni del Norwold sopravvivere è difficile, e che la vita di un guerriero vale molto: solo per le questioni che mettono in gioco l'onore stesso della tribù i guerrieri scendono in campo contro i loro simili.

Ogni anno, durante il solstizio d'estate (il 1° di klarmont), tutte le tribù appartenenti ad un medesimo Vessillo si riuniscono per celebrare il Volek Leiho (la «Festa della Fratellanza»). Questi grandi raduni di Viaskoda sono l'occasione per celebrare i riti in favore degli immortali, per organizzare amichevoli contese marziali, banchettare e consolidare i legami di amicizia fra le tribù. In occasione di ogni Volek Leiho, i capi delle tribù appartenenti ad uno stesso Vessillo confermano il proprio omaggio al Guldskung ("primo fra i capi"), in genere – ma non sempre – il capo della tribù più forte o numerosa, oppure un capo guerriero di particolare abilità e prestigio. Il Guldskung ha solo una funzione cerimoniale: rappresenta l'unità delle tribù di ciascun Vessillo di fronte agli immortali ed incarna gli ideali guerrieri del Vessillo. Tuttavia, egli gode di un enorme prestigio fra i Viaskoda di uno stesso Vessillo, ed ha anche un altro importantissimo potere: può convocare in battaglia i guerrieri di tutte le tribù del suo Vessillo. Una simile chiamata può avvenire solo in circostanze di assoluta importanza, in cui sia in gioco l'onore del Vessillo o ci si trovi di fronte ad una minaccia di particolare gravità; essa deve aver luogo durante un Volek Leiho, quando cioè tutte le tribù sono riunite. In queste circostanze, il grande vessillo colorato viene riesumato dal suo involucro di pellicce pregiate e portato in battaglia. Una volta passate le circostanze immediate che hanno motivato la chiamata alle armi, le tribù sciogliono la loro temporanea unione. Fra i Viaskoda, i ruoli dei sessi sono pressoché paritari: sono gli individui più robusti e forti che combattono,

gli altri allevano le greggi ed i figli. In genere sono le donne che assolvono quest'ultima funzione, ma non è impossibile che avvenga il contrario, anche se spesso i maschi Viaskoda tendono a non unirsi alle donne che hanno vocazioni marziali, per timore di dover cedere ad esse il ruolo "forte" all'interno del nucleo familiare. Ogni famiglia di Viaskoda è costituita dai coniugi, dai propri genitori anziani, dai loro figli non sposati e dai figli della coppia, e possiede dei beni propri; all'interno di ogni singola tribù, tuttavia, e spesso anche fra tribù diverse di uno stesso Vessillo, vigono forti legami di solidarietà: se una famiglia si trova in difficoltà, tutta la tribù, spesso per mezzo del suo capo, contribuisce ad aiutarla. Il guerriero adulto sposato più giovane riveste il ruolo di capofamiglia ed è lui a gestire la divisione delle risorse familiari fra i membri; gli scontenti possono solo appellarsi al giudizio degli altri capifamiglia.

I Viaskoda amano le competizioni marziali, in particolare i duelli di lotta, che essi considerano la forma più sportiva e leale di combattimento. Spesso, quando si fermano in una regione per un po', avvengono veri e propri tornei di lotta fra i principali guerrieri della tribù o fra guerrieri di tribù diverse. Non è inconsueto veder partecipare donne viaskoda a tali competizioni di lotta. I Viaskoda disprezzano la magia arcaica e non la praticano; la magia divina viene usata solo dagli sciamani e dai talto (vedi in 'Religione'), e solo per la difesa e la protezione della tribù. Gli stranieri che usano la magia per attaccare sono oggetto di sdegno e disprezzo; viceversa, gli estranei che mostrano coraggio e capacità marziali sono oggetto di rispetto da parte dei Viaskoda.

La legge dei Viaskoda viene amministrata dai capifamiglia, oppure dal capo della tribù. In genere nella società dei Viaskoda commettere crimini ha poco senso, poiché compromette la vita dell'intera tribù; quindi, quando ciò accade, le sentenze sono rapide e brutali. L'omicidio viene punito con la morte (in genere con l'abbandono in condizioni precarie in luoghi pericolosi, con l'affogamento o con la precipitazione in un dirupo), il furto ed il tradimento con l'espulsione dalla tribù. Le questioni d'onore invece vengono risolte con duelli fra i contendenti o, se impari, fra campioni da loro scelti. I Viaskoda hanno un'alta considerazione del loro popolo, e non riducono al servaggio i membri del proprio Vessillo a

causa di crimini; quando sconfiggono in battaglia gli avversari stranieri (appartenenti ad un'altro Vessillo o ad un altro popolo), essi prendono prigionieri, cui fanno svolgere i lavori pesanti per un certo periodo. In genere questi "schiavi" vengono liberati alla vigilia dell'inverno (una bocca in più da sfamare) o quando la tribù si deve muovere rapidamente. I Viaskoda parlano una propria lingua, il Viaskodano, che possiede anche un proprio, rudimentale alfabeto modellato probabilmente sull'antico alfabeto runico antaliano.



I Viaskoda del Vessillo Azzurro

I Viaskoda del Vessillo Azzurro sono un popolo nomade, che corre in groppa ai propri cavalli seguendo i cambiamenti di stagione. Essi occupano l'ampia regione di pianure e steppe che dà ad est sul Norzee, compresa fra il fiume Spartiterre e la Grande Baia. In estate la maggior parte di loro si sposta in regioni rigogliose ed adatte alla caccia dell'entroterra, dove danno la caccia alle mandrie di bisonti e renne, oppure in fertili pascoli dove far nutrire i loro cavalli. In inverno, essi si ritirano in zone più miti, in genere lungo le coste orientali e le zone meridionali, stabilendo piccoli accampamenti, attendendo il ritorno della primavera e consumando le scorte invernali. I Viaskoda del Vessillo Azzurro sono un popolo nomade a tutti gli effetti. Quando si fermano in un dato luogo, essi montano capanne fatte di tronchi, ossa e pelli, e recinti per i loro destrieri e le loro greggi; allora, essi danno la caccia alla selvaggina nelle praterie, raccolgono gli scarsi frutti della natura locale e fanno pascolare i propri animali, lavorando i materiali che ne ricavano. I membri di

quelle tribù che si accampano lungo i fiumi o sulle rive del mare praticano anche la pesca durante le loro soste. Quando si muovono, invece, essi caricano tutto in groppa ai loro destrieri oppure a bordo di piccoli e robusti carri a due ruote, trainati da loro stessi o dai loro cavalli. I Viaskoda del Vessillo Azzurro sono esperti allevatori di cavalli e pastori; oltre ai loro destrieri si portano dietro greggi di capre e, talvolta, gruppi di robusti bovini dalle corna lunghe. Con questi animali, producono una varietà di prodotti: manufatti d'osso (scarsi), formaggi, latte, pelli e cuoio (e gli oggetti da essi derivati) e carne. Essi commerciano soprattutto coi Jääkansa del settentrione e coi loro cugini del Vessillo Rosso del meridione, dai quali acquistano legname, armi ed utensili metallici. I Viaskoda del Vessillo Azzurro si recano in battaglia armati prevalentemente di lance ed archi. In battaglia, circa un quarto delle loro forze combatte a cavallo, compresi alcuni arcieri, che ricordano alla lontana quelli ethengariani. I cavalieri in genere preferiscono la sciabola come arma da mischia da usare in groppa al loro destriero, mentre i fanti usano solitamente piccole asce.



I Viaskoda del Vessillo Bianco

I Viaskoda del Vessillo Bianco sono i più occidentali fra i Viaskoda, e vivono nella zona di valli boschive e steppe situate ai piedi dell'imponente Catena di Ghiaccio; la loro regione è all'incirca compresa fra le valli delimitate dall'Arco di Fuoco e dal monte Crystykk, e si estende ad est fino alla Piana dei Teschi compresa. La vita di queste tribù è condizionata dalla vicinanza delle gelide montagne e dai boschi che ricoprono la regione da essi abitata, ed essi sono fieri avversari sia degli umanoidi e dei giganti che abitano queste contrade, sia delle tribù rakasta. La zona abitata dai Viaskoda del Vessillo Bianco era un tempo la principale regione dove risiedevano gli antichi nani (prima del 1800 PI); tutta questa parte della Catena di Ghiaccio è cosparsa di rovine naniche, alcune sepolte dal tempo e dall'oblio, altre ancora affioranti dalle nevi, dai ghiacciai e dalle rocce delle montagne; i cunicoli che si dipartono da queste rocce verso il cuore delle montagne sono in alcuni casi ancora per larga parte percorribili, anche se le loro profondità sono in genere divenute la dimora di tribù di goblinoidi ed orchi. Molte tribù di Viaskoda del Vessillo Bianco hanno stabilito la propria residenza nei pressi delle antiche rovine naniche rimaste in piedi, in alcuni casi sfruttando il materiale preso da quelle rovine per costruire propri ripari e rifugi, in altri riparando le strutture esistenti con le loro scarse tecniche ingegneristiche o semplicemente trovando asilo entro le antiche e possenti mura di edifici nanici. Le tribù in genere passano l'inverno al riparo di queste strutture, dove

conservano i loro tesori e le loro scorte. Quelle tribù che non vivono vicino a rovine naniche, solitamente costituiscono il loro accampamento invernale a ridosso delle pendici dei monti o su ripide colline, oppure nel fitto dei boschi. Questi accampamenti sono costituiti da strutture di legno, pelli ed ossa; essi tendono ad essere semi-permanenti: una tribù in genere non si sposta da un determinato luogo finché non è costretta a farlo dalla necessità (invasori ostili, scarsità di risorse, e così via). Quando arriva la primavera, gruppi di cacciatori delle tribù partono dall'accampamento e passano alcune settimane o mesi lontani dalla tribù; essi si recano a caccia lungo la valle del fiume Orso Bianco, raccogliendo selvaggina e pellicce nei boschi e pesce lungo il fiume – che navigano in piccole canoe –, oppure negli spazi aperti delle valli della Catena di Ghiaccio, ricche di mandrie ed animali selvatici. Le tribù che abitano più ad oriente sono solite effettuare incursioni verso la Piana dei Teschi, all'inseguimento delle mandrie che ivi pascolano. I membri delle tribù che restano all'accampamento (bambini, anziani e membri più deboli, compresa una scorta di guerrieri a tutela loro e dell'accampamento) raccolgono il cibo nei boschi, cacciano piccoli animali, pescano e allevano capre e maiali selvatici. I Viaskoda del Vessillo Bianco praticano durante tutto l'anno una vasta gamma di attività manifatturiere, che vanno dalla lavorazione del legno all'incisione della pietra. Essi sono anche molto abili nella fusione dei metalli che estraggono dalle montagne, in particolare il ferro e l'argento, e fabbricano una quantità di utensili ed armi di metallo. In guerra, i Viaskoda del Vessillo Bianco si armano con lance, pesanti asce e spade dalla lama larga. Sebbene siano pratici anche dell'uso dell'arco, non lo impiegano troppo di frequente, facendo affidamento su giavellotti e lance per il tiro a distanza. Si proteggono il corpo con corazze di cuoio, di pelle e pelliccia, con integrazioni di piastre metalliche ed elmi di ferro; solitamente non fanno uso di scudi, preferendo brandire le loro armi con due mani. I capotribù che si recano in battaglia lo fanno in genere adorni di sontuose pellicce d'orso o lupo bianco.



I Viaskoda del Vessillo Rosso

I Viaskoda del Vessillo Rosso sono i più atipici fra i Viaskoda, ma anche quelli più conosciuti dalle popolazioni “civili” del Norwold. Essi abitano la lunga costa settentrionale della Grande Baia, dalle propaggini della Contea di Leea alla zona dei monti Ljallenvals; questa regione è abbastanza diversa da quelle dove abitano gli altri Vessilli dei Viaskoda: è coperta di boschi e foreste, ma soprattutto ha nel mare la sua caratteristica essenziale. Questo aspetto ha improntato a sé molte delle tradizioni e delle usanze di questi Viaskoda, che pertanto hanno sviluppato tratti culturali relativamente diversi da quelli delle altre due Bandiere. Probabilmente alcuni di questi tratti culturali derivano ai Viaskoda del Vessillo Rosso dal loro antico incrocio con gli Antaliani indigeni del Norwold; da essi probabilmente questi Viaskoda hanno mutuato le loro tecniche di navigazione relativamente buone. Le tribù del Vessillo Rosso sono quelle meno omogenee fra i Viaskoda, dato che molte mantengono uno stile di vita diverso fra loro. Una parte di esse dispone di sedi semi-permanenti sulla costa settentrionale della Grande Baia, dove costruisce villaggi con case di tronchi ed attracchi per le sue navi lunghe. Durante la primavera e l'estate, queste tribù passano il tempo presso i loro villaggi costieri, praticando la pesca,

scambiando merci coi popoli d'oltremare e dandosi talvolta al saccheggio delle comunità che si trovano sulle altre sponde della Grande Baia. Gruppi di cacciatori partono da queste tribù durante la stagione primaverile ed estiva e si recano a cacciare nei boschi circostanti, senza mai allontanarsi troppo dai loro villaggi. Quando sopraggiunge l'inverno, le navi lunghe vengono tirate a terra e la tribù si reca “in letargo”, rintanandosi nelle proprie capanne e consumando le scorte accumulate durante i mesi più temperati. Alcune tribù hanno l'usanza di spostarsi verso l'interno in autunno, nascondendo la loro sede estiva e stabilendo un accampamento più lontano dalla costa ghiacciata della Grande Baia. Non tutte le tribù seguono questo stile di vita. Alcune sono nomadi a tutti gli effetti, ed hanno relativamente poco a che fare col mare. Queste tribù solitamente hanno le loro sedi invernali fisse nella zona boscosa a nord della Grande Baia, mentre in primavera si mettono in movimento verso nord, addentrandosi nelle grandi pianure settentrionali per cacciare le mandrie di bisonti e renne che le abitano. In autunno fanno ritorno alla zona meridionale, stabilendovisi per la stagione fredda. Queste tribù ovviamente non dispongono di navi lunghe e di basi costiere. Sebbene le tribù siano così diverse fra di loro, esse si considerano far parte di un medesimo popolo e gli scontri fra le tribù del Vessillo Rosso sono molto meno frequenti che all'interno degli altri Vessilli dei

Viaskoda. Spesso le tribù nomadi del Vessillo Rosso si alleano con quelle che vivono presso la costa, le quali sono solite in questi casi dare dei “passaggi” con le loro navi ai propri cugini, per compiere scorrerie o commerci altrove nella Grande Baia. I Viaskoda del Vessillo Rosso mantengono rapporti relativamente amichevoli – anche se scarsi – con gli elfi delle Case nei Boschi, verso i quali provano un reverenziale timore; gli Shyie, dal canto loro, tollerano il loro passaggio attraverso le zone boschive che non sono occupate dai clan elfici, e, sebbene li disprezzino in quanto barbari e primitivi, sfruttano la loro amicizia per farsene scudo contro i più pericolosi avversari della zona. Fra questi non ci sono solo le tribù umanoidi dell’ovest, ma anche i clan dei giganti che abitano i Colli di Jotunheimr, contro i quali molte tribù viaskoda del Vessillo Rosso ingaggiano frequenti scontri. La caratteristica per cui vanno famosi i Viaskoda del Vessillo Rosso è il loro aspetto feroce in battaglia. La maggior parte dei guerrieri indossa elmetti metallici dotati di corna – alla stregua dei Normanni del meridione – e pesanti corazze di pelliccia, ricavate dalle pelli dei numerosi animali che abitano le foreste dei loro territori. Diversamente dagli altri Viaskoda, le tribù del Vessillo Rosso fanno scarso uso delle armi da tiro in battaglia (l’arco e la lancia vengono usati perlopiù per la caccia); i loro guerrieri sono anzi noti per il coraggio col quale si gettano in mischia contro i loro avversari, brandendo enormi spadoni capaci di infliggere mortali ferite (questi spadoni sono più o meno gli equivalenti di spade a due mani o spade bastarde del Mondo Conosciuto). Knyaz Barkal Capo del Vessillo Rosso è attualmente il più potente leader Viaskoda.

Religione

I Viaskoda adorano molti Immortali, ed il loro misticismo è incentrato anche sugli spiriti della natura e sulla venerazione degli antenati. I Viaskoda non hanno chierici come le altre popolazioni; essi possiedono tuttavia un forte misticismo verso i loro antenati morti. I Viaskoda venerano i loro immortali sotto la guida degli sciamani, i quali rendono omaggio agli spiriti dei loro caduti; quest’ultimi si manifestano sotto forma di spiriti animali. A tale adorazione gli sciamani dedicano cerimonie settimanali, e spesso i loro capi si rivolgono a loro per ottenere consigli su faccende importanti, se il capoclan non sembra sicuro abbastanza per prendere

una decisione da solo. Ciò dà agli sciamani una forte influenza sulla vita quotidiana della tribù, e in effetti essi sono assai rispettati sia dai comuni membri della tribù che dai capi. Le principale ricorrenza religiosa dei Viaskoda è il Volek Leiho (1° di klarmont), descritto sopra (vedi ‘Stile di vita e cultura’). Anche altri momenti della vita quotidiana, come le nascite, i matrimoni e le morti, sono occasioni in cui gli sciamani o i capi famiglia amministrano funzioni religiose, che in genere sono incentrate attorno ad un banchetto. I Viaskoda ritengono che dopo la morte Esdrum permetterà allo spirito di ciascun Viaskoda di ritornare nella loro patria mitica, abbandonata millenni fa, sul dorso dei loro cavalli: così i Viaskoda vivranno in pace e prosperità. Poiché il corpo, secondo questa visione, morendo libera finalmente l’anima dei Viaskoda, gli sciamani bruciano i defunti su cataste di legna, attorno alle quali i guerrieri danzano con felicità, poiché un altro Viaskoda ha trovato la via della gioia. Altre figure particolari fra i Viaskoda sono i cosiddetti Talto. Queste persone sono considerate

particolarmente benedette e dotate dai loro padri, poiché hanno una stretta relazione con gli spiriti degli antenati, che impartiscono loro la conoscenza segreta riguardante tutti gli aspetti della vita e della vita dopo la morte. Come dice il detto fra i Viaskoda: «Talto si nasce, non si diventa». Possedere l’omento o un dente alla nascita, dita dei piedi o delle mani palmate, persino un sesto dito o qualsiasi altro marchio distintivo alla nascita sono segni che un bambino è destinato a divenire uno dei Talto. I Talto sono capaci di usare la magia divina dalla nascita, attingendo al potere che viene loro sia dagli spiriti degli antenati defunti, sia dalle loro anime interne. Di solito vengono addestrati a divenire protettori del loro clan, e giurano di distruggere le creature malvage, specialmente i non-morti e i demoni, ovunque li trovino, concedendo così a queste anime malvage il loro riposo finale.

Stormhaven (Rifugio Tempestoso)

Superficie: 5.341 kmq.

Posizione: a nord ovest di Oceansend, ad est del Wyrksteeth.

Abitanti : Pop. 5.000 (100% nani).

Tipo di governo : Capoclan (Evedotar) del Rifugio Tempestoso, Gard Dente-di-Pietra.

Capitale: nessuna, vari piccoli villaggi.

Lingua: nanico, comune.

Industrie : artigianato, allevamento, caccia, commercio, miniere.

A nord-ovest di Oceansend, sulle pendici dei Monti Piedeferreo che costituiscono la parte centrale della Catena Finale, si trovano una serie di roccaforti naniche che dominano le vallate sottostanti. Da secoli i nani dominano questa zona, egemonizzata dal clan del Rifugio Tempestoso.

Cenni storici

Questa regione era già anticamente abitata dai giganti delle montagne, che risiedevano soprattutto sul versante occidentale dei Monti Piedeferreo. I primi nani, emigrati in cerca di fortuna dalla Casa di Roccia, vi giunsero già attorno al III sec. DI e costruirono le loro roccaforti montane e sotterranee sul versante orientale dei monti. Essi erano interessati all'estrazione dei minerali di ferro e metalli preziosi dalle montagne, e la loro espansione in questa zona diede origine ad una serie di violenti scontri coi giganti delle montagne. I nani stabilirono rapporti amichevoli coi clan heldanesi, coi quali scambiavano i loro prodotti, ma non legarono mai con le tribù norsene del nord, o coi Vatskiy dell'ovest. Col tempo le comunità si ampliarono e numerose famiglie di nani si insediarono nelle terre dominate dai Monti Piedeferreo. Quando i Thyatiani fondarono Oceansend nel 900 DI, i nani del Rifugio Tempestoso videro nella costruzione di questo centro commerciale una grande occasione per l'esportazione dei loro prodotti metalliferi. Da allora le comunità naniche si legarono in amicizia sempre più stretta alla città thyatiana e addirittura molti insediamenti nanici delle colline si affidarono alla protezione del sovrano umano di Oceansend. Altre famiglie, guidate dal clan del Rifugio Tempestoso, restarono invece indipendenti, ma alleati, della città umana. Questa situazione perdura invariata ancor oggi.



Distribuzione della popolazione

La popolazione nanica è raccolta in una serie di complessi perlopiù sotterranei della dimensione di piccoli villaggi. Ogni comunità è comandata da un capofamiglia nanico, e tutti obbediscono al capoclan (Evedotar) del Rifugio Tempestoso, Gard Dente-di-Pietra. Questi complessi sono tutti dotati di attività minerarie e sono collegati fra di loro tramite piste e sentieri che corrono lungo i lati dei Monti Piedeferreo. Una serie di strade collega invece le sedi del Rifugio Tempestoso con le comunità naniche che abitano la parte nord-occidentale del Regno di Oceansend. I nani di queste due entità politiche si sentono fratelli e non esistono per loro veri e propri confini che li separano, data la tradizionale alleanza di Oceansend col Rifugio Tempestoso.

Centri urbani

Comunità note: Nessuna. Come si è detto i nani abitano piccole comunità, parzialmente sotterranee.

Abitanti

Nani: I nani sono gli unici abitanti del Rifugio Tempestoso (5.000 ab.); divisi in una serie di famiglie, mantengono saltuari legami con alcune altre cellule naniche del Norwold (sparse in alcuni insediamenti umani) ed anche con la Casa di Roccia.

Territori Vatski

I Vatskiy abitano le valli tra il Wyrksteeth e l'Icereach. I Vatskiy condividono costumi simili agli Heldan, ma hanno una cultura ed una lingua diversa. Queste tribù in guerra, sono meno civilizzate rispetto agli insediamenti costieri, hanno una lunga storia di disordini, i loro knyazhestvo o principati, sono spesso dittature che durano fino a quando l'attuale knyaz (duca) è in grado di controllare i suoi vassalli mostrando la sua forza, sia personale che militare. Si ritiene che la presenza dei draghi di Wyrksteeth e del loro regno misterioso sia la ragione per cui i Vatskiy raramente organizzano incursioni contro gli insediamenti costieri. Vatskiy e Viaskoda sono indicati come Vantaliani, o Vatli, anche se il primo si riferisce all'Orda Yevo ed agli Zuyevani.

I Vatskiy occupano le terre intorno al lago Azzurro (anche detto Alinor), a sud delle Montagne dei Giganti e delle Montagne Bianche, così come la costa orientale del Lago Gunaald. Oltre ai due principali principati di Vyolstograd e Stamtral, nella zona sono presenti altri tre piccoli ducati, Gunvolod, Odnà e Lazarsk, e molte proprietà sono situate nel territorio neutrale a sud di Vyolstograd e ad est di Stamtral. I ducati minori sono stati istituiti nel secolo scorso. Gunvolod è governato da una dinastia Hheldan, legata agli Hofdthingi di Stamtral. Odnà è il ducato più piccolo, ma controlla un posto strategico, le miniere di Zmeynk. Qui si trova una considerevole popolazione di nani, e si dice che i knyaz di Odnà abbiano rapporti con Wyrksteeth per proteggere il loro territorio dall'invasione di Stamtral. Infine, Lazarsk è un dominio agrario, che rende omaggio a Stamtral e al regno dei draghi verdi di Zilantsk ad ovest.



Società

I popoli Vantaliani del Norwold sono tra i più primitivi della loro razza, mentre i discendenti dell'orda Yevo, gli Zuyevani hanno sviluppato la civiltà per secoli, i Vantaliani di Norwold hanno solo recentemente iniziato un processo di costruzione della nazione, e solo tra le tribù meridionali. Questi Vantaliani, che vanno sotto il nome di Vatski, hanno formato due principati, Vyolstograd e Stamtral, dopo essere stati cacciati dalla Catena dei Wyrksteeth meno di due secoli fa. I due principati si sono sviluppati diversamente. Mentre entrambi sono semibarbarici nella migliore delle ipotesi, Vyolstograd ha goduto di un governo stabile, con l'eccezione del breve regno di Yarak l'Usurpatore, un potente boyardo che riuscì a prendere il controllo del ducato per alcuni anni dopo la morte del Knyaz Volodya II, che non lasciò eredi diretti. D'altra parte, la storia ancora più breve di Stamtral è stata tormentata da numerosi colpi di stato che hanno portato al potere traditori e fanatici, mentre la linea di sangue originale del fondatore, knyagynia Rada, si estinse rapidamente. Un ambizioso boyardo, Yaro, prese il potere dopo aver ucciso il debole figlio di Rada, per poi essere assassinato pochi anni dopo. La sua vedova ed in seguito suo figlio Zivon continuarono a reclamare il trono di Yaro contro un ramo secondario della famiglia di Rada, finché il

generale della milizia Boroda estromise Zivon e si nominò knyaz con l'aiuto di un contingente di mercenari Helden che avevano lasciato le Freehold dopo la caduta di Haldisvall. Il suo dominio autocratico durò per più di venti anni grazie al sostegno della grande classe militare, ma quando Boroda divenne vecchio, i boiardi ed i capitani mercenari tramarono contro di lui, portando sul trono uno dei più potenti boiardi, Stano. La società dei principati è abbastanza semplice - il knyaz è alla testa della nazione, aiutato dalla sua družhina, una banda di guerrieri (muzhi) e fanti veterani (družhinnik). Sotto di lui, i boyardi (baroni) - Capi di famiglie nobili - detengono vasti territori (volosts) e tengono il proprio seguito armato. I servi a volte cambiano padrone, ma questo non è considerato un tradimento. Al di sotto dei boiardi ci sono gli okolnichy (signori terrieri), una nobiltà terriera minore che detiene solo piccoli appezzamenti di terreno. Gli okolnichy ed i boiardi formano la Duma, un consiglio consultivo simile alla Cosa degli Helden. A Stamtral, anche gli hofdhingi, capitani mercenari di origine Helden, fanno parte della nobiltà e prendono parte alla Duma, mentre a Vyolstograd alcuni feudi e la maggior parte delle città e dei villaggi sono amministrati da funzionari nominati (namestniks e mechniks). A Vyolstograd, una piccola classe di artigiani sta emergendo, formando una corporazione commerciale guidata da un Maestro della Gilde (starosta, o anziano).

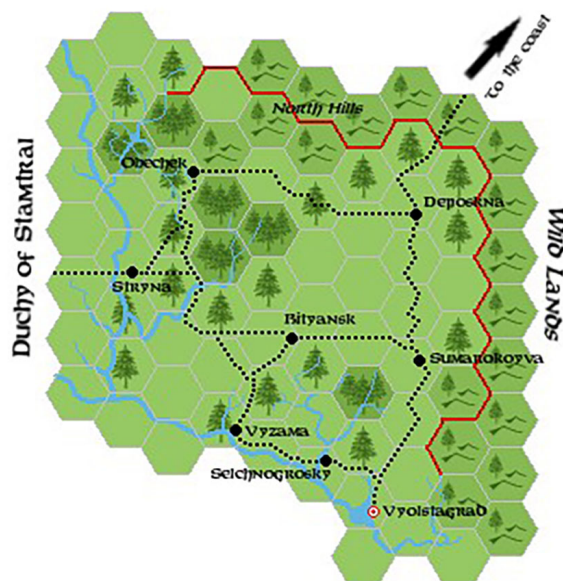
Religione

I Vatskiy adorano un pantheon di potenti Immortali, rispettano solo il potere, nei mortali e anche negli immortali. Nella teologia di Vatski, Dazhbog (Ixion) è il Signore del Sole, eternamente rinchiuso in un conflitto con il Signore Oscuro, Chernobog (Thanatos), signore dell'inverno. Volos (Perla), il dio drago della terra e dell'acqua, e Perun (Thor), il dio tonante del cielo e del fuoco, completano il pantheon. Il clero tra i Vatskiy è di solito molto militante, i potenti preti si danno il nome di boyarin, con sacerdoti e difensori minori come loro družhina. All'interno della famiglia di un sacerdote di un dato immortale, l'adorazione di qualsiasi altro immortale è solitamente proibita. I sacerdoti di tutte e quattro le divinità sono ugualmente comuni, anche se il culto di Chernobog a Vyolstograd è scoraggiato dai

governanti locali. D'altra parte, non c'è gerarchia al di là di quella del clan - a meno che un potente prete riesca a imporsi come knyaz, i principati generalmente non sono molto religiosi. Alcuni clan Heldenner di Stamtral adorano ancora Odino, Thor e Frey, ma la maggior parte degli Heldenner con discendenza Vatski, semplicemente seguono gli

Duchy of Vyolstograd

Adapted to 8-MILES GRID FROM CM4



Scale 1 Hex = 8 Miles

insegnamenti di Perun.

Ducato di Vyolstograd

Superficie: 14.242 kmq.

Posizione: Norwold, continente di Brun, sud est di Alpha, presso il Final Range, ad ovest di Wyrksteeth.

Abitanti : Pop. 13.500 – di cui 65% umani, 35% altri.

Tipo di governo : Duca Nevik (umano G9).

Capitale: Vyolstograd

Lingua: vatsky, comune.

Industrie : agricoltura, caccia, raccolta.

Le valli di Vyolstograd sono ricche di boschi di ogni tipo, nonché stagni e corsi d'acqua dolce. I terreni agricoli sono una vista comune nel ducato, anche se la foresta è il tipo di terreno dominante. Lupi, cinghiali, orsi e donnole (giganti e normali) vengono cacciati in questa regione, le loro pellicce sono vendute e le loro carni mangiate dai locali. Altri incontri più pericolosi includono lupi mannari, orsi,

animali da pascolo, imp del legno, pantere, inoltre tribù umanoidi vicino al confine settentrionale.

Personalità

Nevik II Volodyich, Conte (Knyaz) di Vyolstograd
Guerriero Legale del 13 ° livello

Nevik II è un uomo di trentaquattro anni, affascinante, di media statura alta 5'9 ", e di corporatura snella, quasi femminile, del peso di 144 libbre. Ha una conoscenza, occhi verde chiaro, zigomi definiti e capelli corti rossi, con baffi e barba tagliata. Nevik indossa abitualmente abiti ricchi, pesanti e tradizionali di un knyaz a corte, apprezzando eccessivi gioielli. I knyaz indossano abiti più pratici ma non meno raffinati per occasioni informali o combattimenti.

Società

Nevik è il figlio minore di Knyaz Volodya III di Vyolstograd. Accanto al fratello maggiore Volodymyr, è potuto crescere sollevato dalle responsabilità assorbendo la tradizione aristocratica Vatski. Durante l'invasione di Vrodniki del 987 DI, Volodymyr fu ucciso in battaglia, lasciando Nevik come erede di Vyolstograd. Le macchinazioni e l'espansione di Stamtral, dopo aver sconfitto l'orda di Vrodniki, minacciarono l'esistenza stessa di Vyolstograd. Sfruttando la paura della nobiltà di Stano, il knyaz di Stamtral, Nevik guadagnò il loro sostegno sotto la sua bandiera. Guidando brillantemente le forze di Vyolstograd nelle scaramucce contro l'esercito di Stamtral, Nevik respinse Stano dal confine occidentale. Alla morte di suo padre nel 989 DI, Nevik ascese come knyaz del ducato. Consapevole del potente e bellicoso vicino di Vyolstograd ad ovest, Nevik ha iniziato un processo di centralizzazione, garantendo una migliore difesa e sviluppo del regno. Queste misure erano in conflitto con i diritti e i privilegi tradizionali del boyarin, che Nevik era determinato a ridurre. Ottenendo ulteriore supporto da una crescente classe mercantile, artigianale e dalla formazione di una chiesa unificata di Vyolstograd, che beneficiano tutti della sua crescente sfera di influenza, il piano di centralizzazione di Nevik è attualmente in funzione. In parte anche perché la maggior parte dei boyarin temono che un eventuale conflitto interno permetterebbe agli eserciti di Stamtral di impadronirsi del regno. Nonostante la situazione attuale, un piccolo numero di boyarin sta



conspirando per minare il crescente potere di Nevik.

Nevik è sposato con Knyagynia Luba (umana, Legale), una madre forte per i loro due figli; Volodymyr, dieci anni; e Vaclav, sei anni; e la figlia Vesela, quattro anni. Il resto della famiglia del knyaz è costituito dalle famiglie delle sue due cugine. Nadia (umana, Legale), la più giovane, è la moglie di Aethelwulf Eahlmundsson (7° Livello Guerriero Legale), Magistrato Capo del reame. Zora (umana, Neutrale), la maggiore, è sposata con Barnim Draganev (3° Livello Guerriero Caotico). Il loro figlio Velibor (12° Livello Guerriero Legale), è il comandante dell'esercito di Vyolstograd. Il fratello di Knyagynia Luba, Bogdan Zdravkov (6° Livello Ladro Legale), amministra le finanze del knyaz. Aethelwulf, Barnim, Velibor e Bogdan sono tutti membri onorari della druzhina del knyaz (corneo armato). Anche l'avventuriero Ispan Alphonso Rodophino (14° Livello Guerriero Legale), è un membro della druzhina ed è il fidato compagno del knyaz, un uomo enormemente muscoloso di Thyatis, ma comunque un personaggio estremamente gentile.

Personalità

L'obiettivo ultimo di Nevik è rafforzare la sua presa su Vyolstograd per soggiogare il knyaz di Stamtral, riducendo il ducato a uno stato di vassallo. Ciò lo renderebbe il più potente dei principi Vatskiy e consentirebbe la creazione di un regno unito di Vatskiy sotto la sua guida. Nevik considera le lotte intestine un male da debellare, mantengono Vyolstograd arretrata e divisa, destinata a cadere sotto il controllo opprimente di una potenza straniera. Attualmente Nevik considera la subinfeudazione sotto il trono di Re Ericall, un modo per bloccare l'espansione di Stano, oltre a sopprimere l'opposizione del boyarin, e collocando il knyaz in alto nella gerarchia di Norwold. Nevik è un Sovrano Vatskiy retto e onorevole che si fida dei suoi sudditi e rimarrà fedele al re finché non ostacolerà i suoi obiettivi. Sebbene sia ingegnoso e adattabile, il knyaz è anche irrisolto, vacillante e spesso influenzato da opinioni contrastanti, e quindi incline a lasciare le opere non finite e gli obiettivi non realizzati, nonostante il suo sogno di un Vyolstograd unificato sia un suo obiettivo. La visione di Nevik per una Rodina unita è ambiziosa, ma solo il destino può dire se ci riuscirà.

Dominio

Vyolstograd è il principato Vatskiy più antico, più grande e politicamente stabile della Rodina. Fondato da Knyaz Volodya I Volodymyrovich nell'840 DI, presto comprese molti domini più piccoli governati da boyarin stabilitesi nello stesso periodo nel Vatskiy Rodina. Distinto da altri principati, in particolare da Stamtral, Vyolstograd ha avuto un governo stabile per tutto il corso, oltre un secolo e mezzo, della sua esistenza. Il suo knyaz cade solo una volta per un usurpatore boyarin. L'attuale knyaz, Nevik, ereditò il trono da suo padre Volodya III nel 989 DI, promettendo fedeltà al re Ericall nel 994 DI; ed essere premiato con il titolo di conte e contrastare l'espansione aggressiva della vicina Stamtral.

Vyolstograd è il più orientale dei principati di Vatskiy Rodina, al confine con la Severnaya Polovina ad est, attraversata da feroci tribù Vrodniki. A Nord giaceva la falce sanguinante e la valle del vento, entrambi tormentati da pericolosi abitanti come draghi, umanoidi e giganti. Il ducato gode di buoni rapporti con i vicini principati di Lazarsk e Odnà e le piccole proprietà terriere di Boyarin che si trovano a sud-ovest. Le interazioni di Vyolstograd con le tribù

Vrodniki orientali sono generalmente amichevoli e tra loro esiste un commercio stabile. Tuttavia, le schermaglie e le invasioni ai confini sono eventi rari. Essendo recentemente diventato un partner commerciale di Stamtral, verso Gunvolod è attualmente diffidente. La popolazione del ducato è prevalentemente di discendenza Vatski, con una minoranza Heldanner. A est, molte famiglie che discendono dai clan Vrodniki si sono civilizzati a Vyolstograd e sono diventati agricoltori nel secolo scorso. I numerosi boyarin e okolnichy di Vyolstograd (signori terrieri) formano la Duma, un'assemblea che esercita in genere un buon controllo sul knyaz. Durante i regni di Volodia III e in particolare di Nevik; tuttavia, il ruolo della Duma è stato progressivamente emarginato, favorendo un corpo di funzionari nominati (i namestnik), con autorità amministrativa su vari distretti del ducato; in particolare le sue città e villaggi. L'autorità del namestnik spesso è in conflitto con i diritti tradizionali del boyarin locale. Nevik proibiva persino il matrimonio tra membri della družhina (il seguito armato del knyaz) e le famiglie del boyarin, per impedire a quest'ultimo di allearsi con i comandanti del knyaz. Nevik promosse anche l'ascesa di una giovane classe mercantile e artigiana, con l'obiettivo di usare il suo supporto per aumentare il potere del knyaz e per ridurre ulteriormente l'aristocrazia. Il knyaz ha anche cercato di rafforzare l'unità del regno attraverso la formazione di una chiesa organizzata di Vyolstograd e la costruzione di templi dedicati agli Immortali Yaro e Yara (Frey e Freyja). Nevik si aspetta il sostegno del Patriarca Alexis Vatutin (12° livello di Chierico di Frey Neutrale) e della nuova chiesa verso i suoi piani di centralizzazione. Questi sviluppi hanno stimolato un certo malcontento tra i boyarin non rappresentati nella družhina, che si risentono per la svolta autocratica degli ultimi due knyaz e vorrebbe riportare la Duma in un ruolo di primo piano in Vyolstograd. La maggior parte dei boyarin; tuttavia, continua a sostenere Nevik per la preoccupazione nei confronti della vicina Stamtral; tuttavia, un paio di loro hanno iniziato a tessere trame pericolose con forze straniere, soprattutto Stamtral. L'allevamento e l'agricoltura sono le principali occupazioni del ducato, oltre alle scarse operazioni minerarie a sud-est. Il commercio lungo il fiume Stryna fino al lago azzurro è ostruito dal ducato ostile di Stamtral; così il percorso via terra attraverso la valle di Ransarn,

passando attraverso il ducato di Odna, è comunemente utilizzato. Il decreto di colonizzazione di Re Ericall e la successiva costituzione di ulteriori domini, potrebbero aumentare il traffico lungo la via che collega il Vatskiy Rodina a Skogenvår. Questa pista viaggia a nord-est da Vyolstograd, risalendo High Pass, e scollinando la Bloody Scythe. Vyolstograd è la capitale fortificata del ducato e il sito del castello di Nevik, che si trova pericolosamente vicino alle pendici delle Montagne Wyrn's Head, la sua gente sempre alla ricerca di draghi malvagi, nonostante gli attacchi dei draghi siano rari. Obechek, che si trova nel cuore dei boschi nord-occidentali, è un villaggio famoso per i suoi arcieri e balestrieri. E' anche noto per la caccia ed il legname. L'insediamento è afflitto dai lupi mannari, i loro capi sono sconosciuti al locale boyarin ed ai suoi parenti. Il villaggio di Depoksna, nel nord-est, è un centro commerciale per gli scambi con le tribù della Severnaya Polovina. Il villaggio minerario di Sumarokoyva, sul confine orientale, è abitato da uomini liberi e schiavi, alcuni comprati dai Vrodniki, vi si trovano miniere di ferro e oro. Bityansk e le pianure circostanti producono grano, latte, formaggio e carne del ducato. Stryna, una comunità assediata, è spesso colpita da incursioni dei ladri di Stamtral, è famosa per la pregiata razza di cavalli Strynaski. Vyzama, una comunità di pescatori sul confine meridionale, è governata da un burattino boyarin nelle mani degli adoratori dell'Immortale Mara (Hel), ha ottenuto un grande potere dopo aver recuperato un elmo magico sacro a Mara, che gli permette di controllare un vasto numero di non morti. Il sacerdote di Helvama di Vyzama ha stretto un'alleanza segreta con il Knyaz Stano di Stamtral. Il villaggio di Selchnogorsky, sul confine meridionale, è un rifugio per ogni sorta di fuggitivo, criminale e fuorilegge; che durante una lunga lotta per la successione negli ultimi anni, portò al potere un boyarin infido e malvagio con piani per destabilizzare Vyolstograd dall'interno, per poi allearsi con Stano di Stamtral.

Caratteristiche speciali

Nevik di solito entra in combattimento a cavallo, le sue armi includono un arco corto a distanza, anche con un po' di abilità a tirare da cavallo, per poi passare ad un combattimento con la lancia. In battaglie prolungate, Nevik brandisce la sua leggendaria spada dei giganti, mantenendo un'ascia come arma di ultima istanza, usata in mischia o

lanciata. Porta comunemente una armatura ad anelli lamellari meravigliosamente ornata, preferibilmente portando uno scudo solo quando combatte a piedi. (ascia a mano +3 della guarigione, spada dei giganti.)

Ducato di Stamtral

Superficie: 12.461 kmq.

Posizione: Norwold, continente di Brun, sud est di Alpha, presso il Final Range, ad ovest di Vyolstograd e della Vatskiy Rodina, a sud di Chevas, sulla sponda sud est del lago azzurro.

Abitanti : Pop. 9.000 – di cui 75% umani, 25% altri.

Tipo di governo : Duca Stano (umano G6).

Capitale: Stamtral

Lingua: Heldannico, Traladarano, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta, miniere.

Le valli di Stamtral sono ricche di boschi di ogni tipo, nonché stagni e corsi d'acqua dolce. Praterie e terreni agricoli sono una vista comune nel ducato e vaste



aree boschive sono state abbattute per far posto ai terreni agricoli. Animali domestici e bestiame non sono abbondanti a causa dei predatori selvatici presenti qui, in particolare lupi, cinghiali e volpi. Questi animali sono di solito cacciati, le loro pellicce vendute e la loro carne mangiata dalla gente del posto. Altri incontri più pericolosi includono lupi mannari, bestie da pascolo, pantere, lupi e tribù umanoidi vicino al confine settentrionale.

Personalità

Stano Bolemirov, Knyaz di Stamtral

15° Livello Guerriero Caotico

Quarantacinque anni, Stano ha un fisico robusto, resistente, alto circa 1,65 e con un peso di 90 chili. La carnagione di Stano è più scura del solito tra i Vatski. Ha una faccia lunga con il mento tondo, un grosso naso rossastro che tradisce una forte abitudine al bere e gli occhi color nocciola. Stano ha i capelli castani ricci corti e una folta barba e baffi come è consuetudine nella nobiltà Vatski. I suoi vestiti sono solitamente piuttosto appariscenti, preferendo che siano tinti in modo vivido. Tra i suoi gioielli preferiti c'è un orecchino avorio che attira l'attenzione.

Società

Figlio primogenito di Bolemir, un potente boyarin di Stamtral che sposò una donna di discendenza Heldanner, a soli vent'anni, Stano salì al trono attraverso un'alleanza di capitani mercenari di boycher e Heldanner; spodestando il knyaz precedente, Boroda, nel 977 DI. La famiglia di Stano era già molto potente a Stamtral, e l'eredità mista di Stano contribuì alla sua ascesa, suscettibile allo stesso modo ai nobili Vatskiy e agli Heldanner. Subito dopo; tuttavia, Stano riuscì a liberarsi dal controllo del boyarin, giocando contro i rivali, preservando la cooperazione militare del ducato. Fin dai suoi primi anni da sovrano, Stano ha mostrato il possesso dei migliori, alcuni direbbero i peggiori, tratti Vatski; essere un guerriero crudele e spietato, leader temuto e astuto cospiratore. Grazie al suo appoggio militare, fu in grado di sedare l'opposizione, impiegando i mezzi più insidiosi senza timore di ritorsioni; Avendo avvelenato il boyarin di Blackrock, sostituito con suo cugino, un alleato di Stano. Alla guida delle forze militari di Stamtral in molte battaglie durante il suo regno, l'exploit di maggior successo di Stano è stato il contrattacco contro i Vrodniki che avevano invaso il Vatskiy Rodina nel 987 DI. Nonostante la perdita di

controllo sul ducato di Lazarsk, il cui knyaz ha promesso fedeltà al re Ericall, Stano è riuscito a stabilire un'alleanza con molti dei boyarin indipendenti della Vatskiy Rodina. Le sue spie si sono infiltrate nel vicino Ducato di Vyolstograd, intrecciando intrighi e malumori; ed ha fatto aperture verso gli agenti thyatiani, promettendo fedeltà, con l'obiettivo di espandere Stamtral in un regno unito di Vatski, con se stesso come re.

La moglie di Stano, Knyagynia Rikissa (umana Neutrale), è un'incantatrice quarantenne con gusti costosi. È attratta dal potere, giocando abilmente sul narcisismo del marito per influenzare le sue azioni. Rikissa è severa e protettiva verso i loro quattro figli. La maggiore, Olga (Legale umana, ventiquattro anni), è una bellissima giovane donna che disprezza la sete di potere dei suoi genitori, così come il suo attuale pretendente; Ivor Heimgarlsson (vedi sotto) e figlio del boyarin di Blackrock, Oleg Butrinev. Ha invece istigato una relazione segreta con Rurik Heilagursson (vedi sotto). La sorella minore di Olga, la ribelle Radmira (Chaotica umana, sedicenne), è invidiosa della sorella maggiore. Poi c'è Brana, una bambina precoce di dieci anni. Il più giovane, e futuro erede, è il loro unico figlio. Borimir, otto anni, è afflitto da una maledizione vendicativa versata su Stano da uno sciamano Vrodniki, quando, dopo la sconfitta dell'orda Vrodniki, il knyaz ha brutalmente impalato un infante Vrodniki con la sua lancia come ammonimento. La maledizione predispose che l'unico figlio di Stano avrebbe sanguinato copiosamente, per lavare via il peccato di suo padre, e che solo la magia di uno sciamano di Vrönniki avrebbe potuto alleviare il suo dolore. In realtà, Borimir soffre di emofilia, che ha bisogno di intrugli erboristici per fermare l'emorragia, con tutte le guarigioni clericali apparentemente incapaci di aiutarlo. Solo gli incantesimi dello sciamano di Vrodniki ostracizzato Gorshavin (Sciamano di livello 13 ° neutrale) sembrano aiutarlo. Grazie al suo potere divino, Gorshavin ha trovato rifugio a Stamtral, ed è ora una presenza stabile nella corte di Stano. È adorato da Borimir e Brana ed è diventato fiducioso e alleato di Knyagynia Rikissa.

Personalità

Stano è crudele e spietato, come ci si aspetta dal peggiore boyin Vatski. Spinto solo da un'aspirazione sfrenata per aumentare il suo potere, alimentato dal

suo egoismo, Stano avrebbe sacrificato quasi chiunque e qualsiasi cosa per promuovere i suoi obiettivi. La sua condotta giovanile come comandante militare, guadagnò il rispetto dei suoi brutali mercenari e la paura della nobiltà e dei sudditi di Stamtral. Stano è astuto, persegue i suoi obiettivi con determinazione gelida, anche se volubile e veloce alla rabbia. L'obiettivo di Stano è quello di elevare lo status di Stamtral a uno dei regni più potenti del Norwold centrale, conquistando i ducati Vatskiy rivali, Vyolstograd in particolare, nel processo. Inoltre soggiogando le più piccole proprietà della Rodina e sottomettendo le tribù Vrodniki della Severnaya Polovina, facendone i suoi vassalli. Alla fine, prevede che il Vatskiy Rodina sia un regno ampio e potente indipendente da Alpha, con se stesso come primo monarca Vatski. Da quando è arrivato al potere, Stano ha pianificato piani per indebolire i suoi vicini più potenti ed ha condotto cospirazioni per sovvertire i più deboli. Attraverso il ricatto e le tangenti, ha già stretto alleanze con diversi boyarin liberi del sud-est, i cui figli e figlie sono "ospiti" presso la corte di Stamtral. Ha contatti con Viktor Zhucharnov, l'ambizioso e pericoloso fratello del knyaz di Lazarsk che vive ad Alpha. Stano ha anche giocato sul malcontento di alcuni dei boyarin di Vyolstograd, sperando di destabilizzare sufficientemente il ducato, permettendo facili conquiste. Se ciò non bastasse, egli intrattiene anche offerte dalle spie thyatiane. Solo una cosa preoccupa Stano; la questione della successione. A causa della cattiva salute di Borimir, se il ragazzo morisse, la figlia maggiore di Stano, Olga, erediterebbe il trono. Quindi, il matrimonio di Olga occupa costantemente i pensieri del knyaz. Stano vuole sposarla al figlio del boyarin di Blackrock o al capo della sua cavalleria, Ivor Heimgarlson; ma Olga li detesta entrambi.

Dominio

Il Ducato di Stamtral è uno dei due principali principati di Vatskiy nella Vatskiy Rodina. Comprende l'intera sponda sud-orientale del Lago Azzurro e gran parte della foresta circostante. Il ducato fu creato intorno al 900 DI, quando Knyagynia Rada unificò varie tribù Vatskiy e clan della zona in un'unica entità politica. La sua linea si estinse rapidamente, e la saga di Stamtral nel secolo scorso è una lotta per il potere e un sanguinoso colpo di stato tra le fazioni militari e l'élite nobile. L'ultimo

colpo di stato portò al potere un giovane Stano nel 977 DI. Feroce e temuto anche in quel momento, Stano riuscì ad assicurarsi il suo trono nonostante l'opposizione di un certo numero di boyarin, che in seguito tagliò freddamente. La popolazione di Stamtral comprende una minoranza di Heldanner immigrata di considerevoli dimensioni, dal momento che dal 953 DI le bande mercenarie sono fuggite dalla conquista delle Freehold di Heldann da parte degli Hattiani. La maggior parte di questi immigrati e dei loro discendenti vive in insediamenti a Stamtral e Blackrock, lungo le rive del Lago Azzurro. Nonostante la storia comune ed i matrimoni misti nell'ultimo mezzo secolo, molti Vatskiy considerano ancora gli stranieri Heldanner. Più di un nobile del governo, nella parte orientale del ducato, guarda a loro come rozzi guerrieri barbari, indegni di un posto nella società Vatski. Attualmente, i sentimenti ostili nei confronti degli Heldanner sono stati messi a tacere, inquanto la famiglia del Knyaz Stano si è sposata con Heldanner in passato. Eppure quelli che si oppongono segretamente a lui, citano la sua eredità Heldanner come una delle molte ragioni per cui Stano non è adatto come knyaz.

L'economia del ducato è agricola, ma vengono sfruttate anche le abbondanti risorse ittiche e di legname. Stamtral gode di una posizione privilegiata lungo la rotta commerciale che va dalla valle del fiume Ransarn a Leeha ed alla Grande Baya; tuttavia, il knyaz di Stamtral non ha mai investito molto per migliorare il commercio. Il potere del ducato è abbastanza centralizzato, governato con un pugno di ferro dal knyaz e dal suo esercito. Boyarin e okolnichy (signori terrieri) per lo più con origini militari, e un certo numero di capitani mercenari Heldanner, chiamati hofdhingi, completano la nobiltà; rendendo la Duma, il parlamento dei nobili, asservita alla volontà del knyaz. Il castello del knyaz è sito nella città di Stamtral, che si trova nel punto di ingresso del fiume Ransarn nel lago azzurro. Il ducato è considerato uno dei più aggressivi nella Vatskiy Rodina; e fino al 994 DI, il knyaz di Lazarsk ha pagato un tributo piuttosto che subire la conquista. Stamtral possiede un esercito risoluto, di cui la forza di cavalleria è la più temuta. Guidato da un uomo risoluto di origini Heldanner, Ivor Heimgarlson, che impersona senza compromessi la volontà del suo feudo in tutto il ducato, conducendo spesso i suoi

uomini alle incursioni contro i domini limitrofi.

Caratteristiche speciali

Raramente Stano scende in campo, ma nonostante la mancanza di allenamento negli ultimi anni, non disapprova l'ingresso in combattimento. Quando lo fa, Stano usa le sue briglie magiche con astuzia mortale, convergendo sulle sue vittime dall'alto. Coinvolgendoli con la sua rete, finisce gli avversari con la sua sciabola magica. La tattica di combattimento preferita di Stano è brandire la sua spada a cavallo del suo cavallo, ma è anche abile nell'uso della lancia.

Ivor Heimgarlson (16° Livello Guerriero Caotico), leader della cavalleria di Stamtral e luogotenente del knyaz, è ambizioso quanto Stano stesso; sperando nel consenso di Stano per sposare la figlia Olga come ricompensa per i suoi servizi. Una volta assicurati i suoi legami con il trono, Ivor eliminerà prima lo sciamano Gorshavin, poi il knyaz e sua moglie, finendo infine con il giovane Borimir; anche se non necessariamente in quest'ordine se sorgono altre opportunità. Successivamente la sua ascensione come nuovo knyaz sarebbe certa. Ivor è incaricato di tenere il contatto con Viktor Zhucharnov ed i boyarin malcontenti di Vvolstograd. Anticipa l'aiuto agli alleati dato il momento giusto, assicurandosi il suo dominio su uno Stamtral molto più grande in futuro, che possa comprendere anche le terre vicine.

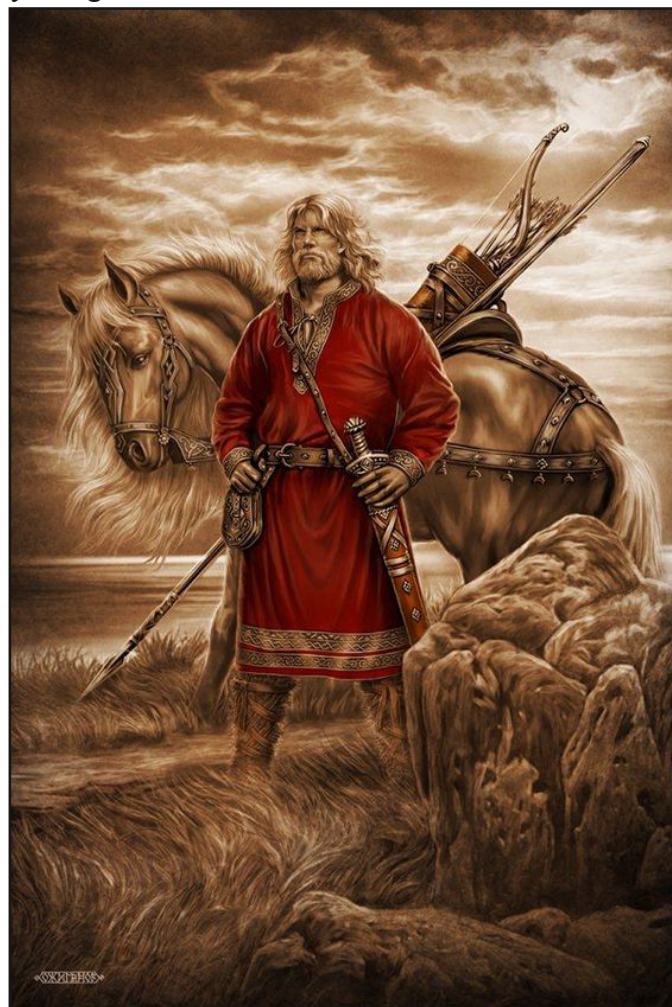
Sfortunatamente, un nuovo arrivato si trova sulla strada del successo di Ivor; Rurik Heilagursson (Neutrale 13° Livello Guerriero). Rurik è un ex membro della Guardia Antaliana, ed uno degli agenti di Thyatis nel Norwold. Il suo superiore è Longtooth, uno dei pretendenti che compare ad Alpha in occasione della Corsa alla Terra nel Norwold, recentemente annunciato da Re Ericall. A Rurik è stato affidato il compito di stabilire legami tra Thyatis ed i principi Vatski, favorendo l'animosità verso il controllo di Alpha. Rurik è riuscito a integrarsi nella corte di Stano dopo aver concluso con successo un accordo commerciale con il ducato di Gunvolod, a sud. Rurik non fa mistero della sua passata affiliazione con la Guardia dell'Antaliana ed ha affascinato Stano con i racconti delle imprese di Thincol Torion, compresi quelli degli antichi

imperatori thyatiani, in particolare Zendrolion I. Figure storiche che Stano considera esempi fondamentali così come i loro successi passati di cinismo politico da emulare. Attualmente, Rurik lavora per convincere il knyaz a migliorare le forze militari del ducato, preparando Stamtral per la conquista dei principati vicini, spingendo Stano ad affidargli questo compito. Nel frattempo, Rurik ha incontrato la figlia del knyaz, Olga, ed i due si sono innamorati, iniziando una relazione segreta. Nonostante il presunto segreto, l'affetto di Olga per Rurik è abbastanza evidente a corte. Poiché i sentimenti di Rurik sono sinceri, questo giro di eventi potrebbe ostacolare la sua missione. In effetti, la presenza di Rurik ha reso Ivor Heimgarlson un nemico, vedendo Rurik sia come rivale per il favore di Stano sia per l'affetto di Olga.

Vatskiy Rodina

Superficie: 12.461 kmq.

Posizione: Norwold, continente di Brun, sud ovest di Alpha, al centro della regione Vatski, a sud di Vvolstograd e sud est di Stamtral



Abitanti : Pop. 4.000 – di cui 49,4% umani, 1,1% centauri, 4,2% altri.

Tipo di governo : Capi tribù.

Lingua: Heldannico, Vatski, comune.

Industrie : pastorizia, caccia, raccolta.

Le terre centrali delle Freeholds Vatski, raggruppate attorno alle Blessed Hills, resistono ancora alla spinta verso la formazione di uno stato nazionale. Queste popolazioni nomadi sono gelose della loro indipendenza e libertà ma sono anche consci della loro posizione particolare al centro di questa regione. Commercio e pastorizia sono le attività principali. Ogni gruppo o tribù ha un suo capo, solo un antico patto di aiuto unisce queste popolazioni in caso di minaccia comune.

Ducato di Lazarsk

Superficie: 7.121 kmq.

Posizione: Norwold, continente di Brun, sud est di Alpha, a sud ovest del lago azzurro.

Abitanti : Pop. 5.000 – di cui 34,4% elfi, 49,4% umani, 10,9% mezzelfi e 1,1% centauri, 4,2% altri.

Tipo di governo : Conte (Knyaz) Nazariy Zhucharnov di Lazarsk (umano Guerriero di 3° livello Neutrale).

Capitale: Lazarsk

Lingua: Heldannico, Traladarano, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta, miniere.

Lazarsk è un dominio agrario, che rende omaggio a Stamtral ed al regno dei draghi verdi di Zilantsk a ovest.

Nazariy Zhucharnov, Conte (Knyaz) di Lazarsk

Nazariy ha quarantasette anni, con una figura alta 1,88, del peso di circa 80 chili. Questo contrasta con la sua pallida carnagione malata. Ha capelli crespi grigi - neri, diffidenti occhi castano chiaro, ed è rasato. Nazariy, spesso veniva scambiato per una ragazza durante la sua giovinezza, è stato elogiato per il suo "bello" aspetto, ed è ancora sorprendente, anche se in modo androgino, con una delicata faccia triangolare, il naso piccolo e la mascella arrotondata. Di solito indossa vestiti in tonalità nere.

Società

Nazariy è il primo figlio di Zhucharn, il knyaz di Lazarsk. Cresciuto sotto la forte influenza di sua madre Grusha, il vero sovrano del ducato. Cresciuto insieme alle sue due sorelle gemelle più giovani, Sofya e Valeriya. Durante la sua giovinezza era un personaggio sottomesso che lo rese oggetto di scherno tra i suoi pari, arrivò a detestare i tratti più brutali e selvaggi della cultura Vatski. Fin dalla giovane età, i suoi genitori hanno tentato di predisporre il matrimonio. Eppure Nazariy mostrava scarso interesse per le donne, né era interessato a succedere a suo padre come knyaz di Lazarsk. Mentre Grusha dedicava grande energia organizzando matrimoni proficui per le sue figlie per produrre un erede per Lazarsk, Nazariy passava gran parte del suo tempo ad imparare musica, poesia e danza. Quando Zhucharn morì, Nazariy divenne il nuovo knyaz di Lazarsk, mentre Grusha continuava a svolgere la maggior parte dei compiti amministrativi. Nazariy viaggiò fino ad Alpha nel 987 DI e fu affascinato dalla cultura alphetiana; tornando con alcuni amici alphetiani cosmopoliti; uno dei quali, Sarosh, divenne il suo amante. Grusha morì due anni dopo, la sua morte minacciò di far affondare Lazarsk in una completa anarchia. Fortunatamente per il ducato, attraverso il matrimonio con Valeriya, sorella del knyaz, nel 987 DI, Kazimir Borisov divenne cognato di Nazariy. Già potente mago, Kazimir e sua moglie erano determinati a impedire che Lazarsk cadesse in preda alle forze di Stamtral e Zilantsk, quindi entrò nel ruolo di knyaz, in quanto Nazariy era evidentemente disinteressato al governo. L'atto iniziale di Kazimir, nel 992 DI, costringeva il knyaz a sposarsi, segnalando un cambio di rotta nella strategia del sovrano al suo boyarin. La vecchia reggente knyagynia morì, alla fine Nazariy decise di sposarsi e di produrre un erede. Sfortunatamente, la compagna di Nazariy, Nika Kolzakovna, nonostante i suoi migliori sforzi, fu scoraggiata dal fatto che il knyaz preferisse il suo amante maschio al suo letto, impedendo così il concepimento di un erede. Al contrario, il matrimonio "forzato" spinse Nazariy ulteriormente tra le braccia di Sarosh e, dopo l'arrivo di Nika, condusse in modo imperdonabile ad atti drammatici di gelosia. Nonostante la partita fallita, Kazimir si è sforzato di instaurare buoni rapporti con gli alphetiani, assicurando la lealtà di Lazarsk con Alpha, e mettendo il fratello minore del knyaz,

Viktor, alla corte del re Ericall come Maestro dei Cavalli del Re. Ironia della sorte, il gestire del regime di Lazarsk da parte di Kazimir ha reso Nazariy e il suo ambizioso amante Sarosh, invidiosi e risentiti. Oggi Lazarsk è un focolaio di intrighi, in cui varie fazioni della famiglia del knyaz competono per il potere. La spinta di Kazimir a rafforzare il ducato, a resistere all'influenza di Stamtral e Zilantsk, è in gran parte riuscita grazie alla sua imponente presenza a corte. Sia Zilant che Stano temono il potente mago, e ritengono che Kazimir dovrebbe essere rimosso ...

Il clan Zhucharnov è abbastanza grande. Il knyaz ha due sorelle gemelle, Sofya e Valeriya. Sofya (Neutrale umana, quarantacinque anni) è una vedova, suo marito è morto undici anni prima; ma ha due figli gemelli di diciotto anni, Tikhon (Caotico 4° livello Chierico di Ixion) e Slava (Caotico 5° Livello Ladra). Mentre Sofya ama sua sorella e crede che la reggenza di Kazimir sia la migliore per Lazarsk, entrambi i suoi figli desiderano essere knyaz. Entrambi sono così litigiosi ed egoisti; tuttavia, che non riescono nemmeno ad allearsi l'un l'altro contro i nemici comuni. Valeriya (Neutrale 2° livello ladro, quarantacinque anni), il cui primo marito era un vecchio boyarin, che è morto diciotto anni fa senza darle figli. Nel 987 DI, sposò il suo secondo marito, Kazimir Borisov (Neutrale 17° livello Mago, quarantadue anni), un okolnichy ed ex avventuriero, che studiava la magia a Dunadale e Draco. Valeriya ha quattro figli con Kazimir. Tre figli, Rostya di quattordici anni, Leontiy dodici e Vadim di otto anni; e una figlia Radinka, di quattro anni. Dal suo matrimonio con Valeriya, Kazimir agisce come reggente di Lazarsk; considerando la maggior parte della famiglia di Zhucharnov inadatta a governare, e sogna di collocare uno dei suoi figli sul trono, sebbene sia più interessato al benessere del ducato che alle ambizioni personali. Zinoviy, un fratello minore del knyaz, morì a sedici anni nel 977 DI. L'altro fratello minore di Nazariy, Viktor (Caotico 17° livello ladro, trentasette anni), è un uomo sagace e carismatico, riuscendo a ottenere la fiducia di Kazimir, e attraverso di lui, ottenere l'incarico di Re del Maestro del Cavallo in Alfa. Viktor agisce come gli occhi e le orecchie di Kazimir nella capitale del Norworld, un ruolo di vitale importanza per il reggente. Eppure Viktor ha dei suoi obiettivi, pianificando di conquistare il trono di Lazarsk per se

stesso, vedendo suo cognato come l'ostacolo principale nella sua ricerca. Usando la sua posizione in Alpha, a vantaggio di Kazimir, trasmette importanti informazioni da Kazimir, notizie interessanti e dettagli sui nemici di Kazimir che fa trapelare, anche al Knyaz Stano di Stamtral. Per ora, Kazimir non è a conoscenza del tradimento di Viktor. Viktor è un megalomane e vede l'acquisizione di Lazarsk come il primo passo verso un potere ancora più grande, sognando persino di regnare su Alpha! Viktor ha avuto molte relazioni con donne, ma non si è mai sposato, segretamente innamorato di sua sorella Evgeniya (donna umana caotica, trentatré anni), la più giovane dei fratelli di Nazariy. Il loro rapporto incestuoso è durato da quando Evgeniya aveva vent'anni, riuscendo a mantenerlo segreto. Viktor ha anche assicurato il matrimonio di Evgeniya con Ruslan (Neutrale umano, 26 anni), uno degli ex amanti di Nazariy, per tenerla lontana da altri uomini. In realtà, è padre dei suoi figli; Ksenya dieci, e Olena, sette. Ultimamente i due hanno ridotto il loro rapporto, a causa della nomina di Viktor in Alpha come ufficiale di corte. Periodicamente ritorna a Lazarsk, o Evgeniya lo visita nella capitale. L'attuale knyagynia Nika Kolzakovna (Neutrale guerriera di 6° livello, trentenne) odia sia Nazariy che Kazimir, che l'hanno persuasa a sposare il knyaz. Sta cercando di aumentare la sua posizione a corte assumendo un ruolo attivo nel governo, ma Kazimir è riluttante a condividere informazioni a causa della sua mancanza di esperienza e della sua mancanza di fiducia. Nika si sforza anche di stringere un'alleanza con Nazariy ed il suo amante alphantiano Sarosh (Caotico 5° Livello Guerriero, trentacinque anni) contro Kazimir. Se Nazariy decidesse finalmente di governare, sfidando l'autorità di Kazimir, potrebbe bandire Kazimir per presunto tradimento. Sia il knyaz che sua moglie potrebbero vivere come vogliono. Sebbene, dopo la deposizione di Kazimir, sia Nika che Sarosh sicuramente pianificherebbero di eliminarsi l'un l'altro. Se il suo piano per allearsi con Nazariy e Sarosh fallisse, potrebbe persino ottenere il sostegno di Tikhon o Slava e fare assassinare Nazariy, rendendola disponibile per un altro matrimonio più redditizio. Nika attualmente ha abbandonato la sua vita sessuale insoddisfacente intrattenendo uomini di corte con faccende effimere. Nika è anche un'abile cacciatrice e arciera.

Personalità

Nazariy è essenzialmente un debole. Pur possedendo la forza di carattere per portare avanti una linea d'azione, gli manca la convinzione di prendere in carico azioni verso coloro che si oppongono a lui. Il risultato è che evita sempre di procedere per sfuggire al giudizio, non rendendosi conto che quel modo di fare è una decisione, esponendolo così a opinioni sfavorevoli. Nazariy desidera solo una vita lontana dalla sua famiglia intrigante, ma non ha mai avuto il coraggio di lasciare Lazarsk e riprendere la vita altrove. Quando il tempo lo consente, purtroppo una volta all'anno, Nazariy si diverte ad andare ad Alpha per partecipare ai divertimenti di corte. Riconoscendo che non è adatto a governare, Nazariy sa che lasciare Kazimir come responsabile del governo è la decisione migliore per Lazarsk, questo è anche il motivo per cui Nazariy è riluttante a detronizzarlo. Nonostante questo, il knyaz è spesso costretto a sentire le critiche di Sarosh, e per evitare di dispiacere al suo giovane amante, spesso finisce per sconvolgere o ostacolare il lavoro di Kazimir.

Dominio

Il ducato di Lazarsk fu fondato intorno al 940 DI da Stamtral Boyarin Alexiy Zhucharnov. Dopo essere stato estromesso dalle sue terre, a causa di conflitti interni a Stamtral, Alexiy guidò i suoi uomini a conquistare gli sparsi clan hengeriani e coloni Vatskiy che vivevano nelle pianure a sud-ovest del lago Azzurro, oltre la portata del fiume Ransarn. Alexiy si autoproclamò knyaz, creando il nuovo dominio di Lazarsk. Durante il regno di Alexiy, il ducato crebbe in una regione agricola, che iniziò ad attirare l'immigrazione da Vatskiy Rodina. Dopo il regno di Alexiy, i knyaz di Lazarsk erano tutti individui deboli, incluso l'attuale erede del ducato. Sebbene in atto, le attuali politiche di Lazarsk sono dettate dalla personalità dominante di Kazimir Borisov. Poco dopo il dominio di Alexiy, Lazarsk cadde sotto l'influenza della vicina Stamtral, rendendo omaggio al Knyaz Boroda, sovrano del più potente vicino di Lazarsk. Inoltre, Lazarsk ha dovuto lottare con un'altra potente presenza sul suo confine occidentale; il regno draconico Zilantsk, governato dal drago verde Zilant. Zilant deteneva suzerain su molti draghi, oltre a vari clan hengeriani della valle del Maghnar. Alla fine il knyaz di Lazarsk cedette, offrendo un tributo a Zilant. Sebbene Stamtral sperimentasse debilitanti lotte

interne, non era sufficiente per consentire la cessazione del tributo di Lazarsk. L'assimilazione del Norwold da parte di Alpathia, e l'arrivo di Re Ericall nel 992 DI, presentavano nuove possibilità. Il knyaz di Lazarsk decise di impegnare la fedeltà al re Ericall nell'anno 994, in coincidenza con il giuramento del knyaz di Vyolstograd. Successivamente Lazarsk smise di inviare tributi a Stamtral, sperando che l'alleanza con Alpha avrebbe sostanzialmente dissuaso le ambizioni militari di Stamtral. La tattica ha avuto successo finora, sebbene il ducato sia ulteriormente caduto sotto l'influenza di Zilant.

Il knyaz governa dal suo castello nell'omonimo villaggio di Lazarsk, sulle rive del lago Azzurro. Il resto del ducato coltiva i campi; punteggiato da borghi, torri e manieri di vari boyarin e okolnichy. Come la maggior parte della Rodina, la popolazione di Lazarsk è costituita principalmente da immigrati Vatski, mentre circa un terzo della popolazione possiede un patrimonio hengeriano. Nonostante la posizione ideale del ducato lungo la rotta commerciale che attraversa il Lago Azzurro, il commercio che passa attraverso Lazarsk è sorprendentemente limitato, Stamtral e Gunvolod a sud, difendono più attivamente il commercio lacustre, avendo flotte armate più grandi. La pesca è l'unica altra attività del ducato. Il cognato del knyaz, Kazimir Borisov, sta facendo pressione su Alpha per aumentare la presenza alpathiana nella regione del Lago Azzurro, in modo che Lazarsk abbia più possibilità di competere con Gunvolod e Stamtral, oltre a migliorare la sua presenza militare.

Caratteristiche speciali

Nazariy disdegna il combattimento preferendo il volo o la resa. Raccolse alcune capacità combattive nella sua giovinezza, suo padre Zhucharn lo costrinse a esercitarsi sotto uno dei suoi migliori guerrieri, ma ha abbandonato da tempo qualsiasi addestramento con armi da taglio. Di solito il nazariy porta un pugnale magico e null'altro. Quando caccia, indossa un'armatura di cuoio e brandisce un arco, l'unica arma che usa con competenza.

Ducato di Odna

Superficie: 5.341 kmq.

Posizione: Norwold, continente di Brun, sud est di Alpha, a sud della Vatskiy Rodina ed a nord di Gunvolod.

Abitanti : Pop. 3.000 – di cui 49,4% umani, 10,9% mezzelfi e 1,1% centauri, 4,2% altri.

Tipo di governo : Avel Vankomirovich, Knyaz di Odna (Chierico di Perla del 7 ° livello caotico).

Capitale: Odnagrad

Lingua: Heldannico, Vatski, draconico, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta, miniere.

Odna è il più piccolo ducato, ma controlla un bene critico, le miniere di Zmeynk. Qui si trova una considerevole popolazione di nani, e si dice che i knyaz di Odna abbiano rapporti con i Wyrksteeth per proteggere il loro territorio dall'invasione di Stamtral.

Avel Vankomirovich, Knyaz di Odna

Trenta anni, con gli occhi grigio ghiaccio e la carnagione chiara, Avel è considerato attraente dalla maggior parte dei Vatski. Sebbene di media altezza, è fortemente robusto, è alto 1,76 e pesa circa 64 chili. Avel mantiene i suoi capelli neri, barba e baffi tagliati, in contrasto con la moda tradizionale seguita dalla maggior parte dei boyk Vatski. Porta anche un grande segno di bruciatura sul suo braccio sinistro. Avel preferisce pellicce e indumenti in varie tonalità di marrone; il suo anello magico è sempre in mostra nella sua mano sinistra. L'insolita corona d'oro del knyaz è modellata in un serpente che inghiotte la coda, con un globo che orna la sua testa, ed è anche il simbolo sacro di Avel.

Società

Avel è il primo figlio di Vankomir, ex knyaz di Odna. Sebbene in realtà Natasha, la madre di Avel, ha dato alla luce due gemelli. Tuttavia Vankomir, un uomo severo che governa Odna non ammette conflitti interni, ha portato via il gemello di Avel subito dopo la nascita del bambino, abbandonandolo nelle terre selvagge delle montagne meridionali. Né Vankomir né Natasha hanno mai parlato di questo, e pochi conoscono la verità sulla nascita dei gemelli. Un altro

figlio, Gennadiy, nacque sei anni dopo. Insieme Avel e Gennadiy sono stati istruiti nell'amministrazione e addestrati in combattimento. Vankomir ha anche insegnato ai suoi figli il rispetto necessario mostrato al dragone e l'importanza dei loro buoni rapporti in futuro. Durante la sua gioventù, Avel si affezionò ad Aglaja, una figlia di boyarin; i due diventano amici intimi, e alla fine amanti. Nel 990 DI, il maniero della famiglia di Aglaja fu saccheggiato dai predoni di Stamtral, e fu violentata e uccisa insieme alla maggior parte della sua famiglia. L'esercito di Odna, aiutato da un drago blu delle Testa di Wyrm, rintracciò e massacrò i predoni, ma per il vero amore di Avel era troppo tardi. L'odio e il risentimento del giovane principe verso Stamtral crebbero solo. Negli anni successivi, Avel viaggiò attraverso le vicine Isbreidd e le Montagne Testa di Wyrm, implorando i draghi di aiutarlo a vendicarsi del Knyaz Stano di Stamtral, promettendo tutta la potenza e le ricchezze di Stamtral se avessero supportato Avel in futuro. Avel ha anche promesso di adottare Volos, il dio-drago Vatskiy (uno pseudonimo dell'Immortale Perla) come suo patrono. Quando Vankomir morì nel 998 DI, Avel divenne knyaz di Odna. Nonostante la pressione da parte di sua madre e di diversi Boyanir di Odna, non si sposò, rattristato dalla perdita di Aglaja. Un paio d'anni fa; tuttavia, incontrò Stasya, una bellissima e misteriosa donna Vrodniki che sosteneva di aver vissuto tra i draghi. Stasya sosteneva di essere stata inviata dai draghi per aiutare Avel nella sua ricerca di vendetta, dandogli il magico anello della "forma di drago" come dono. Stasya divenne rapidamente il consulente più fidato di Avel, e subito dopo la sua amante.

Stasya in verità è Eshritheren, un grande drago bianco femmina sottoposto di un drago sovrano delle Montagne Testa di Wyrm. Questo re dei draghi desidera il controllo dell'intera Vatskiy Rodina, usando alleanza aperta e intimidazione quando appropriato. Impiega anche sottigliezza, usando i suoi agenti drago per infiltrarsi nei vari livelli della società Vatski. L'anello magico che Stasya diede ad Avel, costrinse il knyaz ad onorare la sua alleanza con i draghi, e Stasya è inoltre incaricata di assicurarsi che Avel non se ne liberi. Stasya è spesso vista nella corte di Odnagrad, ma è assente altrettanto spesso, presumibilmente vagando per la selva montuosa fra i suoi amati draghi.

La madre di Avel, Natasha Savelyevna (Neutrale 4° Livello Guerriero, sessantunenne), è preoccupata per l'influenza di Stasya sul knyaz, e vuole scoprire di più su questa donna misteriosa. Il fratello minore di Avel, Gennadiy, un combattente Neutrale di 10° livello di ventiquattro anni, benché fedele teme che il desiderio di vendetta del fratello potrebbe portare difficoltà al ducato. Gennadiy è popolare tra i sudditi di Odna e attualmente guida le forze armate del ducato. È sposato con Borislava Filatyevna (Legale umana, ventitré anni), figlia di una famiglia boyarin. Loro hanno due bambini; il figlio di tre anni Timofiy e la figlia Ogafia di un anno.

Personalità

Avel è un manipolatore sicuro di sé, concentrato e capace. I tragici eventi della sua gioventù hanno plasmato la sua personalità aspra e senza cuore. Avel è risoluto e vendicarsi del Knyaz Stano di Stamtral è la sua unica preoccupazione; e sacrificerebbe tutti, compresi amici e familiari, per raggiungere il suo obiettivo. Anche se Avel è diventato l'amante di Stasya, la loro relazione si basa sulla passione e sugli obiettivi reciproci, non sul vero amore. Avel sente che non amerà mai più, il suo cuore è morto con Aglaja. Si è completamente consegnato all'Immortale Volos, che crede sia un dio potente e vendicativo, nella speranza che la divinità dei draghi possa aiutarlo a raggiungere la sua vendetta. Avel spesso esegue cerimonie e sacrifici a Volos in un tempio isolato nel suo castello, circondato solo da una manciata di sacerdoti Vatski. I draghi delle Montagne Testa di Wyrm scatenano la loro ira su Stamtral. Avel scambia segretamente la maggior parte del prezioso oro e argento di Odna, ambito dai draghi, per completare le loro Cerimonie di sublimazione. Ovviamente, i draghi non hanno intenzione di razzare Stamtral a meno che non sia garantito il successo assoluto, ma difenderanno la loro pedina Avel nel caso in cui qualsiasi minaccia o colpo di stato metta in pericolo il suo ruolo di knyaz.

Dominio

Il Ducato di Odna fu fondato nella prima metà del 10° secolo DI, quando un boyarin del Vatskiy Rodina riuscì ad espandere il suo regno attraverso il matrimonio e la conquista, avvolgendo domini vicini. Con Stamtral incombente da nord-ovest, l'esistenza di

Odna era sempre stata precaria. Nel corso degli anni Odna ha tentato l'alleanza con Gunvolod e Vyolstagrad, rispettivamente a sud e nord-est, per fermare l'espansione di Stamtral. Lungamente ambito da Stamtral, il knyaz di Odna controlla i passi di montagna sopra lo sperone più occidentale delle montagne Testa di Wyrm che conducono da Vatskiy Rodina alla valle del fiume Ransarn. Il desiderio di Stamtral di conquistare Odna aumentò ulteriormente decenni fa, quando vennero scoperte vene d'oro e d'argento sulle pendici montuose a sud di Odna. Il knyaz di Odna è in grado di dissuadere Stamtral dall'invasione solo cercando il supporto dei draghi che vivono nelle montagne orientali, promettendo oro e argento in cambio. Persino un drago aiutò i soldati di Odna a contrastare una serie di incursioni lanciate nel territorio di Odna. Negli ultimi anni, dall'alleanza di Gunvolod con Stamtral, si dice che il nuovo knyaz di Odna abbia ulteriormente rafforzato la sua alleanza con i draghi, ma i termini di questo accordo rimangono avvolti nel mistero.

Odna è un piccolo dominio la cui popolazione è quasi interamente Vatski. È interessante notare che vive una considerevole minoranza di nani, per la maggior parte immigranti che sono arrivati negli ultimi cinquant'anni dopo la scoperta dell'oro e dell'argento. I nani gestiscono gran parte dell'attività mineraria del ducato, avendo accordi precisi con il knyaz che regola il numero di siti minerari, la quantità di metallo e la quota di profitto. Non integrati con la popolazione Vatski, i nani tendono a rimanere nelle miniere. Zmeynk, il più importante e più grande insediamento minerario del ducato, si trova ai piedi delle colline meridionali. Odnograd, il più grande villaggio del dominio, è la posizione del castello e della corte del knyaz. I pochi boyarin che detengono terra nel ducato sono ferventemente leali al knyaz, consapevoli che se il Knyaz Stano di Stamtral conquistasse Odna, subirebbero lo stesso destino.

Caratteristiche speciali

Raramente entra in combattimento in forma umana, Avel preferisce usare il suo anello magico, polimorfo in forma di drago bianco. Quando è costretto a combattere in forma umana, fa ampio uso dei suoi incantesimi clericali, proteggendo e curando le sue truppe, piuttosto che impegnarsi in un combattimento diretto. In mischia, indossa la cotta di maglia e combatte con una magica mazza a due mani.

Contea di Gunvolod

Superficie: 8.901 kmq.

Posizione: Norwold, continente di Brun, sud est di Alpha, a sud di Odna ed a nord del Mengul.

Abitanti : Pop. 5.000 – di cui 49,4% umani, 10,9% mezzelfi e 1,1% centauri, 4,2% altri.

Tipo di governo : Dagur "Widechest" Froðisson, Jarl di Gunvolod (Combattente del 15° livello legale).

Capitale: Gunvolod

Lingua: Heldannico, Vatski, draconico, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta.

980 DI Le bande armate di Heldanner si insediano lungo la costa orientale del lago Gunaald, sottomettendo i boiardi Vatskiy e fondando il ducato di Gunnvolod. Gunvolod è governato da una dinastia Heldanner, legata agli hofdhingi di Stamtral.

Dagur "Widechest" Froðisson, Jarl di Gunvolod Trentanove anni e pelle chiara, alta 2,10 metri e pesante 123 chili, l'imponente fisico di Dagur merita il paragone con un piccolo gigante. Di spalle larghe, a torso largo e sovrappeso, l'enorme figura di Dagur domina anche il più alto guerriero Heldanner. Dagur ha occhi verdi e lunghi capelli biondi solitamente legati in una varietà di trecce e treccine in stile Heldanner, con barba e baffi di media lunghezza. Il suo naso, schiacciato da un colpo durante una battaglia passata, conferisce a Dagur una faccia particolarmente sgradevole; spesso paragonato ad un orco in apparenza dai suoi nemici. A causa della sua corporatura imponente, Dagur è lento, assumendo spesso una posizione sbilanciata da una vecchia ferita al ginocchio destro. Di solito indossa pellicce ricche e pesanti e vestiti scuri, abbinati ad una coroncina d'oro ed una collana con gioiello.

Società

Dagur, figlio di Froði, è uno degli hofdhingi di Stamtral; abbandonando il ducato dopo un fallito colpo di stato contro il suo nuovo knyaz Stano nel 980 DI. Dagur, già benedetto da un'enorme statura, è stato orgogliosamente cresciuto da suo padre per essere l'ultimo guerriero, sostenendo che suo figlio era stato benedetto dagli Immortali col sangue di giganti. Nella sua giovinezza, Dagur imparò poco altro oltre alla ferocia in battaglia, affinando la sua

arma e le sue capacità di combattimento; costantemente incapace di placare il suo appetito insaziabile quando non è in allenamento. Dagur aveva ventidue anni quando suo padre guidava la sua banda di guerra, insieme a quelle di altri capi Heldanner, per conquistare le rive orientali del lago Gunaald, stabilendo il dominio di Gunvolod. Come altri hofdhingi, Froði si impadronì delle terre nel nuovo ducato, e lui e Dagur presero entrambi delle nobili mogli Vatskiy appartenenti ai clan locali. Mentre Jarl Vígharður invecchiava, Froði iniziò a svolgere un ruolo di primo piano a corte. Uno dei capi dell'esercito di Jarl, Froði gestì il collocamento di suo figlio come capitano della guardia personale di Vígharður. Durante quegli anni, Dagur prese parte a molte battaglie contro i ribelli Vatski, le bande di guerra umanoidi e gli eserciti di Vrodniki dall'est; diventando una figura rispettata e temuta nella corte di Jarl. Gradualmente riceve un maggiore riconoscimento da Vígharður, rispetto anche ai suoi stessi figli. Quando Vígharður morì nel 994 DI, i leader Heldanner litigarono tra loro per la selezione di un nuovo jarl. Dagur sfidò i figli del defunto jarl per il diritto di governare il ducato; uccidendo il vecchio, Áskell. Il fratello minore Hálfðan decise di fuggire cercando rifugio presso la corte di Stamtral. Così, Dagur divenne il nuovo jarl. Il suo dominio è stato caratterizzato da una forza eccessiva contro l'insurrezione, donazioni ad amici e parenti, eccessi selvaggi a corte e politiche commerciali ingannevoli con i popoli vicini. Il risultato migliore di Dagur è l'accordo commerciale con il Knyaz Stano di Stamtral, che ha temporaneamente interrotto la continua ostilità tra Gunvolod e il ducato settentrionale, presente dal 980 DI. L'accordo prevedeva l'assassinio del figlio minore di Jarl Vígharður, Hálfðan, compiuto senza pietà da Knyaz Stano.

Sia Dagur che il fratello minore Aðalsteinn si erano sposati con donne più anziane, su indicazione del loro padre. Vedove di nobili Vatski, i cui mariti furono uccisi in recenti schermaglie con Heldanner. Mentre Agrafena si è adattata, Iskra non si è mai scaldata con Dagur, trovando il suo comportamento ripugnante.

La moglie di Dagur, Iskra Volyinichna (Donna umana caotica, cinquantunenne), gli ha dato due figli. Froði

(Caotico 5° Livello ladro, 25 anni) e Ingimar, un dodicenne. Dagur ha anche un figlio da un'ex concubina. Halldór (Neutrale 6° Livello Guerriero), già un guerriero formidabile a diciotto anni, sembra essere il figlio prediletto del jarl. Dagur viene spesso visto in compagnia di una delle sue concubine, poiché sua moglie è molto più anziana. Nadezhda (Caotica umana, ventottenne), la vedova di Áskell. Ora vivendo de facto prigioniera alla corte di Dagur, e costretta a compiacere il suo padrone, che le offrì la possibilità, un rifiuto probabilmente la avrebbe uccisa.

Il fratello di Dagur, Aðalsteinn (ladro caotico di tredicesimo livello, trentun anni), è sposato con Agrafena Demyanovna (Neutrale umana, quarantenne). Hanno due figli; Úlfur di tredici anni e Þorvaldur di undici anni. Aðalsteinn è un esperto ranger, esperto in armi leggere e combattimenti a distanza, che ha insegnato al nipote Froði, con grande dispiacere di Dagur.

Infine, Hildur è la sorella minore di Dagur e Aðalsteinn (Donna umana caotica, trentunenne) e gemella di Aðalsteinn. Una donna affascinante, che esercita una grande influenza su Aðalsteinn, e trama per metterlo sul trono. Temendo i suoi intrighi, Dagur è recentemente riuscito a mandarla via, sposando Hildur con Bogatyr (Legale 16° Livello Guerriero, quarantotto anni), knyaz di una tribù Vrodniki che vive a est di Gunvolod. L'alleanza con Bogatyr è di grande importanza per Gunvolod, tuttavia Hildur si risente profondamente di suo fratello che la manda a vivere con i barbari di Vrodniki. Sebbene la persuasione amara di Hildur stia lentamente facendo breccia in Bogatyr nella direzione di Aðalsteinn. La promessa di Hildur è che Aðalsteinn lo premierà per il suo supporto con terre e titolo.

Personalità

Nonostante l'allineamento legale, Dagur non è un uomo di buon cuore. Governa tirannicamente attraverso la forza delle sue bande da guerra Heldanner e dei loro capi, che lo sostengono con fervore. Disprezza il dissenso e odia essere reso ridicolo. Consapevole di non essere in grado di cogliere i sottili stratagemmi della corte, è diventato più paranoico col passare degli anni, temendo l'inganno o il tradimento, anche da parte di chi gli era vicino. Orgoglioso e vendicativo, Dagur raramente

perdona le offese alla sua autorità o intelligenza. Il suo onore non subisce fallimenti e sconfitte. Quando i suoi subalterni subiscono battute d'arresto, la punizione di solito è molto dura. Di fronte alla sconfitta, è probabile che si ritirerà; cercando vendetta contro gli avversari quando sarà sicuro del risultato, anche con mezzi più oscuri se il suo avversario è troppo potente.

Dominio

I fondatori di Gunvolod discendono dagli esuli Heldanner che trovano asilo nel Ducato di Stamtral durante il regno del Knyaz Boroda (953-977 DI). I capitani Heldanner, chiamati hofdhingi, sostenevano Boroda; tuttavia si verificò una spaccatura quando molti alleati con numerosi ribelli si convertirono in fedeltà a Stano. Quando Stano rovesciò Boroda, l'hofdhingi che sosteneva l'ex knyaz inizialmente piegò il ginocchio a Stano. Ma poco dopo, nel 980 DI, inscenarono un fallito colpo di stato, costringendoli a fuggire da Stamtral per evitare la persecuzione. Le bande da guerra Heldanner risalirono il fiume, seguendo il corso del fiume Ransarn, e infine entrando nel lago Gunaald; le cui coste orientali erano colonizzate da Vatskiy e governate da boyarin indipendenti. Gli Heldanner attaccarono indiscriminatamente questi domini, conquistandoli rapidamente. Incoronarono il loro leader più forte, Vígharður 'Longbeard', come jarl-equivalente del Vatskiy knyaz o "duca". Vígharður governò fino alla sua morte nel 998 DI. I capi delle bande della guerra si trasformarono in signori feudali e scelsero Dagur come jarl.

Governato da Heldanner, Gunvolod è unico tra i domini Vatski. Nonostante la maggioranza della popolazione di Vatski, la classe dominante e la maggior parte delle milizie sono costituite da mercenari Heldanner e le loro famiglie. Un tratto che Gunvolod condivide con il ducato di Stamtral a nord. Molti Heldanner hanno preso mogli Vatskiy e si sono integrati abbastanza bene con la maggioranza vatski, nonostante il risentito boyarin di Gunvolod, continui a percepire gli Heldanner come barbari stranieri.

Come è consuetudine nella tradizione Heldannica, il jarl di Gunvolod viene scelto dal voto di maggioranza tra i leader delle bande della guerra, il più delle volte il più forte o più esperto tra loro. Un jarl, infatti, è più un primo tra pari che un vero principe. Ciò non significa che Dagur "Widechest" non abbia ambizioni dinastiche, ma se uno dei suoi figli gli succederà,

resta da vedere.

Il ducato di Gunvolod è strategicamente situato a metà strada lungo la rotta commerciale che segue il fiume Ransarn. Entrambi i jarl di Gunvolod hanno provato a migliorare la vocazione commerciale del dominio, ma la maggior parte degli abitanti Vatskiy di Gunvolod sono agricoltori e pescatori, mentre molti Heldanner sono diventati i commercianti, costruendo robuste versioni più piccole di navi Norsene per navigare nei fiumi e nei laghi della regione. Il percorso verso est risale a monte lungo il Ransarn, fino a un punto in cui il fiume diventa innavigabile, quindi procede via terra verso la città di Saffir, oltre le Alpi di Lirovka. Oltre ai commercianti di Saffir, i partner commerciali di Gunvolod includono tribù Vrodniki che abitano nella valle del fiume Ransarn. Scambi commerciali sono condotti tra Gunvolod e Strelets Hetmanate sulle rive opposte del lago Gunaald. La rotta commerciale più importante; tuttavia, corre verso nord fino al Lago Azzurro e giù per la città halfling di Leeha e la Grande Baya oltre. Gunvolod compete ferocemente con Stamtral per il controllo della rotta commerciale.

Recentemente, attraverso la mediazione di uno straniero di nome Rurik Heilagurson (vedi la descrizione di Stamtral), Gunvolod e Stamtral hanno raggiunto un accordo sul commercio e altre questioni, rendendo i due ducati alleati inquieti e liberando Stamtral dalla minaccia nemica verso sud. Dal trattato con Stamtral, Gunvolod è privo di molti nemici, e le tribù Vrodniki a est riconoscono l'importanza del commercio reciproco.

Caratteristiche speciali

Sebbene Dagur sia un uomo enorme, è ossuto e obeso piuttosto che muscoloso o fisicamente potente. La sua stessa presenza esercita paura negli uomini inferiori, e mentre un combattente eccellente con poleaxe, con la spada lunga non è forte come ci si aspetterebbe. Il suo fisico lo rende anche faticoso in combattimento, tuttavia il jarl di Gunvolod è in grado di sconfiggere la maggior parte degli avversari in mischia, grazie al suo intenso allenamento. Dagur è anche abile con un'ascia da lancio. Dagur preferisce combattere a piedi, essendo piuttosto difficile trovare un cavallo abbastanza grande da sopportarlo, caricando in combattimento senza paura dei dardi avversari, grazie alla sua maglia magica. Indossando una armatura di maglie magica senza scudo; Di solito Dagur usa la sua sfera di potere per terrorizzare

Skaufkoggr

Superficie: 113.932 kmq.

Posizione: Norwold, continente di Brun, a sud di Oceansend e Wyrksteeth, a nord dei Liberi Potentati Heldannesi.

Abitanti : Pop. 11.010 – di cui 34,4% elfi, 49,4% umani, 10,9% mezzelfi e 1,1% centauri, 4,2% altri.

Tipo di governo : Capi Clan, Capi tribù

Capitale: nessuna

Lingua: varie, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta, miniere.

Questa sezione descrive le province della regione di Skaufskoggr, fornendo ulteriori dettagli alla provincia di Frodhulf Vale e all'avamposto Alphatiano al suo centro.

Tribù di pastori orientali

Una vasta distesa di pianure, che alterna praterie e colline ondulate, quest'area si trova tra la Frodhulf valley e la colonia alphatiana di Lighthall. È scarsamente popolato da clan nomadi di Heldann Shepherd. Questi lupini allevano una ruvida razza di pecore, che dà un latte denso e saporito, nonché lana e carne, soddisfacendo così la maggior parte delle esigenze dei clan. La popolazione comprende 9 tribù di Heldann Shepherd e circa un migliaio di umani Heldan sia nomadi che in piccoli insediamenti.

Le montagne Rakasta

I clan Rakasta della Piccola Montagna si possono trovare quasi ovunque ai piedi e sulle pendici del Final Range, la catena montuosa che corre parallela alla costa del Norwold. Questi Rakasta di Montagna si chiamano Ch'ize Chogh (Rakasta Montagna), o Chogh Dene (popolo dei monti). Cacciatori e pastori semi-nomadi, vivono in piccoli clan, sebbene si possano trovare anche alcuni gruppi sedentari, insediati in villaggi nelle alte valli del Final Range.

I clan Rakasta di montagna prendono nomi da abitudini specifiche: vestiti o armi, ad es. " scarpe bianche " o " scarpe marroni ", o di un animale totem tribale - genericamente dato da clan vicini le cui abitudini sono diverse.

Queste montagne sono i tratti più a sud del Final Range, dividendo le terre Heldan dai ducati Vatski. Le tribù Goblinoidi e Rakasta combattono per il

controllo di queste montagne. Le Tribù Rakasta delle Montagne contano circa un migliaio di Rakasta, circa 500 goblin ed hobgoblin ed un piccolo numero di bugbear. La popolazione è divisa in piccoli insediamenti e gruppi nomadi.

Meno della metà del Ch'izze Chogh è sedentario, vive nel villaggio di Hhaiy'e. Sono divisi in cinque clan: Delk'oske (clan delle scarpe rosse), Delgaike (scarpe bianche), Delzenke (scarpe nere), Delt-seske (scarpe marroni) e Delbaike (scarpe grigie) Ch'ize.

La maggior parte dei clan si guadagna da vivere con la pesca fluviale, la caccia alla selvaggina (soprattutto uccelli e lepri) e la pastorizia di montagna.

Rakasta nomadi sono divisi in sei tribù: gli Y'aht'o,e (clan dei cervi), Sastses (orso), Dl'ie (scoiattolo), Ta'a (castoro), Gah (coniglio) e Dzen (topo muschiato) Ch'ize. I clan vagano tra le alte montagne, alla caccia di selvaggina piccola e grande.

Ogni tribù è guidata da un anziano (Sets'ie), e la contea di tutti gli undici anziani governa l'intera catena montuosa o almeno, la parte controllata da Ch'ize Chogh, per circa metà la zona è controllato da tribù goblinoidi.

Midway Haven

Si tratta di una recente fondazione alphantiana, costruita sulle rovine di un'antica città di Antaliani (Kunghaven). Questa colonia è governata da un governatore alphantiano, Zalosar (m, u, G9 Myrmidone), supportato da circa 50 soldati, per lo più fanti pesanti dell'esercito imperiale. Gli altri due principali blocchi di potere in città sono i nativi Heldan, guidati dal sacerdozio di Odino nella persona di Asmundur il Corvo (m, u, P7 di Odino), e il ramo locale della Gildea dei Ladri di Landfall, con a capo Larus di Landfall (m, u, L7 Fence).

La Popolazione comprende: 1700 umani, 200 lupini, 100 altri (elfi, halfling, gnomi, nani)

Insedimenti e gruppi nomadi:

Midway Haven 600 umani, 30 lupini, 10 halfling, 50 elfi, 5 nani, 5 gnomi

N'ykunghavn

C'è un secondo importante villaggio nella zona, N'ykunghavn, a meno di un giorno a nord di Midway Haven. È molto più vecchio di Midway Haven, è stato costruito dai sopravvissuti alla caduta di Kunghaven secoli fa.

La popolazione: 150 umani, 20 halfling, 10 gnomi,

20 lupin

2 villaggi 100 umani ciascuno 4 villaggi 50 umani ciascuno

20 insediamenti Heldan da 20-30 umani ciascuno

3 Tribù Shepherd da 40 a 60 lupini

Una mezza dozzina di villaggi più piccoli e molte case coloniche punteggiano la campagna di questa zona, la più civilizzata lungo la costa tra Landfall e Lighthall.

Frodhulf Vale

La parte centrale del torrente Frodhulf è abitata da una dozzina di famiglie Heldan e da alcuni clan Heldann Shepherd. Un piccolo avamposto è stato recentemente costruito dagli alphantiani di Midway Haven.

Popolazione: 500 umani, 250 Heldann Shepherd, 60 volpi, 20 elfi

Insedimenti e gruppi nomadi:

Frodhulf Avamposto 40 umani

La fattoria di Sigrid 50 umani

La casa di Thorgrim 40 umani

La casa di Freysteinn 40 umani

La casa di Solvi 70 umani

8 altre fattorie da 20 a 30 umani ciascuno

Trapper indipendenti 35, principalmente umani

Banditi di Jorunn 25, 4 Tribù di Heldann Shepherd da 50 a 70 lupini ognuno, clan Daemar 20 elfi

La Cosa

La Cosa (assemblea) di Frodhulf Vale si raduna nel terreno della fiera nell'avamposto di Frodhulf. È composta da uomini e donne armati di ogni fattoria, oltre ai boscaioli guidati da Hjalmar Ragnarson. Hjalmar, Steinar, Thorgrim, Freysteinn e Solvi sono i leader, gli altri agricoltori di solito ne supportano uno (due ciascuno, eccetto Hjalmar, che è considerato meno importante dagli agricoltori). Solvi è un ex bandito non vorrebbe altro che controllare la Cosa a proprio vantaggio. Tuttavia, la mancanza di capacità di combattimento personale - rispetto a Steinar e Hjalmar, gli ha impedito di raccogliere un sostegno più forte. Ha una guardia personale di 10 mercenari (una moltitudine di banditi, esuli delle Freeholders, espatriati di Helskir e due Berserker di Ostland), nonché la fattoria più grande (e quindi il più grande seguito) di tutti i proprietari di terrieri. Steinar è un potente guerriero un esule delle Freeholders. La sua

forza risiede nella sua prodezza combattiva, ma è ostacolato dalla sua mancanza di collegamenti con le famiglie locali, e dal fatto che egli rappresenta solo gli interessi della moglie, non la sua stessa casata. Thorgrim è un anziano Godi è stato il capo del suo clan per quasi 30 anni, dopo aver sostituito suo padre, un impetuoso guerriero che era morto in una scaramuccia contro i goblinoidi predatori. È un leader conservatore. Freysteinn è un devoto adoratore di Frey è diventato solo recentemente il capo del suo clan, sostituendo il suo defunto padre Haraldur Freysteinson, morto durante l'inverno. Forte sostenitore del circolo druidico, Frodi è riuscito a mantenere il sostegno di due casate secondarie, ma una terza casata, Eirikur Grimurson (m / u / G4, N), ha giurato la propria fedeltà a Solvi. Hjalmar è un ranger, è supportato da boscaioli locali e cacciatori, nonché dai pochi artigiani dell'Avamposto Frodhulf. Si mantiene neutrale nelle dispute per i diritti fondiari, ma fa pressioni per la creazione di una milizia più organizzata.

Tribù locali e banditi

Gli elfi locali appartengono al clan Daemar che vive più a ovest nella foresta. Sono incaricati di impedire agli umani di entrare nello Skaufskogr e sono guidati da Feredir (m, e, R3 Wilderness Runner), un forestale capace, assistito dal suo compagno Eirien (f, e, difensore G2 di Lornasen). Quattro tribù di Heldann Shepherd si muovono attraverso i confini orientali della regione. Sono simili nel più rispetto a quelli delle Tribù di pastori orientali. Il loro leader più forte è Armann Ofrhugi (Armann il Fearless m, lu, G6 Barbaro), un guerriero coraggioso, ma il capo più saggio del clan è Hinrik Raudhr (m, lu, C4 Shaman of Korotiku), un lupino ben noto e facilmente individuabile per la sua pelliccia rossa. La tribù più ricca, tuttavia, è guidata da Rurik Fedrjgr (m, lu, F5 Barbaro). Jorunn Aegirsdottir (f, h, L5 Bandito) guida una banda di circa venticinque banditi che si nascondono nelle zone meridionali della foresta. Jorunn e i suoi banditi si sono dimostrati troppo forti e furbi per le poche forze elfiche in questa parte della foresta e sono stati in grado di ricostruire un rifugio fortificato.

I Campi di battaglia di Frodhulf

La parte superiore del torrente Frodhulf attraversa la punta più settentrionale dello Skaufskogr, dopo la fusione con il Sirraen. Il lago Sirraen, circondato da

torbiere, non è popolare tra i superstiziosi Heldan, ma l'area è regolarmente attraversata da tribù di pastori che si spostano dalle tribù occidentali a quelle orientali. A causa del fatto che molte delle più grandi battaglie della zona sono state combattute sulle rive del lago, la zona è considerata infestata dai soldati morti, e persino i pastori Heldan non si fermano qui, preferendo attraversare velocemente la zona. Un vecchio forte alphetiano in rovina (generalmente chiamato il "vecchio forte" dalla gente del posto) è ancora visibile su un gruppo di basse colline a est del lago. Il forte è costruito su un antico gigantesco tumulo. Alcuni altri tumuli punteggiano la parte orientale della provincia.

Taur Daemar

Casa del clan Daemar, il confine nord-orientale della foresta di Skaufskogr è una regione boscosa. Gli elfi non permettono di sconfinare, così si sa poco dell'area.

Taur Fainrus

Nella parte più profonda dello Skaufskogr, maestosi alberi ospitano i clan elfici delle Case dei Boschi Fainrus. La magia dell'unico Albero della Vita dell'area benedice la foresta ed i suoi abitanti, che sono tutti elfi, lupini del popolo volpe e fate. Tre villaggi del popolo volpe, Olmo, Quercia e Abete si trovano entro i confini di Taur Fainrus. Jogvan Fire-Elk (m R8 / Wilderness Warrior) di Oak Village è il capo di guerra del del popolo volpe Fainrus, mentre Grimur Fire-Eagle (m B7 / Skald) di Spruce Village è il loro maestro.

Sirraen

Il confine settentrionale dello Skaufskogr è attraversato dal corso dei Sirraen. Un piccolo clan elfico vive lungo il torrente. Inoltre, tre villaggi del popolo volpe, Betulla, Frassino e Pioppo, si trovano a monte del territorio del clan Sirraen. Rannva Water-Snake (f L9 / Scout), Arnleyg Water-Salmon (f C7 / Shaman) e Bjarni Sky-Snake (m L7 / Scout) sono i leader di questi tre villaggi.

Habadorn e Cirlad

Questi tratti meridionali del Skaufskogr sono abitati da elfi, sebbene si rendano quasi invisibili, non attirando l'attenzione di Landfall o dei predoni di Helskir e di Ostland. I clan elfici Brandaras e Aglarant hanno le loro roccaforti in queste regioni.

Dyrland e Kloskagi

La lingua di terra che chiude la baia di Kammin è spazzata costantemente dai venti. Pastori e pescatori Heldan e Halfling dimorano qui in piccoli villaggi e fattorie isolate. Si ritiene che almeno un'insenatura pirata esista nell'area, probabilmente utilizzata dai razziatori di Ostland come supporto per i raid prolungati contro le colonie di Alphatian.

Le colline Skaufskogr e lo Skaufskogr occidentale

Le colline Skaufskogr e lo Skaufskogr occidentale sono colline boschive, dimora di una grande tribù di volpi. Il popolo volpe è un popolo druidico, in sintonia con la terra come gli elfi. I loro piccoli villaggi punteggiano l'area, e un grande sito druidico si trova nel cuore delle colline di Skaufskogr. I villaggi del popolo volpe nelle colline di Skaufskogr sono proprio Abete, Hickory, Noce, Larice, Acero e Lo-cust, mentre il villaggio di Pine è il principale insediamento del popolo volpe nelle colline occidentali di Skaufskogr. Drifvita Eagle-Larch (f D10 / Totemico) è il Druido responsabile dell'area del Range Finale, dai confini della foresta a sud-ovest, fino al Final Range e fino a Oceansend. Fa rapporto ad Archdruid Tarn Oakleaf, il leader del Circolo Druidico di Norwold, ed è in rapporti amichevoli con i suoi vicini, Geoffrey di Hel-dann a sud e Yarovoj del Vessillo Bianco a nord-ovest. Dal momento che ha un vasto territorio, si affida a Ingalvur Elk-Fir (m D8 / Totemico), un potente seguace della Via del Druido, per tenere d'occhio gli eventi locali nel Skaufskogr. Altri notevoli lupini delle colline di Skaufskogr includono Kjeld Earth-Hare (m R9 / Ero locale), maestro di caccia di Walnut Village, Eydhun Earth-Snake (m F7 / Difensore di Saimpt Loup), il capo guerriero di Hickory Village, Oddvor Sky-Salmon (f F7 / Difensore di Freyja) di Maple Village e Steintor Fire-Salmon (m W6 / Wokan) del Locust Village, uno dei più potenti maghi del popolo volpe. Hedhin Sky-Hare (m F8 / Difensore di Korotiku), di Pine Village, è il leader del popolo volpe dello Skaufskogr occidentale.

Tribù di pastori occidentale

Queste pianure ospitano grandi bovini da pascolo, allevati dalla popolazione locale di Lupin e Heldan. La recente occupazione di Skarsholm da parte delle tribù goblinoidi ha portato al sovraffollamento, con diverse tribù e clan in competizione per le stesse risorse.

Skarsholm superiore e inferiore

Sia lo Skarholm Superiore che quello Inferiore sono stati invasi dai goblinoidi dalle montagne di Mengul un anno fa. In passato, la zona aveva una cattiva reputazione, si pensava che diverse delle zone umide inferiori nascondessero la tana degli Skar, una sorta di orda temuta dai pochi Heldan e Heldann Shepherds che vivono qui.

Elfi del Skaufkorg (Case dei Boschi del Sud)

Posizione: Norwold centrale a nord dei Potentati Heldannici.

Abitanti : Pop. 5.010.

Tipo di governo : consiglio dei Custodi.

Capitale: nessuna

Lingua: elfico, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta.

Gli elfi delle Case dei Boschi del Sud lasciarono Alphatia quando i principali clan di quella terra si fusero nella monarchia Shiye-Lawr - erano un popolo di mentalità indipendente, e si curavano poco della politica. Alcuni piccoli clan vivono nello Skaufskogr. Come la maggior parte degli Elfi Forestali, venerano Ilsundal, Zirchev e la regina dell'eroe Lornasen, che ha portato un ramo dell'Albero della Vita nel Norwold. Eyrindul è anche venerato dalla maggior parte come padre degli elfi Shiye. Ci sono 7 piccoli clan elfici nel Skaufskogr. Tendono a mantenere se stessi, ma riconoscono la necessità di cooperare, soprattutto considerando che la piccola foresta non consente loro più di un singolo Albero della Vita. L'Albero è tenuto dal clan Fainrus, che è quindi un po' più prestigioso degli altri. Comunque, ogni clan fornisce un prete al consiglio dei Custodi (non tutti questi preti sono veramente Custodi, anche se la maggioranza lo sono - alcuni sono sacerdoti di Lornasen o Eyrindul, o anche seguaci di Balancer e di Zirchev). Il comandante del clan Fainrus, attualmente è la donna Elfa Nirwen, è il capo informale del consiglio dei Capi Clan, il principale ente governativo delle Case dei Boschi. Oltre al capofamiglia ed al Custode, ogni clan ha un terzo ufficiale, il Difensore del Clan, generalmente un guerriero o un mago di mezza età che è responsabile delle difese del clan.

Fainrus

Popolazione: 1560

Località: Fainrus, colline Skaufskogr

Capo: Nirwen Demris, la Regina che piange (E, f, B2 / Minstrel)

Custode: Himind (e, f, P7 di Ilsundal)

Difensore: Callondir (e, m, G7 / Difensore of Lornasen)

NPC tipico: difensore di Lornasen

Il clan Fainrus ("volpe bianca") era la famiglia di Fainrus "Il Vecchio", il fondatore della Casa foresta di Skaufskogr (noto come Fainrus Tauramar nella lingua elfica). Fainrus era in realtà molto giovane come maestro di clan quando guidò i clan fuori da Shiye-Lawr, e divenne noto come "il Vecchio" perché governò per secoli. Il clan fu in seguito governato da una delle sue nipoti, che sposò l'elfo del nord Faeralas Treebringer, figlio dell'Immortale Lornasen, che portò un ramo dell'albero della vita di sua madre allo Skaufskogr. Il Capo clan di Fainrus è considerato un primus inter pares tra i capi clan del Fainrus Tauramar.

Daemar

Popolazione: 870

Ubicazione: Daemar, Frodhulf Vale

Capo: Cumbrethil (e, f, T4 / Scout)

Custode: Fergalas (e, m, P5 di Eiryndul)

Difensore: Maegaith (e, m, F4 / T4)

NPC tipico: Scout.

Il clan Daemar ("casa ombra") vive sul confine nord-orientale dello Skaufskogr, vicino alle terre umane. I Daemar hanno perfezionato l'arte di sparire nei boschi e mantenere il confine sicuro attraverso la furtività (e con l'aiuto dei druidi locali). Sono anche gli unici elfi noti al popolo di Frodhulf Vale e Midway Haven - gli Helden locali sanno che ci sono degli elfi nei boschi, ma la maggior parte pensa che sia un clan singolo.

Glirvaen

Popolazione: 620

Località: Fainrus, colline Skaufskogr

Capo: Handhol (e, m, W2 / Mystic)

Custode: Laerant (e, m, P4 di Ilsundal)

Difensore: Glirbrennil (he, f, B8 / Meistersinger)

Tipico NPC: Minstrel o Meistersinger.

Gli elfi della Glirvaen ("canzone esperta") sono un popolo amante della musica che vive nei boschi

profondi. Sono amichevoli con il popolo volpe ed il piccolo popolo. I Glirvaen sono anche l'unico clan ad avere un Difensore a metà razza, il mezzelfo Glirbrennil (o Brennil in breve). Questo menestrello è un musicista meraviglioso, in grado di calmare anche le bestie infuriate con il suo liuto.

Brandaras

Popolazione: 510

Ubicazione: Fainrus, Habadorn

Capo: Hilmarad the Young (e, m, F3 / W2)

Custode: Alphnir (e, m, P4 di Zirchev)

Difensore: Gaelthor (e, m, F5 / Archer)

NPC tipico: Archer o Ranger.

Il secondo "maestro di clan" di Fainrus Tauramar, Hilmarad il Cacciatore, proveniva da questo clan, da cui derivano molti buoni arcieri. Il Clanmaster Hilmarad "Il Giovane" ha quasi 600 anni ed è nipote dell'originale Hilmarad. I membri del clan Brandaras ("noble deer") adorano Eiryndul e perfino i Korrigan più di Lornasen o Ilsundal, e c'è un certo logorio per la perdita di prestigio di Hilmarad quando Faeralas portò l'Albero.

Agларant

Popolazione: 550

Ubicazione: Fainrus, Cirlad

Capo: Bragolaith (e, m, F3 / W3)

Custode: Angolbarf (e, m, P4 di Ilsundal)

Difensore: Adunoth (e, m, W6 / War Wizard)

Tipico NPC: War Wizard.

Il clan Agларant ("glorioso dono") è più mutevole di molti, ospitando diversi maghi e combattenti. Il Maestro del Clan Bragolath, un vecchio guerriero, è più scaltro della maggior parte, spesso privilegiando le soluzioni dirette a qualunque problema abbia il consiglio dei membri del clan. Il suo Custode, Angolbarf, consiglia qualche pensiero strategico, ma generalmente è d'accordo con il maestro di clan quando richiede azioni dirette.

Sirraen

Popolazione: 490

Località: Sirraen, colline Skaufskogr

Capo: Thoronthel (e, f, R6 / Local Hero)

Custode: Faenlos (e, f, P4 di Lornasen)

Difensore: lo stesso Capo Clan è il difensore del clan qui; il suo secondo in comando è Rhiwol (e, m, R3 / Wilderness Warrior)

NPC tipico: Wilderness Warrior.

Un clan più selvaggio (e più piccolo), il Sirraen ("fiume storto") vive lungo il fiume Sirraen, al confine settentrionale dello Skaufskogr. Tendono a mantenersi isolati e apparentemente apprezzano la compagnia del popolo volpe tanto quanto quella dei loro compagni elfi. La maggior parte dei membri di questo clan sono semplici cacciatori. Anche i loro capi clan sono scelti più per le abilità di caccia e di forestazione che per saggezza o esperienza. La capo clan Thoronthel è piuttosto giovane per il suo compito e detiene anche la posizione di Difensore.

Gaerlind

Popolazione: 410

Ubicazione: Cirlad, Habadorn

Capo: Fimmelor (e, f, livello 0)

Custode: Sidhiel (e, f, P3 di Lornasen)

Difensore: Eithel (e, f, W6 / Elementalista dell'acqua)

Tipico NPC: Elementalista dell'acqua o Arciere.

Gli elfi di Gaerlind ("canto del mare") furono quelli che costruirono e salparono le navi che guidavano gli elfi Skaufskogr da Alpathia a Norwold. Mentre non costruiscono più grandi navi, i Gaerlind sono ancora saggi nei modi del mare, vivendo come pescatori e boscaioli. Usano barche leggere, facilmente trasportabili fatte di corteccia, rami flessibili e pelle, in modo che non abbiano bisogno di porti, in realtà, la costa di Cirlad non sembra ospitare alcuna comunità costiera, e questo è un attestato della capacità elfica di vivere in armonia con la terra.

Popolo Volpe

Posizione: Norwold centrale a nord dei Potentati Heldannici.

Abitanti : Pop. 6.000 .

Tipo di governo : circolo druidico.

Capitale: nessuna

Lingua: lupino, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta.

Questi lupini dal pelo bianco e/o fulvo, sembrano molto simili a volpi umanoidi. Hanno assorbito molto dalle civiltà degli elfi e degli esseri umani che vivono vicini, la loro forte fede druidica fa sì che tengano molto alla natura. Un popolo amichevole che apprese la via della foresta, considerano il sentiero del druido il più alto, rinviando tutte le decisioni più importanti

al leader del circolo druidico locale. I druidi del popolo volpe sono Balancer, che adorano un pantheon composto da Zirchev, Skauf-halli (Korotiku) e il Night Hunter (Saimpt Loup). Il popolo volpe dello Skaufskogr vivono in villaggi sparsi sulle colline boschive. Ogni villaggio prende il nome del suo albero totem. All'interno di ogni villaggio, i Lupini sono divisi in quattro gruppi esogamici patrilineari (i clan di Fuoco, Terra, Acqua e Cielo). I membri di ciascun clan non possono sposarsi nel loro clan, nel clan dell'elemento opposto o nel clan della madre. Quindi, il figlio di un padre di Fuoco e madre Terra deve sposarsi nel clan dell'Acqua, ma i suoi figli dovranno sposarsi nel clan terrestre. Inoltre, il villaggio è diviso in cinque clan totemici, il salmone, l'aquila, la lepre, il serpente e l'alce. L'appartenenza al clan totemico viene ereditata dal parente dello stesso genere, ed i membri di un clan non possono mangiare l'animale totem, né alcun animale dello stesso tipo (pesci, uccelli, piccoli mammiferi, rettili, grandi mammiferi). Tuttavia, solo un membro del clan dell'aquila può, per decreto dei druidi, allevare o cacciare gli uccelli, e così via per gli altri totem. In questo modo, ogni clan fornisce il suo totem agli altri in cambio di cibi che possono mangiare, ma non deve cacciare eccessivamente, poiché ogni animale ucciso indebolisce il clan. I druidi qui sono la casta superiore, ma sono considerati al di fuori dei clan esogamici - un druido deve rispettare i vincoli del clan dei suoi genitori, ma un figlio o una figlia di due druidi possono sposarsi in qualsiasi clan. Chiunque

diventi un druido perde il nome del suo clan esogamico e lo rimpiazza con il nome dell'albero totem del villaggio nativo.

L'appartenenza a un clan totemico limita le professioni autorizzate - un personaggio principiante dovrebbe avere una competenza non legata all'arma del suo clan, e dovrebbe evitare quelle specifiche di altri clan:

Salmone pescatore, costruttore di barche, tessitore, giardiniere

Aquila allevatore di uccelli, costruttore di archi, falegname

Lepre cacciatore, costruttore di trappole, conciatore

Serpente erborista, scout

Alci allevatore, grande cacciatore di selvaggina, conciatore

Ogni clan totemico favorisce anche alcune classi. I personaggi che desiderano giocare un personaggio volpe Difensore o Stregone devono selezionare un patrono o una specializzazione appropriata per il loro clan totemico:



Salmone Difensore di Freya, Abiuratore
Aquila Bardo, Difensore di Frey, Divinatore
Lepre Ladro, Difensore di Korotiku, Mago
Serpente Scout, Difensore di Saimpt Loup,
Necromante
Alce Guerriero Druidico, Difensore di Zirchev,
Invocatore

I Druidi del popolo volpe di solito diventano Druidi Totemici, scegliendo l'animale totem del loro clan (eccetto i druidi del Salmone). Anche gli eroi e i pacifisti locali sono frequenti.

Il popolo volpe di Skaufskogr può diventare Sciamano, in grado di contattare gli spiriti del loro totem animale, albero ed elemento, ma gli sciamani sono molto meno comuni dei druidi.

Ducato di Landfall

Superficie: 5.341 kmq.

Posizione: Sulla costa sud orientale, baia di Kammin, confina con i potentati Heldannici.

Abitanti : Pop. 10.000 – di cui 34,4% elfi, 49,4% umani, 10,9% mezzelfi e 1,1% centauri, 4,2% altri.

Tipo di governo : Lernal the Swill(guerriero di 6 livello neutrale).

Capitale: Landfall

Lingua: Alphatiano, comune.

Industrie : artigianato, commercio, pesca.

ha una popolazione di 10.000 abitanti, è una città squallida, di considerevoli dimensioni, governata dalla locale gilda dei ladri, la povertà, la sporcizia ed i criminali sono la normalità. Non ha fortificazioni ed è spesso assalita dai predoni, la stessa sede del governo non è altro che un palazzo dei tanti. E' un porto famoso per i suoi traffici, non proprio legali. Il governatore Lernal è un alcolizzato, corrotto, in mano alla gilda, ha ambizioni di dominio, soffre di complessi per la sua incapacità nel lanciare incantesimi, è privo di scrupoli ed impulsivo.

Personalità

Lernal è il fratellastro, più giovane fratellastro di Re Ericall e governatore di Landfall. Lernal aveva solo 19 anni al momento del suo investimento, ma Ericall ha ignorato gli avvertimenti che suo fratello non era pronto per una tale posizione. Da bambino, Lernal trascorse poco tempo con suo padre, il generale Torenal, e non acquistò alcun carattere o forza del suo sire. Non c'era nulla nel suo trucco capace di resistere alle insidie di Landfall.

Il governatore ora è totalmente privo di scrupoli e marcio, e permette ai suoi appetiti di avere la meglio su di lui.

Questa ingordigia e ubriachezza hanno fatto di lui un burattino delle Gilde. Ascolta sia Prince Joffa che Dona Amello e promuoverà qualsiasi cosa abbiano suggerito, ma la gestione quotidiana è ora nelle mani del suo Capomastro, Faldron.

L'anno scorso, Lernal ha inconsapevolmente generato un figlio tutto suo, Erise. Viene allevata da sua madre, Holly, in Fallen Alley, ma è destinata a diventare una bella e amata giovane donna che

potrebbe riformare la famiglia Swill se vive abbastanza a lungo.

Lernal è nato alla fine del 975 DI, è alto 1,60, e nei giorni buoni è ben rasato con un taglio di capelli da ragazzo e una maglietta Darokiniana. Mentre è su una bender, rinuncia alla rasatura. Lernal sta lentamente sviluppando una resistenza agli incantesimi di cura. È sempre accompagnato da 8 guardie personali tratte da diverse gilde.

Equipaggiamento: spada + 2, armatura di piastre + 2.

Ducato di Lighthall

Superficie: 8.901 kmq.

Posizione: Sulla costa ad est dello Skaufkogr.

Abitanti : Pop. 5.750 – di cui 34,4% elfi, 49,4% umani, 10,9% mezzelfi e 1,1% centauri, 4,2% altri.

Tipo di governo : Duca Theobold Redbeard (Guerriero legale di livello 17)

Capitale: Lighthall

Lingua: Alphatiano, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta, miniere.

Lighthall è un insediamento costiero (5.750) che si trova a metà strada tra Landfall e Oceansend. Con la recente indipendenza dichiarata da Helskir, era importante avere una buona base navale da cui controllare gli Helskiani (e tenere in riga i Landfallesi). Il villaggio fu concesso come feudo a Theobold Redbeard, un distinto ufficiale alphatiano e confidente del padre del re Ericall. La comunità prende il nome dai numerosi fari che costeggiano la costa per avvertire gli affioramenti rocciosi sulla riva. Lighthall ha una buona capacità di ormeggio.

Personalità

Theobold Barbarossa, Duca di Lighthall e Governatore della Provincia di Lighthall

Quarant'anni, Theobold ha la pelle leggermente abbronzata e un'imponente figura robusta, 1,88 di altezza e del peso di 85 chili. Un volto maestoso, Theobold ha i capelli rossi, la barba rossa piena e gli occhi azzurri acuti. Preferendo gli abiti semplici di tessuto di alta qualità, indossa piccoli gioielli o ornamenti; am si sente molto più a suo agio all'interno di un'armatura.

Theobold è originario dell'avamposto Alphatiano-Dawner misto del nord di Hillvale. Ad un'età piuttosto giovane, si unì all'esercito di East Portage,

passando poi ai Marine Imperiali Pesanti, finendo infine il suo servizio nell'esercito Imperiale. Di solito conduce un gruppo di avventurieri in una serie di missioni di successo e gratificanti attraverso la campagna alphetiana sull'Isola di Dawn. Dopo aver raggiunto il grado di comandante nell'esercito, essendo amico del generale Torenal, fu inviato nel Norwold nel 992 DI per aiutare ad organizzare l'esercito del re Ericall, allargando il suo controllo sul regno. Theobold si è comportato abbastanza bene in questo compito, e gli è stato concesso il dominio di Lighthall cinque anni fa, ricevendo un titolo come Duca e governatorato nella provincia circostante.

Theobold è un veterano dell'esercito che non ha tempo per le cerimonie formali di corte o feste sontuose. Pur desideroso di dimostrare la sua capacità nel governare un dominio, Theobold è ancora un soldato nel profondo, e probabilmente non perderà mai il suo atteggiamento marziale ed i suoi manierismi bruschi. Sfortunatamente è afflitto da molte carenze; la peggiore tra le quali è una passione per i superalcolici. Theobold porta lealtà assoluta verso il suo re e l'impero alphetiano, anche se disapprova certi aspetti riguardanti la leadership di Ericall; come la nomina di Lernal come governatore a Landfall, o le spese giudiziarie per la costruzione del Palazzo Reale; tuttavia, tiene per se quei pensieri. Ha poca pazienza per gli inesperti e gli adolescenti con diritto di nascita non in grado di far fronte alle loro responsabilità, considerando Ericall tra loro. Se sorgesse un conflitto tra Ericall e Alphetia, Theobold resterebbe fedele al suo re; ma le cose cambierebbero se venissero ricevuti ordini diretti da Sundsvall, e il re, dal suo punto di vista, ha chiaramente imboccato la strada sbagliata.

Dominio

Theobold governa il Ducato di Lighthall, incentrato su una piccola città a metà strada tra Oceansend e Landfall, così chiamata per via dei suoi fari torreggianti. Dopo la perdita di Helskir, la difesa dello stretto è caduta sulle spalle di Theobold che dedica la maggior parte delle sue energie a questo compito. Fortunatamente il Ducato è un centro agricolo e di pesca altamente sviluppato; fornendo i fondi necessari, Theobold deve mantenere una piccola flottiglia e svolgere con successo la sua carica.

Caratteristiche speciali

Se necessario, è ancora in grado di invocare i suoi ex

compagni d'avventura: Hogun Steelcap (Legale 12° Livello Nano, ora un generale di Rockhome), Laralyn Athiliar (Neutrale 10° livello Elfo, da Shiye-Lawr), Quentin Larathor (Neutrale 17° livello di Mago da Helskir), e Theona del Righteous Glory (un missionario di Bettelyst, Legale 17° Livello Chierico dei Sette). La maggior parte fanno parte della "Lega degli Avventurieri Straordinari", una società creata da Ericall, e guidata da Theobold, con l'obiettivo di radunare avventurieri esperti per difendere Norwold e Alphetia.

Equipaggiamento: Pugnale +3, spada normale +3, armatura di piastre +3, custodia di sicurezza, scudo +3, lancia +3 del ritorno.

Le Baronie e Contee

Baronia di Blakyst

Posizione: Norwold, continente di Brun, a sud di Skaufskogr, sulla parte di costa estrema della penisola Berdholm.

Area: 1.780 kmq.

Popolazione: 3.000.

Linguaggio: Alphetiano, Heldannico.

Tipo Governo: Baronia; fedele al Regno di Alpha.

Industrie: pesca, allevamento (cavalli), agricoltura.

Figure Importanti: Barone Bardeen Longwalker (uomo N 15G).

Barone Bardeen Longwalker ha occupato la costa peninsulare da Berdholm. Spesso assente per avventure, ha fondato il suo dominio durante un periodo di pausa. Avventuriero, esploratore e cavaliere di Ostland, ha 36 anni, è molto alto circa 1,98, muscoloso e robusto (108 chili), spalle larghe e corporatura robusta; carnagione chiara ma abbronzata (per via dei suoi lunghi viaggi), capigliatura rossa con i capelli lunghi fino al collo, barba e baffi, occhi azzurri. Bardeen preferisce vestiti in nero e varie tonalità di rosso, spesso adornati con gioielli in argento o oro; in battaglia può essere visto a cavallo in armatura completa di piastre.

Nato in un piccolo villaggio a Dunadale, i suoi genitori furono uccisi durante un'incursione di Ostlander, e fu preso da uno degli uomini del Nord e portato in Ostia come schiavo. Qualche tempo dopo, grazie alla sua corporatura e alla sua forza, Bardeen fu notato da Jarl Halldor di Hammersholm durante una rissa alla festa di un bambino e portato alla sua

corte. Trascorse diversi anni lì, fu reso un uomo libero dal jarl, fu addestrato in combattimento e alla fine venne a considerare Ostland come la sua casa. Bardeen, tuttavia, dovette sopportare l'invidia e l'odio dei figli del Jarl, in particolare di Sigrid, che si risentì per l'abilità fisica dell'ex schiavo. Quando Bardeen aveva 14 anni, Halldor morì e i suoi figli iniziarono a litigare tra loro per la sua eredità; Bardeen sapeva che la prima cosa che Sigrid avrebbe fatto sarebbe stato sbarazzarsi di lui, così fu costretto a lasciare la sua terra e andò a Westrouke. Da quel momento, viaggiò per la maggior parte dei paesi civili del mondo, arrivando persino fino alla costa selvaggia ed a Bellissaria, intraprendendo molte avventure che gli valsero una grande fortuna ed il soprannome di "Longwalker". Durante i suoi viaggi è stato un predatore, un marinaio, un esploratore, un avventuriero e infine un cavaliere al servizio della regina Eldrethila di Theranderol. Ora ha deciso di guadagnarsi un dominio nel Norwold e porre fine (almeno temporaneamente) ai suoi viaggi.

Personalità

Bardeen è un eroe nel cuore, sempre alla ricerca di nuove avventure, nemici da sconfiggere, battaglie da vincere e nuove cose da scoprire. Ama le armi e le armature, le donne e il cibo, ma è anche un uomo cosmopolita, abituato ad essere in contatto con diverse culture ed etnie; Bardeen ama raccontare storie sui luoghi che ha visitato o sulle azioni che ha compiuto, ma mai in modo vanaglorioso. A Bardeen non interessa molto la politica, ma è un uomo d'onore ed è abituato a mantenere la parola data, una volta che ha giurato fedeltà ad Ericall, rimarrà fedele fino a quando il re si comporterà lealmente.

Bardeen ha deciso di prendersi una pausa dai suoi viaggi, costruendo una casa in cui tornare dopo le sue avventure, dove può conservare i suoi beni e dove può dedicarsi allo studio della sua arma preferita, la spada. Tuttavia, non appena la chiamata all'avventura lo raggiunge di nuovo, lascerà il suo dominio per lunghi periodi di tempo. Bardeen ha deciso di avere un dominio su una zona costiera, vicino al mare, da cui poter sentire notizie da terre lontane ed alla fine riprendere i suoi viaggi non appena lo spirito dell'avventura lo raggiunge di nuovo.

Bardeen soffre di una fobia verso i cani e le creature simili (come lupini e cani infernali), causata da un incontro traumatico con i cani che ha avuto durante la sua infanzia. Inoltre, durante i suoi viaggi ha

sviluppato un talento per l'apprendimento di lingue e conosce una varietà davvero sorprendente di lingue, anche se di base. In combattimento preferisce combattere a piedi per sfruttare a pieno il potenziale della sua abilità con la spada; inoltre, a causa della sua statura, ha bisogno di cavalli da guerra molto grandi - Blackbull, è il suo attuale stallone nero preferito, è davvero uno spettacolo terrificante in battaglia.

Equipaggiamento: 15 dardi +1, balestra pesante +3, spada normale +4 della difesa (denominata "Heart's Ward"), scudo +3.

Baronia di Demistra

Posizione: Norwold, continente di Brun, sud ovest di Alpha, sulle colline occidentali delle Wyrksteeth Range.

Area: 3.560 kmq.

Popolazione: 3.000.

Linguaggio: Alphantiano, Heldannico.

Tipo Governo: Baronia; fedele al Regno di Alpha.

Industrie: pesca, allevamento (cavalli), agricoltura.

Figure Importanti: Barone Mark Acres (N G10 umano).

Una delle prime baronie concesse, si trova sulla costa del Norwold a sud della penisola di Alfa. Fedele a Re Ericall. Il Barone Mark Acres, di origine Helden aveva raggiunto Alfa per chiederle aiuto per riprendersi le sue terre di famiglia ma nell'impossibilità sfruttò le sue conoscenze per avere un nuovo dominio da cui ripartire.

Barone Mark Acres. Potente avventuriero con armi magiche di Westrouke, ha 26 anni, pelle marrone, è molto alto circa 1,92 metri ma snello e costruito con grazia (82 chili di peso), con tratti del viso che ricordano la sua discendenza materna Nuari. Mark ha i capelli neri ondulati, ma regolarmente si rade la testa ed il viso. I suoi occhi rotondi neri ed il suo aspetto ricorda quello di un predatore pronto a colpire. A Mark piace vestirsi con combinazioni di colori contrastanti, in particolare in bianco e nero.

Mark è nato negli Sveikassli Woods scarsamente abitati (a nord di Newkirk, nel Granducato di Westrouke), figlio di un nativo cacciatore e brigante, e di Simakoko, una bellissima donna incantatrice di Nuari che era fuggita dalle Isole delle Perle, per qualche misfatto ed era venuta a nascondersi in questo angolo remoto dell'impero. Il padre di Mark

mori combattendo contro gli orchi dei Dust Reaches, ma Simakoko fu in grado di assumere il controllo dei suoi uomini, gestendo da dietro le quinte, incantando il sottoposto di suo marito e diventando la sua amante. Mark crebbe all'ombra della madre burattinaia, sentendo un attaccamento malsano verso di lei e una feroce gelosia nei confronti dei suoi amanti. Dopo qualche tempo, il conte di Viksdalen (uno dei regnanti minori, dominatori di Westroucke) ha vinto una serie di schermaglie contro gli uomini di Mark; Simakoko incontrò segretamente il conte, lo sedusse e persuase l'uomo a portare lei e suo figlio nel suo castello in cambio della posizione del covo della banda; sua madre aveva convinto Mark che questa era l'unica cosa da fare per sopravvivere. Mentre Simakoko divenne la concubina del conte a Viksdalen, Mark crebbe nella sua corte, imparando a combattere, a cavalcare ed a comportarsi come un cortigiano. Quando raggiunse la maggiore età, andò all'avventura e dopo alcuni anni si unì alla compagnia del giovane Thrainkell Firestorm, figlio dell'arciduca di Westroucke, che gli valse una certa fama nel nord. Tre anni fa, Simakoko uccise il conte di Viksdalen durante una lite; l'arciduca la voleva consegnare alla giustizia, ma Mark si schierò in difesa di sua madre, mandando in rotta le guardie che erano state inviate per arrestarla. Thrainkell, sfidando gli ordini del padre, affrontò Mark in un duello, ma fu duramente sconfitto; di conseguenza, Mark ha rapinato il suo ex amico Thrainkell di una potente spada magica fatta di acciaio nero che i due avevano precedentemente trovato insieme. Mark è fuggito con sua madre prima a Helskir, poi al lato Alphatiano dell'Isola dell'Alba, dove ha avuto molte altre avventure, vendendo i suoi servizi come guardia del corpo e mercenario, per tutto il tempo ha usato i suoi guadagni per garantire a Simakoko uno stile di vita decente. Poi, venuto a conoscenza della prossima Fiera di Primavera in Norwold, sua madre persuase Mark che stabilirsi lì come governatore di un dominio sarebbe stata una buona opportunità, e si diressero verso Alpha. Mark arriva nella capitale insieme a sua madre Simakoko (Chierico caotico di 11° livello di Masauwu, una donna ancora attraente di Nuari sulla cinquantina), una coppia di suoi servi e la Thyatiana Sophria Nusenius (Neutrale 8° livello di Mago), ex membro del gruppo di Thrainkell Firestorm e amante di Mark da poco prima del suo duello con il suo amico.

Personalità

Mark è totalmente dominato dall'influenza di sua

madre, per la quale lui sente un attaccamento così forte che farà quasi qualsiasi cosa per proteggerla e compiacerla. Recentemente, tuttavia, la presenza di Sophria - che disprezza il controllo di Simakoko sull'uomo - ha accresciuto il conflitto interno di Mark: da una parte ama Sophria e vorrebbe emanciparsi da Simakoko, dall'altra prova una paura irrazionale di separarsi da sua madre. Simakoko e Sophria non si amano l'un l'altro, ed entrambi stanno a loro modo combattendo una battaglia per il controllo di Mark - come andrà a finire e per quanto tempo ancora sarà preservata la stabilità emotiva di Mark non è dato saperlo. Oltre a questo, Mark è reattivo e molto sicuro di sé, a volte fino a rasentare la follia; potrebbe essere sentimentale, ma vede questo come una debolezza - per la delusione di Sophria.

Mark vede Norwold come un buon posto in cui stabilirsi, ottenere una posizione tra i signori di Norwold e infine costruire una famiglia con Sophria; in effetti, la storia del suo duello vittorioso contro l'arciduca figlio di Donegal gli ha guadagnato già una certa popolarità tra i nobili alphatiani. Sfortunatamente, non sono gli obiettivi di Mark che contano, ma quelli di sua madre. Simakoko, maliziosa e intrigante, vorrebbe davvero trasformare il Regno del Norwold in un focolaio di intrighi e tradimenti di cui tirare le corde; progetta di usare il fascino, la seduzione, le false promesse, le illusioni ed il travestimento per rendere gli altri signori suoi burattini e metterli uno contro l'altro, una situazione da cui suo figlio emergerebbe come il vincitore; ovviamente, il problema principale di Simakoko è mantenere il controllo di suo figlio contro l'influenza di Sophria. Ciò significa che Simakoko porterà Mark a sfruttare a proprio vantaggio l'eventuale lotta tra Thyatis e Alphatia per il predominio del Norwold, ingannando gli altri attraverso il tradimento se necessario. Mentre Mark sa che sua madre adora una specie di Immortale nativo di Nuari, non è ancora a conoscenza della natura entropica dell'essere.

Mark ha raccolto una straordinaria quantità di magia insolita e potenti oggetti, per lo più trovati durante le sue avventure nelle Northern Reaches, Territori Heldannici, Norwold e l'Isola dell'Alba. Degna di nota è la sua magica spada bastarda in acciaio nero, presa dal giovane Thrainkell Firestorm, che è anche una reliquia di significato storico per gli Heldanner. Mark è abbastanza abile nel combattere con un certo numero di armi, incluse varie spade e armi a cavallo, come la lancia, ma non è molto abile nel

combattimento a distanza. A parte le giostre, Mark di solito preferisce al massimo armature medie, poiché non gli piace essere ostacolato da scudi e armature più pesanti.

Equipaggiamento: spada bastarda in acciaio nero, specchio dell'illuminazione, bardatura di piastre +2, sacca del viaggio, anello di resistenza alla magia, anello degli Hunakoi, martello da guerra +1 ritornante del ritrovamento, armatura di dragho bianco.

Baronia di Ellikavki

Posizione: Norwold, continente di Brun, a sud di Oceansand ed a nord di Lighthall, lungo la costa.

Area: 1.780 kmq.

Popolazione: 3.000.

Linguaggio: Alphatiano, Heldannico.

Tipo Governo: Baronia; fedele al Regno di Alpha.

Industrie: pesca, allevamento, agricoltura.

Figure Importanti: Barone Ethendril h'Caramore (uomo L 18P).

Giovane figlio di un Barone originario di Glantri, alto, con spalle larghe, è un guerriero. I suoi capelli biondo chiaro sono legati in tre lunghe trecce per ricordargli un voto fatto da giovane. Allo stesso modo, a causa di un giuramento simile, non utilizza le pozioni di longevità e per questo risulta più vecchio delle sue compagnie. La sua armatura e le sue armi sono adattate, i pezzi provengono da una dozzina di terre e culture diverse, però indossati da Ethendril, sembrano naturali.. Ethendril h'Caramore governa la sua Baronia dal villaggio di Thuringer.

Contea di Fjskevik

Posizione: Norwold, continente di Brun, a sud ovest di Alpha, sulla costa di fronte la penisola di Alfa.

Area: 7.121 kmq.

Popolazione: 5.000.

Linguaggio: Alphatiano, Heldannico.

Tipo Governo: Baronia; fedele al Regno di Alpha.

Industrie: pesca, commercio, artigianato.

Figure Importanti: Conte Niles Douglass. (uomo G 18L).

Questa contea fu data a importanti leader che furono determinanti nel portare Norwold sotto il controllo alphatiano (nel 985 DI e negli anni successivi). La famiglia Douglass si distinse in guerra per la fedeltà

alla causa Alphatiana sacrificando anche vari membri della famiglia. Re Ericall ricompensò la fedeltà della famiglia con la carica di Conte e le terre di Fjskevik.

Niles Douglass

Rinomato campione e cavaliere di Hillvale

Ha 43 anni, piuttosto attraente, grande, alto 1,60 metri e pesantemente costruito (101 chili di peso), con pelle chiara, occhi grigio scuro, capelli castano scuro lunghi e setosi (qualche grigiore, ma lo tinge), barba e baffi; A Niles piace indossare abiti preziosi in uno stile elegante, preferendo il bianco e l'arancione come colori, anche se raramente sembra a suo agio.

Niles era il quarto figlio nato in una famiglia di nobili proprietari terrieri nella campagna del Regno di Hillvale, sull'Isola dell'Alba; la sua famiglia era emigrata da un paio di generazioni proveniente dalla Costa dell'Ombra, dove aveva le sue radici. Il giovane Niles non era molto brillante, ma mostrava molte qualità fisiche, ed all'età di dodici anni fu mandato come apprendista come guerriero sotto lo zio, un famoso combattente errante, per poter servire uno dei nobili signori di Hillvale. Niles trascorse la sua adolescenza viaggiando con suo zio, imparando l'arte della spada, tiro con l'arco, combattimenti a cavallo e molte altre cose. Quando infine suo zio divenne un membro della guardia del re di Hillvale, per un po' fece il suo scudiero, poi entrò nella guardia da solo dopo alcuni anni, esibendosi piuttosto bene e dimostrando un alto grado di lealtà nelle missioni che il re gli ha affidato. Quando il vecchio re di Hillvale morì, Niles lasciò East Portage e viaggiò per l'impero Alphatiano, avventurandosi e lavorando come guardia del corpo e campione personale per una varietà di maghi. Le sue prodezze in combattimento hanno guadagnato a Niles una grande fama e alla fine un lavoro nella Guardia Imperiale di Sundsvall, dove ha incontrato una Torenal più giovane e talentuosa. Dopo molti anni di servizio di successo, alla fine ha dovuto lasciare la Guardia a causa di uno scandalo scoppiato quando aveva una relazione con una giovane ragazza aristocratica della corte imperiale. Niles tornò di nuovo a casa, trascorrendo gli anni successivi all'avventura e servendo sotto vari re sull'isola dell'Alba. È stato un anno fa che lui fu raggiunto dagli emissari del re Ericall, che - avendo sentito raccontare del suo valore - gli offrì l'opportunità di guadagnare un dominio nel Norwold; Niles decise che era il momento giusto e lasciò l'Isola dell'Alba per il freddo nord, viaggiando verso Alpha

per incontrare il re. Nei suoi viaggi, è accompagnato dai suoi amici, Lorian Lazarok (Legale 10°-Livello Guerriero, da Hillvale) e Shevrashan (Legale 7°-Livello Guerriero, da Greenspur), da alcuni servitori, e dalla sua bellissima e giovane moglie, Helga Dygmirian (Caotica donna) - una donna di 25 anni, mezza alphetiana di una nobile famiglia di Helskiriani. Il padre di Helga fu ucciso durante i recenti scontri tra Thyatis e Alphetia intorno a Helskir e fu costretta dal fratello a sposare Niles, che aveva combattuto al fianco del padre; Helga era indifferente verso questa scelta all'inizio, ma gradualmente sviluppò un'antipatia per Niles, che non amava, facendo tutto il possibile per metterlo in imbarazzo con il suo comportamento civettuolo e spudorato.

Personalità

Niles è una persona sincera e severa, abituata ad obbedire agli ordini e rimanere fedele al suo mecenate o al suo signore - incluso il suo nuovo re, che sarà presto nominato; tuttavia, la sua mancanza di intelligenza lo rende piuttosto rigido nel suo comportamento. Niles è anche abbastanza serio e timido, e mentre è un grande alleato sul campo di battaglia, diventa lentamente noioso durante gli eventi sociali. Niles è molto attratto da sua moglie Helga e, nonostante il suo comportamento irrispettoso nei suoi confronti, cerca di fare tutto il possibile per compiacerla, spesso con risultati angoscianti.

Obiettivi

Niles è venuto in Norwold per stabilire un dominio e costruire quello che lui non poteva costruire in Alphetia o a casa; vuole migliorare la sua reputazione con il re e gli altri signori, e con questo scopo cerca di rendere prospero il suo dominio, assumere un esercito formidabile, arruolare l'aiuto dei migliori servitori disponibili e prendere parte a quanti più tornei, giostre e festival per il Norwold. Vorrebbe anche avere un erede con Helga, che d'altra parte fa del suo meglio per evitare di rimanere incinta di lui.

Il suo dominio è lungo la costa orientale della Grande Baya, ha un facile accesso all'entroterra e via mare può facilmente raggiungere l'Isola dell'Alba, dove abita ancora la famiglia di sua moglie. Niles è un combattente molto abile con una varietà di armi, come richiesto da chi ha svolto per anni il compito di proteggere potenti maghi e nobili. A piedi, preferisce lo stile di spada e scudo, ma è anche esperto nel

combattere con le armi a due mani come il suo minaccioso poleaxe. Niles è piuttosto bravo nel tiro con l'arco lungo, ma raramente usa quest'arma in combattimento, e soprattutto solo in gare di tiro con l'arco o durante la caccia. A cavallo, gli piace combattere con lancia e scudo ed è abbastanza inarrestabile durante la carica. Niles indossa sempre armature pesanti in combattimento, la sua armatura magica, è stata realizzata per lui da uno dei suoi ultimi clienti alphetiani.

Equipaggiamento: Arco lungo di marksmanship, poleaxe +2, scudo +2, Spada lunga "Steelbreaker", armatura completa +3.

Contea di Sommerplass

Posizione: Norwold, continente di Brun, sulla costa orientale del Norwold a nord dell'isola di Valrus.

Area: 5.341 kmq.

Popolazione: 6.000.

Linguaggio: Alphetiano, Heldannico.

Tipo Governo: Baronia; fedele al Regno di Alpha.

Industrie: pesca, agricoltura.

Figure Importanti: Conte Tralkar Fenn. (uomo N 18G).

Questa contea fu data a importanti leader che furono determinanti nel portare Norwold sotto il controllo alphetiano (nel 985 DI e negli anni successivi).

Tralkar Fenn, conte di Sommerplass.

Sebbene apparentemente quarantenne, a cinquantadue anni Tralkar presenta ancora una presenza minacciosa, con colorazione chiara pura alphetiana, quasi bianca. Alto, muscoloso e robusto; Tralkar è alto 1,89 metri e pesa 100 chili. Tralkar, con i suoi lunghi capelli neri e lisci fino alla schiena, sfoggia una barba corta e baffi. Gli occhi neri di Tralkar tradiscono la sua oscurità interiore e assomigliano a due profondi pozzi di oscurità. Diversi segni di colpi di frusta gli rovinano la schiena, e una profonda cicatrice domina il lato sinistro della sua faccia. Tralkar preferisce gli indumenti pesanti bordati di pelliccia in colori scuri. In battaglia, cavalca un destriero nero e indossa un'armatura magica a placche completa di un elmo modellato a forma di teschio di orco.

Nato Andryliar in Frisia, Tralkar è il secondogenito disprezzato di un signore alphetiano. Incapace di apprendere la magia, ha sofferto per gli abusi accumulati su di lui. A vent'anni, si fidanzò con la

fidanzata di suo fratello, in seguito fu scoperto da suo fratello che pazzo di rabbia e gelosia, strangolò la ragazza; dando la colpa del crimine ad Andryliar e fornendo false prove a cui il padre era troppo ansioso di credere. Andryliar riuscì a fuggire prima della farsa, ma suo fratello ha seguito le tracce della sua fuga. Rintracciandolo e sopraffacendolo, suo fratello lo ha brutalmente frustato, lasciandolo a faccia in giù dandolo per morto in un fiume del Frisland meridionale. Però Andryliar è sopravvissuto, e dopo l'esperienza pre-morte si è nascosto a Stonewall recuperando e assumendo un'identità falsa. Quindi è nato Tralkar Fenn, fingendo le origini di Helskir. Eseguendo vari compiti, principalmente come guardia del corpo e mercenario, Tralkar usava tutti i suoi guadagni per migliorare la sua abilità con la spada; attraversando gran parte dell'impero alphantiano. Spesso in cerca di duelli con i maghi che era giunto a disprezzare. Finalmente, tornando nella sua tenuta di famiglia in Frisia, scoprì che suo padre era morto alcuni anni prima, Tralkar si vendicò spietatamente di suo fratello; uccise prima la sua famiglia per poi massacrarlo. Successivamente, mantenendo la sua identità come Tralkar, visse come mercenario e soldato per molti anni, scalando le fila dell'esercito di Stonewall. Nel 985 DI quando Alphantia tentò di riprendere il controllo del Norwold, Tralkar trovò una buona opportunità per lasciare la terra di alphantia per stabilire una base di potere altrove. Chiedendo il permesso di lasciare il servizio sotto il sovrano di Stonewall, si arruolò tra le unità di spedizione che assusero il controllo del Norwold, quello di Tralkar fu tra i primi distaccamenti ad arrivare. Senza ordini diretti dei suoi superiori, lanciò un audace attacco a sorpresa contro il dominio di Ostland di Ostmark, che comprendeva le Isole dello Strand. La sua rapida azione militare distrusse la presa degli Uomini del nord su di loro, poi ne uccise i capi. Questa brutale azione ricevette tuttavia l'approvazione del superiore di Tralkar, convincendo anche molte comunità costiere del Norwold, ad accettare il dominio alphantiano come la scelta più sicura. Dopo aver condotto ulteriori azioni militari nel Norwold, nel 992 DI Ericall nominò Tralkar Conte di Sommerplass ma l'obiettivo del Conte era diventare Governatore delle Isole della provincia di Strand, con l'importante compito di sorvegliare lo Stretto di Helskir. Dal 997 DI, quando Theobold Redbeard ha ottenuto la Contea di Lighthall, Tralkar ha dedicato sempre meno tempo a pattugliare lo stretto, che è diventato oggetto di contesa tra lui e

Theobold. Tralkar recentemente ha stipulato accordi commerciali segreti e intessuto delle trame con il re ribelle di Helskir. Tralkar ha sposato una donna del Norwold di trentadue anni originaria dell'Isola dei Cani, Sassa Kajadottir (Donna normale neutrale), gli ha dato due figli, il primogenito di dieci anni e una figlia.

Personalità

Spietato ed estremamente cinico, plasmato in un uomo privo di emozioni dagli eventi passati della vita, Tralkar si diletta solo nella discordia e nella battaglia. Tralkar disprezza la società alphantiana che gli proibisce di elevarsi nello status, nutrendo uno speciale odio verso gli arroganti maghi tirannici. Tralkar non è affatto un rivoluzionario o un benefattore, è solo alla ricerca delle proprie opportunità. Tralkar è intelligente, vigile e vendicativo; che non lascia nessuna offesa senza risposta. Sebbene sia avventato, spesso cerca la vendetta immediata quando è possibile, ma comunque è lo stesso contento di trovare la vendetta anche dopo molti anni. Volendo ampliare il suo potere in Norwold, Tralkar considera la situazione ideale, al servizio di un re senza scrupoli come Ericall. L'obiettivo principale di Tralkar è mettere le mani sulla ricca città-stato di Oceansend, ha già posizionato alcune delle sue migliori spie in città. Attraverso di loro, ha preso contatto con agenti thyatiani all'interno della città, e sta valutando la possibilità di un accordo con Thyatis, forse anche sfruttando la lotta tra gli imperi rivali per aumentare il suo potere in Norwold.

L'economia della Contea si concentra principalmente sulla pesca, con l'agricoltura di sussistenza portata avanti per le esigenze locali. Un commercio in ascesa è emerso nella contea, zanne di avorio dei trichechi che vivono nelle acque che circondano l'isola di Walrus. I cacciatori di trichechi di Tralkar stanno cercando di dominare il commercio eliminando tutti i rivali.

Tralkar è un abile stratega e un amministratore efficiente, molto esperto di intrighi. A capo di un esercito mercenario piccolo ma ben equipaggiato, e di una significativa flottiglia di ladri del mare, con basi nascoste tra le paludi della costa. Le sue navi corsare imperversano intorno all'isola di Walrus e l'isola dei Cani. Tralkar ha anche a disposizione una serie di spie efficienti, alcune delle quali lavorano in Oceansend e Helskir, e presto tenterà di collocare agenti tra i nuovi domini creati dopo la Great Land

Rush. In combattimento, Tralkar usa il potere etereo della sua armatura magica a suo vantaggio, e preferisce usare solo la sua spada bastarda, passando da una a due mani, avendo padroneggiato entrambi gli stili; non esclude il tradimento e l'inganno quando appropriato.

Equipaggiamento: Amuleto della mentalità ironica, pugnale +2 di guardia, guanti della stretta scioccante, spada bastarda +4/+ 8 contro incantatori, armature a piastre +3 eterea, anello della protezione +2, anello rifletti incantesimo.

Baronia delle Pianure Libere

Posizione: Norwold, continente di Brun, ad est di Leeha.

Area: 7.121 kmq.

Popolazione: 2.000.

Linguaggio: Alphatiano, Heldannico.

Tipo Governo: Baronia; fedele al Regno di Alpha.

Industrie: pesca, allevamento (cavalli), agricoltura.

Figure Importanti: Allisa Patrician (Baronessa, umana, L G14).

Flora e Fauna:

Le pianure libere, come suggerisce il nome, sono costituite da praterie, steppe e terreni agricoli. Il freddo fiume del drago, che attraversa l'area meridionale del dominio, è ricco di pesce, che è una delle risorse principali dell'economia della baronia. L'allevamento (sia aviario che di mammiferi) è abbondante nelle pianure, ed i problemi principali derivano dai draghi e dalle bestie simili a un wyrm che vivono nelle vicine montagne di Wymsteeth, e dalle occasionali mostruosità ultraterrene che escono dalla baronia di Redhorn a nord.

Allisa Patrizia

Un fiero guerriero delle steppe di Ethengar di corporatura bassa e minuta ma una brava arciera con il suo arco lungo.

Ha 25 anni, statura molto bassa e corpo delicato (1,50 metri per 37 chili), dal tono della pelle ramato, occhi grigi a mandorla e capelli neri lunghi e lisci, spesso legati in trecce. A volte indossa abiti in stile etnico (nella moda Krondahar) nei colori verde e rosso, ma di solito preferisce indossare abiti (spesso maschili) nelle mode di Glantri e Darokin.

Nata nella tribù Taijit in Ethengar col nome di Lisai, era ancora una piccola quando sua madre Tessia fu costretta a fuggire dalle steppe dopo che un capo

rivale aveva ucciso suo marito e altri due figli. Madre e figlia furono trovate da un vedovo mago Glantriano di origini thyatiane, Domizio Patrizio, che accolse i due nella sua casa di Bramyra e sposò Tessia un paio d'anni dopo. Allisa, come Lisai era chiamata dall'uomo che considerava suo vero padre, assunse il cognome di Patrizio, e fu cresciuta insieme al figlio di Domitius dalla sua prima moglie, Adrian (che aveva due anni più di lei), ma sua madre si assicurò che Allisa non dimenticasse il suo retaggio etnico, insegnandole la lingua, i costumi e le leggende della sua terra natale. Quando compì 14 anni, fu inviata da Domitius a Glantri City insieme ad Adrian - ma, mentre questi frequentava la Great School of Magic, Allisa non era abbastanza accademica da diventare mago, e preferiva prendere lezioni di scherma e tiro con l'arco da Insegnanti di Erewan. A 16 anni, Tessia morì rivelando ad Allisa sul letto di morte la vera storia delle sue origini. Allisa era scioccata e incuriosita allo stesso tempo, e promise di recarsi ad Ethengar per conoscere la sua patria e vendicare il padre e i fratelli che non aveva mai conosciuto. Desiderosa di migliorare le sue abilità prima, Allisa andò ad avventurarsi per alcuni anni in Glantri, Sind, Darokin e Thyatis - i suoi passi sempre seguiti dagli scagnozzi del padre adottivo per assicurarsi che non si mettesse in pericolo mortale. Durante i suoi viaggi, Allisa ha imparato lo stile di tiro con l'arco da ex ufficiali di Glantri, Darokin e Kerendan. Mentre era a Thyatis City, entrò in contatto con le dita della Mano Ombra e finì per combattere per un po' nel Colosseo, finché non fu liberata dagli agenti di Domitius. Quattro anni fa, alla fine decise di tornare ad Ethengar per abbracciare la sua cultura nativa e vendicare la famiglia; dopo alcune avventure nelle steppe, ha trovato e ucciso gli assassini della sua famiglia (che erano i parenti di Oktai Khan), e poi ha dovuto combattere per uscire dalle terre dei Taijit, cosa che ha fatto con successo. Le sue azioni furono presto conosciute tra le altre tribù, ma nessun khan o capo riuscì a convincerla a unirsi ai loro guerrieri tribali. Un anno fa, dopo molto tempo trascorso in avventure ad Ethengar, delusa dalla cultura violenta delle steppe, tornò a Bramira, apprendendo che nel frattempo Domizio era morto. Allisa ha avuto una relazione breve e appassionata con Adrian, ma quando le ha chiesto di sposarlo, lei rifiutò e i due si separarono amichevolmente. Allisa voleva cambiare di nuovo vita, lasciandosi alle spalle sia Glantri che Ethengar, e si diresse a nord senza una destinazione precisa. Alla fine, Allisa sentì parlare della prossima

Fiera di Primavera che si sarebbe svolta in Alpha, e decise di andare lì in cerca di nuove avventure. Allisa è accompagnata da due servitori che il suo fratello adottivo Adrian ha chiesto alla ragazza di portare con sé per compagnia e protezione: un anziano uomo d'arme di Glantri City, Duccio Martini (Legale 7° Livello Guerriero) e un giovane medico di Caurenzan, Ennius Constanza (Neutrale 3° Livello Ladro).

Allisa è uno spirito libero, con una personalità amichevole e aperta, e gode ad andare in avventure, andare a cavallo e prendersene cura, e mettere le sue abilità alla prova. È anche molto orgogliosa di se stessa e non mancherà l'opportunità di fare cambiare idea a chiunque la stia tormentando o offendendola (a causa del fatto di essere bassa, di essere una donna, di essere Ethengarian e così via). Durante la sua vita, Allisa ha imparato il valore dell'aiuto degli altri, ed è sempre grata a coloro che considera delle brave persone, le sue amiche, o che l'hanno avvantaggiata o favorita: a quelle persone, mantiene sempre la sua parola, non rompe mai un giuramento, ed è assolutamente fedele.

Allisa è venuta in Norwold per trovare nuove avventure e mettere alla prova se stessa. Si dedica seriamente al compito di Baronessa. Cerca di costruire il suo dominio come una copia idealizzata di Ethengar, nella cultura Ethengariana, ma privata delle sue caratteristiche violente.

Ama i cavalli, e desiderando stabilire un dominio simile alla cultura Ethengaria, Allisa ha preferito un sito con pianure e praterie come terreno dominante.

Allisa utilizza un mix di stili di combattimento appresi in tutto il conosciuto Mondo. Ha un livello di consapevolezza quasi inquietante ed è una vera padrona dell'arco sia a piedi che a cavallo, essendo in grado di tirare rapidamente e con grande precisione. Quando combatte a cavallo, preferisce sciabola e scudo (scartando la lancia che è troppo grande per la sua statura); mentre a piedi favorisce il combattimento a due armi con la sciabola e l'ascia o il pugnale.

Equipaggiamento: Ascia +3 del ritorno, arco lungo (arco di Ethengar) +3, normale spada (sciabola) +2, armatura di piastre +3, scudo +2.

Contea di Garette

Posizione: Norwold, continente di Brun, sud ovest di Alpha, sulle colline occidentali delle Wyrksteeth Range a sud della Grande Baia.

Area: 3.560 kmq.

Popolazione: 2.000.

Linguaggio: Alphatiano, Heldannico.

Tipo Governo: Baronia; fedele al Regno di Alpha.

Industrie: pesca, allevamento (cavalli), agricoltura.

Figure Importanti: Conte James Essex. (uomo L 16G).

Conte James Essex Nobile guerriero di Wendar in cerca di fama, di origine Essuriana fu ben felice di appoggiare gli Alphatiani nella riconquista del Norwold anche se nei suoi progetti si aspettava un territorio più vasto come ricompensa. Fedele alla corona è in attesa dell'opportunità per conquistarsi maggiore influenza. Ha un'età di 42 anni, dalla pelle chiara, dal fisico asciutto (alto 1,73 per 64 chili); è calvo, ma mantiene i capelli neri corti (ora ingrigiti) ai lati. James ha gli occhi blu rotondi, un naso leggermente all'insù, labbra sottili ed è rasato. Preferisce vestiti ricchi e gioielli che evidenziano la sua nobile eredità.

James Essex è l'ultimo rampollo della famiglia nobile dell'Essex, un clan anglois che dimorò a Glantri prima della "Luce di Rad" (DI 859). Sconfitto nella successiva rivolta contro i maghi dominanti, l'Essex si rifugiò a Wendar e visse in esilio nelle regioni meridionali del paese, unendosi con clan umani locali e abbandonando presto la speranza di rovesciare la magocrazia glantriana. James è cresciuto nella villa di famiglia e si è formato nella tradizione guerriera dei suoi antenati, imparando l'arte della spada, la giostra e l'equitazione. Abbastanza appassionato della cultura elfica, durante la sua giovinezza andò avventurandosi con gruppi misti di umani e elfi nelle Northern Wildlands, sull'altopiano di Adri Varma e nelle lande Wendariane, guadagnando fama e ricchezza dalle sue imprese. In seguito si sposò e mise su famiglia, ma la prospettiva di ereditare le scarse fortune della famiglia a Wendar non lo allettava. Quando suo padre morì cinque anni fa, James iniziò a fare piani per lasciare il paese e spostare la sua casa in un luogo in cui l'Essex poteva ancora avere il riconoscimento e la gloria. La possibilità di trasferirsi è arrivata l'anno scorso, quando James ha sentito notizie della Fiera di

Alpha, durante la quale il Re Ericall di Norwold avrebbe conferito un dominio ad ogni degno candidato. Lasciando i beni di famiglia a Wendar al fratello minore Ywain, lui si recò nella capitale del Norwold con sua moglie Morwenna (Caotica 9° Livello Ladra, una cortigiana astuta di 37 anni proveniente da uno dei clan nobili umani di Wendar), un figlio e una figlia (rispettivamente di 3 e 7 anni), suo cugino Wymond (Caotico 7° Livello Guerriero) con la sua famiglia e due dozzine di servitori tra servi e guardie.

Personalità

A James piace essere al centro dell'attenzione, sia a corte, durante una festa o durante il combattimento; ama le cerimonie, i banchetti, le feste e gli eventi sociali, e non ama essere solo. Con gli altri, è cortese e amabile. Nonostante il suo stile di vita flessibile che gli ha permesso di gestire la sua vita con successo fino ad ora, a volte commette gravi errori di giudizio a causa della superficialità, ed i suoi modi accomodanti gli danno uno scarso controllo sui membri della sua famiglia ed i suoi alleati. James è un uomo d'onore e non vuole voltare le spalle al re a meno che non ci sia una buona ragione per farlo (e un alto profitto personale potrebbe essere una buona ragione solo se Re Ericall si comportasse male o male verso di lui).

James ha voluto rilanciare le fortune della famiglia Essex, costruendo un forte dominio nella regione selvaggia del Norwold. Determinato a mettere da parte le sue giornate come avventuriero ed eroe locale, James dedica tutti i suoi sforzi al compito di governare, brandendo la sua spada solo per guidare il suo esercito e organizzare tornei e feste per stabilire alleanze e legami con altri signori di Norwold. Tuttavia, non si rende conto che lo scopo richiede molto più abilità e intelligenza che coraggio in battaglia e grazia sociale.

Desiderando costruire un dominio prospero, James ha gradito un'area che pensa promettente dal punto di vista delle risorse e non eccessivamente lontano dalla civiltà; vicino uno dei grandi fiumi di Norwold e vicino alle maestose montagne della regione.

James è un abile cavaliere, in grado di combattere sia con la lancia che con lo spadone; quando combatte a piedi contro avversari minori, di solito preferisce usare la sua ascia da battaglia magica per massimizzare il danno che può fare sui suoi nemici. Oltre al suo scudo magico, in battaglia di solito indossa la sua bella armatura completa.

Equipaggiamento: ascia da battaglia +2, daga del cacciatore di giganti, spada lunga "Gemstone's Bane", anello di protezione dei propri cari, scudo +1.

Baronia di Glumicagora

Posizione: Norwold, continente di Brun, costa a nord della grande baya all'estremo est.

Area: 3.560 kmq.

Popolazione: 3.000.

Linguaggio: Alphatiano, Heldannico.

Tipo Governo: Baronia; fedele al Regno di Alpha.

Industrie: pesca, allevamento (cavalli), agricoltura.

Figure Importanti: Baronessa Claransa la Veggente. (donna L 15M).

La Baronessa Claransa la Veggente è nata nel 966 DI, di stirpe traladariana, umana, maga specialista in divinazione. Ha 36 anni, carnagione chiara, (1,40 di altezza) piccola ma flessuosa e leggermente robusta (47 chili); Claransa ha capelli biondi ondulati, un po' sotto le spalle e occhi verdi e intelligenti. Claransa cerca di mantenere la sua apparente età all'incirca a 25 anni attraverso l'uso di mezzi magici. Lei preferisce indossare abiti luminosi in colori semplici e di design semplice, sotto il suo mantello magico sempre presente. Nasce come Claransa Tyrevic a Vatresh (la città di Traladaran che sarebbe diventata Soglia qualche anno dopo), la sua famiglia è il risultato dell'unione tra due famiglie di mercanti di classe superiore di origine traladarana e thyatiana. Claransa ha dimostrato di possedere un'alta attitudine alla magia arcana ed è stata apprendista per alcuni anni sotto uno dei maghi locali della Soglia; in seguito, ha studiato a lungo alla Gilda di Specularum dei Maghi sotto il Gran Maestro Teldon, diventando uno dei più importanti insegnanti della gilda, specializzandosi in incantesimi di divinazione, cosa che le è valsa il soprannome di "la Veggente". Durante quegli anni ha anche avuto successo in lungo e in largo a Karameikos sotto consiglio di Teldon, ma preferiva trascorrere il tempo a studiare o a leggere. Tuttavia, poiché desiderava sempre viaggiare all'estero e vedere luoghi lontani, Teldon pensò di incoraggiarla a lasciare Karameikos e viaggiare verso nord, per fare esperienza del mondo in una regione più grezza come il Norwold (che il maestro aveva visitato mezzo secolo prima). A metà strada tra il disagio e l'eccitazione, Claransa partì per il Norwold con l'obiettivo stabilirsi e stabilire una base personale per i suoi studi e per ulteriori viaggi. Durante il suo

viaggio, ha superato la sua ansia ed ha scoperto che amava il vero viaggio e le avventure all'estero come aveva precedentemente pensato solo nella sua testa. In seguito si trasferì ad Alpha con lo scopo di chiedere a Re Ericall un dominio.

Claransa è una persona brillante ed energica, sempre disposta a trovare e scoprire cose nuove e spesso annoiata da doveri ripetitivi, poco interessanti o comuni. Fatto sta che non ha mai trovato lo studio e la lettura compiti ripetitivi! La sua personalità la rende spesso eccessivamente entusiasta di cose nuove, ma poi le diventano sempre più indifferenti col passare del tempo; non è mutevole, tuttavia, ha la pazienza e la fermezza per perseguire i suoi doveri, anche se non le aggradano. Claransa è una persona sincera e può rappresentare un amico leale e risoluto. Inoltre, ha avuto meno della media delle relazioni romantiche del passato. Claransa è piuttosto sensibile riguardo al suo aspetto, timida di fronte a qualcuno che le piace, e quindi incline a cadere preda dell'attenzione romantica di un bel eroe o signore.

Claransa considera il suo viaggio in Norwold qualcosa di più di una "vacanza" per poi tornare a Specularum. Ha voluto stabilirsi a Norwold una base per le sue ricerche magiche e per ulteriori viaggi; in questo momento non riesce a capire quanto governare un dominio possa tenerla lontana da quelle attività, e vede solo il lato intrigante del compito. Tuttavia, è probabile che si annoi dei doveri dell'amministrazione, e nel lungo periodo potrebbe diventare abbastanza sicura da sentire nuovamente il richiamo dell'avventura, così tanto da costringerla a vendere il suo dominio o rimmetterlo nelle mani del re. A Claransa è stato concesso il dominio della Baronia di Glumicagora sulla costa a nord della grande baya all'estremo est. Ha stabilito la sua residenza sulla costa da cui può facilmente iniziare i suoi viaggi e importare tomi, componenti e materiali magici che alla fine potrebbe aver bisogno per le sue ricerche.

Claransa conosce un'ampia varietà di incantesimi, ma la sua specialità è la divinazione - incantesimi che rilevano, guardano attraverso le cose, scoprono i segreti, portano nuova conoscenza, e così via; non pochi tra i suoi incantesimi derivano anche dalla tradizione della magia popolare di Traladaran. Grazie al suo passato avventuroso, è anche un capace combattente, sia con lo bastone che con i pugnali. Il suo compito ufficiale è tener d'occhio lo stretto che da l'accesso alla grande baya e dare l'allarme in caso di forze invasori e per questo compito le sue abilità magiche risultano molto utili.

Equipaggiamento: due pugnali +4, mantello dislocante, anello di protezione +1, bastone di magia.

Baronia di Havkulle

Posizione: Norwold, continente di Brun, sulla costa del Norwold, ad est di Ironwood, a nord di Sonnerfeld.

Area: 3.560 kmq.

Popolazione: 2.500.

Linguaggio: Alphatiano, Heldannico.

Tipo Governo: Baronia; fedele al Regno di Alpha.

Industrie: pesca, allevamento (cavalli), agricoltura.

Figure Importanti: Barone Rutger Dag. (uomo N 15 Ranger).

Barone Rutger Dag. Un combattente selvaggio originario del regno di Vestland. Ha voluto un dominio per sistemarsi. Gli piacciono le feste.

Ha 29 anni, pelle chiara, molto alto (1.90 metri) e robusto (92 chili), Rutger ha capelli lisci marrone chiaro, lunghi fino alle spalle con trecce e treccine, barba e baffi e occhi blu chiaro. Preferisce indossare abiti raffinati e pellicce nello stile del Vestland, con pochi ma ostentati gioielli se necessario, tuttavia, lui sa adattarsi anche ad un vestito più grezzo e più adatto all'avventura nella natura selvaggia.

Rutger è nato a Bergen, Vestland, da una famiglia di navigatori fluviali; quando suo padre è morto, lui ed i suoi fratelli hanno preso strade diverse del tutto, Rutger abbandonò il commercio di famiglia e si spostò verso ovest alla ricerca di avventure nel deserto di Vestland. Vendette i suoi servizi come scout, cacciatore e ranger, viaggiando dal Colline di Trollheim al Jarldoms di Soderfjord. Rutger è riuscito molto bene in tutti i suoi compiti, e quando i popoli ed i burloni delle classi superiori sentirono parlare delle sue azioni, iniziarono ad assumere i suoi servizi; quindi, in un tempo relativamente breve, Rutger riuscì a raccogliere una grande ricchezza attraverso l'avventura ed a costruirsi una buona fama come guerriero nelle Northern Reaches. Desideroso di vedere qualcos'altro del mondo e soprattutto del "vero" nord, la patria dei leggendari popoli di Antaliani, lasciò Vestland per Norwold per investire i suoi soldi nel suo nuovo progetto: l'istituzione di un dominio. Il suo obiettivo lo portò a partecipare alla fiera di primavera in Alpha. Rutger è un tipico combattente del Northman: è selvaggio in battaglia, coraggioso fino al punto di infedeltà, selvaggio nei suoi passatempi, banchetti amorevoli, feste, bevendo

e mangiare - ma non apprezza la "civiltà" come intesa dai Thyatiani o dagli Alphatiani. Questo è uno dei motivi per cui ha lasciato la sua terra natia per venire nel Norwold, stava diventando troppo civilizzato per i suoi gusti. Rutger è un devoto seguace dell'immortale Thor ed è anche abbastanza superstizioso. Conosce Fergus il Giustiziere per fama, e considera la Dawner un rivale.

Rutger decise di mettere a frutto la sua ricchezza e provare a stabilire un suo dominio nel Norwold. Ricordando le storie sui pirati di Ostlander del passato che navigavano verso nord e imponevano la loro volontà attraverso l'uso della forza delle armi sulle popolazioni locali; affascinato dalle loro figure eroiche, Rutger disapprovando la loro eccessiva barbarie ha voluto stabilire un dominio nel Norwold secondo un modo più regolare. Ha ricevuto il suo dominio da Re Ericall ma Dag, tuttavia, non sarà eccessivamente fedele al Re, nel suo pensiero, essere nominato re da un'imperatrice lontana non è un titolo per governare, quindi Ericall dovrà dimostrare il suo valore per guadagnarsi il rispetto di Rutger. Una volta che Rutger si impegna pienamente verso Ericall, tuttavia, il suo onore lo costringerà a seguire il re fino alla fine. Se Ericall non lo convince, Rutger combatterà duramente per l'indipendenza, contro Alphatiani, Thyatiani, o Cavalieri Heldannici allo stesso modo, anche se potrebbe accontentarsi di una posizione come vassallo di uno qualsiasi di questi poteri, nel caso che i termini siano accettabili per il suo vecchio stile Northman e per il suo senso dell'onore.

Rutger governa un dominio in una regione abitata da Tribù di clan di Norwolder e crede (non erroneamente) che i rudi uomini locali apprezzino il suo stile di governo. La Baronia di Havhulle è un'area di pianure costiere e boschi sulla costa settentrionale del Norwold.

Rutger ama combattere nel tradizionale stile Northman, ma si rende conto che nel mondo moderno un guerriero di successo deve conoscere e utilizzare altre tecniche di combattimento. Questo è il motivo per cui Rutger scende sempre sul campo di battaglia indossando la sua armatura di piastre magica, anche se preferisce armature ancora più leggere per ulteriori azioni segrete. In combattimento, di solito combatte con la sua spada magica e scudo, ma a volte lascia Swordmaiden (la sua spada, in grado di volare e combattere da sola) a combattere da sola mentre lui bersaglia i suoi avversari con il suo arco lungo, o carica in battaglia brandendo la classica

Ascia da battaglia dei Northman. Grazie alla sua esperienza come ranger e scout, Rutger è abbastanza abile nel rintracciare, cacciare e combattere nella natura selvaggia, e conosce bene molte abilità di foraggiamento, sopravvivenza e natura o animale.

Equipaggiamento: arco lungo "Cercatore" +4, spada normale +2 del volo (nome "Swordmaiden"), armatura di piastre +2, scudo +4.

Baronia di Terra della Speranza

Posizione: Norwold, continente di Brun, sud di Alpha, fra le colline delle Wyrksteeth Range.

Area: 3.560 kmq.

Popolazione: 3.000.

Linguaggio: Alphatiano, Heldannico.

Tipo Governo: Baronia; fedele al Regno di Alpha.

Industrie: pesca, allevamento (cavalli), agricoltura.

Figure Importanti: Barone Ernest Day. (uomo L 16 P).

Lord Ernest Day vive a Castle Daylight nella capitale di Friedenburg, è un uomo audace e onesto che ha imparato a odiare i draghi dopo il suo arrivo nel Norwold. È un devoto seguace di Bemarris e quindi ha offerto di cuore rifugio e conforto ad un gruppo di cacciatori di draghi. Proteggerà e aiuterà loro il meglio che può fino a quando rimarranno in Terra della Speranza.

Ernest Day è un esperto paladino di Koryis, di origine Darokiniana, ha 44 anni, altezza media (1.60 di altezza) con un fisico robusto (82 chili); occhi nocciola, capelli corti castani con l'attaccatura dei capelli sfuggente e grandi baffi a manubrio che gli dividono la faccia a metà, ma senza barba. Di solito, Ernest sfoggia un ampio sorriso e indossa abiti semplici senza indossare armature e armi; la sua risata cordiale è ben nota a tutti coloro che lo hanno incontrato.

Ernest è nato in un villaggio agricolo in una delle zone di confine di Darokin; desiderando un futuro migliore di quello del contadino, lasciò la sua casa e iniziò la sua carriera come avventuriero diventando un combattente errante. Dopo molte avventure in giro per la repubblica, iniziò a sentire la futilità dell'avventura per se stesso, e iniziò la sua personale ricerca di valori morali più elevati per cui vivere. Ha trovato la sua risposta nella filosofia dell'Immortale Koryis, il patrono della pace ben apprezzato a Darokin. Così Ernest divenne un devoto paladino di questo Immortale, errabondo girò da prima il Mondo

Conosciuto per passare poi all'Isola dell'Alba, per promuovere la causa della pace. Durante una sfortunata ricerca, è stato ingannato e portato con l'inganno ad aiutare inconsapevolmente un malvagio a raggiungere i suoi obiettivi, e di conseguenza ha perso i suoi poteri di paladino. Così, cercando un modo per espiare le sue azioni, Ernest ha deciso di dirigersi verso il Norwold, e porre un termine ai suoi vagabondaggi, stabilendo un dominio sotto il dominio di Ericall ispirato ai valori di Koryis. Ernest Arrivò in Alpha accompagnato dal suo scudiero Marcus Trebonian (Legale 4° Livello Guerriero, un giovane guerriero di antenati thyatiani), dalla sua guida spirituale Corwyn Dioministre (Chierico di 6° livello Legale di Koryis, un anziano sacerdote della Chiesa di Darokin), e dall'affascinante Mallia Ben Mousa (Legale 6° Livello Maga, una piccola signora di 24 anni di Tameronikas, Ylaruam, che ha incontrato Ernest sull'Isola dell'Alba e si è innamorata di lui ma non è ancora sicura dei sentimenti dell'uomo verso di lei).

Ernest è allegro e simpatico; alcune persone si riferiscono a lui come "buono", e in effetti vive l'ideale di un paladino di Koryis anche se non lo è più. Di solito si vede fare qualcosa di buono, aiutare una fanciulla nell'attraversare un punto fangoso della strada, dare da mangiare ad un cucciolo smarrito o dare allegria ad un mendicante. Ben intenzionato e pio, Ernest non ha l'atteggiamento di "Santità" che hanno molti paladini e chierici, al contrario, i suoi errori del passato gli hanno insegnato una buona dose di umiltà. Ernest è rigorosamente legale e leale e rimarrà dalla parte di Re Ericall a meno che non pensi che il suo signore sia diventato malvagio. A Ernest piace Mallia Ben Mousa e conosce i suoi sentimenti, ma non è ancora sicuro di sposare una donna molto più giovane di lui; è altrimenti attratto da donne con uno sguardo esotico che mostrano prodezza marziale, e in questa fase della sua vita sentimentale potrebbe essere tentato di corteggiare una qualsiasi di queste donne (una di queste potrebbe essere la sua collega pretendente Allisa Patrician).

Ernest è venuto in Norwold per stabilire un bastione di speranza e pace in questo fredda terra del nord; attraverso i presagi inviati dall'Immortale Koryis al suo compagno Corwyn Dioministre, ha imparato che presto Norwold avrà bisogno della sua presenza per preservare la pace, ed è più che desideroso di fare la sua parte. Ernest ha anche appreso che un religioso di basso profilo di Koryis di nome Finnister McAlister è uno dei consiglieri personali di Re Ericall e non vede

l'ora di incontrarlo.

Il dominio di Ernest, la Baronia di Terra della Speranza sorge in un'area dove protegge una strada importante, una rotta fluviale commerciale. Situata a sud di Alpha, non sono rare le visite alla capitale del regno e le frequentazioni della corte.

Ernest è abbastanza abile nell'uso della spada normale e della lancia; sul campo di battaglia, appare come il tipico cavaliere corazzato, disapprova le armi a lungo raggio che considera indegne del combattimento singolo tra avversari onorevoli.

Equipaggiamento: Spada normale +2/+5 contro esseri caotici (denominati "Peacekeeper"), armatura di piastre +2, scudo +2.

Baronia di Hvittland

Posizione: Norwold, continente di Brun, a nord di Oceansand, nell'interno seguendo la costa.

Area: 3.560 kmq.

Popolazione: 3.000.

Linguaggio: Alphatiano, Heldannico.

Tipo Governo: Baronia; fedele al Regno di Alpha.

Industrie: pesca, allevamento (cavalli), agricoltura.

Figure Importanti: Barone Trent 'il Bianco'. (uomo L 17 P).

Bello, puro, paladino di Heldann, di origine Heldan, per anni ha osservato la politica dei due imperi riguardo al norwold per arrivare alla conclusione che sarebbe meglio se lasciassero queste terre ai loro abitanti. Spesso discute di politica con Adik di Chevas suo grande amico.

Ha 31 anni, estremamente bello, con carnagione chiara, alto con una figura snella ma muscolosa (1.60 metri di altezza per 80 chili). Trent ha capelli biondi scuri di media lunghezza, senza barba o baffi, ed ha gli occhi marroni che di solito danno un aspetto deciso e serio al suo sguardo. Quando non sono previsti combattimenti o azione, Trent preferisce abiti semplici in tinta unita, spesso bianchi o grigi, altrimenti, indossa sempre la sua dotazione di armi magiche.

Trent è nato come Helmut Jaschke nei Territori Heldannici, è un immigrato Hattiano di seconda generazione da Thyatis. Figlio di un ufficiale dell'esercito in pensione, Helmut era cresciuto nella tradizione di Hattian per credere che i Cavalieri Heldannici fossero una forza del bene che aveva portato ordine e civiltà agli Heldanners. Entusiasta di quegli stessi ideali, Helmut ha dimostrato eccezionali

capacità marziali e, ancora giovane, è stato in grado di diventare un membro dell'ordine nel suo pieno diritto. Ma quando iniziò a viaggiare per la terra conquistata dai suoi compatrioti, Helmut fu testimone di abusi, oppressione e ingiustizie e alla fine si rese conto che il dominio degli Hattiani sugli Heldanner era davvero una tirannia e si convinse che la leadership dell'ordine era corrotta e malvagia. Un giorno, la sua vita cambiò quando si rivolse al suo comandante ed ai suoi compagni per salvare una famiglia Heldanner dai loro abusi e torture; dopo questo atto, rinunciò alla sua appartenenza all'Ordine Heldannico e si unì invece ai ribelli Heldanner contro i Cavalieri nella rivolta del 992-993 DI. Dopo la sconfitta della rivolta, Helmut rimase per un po' con i ribelli dell'Altenwald, poi abbandonò la sua terra natale per cercare l'avventura nel resto del mondo, e guadagnare più esperienza. Ha anche ripudiato la sua fede in Vanya e fu consacrato paladino dell'Immortale Thor, rinunciando al suo nome di Hattian e assumendo come nuovo nome "Trent", il nome del ruscello in cui la famiglia Heldanner che aveva salvato un paio di anni prima era vissuta, attaccandovi il soprannome "Bianco" per significare la ritrovata purezza dei suoi ideali. Trent percorse gran parte del mondo conosciuto nei successivi dieci anni, arrivando fino al Sind ed alla terraferma alphantiana; durante i suoi viaggi incontrò lo studioso mago Glantriano Adik di Chevas, ed i due si avventurarono insieme per un po'. Negli ultimi anni Trent ha avuto molte avventure nelle terre selvagge del Norwold, ed ha deciso di rimanere per aiutare a difendere la terra dall'espansionismo invadente dei Cavalieri Heldannici e dell'Impero Thyatiano. Ha quindi deciso di porre fine ai suoi giorni come paladino in viaggio, e stabilirsi per dominare un dominio nel Regno di Norwold. Questo obiettivo lo ha portato, insieme al suo fedele scudiero Heydar (Legale 5° Livello Guerriero, un ex-schiavo ventenne di Vertiloch), alla corte di Alpha per partecipare alla Fiera di Primavera, dove ha incontrato il suo vecchio amico Adik di nuovo.

Trent è il campione esemplare del bene che si sforza di cancellare dal mondo ogni traccia di male e ingiustizia. È coraggioso contro tutti i pericoli, onorevole anche verso i suoi peggiori nemici, e fedele alla sua parola anche dove questo potrebbe causargli alcuni problemi. Ha visto molto del mondo civilizzato e spera che i giovane Regno del Norwold si svilupperà lungo direzioni più giuste rispetto alle sue controparti più vecchie; al momento considera

l'Impero Alphantiano come il male minore, ma sogna un futuro Norwold come un regno del bene, indipendente da qualsiasi impero. Nel perseguire i suoi ideali e quelli del suo mecenate Thor (che continua ad adorare nonostante abbia abbandonato il suo status di paladino), Trent è severo e intransigente, al punto da ignorare le opinioni degli altri. Nei rapporti privati, è estroverso e disinvolto, dimostrando sensibilità speciali quando si trova a parlare o discutere di argomenti che potrebbero danneggiare o turbare l'ascoltatore. Da quando è alla corte di Alpha, Trent, che è bello, di cuore nobile, e ancora non sposato, è diventato oggetto dell'attenzione di molte signore e nobildonne, ma non scherza con le questioni del cuore, potrebbe avere di nuovo, come ha avuto in passato, una relazione di breve durata con una donna che gli piace (a condizione che questa non voglia rompere il suo cuore), ma metterà su una famiglia solo con il suo vero amore, una volta che lo troverà.

Trent vuole aiutare a costruire un retto regno del bene in Norwold; il suo scopo è quello di stabilire un dominio forte, farlo prosperare, sradicare qualsiasi male immerso nel regno e consigliare a Ericall di assicurarsi che non si allontani dal sentiero del Bene. È particolarmente duro nell'opporci a qualsiasi espansionismo dai Cavalieri Heldannici e dell'impero thyatiano, che considera la radice che ha generato il tirannico Ordine di Vanja. Nel dare voce a questa opposizione, Trent potrebbe trovare un alleato e amico in Geoffrey di Heldann, anche se quest'ultimo è molto meno combattivo di lui.

Trent vorrebbe ha creato un dominio in un'area che garantisce risorse, prosperità e possibilità di sviluppo. Pur non essendo il suo dominio troppo vicino al confine sud del Norwold, lui vorrebbe essere in prima linea in caso di conflitto con i Cavalieri Heldannici.

Trent è un combattente formidabile sia a cavallo che a piedi; Lui cavalca il suo potente cavallo bianco, chiamato Starkesross. È un maestro della spada lunga, che gli piace usare nello stile di combattimento spada-scudo, ma è anche abbastanza capace con la lancia da cavallo. Quando combatte a piedi, se combatte contro grandi creature o mostri, di solito fa affidamento sulla sua spada magica a due mani per causare ferite più gravi.

Equipaggiamento: Pugnale +3, armatura di piastre +3, scudo +5 della riflessione, "Starshine" spada lunga, spada a due mani +3.

Baronia di Lalmetaure

Localizzazione: Continente di Brun, a nord ovest di Leeha e Panteria, a sud di Mokheim.

Area: 1.780 kmq.

Popolazione: 3.500 elfi.

Lingue: elfico (dialetti Shiye-Lawr e Alfheim).

Coinvolgimento: solo il baratto.

Tasse: nessuna. Ogni elfo aiuta volentieri il resto della comunità, se necessario.

Tipo di governo: Baronia (dominio elfico, il barone è consigliato dai maestri).

Industrie: caccia e raccolta.

Figure importanti: Quillan Coltivaolmi (Barone e Capo Clan), Lidial Almashiye (Capo Clan degli Almashiye).

Flora e fauna: abbondano gli olmi ben curati e gli alberi sempreverdi in questa zona. Cervi, orsi, alci, lupi e vari piccoli animali della foresta settentrionale possono essere trovati qui.

Lo stemma del Barone Quillan Coltivaolmi è composto da tre olmi verdi su sfondo bianco; quello della Baronia degli olmi è un olmo verde su sfondo bianco.

Tra i clan Shiye che vivono nella foresta di Lothbarth, gli Almashiye sono speciali perché non fanno parte né di White Oak né di una delle Case dei Boschi indipendenti.

La terra

A differenza della maggior parte di Lothbarth, la terra di Almashiye non è coperta da vari alberi sempreverdi, sebbene siano presenti anche qui; ma prevalentemente dagli olmi robusti che crescono qui. Oh, certo, ci sono alcuni boschetti di latifoglie in diversi punti, attorno ai quali si sono stabiliti di fatto la maggior parte dei clan Shiye, ma questi sono generalmente aceri e soprattutto querce. L'unico posto in Lothbarth dove predominano gli olmi.

La Baronia degli Olmi si trova nella parte occidentale di Lothbarth, dove la foresta è meno densa. Questa è una foresta, con pochissimi esseri per centinaia di miglia intorno, tranne gli stessi Almashiye. Qui si può comunicare con la natura, le vaste distese di foresta selvaggia ed i molti animali che la chiamano casa.

Tuttavia, se si desidera una conversazione un pò più costruttiva rispetto alle chiacchiere degli uccelli o al lento discorso ponderato dei vecchi alberi, gli

Almashiye sono il clan Shiye più aperto del Norwold. Il barone Quillan non è un Almashiye, però, ma un elfo proveniente da Alfheim. Un avventuriero nel cuore, ha viaggiato per il mondo conosciuto con compagni umani, finché si stabilì a Norwold tra i suoi cugini del nord, quando alla fine la sua brama di avventura era sazia, o almeno così pensava. Alcuni elfi di Alfheim del clan di Quillan si insediarono nella Baronia degli Olmi. L'Almashiye hanno accettato i loro fratelli tra loro, così che la baronia comprende ancora un solo clan elfico. Sebbene ognuno di loro tenda ad adorare il proprio immortale (Eiryndul o Ilsundal), ha una mentalità aperta e non è inaudito che un Almashiye inizi a rendere omaggio a Ilsundal (oltre che ad Eiryndul), specialmente se si sposa con un elfo della comunità di Alfheim (o viceversa). La baronia è, infatti, un terreno aperto per la nascente Fede degli Antenati.

Il barone Quillan è sempre stato molto vicino, in modo strano, al Gran Sacerdote Zoltan. Non è, tuttavia, una relazione di uguaglianza, poiché Quillan considera la figura umana come una figura religiosa, mentre Zoltan vede il barone elfo come fedele seguace e strumento. Quillan e Zoltan sono davvero degli opposti completi, entrambi certamente desidererebbero essere nati nell'altra razza, non che a Quillan sarebbe piaciuto essere umano, ma a volte gli piace pensarlo. Quillan Coltivaolmi è un elfo in tutto e per tutto, ed in realtà non desidererebbe altrimenti, ma gli piace anche la compagnia degli umani, e talvolta si convince che preferisce la compagnia degli umabni a quella dei suoi fratelli. E in effetti passa molto tempo con gli umani, anche alla corte di Ericall nella città affollata di Alpha, dove è più che felice di essere la voce di Zoltan e dei clan elfici di Lothbarth. Zoltan è più che felice di lasciare che si occupi anche della politica umana. Perché non ama trascorrere molto tempo ad Alpha, non si può dirlo con certezza, ma si pensa che Quillan abbia avuto un ruolo rilevante nel riavvicinamento fra Zoltan il Custode e Elarianthas Blackblade.

Quillan, essendo un elfo accattivante, mantiene rapporti cordiali con la maggior parte degli altri signori del Norwold. La sua baronia è particolarmente in buoni rapporti con i suoi vicini più prossimi: Leeha e Panteria. Le Case libere dei Boschi non sono così felici della presenza di Quillan, però, ma questo è più un giudizio basato sulla politica, e in definitiva sulla religione, anche se Quillan non è, in fondo, molto interessato all'aspetto religioso.

Storia recente

Quillan venne in Norwold in risposta alla chiamata di re Ericall agli eroi del mondo conosciuto per venire nella sua giovane nazione e ritagliarsi i propri sovrani fedeli a lui e all'impero Alphatiano. Mentre si avventurava nella natura selvaggia del Norwold in cerca di un dominio adatto, si imbatté in questo posto unico nella foresta di Lothbarth che gli ricordava casa, con i suoi elfi che vivevano tra robusti olmi. Si è immediatamente innamorato di questo posto.

Ma il barone Quillan non poté rimanere a lungo sul posto, e presto iniziò a passare sempre più tempo a visitare Alpha, o le proprietà di altri signori, invece che nella sua baronia. Non era un gran problema, però, dato che il clan Almashiye sopperiva alla mancanza di questo giovane elfo sfacciato. Ad ogni modo, le amicizie del barone con i signori umani unite all'apertura mentale degli Almashiye permisero alla baronia di sviluppare il commercio e mantenere buoni rapporti con i vicini domini umani.

Anche se la foresta al di fuori del clan di Almashiye è composta principalmente da sempreverdi, ci sono, diverse miglia a sud della fortezza elfica, un boschetto di aceri, betulle e aspen che colorano di rossi vividi, gialli e pallidi aranci che tremolano tra i verdi pini, questa è una meraviglia da vedere. Sebbene non si veda nessuno nelle vicinanze, nonostante i tentativi di trovare una presenza, ci si persuade che debba esserci un druido a vegliare su quel boschetto. Di conseguenza, si consiglia di non tentare nessuna delle cose stupide che gli abitanti delle città fanno tipicamente in una foresta, specialmente usando quegli alberi come legna da ardere, perché il druido farebbe qualcosa di spiacevole al minimo errore.

A poche miglia a nord-ovest del clan Almashiye si trova una grande pozza d'acqua dolce. Tali laghi sono un avvistamento molto comune in tutto il Norwold, ma questo è peculiare in quanto è abitato da una comunità di nixies. Ogni giovane Almashiye, per il suo centesimo compleanno, si reca nella piscina del nixie, dove lascia cadere l'immunità elfica verso gli incantesimi e diventa il servo disponibile dei nixies per un anno intero. Quindi il giovane elfo è libero di tornare nel clan, e dopo questo rito di passaggio è considerato un adulto. Questa piscina è un luogo da evitare, nonostante la sua bellezza, in quanto i nixies cercheranno di incantare e ridurre in servitù chiunque si avvicini al loro stagno, non solo gli Almashiye. A

meno che non si abbia intenzione di trascorrere un anno in compagnia sul fondo di un lago.

Quillan Coltivaolmi è un diplomatico elfo proveniente da Alfheim, amichevole ed amante degli umani, ha 154 anni, è un giovane elfo del bosco; è di media altezza, con un fisico snello e delicati tratti del viso. Quillan ha la carnagione leggermente abbronzata, come quella della maggior parte degli elfi del clan Grunalf, a causa del tempo trascorso all'aperto. Ha i capelli sottili, lisci, lunghi, castani, rasati e gli occhi blu scuro. Come la maggior parte degli elfi, è considerato attraente secondo gli standard umani. Quillan indossa sempre abiti comodi di moda elfica, i suoi colori preferiti sono il rosso scuro e varie sfumature di verde.

Quillan è nato nel clan Grunalf, nel regno elfico di Alfheim. Sin da quando era molto giovane, ha sviluppato un talento misterioso per la cura delle piante e degli alberi in crescita, e una particolare affinità per gli olmi. Durante la sua giovinezza, Quillan è stato apprendista sotto gli abili boscaioli di Grunalf, e apprese i mestieri del suo clan, diventando un buon navigatore, un inseguitore e un cacciatore. Come molti giovani elfi, sentì il richiamo dell'avventura e completò molte missioni di successo ad Alfheim, nei fiumi della foresta e nelle profondità dei suoi boschi. Più tardi, dopo essere diventato uno dei più importanti forestali e conduttori del clan Grunalf, il re Doriath di Alfheim lo mandò a Erewan, il principe elfo dei boschi di Glantri, rispondendo a una richiesta della principessa Carlotina, che avrebbe voluto ottenere aiuto da Alfheim per portare avanti il suo programma di trapianto di alberi nel suo principato. Quillan viaggiò lì e si stabilì a lungo ad Erewan, diventando un amico fidato dei membri più importanti del clan Erewan, tra cui Carlotina e la sua famiglia. Quillan ha anche avuto la possibilità di visitare Glantri e paesi vicini in quegli anni, Darokin e Wendar in particolare, e conoscere più da vicino la società umana, scoprendo che gli piaceva molto e facendo amicizia con molte personalità umane in quei paesi. In molte occasioni, grazie alla sua conoscenza degli umani e dei loro modi, agì da intermediario tra i clan elfici (fossero essi Erewan o qualche clan Wendariano o Alfheimerese) e gli umani, acquisendo una certa fama nel campo della diplomazia. Alla fine, desideroso di spostarsi e vedere nuovi posti, si diresse verso nord, seguendo i racconti riguardanti gli elfi della Grande foresta di Geffron (sull'altopiano denagotiano) e le foreste del Norwold. Dopo aver

ascoltato la tragica verità sul primo, decise di dirigersi verso il Norwold, desiderando incontrare gli elfi che vi dimoravano. Durante il suo viaggio, ha anche appreso della Fiera di Primavera in arrivo ad Alpha, la capitale del Norwold, ed ha deciso di andare lì per avere la possibilità di incontrare il re umano locale ed i suoi signori, e vedere se poteva mettere le sue abilità al servizio del Re per ottenere un dominio nel Regno di Norwold.

Quillan è pacifico, curioso ed estroverso, anche con i membri di altre razze, un tratto inusuale per un elfo del bosco nel migliore dei casi. È considerato in particolare un amico degli umani, dal momento che gli piace la loro compagnia turbolenta, il loro chiasoso buonumore e i loro modi "frettolosi". Quillan si crede un pò un diplomatico e cerca sempre di calmare le persone che litigano e di farle venire a patti prima che si arrivi al sangue. È anche una persona leale, di cui ci si può fidare una volta che ha dato la sua parola o accetta di aiutare un amico nel bisogno.

Quillan è venuto in Norwold per incontrare gli elfi della Foresta e imparare di più su di loro, sulla loro cultura e sui loro modi. Vede il Regno di Norwold come un'opportunità per mettere in pratica le sue abilità diplomatiche, perché suppone che quegli elfi distaccati che vivono nelle foreste dell'interno prima o poi abbiano la necessità di stabilire relazioni di qualche tipo con la corte di Re Ericall, il suo scopo è quello di agire come un trait d'union tra di loro. Una volta installato come governatore del dominio, Quillan si concentrerà sul suo ruolo di intermediario.

Baronia di Latela

Posizione: Norwold, continente di Brun, nord est di Alpha.

Area: 5.341 kmq.

Populatione: 5.000.

Linguaggio: Thyatiano, Alphatiano.

Tipo Governo: Baronia; Fedele al Regno di Alpha.

Industrie: commercio, legname, agricoltura.

Figure Importanti: Longtooth (Barone, umano, L20), Tano Tarantella (Maestro Gilda, umano, L11).

Flora e Fauna: La costa di Latela è costellata di terreni agricoli e frutteti, mentre le regioni interne sono coperte dagli alberi sempreverdi (per lo più pini e sequoie) così comuni nella foresta di Lothbarth. La fauna selvatica nelle aree boschive comprende animali comuni come cervi, cinghiali, alci e altre

bestie feroci come lupi, orsi neri e marroni, puma. I pesci non sono così comuni nelle acque di Latela.

La Baronia di Latela è fondamentalemente una provincia thyatiana piuttosto che un dominio alphatiano, dal momento che il suo governante l'ha plasmata usando il sistema thyatiano con cui è così familiare. Latela è incredibilmente ricca per una baronia settentrionale così lontana dalle rotte mercantili del Vecchio Mondo e molti credono che la sua ricchezza non provenga sempre da commerci onesti.

Il dominio di Latela è in molti modi simile a Panteria e all'ex baronia di Westria. Si estende lungo le rive centrali a nord della Grande Baya, seguendo la costa e le pianure a circa 48 chilometri all'interno delle grandi foreste settentrionali. Una buona parte di queste pianure è stata trasformata in terreni agricoli e frutteti, mentre il resto è costituito da boschi selvaggi che vengono sfruttati da un'industria forestale in forte crescita [la principale risorsa economica della baronia.].

La costa e i piccoli villaggi di questa parte del paese (compresa la capitale di Civis Nova) sono stati costruiti riflettendo il tipico piano urbano Thyatiano: una mappa di città quadrata o rettangolare, con due strade principali (cardo e decumano) che tagliano l'insediamento in quattro alloggi, con una piazza principale nel centro dell'insediamento. Tutte le case sono simili e dipinte di bianco, con un piccolo tempio in ogni insediamento e persino un'arena pubblica ed un teatro nella capitale di Civis Nova. Ma comunque ci sono alcune differenze dalla tipica città meridionale Thyatiana. Prima di tutto, gli edifici (anche l'arena) hanno tetti spioventi in legno, tipici dei paesi del nord dove abbondano piogge e neviccate nei mesi più freddi.

La capitale di Civis Nova (pop.: 2000) si trova nella punta più meridionale della baronia, con accesso diretto alla Grande Baya. Il suo porto è uno dei più grandi del Norwold, rivaleggiando con quelli di Alpha e Panteria. Molte navi straniere attraccano a Latela, in particolare quelle provenienti da Thyatis e dall'Isola dell'Alba, che sembrano aver stretto accordi commerciali speciali con il barone. La capitale di Latela è una piccola perla dell'architettura thyatiana, con tutti i suoi edifici dipinti di bianco e tutte le strade (anche i vicoli stretti) lastricate di ciottoli. Un anfiteatro naturale è stato ritagliato nel promontorio roccioso che si affaccia sulla Grande Baia, a circa 3

chilometri ad ovest, nella periferia della città, e dove i drammi si svolgono regolarmente una volta al mese. Insieme con l'anfiteatro, il Tempio di Asterius e la Guildhall sono le altre due caratteristiche interessanti della città. Il primo è un tempio bianco con un anello di colonne esterne che mascherano le pareti interne. All'interno, il tempio è decorato con stucchi dorati e dipinti raffiguranti la gloria e la munificenza di Asterius verso i suoi fedeli. Gli alloggi dei sacerdoti sono fuori dal tempio, in un'enclave più piccola e meno elaborata. Le cerimonie si svolgono ogni giorno e molte persone partecipano con donazioni e servizi, a testimonianza di quanto diffusa sia la fede di Asterius tra i cittadini. The Guildhall è l'unico edificio a due piani in tutto il paese [nemmeno la villa di Lord Longtooth è così alta.] Ed è il luogo in cui i rappresentanti di tutte le gilde del dominio si incontrano per discutere di accordi economici o vendere beni agli ambasciatori stranieri.

La popolazione

In contrasto con la patria thyatiana, che è un crogiolo di razze diverse, Latela è un paese per lo più abitato dai Thyatiani del Kerendan e dalle pure origini thyatiane, mentre i pochi alphetiani che vivono nella regione si concentrano nei villaggi e nelle case costruite all'interno dei boschi [sono cacciatori e taglialegna]. I thyatiani sono ovviamente consapevoli della loro eredità e non perdono occasione per mostrarlo di fronte agli alphetiani. Tuttavia, Latela non ha mai creato problemi a Ericall, e la lealtà del Barone Longtooth verso la Corona di Alpha, anche se molte volte messa alla prova, non ha mai fallito. Latela gode di un governo stabile e un'invidiabile situazione economica, che colloca la baronia ed i suoi abitanti tra i più ricchi del Norwold. Ovviamente questo vale solo per la maggioranza thyatiana, poiché riempiono i ranghi delle corporazioni commerciali. Gli Alphetiani sono in genere piccoli artigiani e taglialegna per la maggior parte, e anche se una buona parte dei guadagni di Latela provengono dall'industria del legname, i taglialegna non partecipano molto alla ricchezza della loro industria.

Il ruolo delle gilde è molto importante in Latela, anche se non tanto quanto in Minrothad, Darokin o addirittura Panteria. Le gilde sono lasciate libere di commerciare tra di loro con qualsiasi accordo ritengano opportuno, purché mantengano stime accurate delle loro entrate. Gli accordi commerciali con le nazioni straniere devono essere fatti con

l'autorizzazione del barone, tuttavia, e sono sempre supervisionati dal Senior Chairman delle Guild United, una posizione attualmente detenuta da Tano Tarantella [che ha fondato il sindacato ed è stato presidente fin dalla sua creazione]. Questa posizione è, secondo alcune voci, ancora più importante di quella del barone, dal momento che il presidente del sindacato ha l'ultima parola su tutti gli accordi commerciali con qualsiasi mercante straniero [e poiché l'economia di Latela dipende dal commercio estero, questa è probabilmente la verità].

La famiglia Tarantella è una famosa dinastia thyatiana che conta tra i suoi membri apparentemente infiniti mercanti, governatori, senatori, maestri di corporazioni e ricchi proprietari terrieri, sia all'interno che all'esterno dell'impero thyatiano. Tuttavia, alcune voci dicono che i Tarantella hanno anche legami con la famigerata organizzazione criminale thyatiana conosciuta come Causa Nostra, che è cresciuta in potere nel Vecchio Mondo (specialmente nell'ultimo decennio) ed ha causato la rovina di molti mercanti e delle gilde dei ladri rivali. [Particolarmente famoso è lo scandalo Flaccus del 1004 DI, in cui un senatore thyatiano fu esposto come uno dei leader della Mano Ombra, una potente organizzazione criminale thyatiana, che subì poi un duro colpo da questo evento]. Queste stesse voci dicono anche che i Tarantella sono dietro al potere di Lord Longtooth e che le entrate di Latela sono state incrementate più dal commercio degli schiavi che dall'industria del legname.

Storia Recente

Lord Longtooth [le cui origini sono avvolte nel mistero, anche se insiste nell'essere l'unico, seppur illegittimo, figlio di un defunto proprietario terriero thyatiano] Venne nel Norwold nel 1001, rispondendo alla chiamata di Ericall per colonizzare le aree selvagge del suo regno. Immediatamente giurò fedeltà a Ericall e costruì il villaggio di Civis Nova, concentrandosi sull'ampliamento delle sue banchine e del suo porto. Una volta che tutto era pronto e le bestie pericolose erano state gestite, le prime ondate di immigrati thyatiani cominciarono ad arrivare sulle coste di Latela ad un ritmo impressionante, ed il piccolo villaggio di Civis Nova divenne presto una vera e propria città in meno di un anno. I coloni venuti a Latela erano fundamentalmente poveri artigiani e mendicanti, che furono convinti da Lord Longtooth che avrebbero potuto avere una nuova e

migliore vita lasciando Thyatis per questa nuova terra. La strategia è riuscita, e in effetti la maggior parte di loro ha cambiato la propria vita in meglio.

Durante la Grande Guerra, Latela continuò a fornire al Regno di Alfa importanti rifornimenti di cibo e armi, ma non mandò mai il suo esercito piuttosto esiguo sul campo di battaglia. Alcuni sostengono che Latela abbia anche aiutato le truppe thyatiane giunte nel Norwold contro gli alphetiani, ma finora nessuno ha trovato prove a sostegno di questa ipotesi. Inoltre, altre voci vogliono che le corporazioni di Latela siano coinvolte nella bancarotta che ha rovinato il dominio occidentale di Westria, e che Lord Longtooth stava per comprare la baronia quando è intervenuta Lady Celia di Panteria e lo ha battuto sul tempo. Ancora una volta, si tratta di voci non confermate, ovviamente, poiché nessuno [nemmeno i molti preposti e burocrati inviati da Re Ericall] ha mai trovato qualcosa di fuori posto nei conti di Latela.

Civis Nova e le sue meraviglie sono assolutamente da vedere, poiché sono una vera novità per l'abitante del Norwold. Se vieni dal Vecchio Mondo, Latela ti offre la tipica atmosfera thyatiana. Inoltre, non hai bisogno di un permesso certificato per fare affari o fare molte altre cose in Latela, come succede nella vicina Panteria, quindi se sei un commerciante o se sei interessato a fare profitti senza preoccuparti troppo delle regole e delle leggi, Latela è la terra che fa per te.

Anche in una città ricca come Civis Nova i vicoli sono pericolosi con tagliagole e coltellate. In particolare, prendono di mira gli stranieri che visitano la città, e le strade strette sembrano essere state costruite solo per soddisfare le loro losche esigenze. Inoltre, dato che le guardie non sono molto affidabili a Latela [sembrano stranamente guardare sempre dall'altra parte quando succede qualcosa], è meglio che conti solo su te stesso per respingere ogni possibile assalto, specialmente di notte.

Longtooth

Un furbo Corsaro Ierendiano in cerca di una nuova casa.

Caotico di 20-Livello Ladro

Ha 33 anni, carnagione abbronzata, non molto alto (1,70 metri) e magro (57 Kg), capelli neri corti, baffi molto sottili e gli occhi verde chiaro. Di solito mostra un'espressione sorridente e furba. Indossa solitamente indumenti di colore nero o rosso scuro, spesso

comprendenti una sottoveste di pelle e un grande cappello piumato.

Il corsaro Ierendiano "Longtooth" è in realtà Longinus Dolichodon, un maestro spia dell'Impero thyatiano. Longino nacque in una famiglia di classe inferiore di Port Lucinius, Thyatis. Sin da quando era un ragazzo, la naturale furtività lo aiutò a sopravvivere nei quartieri malfamati della sua città, gonfiando il magro stipendio che suo padre (un marine della flotta imperiale) aveva portato a casa. Attraverso suo padre, Longino era orgoglioso del potere militare della sua nazione e desiderava ardentemente il giorno in cui avrebbe contribuito a questo. Tuttavia, mai adatto per la vita del soldato, ha intrapreso un'altra strada, diventando parte del mondo criminale sotterraneo di Port Lucinius; è rapidamente salito tra le sue file, ma alla fine ha segretamente venduto tutti i suoi colleghi criminali ad un giudice ambizioso e influente (la cui carriera è decollata grazie alla cattura di quei criminali) in cambio di una raccomandazione per uno dei corpi degli agenti segreti dell'impero. Prima servì come agente della Guardia del Tesoro, poi come membro degli esploratori, il ramo dell'esercito thyatiano specializzato in ricognizione e spionaggio. Dopo una breve ma estremamente proficua carriera negli esploratori, Longino fu scelto come uno degli agenti di Rebus, le spie d'élite dell'impero thyatiano. Nella sua nuova veste, ricevette dai suoi superiori un'importante missione riguardante il Norwold: aveva il compito di costruire una rete di spionaggio thyatiano in quel regno. Longino ha lavorato sodo e a lungo per costruire la sua copertura per la missione, creando l'identità di un corsaro Ierendiano, "Longtooth" - cosiddetto a causa di un grande dente di serpente di mare gigante che porta come portafortuna intorno al collo; ha anche dovuto prendere il mare per un bel po' e formare un vero equipaggio pirata. Poi l'anno scorso, Longinus ha ricevuto notizie da Thyatis per partire per il Norwold e partecipare alla Fiera di Primavera. Arrivò ad Alpha con la sua nave corsara, con un equipaggio variegato - che includeva sia veri pirati che spie thyatiane - con il preteso scopo di stabilire in Norwold una nuova casa per i suoi colleghi pirati e mettere da parte la sua vita in mare.

Per quanto riguarda gli agenti thyatiani, Longtooth è piuttosto malvagio e persino più insidioso (i Thyatiani direbbero "abile") rispetto al tipico Thyatiano; è orgoglioso della fiducia che l'Imperatore Thincol ha posto su di lui per questo compito, e farà

tutto il possibile per eseguirlo con successo, ragionando correttamente che questa è l'occasione della sua vita per la sua carriera in Thyatis. Nonostante la sua personalità infida, Longtooth è assolutamente fedele al suo Imperatore e alla sua patria, e non li tradirà mai; tuttavia, non è né uno sciocco né un fanatico: preferirà fuggire per combattere un altro giorno piuttosto che morire per l'Impero.

Longtooth è l'agente segreto chiave di Thyatis in Norwold. Una spia professionista, il suo compito è quello di sovvertire il dominio di Re Ericall attirando il maggior numero possibile di nobili dal lato thyatiano e ostacolando gli altri, in preparazione del momento in cui l'impero sarà pronto a lanciare un'invasione militare del Norwold. A tal fine, stabilirà un dominio in Norwold e lo userà come base per la sua operazione segreta. Cercherà di fare amicizia con la maggior parte dei signori in momenti diversi, facendo del suo meglio per convincerli a unirsi a Thyatis e ad infiltrarsi nelle corti di tutti i signori fedeli ad Alphatia. Chiunque attiri le ire di Longtooth sarà probabilmente visitato da una squadra di spie durante una notte senza luna; mentre questi agenti cercano principalmente oggetti magici, non escludono la possibilità dell'omicidio, in particolare se l'obiettivo ha molto irritato o insultato a lungo il loro padrone. Mentre l'operazione di Longtooth è piuttosto ampia, fa un ottimo lavoro nel coprire le sue tracce, se un signore dovesse catturare una spia thyatiana nella sua villa, troverà molto difficile collegare la spia a Longtooth.

Longtooth è veloce come un fulmine quando si combatte con la sciabola (o sciabola e pugnale - la sua combinazione preferita) e quando tira con l'arco lungo con precisione da tiratore. È un maestro del travestimento non magico, nella furtività e infiltrazione, e ha a sua disposizione cospicui fondi dall'Impero thyatiano per svolgere il suo compito, così come un certo numero di spie e agenti esperti (tutti ladri, oltre ad alcuni combattenti e utenti magici, di livello 9-16).

Equipaggiamento: armatura di cuoio +3, arco lungo +3, spada normale (sciabola) +4 (denominata "Sharkfang"), anello di protezione +3.

Baronia di Lausthorp

Posizione: Norwold, continente di Brun, estremo sud della Final Range, ad ovest di Sonnenfeld nella regione dello Skaufskogr, a nord est di Landfall.

Area: 1.780 kmq.

Popolazione: 4.550.

Linguaggio: Thyatiano, Alphatiano.

Tipo Governo: Baronia; Fedele al Regno di Alpha.

Industrie: commercio, legname, agricoltura.

Figure Importanti: Barone Geoffrey di Heldann Chierico di Frey. (umano, L 15C), Tano Tarantella (Maestro Gilda, umano, L11).

Lausthorp controlla le pianure a nord-ovest di MoreSkepti. Il Barone Geoffrey di Heldann si concentrava nell'aiutare i poveri e gli ammalati nelle Freehold di Heldann. Man mano che la sua reputazione cresceva, si trovò sempre più spesso minacciato dalle "forze del male". Ora un certo numero di chierici di livello inferiore studiano in Heldann, così Geoffrey ha lasciato la sua casa ancestrale sperando che il flagello del male lo segua. Sacerdote di Frey, fuggiasco dai territori di Heldannici. Ha 40 anni, figura alta e imponente (1,85 metri di altezza), ben costruita (76 Kg), il suo il corpo porta alcuni segni delle battaglie passate; Geoffrey ha gli occhi blu profondi, lunghi capelli castani arruffati (che ora diventano grigi), ed è ben rasato. Di solito indossa la sua armatura ma quando non lo fa preferisce tuniche e giubbotti semplici e comodi.

Geoffrey è nato come Guðfriðr Baldursson in una famiglia Heldanner nella città di Grænthæð - ribattezzata Grunturm dai cavalieri Heldannici. Fedele alla sua famiglia e alle tradizioni del suo popolo, Guðfriðr fu privato del dominio dagli Heldannici e si dedicò a diventare un degno servitore dell'Immortale Frey. Durante la sua gioventù si avventurò nella sua regione natale, ma trovò la maggior parte dei suoi buoni sforzi ostacolati dai cavalieri Heldannici; i suoi sforzi costanti per aiutare gli ammalati e i poveri nel suo paese, tuttavia, gli portarono sia una buona reputazione tra i cittadini di Heldanner sia un potere che i padroni Hattiani cominciarono a temere. Così, quando la sua fama si diffuse, fu costretto a nascondersi. Successivamente, ha lavorato per costruire una rete di seguaci, per lo più giovani sacerdoti, con lo scopo di sobillare la popolazione e rovesciare il potere degli Heldannici. Nonostante il suo lavoro, Guðfriðr scopri con disappunto che la volontà dei cittadini Heldanner comuni di combattere i Cavalieri non era forte come la loro paura di morire. Inoltre, gli Occhi, le spie dei Cavalieri Heldannici, stavano ancora cercando di catturare gli uomini di Guðfriðr, e se una ribellione non fosse esplosa, il rischio per i suoi seguaci nello

svolgere attività clandestine in Heldann sarebbe diventato troppo grande. Così, Guðfriðr decise di lasciare Heldann per il Norwold, nella speranza di distogliere l'attenzione degli Occhi dai suoi seguaci, pensando che le spie Heldanniche non avrebbero osato seguirlo nei territori di Alphatia, permettendogli così di costruire una nuova vita come leader ed eroe nel regno di Ericall. Come segno di svolta con la sua vita precedente, Guðfriðr decise di assumere il nome "Geoffrey", una variante dawner del suo nome, la corte alphatiana avrebbe avuto meno difficoltà a pronunciarlo. Giunto ad Alpha con pochi fondi, ma molta esperienza; aveva con sé una piccola banda di ranger, combattenti e preti di Frey.

Personalità

Geoffrey è un uomo serio, intenso, feroce e fantastico da vedere in combattimento, ma capace di grande tenerezza e gentilezza in tempo di pace. Passa molto tempo meditando tranquillamente da solo, e ascoltando la volontà dell'Immortale Frey. Geoffrey disprezza i Cavalieri Heldannici e ogni potere devoto alla conquista violenta e al dominio oppressivo; è fiducioso nella bontà di Ericall e spera che il suo regno sarà molto diverso da quello che ha sentito dell'impero Alphatiano. Geoffrey rimarrà fedele al popolo di Norwold in primis, supportando il re a meno che Ericall non maltratti i popoli nativi o che si allei con i cavalieri Heldannici della regione, un evento improbabile nel migliore dei casi. Un'ultima nota sul suo nome: lui attualmente usa il nome "Geoffrey di Heldann" per se stesso, e non ama essere chiamato "Geoffrey di Grunturm" o "Guðfriðr of Grunturm".

Geoffrey spera di ottenere un pò di respiro dagli Heldannici in Norwold, per dedicarsi a costruire un posto prospero per una chiesa di Frey nella regione, e per intraprendere avventure e per migliorare il benessere della popolazione locale. Geoffrey vorrebbe anche sposarsi e avere una famiglia, qualcosa che aveva sempre desiderato ma non è mai stato in grado di raggiungere.

Come sacerdote di Frey, Geoffrey è abile nell'uso della spada lunga e del pugnale, e spesso fa uso di quelle armi, brandendo la sua mazza magica soprattutto contro gli avversari più duri tipo i non morti. Geoffrey è in grado di chiamare i poteri divini del suo immortale per curare, nutrire e proteggere altre persone, ed è probabile che li metterà in pratica per beneficiare i soggetti del suo dominio.

Equipaggiamento: Mazza +3/+5 contro non morti,

armatura di piastre +3, scudo +3.

Baronia di Lunaria

Locazione: Norwold, continente di Brun, a sud-est di Alpha, sulle coste orientali del Norwold, a nord di Ironwood.

Area: 3.560 kmq.

Popolazione: 4.000.

Lingue: Heldannico, Alphatiano.

Tipo di governo: baronia indipendente.

Settori: pesca, caccia, agricoltura.

Figure importanti: Baronessa Sandralane di Glantri. (baronessa e patriarca, umana, femminile, C16 di Matera).

Flora e Fauna: due terzi del territorio di Lunaria sono fatti di colline boschive, mentre la restante parte orientale è una pianura che si affaccia sul Nuovo Mare Alphatiano. I boschi sono pieni di molte specie animali, sia di selvaggina che di predatori. La mostruosa fauna selvatica comprende gruppi di umanoidi provenienti dalle colline nord-occidentali, occasionali branchi di ippogrifi o grifoni e gatti selvatici. Inoltre, si dice che la Terra di Luna contenga più della sua quota di licanthropi, e molti terribili lupi vagano per la regione senza paura.

Lunaria è davvero un posto strano nel Norwold, sicuramente ha subito un drastico cambiamento nel passato. Oggi è un posto strano e divertente da visitare una volta ogni tanto, specialmente se ami l'anarchia e il caos nella sua forma più positiva. Le sue usanze sono un pò strane rispetto ai paesi più civili, ma è comunque un paradiso per tutti quelli che cercano un nascondiglio abbastanza sicuro dal mondo esterno.

Lunaria si trova appena a nord di Ironwood. Mostra i tratti comuni di tutta la regione, vale a dire enormi alberi sempreverdi, dalle sequoie agli abeti alle querce, che torreggiano magnificamente verso il cielo sia nelle valli sudorientali che sulle basse colline fino a l'ovest e il nord. I boschi pullulano di vita naturale e animale e branchi di cervi e alci vagano liberamente in questi boschi primordiali, cacciati da entrambi i predatori selvaggi e dagli umani e dagli umanoidi allo stesso modo. Stormi di passerini, picchi e allodole fanno il loro nido nei rami più alti dei tronchi degli alberi. Flussi freschi di acqua frizzante fluiscono

attraverso la foresta e piccoli stagni punteggiano la campagna soprattutto nelle zone occidentali.

Si potrebbe dire che Lunaria è un paradiso naturale per gli animali, e infatti la prima grande industria del paese è la caccia [e anche la pesca lungo le spiagge del Nuovo Mare Alphantiano o negli stagni dell'entroterra.]. Ci sono pochi terreni agricoli, per lo più lungo la costa, ed i leader delle comunità di Lunaria sembrano non avere alcuna intenzione di dare impulso all'agricoltura, anche se il terreno potrebbe dare raccolti fruttuosi.

Gli abitanti di questa baronia vivono principalmente sparpagliati nei boschi, e pochi sono gli insediamenti significativi da contare come villaggi, per lo più si trovano lungo la costa. L'unico posto che potrebbe essere etichettato come "città" è infatti la sua capitale, Lunaria, che può essere trovata nel cuore del dominio. L'insediamento è circondato da una palizzata in legno e tutte le sue case sono fondamentalmente costruzioni in legno che comprendono anche negozi e molte locande e taverne. Ci sono infatti molte taverne in Lunaria, anche situate in luoghi isolati all'interno dei boschi, e ognuno è un paradiso, sicuro dai pericoli dei boschi selvaggi. La casa di Lady Sandralane è il Tempio della Luna, situato nella piazza principale di Lunaria. L'edificio è un miscuglio di diversi stili architettonici del Vecchio Mondo, anche se il progetto originale arrotondato può ancora essere percepito dall'osservatore acuto. L'aspetto del tempio riflette i particolari principi di questa fede, che è stata felicemente abbracciata dalla grande maggioranza degli abitanti di Lunaria.

Il popolo

Il popolo di Lunaria può essere per lo più definito come "pacifici anarchici caotici", o semplicemente come pazzi in alcuni casi. Vivono tutti al giorno, senza prestare troppa attenzione alla routine e alle scadenze quotidiane. La maggior parte delle persone sono cacciatori e taglialegna, anche se l'industria forestale di Lunaria non produce più legno del possibile. La ragione è che Lady Sandralane ha emanato una legge che regola la quantità di legno che può essere tagliato ogni anno, e ciò è stato fatto per evitare la deforestazione e la conseguente perdita di selvaggina nei boschi. Anche se ai Lunariesi non piacciono le leggi, sembrano capire la necessità e finora si sono adeguati alle regole. In effetti, alcune voci raccontano persino che degli intrusi siano stati prontamente catturati e giustiziati dagli abitanti, sia

con la scuoiatura che abbandonandoli ai pericoli del bosco.

Lunaria non ha un vero insieme di leggi, eccetto la summenzionata regola sul taglio della legna, la libertà di fede e la strana legge chiamata Regola Maggiore, che tutti seguono. Fondamentalmente, tutti gli abitanti seguono il buon senso quando interagiscono tra loro, ma se sorgono dei disaccordi, allora le persone sono chiamate a giudicare sulla questione. Le due parti possono convocare fino a cinque persone ciascuna (anche straniera) e devono spiegare loro il problema, dando ad ognuna la loro versione del problema. Poi le persone convocate danno il loro voto ad uno dei due, e la parte che ottiene la maggioranza dei voti vince. Per questo motivo, i processi a Lunaria di solito durano non più di un giorno, e non ci sono giudici formali per far rispettare le leggi.

Tuttavia, esiste una forza di polizia, principalmente per ragioni di protezione del paese da pericoli esterni piuttosto che per la sicurezza interna. I Lunariesi sono anche impiegati come ranger, pattugliando i boschi per catturare eventuali trasgressori che cacciano illegalmente o abbattano alberi senza autorizzazione. Possono uccidere tutti i trasgressori sul posto e possono intervenire in qualsiasi rissa o faida solo se una delle parti coinvolte richiede aiuto. Questo potrebbe sembrare normale al popolo civilizzato, ma il fatto di chiedere aiuto è un segno di debolezza in Lunaria: questo significa che l'individuo non è in grado di prendersi cura di se stesso, e sarà probabilmente il bersaglio di altri assalti (sia verbali che fisici) in futuro.

Qualche parola deve essere anche dedicata alla religione unica di Lunaria, la Chiesa di Matera. Questa fede adora la luna in tutte le sue forme e applicazioni sociali: la luna come patrona della fertilità, dell'amore e del romanticismo, la luna come custode dei segreti, la luna come causa del cambiamento, la follia e la libertà [tre cose considerate molto vicine l'una all'altra dai seguaci di Matera, ognuno rispettato e ricercato.]. La luna come simbolo di furtività e astuzia, la luna come donna di cielo e mare e infine la luna come portatrice di ricchezza e buona salute. Tutti questi aspetti della luna possono essere incarnati da diversi immortali, ma la Chiesa di Matera non rende veramente omaggio a ciascuna divinità diversa. Piuttosto adora Matera, la luna, nel suo insieme, in tutte le sue diverse sfaccettature e forme, perché il tutto non può

essere ridotto alla somma delle sue parti. La grande maggioranza dei Lunariesi rispetta e segue questa fede anarchica, ed è fondamentalmente la religione che li tiene uniti come loro comune punto di aggregazione.

Storia recente

Lady Sandralane è venuta in Norwold da Glantri. Per fondare il proprio dominio. Era stufo delle oppressive regole di Glantri contro i chierici ed i preti, e poiché era cresciuta dai suoi genitori nella fede di Razud nel principato di Blackhill, non poteva più tollerare quella situazione. Quando i suoi genitori morirono per cause naturali, prese la sua decisione e si diresse da questa parte del Norwold, fondando il suo dominio dopo aver giurato fedeltà a Ericall.

All'inizio Lunaria era abitata da molti alphetiani e alcuni Heldanner più selvaggi, e lei cercò di insegnare loro tutti i modi di Razud, emettendo molte leggi per regolare le loro vite ed evitare possibili ostilità. A quel tempo, si diceva che fosse appoggiata nientemeno che dal re Ericall, forse un modo per diffondere ulteriormente la parola di Razud nel Norwold o forse davvero per amore, questo non possiamo saperlo. Il fatto è che con il passare degli anni, gli abitanti di Lunaria sono diventati sempre più irrequieti ed ha continuato ad aggiungere leggi e decreti per prevenire ogni possibile rivolta. Questo culminò nell'esodo che portò molti alphetiani nel regno di Alpha, lasciando la baronia quasi deserta e preda di banditi e tribù di umanoidi provenienti da nord e ovest.

L'anarchia cadde su Lunaria quando i Thyatiani sbarcarono a sud della Baronia e marciarono verso nord per conquistare questo lato del Norwold. I Thyatiani portarono con loro una terribile pestilenza nella regione della Costa e Lady Sandralane cercò di contrastare sia l'invasione che la peste, finendo per ammalarsi, impotente contro le legioni thyatiane. In una notte febbrile, ha ricevuto un presagio dal cielo, e la leggenda narra che i raggi argentati della luna la curarono e la trasportarono in una baia segreta all'interno del bosco. Lì incontrò il capo dei licantropi che vivevano a Lunaria e stabilì un'alleanza con lui, convertendosi alla fede di Matera, alcune voci spiegano la sua guarigione e la sua conversione col fatto che lei era stata infettata da questo lupo mannaro e divenne lei stessa una licantropa. Da quel momento in poi, le legioni thyatiane iniziarono a perdere terreno di fronte al caotico attacco ed alle tattiche dei Lunariesi e dei loro alleati licantropi, e

furono costretti a ritirarsi sia a causa della resistenza che della malattia. D'altra parte i Lunariesi non soffrirono più della malattia, e in seguito ciò fu attribuito ai sacri raggi di luna che li bagnano durante la notte.

Lunaria era un paese diverso, con la maggior parte delle leggi abolite e una grande indipendenza e autorità per tutti i cittadini. Anche la tassazione era diminuita e questo ha spinto molti Heldanner che vivevano nelle terre vicine a venire a Lunaria in cerca di una vita migliore. Dopo aver riguadagnato la libertà e cacciato i thyatiani, Sandralane dichiarò anche l'indipendenza di Lunaria dal regno di Alfa e rifiutò di inviare più tasse sul sale a Ericall [dopo tutto, non l'aveva aiutata quando i Thyatiani avevano invaso il suo paese]. Ora Lunaria è soprannominato il "regno dell'anarchia", ed Ericall non ha intenzione di reclamarlo per ora. Tuttavia, i suoi costumi sembrano attrarre molte persone, sia individui liberi che criminali ricercati, che vengono ancora numerosi in questo piccolo angolo del mondo.

I boschi di Lunaria sono molto ben curati e possiedono ancora molta della magia antica che riempie questi luoghi in tutto il mondo. Alcuni druidi vivono qui ed è sempre un piacere rimanere e scambiare informazioni con questi saggi uomini, che ti insegneranno le vie della regione per prepararti all'inaspettato.

Inoltre, la capitale di Lunaria è un luogo abbastanza strano da visitare, con tutti i suoi diversi stili architettonici e il meraviglioso Tempio della Luna che troneggia nel suo centro. Assicuratevi anche di visitare le 100 locande di Lunaria, poiché una è completamente diversa dall'altra. Sono una delle maggiori attrazioni sia per i turisti che per i Lunariesi, e gli albergatori sono sempre cordiali con i clienti. Inoltre, se si viaggia attraverso i boschi, una locanda è il posto migliore dove stare dopo il tramonto e gli scioperi della pazzia della luna.

Se sei un coraggioso avventuriero e ami rischiare la morte e fare strani incontri, i boschi di Lunaria dopo il tramonto sono il posto che ti piacerebbe visitare. Se invece sei solo una persona normale, che tiene alla sua vita e vuole invecchiare, evita i boschi e resta sulla pista, poiché le bestie solitamente non attaccano quelli che non si avventurano al di fuori dei sentieri conosciuti. Un altro posto da evitare è il confine settentrionale, dove le tribù umanoidi di solito fanno incursioni su cottage isolati e viaggiatori incauti [e non sembrano preoccuparsi se si cammina su un sentiero o no, sfortunatamente].

Sandralane di Glantri è una bellissima sacerdotessa rifugiata da Glantri, chierica di Matera del 16 ° livello. Ha 27 anni, tonalità della pelle molto pallida con riflessi bluastri, altezza media, corpo snello e ben fatto. Sandralane è molto carina, con modi affascinanti, un sorriso seducente e una voce dolce e melodiosa; ha i capelli lunghi e neri, occhi altrettanto scuri e un affascinante accenno di mistero che gioca sempre sulla sua espressione. Indossa abiti eleganti, color pastello ma senza pretese e apparentemente modesti, che riescono a mostrare la sua bellezza in modo naturale e innocente.

Background: Sandralane Jaavernel è nato in un villaggio nel Principato di Blackhill, a Glantri. I suoi genitori erano tra gli ultimi membri sopravvissuti dell'Ordine della fontana d'oro, un'antica setta dedicata ad Ariana (uno pseudonimo dell'Alphatria immortale) sradicata dalla magocrazia nell'AC 861; l'Ordine era gettato su una magica fonte di guarigione che fu maledetta e infestata dai mostri dopo il massacro dei sacerdoti.4 Alcuni devoti di Ariana continuarono a venerare

lei in segreto, nella speranza che un giorno la maledizione possa essere revocata e il culto della loro Immortale ristabilito. Quando Sandralane compì 15 anni, tuttavia, le autorità glantriane scoprirono le attività clericali dei suoi genitori, e le due furono bruciate sul rogo. La ragazza fuggì a Corunglain, dove fu accolta nel piccolo gruppo di esiliati di Glantrian a causa della loro fede negli Immortali. Quando Sandralane ha ricevuto presagi e conforto dal suo patrono Ariana, ha deciso di perseguire l'obiettivo di vendicare i suoi genitori e ristabilire il culto della sua Immortale a Glantri. Ha fondato un piccolo santuario ad Ariana a Corunglain per la sua base operativa, e due volte è tornata a Glantri, cercando di organizzare la resistenza contro i principi magici. La seconda volta Sandralane fu scoperto da un agente del Supremo Giudice e riuscì a malapena a fuggire con la sua vita. La sua organizzazione a Glantri fu schiacciata e diversi sacerdoti furono catturati e giustiziati. Sandralane decise che non avrebbe più rischiato la vita dei suoi seguaci, e decise di abbracciare pienamente gli insegnamenti pacifici e altruisti del suo Immortale; così ha iniziato a studiare la possibilità di fondare a colonia per gli eretici di Glantrian. Norwold sembrava un luogo probabile, quindi Sandralane viaggiato fino ad Alpha per

chiedere un dominio da parte di re Ericall. Lei arriva nella capitale accompagnato da quattro giovani seguaci alphetiani di Ariana di Glantri: i due sacerdotesse Meriona Derethol (legittima 3a compagnia religiosa di Alphatia) e Talia Ashai (Chierico di Alphatia di 4 ° livello), e i due "templari" Nekorin Shasat (Legale 2ndLivello Guerriero) e Tolman Pedrevan (Neutral 5th-Livello Guerriero) - quest'ultimo è irrimediabilmente innamorato di Sandralane, ma sa che la donna non consideralo come qualcosa di più di un buon amico.

Personalità

Sandralane è una donna gentile, e buona; lei ha appreso dai suoi errori passati che spesso è meglio prendersi cura degli altri prima e solo successivamente delle proprie passioni e sentimenti interiori, e che in ogni circostanza è meglio pensare alle conseguenze prima di agire. Odia la tirannia e il male, ma pensa che a lungo andare una buona parola di persuasione e il proprio esempio virtuoso possano aiutare a combatterlo meglio delle spade e delle leggi severe. Sandralane disprezza sinceramente gli infedeli maghi che governano la magocrazia glantriana e vorrebbe aiutare chiunque desideri fuggire dalla sua sfortunata patria; tuttavia, non crede più che una violenta insurrezione possa rovesciare il regime dei maghi, e spera che prosperità e tempo renderanno il suo paese nativo più tollerante. Sandralane, a causa della sua vita da fuorilegge e rifugiata, negli ultimi anni non aveva molto tempo per amare, a parte un paio di brevi affari; ora, se riesce a stabilirsi nel Norwold, potrebbe persino accogliere l'amore e la famiglia, se venissero a modo suo.

Sandralane vuole stabilire un rifugio tranquillo e prospero per chiunque in fuga da persecuzioni per motivi religiosi. Il suo obiettivo si rivolge principalmente a Glantriani rifugiati che adorano Ariana, Razud, Valerias, Ixion, o simili allineati divinità, ma siccome Sandralane è molto tollerante, accoglierà chiunque da qualunque paese, a condizione di adorare un buon Immortale ed è disposto a vivere in pace e vita tollerante tra i suoi sudditi.

Sandralane può prendere parte al combattimento e dimostrare la sua abilità in una mischia, ma non ha affatto piacere in queste attività. Piuttosto, preferisce sconfiggere i suoi nemici con effetti che li paralizzano, li inabilitano o li incantano, senza ferirli direttamente (questo non è vero se sta combattendo

cose senza cervello o bestie, ovviamente). Mentre è abile nell'uso della mazza, la sua arma preferita è il suo bastone magico. Preferibilmente, viaggia senza armatura, a meno che non ci si possa aspettare un combattimento.

Equipaggiamento: Mazza +4/+5 contro non morti, armatura di piastre +2, scudo del Supremo Waterbearer, staffa del serpente.

Baronia di Morkheim

Localizzazione: Norwold, continente di Brun, a nord-ovest di Alpha, parte nord della foresta di Lothbarth.

Area: 3.560 kmq.

Popolazione: 4.000.

Lingue: Heldannico, Alphetiano.

Tipo di governo: baronia indipendente.

Settori: pesca, caccia, agricoltura.

Figure importanti: Barone Alak Dool. (umano, uomo, C 15M).

Alak Dool è un mago glantriano caotico che è ben finanziato dai sostenitori thyatiani. Ambizioso e autorevole di 53 anni, alto (1,82) e magro (67 Kg), pelle chiara, con un aspetto apparentemente autorevole e severo; sfoggia una barba enorme e folta e lunghi baffi che un tempo erano rossi, gli occhi verdi, fuorvianti. Alak preferisce lunghe tuniche e cappotti in marrone, rosso e oro.

Alestar (questo è il suo vero nome) è nato in un clan della bassa nobiltà di Caerdwicca, nell'isola dell'Alba meridionale. In gioventù ha alternato il lavoro a bordo di una nave pirata con lo studio della magia a Ochalea e Aeria. In seguito, iniziò a vendere i suoi servizi come mago mercenario, lavorando per vari signori del crimine di Ne'er-do-well e per nobili e mercanti senza scrupoli. A 30 anni, dopo aver accumulato una grande ricchezza, entrò nel commercio degli schiavi per conto suo, occupandosi principalmente delle rotte marittime occidentali; questo commercio lo portò alla corte del "Rajah Nero" di Jaibul, dove visse molti anni, avendo due figli da una donna Sindhi locale, adottando il nome "Alak" (una corruzione Sindhi di "Alec", forma breve del suo nome), e diventando molto stretto con il Rajah al punto di diventarne apprendista nelle arti arcane. Dopo aver tentato senza successo di conquistare il controllo di Jaibul alla morte del suo protettore, e di conseguenza aver assistito alla morte della sua famiglia per mano del nuovo "Rajah Nero", fuggì a Glantri, dove frequentò la Grande Scuola di

Magia per un po', avendo anche alcuni contatti con la malavita locale e l'aristocrazia. Mai un buon leader, non è stato in grado di raccogliere un sostegno sufficiente per conquistare un dominio a Glantri, quindi è tornato a Thyatis a 44 anni. Qui si è esibito piuttosto bene come ricattatore, guardia del corpo e assassino per alcuni senatori e nobili, arrivando finalmente all'attenzione dello stesso Imperatore Thincol, che lo reclutò come agente segreto speciale della Guardia Imperiale. Come missione fondamentale della sua carriera, Alak ha poi ricevuto il compito di diventare la principale pedina thyatiana nel Norwold. È finanziato sia dal trono che da altri facoltosi patroni thyatiani, che si sono assicurati dei contratti con lui per mettere le mani sulle ricche risorse del Norwold una volta che la regione cadrà sotto il controllo dell'impero. Alak non usa mai il suo nome originale Alestar, e dal momento che ha usato un nome falso a Glantri (Halach Duehl) e durante i suoi ultimi anni a Thyatis (Alexander Dolantius), è riuscito a coprire bene le sue tracce in modo da sviare eventuali ficcanaso. Alla corte di Ericall, finge di essere di origine glantriana; è in effetti seguito da alcuni maghi Glantriani, che sono i suoi apprendisti e scagnozzi, inclusa la sua mano destra, l'Aalbanese Harold Loye (Utente magico del 7° livello caotico).

Alak è guidato prima di tutto dall'ambizione: lealtà, amicizie, legami, promesse, i giuramenti sono solo strumenti per lui, da onorare fino a quando contribuiscono per raggiungere i suoi obiettivi, altrimenti da lasciar cadere e scartare. È anche arrogante, spiacevole, estremamente egoista e crudele, e si delizia nello schiacciare i nemici più deboli, e nel vedere i suoi avversari soffrire l'umiliazione e la sconfitta.

Alak è sostenuto dall'Impero Thyatiano ed è venuto in Norwold per spiare segretamente e riferire ai Thyatiani sullo sviluppo del regno; una volta che Thyatis sarà pronto, l'impero invaderà Norwold: l'Imperatore Thincol si aspetta che Alak tradisca Ericall e parteggi per i Thyatiani, che gli hanno promesso quasi la metà del Norwold e la corona del regno per il suo aiuto. Pertanto, l'obiettivo di Alak è quello di stabilire un forte dominio e di formare un potente esercito per essere pronto a fare la sua mossa contro il re il prima possibile; per quest'ultimo scopo, probabilmente cercherà di ottenere il sostegno, attraverso il denaro, o con qualsiasi mezzo, di tribù e clan umanoidi, o di popolazioni barbariche locali (che tuttavia considera meno corruttibili degli umanoidi dalla promessa di bottino e ricchezza) per

sbarazzarsi di chiunque intralci la sua strada. Alak ama soprattutto gli incantesimi di evocazione, illusione, controllo della mente e attacco di energia; in combattimento, gli piace usare mostri evocati e creature per combattere in mischia, fuorviando e ingannando i suoi nemici con i suoi illusioni e incantesimi, o bersagliandoli con incantesimi di energia mortale. I suoi incantesimi derivano da una varietà di tradizioni: Thyatiana, Alphatiana, Ochaleana, Sindhi e Glantriana. Alak beneficia anche dell'aiuto di diverse spie e agenti che Thyatis ha inviato in Norwold (ladri, combattenti e maghi dal 9° al 16° livello).

Equipaggiamento: Anello di protezione +4, bastone del potere, bacchetta dell'illusione, bacchetta di fulmini.

Baronia di Nyslott

Localizzazione: Norwold, continente di Brun, a sud di Alpha, tra le colline di Skaufskogr.

Area: 1.780 kmq.

Popolazione: 4.000.

Lingue: Heldannico, Alphatiano.

Tipo di governo: baronia indipendente.

Settori: pesca, caccia, agricoltura.

Figure importanti: Barone Shebb Woolsey (uomo N 23 L).

Mostra un'età di 40 anni ma è nato nella città di Kelven nel Karameikos più di 160 anni fa. Capelli marroni, leggera barba ed un sorriso simpatico. Dopo aver visitato Thyatis più di 130 anni fa, partecipò a varie avventure fino a stabilirsi in un piccolo e povero dominio a nord di Landsfall, di tanto in tanto incrementa il tesoro del suo regno con furti nelle terre vicine.

In realtà ha 155 anni, ma mantiene magicamente il suo aspetto a 40, media altezza (1,79 di altezza), carnagione chiara e un corpo flessuoso e agile, nonostante alcuni chili aggiunti dalla infrequente azione (70 Kg). Ha capelli castani che si assottigliano, una barba non troppo folta, baffi e un sorriso furbo ma incoraggiante.

Shebb ha piccoli occhi verdi, coperti da un paio di occhiali (rubati a un mago). Viene spesso si lamenta per un numero incalcolabile di presunte vecchie ferite. Shebb si veste in modo semplice e pratico, con varie tasche, a prescindere dalle circostanze sociali, in cui nasconde i suoi gingilli e gli strumenti più insoliti del suo mestiere.

Shebb è nato a Halavos (oggi Kelvin, Karameikos), una cinquantina circa d'anni prima che Traladara fosse conquistata dall'impero thyatiano. Gli antenati di suo padre erano leader mercenari darokiniani che avevano combattuto dalla parte del Conte nero del Moro (Morphail Gorevitch-Wozslany) nella Guerra dei Vampiri che devastò il nord di Traladara nella prima metà dell'VIII secolo DI. I loro discendenti scelsero di rimanere a Traladara dopo che il popolo del conte fuggì verso le Highlands, si stabilirono nel minuscolo villaggio che era tutto ciò che restava dell'antica potente città di Halavos. A causa della fedeltà dei loro antenati furono disprezzati da tutti e considerati una famiglia disonorata, ma continuarono a vendere i loro servizi come mercenari al più spregiudicato dei signori locali. A Shebb non piaceva seguire il percorso militare che suo padre aveva programmato per lui, ma passò la sua giovinezza ad associarsi con le cattive compagnie, spesso scappando da casa, sprecando il suo tempo in passatempi banali (come il bere, il gioco d'azzardo ed il sesso), e persino si rivolse a fare attività illecite da solo. In effetti, lui ed il suo collega, a turno, si sfidavano a vicenda per rischiare, al fine di ispirare maggiore eccitazione ad ogni nuova sfida, questo li portò rapidamente oltre il confine della legge, e Shebb imparò molte abilità da ladro nella sua adolescenza, come l'uso del coltello, il borseggio, la rapina, nascondersi fra le ombre e così via. Quando i suoi compagni diventarono più violenti, la sua famiglia gli diede un ultimatum, seguire le orme del padre o partire! Decise che il suo tempo con entrambi era finito, e si trasferì nella città di Marilenev (oggi Specularum), dove ha iniziato una carriera promettente come ladro, anche diletandosi nel commercio e nella politica cittadina. La sua natura benevola, tuttavia, spesso lo ha messo in difficoltà con i suoi alleati e mecenati, ed ha dovuto fuggire dalla città dopo aver scoperto un intrigo (in una delle gilde dove aveva lavorato fino a quel momento) che sentiva ingiusto. Shebb, all'età di circa 30 anni, viaggiò verso est fino a Thyatis City, entrando in affari con un importante senatore locale, per il quale svolgeva molti compiti: dal commercio, alla protezione e informazione, alla corruzione e allo spionaggio. La situazione interna turbata di Thyatis e il periodo di disgregazione che stava attraversando l'impero assicuravano che vi fosse abbastanza spazio per attività illecite e intrighi. Ha guadagnato un sacco di soldi in questo periodo ed ha mantenuto uno stile di vita confortevole; i rapporti col suo patrono gli

hanno anche insegnato come andavano le cose tra gli uomini, niente è fatto per niente, tutto e tutti hanno un costo, si tratti di persone, sentimenti, ideali. Anche Shebb e la figlia del senatore si innamorarono e iniziarono una relazione appassionata; tuttavia, quando il senatore ha presentato a sua figlia la scelta tra stare con Shebb e sposare il rampollo di un'altra ricca famiglia senatoriale, la ragazza ha scelto quest'ultimo per garantire un futuro a se stessa ed ai suoi futuri figli. Il cuore di Shebb si spezzò e lasciò Thyatis. Ha vagato per il mondo noto per molti anni, unendosi a volte con avventurieri, guadagnando molti soldi in un posto e fermandosi per molti anni in un altro, per poi ripartire quando aveva speso tutto. Ha alternato brevi e intensi periodi di attività e lunghi tempi di inattività, e con il passare degli anni senza aver dato una direzione alla sua vita, sentì la necessità di usare pozioni di longevità e altri mezzi magici per mantenersi giovane mentre il mondo invecchiò attorno a lui. Negli ultimi venti anni circa lui è più o meno costantemente associato a un gruppo di avventurieri che include il mago Knolimer Knolin, il combattente Unice Ethans, il paladino Ethendril h'Caramore e altri; insieme a loro, ha deciso di andare nel Norwold per partecipare alla Fiera di Primavera e vedere cosa questa nuova avventura aveva da offrire. Shebb è una persona di buona volontà; non ha particolare simpatia per le leggi e le regole, e non si preoccupa di loro purché non rispettarle non causi danni o non metta in pericolo nessuno. Ha una natura accomodante che gli permette di diventare presto amico di quasi tutti, ma possiede poche capacità di comando e non è mai stato in grado di guidare gli altri, favorendo il ruolo di consulente o di braccio destro di chi ha il comando. Shebb è semplice ed un pò cinico, la sua vita passata gli ha dato l'intuizione di capire come il mondo e gli uomini funzionano davvero; inoltre apprezza e rispetta le persone che assumono questo atteggiamento, perché pensa che se la caveranno meglio nelle loro vite. D'altra parte, guarda con commiserazione gli idealisti, che a suo avviso saranno presto delusi quando il mondo mostrerà loro il suo vero volto. Shebb desidera ancora il tempo spensierato che ha avuto in gioventù, e si dedica a quegli stessi interessi come allora, ogni volta che può; il risultato è che accumula ingenti somme di denaro in brevi momenti di attività frenetica e adrenalinica, e poi si siede a spenderli e goderseli per tempi molto più lunghi, questo spiega il suo livello piuttosto basso, rispetto alla sua lunga vita.

Shebb sta ancora cercando di capire quale sarà il suo scopo nella vita, ma dopo più di un secolo e mezzo, è un po' incerto se riuscirà a trovarlo. È un uomo che vive alla giornata, ed il suo arrivo in Norwold è perfettamente in linea con quello: vuole provare le sue capacità nel governare ed usare la sua presa come base per ulteriori avventure e operazioni di ladri; questo è tutto ciò che deve sapere al momento. Nonostante la sua mancanza di talento di guida e qualità organizzative, a lungo termine, se necessario, utilizzerà i suoi fondi personali per avventurieri e ladri per migliorare la vita dei suoi cittadini.

Shebb è interessato alle varie gilde di criminali e ladri che operano nella famigerata città di Landfall. Nella speranza di trovare un contatto con loro e ottenere una fetta degli affari della città, ha trovato un dominio non lontano da Landfall, a nord della città presso le colline di Skaufskogr. La Baronia di Nyslott si estende alla base delle colline attraverso campi fertili disseminati da piccole fattorie. L'attività principale è quella agricola ma rilevante è anche l'allevamento. Gente semplice facilmente raggiungibile dalla personalità del Barone che di suo comunque non eccede nello sfruttamento ed anzi sembra essere sensibili ai bisogni della sua gente. Il suo comportamento irreprensibile è comunque una facciata per le sue attività illegali focalizzate più sulla città di Landfall che sulla sua Baronia.

Shebb è il ladro per eccellenza: la sua lunga vita gli ha permesso di padroneggiare una vasta gamma di abilità, dalla truffa alla furtività, dal borseggio alle trappole della tradizione, dalla contrattazione allo spionaggio, e molti altri. È mortalmente rapido con il pugnale, in mischia e specialmente da lontano, tiene sempre vari pugnali nascosti sulla sua persona; è anche abbastanza bravo in combattimento con la spada, ma non ama combattere in mischia e cerca sempre di risolvere un conflitto con mezzi diversi. Se è costretto a combattere, cerca di ottenere il sopravvento attraverso sotterfugi, agilità e tradimento piuttosto che di forza pura.

Equipaggiamento: stivali della velocità, armatura di cuoio +3, anello di protezione della vita.

Baronia di Obaladosk

Localione: Norwold, continente di Brun, a nord-est di Alpha, sulle coste nord orientali del Grande Baya.

Area: 1.780 kmq.

Popolazione: 4.000.

Lingue: Heldannic, Alphetian.

Tipo di governo: indipendente baronia.

Settori: pesca, caccia, agricoltura.

Figure importanti: Baronessa Lucci Dhay (umana N 16L)

Lucci Dhay truffatrice e ladra in esilio da Karamaikos di cui è originaria, è stata forzata a lasciare la sua patria vari anni fa in quanto accusata di un crimine. Nel norwold ha trovato avventure e l'opportunità di governare un dominio.

Ha 36 anni, bell'aspetto, con la pelle chiara abbronzata, altezza media (1,73 di altezza) e buona forma (peso 63 Kg); Lucci ha gli occhi azzurri ed i capelli castani lussuosi e lisci legati in una coda di cavallo lunga e attraente. Predilige abiti in seta ricchi e costosi in nero e giallo, ed è molto appassionata di gioielli, ma passa a vestiti più pratici quando si avventura o "sul lavoro".

"Lucci" è nata come Lucilia Dhay a Sambah, Sind, figlia di un Sindhi mercante e di una donna thyatiana di Specularum; dopo la morte di suo padre, lei e la madre si sono trasferite nella capitale di Karamaikos per essere vicine alla sua famiglia, artigiani affiliati con la Gilda degli Orafi. Durante la sua giovinezza, Lucci ha imparato la lavorazione dei gioielli, è diventata un abile commerciante ed ha anche approfondito le attività meno oneste che ha praticato come un membro del Regno dei Ladri; anche lei ha incrociato le spade un paio di volte con gli agenti dell'Anello di ferro. Dopo che una delle loro principali operazioni di commercio di schiavi era stata rovinata da Lucci, l'Anello di Ferro ha stretto un accordo segreto con la Società Velata per incastrare Lucci per l'omicidio del consigliere del Duca Stefan Krollan (991 DI, in realtà la stessa Società Velata era dietro l'assassinio). Lucci, non vedendo alcuna speranza di cancellare il suo nome, decise di fuggire, ma prima di lasciare il granducato riuscì a rapinare uno dei padroni dell'Anello di ferro di una grossa somma di denaro. Con gli agenti dell'Anello di ferro dietro di lei e assetati di vendetta, dovette fuggire da un paese all'altro tra il Mondo conosciuto ed i Mari dell'Alba, riuscendo infine a scrollarsi di dosso i suoi inseguitori dopo alcuni anni, guadagnandosi da vivere attraverso il contrabbando, la truffa ed il furto. Un anno fa, ha sentito notizie sul Regno di Norwold e sulla prossima Fiera di Primavera, e si è diretta lì per cercare di stabilire una casa stabile. Dopo tanti anni di silenzio, Lucci, sperando che l'Anello di Ferro avesse ormai abbandonato la sua ricerca, scrisse una lettera alla sua famiglia in Specularum, dando loro un

aggiornamento sulla sua posizione attuale e sul suo status. Sfortunatamente per lei, la lettera è stata accidentalmente intercettata dall'anello di ferro, che potrebbe ancora mandare un agente nel lontano nord a cercare Lucci e vendicare il danno e l'insulto che la ladra ha fatto all'organizzazione più di dieci anni prima. Lucci è accompagnata dal suo migliore amico Nefere (Neutrale Mago di livello 11°), un archeologo e studioso di Thothian del passato della sua terra nata che è venuto in Norwold per informarsi su antiche tracce di Thothian nel nord.

La vita ha insegnato a Lucci a vivere il momento, per essere flessibili e indipendenti. Persona precisa, si sforza sempre di portare a termine il suo lavoro con abilità e precisione, ma odia la violenza inutile e le sue migliori armi sono furtività e sotterfugio. Nei rapporti, Lucci è una donna socievole, gentile ed empatica, ma è anche cauta nei confronti degli altri: in un gruppo lascia parlare gli altri e rimane in silenzio, mantenendo le sue opinioni personali segrete non essendo né un leader né un seguace. Una volta che lei parla, tuttavia, è genuina e quello che dice è solitamente ciò che sente o pensa. Lucci vorrebbe crearsi una famiglia, ma non lo farà finché non si sentirà abbastanza sicura e stabile, e finché non troverà una persona che ama e di cui si fida.

Lucci è stanca e spera sinceramente che Norwold sia il posto giusto, enorme, selvaggio e lontano, per evitare di essere individuata nuovamente dall'anello di ferro. In ogni caso, la regione offre numerosi posti in cui nascondersi e nel frattempo per praticare i suoi mestieri. Lucci vuole essere una sovrana impegnata nei suoi compiti, ma cercherà anche di far aumentare il suo tesoro con contrabbando e furti contro i più arroganti, oppressivi o ricchi nobili. Considera Ericall un brav'uomo e non lo tradirà per guadagno personale a meno che la sua sicurezza personale o quella di coloro che ama non siano in gioco.

Attraverso il commercio ed i beni stranieri, Lucci vuole ottenere supporto da parte delle popolazioni autoctone locali per ottenere aiuto, protezione e un esercito a basso costo. Lei ritiene che le tribù dei cavalieri che vivono nelle steppe a nord della Great Bay sarebbero il bersaglio migliore della sua politica, per questo è stata contenta del dominio affidatole.

La specialità di Lucci risiede nella truffa e nel contrabbando, attività nelle quali lei è una vera esperta. In combattimento, cerca di non uccidere i suoi avversari a meno che non siano troppo pericolose, irragionevoli o mostruose. Una delle sue tattiche preferite è quella di aggredire gli avversari

con la sua rete (volando e sorprendendo con il suo tappeto magico, se possibile) al fine di catturarli come prigionieri o semplicemente tenerli fuori dal combattimento.

Equipaggiamento: 12 frecce +3, tappeto volante (grande abbastanza per trasportare 10 persone), armatura di cuoio +3, arco lungo +1, rete (piccola) +2, spada normale +3, anello di protezione +2.

Baronia di Solvhavne

Localazione: Norwold, continente di Brun, a sud-est di Alpha, sulle coste orientali del Norwold.

Area: 5.341 kmq.

Popolazione: 4.000.

Lingue: Heldannic, Alphatian.

Tipo di governo: indipendente baronia.

Settori: pesca, caccia, agricoltura.

Figure importanti: Barone Max I. (umano C 15G)

Max il primo è un massiccio combattente Darokiniano con ambizioni dinastiche, si aspetta che i suoi discendenti un giorno dominino il continente.

Ha 35 anni, tono della pelle chiaro, molto muscoloso, alto e massiccio (1.82 metri per 100 Kg). Max ha gli occhi azzurri sotto le sopracciglia folte ed i capelli corti e ricci castano scuro con baffi; la sua voce è profonda, ma spiacevole e facilmente ricordata da coloro che lo hanno ascoltato. Quando non combatte, Max preferisce vestiti alla moda e color pastello.

Iulius Massenzio (questo è il suo vero nome) è nato a Julinius, Thyatis, in una famiglia di maestri armaioli che hanno fatto buoni profitti rifornendo gli eserciti imperiali. Iulius apprese e divenne abile nell'arte di suo padre, ma desiderò più azione nella sua vita. Quando era un ragazzo, era temuto per la sua forza tra i suoi coetanei, e quando era cresciuto ha iniziato a vendere i suoi servizi come forza assunta e guardia del corpo ai capi del quartiere, albergatori e commercianti locali. Più tardi, con sua delusione, lasciò l'azienda di famiglia al fratello minore e si arruolò nelle legioni imperiali, servendo lì per dieci anni in varie province, e prese anche parte ai primi stadi della conquista dell'entroterra. Nonostante la sua esperienza, Iulius fu deluso dalla sua mancanza di avanzamento nei ranghi più alti dell'esercito thyatiano, maturando l'idea (in qualche modo giusta) di essere superato da altri meno esperti che conoscevano persone di alto rango, erano figli o amici o nobili, o che erano ben inseriti in politica. Quindi lasciò l'esercito, e passò gli anni successivi

all'avventura da solo e vendendo i suoi servizi come mercenario, guardia del corpo e cacciatore di taglie al miglior offerente. Iulius ha avuto abbastanza successo nei suoi mestieri ed ha accumulato abbastanza ricchezza, ma la sua ambizione lo spinse a desiderare qualcosa di più. Tuttavia, non era abbastanza ricco da corrompere qualcuno e comprare un titolo nobiliare a Thyatis, non apparteneva all'aristocrazia, né era lui abbastanza popolare per vincere un'elezione senatoriale quindi aveva poche speranze di aumentare il suo livello sociale nell'Impero thyatiano. Poi, Iulius sentì notizie sull'estremo nord del Regno del Norwold, e giustamente ragionò che si trattava di una terra giovane e potenzialmente ricca che poteva offrirgli più speranze di soddisfare le sue ambizioni. Quindi, si imbarcò da solo nel suo viaggio verso Alpha; sapendo che il re Ericall non si sarebbe fidato di un ex uomo dell'esercito thyatiano come suo vassallo, Iulius ha deciso di fingersi un combattente darokiniano sotto il nome di "Julian Max" e di evitare di portare con sé servi o scagnozzi che avrebbero potuto tradire la sua vera identità o ricattarlo.

Max è guidato da eccessiva sicurezza e ambizione, non gli è mai piaciuto presentarsi a persone che, a suo avviso, erano molto meno abili e capaci di lui. Una volta amava la sua patria, ma con il passare degli anni ha capito che Thyatis non era migliore delle altre nazioni nell'ingiustizia e nella corruzione; ha quindi deciso di vivere per se stesso, prendendosi cura solo dei propri interessi e non per quello che gli altri chiamano le loro "lealtà". Max è una persona competitiva, maliziosa e un pò crudele, ma la sua arroganza a volte lo fa sognare ad occhi aperti i futuri successi e gli fa perdere la concentrazione sulla situazione attuale.

L'ambizione di Max è radicata su un unico obiettivo: ha stabilito un dominio, ora vuole crearsi una famiglia, e iniziare la propria dinastia - che un giorno, spera, regnerà non solo la regione del Norwold, ma anche l'intero continente di Brun! Questo è il motivo per cui lui si attribuisce "il Primo" al suo nome in circostanze ufficiali o formali, si considera il primo della sua futura dinastia. Con questo obiettivo in mente, Max cercherà di trovare al più presto una compagna adatta (in passato ha avuto vari rapporti, nessuno dei quali ha prodotto figli), per costruire un potente dominio (soprattutto dal punto di vista militare) e per valutare quali opportunità si presenteranno nel prossimo futuro: vuole scegliere il meglio per se stesso, e vede il probabile conflitto tra i maggiori poteri sul Norwold pieno di opportunità per

se stesso. Max si schiererà dalla parte di colui che gli offre l'offerta migliore, indipendentemente dal giuramento di fedeltà al re.

Il suo dominio ha buoni campi fertili, pochi potenti rivali nelle vicinanze. Il suo dominio si trova nelle pianure costiere a nord di Oceansend (non troppo vicino alla città). Situato sulla costa occidentale, non dispone di porti rilevanti, preferendo mantenere il controllo sulla via carovaniera nell'entroterra. Comunque sulla costa sono presenti torri fortificate per il controllo del mare e contro le incursioni corsare. Agricoltura ed allevamento fanno da volano all'artigianato in ascesa ed al commercio in sviluppo. Normalmente, Max è un combattente temibile, quasi inarrestabile in combattimento e implacabile nello schiacciare i suoi avversari. Cioè, fino ad ora. Max lo sa bene che un uomo morto non può generare figli, e quindi non potrebbe vedere l'ascesa di nessuna dinastia; così, in combattimento, sembra un pò codardo e riluttante a correre rischi indebiti. Oltre a questo, Max è abbastanza abile sia nel combattimento a piedi che a cavallo; è anche un esperto di intimidazioni e sopravvivenza nella giungla, anche se è da un pò di tempo che non ha praticato tali abilità. Equipaggiamento: spada normale "Enslaver", balestra pesante +2, armatura a piastre +3, scudo +4.

Baronia di Sonnenfeld

Posizione: Norwold, continente di Brun, a sud di Lighthall, sulla costa orientale.

Area: 7.121 kmq.

Popolazione: 2,300.

Linguaggio: Heldannico.

Tipo di Governo: Baronia Indipendente.

Industrie: cavalli, uccelli da preda, caccia, armaioli (archi).

Figure Importanti: Fergus il Giustificatore (Barone, umano, G15 legale).

Sonnenfeld comprende alcune paludi lungo il confine meridionale con la Palude Tranquilla, ma per il resto è costituita da dolci colline, che sono i pascoli per i cavalli qui curati. Vicino ai confini meridionali e orientali con la palude crescono molte betulle e salici, e molti stormi di uccelli vivono anche nel territorio di Sonnenfeld. I cavalli e gli uccelli rapaci (come falchi e sparvieri) allevati e addestrati qui sono le principali risorse del paese, dal momento che i terreni coltivati a nord producono cibo a malapena sufficiente a sostenere i bisogni della popolazione. I mostri

selvaggi che vivono nella palude (come coccodrilli, serpenti, pesci giganti e piante carnivore) cacciano i cacciatori che si avventurano lì per catturare anatre, galline, folaghe e simili.

Fergus il Giustificatore, valoroso e giusto guerriero e giustiziere Vestlandese

Ha 32 anni, carnagione abbronzata a causa dell'esposizione al sole, grande e muscoloso (1,88 di altezza per 96,6 Kg); Fergus è bello, con i capelli lunghi castano chiaro, baffi ed occhi blu scuro. Gli piace indossare abiti pratici di buona manifattura e semplici gioielli, anche se la maggior parte del tempo lo si vede in giro indossando la sua magica armatura a piastre.

Fergus Yorath è originario di Dunadale; la sua famiglia Dawner appartiene alla nobiltà terriera di Dunadale ed è imparentata con la famiglia locale Alphatiana di Lunn e con il governatore della regione, Tastagarth. Fergus non aveva un'oncia di talento per la magia, non aveva nemmeno un'intelligenza media, e nemmeno era molto pio, quindi nemmeno il sacerdozio gli si addiceva, tutto questo era molto deludente per la sua famiglia, che sperava potesse entrare a far parte dell'élite dell'impero alphatiano. Essendo sbrigativo e forte, Fergus fu allevato per diventare un buon combattente, e per un periodo servì come guardia di palazzo per Tastagarth, adottando persino il cognome Lunn per se stesso, ma col tempo capì che l'impero Alphatiano non era il luogo dove avrebbe potuto diventare ricco o famoso. Quindi partì per il mondo conosciuto, viaggiando per quasi dieci anni e visitando la maggior parte dei paesi civili. Per un periodo si stabilì a Vestland e divenne così appassionato delle Northern Reaches e scelse Vestland come sua nuova patria. In Vestland è diventato un eroe, recuperando un grande tesoro dei Modrigswerg e vincendo diversi tornei. Durante l'ultimo torneo vinto a Norrvik, ha sentito notizie della corsa alla terra iniziata da Re Ericall nel Norwold, e dato che il regno del nord era abbastanza simile alle Northern Reaches in carattere ha deciso di viaggiare verso Alpha e dare un'occhiata, con la prospettiva di stabilirsi finalmente e provare la sfida di gestire un dominio.

Fergus è un personaggio leale e nobile che desidera incarnare l'ideale dell'eroico guerriero, è giusto, fedele alla sua parola, e in Vestland ha la fama di grande senso di giustizia, da qui il suo soprannome "il giustificatore". Una volta che si impegnerà con la fedeltà a Re Ericall, sarà dalla parte del suo signore

anche nella più sporca di circostanze. Tuttavia, a causa della sua mancanza di acutezza, Fergus può essere facilmente ingannato o influenzato da voci, pregiudizi e dalle parole sdolcinate di agenti astuti di stranieri poteri.

Fergus è venuto in Norwold per stabilire il proprio dominio e iniziare una nuova fase della sua vita: fino ad ora è stato un cavaliere errante di grande successo, ma ora è ansioso di mettere alla prova le sue abilità in materia di rulling. Si adopererà per costruire un dominio prospero, mettendo prima il suo onore e quello del suo re, poi il benessere del regno nel suo complesso.

Fergus è un grande fantino nel suo dominio ha una stalla con alcuni preziosi cavalli. E' molto bravo a giostrare a cavallo con armatura completa e lancia, è abile con l'arco lungo (è anche un grande cacciatore) e nonostante la sua grande corporatura è molto veloce con la spada in mischia.

Equipaggiamento: 20 frecce +1, arco lungo +2, spada normale +3, Armatura di piastre +3, scudo +2.

Baronia di Ubla-at-nor

Localizzazione: Norwold, continente di Brun, a sud-est di Leeha, a sud ovest delle Pianure Libere.

Area: 10.681 kmq; senza confini definiti, tuttavia.

Popolazione: passaggio da 1.000 in inverno a 2.500 in altri periodi dell'anno (migrazioni nomadi) più 500 nani.

Lingue: Viaskoda, Heldannico.

Tipo di governo: Baronia; porta fedeltà al regno di Alfa.

Industrie: allevamento di cavalli, caccia, agricoltura.

Figure importanti: Brogahn (barone, umano, maschio, L G15), Barkal il rosso (capo tribù, umano, maschio, F13).

Flora e Fauna: Ubla-at-né si compone di praterie, steppe, colline ondulate e alcuni terreni agricoli coltivati. Assomiglia alle ampie praterie di Ethengar, con molti fiori colorati che punteggiano le pianure e le basse colline in primavera. Piccoli stagni e corsi d'acqua attraversano il paese, e qualche pineta cresce qua e là. La selvaggina è abbondante e i cavalli (sia selvatici che addomesticati) sono numerosi. La flora mostruosa comprende le macchie di erba e cespugli spinosi, mentre i grandi predatori, ippogrifi e manticatori sono i predatori più pericolosi che vagano per Ubla-at. Gli unicorni sono stati segnalati viaggiando regolarmente attraverso la regione.

Brogahn delle steppe capo guerriero etnico di Severe, amico dei nani. Ha 43 anni, tono della pelle ramato, figura imponente, molto alta (1,96) con spalle larghe e corporatura robusta (108 Kg); Brogahn non è particolarmente attraente, con una faccia accigliata, lunghi capelli neri e lisci, un'enorme barba nera e baffi, ma ha due occhi verdi molto profondi a mandorla (inusuale per un Ethengariano). Indossa abiti ricchi e colorati in una varietà mista di mode da Ethengar, Northern Reaches e Ylaruam, mentre in battaglia indossa la sua magica armatura a piastre ed il martello da guerra di fabbricazione nanica.

Boga (questo è il suo nome originale) è nato all'interno di un clan di basso livello della tribù Yugatai, in Ethengar. Addestrato come un guerriero a cavallo, era considerato uno strambo nella sua tribù, perché a causa della sua grande corporatura non divenne mai particolarmente veloce a tirare con l'arco da cavallo, sviluppando invece una grande abilità in mischia. Nonostante le sue azioni in battaglia durante le guerre tribali che infuriavano nelle steppe dal 987 DI e durante le schermaglie con i goblin di Gostai, Boga non riuscì a trovare il giusto riconoscimento all'interno della sua tribù. Così lasciò i Khanati e andò ad avventurarsi attraverso Ylaruam, le Northern Reaches (dove liberò dal suo padrone una ragazza schiava di origine rossa, Caitlin, che sarebbe diventata la prima moglie di Boga qualche tempo dopo), e Rockhome. Ha guadagnato grande fama tra i nani quando ha salvato la vita alla principessa Noris, figlia del re Everast XV. Trovando Rockhome di suo gradimento, Boga ha imparato a combattere con il martello da guerra in stile nanico, ed ha anche sviluppato una grande barba in modo nanico. In Rockhome ha anche stretto amicizia con il nano Gimluk, un ex compagno avventuroso di Moglai Khan, insieme al quale Boga è tornato ad Ethengar, diventando il principale coetaneo etnico e apprendista artigliere del nano. Più tardi, Boga divenne uno dei consiglieri del Golden Khan; A causa del suo stile di combattimento alieno, Boga non fu mai ammesso nel Keshak, ma migliorò alcuni dei più forti guerrieri delle steppe in combattimento corpo a corpo e lotta. Questa, la presenza di un altro outsider (oltre a Gimluk e Akmad ibn Yussef), e la prematura abitudine di Boga di contestare altri khan di fronte a Moglai, gli hanno fatto guadagnare l'ostilità di molte personalità dei khanati. Le cose peggiorarono quando un vendicativo khan uccise la prima moglie di Boga, Caitlin, strangolandola a morte. Alla fine, lo stesso Moglai ritirò il suo favore a lui per soddisfare i suoi

Khan, e Boga fu implicitamente costretto a lasciare le steppe. Al suo congedo, adottò il nome con cui la sua prima moglie lo aveva sempre chiamato nella sua lingua natia, "Brogahn". Decise di dirigersi a nord nei Territori Heldannici e nel Norwold, seguito dal suo amico Grotto 'l'Alto' (Legale 10° Livello Nano, un nano vagabondo del Rockhome che passò alcuni anni in Ethengar con lui), e dal suo clan, la sua seconda moglie, Gwendai (una donna Ethengarian neutrale di 24 anni), i suoi cinque figli (tre della defunta Caitlin e due di Gwendai), ed i suoi due fratelli minori con le rispettive famiglie. Brogahn si recò ad Alpha per rispondere alla richiesta di re Ericall di governare il dominio e giurare fedeltà a lui, attualmente il suo clan si è insediato in un dominio sulla penisola ad ovest di Alpha.

A Brogahn è piaciuta molto la cultura dei nani perché ne condivide così tanti tratti della personalità: è severo, cupo e taciturno, e la sua apparenza minacciosa mette gli altri in soggezione piuttosto che stimolarne rispetto. Brogahn è cosciente e un po' orgoglioso delle sue capacità, ma sa di non essere perfetto ed è pronto sia a prendere consigli da persone fidate che a imparare dai suoi difetti. È anche una persona sincera, che può essere un fedele amico e alleato; sarà fedele a Ericall, a meno che il re non mostri debolezza, mancanza d'onore o perda il rispetto di Brogahn. Per alcuni non-Ethengariani, Brogahn può apparire scortese e arretrato (ad esempio a causa dell'abitudine di tenere più mogli o di prendere prigionieri di guerra come schiavi), ma questo è più dovuto alla sua educazione etnica piuttosto che alla sua vera personalità. Come molti ethengariani, Brogahn è diffidente nei confronti degli utenti di magia e non si fida di tutte le persone di origine glantriana.

Brogahn vuole raggiungere la fama come grande guerriero e leader del proprio khanato; avrebbe preferito ottenerli nel suo paese natio, ma è anche desideroso di perseguire il suo obiettivo nelle terre selvagge del Norwold, cercando di diventare un leader riconosciuto tra i nomadi locali e i popoli insediati della regione. Una volta stabilito come governante, Brogahn si è impegnato a costruire un prospero dominio e servire fedelmente il suo signore al meglio delle sue capacità.

Brogahn ha imparato a padroneggiare l'uso del martello da guerra dai nani e lo maneggia in uno stile insolito per un umano, per non parlare di un Ethengariano. Contrariamente all'usanza Ethengariana, si lancia in battaglia preferibilmente a

piedi, protetto dalla sua pesante armatura e scudo, e solo raramente combatte da cavallo, usando la lancia. Tuttavia, è un cavaliere e un arciere abile. La magica armatura ed il martello da guerra di Brogahn sono entrambi di fabbricazione nanica; la sua armatura è un dono del re Everast XV di Rockhome, mentre ha trovato il martello da guerra in un'antica tomba Modrigswerg a Soderfjord.

Equipaggiamento: 20 frecce +2, Armatura di piastre +4, scudo +2, arco corto +1, martello da guerra +3.

Baronia della Valle dei due laghi

Posizione: Norwold, continente di Brun, sud est di Alpha, nelle Wurmsteeth Range, ad ovest di Lunaria.

Area: 1.780 kmq.

Popolazione: 1.300.

Linguaggio: Heldannico.

Tipo di Governo: Baronia; indipendente ma liberamente alleato del Regno di Alpha.

Industrie: pesca, agricoltura, miniere.

Figure Importanti: Maltus Fharo (Barone, umano, L G13).

Flora e Fauna: La Valle della Baronia dei Due Laghi comprende una piccola valle incastonata tra le Wurmsteeth Range, nella parte centrale del Norwold, a sud della costa della Grande Baya. Due laghi si ergono nel mezzo del dominio, fornendo ai suoi abitanti molti pesci. La mostruosa fauna selvatica proviene da pesci giganteschi e da ippogrifi, roc e manticori che vivono nelle montagne che circondano la valle. Anche leoni di montagna, pantere e gatti selvatici sono frequenti incontri. Si dice che un gruppo di idre viva nella piccola palude vicino al lago occidentale.

Maltus Fharo, combattente Darokinian ricco e indipendente, ha 38 anni, tono della pelle leggermente abbronzato, altezza media e corporatura (1,79 di altezza per 75 Kg di peso); Maltus ha i capelli lisci neri portati al collo, i baffi e occhi marrone chiaro. È in buona forma e di solito sembra più giovane della sua attuale età. Maltus preferisce abiti costosi e aderenti.

Il secondo figlio di un magistrato delle terre di confine a Darokin, Maltus fu addestrato come guerriero nel castello di suo padre. Si unì all'esercito Darokiniano come ufficiale di cavalleria per un breve ma intenso periodo, stazionato in alcune delle postazioni più pericolose della Repubblica: Fort Nell

e Fort Hobart. Poi, ha lavorato come comandante di guardie in caravane che attraversavano le Terre Brulle, il deserto di Alasiyano e la grande Desolazione. In quegli anni si era anche avventurato abbastanza spesso con un gruppo di compagni affiatati, e nel tempo libero Maltus godeva della vita sociale e della vita di corte di Darokin City nel castello della sua famiglia. Ha avuto più di un rapporto con varie donne in quegli anni, ma non ha mai deciso di lasciare la sua vita e fondare una famiglia. Dopo molti anni, aveva accumulato una grande fortuna che gli avrebbe permesso di acquistare una posizione da magistrato a Darokin; tuttavia, a Maltus non piaceva affatto l'atteggiamento meschino del governo di Darokin, preferendo invece stabilirsi in una posizione remota e tranquilla, lontano dai politici litigiosi che ti pugnalanano alle spalle. Perciò, decise di dirigersi verso il Norwold per partecipare alla Fiera di Primavera ad Alpha e conquistare un dominio in quella regione settentrionale. È accompagnato da alcuni dei suoi ex amici Darokiniani, che servono come suoi consiglieri: Guy di Brad (Legale 11° Livello Guerriero, il suo secondo in comando durante l'esperienza nell'esercito), Maryan di Halls (Neutrale Mago di 10° livello), e Jarred Nowell (Chierico del 14° livello, un patriarca della Chiesa di Darokin che non amava tutti i politicanti nella chiesa).

Maltus ha una mente militare, e vuole che le cose siano fatte come lui comanda o secondo piani, è un perfezionista e non tollera conflitti contro la sua autorità da parte di coloro che devono obbedire a chi possiede il suo rango; grazie alla sua abilità di comando, questo di solito non è un problema. Per il suo dominio, è governatore efficiente e premuroso, abbastanza intelligente da pensare a soluzioni innovative per i nuovi problemi che possono sorgere. D'altra parte, la sua sicurezza di sé lo rende anche un personaggio abbastanza indipendente: sarà fedele al re, ma richiede un buon grado di autonomia nella gestione del suo feudo. Maltus non ha mai pensato di metter su una famiglia fino ad ora, ma è probabile che le cose cambino ora che ha sistemato stabilmente il suo dominio.

Durante la sua carriera, Maltus è diventato un esperto dello stile di scherma Darokiniano (spada e main-gauche con armatura leggera), ma in seguito è passato gradualmente a stili di combattimento più adatti per armature pesanti. Ad ogni modo, anche ora Maltus preferisce usare il suo spadone con una sola mano, mentre lascia la sua mano libera quando

combatte a piedi; usa lo scudo (in combinazione con la lancia) quando combatte da cavallo.

Equipaggiamento: bracciale dell'assorbimento, spadone "Benefactress", stivali del camminare sul muro, armatura di piastre +3, scudo +3.

Baronia di Westria

Posizione: Norwold, continente di Brun, sud ovest di Alpha, sulla costa della Grande Baya.

Area: 5.341 kmq.

Popolazione: 2.000.

Linguaggio: Heldannico.

Tipo di Governo: Baronia; indipendente ma liberamente alleato del Regno di Alpha.

Industrie: pesca, agricoltura, miniere.

Figure Importanti: Barone Weston l'Alto. (Barone, umano, L L15).

Capo Westria è una città di circa 1800 abitanti, metà dei quali hin. La città è circondata da una palizzata in legno. La città non è molto sviluppata, il suo porto viene usato principalmente per il commercio.

Weston l'Alto è un vendicatore orgoglioso proveniente da Darokin, ha 36 anni, carnagione leggermente abbronzata, alto e longilineo (1,92 di altezza per 81 Kg); ha occhi nocciola e capelli castano chiaro ondulati di media lunghezza. Ha perso l'occhio sinistro in un combattimento molti anni fa, e ora indossa una benda sull'occhio per coprire la cicatrice deturpante che è rimasta; la sua faccia è segnata anche da molte altre piccole cicatrici che gli conferiscono un aspetto logoro e un pò rugoso. Weston ha l'attitudine di un commerciante, loquace, simpatico e socievole e tende a vestirsi con abiti, cappelli e cappotti dai colori atillati e audacemente colorati. Porta sempre un braccialetto di giada al polso sinistro (un gioiello lasciato a lui dalla madre defunta).

Aldo Weston è nato a Darokin City, figlio di un mercante di House Mauntea che morì quando era ancora un bambino. Aldo e suo fratello Berto sono cresciuti con la famiglia di sua madre, ma i parenti della donna e gli amministratori inaffidabili che lei aveva scelto per gestire l'eredità del marito defunto hanno portato via la maggior parte dei soldi che i due ragazzi avrebbero potuto ereditare. Mentre Berto è riuscito a ottenere un lavoro rispettabile in uno dei negozi dello zio materno, Aldo fu attratto dal desiderio di ristabilire la fortuna di suo padre e cercò di farsi un nome come commerciante. Il suo orgoglio,

la mancanza di capacità amministrative e la scarsa conoscenza delle responsabilità spinse i suoi affari più di una volta oltre i confini legali e nelle aree più oscure di attività. Quando sua madre morì, Aldo si allontanò ulteriormente dai suoi parenti, e problemi con la legge lo costrinsero a trasferirsi prima ad Athenos, poi a Ierendi. Nel regno dell'isola, Aldo divenne noto come "Weston l'Alto" per la sua altezza e la sua magra figura, e questo soprannome gli è rimasto attaccato da allora. Ha perfezionato le sue abilità di agilità e scherma, ma nonostante la sua vicinanza a una delle famiglie aristocratiche che sedevano nel Tribunale del regno, la sua fortuna come commerciante non migliorava affatto; fu coinvolto in alcune attività di pirateria e contrabbando, che lo hanno costretto di nuovo a spostarsi. Negli anni seguenti, è stato sempre in movimento, viaggiando verso la maggior parte delle città del mondo conosciuto e non rimanendo mai nello stesso posto per più di qualche settimana. Di solito riusciva a guadagnare molti soldi durante quei soggiorni, finché le autorità locali non iniziarono a sospettarlo di qualche crimine o a prenderlo in flagrante. Ma Aldo è sempre riuscito a fuggire con la sua vita e abbastanza soldi per ricominciare un'attività altrove. Alla fine, i suoi viaggi lo portarono nel regno vergine del Norwold, dove ha deciso di concorrere per un dominio e, presumibilmente in un periodo più lungo, dedicarsi ad affari legali. Oltre ad una grande somma di denaro, Aldo arrivò ad Alpha, per partecipare alla primavera Fiera, accompagnato da tre personaggi darokiniani: il commerciante Dalia Hogarth (Neutrale di 4° livello ladro, uno dei suoi ultimi dipendenti), dal nipote Elio Weston (Caotico 3° livello ladro, che lasciò la casa del fratello di Aldo, Berto, senza il permesso di quest'ultimo), e dal suo apprendista Charles Isen (Neutrale 5° livello ladro). Weston è di buona volontà e sempre pieno delle migliori intenzioni; lui vorrebbe essere un commerciante di successo, ma sente di non avere tempo (in realtà, intelligenza) per leggi e regolamenti noiose e complicati, quindi il suo atteggiamento frenetico lo pone invariabilmente contro il sistema; questo è il motivo per cui è diventato un ladro migliore di quanto non diventerà mai un mercante. In effetti, a volte Weston infrange le leggi in un modo così grossolano (e inconsapevole, per quanto si è preoccupato di informarsi) che persino le autorità non possono credere ai loro occhi. Questo non significa che Weston non abbia imparato dalle sue avventure passate: conosce le sue difficoltà a mantenere un

profilo legale per lungo tempo, ed ha imparato a cercare i pericoli, i problemi ed a mantenere una via d'uscita rapida da qualsiasi situazione o luogo. Weston è simpatico, anche con una personalità affascinante; è generalmente degno di fiducia (per quanto può essere un ladro), ma è anche piuttosto orgoglioso e tende rapidamente a irritarsi e ad offendersi quando uno mette in discussione le sue motivazioni, azioni, abilità, sentimenti o insulta il suo onore. In passato, Weston ha sedotto più di una donna e ha avuto molti rapporti e relazioni, nessuna delle quali è mai durata a causa del suo stile di vita, essendo sempre in movimento; non sarebbe strano vedere un giorno una delle ex amanti di Weston che bussa alla sua porta in cerca di vendetta o che tiene in braccio un suo figlio.

Weston vuole vedere se è finalmente in grado di stabilire un'impresa mercantile di successo in una nuova regione come Norwold dove nessuno (presumibilmente) conosce la sua fama o le sue passate azioni. Metterà tutti i suoi sforzi per raggiungere questo obiettivo, ma data la sua accertata mancanza di competenze in questo settore, il suo successo sarà probabilmente dipendente da quanto sono affidabili o capaci i consiglieri di cui si circonda. Tuttavia, Weston manterrà gli occhi aperti per qualsiasi segno di pericolo, e sarà sempre pronto a lasciare tutto per trasferirsi altrove se le prospettive cominciano a sembrare troppo brutte per lui.

Weston ha ottimamente padroneggiato molte abilità di ladro, agilità e furtività. Può anche essere abbastanza persuasivo e manipolatore, se solo i suoi piani non fossero così semplici e totalmente privi della sottigliezza di cui avrebbero bisogno per garantire il successo. Fortunatamente per lui, Weston ha anche un misterioso senso del pericolo, che gli ha salvato la vita e la sua libertà in più di un'occasione. In combattimento, preferisce l'uso dello spadino, spesso usandolo per combattere in combinazione a due armi con un main-gauche nella mano sinistra; Weston è anche abbastanza abile nell'uso dell'arco lungo e del pugnale da lancio.

Equipaggiamento: due pugnali +2, spada normale (stocco) +3, armatura di cuoio +3, anello di protezione +1.

Baronia di Yskelb

Posizione: Norwold, continente di Brun, a sud della Contea di Leeha.

Area: 3.560 kmq.

Popolazione: 2.100.

Linguaggio: Heldannico.

Tipo di Governo: Baronia; indipendente ma liberamente alleato del Regno di Alpha.

Industrie: pesca, agricoltura, miniere.

Figure Importanti: Barone Knolimer Knolin (uomo N 15M) e Unice (donna L 15G).

Originario di Darokin, non è più il benvenuto nella sua terra natia, di pelle chiara e capelli neri con occhi blu scuro. Il suo maniero è pieno di oggetti magici non completati in quanto si definisce un mago inventore. Ha ottenuto il suo dominio grazie alle avventure intraprese. Unice è alta e slanciata e maschera la sua vera età grazie ad un uso giudizioso di pozioni di longevità che le fanno mostrare 25-30 anni. Ebbe un incontro precoce con un immortale senza nome il cui tratto distintivo era il suo scioccante calzettone rosa. Unice da allora si è vestita interamente di rosa, includendo la sua armatura e le sue armi e colorando i suoi capelli normalmente chiari. Colleziona ogni cosa rosa ed è molto seria riguardo al colore. Ha una forte avversione verso i ragni che penalizzano i suoi ceck di intelligenza di -3, in presenza di un ragno deve superare il ceck per poter compiere azioni che richiedono freddezza.

Knolimer Knolin

È un inventore e pasticcere di Darokin, ha 40 anni, di carnagione chiara, altezza media (1,79 di altezza); Knolimer era magro e asciutto come un giovane, ma ora l'età ha aggiunto alcuni chili al suo corpo (peso 78,9 Kg). Ha occhi blu e capelli scuri lunghi fino alle spalle, barba e baffi con un alone di grigio sulle tempie e sui peli del viso. Knolimer di solito sfoggia un sorriso sapiente. Preferisce abiti modesti (quasi da mendicante), con le maniche spesso arrotolate sopra i gomiti per tenerli lontani dal suo armeggiare.

Knolimer è nato in una famiglia mercantile di Favaro, Darokin, affiliato con la casa Pennydown. Essendo il terzo figlio della famiglia con scarse possibilità di ereditare le fortune del clan, dedicò la sua brillante ma disordinata intelligenza a studi arcani, diventando presto affascinato dal tipo di fantastici dispositivi che la magia era in grado di alimentare. Knolimer ha studiato la magia in vari modi, le università darokiniane, e per un pò ha anche frequentato la Grande Scuola di Magia a Glantri, ha utilizzato ciò che guadagnava attraverso l'avventura e la vendita della sua abilità magica per proseguire i suoi studi. Non appena fu in grado di raccogliere fondi

sufficienti, creò un laboratorio dove iniziò a sperimentare una serie di nuove invenzioni e idee arcane. La sua famiglia arrivò a considerarlo una persona strana, le cui invenzioni stravaganti e curiose erano a volte utili, ma che era meglio lasciare al di fuori dagli eventi sociali. Alla fine, Knolimer riuscì a convincere House Pennydown a comprare una delle sue invenzioni, ma la cosa non funzionò bene, causando grandi danni ad uno dei beni della casa e soprattutto alla reputazione della famiglia Knolin. Knolimer dovette preparare le sue cose e lasciare la repubblica davanti all'ira della sua famiglia e di House Pennydown. Per molti anni, ha si è dedicato all'avventura, dovendo lasciare sulla carta molte invenzioni interessanti che avrebbe voluto creare e portando con sé un carrello mezzo pieno di bigiotteria magica, parzialmente completata o pronta per essere venduta. Durante quegli anni ha accumulato abbastanza soldi per prendere in considerazione l'idea di creare un nuovo laboratorio da qualche parte. Scelse Norwold, dove re Ericall stava per concedere terre a candidati esperti disposti a governare un dominio, e si diresse lì insieme ad alcuni compagni avventurieri degli anni precedenti, come il paladino errabondo Ethendril h'Caramore, Shebb Woolsey, e Unice Ethans (Legale 15° Livello Guerriero, una spadaccina Dawner di Septentriona con un'ossessione per le cose rosa); quest'ultima in seguito ha avuto un'evoluzione romantica ed hanno deciso di governare il loro dominio insieme.

Knolimer è un personaggio strano, un genio che assomiglia in ogni modo a uno scienziato squilibrato completamente fuori dal mondo reale, un vero vulcano di idee strane, innovative ma insolite che hanno senso solo nella sua mente. La cosa sorprendente è che le sue invenzioni funzionano quasi sempre, il che ha a che fare con la sua grande intelligenza e la sua profonda comprensione della magia, anche se a volte con effetti comici o quasi inutili. Sfortunatamente, produce così tante nuove idee che spesso interrompe il suo lavoro sui suoi precedenti progetti per dedicarsi a quelli più nuovi con il risultato che lascia molte delle sue potenziali creazioni in uno stato incompleto. Quando esce dalla sua furia creativa, Knolimer è un uomo gentile, sensibile ai problemi degli altri, e un buon amico nei momenti di bisogno.

Knolimer vuole un posto dove poter conservare le sue creazioni magiche, un laboratorio, una fucina e una biblioteca per i suoi esperimenti arcani. Adempie a qualsiasi altro dovere con scarso entusiasmo ed è

disinteressato alla politica ed alle questioni giudiziarie. Ossessionato dalle sue invenzioni, e abbastanza disorganizzato, Knolimer è un governatore del dominio meno che adeguato, ma tiene comunque al rispetto dei suoi sudditi e condivide con loro il suo reddito avventuroso.

Knolimer governa la Baronia di Yskelb che si trova a sud della Contea di Leeha lungo il fiume che poi percorre la contea e sfocia nella Grande Baya, una rotta commerciale di grande importanza. Lascia il governo del dominio alla sua consorte Unice che gestisce tutto il lavoro politico e militare. La Baronia si basa sul commercio delle risorse delle popolazioni del nord rivendendole a commercianti di Alpha e non solo.

La specialità di Knolimer risiede nella sua abilità nel produrre oggetti magici apparentemente futili, e nel renderli in qualche modo utili. Alchimia, la trasmutazione e gli incantesimi di energia sono quelli che preferisce e trova più utili per il suo lavoro. Uno dei suoi obiettivi è capire la natura del tempo e come alterarlo. Tra le sue creazioni più famose vi è la macchina di timo, che si rifà ai suoi tempi darokiniani, un oggetto in grado di liberare in un luogo un profumo gradevole che dura per anni. Il suo progetto attuale (ancora per lo più solo nella sua mente) è quello di costruire un oggetto in grado di far crescere il proprio clone a un ritmo accelerato.

Equipaggiamento: Anello di protezione +3, tunica di protezione +2, bacchetta di fulmini.

Baronia di Veived

Localizzazione: Norwold, continente di Brun, ad sud ovest di Leeha.

Superficie: 7.121 kmq.

Popolazione: 1.000.

Lingue: Heldannico.

Tipo di governo: Baronia; fedele al regno di Alpha.

Settori: pesca, agricoltura, artigianato (inbarcazioni).

Figure importanti: Winnifred del lago (baronessa, umana, C18 di Ixion).

Flora e fauna: La baronia si estende su un arco di costa della grande Baya a sud della contea di Leeha. Laghetti di acqua dolce incastonati dalla foresta, sono sorgenti fredde probabilmente alimentate da fiumi sotterranei. Il mare è ricco di pesce contribuisce a rendere florida l'attività della pesca. La mostruosa fauna selvatica è formata da creature anfibie o pesci giganteschi e da alcuni predatori alati che piombano

giù dalle montagne nelle vicinanze.

Winnifred del Lago è un chierico di Ixion Oracolo guidato dallo spirito di Tubak di Ethengar, dopo varie avventure nel Khanato di Ethengar, si è spostata al nord in cerca dell'opportunità di lasciare un segno. Fedele alleata di Ericall sta tentando di espandere la sua influenza e territorio.

Ha 32 anni, molto attraente, bella carnagione, alta e snella (1,60 di altezza per 64 Kg), con lunghi e lussureggianti ed ondulati capelli d'oro e grandi occhi grigi. Winnifred porta acconciatura e abbigliamento che riflettono la sua educazione ethengariana: di solito si liscia i capelli con ferri caldi e li indossa negli stili elaborati, precisi e belli delle donne etniche di rango superiore; i suoi abiti sofisticati sono nello stesso stile, con gioielli ricchi di bianco, rosa e arancione, i colori prevalenti.

Winnifred Gwendadottir è nata nei territori Heldannici, figlia illegittima di un proprietario nativo ed una schiava di Westrouke. La crescita della ragazza è avvenuta durante la crescente resistenza che i nativi Heldanner stavano opponendo all'Ordine Heldannico. Anche la sua infanzia fu molto infelice perché lei e sua madre erano tenuti come domestici nella famiglia di suo padre, era disprezzata dalla famiglia del padre e doveva resistere a tutti i tipi di insulti e abusi. Nell'anno 978 DI, il padre di Winnifred prese parte alla grande Ribellione degli Heldanner contro i cavalieri; l'insurrezione fallì e quando la rappresaglia dell'Ordine arrivò un anno dopo, i cavalieri intrappolarono la famiglia dell'uomo nella sua villa e le dettero fuoco, uccidendo tutti gli occupanti. Winnifred fu lasciata sorprendentemente illesa dal fuoco che inghiottì la sua casa e la sua famiglia. Persone nell'area iniziarono a parlare con timore reverenziale della bambina che era sopravvissuta al fuoco ed i cavalieri iniziarono a cercarla, temendo che potesse dare di nuovo respiro ai disordini. Winnifred, che non aveva nessun intento politico riuscì a nascondersi ed a raggiungere l'età di dieci anni, in seguito ha iniziato a viaggiare da un posto all'altro nella parte meridionale di Heldann, aiutando le famiglie locali con la guarigione, potere che ha capito di possedere, e riceveva cibo e riparo in cambio. Un essere misterioso di luce cominciò ad apparire i suoi sogni e le parlò, rivelandole che era la fonte immortale dei suoi poteri e che l'aveva scelta come una delle sue campionesse su Mystara; Winnifred confida in questa relazione ed inizia a adorare e pregare l'Immortale. Purtroppo, i cavalieri

Heldannici raggiunsero Winnifred sulle rive di un piccolo lago ai confini tra Heldann ed Ethengar; la ragazza, grazie al magico anello per camminare sull'acqua che aveva trovato durante le sue peregrinazioni, corse sopra la superficie al centro del lago per sfuggire ai cavalieri, usando per tutto il tempo i suoi poteri divini per proteggersi dalle frecce dei cavalieri e ostacolando i loro tentativi di avvicinarsi a lei. Mentre la lotta continuava, una pattuglia degli Uighur arrivarono, gli Ethengariani inseguirono i cavalieri allontanandoli e persuaderono Winnifred ad unirsi a loro, anche se erano intimiditi dai poteri della ragazza. Winnifred andò così a vivere con gli Uiguri ed ha imparato lo stile di vita dei nomadi. Dopo le circostanze in cui i nomadi l'avevano trovata, divenne nota come "Winnifred del lago". I sacerdoti tribali le hanno detto che colui che pregava era l'Immortale Tubak il Lawgiver (lo pseudonimo di Ixion con cui è adorato in Ethengar) e sorpresi dai doni innati di Winnifred e nonostante lei fosse una straniera, hanno accettato di addestrarla formalmente come una sacerdotessa. Nel giro di pochi anni Winnifred è stata in grado di diventare una potente e rispettata sacerdotessa di Tubak. Dal momento che lei era comunque considerata una aggiunta strana e aliena alla vita della tribù, lei andò a vivere su un piccolo isolotto nel lago Yakgar, nelle terre degli Uiguri, famoso per la sua acqua calda; lì divenne una sorta di eremita o oracolo per gli Uiguri, godendo della compagnia degli spiriti della natura che vivevano nel lago e dell'occasionale visita degli eroi in ricerca, khan e capi in cerca di consigli, o adepti e sacerdoti che cercavano consigli. Winnifred si è avventurata molto nelle steppe in quegli anni, anche visitando il mondo degli spiriti attraverso il cancello della Montagna in cima al mondo. Quando il conflitto tra Heldann e gli Uiguri scoppiò nell'994 DI, Winnifred preferì evitare di prendere le parti e si spostò da Ethengar per cercare il suo posto altrove nel mondo. Negli anni successivi, viaggiò a Wendar, sull'Altopiano del Denagoth, e poi nella regione del Norwold. Alla fine, ricevette un'illuminazione dal suo patrono, che l'ha spinta a stabilirsi nel Norwold, dove fonda una comunità di adoratori di lui e un dominio potente, e contribuisce a difendere il nascente Regno di Norwold. Accettò volentieri ed entusiasticamente il contenuto di questo presagio e decise di prendere parte alla Fiera di Primavera.

Winnifred è una donna di buon cuore, persona amichevole e simpatica, con un personalità estroversa nonostante la sua solitudine giovani, e una grande

volontà di lavorare in concerto con gli altri. Lei è molto spontanea nei suoi rapporti che taglia immediatamente senza batter ciglio se non la convincono. Winnifred è ottimista riguardo le persone, ed era troppo indulgente con loro, spesso dando a chiunque una seconda possibilità. Quando è silenziosa, sembra lanciare lo sguardo oltre il mondo apparente ed avere una visione più approfondita della comprensione delle cose; è capace di focalizzare l'attenzione su qualsiasi cosa fa. Pur non avendo la possibilità nella sua vita di utilizzare ciò che offrivano le più avanzate civiltà, Winnifred ha imparato a conoscerli, a goderne e ad amare tutte le cose belle e preziose che si può ottenere attraverso la magia, il commercio ed i soldi. Winnifred ha avuto un numero di brevi flert con visitatori occasionali durante il suo tempo come "oracolo" del Lago Yakgar (uno anche con un essere dal Mondo degli spiriti!), ma nessuno di quelli hanno generato una relazione duratura. Non è ancora sicura se il suo ruolo come campione di Tubak le permetterà mai di coltivare una storia d'amore, ma lei sarebbe felice di scoprirlo.

L'obiettivo di Winnifred nel Norwold è quello di soddisfare il volere del suo patrono immortale, costruire un dominio stabile e ordinato governato dalla parola della legge, stabilire in esso un nuovo centro di Adoratori di Tubak (probabilmente attraverso la creazione di una nuova chiesa), e aiutare il giovane re Ericall a sviluppare il suo regno ed governarlo con giustizia. Winnifred è ambiziosa nel perseguire la volontà di Tubak e si adopera per espandere le sue partecipazioni e aumentare la sua influenza nel regno, il tutto rimanendo uno dei più fedeli sostenitori di Ericall. Subito dopo l'istituzione del suo dominio, lei ha beneficiato dell'arrivo di alcuni adepti e sacerdoti che hanno sentito parlare di lei ad Ethengar, e che le hanno offerto i loro servizi.

Winnifred non è un combattente, fa uso soprattutto dei poteri concessi da Tubak per protezione, guarigione e disabilitazione, far perdere i sensi, ostacolare o catturare i suoi avversari. Se sorge il bisogno, usa i suoi incantesimi senza rimpiangere di ferire e le sue armi da mischia, soprattutto se affronta servitori del male o del caos. Suo compagno fidato e consulente è Sechegur Khan, uno spirito legale degli antenati, un Khan Ethengariano del lontano passato che lei ha liberato dagli spiriti maligni che lo hanno avevano imprigionato nel Mondo degli spiriti. Sechegur appare come un potente cavaliere Ethengariano di mezza età, un guerriero; si manifesta solo quando Winnifred chiede il suo consiglio o

quando lui desidera comunicare con lei o difendere lei dal male.

Equipaggiamento: Mazza +4 (nominata "Lawgiver"), armatura di piastre +3, anello del camminare sull'acqua, l'occhio di Tubak.

Baronia di Arcadia

Localizzazione: ad ovest di Oceansend, nelle montagne Icereach, sulla costa del lago Gunaald.

Area: circa 3.560 kmq.

Popolazione: circa 600, inclusi 350 nani e 150 umani, gli altri sono di varie razze, umanoidi e lupin.

Lingue: Alphatian Common (dialetto Alpha), Heldannico, Nano.

Tipo di governo: Baronia di nome, nessun vero governo.

Settori: pesca, estrazione mineraria (oro), artigianato (oreficeria, fabbro).

Figure importanti: il Barone Arcadius (umano, neutrale, maschio, M17), Sandryth (drago d'oro, maschio, giovane adulto), il maestro di cappella Tark Takkras (nano, maschio, F10).

Flora e fauna: Arcadia consiste principalmente di alta montagna, che si affaccia sul lago occidentale Gunaald. Il freddo lago d'acqua dolce è ricco di pesci, che costituiscono tutta la vita animale che si può trovare nella zona. Alcuni alberi sempreverdi crescono nella piccola valle che costeggia il lago, presto sostituiti da piccole boscaglie e rocce nude sulle montagne torreggianti. Alcune chimere e rare viverne fanno tana nelle caverne in alto sulle montagne, mentre i draghi dai Wyrksteeth ad oriente di tanto in tanto fanno razzie.

Arcadio, è un mago e studioso delle terre del Norwold. Nato in un piccolo villaggio Traladar del Granducato di Karameikos, ha lasciato la sua patria in cerca di una maggiore conoscenza. Dopo alcuni anni di avventure intorno al Mondo conosciuto e oltre, ha deciso di stabilirsi in Norwold, dove il re Ericall di Alpha stava dando terre e titoli a degni. Conduce studi nella Torre dell'Arcadia, concentrandosi sui suoi soggetti preferiti, che sono storia, leggende e tradizioni, oltre occasionalmente altri campi, tra cui la magia.

La terra

La Baronia di Arcadia si trova, per la maggior parte della gente, nel mezzo del nulla. È un dominio isolato

sulle alte montagne dell'Icereach, sebbene comprenda anche parte del Lago Gunaald. Probabilmente c'è una mappa dei confini del dominio nella biblioteca del re in Alpha, ma per Arcadio non ha alcuna rilevanza. Il fatto è che domina solo la Torre di Arcadia, che è costruita in cima alla vetta più alta del dominio, e non cerca di far rispettare alcuna legge sul resto della terra che è nominalmente sua; quindi non sa davvero da dove inizia e dove finisce.

La maggior parte della terra è quindi alta montagna. Ciò non significa che sia una terra povera, tuttavia: sebbene non ci sia quasi nessuna vegetazione e praticamente nessun animale, il suolo è ricco di minerali preziosi, per lo più d'oro. Un piccolo clan di nani gestisce proficue miniere d'oro poche miglia a nord della Torre di Arcadia. Le vette più alte sono ricoperte da innevati eterni e venti freddi provenienti da nord soffiano durante la maggior parte dell'anno.

La Torre di Arcadia è costruita in cima alla vetta più alta ed è circondata in ogni momento dalla neve. Il modo migliore per raggiungere la torre è in volo o per magia. Quando il cielo è limpido, la torre può essere vista dal basso, anche dai pescatori al lavoro sul lago. La maggior parte delle volte, tuttavia, le nuvole bloccano la vista, poiché la punta del picco si trova sopra la linea delle nuvole.

Una caratteristica di rilievo è il lago Gunaald, che viene congelato durante buona parte dell'anno, in genere da metà autunno a fine primavera o all'inizio dell'estate. È un lago d'acqua dolce, le cui acque abbondano di deliziosi pesci bianchi chiamati gunaald (il lago prende il nome dal pesce) che raggiungono alti prezzi sui mercati di Leeha, Alpha e anche di Oceansend. Diverse famiglie vivono di ciò che da il lago, pescano da piccole barche in estate e fanno buchi attraverso lo strato ghiacciato durante il resto dell'anno. La maggior parte di quei pescatori vive nella valle riparata, incastrata tra il lago e le alte montagne, perché è abbastanza sicura dal freddo vento del nord grazie alla catena montuosa.

Una particolarità della baronia che sorprende molti altri nobili, in particolare il re Ericall, è il fatto che Arcadio non imponga tasse di alcun tipo sui pochi abitanti di Arcadia, o persino una singola legge. La verità è che i nani si governano, con le loro regole e la loro giustizia, e che non sarebbe saggio intromettersi nei loro affari interni. Per quanto riguarda i pescatori, sono persone semplici che non hanno bisogno di alcuna legge per dire loro come vivere la propria vita. Tuttavia, entrambi temono e

lodano Arcadio perché presumibilmente confidano in lui per tenere a bada qualsiasi attacco di drago su di loro, e quando possono permetterselo donano scorte di pesce o, più raramente, offrono i loro servizi. I nani lo accusano anche di essere un agente dei draghi che vogliono solo rubare il loro oro, ma effettuano comunque scambi con lui.

Il popolo

Arcadia è scarsamente popolata al meglio, a causa del fatto che è un posto così remoto e che non ho mai cercato attivamente di attirare nuovi coloni. In realtà, non è stato mai nemmeno condotto un censimento ed i numeri della popolazione sono solo stime.

La maggior parte della popolazione di Arcadia è composta da nani, un solo clan, il clan Takkras. Questo clan fu fondato circa 187 anni fa, quando il giovane Tark, il figlio più giovane di un clan di Oceansend, scoprì quanto fossero ricche di oro le montagne a ovest del lago Gunaald. Ha portato con sé alcuni dei suoi amici del precedente clan ed è stato eletto capo clan dai suoi seguaci, e da allora ha governato il suo clan. L'attività principale del clan è l'estrazione dell'oro, naturalmente, e tutti i tipi di artigianato legati alla lavorazione dell'oro. I nani spesso comprano gustosi pesci dai pescatori della valle, che pagano con pepite d'oro. I nani sono piuttosto paranoici riguardo ai draghi, che nelle loro menti sono tutti desiderosi di privarli del loro oro. Accusano spesso Arcadio di essere in combutta con i draghi, per non dire che ai loro occhi i maghi non sono molto migliori dei draghi. Comunque, dal momento che non hanno sofferto di alcuna incursione di draghi da quando Arcadio si è stabilito in Arcadia, riconoscono a malincuore che potrebbe in qualche modo proteggerli, e di tanto in tanto scambiano oggetti preziosi meravigliosamente lavorati che il mago utilizza per le sue sperimentazioni magiche, il tutto in cambio di oggetti magici che commerciano da Alpha ad Oceansend o oltre. Il resto della popolazione sono pescatori nativi di discendenza antaliana che vivono della generosità del vicino lago da un numero imprecisato di generazioni. Vendono gunaald che non mangiano i nani di Takkras, o lo affumicano e lo trasportano a valle dove lo vendono agli Hin che ne sono affezionati. Una piccola parte la donano ad Arcadio, sperando che continui a proteggerli dai draghi.

Storia recente

I nani e gli umani nativi vivono nella zona da un pò

di tempo, da molto tempo prima che la stessa Arcadia venisse fondata. I nani si trasferirono su quelle alte montagne 187 anni fa quando scoprirono le vene d'oro, e probabilmente resteranno lì finché ci sarà un'oncia da estrarre. I pescatori hanno vissuto in riva al lago da tempo immemore, in quanto non conservano alcun ricordo. Dal loro linguaggio si ipotizza abbiano vissuto lì in completa autarchia fin dai primi giorni degli antichi Antaliani, prima che l'orda di Loark portasse l'era oscura nella maggior parte della loro gente. Nella loro valle isolata, i pescatori sparpagliati probabilmente non sono stati scoperti e hanno perso il contatto con altre tribù. Secondo gli Hin di Leeha, una volta hanno scoperti i pescatori ed il loro meraviglioso gunaald hanno iniziato a commerciare con loro. Sfortunatamente questi eventi, se mai sono accaduti in quel modo, sono senza data.

La Baronia di Arcadia è piuttosto recente in confronto. Arcadio è stato nominato barone nel 1002 DI, quando fu eretta la Torre di Arcadia che prese tempo a causa della sua posizione poco accessibile. I Nani aiutarono la costruzione per un prezzo alto, ma ne è valsa la pena. Dato che Arcadia è così isolata dal resto del Norwold e dal momento che non ha un esercito, Arcadia non si è preoccupata delle recenti guerre che si sono diffuse in tutto il continente.

L'unica eccezione a questo riguarda il drago. Arcadio è in contatto permanente con il Regno dei Draghi nel Wyrksteeth attraverso Sandryth, un drago d'oro. Questo fa parte di un accordo con il Consiglio dei Draghi relativo alla creazione della baronia, accordo che attesta la volontà di condividere alcune delle conoscenze che i draghi hanno accumulato nel corso dei millenni con Arcadio che di suo spera un giorno che gli venga permesso di visitare la loro città nascosta in cambio del suo aiuto nel frenare gli umani e specialmente i loro signori dall'invadere le terre draconiche o uccidere dragoni non rinnegati. Sandryth ed Arcadio sono due diplomatici tra le due razze.

A tale riguardo, c'è un evento nella storia recente da chiarire, riguardo l'attacco dei draghi agli Uccelli da Guerra Heldannici sopra Oceansend. Il re Ericall chiese di presentare una petizione al Consiglio per un'azione del genere, ma Arcadio non fu sorpreso quando Sandryth rispose che i draghi non si sarebbero fatti coinvolgere negli affari umani e non avrebbero violato il trattato antico, a meno che gli Heldanner non li avessero attaccati per primi. Tuttavia, Ericall non fu soddisfatto di quella

decisione e cercò di trovare alcuni draghi più aperti di vedute, poiché non aveva bisogno di un impegno totale da parte dei draghi, gli bastò solo un piccolo gruppo di questi per tenere sotto controllo gli Uccelli da Guerra. Così contattò un giovane drago rosso attivo che stanco dal conservatorismo del Consiglio decise di agire, sicuro che gli Anziani del Consiglio avrebbero in seguito appoggiato la mossa.

Arcadio

Mago Karamaikano ha 34 anni, pelle chiara, altezza media e corporatura magra, capelli neri portati lunghi e solitamente legati in una coda di cavallo, rasati (ma non regolarmente), con gli occhi marroni. Arcadio è un uomo senza pretese che conserva le sue umili origini. Indossa abiti usati, sia per viaggi che avventure o ricerche di laboratorio, e persino a corte. A volte aggiunge distrattamente il primo mantello o cappuccio che trova, e vecchi stivali robusti. Gli oggetti semidimenticati, molti dei quali magici, o di importanza storica, o semplicemente di interesse passeggero, sono nascosti in numerose tasche, e Arcadio occasionalmente ne pesca uno, e si immerge profondamente nell'esame indipendentemente dal suo entourage, o inizia a discutere l'importanza dell'oggetto, l'uso, il potere ed altro, spesso inconsapevole dello sgomento del suo pubblico.

Olavv Tushdov è nato nella zona rurale di Traladara, dove le prospettive del ragazzo non sarebbe state molto brillanti se non fosse stato per il suo anziano del villaggio che realizzò che l'intelligenza del ragazzo sarebbe servita meglio a scopi teorici piuttosto che a quelli pratici, funzionali alla vita del borgo. Così Olavv fu inviato in città con una lettera di raccomandazione, e alla fine trovò la sua strada per la Gilda dei Maghi. Con una passione per la storia, il mito e la storia antica, alla fine partì per viaggiare per il mondo, prendendo il nome di "Arcadio", un nome thyatiano, che nelle campagne di Traladara pensava suonasse più autoritario e magico rispetto ad Olavv. In quei giorni, ha avuto avventure insieme a Celia, Zoltan, Siegfried e Ney. Anche se raccolse molto, il viaggio comportò più pericoli di quanto non si aspettasse, ed interferì con la sua ricerca. La sua idea era iniziare una nuova fase della sua vita, sistemarsi, allestire una vasta biblioteca e laboratorio, e limitare le sue avventure alle spedizioni di raccolta delle conoscenze. Andò ad Alpha con i suoi amici ma si separano per chiedere individualmente un dominio a Re Ericall.

Arcadio è percepito come un mago distratto con il solo interesse per i suoi studi. Lo è sicuramente, ma può anche essere a conoscenza degli eventi che lo circondano, di solito però sceglie di ignorarli come banali e rivolge la sua mente a argomenti più interessanti. Ma quando richiesto può essere pratico (al limite delle sue capacità), noioso, dedicato e persino implacabile; Questo accade naturalmente nella sua vasta ricerca di conoscenza, ma potrebbe anche essere in aiuto di un amico. Arcadio ha altre stranezze: odia i cani che abbaiano, mordono, sbavando, e sostiene che l'acqua va bene per bere e forse lavare ma non per immergersi o navigare, e spera di non dover mai ricordare dove ha nascosto qualsiasi rotolo di incantesimi per respirare acqua.

Dopo che Arcadius è arrivato ad Alpha, ha abbandonato rapidamente l'affollata corte per la calma campagna per iniziare la sua avvincente missione. Il mago ha gironzolato per boschi e nella natura selvaggia osservando subito la presenza dei draghi, viaggiando attraverso vasti panorami e vulcani violenti e visitando villaggi, evitando le ricche terre fluviali e le strade affollate, così come i sovrani locali rivali che si combattevano senza pietà. Il mago modesto si è mosso tra le montagne e le paludi per mappare i monumenti più meravigliosi degli uomini mortali e mostri magici. Ha scalato le cime innevate e silenziosamente ha trovato siti segreti e sacri nella sua ricerca di un luogo appartato.

Le aree di ricerca attuali di Arcadio sono la storia, le lingue ed i popoli, in particolare del tipo perduto o nascosto. Qualsiasi indizio su Nithia, Hollow World, o Blackmoor sicuramente stimolerà il suo interesse. Arcadio ha assemblato una grande collezione di monete. I suoi interessi principali si trovano in pezzi provenienti da nazioni perdute e dimenticate, come quella moneta ottagonale con geroglifici la cui origine sta cercando di scoprire, e in valute non metalliche più esoteriche o magiche.

Equipaggiamento: moneta della buona fortuna, pugnale +4 del rilevamento dell'allineamento, anello di protezione +3, anello di telecinesi, asta dissolvente, stella del piccolo popolo.

Baronia di Chevas

Localione: Norwold, continente di Brun, nelle montagne Icereach, sulle rive sud-orientali del lago Alinor (Azzurro).

Superficie: 7.121 kmq.

Popolazione: 1000

Lingue: Heldannic, Averoignian.

Tipo di governo: Baronia; indipendente ma liberamente alleato al regno di Alpha.

Settori: pesca, agricoltura, estrazione mineraria.

Figure importanti: Barone Adik de Chevas (uomo, L M19), Gilbert de Fausseflames (Aristocratico, umano, maschio, M12), Roger Dumas (Siniscalco, umano, maschio, M2).

Poeta ed artista si diletta di etica e politica e da poco ha iniziato a studiare per l'immortalità.

Flora e Fauna: Chevas consiste principalmente di pianure coltivate e colline ondulate al confine con le spiagge sabbiose del lago Alinor. Il freddo lago d'acqua dolce è ricco di pesci, che costituiscono tutta la vita animale che si può trovare nella zona. Alcuni alberi sempreverdi crescono sulle colline e ai piedi dell'Icereach, presto sostituiti da piccole macchie boschive e rocce nude sulle montagne torreggianti. Alcune viverne e grifoni fanno la tana nelle caverne in alto sulle montagne, mentre i draghi verso est di tanto in tanto sorvolano la zona.

La Baronia di Chevas è un piccolo ma orgoglioso dominio situato sulla sponda sud-orientale del lago Alinor, il più grande lago della catena Icereach. Non è così importante dal punto di vista economico o militare, ma è una piacevole sosta sulla pericolosa rotta che porta il viaggiatore dal nord di Leeha al dominio più meridionale della Valle dei due laghi.

La Baronia di Chevas è simile all'Arcadia in molti modi. Si trova in una posizione esposta e alquanto nel bel mezzo del nulla. Ad ovest ci sono le Montagne Icereach, ad ovest il Wyrksteeth, ed entrambi sono abitati da draghi e mostri intelligenti che rapiscono tutti i coloni che vengono in questa regione. Inoltre, il clima non è particolarmente confortevole, poiché Chevas si trova nella cosiddetta Valle del Vento. Questa vasta pianura è sempre spazzata dal vento durante la maggior parte dell'anno, perché i venti che soffiano da nord non sono fermati dalle montagne, ma piuttosto convogliati all'interno della valle, che quindi è soggetta molto più del normale a tempeste e tornado. Tuttavia, Chevas non è senza speranza contro questi pericoli.

Fin dal suo arrivo, il barone ha iniziato a proteggere la terra con incantesimi e oggetti magici che sono in grado di fermare il maltempo che mette in pericolo il dominio. Gli animali selvatici ed i mostri sono un'altra cosa, ma ciò è stato risolto in modo simile attraverso l'uso della magia. Oggi, Chevas è il posto

più sicuro che si possa trovare in tutta la Valle del Vento.

Il dominio è diviso in diversi feudi più piccoli che chiamano maisons. Queste maison sono governate da un aristocratico nominato dal barone, che in questo modo si assicura che la terra sia sempre sfruttata nel miglior modo possibile. Infatti, ogni maison conosce bene le caratteristiche del proprio territorio e ciascuno prende le decisioni appropriate per sfruttarlo pienamente.

Il popolo

Anche se non popolato come i domini del nord, Chevas è un piccolo angolo di saggezza e felicità, dove ognuno guadagna ciò che è necessario per sopravvivere senza grandi sforzi. È vero, alcune persone sono più ricche e vivono meglio di altre, ma questo è l'ordine normale del mondo. Dopotutto, se non ci fossero leader che guidassero la popolazione, sicuramente si cadrebbe nell'anarchia ed in disgrazia nel giro di pochi anni. Per questo motivo, ci sono due classi in Chevas, riconosciute e sostenute dalla gente: gli aristocratici e la gente comune. Gli aristocratici sono persone che possiedono e guidano le maison e che danno la terra ai cittadini comuni per coltivare e sfruttare. Il compito dei cittadini comuni è quindi di lavorare sodo per mantenere gli aristocratici, mentre il compito degli aristocratici è quello di proteggere i cittadini comuni e guidarli a sfruttare la terra nel miglior modo possibile. Ogni parte non può vivere senza l'altra, questo è l'ordine delle cose in Chevas.

Gli aristocratici sono colti e saggi letterati che arrivarono dal dominio di Avernoigne (Glantri) quando per la prima volta fu fondata la baronia. Di conseguenza, molti di loro sono maghi che hanno conseguito la laurea alla Grande Scuola di Magia, ma alcuni sono non-incantatori, per testimoniare che Chevas non è così ossessionato dalla magia come lo è Glantri. I popolani sono sia nativi Heldannici della regione, sia servitori e contadini di origine glantriana che si sono trasferiti a nord con i signori quando sono venuti qui.

Un altro gruppo di persone può essere trovato in Chevas in determinati periodi dell'anno. Sono nomadi che vagano costantemente nella Valle del Vento e che si chiamano Viaskoda. Anche se nominalmente sotto il dominio di Lord Brogahn di Ublaal-né, queste persone non hanno alcuna intenzione di stabilirsi, e corrono sempre con i loro cavalli per tutta la pianura, seguendo i cambiamenti stagionali. In estate possono essere trovati a Ublaal, nelle pianure settentrionali,

ma quando arrivano gli ultimi mesi d'autunno e il tempo comincia a peggiorare, prendono le loro mandrie e migrano verso sud, passando per la mia baronia e rimanendo per un poche settimane. Poi, quando passano i temporali, salgono di nuovo in sella e si dirigono a nord, e finiscono in un'altra valle ad ovest.

Storia recente

Il barone Adik è giunto fin qui seguendo gli indizi che ha trovato in un vecchio tomo su un certo pazzo principe alphantiano che aveva vissuto qui alcuni secoli prima. Era affascinato dalla storia del principe Alinor di Alphantia, che apparentemente fondò il primo grande insediamento alphantiano nel Norwold ben prima della rivendicazione dell'imperatrice Eriadna su questa terra. Affascinato dal modo in cui era stato ritratto nel famoso poema "La follia del principe Alinor", e volendo assolutamente trovare prove della sua reale esistenza e della verità sulla sua misteriosa rovina. Tuttavia, con grande sgomento, il barone ha trovato i migliori siti archeologici da rivendicare, quindi si è relegato in questo angolo incontaminato della catena Icereach ed ha iniziato a fare ricerche. Fu solo dopo alcuni mesi che gli venne in mente che doveva dare a Re Ericall prove significative della sua capacità di barone se voleva prolungare la sua permanenza lì. Così ha invitato alcuni amici di Nouvelle Averoine e insieme a loro ha creato la stazione di controllo del tempo, una struttura nascosta che gli consente di controllare il tempo all'interno del dominio [un'impresa, anche se le relative dimensioni ridotte della baronia hanno aiutato molto. Questo è anche uno dei motivi per cui non è interessato a conquistare altre terre].

Una volta raggiunto questo obiettivo, iniziò a reclutare i cittadini comuni e ad istituire il Code des Lois, le leggi di Chevas. Durante la Grande Guerra non ha avuto alcuna minaccia significativa, a parte i soliti assalti dragonici, che però sono stati respinti senza molte perdite [non si capisco davvero perché i draghi, con tutta la loro saggezza, continuano a perseverare nell'attaccare il dominio, anche se sanno in anticipo che non possono vincere]. Il motivo principale per cui la popolazione è così bassa è in effetti dovuto ai predatori mostruosi selvaggi come i draghi. Se la popolazione fosse superiore non sarebbe possibile proteggerla dai mostri che vivono nelle vicinanze, e questo porterebbe alla rottura del Codice del Lois sulla parte degli aristocratici, gettando così la baronia nel caos. Questo, insieme alle limitate

capacità della stazione di controllo meteorologica, sono le ragioni principali che hanno mantenuto Chevas così piccola e sottopopolata per così tanto tempo. Durante l'ultima settimana d'autunno, quando i venti soffiano feroci e i tornado iniziano a spazzare la valle, è uno spettacolo incredibile, vedere enormi trombe d'aria che si avvicinano di qualche metro senza in realtà toccarti. Pochi riuscirebbero mai a trovarsi proprio al centro dell'occhio del maelstrom senza correre rischi!

Non troppo lontano dai confini, i mostri intelligenti hanno ormai ben compreso i limiti dei poteri degli aristocratici Chevasiani, e si tengono lontano alla distanza necessaria per non essere individuati, ma sono pronti a tendere un agguato a coloro che si avventurano troppo lontano nel loro territorio.

Baronia di Taulenilda

Localizzazione: Norwold, continente di Brun, a nord est di Panteria, Costa nord della grande Baya.

Superficie: 7.121 kmq.

Popolazione: 1500

Lingue: Heldannico, Averoiniano.

Tipo di governo: Baronia; indipendente ma liberamente alleato al regno di Alpha.

Settori: pesca, agricoltura, estrazione mineraria.

Figure importanti: Barone Delsel Oaktree. (elfo N 10M),

Baronessa Delsel Oaktree. Lui ed i suoi seguaci sono degli elfi "disadattati", non sono più in grado di sopportare lo stile di vita elfico e prediligono la compagnia e la società umana.

Delsel Oaktree ha 163 anni, bello per gli standard umani (medio per un'elfo) e alto (1,67) ma leggermente sovrappeso per un elfo del bosco (57 Kg); capelli castani lisci portati molto lunghi e occhi nocciola. A Delsel piace indossare abiti ricchi, di solito tuniche lunghe e preziosamente ricamate e soprabiti.

Delsel è nato in un clan di elfi del bosco su Alfeisle, Minrothad. Nonostante sia cresciuto come membro del clan, non ha mai sviluppato un gusto per la vita del bosco, né per le attività di falegnameria della sua isola. Delsel era invece affascinato dall'amore per i viaggi degli elfi acquatici e dal carattere turbolento della società umana. Sfidando i desideri di suo padre, Delsel non entrò nella Gilda Verdier, trovando invece il suo posto tra le fila della Gilda dei Mercenari di

Minrothad, prima nella Guardia Nazionale, poi nei Marines. Lì ha avuto l'opportunità di trascorrere molto tempo sulla cosmopolita Isola dei Mercanti, percorrere le acque del Mare del Terrore, vedere alcuni porti del Mondo Conosciuto e intraprendere una serie di avventure. Incontrò anche alcuni compagni elfi che, come lui, avevano scelto di evitare la vita tradizionale dei clan, e stavano cercando il loro posto nel mondo. Dopo molti anni di servizio, tre anni fa Delsel è andato "in vacanza", come gli elfi del bosco di Minrothad chiamano la loro pausa dal lavoro lunga anni, avventurandosi nel Mare del Terrore, vivendo per un periodo a Tel Akbir e radunando attorno a lui un gruppo di elfi di Minrothad. Durante una delle sue avventure di maggior successo, lui ed i suoi compagni recuperarono un antico tesoro elfico dal fondo del Mare del Terrore risalente all'epoca dei Taymorani, tra queste ricchezze Delsel trovò la sua magica maglia d'oro, una potente antica reliquia elfica. Poi, Delsel decise di mettere a frutto le sue ricchezze e di esplorare le coste oltre il Mondo conosciuto; scelse di provare a stabilire una nuova casa cosmopolita per i suoi compagni nelle terre del nord e selvagge del Norwold, raggiungendo Alpha per presentare una petizione al re Ericall per un dominio. Delsel arriva nella capitale del re insieme a un paio di dozzine di servitori ed ex compagni avventurieri, un gruppo misto di umani ed elfi di una mezza dozzina di paesi del mondo conosciuto.

Delsel è un personaggio cosmopolita, che ama l'interazione sociale, l'avventura spensierata e divertimento; non ha molta simpatia per la vita isolata che vivono molti elfi, e gode molto più della compagnia di altre razze, specialmente degli umani. Nonostante ciò, Delsel si considera ancora "in vacanza" e mantiene ancora pochi contatti con i suoi amici, mecenati e la sua famiglia in Minrothad, non escludendo un possibile ritorno a casa nell'arco di alcuni anni. Delsel ha anche il gusto e la passione per le cose belle e preziose come l'arte, i gioielli, l'abbigliamento e anche le belle ragazze umane.

Delsel desidera sinceramente provare a costruire una casa per se stesso e per i suoi seguaci nel Norwold, e si impegnerà a portare a termine questo obiettivo nel modo migliore che può. Tuttavia, a meno che la vita di governante non prenda una presa definitiva su di lui, sentirà il bisogno di terminare la sua "vacanza" dopo alcuni anni, probabilmente tornando a Minrothad se si presenterà una buona opportunità di impiego nella Corporazione Mercenaria o nei più alti

gradi del governo. A tal fine, Delsel proverà a rendere note in patria le sue azioni nel Norwold, per creare un'opportunità di scambio per i suoi connazionali attraverso la sua presenza nel nord. Alla fine, se dovesse tornare a casa, probabilmente lascerà il suo dominio ad uno dei suoi seguaci più fidati.

Delsel ha voluto un dominio su un'area costiera, in una regione che è facilmente raggiungibile dalle navi commerciali delle Gilde di Minrothad, in un'area centrale, in cui si trovano molti altri domini umani. Delsel non ha alcun interesse o attaccamento per le Case dei Boschi del Norwold, e non ha cercato il suo dominio su una delle case.

Delsel è estremamente veloce nel combattimento corpo a corpo e quando spara con il suo arco lungo; non gli piace entrare in mischia se non necessario, quindi preferisce affidarsi alla sua abilità da tiratore e agli incantesimi in combattimento. Delsel è particolarmente affezionato alle ragazze umane, che trova più calde e accoglienti delle loro controparti elfiche; se capita di incontrare una ragazza o una signora umana di bell'aspetto, Delsel tenderà quindi probabilmente di sedurla.

Equipaggiamento: dieci frecce +3, armatura di maglia di ferro dorata, arco lungo +2, sciabola del wereslayer.

Baronia di Ironwood

Localizzazione: a sud-est di Alpha, di fronte al nuovo Mare Alphantiano.

Superficie: 42.725 kmq.

Popolazione: 10.000, circa il 74% di elfi, il 20% di esseri umani e il 5% di altri demi-umani (solo a Laran), l'1% di creature forestali intelligenti.

Lingua: elfico (Callarii, Shiye, Alfheim, dialetto Vyalia), comune Thyatiano, comune alphantiano (dialetto Alpha), lingua fata.

Tipo di governo: baronia feudale, sebbene il barone sia fortemente influenzato dai vari clan.

Settori: caccia, artigianato (lavorazione del legno, lavorazione della pelle, oreficeria).

Figure importanti: Barone Elariathas Blackblade (elfo, maschio, F10 / M15), Thyandros (Blackblade Capo Clan, elfo, maschio, F9 / M9), Taragin Oakbranch (Lightseeker Capo Clan, elfo, maschio, F10 / M10), Renshiye (Shalidye Capo Clan, elfo, maschio, R10 / T8), Sythandria (Mythuinn Capo Clan, elfo, femmina, M7 / P7) e Vecchio Saggio Shelingar (elfo, maschio, F4 / M3).

Flora e fauna: La terra è costituita principalmente da una grande foresta sempreverde antica e comprende anche una stretta area di pianura vicino alla costa del Nuovo Mare Alphatian. Gli elfi non coltivano la terra estensivamente, ma si affidano ai frutti e ai prodotti della foresta e alle creature che vivono al suo interno; piccoli orti si trovano vicino alla costa. Gli animali comunemente incontrati a Ironwood sono orsi, cervi, alci, alci, cinghiali e lupi. La terra è un paradiso per le razze silvane ed è stata totalmente epurata dalle tribù umanoidi che un tempo vivevano qui (anche se continuano a vivere sulle vicine montagne e colline del nord). Un clan di treant e centauri vive qui in una zona protetta speciale della foresta, così come alcuni unicorni, creature fatate, hsiao e metamorfosis.

Creature come basilischi, gorgoni, chimere, decapus e mostri vegetali sono stati avvistati in tutto il dominio.

La terra

La Baronia di Ironwood si trova a circa 440 Km a sud-est di Alfa, incastonata sotto la punta più settentrionale del Final Range. Il dominio in sé è molto piccolo e non molto conosciuto, in realtà la zona sotto il controllo del barone è molto più vasta e va dalla fine del Final Range fino alla costa, sembra sia un paradiso per gli elfi che vivono nel Norwold. Solo circa un sesto dell'intera area non è coperto da foreste: in questa zona si trova una città che ricorda da vicino le città umane. Questa è la città di Laran, dove il barone sta costruendo un grande porto che spera possa contribuire ad aumentare il commercio con altri paesi. Tuttavia, questa non è la capitale della baronia. La capitale, situata nel profondo della foresta, è Persimmon - una città costruita in uno stile elfico più tipico.

Laran è l'unico luogo dell'intera baronia in cui i non elfi sono liberi di vagare e vivere. Mi ricorda molto la vecchia città di Alfheim. Gli edifici sono stati costruiti da e per gli umani. Inoltre, il barone ha fornito alla città un complicato sistema di acqua corrente di design gnomico che rende tutti felici e soprattutto puliti. Sì, la pulizia è la prima parola che viene in mente nel descrivere la città di Laran e la Baronia di Ironwood nel suo complesso.

La foresta che ricopre la terra quasi completamente è costituita da enormi alberi sempreverdi, dalle sequoie agli abeti, che torreggiano magnificamente verso il

cielo come antichi colossi. I boschi pullulano di vita naturale e animale e gli elfi si prendono molta cura nel proteggere il rifugio naturale che il loro barone sta cercando di creare qui. Branchi di cervi e alci vagano liberamente nella Foresta di Cachi, e stormi di passerii, picchi e allodole fanno il loro nido nei rami più alti dei tronchi degli alberi. È inoltre possibile trovare freschi flussi di acqua frizzante che scorre attraverso la foresta. Raccoglitori elfi e cacciatori si muovono così silenziosamente che è difficile distinguerli dai suoni comuni dei boschi. Tuttavia, per assistere ad uno spettacolo così meraviglioso devi avere orecchie a punta, una figura snella e parlare la lingua elfica.

"È vietato a qualsiasi non-elfo avventurarsi nella foresta": questo è il testo esatto della legge più importante emessa dal barone più di otto anni fa. Questa decisione è stata presa per prevenire la distruzione o il rovesciamento dell'ecosistema che gli elfi di Ironwood stanno lentamente e pazientemente cercando di costruire e proteggere, e tutti gli elfi che vivono qui sostengono e lo rafforzano.

Gli elfi qui non pagano alcuna tassa al loro signore, o meglio, non pagano le tasse come fanno gli umani. Infatti, ogni anno danno al loro signore i "doni della foresta". Il Barone riceve quindi una parte dei prodotti che gli elfi raccolgono e cacciano nei boschi, oltre ad alcuni dei sottoprodotti della caccia, dei manufatti e di alcune risorse minerarie che alcuni elfi estraggono dal suolo o dai fiumi. Oltre a questi, gli elfi non sono obbligati a pagare nient'altro al loro clan, anche se devono essere sempre pronti a lavorare per la comunità, qualora fosse necessario. Per quanto riguarda le persone che vivono a Laran, una volta all'anno viene prelevata una tassa pari al 10% del loro reddito annuale e tutti i prodotti importati o esportati sono esenti da dazi (un vero paradiso economico). Laran è anche l'unico posto dove le monete sono coniate e hanno un valore all'interno della Baronia: in tutte le altre parti il baratto è la regola (anche se gli elfi sono noti per barattare non solo i prodotti dei boschi ma anche oggetti e gioielli finemente lavorati).

Il popolo

La maggior parte della popolazione di Ironwood sono elfi, con pochi umani e altri semi-umani che vivono nella città di Laran. Gli elfi di Ironwood tuttavia non appartengono a un singolo ceppo o clan. Un terzo sono gli elfi Callarii di Karameikos che sono venuti qui con il barone quando ha fondato il dominio circa

dieci anni fa. Il resto sono gli Shiyes del clan Shalidy, chiamati anche gli elfi Norwold, che già vivevano qui quando Lord Blackblade è arrivato. Le due razze elfiche si sono integrate con successo l'una con l'altra. In seguito si unirono anche piccoli gruppi di Alfheim e di Vyalia di Thyatis.

Gli elfi sono come qualsiasi altro membro della loro razza trovato nel Vecchio Mondo, anche se l'afflusso della cultura Shiye li ha resi un pò più sospettosi e arroganti dei comuni elfi alti. Si considerano il nuovo esempio della vera razza elfica, essendo il risultato di una società elfica multiculturale che ha preso le migliori caratteristiche dei suoi membri. Questi elfi quindi si considerano i guardiani della Vecchia Via, uno stile di vita e di pensiero che credono sia stato perso dai moderni elfi. Lord Blackblade sta cercando di ricreare la terra elfica dei miti, Evergrun, in cui tutti gli elfi vivevano in pace gli uni con gli altri e con i loro fratelli della foresta, gli animali e gli spiriti del bosco. E poi c'è anche il grande progetto.

Lord Blackblade sta cercando di unificare tutti gli elfi del Norwold sotto la stessa bandiera, al fine di creare il primo Impero Elfico del mondo. Un progetto impossibile, considerando come gli elfi del nord amano la segretezza e l'indipendenza gli uni dagli altri, ma chi lo sa. Dal momento che Lord Blackblade ha una vita da elfo per realizzarlo, forse il suo sogno si avvererà in un lontano futuro. Fino ad allora, è contento di stabilire relazioni amichevoli con le altre comunità elfiche che vivono in Norwold.

Negli ultimi tre anni Lord Blackblade ha creato una nuova religione elfica chiamata Fede degli Antenati, in cui ha incluso tutti gli immortali adorati dal suo popolo senza scegliere alcun particolare Immortale come capo del pantheon. La credenza comune che unifica tutti i credenti è che queste divinità hanno tutti lavorato per proteggere la razza elfa e che tutti hanno dato agli elfi i doni della foresta. Per questa ragione devono essere tutti riveriti nella stessa misura in cui sono tutti immortali degli Elfi. Con questa religione sta cercando di impedire le dispute religiose che potrebbero sorgere tra i vari sacerdoti e dà agli elfi la possibilità di venerare il proprio protettore senza irritare seguaci di altri immortali. Il pantheon della Fede degli Antenati finora comprende Ilsundal, Mealiden, Ordana, Eiryndul e Calitha Starbrow. Tuttavia, dal momento che ha iniziato questo progetto solo negli ultimi anni, non è ancora stato ampiamente accettato. Ci sono pochi seguaci, ma sono solo una piccola parte della popolazione. Gli elfi hanno

bisogno di molto tempo per cambiare i loro modi.

Storia recente

Ironwood è stato fondato solo da pochi anni tuttavia è già straordinariamente stabile per una terra di frontiera e gode di relazioni amichevoli con gli stati confinanti. Lord Elariatha Blackblade è il dominatore di questa terra, ma come la maggior parte delle nazioni elfiche deve anche rispondere delle sue decisioni al Capo dei vari clan. Lord Blackblade ha ricevuto il suo titolo quando ha giurato fedeltà a Ericall di Alpha. Il Barone poi persuase molti dei suoi vecchi membri del clan a unirsi a lui in Norwold e creò il clan Blackblade con le benedizioni dei leader Callarii di Karamaikos. Negli anni seguenti è rimasto fedele a Ericall e Norwold, ma raramente è stato coinvolto nei giochi di potere che sono scoppiati tra gli altri baroni. Piuttosto era contento del suo piccolo dominio isolato e lavorava costantemente per renderlo un paradiso per la sua razza.

Durante tutti i suoi anni da barone ha lavorato per integrare le culture Shiye e Callarii insieme, ma fu solo alla fine dell'anno 1006 DI che gli Shiye che vivevano nel suo territorio finalmente giurarono aperta fedeltà a lui e riconobbero di essere parte della sua clan. Con il loro aiuto ha iniziato a contattare tutte le altre comunità Shiye del Norwold e stabilire relazioni amichevoli con i druidi del Norwold. Spera un giorno di ottenere il loro sostegno e unificarli, creando un grande impero elfico. La fondazione della Fede degli Antenati è l'ultimo passo nel suo percorso verso l'unificazione.

Ha creato un territorio protetto dove poter vivere in pace chiamato Riserva. La Riserva è ora uno dei luoghi più protetti e inaccessibili del Norwold, che si dice contenga molti più abitanti di quanti non si possa presumere. Sospetto che Lord Blackblade non sia realmente "in controllo" di questa parte della foresta; la gente dei fey probabilmente lo considera un amico ma non risponderanno mai ai suoi comandi. Hanno le loro regole e governanti, come tutti sanno dalle vecchie legende.

Non tutte le altre comunità elfiche del Norwold hanno stabilito contatti con Ironwood (Shiye è davvero orgogliosa della loro indipendenza) e, secondo alcune voci, le foreste del nord possono presentare un ostacolo ai sogni di gloria di Lord Blackblade. In effetti, c'è un Custode umano di nome Zoltan in quella regione che ha una notevole influenza su quegli elfi ma che finora ha respinto le

proposte di Lord Blackblade, ovviamente irritando l'elfo. C'è anche un problema religioso tra i due, e da quello che si dice sembra che non sarà risolto così presto.

Persimmon e l'Albero della Magia.

Persimmon è la roccaforte del clan Blackblade, una potente fortezza costruita in cima agli alberi giganti della Foresta di Cachi. Lord Blackblade copiò le roccaforti del clan Alfheim quando lo costruì, con passerelle strette e ponti a corda che oscillavano a un'altitudine di oltre 80 metri, profondamente nascosti dai rami di albero più bassi sempre coperti di fitta chioma. Nella maggior parte dei casi, gli stessi alloggi sono stati ricavati dagli stessi alberi. Alcune altre strutture sono state costruite dagli elfi in cima ai rami degli alberi (punti di osservazione, porte fortificate e laboratori sono i più comuni). In realtà questa non è solo la capitale della nazione, ma anche il centro di tutti gli studi magici sponsorizzati dal barone e vanta due delle caratteristiche principali di questa terra.

Il primo, che si alza orgogliosamente al centro della fortezza, è il leggendario Albero della Vita del clan, una figlia dell'albero del clan Callarii, ben curato e costantemente sorvegliato dal suo Custode e dai suoi assistenti.

La seconda caratteristica impressionante di Persimmon è il deposito di tutti i magici segreti della baronia: l'Albero della Magia, un'antica sequoia non molto alta (circa 70-80 metri di altezza) ma incredibilmente ampia (diametro di 60 metri). Molti elfi affermano che Lord Blackblade usava la magia per migliorare il diametro naturale dell'albero. Gli elfi dicono che l'Albero della Magia è diviso in dieci diversi livelli, nove per ogni livello di potenza degli incantesimi ricercati, e un altro sotterraneo per la ricerca e sperimentazione in tutti i tipi di magia elementale e legata alla natura. Ci sono guardie che ispezionano magicamente ogni nuovo visitatore dell'albero per impedire ai ladri di rubare preziose informazioni.

Alcuni elfi hanno detto che molti potenti maghi umani visitano l'Albero di tanto in tanto, tutti fidati e invitati da Lord Blackblade. Persino i visitatori di altri piani di esistenza entrano talvolta nei laboratori, attratti dall'energia magica rilasciata al loro interno. Si dice anche che una volta all'anno l'Albero della Magia non viene visitato da nessun altro che dagli spiriti degli Immortali Elfici, che vagano su di esso e parlano con gli Elfi-Maghi Superiori dei segreti

dell'universo e la tradizione perduta della razza elfica.

Se si è abbastanza fortunato o potente, si potrebbe anche avere il permesso di entrare nella Riserva, quell'appartata distesa di foresta dove le fate e le razze silvane abitano indisturbate. Solo i druidi e i membri del clan della baronia sono autorizzati ad entrare grazie a un patto tra questi esseri e Lord Blackblade. Sembra che se non si è invitato dagli abitanti, non si sarà in grado di accedervi in alcun modo; una volta entrati, ci si troverà semplicemente ad uscire dall'altra parte dell'area. Qualunque cosa sia, la Riserva contiene sicuramente molte meraviglie per coloro che sono autorizzati a visitarla, durante il Day of Dread, quella parte della foresta semplicemente non esiste, la notte prima svanisce, lasciando una grande valle vuota nel mezzo della foresta, e all'alba del nuovo anno riappare!

Un nano o un elfo delle ombre, è meglio non percorrano per niente questa terra. E questo vale per tutti i piantagrane di qualunque altra razza, ovviamente. Ma c'è un posto nel dominio che non è consigliato. E' il Dragon's Spur. Si trova all'estremità occidentale del dominio e, sebbene leggermente al di fuori dei confini (circa un chilometro), è una minaccia costante. Dragon's Spur è una montagna frastagliata che appartiene ai piedi del Final Range. È sede di un piccolo numero di orchidi che servono un clan locale di giganti di montagna, che a loro volta seguono un antico drago nero con il nome di S'hastarl. Nessun elfo si è mai avventurato lì ed i pochi avventurieri che hanno provato non sono mai tornati. Lord Blackblade stesso cercò di sradicare questa minaccia e scoprendo la tana del drago per ucciderlo, ma non fu in grado di localizzarlo e finì per arrostitire solo un clan di orchidi. S'hastarl non è stato avvistato per cento anni ed i goblinoidi non si sono mai avventurati dentro Ironwood finora, ma il signore del dominio occidentale ha avuto frequenti problemi con loro negli ultimi mesi, ed anche questa non è una buona notizia per Ironwood. Alcuni saggi elfici hanno infatti ipotizzato che il drago potrebbe risvegliarsi da un sonno decennale e sarà presto desideroso di riaffermare la sua predominanza sulla regione.

Elarianthas Blackblade

E' un elfo dei boschi di Karameikos con una visione.

E' un elfo dei boschi Callarii di 250 anni, definito

bello con corporatura media, pelle chiara, capelli castano chiaro marrone chiaro e occhi nocciola. Elarianthas mostra sempre un volto sorridente, uno sguardo astuto e spensierato e parla con a voce armoniosa. Indossa sempre indumenti in una tonalità di verde e, quando necessario, indossa la sua magica cotta di maglia decorata con motivi floreali.

Elarianthas è nato nella città di Rifflian, a Karameikos, figlio di un commerciante elfico. Una volta raggiunta l'età adulta, Elarianthas ha seguito il fratello maggiore sulle orme di Belrain, diventando un avventuriero e passando il secolo scorso viaggiando ed esplorando il Mondo conosciuto e l'Alphatia; nel corso dei suoi viaggi si unì a vari gruppi di avventurieri, entrando in contatto con molte razze e fedi religiose. Durante un viaggio nel Norwold, Elarianthas ascoltò una profezia delle Streghe di Crystykk riguardante l'ascesa di una potente nazione elfica nella regione, e da allora ha sperato di essere oggetto di tale previsione. Tornato a Karameikos, fondò un nuovo clan, il Blackblade, unendo alcuni giovani seguaci di Callarii e Vyalia, e li persuase a seguirlo nel Norwold nel tentativo di ottenere un dominio da Ericall e realizzare il suo destino. In questa ricerca, Elarianthas è anche accompagnato da suo padre Thyandros (Elfo Neutrale di livello 9), che ora fa da capoclan dei Blackblade.

Grazie ai suoi viaggi, Elarianthas è più cosmopolita e aperto al cambiamento ed alle novità rispetto alla maggior parte dei suoi parenti. Possiede una personalità avvincente, la sua mente creativa è sempre in movimento con nuove idee, ma è anche pragmatico e non lascia mai che i suoi pensieri lo portino troppo lontano dalla realtà. Elarianthas simpatizza con creature o individui indifesi o interessanti e cerca sempre di agire come protettore. È anche una persona abbastanza egocentrica, disponibile ad ascoltare tutte le opinioni ma alla fine considera il proprio essere il migliore grazie alla ricchezza delle esperienze di vita che possiede. L'elfo è anche guidato da ciò che crede sia il suo destino, ed è probabile che subordini tutto ciò che non mette in pericolo la vita di un elfo, come la fedeltà a Ericall, al suo obiettivo.

Elarianthas vuole realizzare la profezia predetta dalle Streghe di Crystykk, fondare in Norwold un regno elfico in cui gli elfi vengono da diverse regioni e culture (incluse le Case dei Boschi di Norwold) potrebbero coesistere e sentirsi parte dello stesso clan, il Blackblade. Come mezzo di unificazione culturale, progetta di creare una nuova religione (la

Fede degli Antenati) il cui pantheon includerà tutti gli immortali elfici e una riserva naturale speciale dedicata alla catalogazione e allo studio di tutta la conoscenza magica conosciuta dagli elfi (il Progetto Evergrun).

Elarianthas è bravo a combattere con la spada ed a tirare con il suo arco corto, ma le sue piene capacità marziali diventano evidenti quando ruota la sua alabarda magica sopra la sua testa. Inoltre, i suoi incantesimi arcani provengono dalle più svariate culture elfiche del Mondo conosciuto e oltre.

Equipaggiamento: Armatura di catene di maglia +4 dell'elettricità, mantello elfico, spada lunga elfica, alabarda +3/+6 vs dragonici, anello di protezione +2, arco corto +3.

Marchesato di Panteria

Localizzazione: Norwold, continente di Brun, a nord-est di Leeha, sulla costa settentrionale della Great Bay.

Area: 10.681 kmq.

Popolazione: 7.000, di cui 1.500 hin.

Lingue: Alphatiano, Thyatiano, Heldannico, Halfling (Lalor).

Tipo di governo: Marchesato; fedele al regno di Alfa. Tutte le attività sono supervisionate dalle potenti gilde.

Settori: commercio, qualche lavorazione.

Figure importanti: Marchesa Lady Celia. (umano, femmina, L20), Weston (governatore, umano, maschio, L13), Lucci Dhay (Dama e presidente della corporazione del commercio, in realtà una spia della rivale Causa Nostra, umana, femmina, L19).

Flora e fauna: le terre incolte del marchesato sono scarsamente coperte da erba corta e arbusti che possono resistere anche agli inverni più rigidi sotto la neve. Gli Hin coltivano i tulipani della neve nei loro giardini, che sembrano essere piante morte durante il loro letargo invernale di otto mesi, ma sbocciano in primavera in bellissimi fiori più grandi delle mani. I granchi della neve arrivano a terra durante l'inverno per accoppiarsi, ma i cacciatori di granchi fanno attenzione a non imbattersi nelle micidiali salamandre del gelo per le quali i granchi della neve sono una prelibatezza. Cervi, lupi e altri animali del bosco possono essere avvistati durante i rigidi inverni. In rare occasioni, i giganti del gelo arrivano così a sud nelle loro incursioni in terre umane, ma la Marchesa viene generalmente avvertita del pericolo dagli elfi di Zoltan o dal suo amico Ney.

Lo stemma della Marchesa Celia è composto da una Pantera nera che giace ai piedi di una quercia bianca, sfondo argento (in alto) e oro (in basso); il Governatore Weston ha nello stemma due pugnali neri incrociati diagonalmente con quattro cerchi d'oro (uno in ogni quadrante), su sfondo rosso; Il Marchesato di Panteria nello stemma ha una testa di pantera nera, ed una sagoma di una sfinge bianca (in basso a sinistra), su fondo oro; La Città di Panteria ha una testa di pantera nera, quattro navi ramate (una in ogni angolo), su fondo oro; La Città di Cape Westria un pugnale nero (lama rivolta verso l'alto), quattro cerchi d'oro (metà sinistra), testa di pantera nera (metà destra, parte superiore), sagoma di una sfinge bianca (metà destra, fondo), su sfondo rosso; La Gilda di Panteria ha una nave di rame (a destra) con due onde d'argento sotto, testa di leone nero (o simbolo specifico, per corporazione) (in basso), su fondo oro.

Tra i domini feudali che punteggiano le grandi distese del Norwold, il Marchesato di Panteria è atipico, tanto quanto atipici sono tutti i domini nati nel nulla, fondati dagli eroi di varie terre che hanno risposto alla chiamata di Re Ericall.

La terra

Il marchesato si estende lungo le baie nord occidentali della Grande Baya, seguendo la costa e le pianure più miti, pochi chilometri all'interno, fino ai margini delle grandi foreste settentrionali. Una buona parte di queste pianure è stata trasformata in terreni agricoli che producono scarsi raccolti, mentre il resto rimane deserto.

Il Re Ericall concesse a Celia un buon appezzamento di terra, probabilmente perché la marchesa rimaneva sempre fedele al regno anche nei momenti più difficili. Inoltre, la bellezza della marchesa e il suo parlare disinvolto certamente l'hanno aiutata a costruire il suo dominio, per le sue dimensioni ed il suo stato attuale, per non parlare delle sue connessioni con la nobiltà più influente di Alpha e specialmente di Oceansend.

Ufficialmente, il marchesato abbraccia tutto il territorio situato lungo la baia dalla città portuale di Panteria a est, estendendosi per 40 chilometri all'interno. Tuttavia, nessuno nega che il marchesato si estenda effettivamente più nell'entroterra fino ai margini della foresta, il dominio degli elfi, infatti è

più lontano dalla costa, dei 40 chilometri riconosciuti, a volte anche di 64 chilometri. Inoltre, una vasta area ad est di Panteria è dominata dalle corporazioni del marchesato e cade di fatto sotto l'influenza diretta della marchesa; è in gran parte previsto che Celia prima o poi ne farà richiesta.

Panteria è una prospera città portuale con 4.800 abitanti. Non è murata e sembra indifesa, sia da attacchi di terra che di mare, ma è ipotizzabile che le gilde applichino la legge in modo invisibile, e potrebbero raccogliere forze maggiori di quelle che sembrerebbero possibili se la città fosse in qualche modo minacciata. Tutto e tutti nella città sembrano e agiscono come se avessero il loro posto in una società ordinata e sapessero cosa possano fare e cosa non possono, anche dove c'è più trepidazione, come sul mercato. Qui si possono trovare prodotti provenienti da vari luoghi del mondo, tra cui le rare meraviglie elfiche che vengono scambiate in segreto dagli Shiye, di beni provenienti dai regni per lo più dimenticati di Kaarjala e Littonia, così come merci banali o esotiche provenienti da tutto il NACE, il Vecchio Mondo, e talvolta anche da Davania. Il porto di Deepwater di Panteria è stato recentemente aggiornato ed ora rivaleggia con quello di Alpha stesso. Ci sono sempre molte navi ancorate, per lo più navi provenienti da Oceansend e Minrothad [sembra che i capitani Minrothaddani preferiscano attraccare le loro navi qui piuttosto che in Alpha o Leeha]. Panteria è anche l'unica città in tutto il Norwold in cui è possibile cambiare qualsiasi moneta straniera per corone Alphantiane o viceversa, naturalmente con un piccolo contributo.

Il motivo per cui le navi Minrothad e Oceansend sono così comuni qui, sono gli accordi commerciali. Con Oceansend ci sono sempre stati buoni rapporti, ma poi l'accordo di Panteria è diventato ancora più proficuo a causa dei cavalieri Heldannici [in pratica, hanno contribuito allo spostamento di parte del commercio da Oceansend a Panteria]. Con Minrothad, c'è un'accordo commerciale in piedi con la gilda. Questo accordo è vantaggioso per entrambe le parti: Panteria, che non ha una grande flotta commerciale, ottiene l'accesso a merci rare da terre lontane e un traffico aumentato, e può anche accettare monete straniere per tale motivo; i Minrothaddiani guadagnano un buon punto di ingresso in un grande mercato (Norwold, e anche Alphantia), beneficiando di vantaggi speciali (tasse di ancoraggio economiche,

procedure burocratiche più leggere, tariffe ridotte) le Gilde si prendono cura delle cose per loro. I Minrothaddiani non sono obbligati a lavorare con Panteria, ma la maggior parte dei capitani lo fa perché il loro governo ha firmato accordi che consentono loro di guadagnare più denaro rispetto ad Oceansend, Alpha, Leeha o la rivale Latela.

La gente

La maggior parte della popolazione di Panteria sono umani di varie origini etniche, per lo più alphetiani, Minrothaddiani e alcuni Heldanner, Thyatiani, Karameikani e vari altri background.

Tutto nel marchesato è regolato dalle Gilde; tutti vivono secondo le regole delle Gilde. La marchesa è ufficialmente il capo dello stato, ma le Gilde hanno voce in capitolo negli affari di tutti i giorni. Ci sono corporazioni per ogni attività in corso nel marchesato: commercio, artigianato, magia, pesca, agricoltura, persino giardinaggio con tulipani della neve. Tutti coloro che desiderano fare la minima cosa nel campo di una gilda devono prima registrarsi presso la gilda appropriata e seguire i suoi regolamenti. È praticamente impossibile fare qualsiasi cosa senza registrarsi in una gilda; anche i mendicanti hanno la loro gilda! Quelli che provano a farne a meno sono presto obbligati a chiudere l'attività, nessuno venderebbe o comprerebbe da loro, oltre ad essere regolarmente visitati dai ladri.

Una corporazione artigianale, ad esempio, concede il diritto di esercitare la propria attività, acquista in un'altra gilda o importa materie prime e le vende ad un prezzo fisso per l'artigiano, acquista il prodotto finito ad un prezzo che varia con l'abilità dell'artigiano, poi lo vende ad un'altra gilda o lo esporta. La gilda gestisce anche l'intero aspetto fiscale, accelera o rallenta la quantità di lavoro, ed i lavoratori, in base alla domanda del mercato e alla disponibilità di materie prime, alla formazione di nuovi artigiani o all'immigrazione di maestri artigiani da altre regioni, cercano artigiani che vivono fuori dalla gilda e contattano altre Gilde per scoraggiare le loro attività. Tutte le Gilde lavorano su queste linee, con varianti minori per ogni particolare gilda.

Ogni maestro di gilda è egli stesso un membro della Gilda Madre, il cui scopo è quello di raccogliere le tasse dalle corporazioni e consegnarle al marchesato, creare o sciogliere le Gilde, stabilire nuove rotte

commerciali e accordi economici con altri paesi o Gilde e decidere su altre politiche di alto livello e spesso segrete. L'identità del maestro della Alta Gilda o Gilda Madre, è tenuta segreta, anche dagli altri maestri della gilda, ma si crede comunemente che la marchesa stessa stia di fatto guidando la corporazione più potente del suo dominio.

Storia recente

Panteria è un dominio abbastanza recente; fino all'alba del nuovo millennio, era solo una regione selvaggia, con solo occasionali coloni. Quando il re Ericall invitò gli eroi di tutte le terre a venire nel Norwold e ottenere nobiltà e dominio in cambio della promessa di fedeltà alla corona di Alphetia ed a se stesso, molti degni eroi vennero a ritagliarsi i loro domini; tra loro c'erano Celia e Weston. Entrambi divennero baroni di Ericall e si stabilirono in questa regione del Norwold, nelle città fondatrici delle loro capitali.

All'inizio Celia non fece molto, ma mise la base per quelle che sarebbero diventate le Gilde, attirando le persone a cui avrebbe affidato le Gilde. Ha anche contattato vari capi e maestri di gilda, specialmente in Minrothad e Oceansend, ed ha organizzato accordi vantaggiosi per entrambe le parti. Poi fece costruire un porto decente nella baia ed iniziò il commercio. Il denaro scorreva nel tesoro delle corporazioni, il porto di Panteria era meta di molte navi, e presto la baronessa mise in moto una politica aggressiva di immigrazione, attirando mercanti, abili artigiani, ma anche semplici contadini o pescatori, da Alpha, Oceansend, Minrothad e altrove, creando nuove Gilde a seconda della necessità.

Celia

Donna Karameikana, affascinante 28enne, alta e snella. Bella donna con capelli neri lunghi e lisci e pelle abbronzata, famosa per i suoi penetranti occhi verdi, con cui abbaglia e affascina egualmente uomini e donne. Mentre la sua fortuna cresceva, lei ha migliorato la sua immagine indossando i vestiti più fini disponibili, ed altrettanto comodi, come un ricco abito di seta ricamato e gioielli (alcuni magici) a corte, ma non disdegnando all'occorrenza abiti con imbottitura in pelle (o gli stracci più sporchi, se ha bisogno di un simile travestimento) per gli sforzi di cappa e spada. Indipendentemente dal suo abbigliamento, ha un intero supplemento di lame, strumenti del mestiere, gemme e monete e vari oggetti magici nascosti, in tasche banali o extra-

dimensionali.

Oorfana di Specularum, Celia ha dovuto imparare presto come sopravvivere nelle strade. Anche se Celia non l'ha mai scoperto, il Re dei Ladri ha inspiegabilmente esteso la sua protezione su di lei, piuttosto che reclutarla. Questo accesso alle risorse del Regno dei Ladri l'ha aiutata, anche se lei ha attribuito il suo crescente successo alle sue abilità audaci e rapide, al suo fascino ed alla sua buona fortuna. La giovane donna fu comunque catturata dall'Anello di ferro; lì, si innamorò del compagno prigioniero Zoltan durante la loro impavida fuga. Da allora è rimasta in sua compagnia, anche se il prete enigmatico è rimasto freddo verso il suo affetto. Dopo molte avventure insieme a lui e ad altri compagni (Siegfried, Arcadio e Ney), Celia li accompagnò ad Alpha per chiedere un dominio da parte di Re Ericall.

Dalle sue umili origini Celia è cresciuta molto, e non ha dubbi sul fatto che possa ottenere tutto ciò a cui si appresta. Non crede che possa mai fallire, né vede il ruolo che gli altri potrebbero aver avuto nei suoi successi. La vita è un gioco, un gioco, in cui lei è l'eroina trionfante. È entrata in un nuovo palcoscenico, Norwold, con un nuovo ruolo, un'aristocratica e una nuova veste, maestra di corporazione. È elettrizzata e incantata dalla prospettiva e si chiede come andrà a finire e se l'aiuterà ad ottenere l'amore di Zoltan.

Quando Celia fissa negli occhi qualcuno, può mantenere il suo bersaglio trapassato indefinitamente e leggere nella loro anima. Celia ha solo una vaga impressione di se, la persona sottoposta a tale controllo è affidabile e disponibile verso di lei, ma più a lungo tiene la presa, più diventa snervante per l'altra parte, poiché sembra che Celia vada sempre più in profondità nella loro mente sfiorando i pensieri più intimi mentre sono impotenti. Molti sono convinti che Celia conosca i loro segreti più oscuri. Inoltre, Celia ha accumulato una certa fortuna nel corso degli anni, usando efficacemente la sua rete Karameikana di cambiavalute. Gestisce anche la maggior parte dei beni di Zoltan (di cui mantiene ciò che considera un compenso equo), e quando riesce a farla franca anche con gli altri (in genere a loro insaputa). Equipaggiamento: sacca della conservazione, buckle dei grimaldelli +15%, lama camaleonte, armatura di cuoio +3 di fusione, collana di protezione +3.

Contea di Ersenbal

Localizzazione: Norwold, continente di Brun, isola di Walrus, circa 200 miglia a est e leggermente a nord di Oceansend.

Area: circa 8.901 kmq; non esiste ancora alcuna mappatura ufficiale dell'isola o della contea.

Popolazione: 6.500.

Lingue: Alphatiano, Heldannico, Thyatiano.

Moneta: Corona (gp), specchio (sp), giudice (cp); sono accettate anche altre valute.

Tipo di governo: la contea è fedele al Regno di Alpha.

Industrie: pesca e caccia.

Figure importanti: Conte Martigan Ersenbal. (umano, maschio, G20 - attualmente mancante), Bethany Ersenbal (Contessa, umano, femminile, L17), Lord Gerwen (Sindaco e Siniscalco, umano, maschio, G5), Laurida Tremaine (Capitano, umano, femmina, G8).

Flora e fauna: standard per il suo clima settentrionale. La contea è anche sede di una grande popolazione di trichechi, da cui l'isola prende il nome.

Ersenbal è uno dei tanti domini minori che punteggiavano il paesaggio del Norwold. A differenza di molti di loro, è sopravvissuto ai disordini della terra negli ultimi decenni, e in quanto tale è uno dei pochi domini in cui la maggior parte delle persone non ha preoccupazioni e non si preoccupa dell'invasione o della guerra.

La terra

L'isola di Walrus (dei Trichechi) è un'incantevole isola selvaggia situata non troppo lontano dalla città del mare Oceansend. Ad eccezione dei tre piccoli villaggi di Ersenbal, Gerwen e Lerian, la terra è per lo più disabitata. L'isola fu notata per la prima volta dai coloni come un paradiso per i trichechi, un animale benedetto che trascorre tanto tempo in acqua quanto sulla terra. Questi animali risiedono sulla costa orientale dell'isola, lontano da tutti e tre i villaggi. Tuttavia, i cacciatori li trovano regolarmente e, a causa dell'attuale prezzo elevato delle loro parti come componenti degli incantesimi, si teme che la popolazione di trichechi possa presto andare in declino.

L'isola è ricoperta da foreste di pini ed è piuttosto pianeggiante. Sebbene sia pianeggiante, si trova ancora a diversi metri sopra il livello del mare, dando

al luogo una costa rocciosa tutt'attorno. L'unico porto sicuro si trova in una piccola baia sul lato est, ed è qui che si trova il piccolo villaggio di Ersenbal.

Ersenbal è la città più grande qui, con una popolazione di 3.000. Gli abitanti si guadagnano da vivere pescando nel mare e occasionalmente commerciando con la città del mare. Lerian ha una popolazione di 1.000 abitanti e si trova sulla parte meridionale della contea. Gerwen ha solo 500 abitanti. Entrambe queste città sono gestite da taglialegna. Portano le loro merci a Ersenbal e da lì viene spedita al resto del Norwold. Non è l'occupazione più redditizia, ma è sufficiente per la gente del posto per sopravvivere. Tuttavia, molti degli abitanti hanno iniziato a cacciare trichechi, soprattutto dal momento che i maghi li hanno utilizzati per componenti di incantesimi.

La gente

In generale, la maggior parte della gente del posto è educata e accoglie estranei avidamente in cambio di cortesia e storie occasionali sui viaggi. Molti si preoccupano dei loro affari e raramente qualcuno tenterà di interferire con i piani degli stranieri. Si accontentano semplicemente di fare il loro lavoro e di non lasciarsi coinvolgere in politica e cose "importanti".

Tuttavia, nella città di Ersenbal, oltre la metà degli abitanti erano soldati della guerra contro Thyatis di diversi anni fa. Il generale Martigan, un eroe della guerra, riuscì a riportare un distaccamento nella sicurezza della sua contea. Questi ex soldati rendono Ersenbal più simile a una città che al piccolo villaggio che è veramente. Sono più chiassosi, rumorosi, desiderosi di rissa e preferiscono l'oro alla vita semplice rispetto agli altri abitanti. Tuttavia, finché non menzioni che vieni da Thyatis o dalla Città dei Cavalieri, non ti faranno sentire sgradito nella loro città.

Storia recente

La Baronìa di Ersenbal fu fondata quando il re Ericall concedeva titoli di nobiltà a qualsiasi guerriero che gli avrebbe giurato fedeltà. Martigan di Thyatis, un ex gladiatore schiavo, fu colui che ottenne una piccola baronia su quest'isola nel 993 DI. Trovò alcuni abitanti locali nel villaggio di Ersenbal. Invece di rinominare il villaggio come la maggior parte dei nuovi piccoli nobili ha fatto in tutto il Norwold, Martigan ha assunto il nome di Ersenbal come il proprio nome di famiglia da quando, come ex

schiavo, non ne ha mai avuto uno di loro.

Tuttavia, Martigan non era un sovrano eccellente. Semplicemente lasciava che fosse il suo popolo a gestirsi, limitandosi ad intervenire solo quando era veramente necessario. Dopotutto, secondo la sua logica, la gente del posto è sopravvissuta prima che lui arrivasse lì, così potevano ancora sopravvivere senza di lui. Fortunatamente, i suoi giorni d'avventura gli hanno regalato una considerevole fortuna che ha utilizzato per pagare la costruzione del Castello Martigan, appena fuori dal villaggio. Inoltre, dal momento che li ha lasciati praticamente a se stessi, Martigan non ha mai provato a far sviluppare la terra. Sembra che sia stato abbastanza saggio da lasciare il luogo incontaminato. Attraverso favori e missioni eseguite per il re Ericall, Ersenbal fu trasformato in una contea nel 997 DI. Martigan quindi elevò due famiglie nobili, i Gerwen ed i Lerian, e li mise a capo delle estremità nord e sud della Contea. Tipicamente abitanti delle città che bramano importanza, questi due chiamarono i villaggi nella loro zona con il loro nome. Martigan brama l'avventura e spesso lascia la sua baronia, lasciando Lord Gerwen o Lord Lerian in carica durante le sue assenze.

Contea di Draken

Localione: Norwold, continente di Brun, a nord-ovest di Alpha, sulla costa nord della Grande baya.

Area: 5.341 kmq.

Popolazione: 5.000.

Lingue: Alphantiano.

Tipo di governo: la contea è fedele al Regno di Alpha.

Industrie: pesca, agricoltura, militare, commercio.

Figure importanti: Conte Beriak Alanira. (umano, maschio, M16).

Flora e fauna: abbondanti alberi sempreverdi e conifere abbondano a Draken, poiché i coloni non hanno abbattuto grandi aree di Lothbarth. Una grande varietà di pesci si trova vicino alla costa, molti animali selvatici nei boschi dell'entroterra (cervi, alci, orsi, lupi, volpi, ecc.). Molti rapaci e felini selvaggi vagano nelle zone orientali della contea, specialmente ai piedi delle montagne occidentali. Si dice che un paio di draghi vivano sulle suddette montagne ad est, e che alcune strane creature extraplanari siano state viste vagare nella foresta vicino alla dimora del conte.

Nainarta

Superficie: 81.889 kmq.

Posizione: Nord ovest del Norwold, a sud del Monte Crystykk, ad ovest del Viaskaland ed a nord dell'Arco di fuoco.

Abitanti : Pop. 13.950 – di cui 34,4% elfi, 49,4% umani, 10,9% mezzelfi e 1,1% centauri, 4,2% altri.

Tipo di governo : Regina e capi tribù.

Capitale: Berekeva

Lingua: Viaskoda, alphantiano, comune.

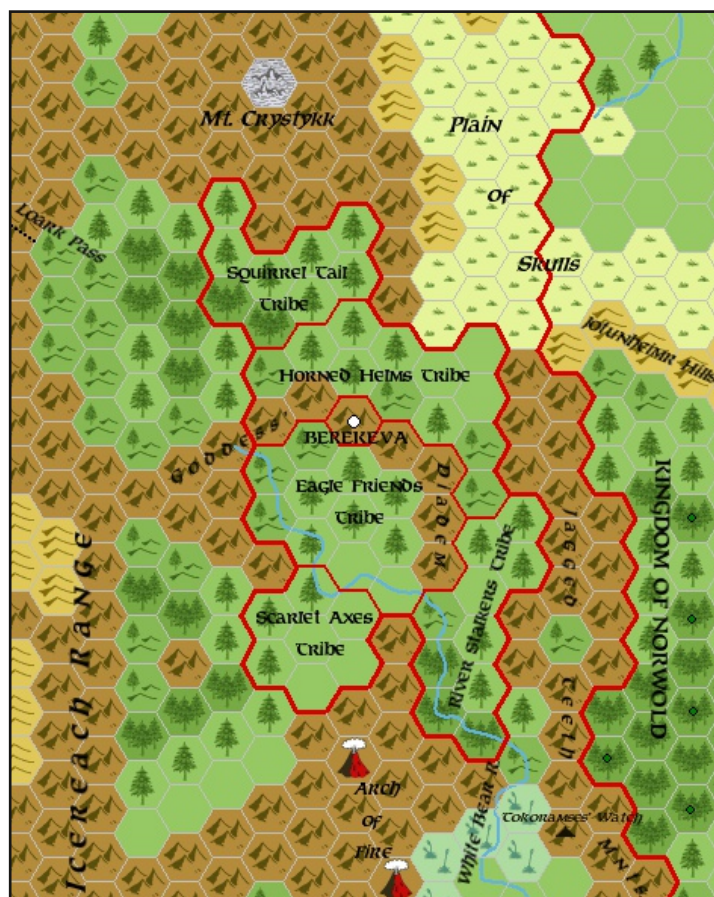
Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta, miniere.

La popolazione di Nainarta è composta da tutte femmine umane discese da un vecchio mix di comuni alphantani e popolazioni locali del nord; nei secoli passati il loro sangue si è anche mescolato con quello dei Viaskoda. Le Nainarta tendono ad essere piuttosto sane, forti e belle a causa delle politiche di controllo delle nascite praticate dai loro governanti. Una Nainarta è piuttosto alta per una donna, sottile ma generalmente ben muscolosa. Il loro tono della pelle è generalmente chiaro, ma alcuni individui con maggiore presenza di sangue alphantiano nelle loro vene hanno una carnagione bronzea. I loro capelli sono di solito belli, biondi, rossi o marroni chiari, ma ci sono anche i colori dei capelli più scuri. I loro occhi possono essere di qualsiasi colore, più spesso blu o marrone scuro. Nainarta sono istruite dalla nascita per preservare uno standard di bellezza e dedicano alle cure del corpo una buona parte del loro tempo libero: si mantengono pulite, eliminano i peli del corpo, utilizzano vari unguenti di erbe per preservare la loro pelle e regolarmente mantengono i loro capelli ben lavati e pettinati. Alcune di loro fanno anche uso di cosmetici creati da certe pietre e piante. I vestiti delle Nainarta sono piuttosto ben fatti se confrontati con quelli della vicina Viaskoda. Vestono con camicie, camicette, scarpe e pantaloni in lana o pelle animale, coperti da vestiti e mantelli di pelliccia in inverno. Guanti e stivali sono comuni in inverno, così come i sandali in estate. Nel combattimento, una Nainarta utilizza lance, archi corti e spade curve corte. Le guerriere più potenti portano un pettorale di metallo o di scaglie, mentre altre si affidano a maglie e pelle in vitello, generalmente con uno scudo tondo in legno o metallico. Tutte le Nainarta utilizzano elmetti d'acciaio piumati in battaglia, che coprono la testa e

in parte anche il loro volto. Le Nainarta non usano cavalli in battaglia; solo i loro capi, ma di solito smontano quando entrano in una lotta. Armature e armi delle Nainarta tendono ad essere piuttosto elaborate, con benedizioni rituali scolpite e incise da simboli d'argento e storie del passato.

L'Andrava

Non c'è niente di simile alla famiglia nella vita dei Nainarta. Ogni donna vede le altre Nainarta come sorelle e amiche: l'individuo non è importante per le Nainarta, la comunità è l'unica cosa che conta. Pertanto, le Nainarta sono raggruppate in ardrava ("società legate") di due o quattro membri adulti (14 anni o più). Ogni ardrava è una specie di famiglia e rappresenta il cerchio di amici e cari più vicini di una donna. Ogni ardrava vive in una casa a Berekeva. Le regine hanno sempre cercato di scoraggiare la formazione di grandi ardrava e l'attuale consuetudine è che ogni ardrava che comprende più di quattro membri adulti si divide in due diverse ardrave. Eccezioni esistono, ma devono essere confermate dalla regina. Ogni ardrava è tenuta ad avere almeno



una delle sue componenti nella Guardia della Regina o nell'Ordine del Sigillo d'Argento (vedi sotto per entrambi). Inoltre, almeno un membro di ogni

ardrava deve essere impiegato in un mestiere o attività di qualche tipo (artigiano, cacciatore, e così via). Ciò è dovuto alla preservazione del sostentamento autonomo dei Nainarta e per assicurarsi che tutti i Nainarta partecipino alle principali attività e alla difesa del loro popolo. Si noti che partecipare ai due ordini sopra indicati non è un'attività che esclude altri tipi di lavoro; una Nainarta può essere membro della Guardia della Regina e ancora praticare un mestiere nel suo tempo libero. Le ardrave collaborano al maggior bene dei Nainarta, aiutandosi ogni volta che ne hanno bisogno, offrendo beni e cibo ad altre ardrave in difficoltà e in generale ricevendo un forte sostegno dai governanti stessi. In tempi di crisi, i Nainarta possono chiamare le tribù dei Viaskoda in aiuto, ma questa è considerata l'ultima risorsa, perché più che spesso sono le tribù Viaskoda che hanno bisogno dell'assistenza Nainarta. Gli ardrava sono anche le cellule fondamentali della struttura politica di Nainarta. Ogni ardrava deve scegliere uno dei suoi componenti per essere l'oratore del gruppo presso l'Assemblea di Nainarta; ogni ardrava sceglie il suo portavoce con i mezzi che i suoi componenti considerano più utili - l'oratore è di solito il membro più anziano di quell'ardrava. Il portavoce di ogni ardrava è anche responsabile per del comportamento dei suoi membri e deve riferirsi alla Regina o alle sacerdotesse se qualcuno di loro è colpevole di qualche crimine. Un portavoce di un'altra ardrava può segnalare alla Regina un misfatto di un Nainarta anche se il colpevole non è membro della sua ardrava. La Regina, con il consiglio dei suoi consiglieri e quello delle sacerdotesse, giudica il caso, esamina le prove e finalmente emette la sentenza.

La Regina ed il Governo

I Nainarta sono governati da una Regina eletta dai rappresentanti, adulti (14 o più anni), inviati da ogni ardrava all'Assemblea dei Nainarta. La Regina rimane in carica per la vita, ma può abdicare (si tiene un'altra elezione) o essere deposta dall'Assemblea dei Nainarta se non degna. La Regina sceglie sei Consiglieri Reali per ricevere aiuto e consiglio in materia politica; questi consiglieri sono scelti dalla regina stessa, anche se una nuova regina tende a lasciare in carica almeno uno o due consiglieri del suo predecessore, se sono stati capaci. La Regina ed i suoi consiglieri sono scelti per le loro azioni passate, il loro coraggio, la loro abilità in battaglia o la magia e la loro bellezza. Per presentare una protesta di

malcontento, almeno 50 membri dell'Assemblea di Nainarta devono riunirsi e chiedere un'elezione per rimuovere la Regina e/o uno o più dei suoi consiglieri. Se riescono ad essere almeno 50, si svolgono nuove elezioni o la regina è costretta a rimuovere il Consigliere o i Consiglieri indicati. L'Assemblea dei Nainarta non è un corpo politico permanente. Si riunisce solo ogni volta che sia necessario, quando qualcosa di grande importanza per tutto il popolo sta per essere deciso dalla regina. Anche se la regina, in teoria, ha un potere assoluto, è consuetudine che ogni importante decisione della regina (guerre, giudizi pertinenti e simili) sia approvata con un voto di 2/3 della maggioranza dell'Assemblea dei Nainarta.

La Legge

Non ci sono leggi scritte a Berekeva, solo un codice di condotta per i Nainarta, inciso in alcune tavolette di pietra all'interno del Santo Santuario. Questo codice definisce alcuni principi generali a cui ogni Nainarta deve obbedire (vale a dire altri Nainarta come figlie, sorelle o madri a seconda della loro età, devono essere generosi verso la comunità ed i suoi membri, devono essere sempre coraggiosi al servizio del popolo e in difesa del Nainarta, obbedisce alla parola di quelli eletti per governare i Nainarta, in quanto loro sono più riconosciuti di te, deve essere forte come un orso, acuto come un'aquila, veloce come un cervo e bello come un cigno e così via). Questi principi vengono attuati attraverso suggerimenti e consigli dei sacerdoti. Coloro che non obbediscono sono gentilmente invitati a lasciare Berekeva. Se alcuni Nainarta fanno un atto deplorabile - uccidendo un estraneo senza motivo, rubando, ecc. - viene solitamente data la colpevole alle tribù di Viaskoda per la punizione. Se un Nainarta rompe i principi summenzionati in modo grave - uccidendo un altro Nainarta, rubando alla comunità o disobbedendo agli ordini con gravi conseguenze - è di solito soggetto al giudizio delle sacerdotesse e a quello degli consiglieri della regina e della regina stessa. L'esilio è di solito la pena per il reato non letale, mentre quelli più gravi sono puniti con la morte. La condanna consiste nel gettare il colpevole giù da un pendio di montagna o abbandonarlo legato nella pericolosa pianura dei teschi.



Carattere

I Nainarta hanno sempre conservato una apparente superiorità davanti alle tribù del Viaskoda; questi in realtà si considerano più indietro rispetto ai Nainarta e hanno bisogno di orientamenti e di assistenza da parte loro. Al fine di preservare questo rapporto, Nainarta è tenuto dalle proprie abitudini a mantenere un carattere retto, essere coraggioso e generoso quando si confronta con i Viaskoda e gli estranei in generale o chi è stato esiliato. Per salvaguardare questi standard, le Regine del passato hanno cercato di rendere i Nainarta più sani, orgogliosi e belli permettendo a Berekeva solo donne di non più di 45 anni di età apparente. I più anziani vengono inviati a vivere con le tribù Viaskoda, fornendo consulenza e conoscenze e ricevendo aiuto e sostentamento da loro.

Controllo delle nascite ed educazione dei bambini

Un altro modo per controllare la salute, la forza e la bellezza dei Nainarta è stato il controllo delle nascite. Berekeva deve essere piccolo se vuole sopravvivere. Ogni volta che un Nainarta ha una femmina, il bambino è istruito e addestrato come figlia da tutti i

componenti dell'ardrava di sua madre e di tutto il popolo in generale. Dopo due o tre anni il bambino è passato ad un'altra ardrava che si prende cura di lei, e questo continua ogni anno fino a quando il bambino raggiunge l'età di quattordici anni, che tra i Nainarta significa adulta. Allora l'Assemblea di Nainarta - in una riunione speciale che si tiene una volta l'anno in cui vengono presentati i Nainarta che hanno raggiunto l'età adulta dall'ultimo anno - decide se il bambino vivrà tra i Nainarta o sarà inviato a vivere con le tribù Viaskoda. La forza, la saggezza, l'intelligenza e la bellezza di un bambino sono ciò che viene valutato quando l'Assemblea decide il suo futuro. Generalmente solo ad una piccola frazione dei figli femmine è permesso di vivere a Berekeva. I figli maschi vengono invece inviati a vivere con le tribù Viaskoda pochi mesi dopo la nascita; sono generalmente consegnati alla famiglia del padre o ad alcuni parenti se è morto o manca. Rifiutare di ospitare i figli di Nainarta è una grave offesa tra questi Viaskoda ed è punibile con l'esilio o peggio. I figli maschi dei Nainarta non sono autorizzati ad unirsi o dare figlio ad altri Nainarta; devono sposarsi con Viaskoda o con altri.

Maschi e riproduzione

Nessun maschio ha il permesso di rimanere permanentemente a Berekeva; solo alcuni individui sono selezionati come ammissibili a rimanere in città, e anche loro possono rimanere solo per sei mesi, durante i quali in genere diventano compagni di uno o più Nainarta e spesso procreano bambini. Questi maschi sono selezionati tra i più sani e belli di Viaskoda. Ogni anno i Nainarta visitano le tribù Viaskoda e selezionano alcuni maschi ammissibili per seguirli in Berekeva; quelli che vogliono veramente andare con loro (rifiutare non è un'offesa) sono ospitati nella città, dove possono rimanere fino a sei mesi, ma possono partire ogni volta che lo desiderano. Questi maschi aiutano i Nainarta nelle attività quotidiane e si uniscono con alcuni di loro. Sono ospitati da vari ardrava, che ricevono il sostegno della comunità a prendersi cura di loro. Vivere sei mesi tra i Nainarta è un'esperienza importante per molti guerrieri Viaskoda, che hanno la possibilità di apprendere conoscenze avanzate, tattiche di lotta elaborate e mestieri utili. Molti dei maschi che ritornano alla loro tribù da Berekeva dopo mesi passati tra i Nainarta acquisiscono spesso posizioni di rilievo all'interno della loro tribù.

Viaggi ed avventura

Nainarta sono autorizzati a vagare liberamente fuori della loro città e visitare i luoghi che vogliono nel loro tempo libero. Se vogliono intraprendere un viaggio più lungo, devono comunicare questa decisione alla Regina, che di solito dà il permesso; questo è fatto per evitare un eccessivo indebolimento della città in un dato momento. Fino a quando questa persona non ritorna, è considerata ufficialmente assente; il suo posto nella sua ardrava e il suo ruolo nella città sono riempiti il più presto possibile da un altro Nainarta. Può accadere anche che un Nainarta sente la sua vita a Berekeva troppo costrittiva - forse ha fame di esperienze e di avventura, si è innamorata di uno straniero e così via. Il Nainarta deve comunicare alla Regina il suo desiderio di abbandonare la società di Nainarta. La Regina stabilisce il tempo perché questo accada, di solito legato al tempo necessario che qualcun altro può sostituire la persona che lascerà. Poi, in una cerimonia, la Regina e una sacerdotessa rompono il legame tra quel Nainarta e la comunità, dandole tutte le loro benedizioni per la sua vita a venire. Molti di questi ex Nainarta si stabiliscono tra le tribù Viaskoda, dove vivono onorate e venerate; altri cercano l'avventura in terre lontane, e alcuni alla fine tornano a Berekeva, chiedendo di ricongiungersi ai Nainarta per condividere con loro le loro esperienze e ricchezze. In tempi di elevata mortalità o crisi, le Regine possono invitare ex Nainarta che vivono tra i Viaskoda per ricongiungersi ai loro compagni a Berekeva. Molto raramente, questo invito è fatto anche a donne degne di origine diversa (Viaskoda o altro), che hanno mostrato le loro virtù in battaglia, conoscenza o uso magico.

Cenni storici

L'origine di questo popolo risale a centinaia di anni fa, agli eventi successivi al fallimento del secondo tentativo alphetiano di colonizzare il Norwold (il primo era il tentativo di Alinor). Questo è avvenuto sotto l'imperatore Volospin III e alla fine è venuto meno a causa dell'opposizione dei draghi di Wyrksteeth (secondo gli eventi della Dragonlord Trilogy, quando la flotta di guerra alphetiana è distrutta dai draghi - indicativamente intorno al 510 DI). Dopo la sconfitta degli Alphetiani, le terre che avevano conquistato nella regione intorno al fiume Sabre furono occupate da tribù barbare Norse e Vatski. La terra era frammentata in molti piccoli regni dove un piccolo numero di immigrati alphetiani

vissero accanto ai conquistatori barbari. In alcuni di questi piccoli regni (per lo più situati nel Norwold centro-occidentale, tra le "Pierced Crown" e le "Giants' Mountains") i barbari assimilarono alcuni tratti culturali degli Alphetiani, e si stabilirono nelle loro comunità e villaggi sopravvissuti. Negli anni alcuni di questi regni si dissolsero mentre altri si stabilizzarono. Nei due secoli seguenti, questi regni dovettero combattere le tribù barbare circostanti e le orde umanoide che miravano alle ricchezze ed agli schiavi. Le battaglie sempre più ardue, fino a quando una grande invasione umanoide proveniente dall'est, ha travolto le difese dei piccoli regni ed ha portato alla loro caduta. Il capo degli ogre ha voluto costruire il proprio regno sulle rovine di questi regni; per impedire che le famiglie locali di governo insorgessero contro di lui e rompere il morale dei popoli conquistati, prese in ostaggio le femmine dalle famiglie nobili locali per formare una sorta di harem personale. Dopo alcuni anni di potere incontrastato e continue campagne militari contro altre tribù barbare, il capo degli ogre fu ucciso ed il suo "regno" si sgretolò, lasciando il posto ad un'altra ondata di conquistatori barbari. Con le loro merci saccheggiate, i loro guerrieri uccisi o schiavizzati, i popoli dei piccoli regni ritornarono alla vita barbara. Subito dopo sono scomparse tutte le vestigia della civiltà alphetiana; solo alcune rovine rimanevano come un ricordo di una passata occupazione alphetiana.

Quando l'ombra umanoide era spezzata, l'harem del capo dell'ogre è riuscito a fuggire dai conquistatori barbari insieme ad altri ex schiavi femminili presi dagli umanoide. Queste donne erano nate in villaggi e città civili e preferivano trovare la pace lontano dalla loro patria, che stava ritornando alla barbarie. Essendo principalmente figlie, mogli o cugine di nobili, queste donne erano piuttosto istruite e alcune di loro erano in grado di usare la magia nella tradizione alphetiana. Dopo un viaggio difficile, si nascosero in una catena montuosa isolata nella fascia Icereach. Qui attraverso l'uso di incantesimi noti a coloro che erano maghi, questo gruppo di donne riuscì ad ottenere l'alleanza di alcune tribù Viaskoda. Queste tribù, i cui capi erano stati affascinati da queste donne, hanno permesso a questa comunità femminile di stabilirsi in un antico complesso di rovine nere, su cui i Viaskoda le aiutarono a costruire un nuovo villaggio. A loro volta, hanno ricevuto l'aiuto delle donne, che avevano conoscenze più avanzate (come la magia, la scrittura e così via). Questa comunità di donne è venuta ad essere

conosciuta come il Nainarta (forse una corruzione della parola Viaskoda nainirtä (che significa "donne libere"). La piccola città fortificata che avevano costruito era chiamata Berekeva ("casa pacifica") ed era abitata solo da donne. I Nainarta finalmente hanno eletto una regina, quella che doveva governare Berekeva, aiutata da sei consiglieri. Solo le donne sono state autorizzate a entrare in città; solo in un determinato periodo dell'anno i Nainarta hanno consentito alle tribù Viaskoda di inviare a Berekeva i loro guerrieri più belli e sani tra cui le donne avrebbero scelto i loro compagni. Ogni uomo poteva rimanere a Berekeva per sei mesi, prima di tornare alla sua tribù. Dare un figlio ad un Nainarta è stato considerato un grande onore tra le tribù Viaskoda. I Nainarta partorirono tutti i loro figli, poi tennero tra loro solo alcune delle femmine e mandarono gli altri ai loro padri tra le tribù Viaskoda. Nel tempo, alcune tribù di Viaskoda hanno sviluppato relazioni stabili con il Nainarta senza bisogno di charme magici. I Viaskoda furono spesso aiutati dai Nainarta contro le tribù barbare governate dal drago bianco Quesa e contro le orde umanoidi. I Nainarta insegnavano magia alle donne di Viaskoda che sembravano più qualificate e alla fine invitarono molte di loro a vivere in Berekeva stessa. I Nainarta hanno acquistato dai clan il cibo e le merci di base necessari. Mentre passavano gli anni, le regine dei Nainarta vennero considerate le protettrici delle tribù Viaskoda alleate, una sorta di governante sia dei Nainarta che delle tribù. Le regine del Nainarta hanno cercato di forzare e conservare una apparenza di superiorità e purezza divina intorno al loro popolo, scegliendo solo belle femmine per unirsi a Berekeva, inviando le vecchie a vivere con i clan. Finora questa politica ha avuto successo ed è stato fondamentale nella creazione di questo piccolo regno, formato da una serie di tribù barbare alleate con una città di tutte donne. Recentemente, un drago bianco giovane ma fiero proveniente dalle Icereach ha radunato attorno a lui abbastanza sostegno umanoide per lanciare un'offensiva sulle tribù Viaskoda del Vessillo Bianco. I Nainarta sotto la regina Kalaya entrarono in lotta al fianco dei Viaskoda e combatterono una serie di sanguinose battaglie contro i nemici umanoidi. La stessa Kalaya morì combattendo gli umanoidi. Quando la speranza sembrava perduta, una maga ed un guerriero di origine straniera proveniente dall'est, misero le loro capacità al servizio dei Nainarta: era Ishenya, una principessa alphetiana in esilio che aveva cominciato a vagare nel nord alcuni anni

prima. Grazie alle sue capacità il Nainarta è riuscito a forgiare un'alleanza con alcuni clan di rakasta e con l'aiuto di questi alleati ed alla magia di Ishenya e del suo valore personale, i Nainarta ed i loro alleati Viaskoda hanno combattuto e sconfitto gli umanoidi. Ishenya ha ucciso personalmente il capo degli umanoidi del drago ed è stata acclamata come eroina e poi come regina dei Nainarta. Grazie alle sue abilità magiche e combattive, Ishenya non fu solo regina dei Nainarta, ma ricevette una sorta di culto dalle tribù viaskoda alleate, che la considerava come un'eroina inviata dagli dèi per salvarli nella loro ora più oscura; hanno cominciato a chiamarla "Sonya la Dorata" (perché nella loro lingua non possono ripetere correttamente il suo nome "Ishenya" e per i suoi capelli dorati e l'armatura). Da allora, Ishenya ha governato bene come la regina Sonya la Dorata le tribù di Viaskoda e Nainarta.

Religione

antiche pratiche religiose alphetiane scomparvero poco dopo che la popolazione che era sopravvissuta alla colonizzazione alphetiana fu conquistata dalle tribù norrene all'inizio del VI secolo DI e fu sostituita con l'Asatru, la religione di tutte le popolazioni discendenti dagli Antaliani. I Nainarta, al momento della loro fuga da quella regione, presero con sé queste pratiche religiose, iniziando a pregare solo per le Immortali e invocando solo protezione e benedizioni. Con il tempo, il culto di alcuni immortali diminuì, e solo otto immortali sono ancora venerati oggi come membri del pantheon di Nainarta; questi, in ordine di importanza, sono (con i loro nomi reali e sfere):

Freyja (-): amore, sessualità, fertilità, bellezza, magia;
Sjofn (Valerias): amore, sessualità, bellezza, passione, pace;
Sif (Madarua): coraggio, battaglia, forza in armi;
Idunn (la Primavera, uno dei Korrigani): giovinezza, primavera, bellezza eterna;
Gna (Arnlee): viaggi, cacciatori, avventura, morti Nainarta;
Eir (il guaritore saggio, uno dei Korrigani): salute, guarigione, medicina, erbe e filtri;
Saga (la signora di Lore, uno dei Korrigani): tradizioni, conoscenze, leggende, memoria;
Erda (Djaea): natura, animali, piante.

I Nainarta riconoscono l'esistenza di dèi maschi, dei patroni dei Viaskoda e di altre divinità dell'Asatru, ma pregano solo gli Immortali sopra elencati, in quanto li considerano i loro patroni e le forze di cui hanno bisogno per prosperare e vivere nella felicità. Freyja e Sjöfn sono considerate sorelle e condividono la stessa sfera; sono le patroni del pantheon di Nainarta. Le cerimonie religiose si svolgono nel santuario di Berekeva, un edificio di pietra piuttosto grosso scolpito nel fianco della montagna, appena sotto la scala che porta alla Sala della Regina. Il tempio ospita santuari di tutti gli Immortali del pantheon di Nainarta. Il Santuario è amministrato da un gruppo di sei sacerdotesse (una per ogni immortale minore) sotto la guida dei due Alti Prescelti di Freyja e Sjöfn. La regina stessa, che non deve essere del clero, è considerata come capo della religione in quanto Regina della città. Sotto la guida delle sei Sacerdotesse e dei due Alti Prescelti, la chiesa comprende altri 15-20 adepti che adorano il pantheon nel suo complesso. Ogni sacerdotessa adora tutto il pantheon, ma esercita in particolare le pratiche usate per ricevere le benedizioni dall'Immortale che segue. Generalmente, gli Alti Prescelti e le Sacerdotesse sono chierici dal 4° al 9° livello, mentre gli Adepti sono dal primo al terzo livello. Si noti che il ruolo della sacerdotessa (qualunque sia il suo rango) non è esclusivo, i Nainarta sono profondamente in sintonia con le loro divinità e la città ospita spesso una festa religiosa o una cerimonia pubblica in cui la maggior parte dei Nainarta si aspetta di partecipare come un momento importante della vita della comunità.

Berekeva

Questa piccola città ospita circa 1.500 abitanti; in un dato momento, circa un quarto della popolazione è composto da uomini adulti di Viaskoda, il resto sono femmine di etnia di Nainarta. La città si trova sulle pendici meridionali del Diadema della Dea, e si arrampica sulla montagna fino alla cima di una delle cime più piccole della linea, dove si trova la Sala della Regina. La città è protetta su due lati dalle pendici delle montagne e sugli altri due da una pietra e da un muro di legno. Dalla porta sud, la città sale fino alla montagna in alto. Le strade attraverso la città e tra le case sono poche, ma il loro pavimento è fatto in dura roccia. C'è un piccolo stagno al centro della città, generato da una piccola cascata che scaturisce dalla montagna; l'acqua del laghetto è canalizzata anche in alcuni pozzi e cisterne. Pochi prati qui e là separano le case dei Nainarta nelle aree più basse

della città. All'interno della città, le case sono in pietra e la maggior parte è scavata in parte all'interno della montagna e sotterranea, con tetti in ardesia. Tutte le case sono dotate di un ampio spazio per il fuoco e il camino, e dispongono di uno o due piani con generalmente una o tre piccole stanze ciascuna. Nainarta si avvale pienamente di mobili civili, letti, tappeti, arazzi e simili, che si fabbricano. Qui non si usa vetro: le finestre sono coperte da uno spesso strato di arazzo in autunno e in primavera, o chiusi con pannelli in legno in inverno. I luoghi importanti di Berekeva sono il Santo Santuario (vedi "Religione"), la Casa dell'Ordine del Sigillo D'Argento (una specie di gilda dei maghi locali, vedi "Magia") e la Sala della Regina. Quest'ultimo edificio si trova in cima ad una grande scalinata in pietra che sale dalla città fino alla cima della montagna, circa 50 metri sopra la città superiore. È fondamentalmente un edificio quadrato robusto a due piani e una torre circolare sopra, con quattro torri più piccole ai suoi angoli. Questo è dove vivono la Regina, i suoi sei consiglieri e le loro guardie e assistenti. La Sala è ben costruita e il suo interno è decorato con molte sculture e riempito di dipinti murali, arazzi e altre belle opere d'arte. La Regina risiede nei suoi quartieri nella torre più alta, sopra la sala del trono dove incontra il pubblico.

Attività

Le attività svolte in città si articolano attorno alla lavorazione delle materie prime (vasiere, sartorie, gioiellieri, carpentieri, fabbri, ecc.), i Nainarta non si dedicano alla caccia, all'allevamento di capre o pecore, nella raccolta, nel taglio del legno e così via se non in occasioni rare. Infatti, la maggior parte delle pellicce, dei prodotti derivati dall'allevamento degli animali, di prodotti agricoli, vengono acquistati dai clan Viaskoda e scambiati con la bella ceramica, gioielli, attrezzi, articoli artigianali e armi del Nainarta. Le forniture di metallo e pietra vengono prelevate dalle miniere vicine con l'aiuto di lavoratori resistenti di Viaskoda. Mentre gli artigiani e le opere di Nainarta sono piuttosto specializzate, quelli del Viaskoda sono piuttosto fondamentali; quindi questi due popoli sono ben uniti dal punto di vista commerciale.

Nel complesso, i Nainarta conducono una vita piacevole, essendo sempre forniti di tutto quello che serve dai loro alleati Viaskoda. Essi rappresentano una sorta di classe "elitaria" nella società Viaskoda, partecipando principalmente alla dominazione delle

tribù e alla fornitura di mestieri, conoscenze e ruoli altrimenti irraggiungibili.

La tradizione Arcana dei Nainarta

I Nainarta hanno una lunga tradizione di magia arcana; quando i loro antenati schiavi fuggirono dai loro regni sovrastati dai barbari Norseni, tra di loro vi erano molti maghi. Ciò è dovuto al fatto che, dopo la formazione dei piccoli regni barbari nell'area delle ex colonie alphetiane del fiume Sabre, la magia è stata praticata solo dai popoli non combattenti, e questi erano soprattutto donne appartenenti alle classi superiori che avevano il tempo e il denaro per studiare arti arcane senza doversi preoccupare dei lavori delle classi inferiori. La magia arcana, per lo più l'incanto, l'abiurazione e la magia della divinazione, era utile ai Nainarta durante i loro primi incontri con le tribù Viaskoda, quando queste streghe femmine usavano il loro fascino e suggerimenti per ottenere l'alleanza e l'amicizia dei capi Viaskoda. La magia era anche utile per difendersi contro le bestie e le tribù umane ed umanoidi ostili, per aiutare a costruire la loro città e a proteggerli dal clima freddo della Range Icereach. Questi tipi di protezione e la persuasione magica nel tempo sono stati apprezzati anche dalle tribù Viaskoda, tradizionalmente diffidenti verso la magia arcana, che li consideravano una "buona" magia proveniente dalla conoscenza e dalle benedizioni delle dee dei Nainarta. I Nainarta infatti hanno limitato l'uso della magia offensiva o pericolosa facendone uso solo quando si trattava di mostri e nemici più forti. Sono conosciuti come utilizzatori della natura, del tempo, della divinazione e dell'incantesimo magico dai Viaskoda, che a loro volta hanno ricevuto insegnamenti in questi tipi di magia ed hanno approfittato dell'alleanza con queste donne magiche. Da allora, tra i Nainarta l'insegnamento della magia è diventato molto importante e ogni generazione ha la sua parte di utenti magici, che vengono istruiti al lancio di incantesimi arcani. Oggi, questa tradizione continua, le regine di Nainarta hanno sempre seguito da vicino il numero di persone che usano la magia, cercando di assicurarsi che non diminuisca. Le regine stesse sono spesso scelte tra le file degli utenti magici.

L'Ordine del Sigillo D'Argento

Tutti i Nainarta che usano la magia appartengono per decreto legge all'Ordine del Sigillo D'Argento, una specie di gilda degli utenti di magia che fornisce l'insegnamento e la formazione nei modi della magia



e svolge un ruolo importante nella difesa di Berekeva e nel preservare l'influenza che i Nainarta esercitano sui loro alleati Viaskoda. L'Ordine è guidato tradizionalmente dalla Regina (anche se non è un utente magico) e deve avere sempre almeno 50 membri magici in grado.

Apprendistato

Ogni anno alcuni membri dell'Ordine vanno a esaminare le giovani femmine di Nainarta (6-12 anni) per vedere se dispongono di qualche potenziale per l'apprendimento della magia arcana. Coloro che sono giudicati degni sono portati alla Casa d'Argento a Berekeva e cominciano l'allenamento con membri anziani dell'ordine. La formazione continua per i primi tre anni - che sono molto esigenti per lo studente - durante i quali le competenze della ragazza vengono testate più profondamente. Poi, quando lo studente diventa in grado di lanciare le sue prime cantrips, la formazione continua più lentamente per altri cinque anni, durante i quali lo studente continua a imparare la magia, ma è anche tenuto a svolgere i compiti necessari alla vita dei Nainarta, come un artigiano, combattimento e così via. Dopo questi otto anni, uno studente diventa solitamente un mago

del primo livello. Mentre è molto difficile per l'Ordine includere più di cinquanta membri, spesso accade che alcuni membri muoiono o partono per lunghi viaggi; in generale i nuovi membri tendono ad essere meno di quelli che sono morti o partiti. Ogni volta che succede, i membri dell'Ordine andranno dagli alleati Viaskoda per offrire loro di formare le donne più abili delle tribù all'arte dell'uso magico. Le giovani donne dei Viaskoda che vogliono perseguire quel cammino sono esaminate dai membri dell'Ordine e, se degne, sono portate a Berekeva per la loro formazione. Da questo momento in poi, queste donne di Viaskoda sono tenute ad abbandonare le loro vecchie abitudini e ad essere parte dei Nainarta, e sono considerate come tali dagli altri Nainarta per il futuro.

I doveri dell'Ordine

L'Ordine del Sigillo d'Argento prende il nome da un magico amuleto appartenuto a Ekajra, una regina morta da tempo che era la fondatrice di questa associazione di utenti magici. L'amuleto, conosciuto come il Sigillo d'Argento, è passato da Regina a Regina dopo la morte o l'abdicazione della precedente. Ogni membro dell'Ordine è tenuto a trasportare una piccola copia del Sigillo d'Argento sul suo corpo, in qualità di segno di appartenenza.

L'Ordine ha alcuni compiti molto importanti e specifici:

- Oggetti magici artigianali: l'Ordine deve creare oggetti magici per i guerrieri elitari, i maghi e le sacerdotesse dei Nainarta. Queste sono solitamente pozioni, erbe magiche, oli e incantesimi che aiutano in vari compiti, ma a volte viene creata un'arma, un'armatura o un altro elemento potente per la regina o un grande guerriero.
- Difendi il Nainarta: L'Ordine rappresenta una delle cause della superiorità di Nainarta sulle tribù circostanti. I suoi membri devono raggiungere il campo di battaglia quando richiesto e aiutare ogni volta che sia necessario per difendere Berekeva, compagni Nainarta ed i loro alleati.
- Preservare le virtù di Nainarta: I maghi dell'Ordine rappresentano in molti modi Nainarta; perciò sono tenuti a rispettare le leggi, rispettare le abitudini di Nainarta, adorare regolarmente gli Immortali di Nainarta, curare la loro bellezza e così via.
- Insegnare le arti arcane: l'Ordine deve garantire che il numero di utenti di magia di Nainarta non scenda sotto i cinquanta. Ciò implica la ricerca e l'esame di

potenziali nuovi membri sia tra i Nainarta che tra i loro alleati Viaskoda.

- Sostenere l'influenza di Nainarta tra le tribù di Viaskoda: come detto, la magia arcana è una delle ragioni principali che mantengono le tribù Viaskoda sotto la bandiera di Nainarta. L'Ordine deve sostenere l'influenza dei Nainarta tra le tribù alleate, sia con il consiglio che con l'uso di incantesimi; questo è spesso fatto periodicamente inviando uno o due membri dell'Ordine tra una tribù alleata, per offrire consulenza, divinazione e formazione.

Organizzazione

Il capo dell'Ordine, come detto, è la Regina stessa; questo può essere un titolo cerimoniale (se non è un'utente magica lei stessa) o una capa effettiva sui membri inferiori.

I membri più potenti (9° livello o più) dell'Ordine sono assegnati al rango dei Guardiani del Sigillo; questi sono di solito tre o cinque in tutto l'ordine e sono quelli che veramente amministrano le attività quotidiane dell'Ordine e riferiscono alla Regina.

Sotto queste sono le Mani d'argento (livello 6°-8°), di solito 5-10 in numero; poi arrivano i Maghi del Sigillo (livello 3° al 5°), generalmente circa venti in numero; e infine gli Studenti del Sigillo (livello 1° o 2°), che sono una specie di apprendisti nell'Ordine, spesso ancora in formazione. Si noti che i membri dell'Ordine sono tenuti a rispettare i doveri dell'Ordine, esclusi tutti gli altri compiti; la maggior parte di essi sono incoraggiati a perseguire lo sviluppo di altre competenze, come la caccia, l'artigianato, la lotta e così via. Un membro dell'Ordine sarà spesso un multi-classe piuttosto che solo un mago; questo significa che tra i Nainarta non troverai molti maghi di alto livello, ma la maggior parte dei più bassi saranno maghi/combattenti, maghi/ranger, maghi/ladri e così via.

Tradizioni dell'Ordine

In sostanza, l'Ordine non insegna molti incantesimi ai suoi membri; un Nainarta che ha imparato la magia dall'Ordine del Sigillo d'Argento, inizierà ad un livello piuttosto elevato, riceverà assistenza e aiuto dai colleghi, sarà rispettato e onorato tra i Nainarta ed i loro alleati di Viaskoda, ma ignorerà molti incantesimi. La tradizione arcana dell'Ordine è in realtà basata su pochi incantesimi utili, e data la posizione isolata di Berekeva e il relativo isolazionismo del popolo di Nainarta, è difficile acquisire nuove conoscenze. Questo non significa che

non si scopra un nuovo incantesimo, ma che è più probabile che avvenga quando un viaggiatore Nainarta torna a Berekeva condividendo con gli altri membri dell'Ordine ciò che ha scoperto nel mondo esterno.

I nuovi incantesimi che impara sono scelti dal maestro Nainarta e tendono ad essere sempre gli stessi per ogni apprendista; il ragionamento dietro questo è che tutti i maghi di Nainarta devono essere in grado di eseguire i doveri fondamentali richiesti dall'Ordine.

Nainarta e Viaskoda

Tra le tribù di Viaskoda, i figli di Nainarta e gli anziani Nainarta sono ben trattati, rispettati e dotati di posizioni di importanza nelle tribù: generalmente diventano consiglieri, capi, grandi guerrieri, maghi, sciamani, cacciatori e così via. Per una tribù Viaskoda è un onore avere un figlio di Nainarta all'interno delle sue file, e anche dare un figlio a un Nainarta.

I Nainarta hanno sviluppato un rapporto costante e amichevole con alcune tribù Viaskoda del Vessillo Bianco. Le tribù Viaskoda di questo Vessillo sono diverse, a differenza di quelle del Vessillo Azzurro e del Vessillo Rosso, spesso combattono tra di loro. In particolare, molte tribù adorano, temono e obbediscono alla volontà del potente e antico drago bianco Quesa, la cui tana si trova nel massiccio di Quesa. Questo vecchio drago è stato un alleato della Regina Strega Akra ormai morta, e ora è maledetto e condannato a stare vicino all'antica tana di Akra, la Grotta di Ghiaccio, che è anche la tana di Quesa. Dalla cima del suo monte, Quesa comanda le tribù vicine di Viaskoda e degli umanoidi, usandoli per proteggere la sua tana e schiavizzare i suoi nemici. Le altre tribù di Viaskoda combattono vigorosamente queste tribù rinnegate che seguono i comandi di Quesa. Tra queste, cinque tribù hanno scelto di essere fedeli alla regina di Nainarta. Ognuna di queste tribù ha il suo capo e ogni capo considera la regina di Nainarta il suo ultimo sovrano e gli altri capi come amici e alleati. Queste tribù di Viaskoda hanno le proprie abitudini e adorano i loro Immortali, ma una volta ogni sei mesi inviano una ricca offerta ai patroni Immortali di Nainarta al tempio di Berekeva, per rinnovare l'amicizia con i Nainarta e per ricevere benedizioni dalle loro dee. Le cinque tribù Viaskoda alleate con i Nainarta vivono nelle vaste valli coperte da foreste che si trovano a sud ed a nord del Diadema della Dea e intorno al corso superiore del Fiume

dell'Orso Bianco. Sono soprattutto cacciatori e raccoglitori, ma praticano anche l'agricoltura, il cui prodotto è in parte inviato anche ai Nainarta. Queste tribù non hanno costumi nomadi; si sono stabiliti in piccoli villaggi di capanne in legno e tende di pellicce, che solo raramente vengono spostate in una zona vicina e più favorevole. Il vecchio, il malato, il troppo giovane e troppo debole rimane sempre al villaggio, creando oggetti, raccogliendo, coltivando e curando animali e mandrie. I cacciatori, i guerrieri ed i più sani periodicamente vanno a caccia di bestie e animali nei boschi, pescando nei fiumi e scendendo il fiume dell'orso bianco in canoe rigide, commerciando con le altre tribù. Contrariamente alle altre tribù di Viaskoda, queste cinque tribù non temono né diffidano la magia arcana praticata dai Nainarta. Alcune donne di queste tribù sono state addestrate dalle streghe di Nainarta per esercitare il potere arcano e sono onorate e apprezzate per la loro abilità da parte dei loro compagni di tribù. Altri tipi di magia, in particolare quelli connessi agli stranierigenerano diffidenza; solo i maghi di Nainarta godono del rispetto e della fiducia da parte delle tribù.

Le cinque tribù Viaskoda alleate con i Nainarta sono:

- Tribù dell'elmo cornuto: Questa tribù ha 2.900 membri ed è così chiamata a causa delle corna di cervo che i guerrieri ed i capi più famosi e potenti della tribù hanno messo sui loro elmi di ferro. La tribù vive a nord di Berekeva e ha molti grandi guerrieri che beneficiano del sostegno del Nainarta nella creazione di armi migliori.
- Tribù degli amici dell'aquila : Questa tribù di 2.240 membri è la tribù più grande e più potente e più amichevole per i Nainarta. Le sue famiglie sono tutte estremamente fedele alla regina di Nainarta e fanno del loro meglio in ogni modo per difendere Berekeva. Questa tribù ritiene l'aquila un animale sacro; gli addestratori di aquile sono più spesso capi o figure importanti in questa tribù. Gli amici dell'aquila vivono nella valle a sud di Berekeva.
- Tribù dei guardiani del fiume : Questa è una piccola tribù (1.550 membri) occupa le terre intorno al corso del fiume dell'orso bianco e alcune pianure e boschi vicini, a sud-est di Berekeva. Grandi pescatori e naviganti, i suoi guerrieri vanno spesso lungo il corso del fiume per pescare, commerciare con altre tribù Viaskoda e combattere i clan sottomessi al drago bianco Quesa.
- Tribù dell'ascia scarlatta : La più piccola delle tribù

alleate (1.130 membri), questa tribù vive a sud della tribù degli amici dell'aquila ed è chiamata così per l'abitudine di colorare le lame delle loro asce con una colorazione rossa ottenuta da resine e pietre rosse schiacciate. La stessa colorazione viene spesso usata per rappresentare i segni rituali sui corpi dei guerrieri prima di entrare nelle battaglie. Questa tribù combatte spesso gli esseri ardenti che vengono dall'Arco di Fuoco.

- Tribù della coda di scoiattolo : Un'altra tribù alleata (1.630 membri), che vive a nord della Tribù dell'elmo cornuto, questa tribù è composta da rangers molto esperti, inseguitori eccellenti, costruttori di trappole e cacciatori. Il loro animale preferito è lo scoiattolo, con il quale fanno delle preziose pellicce; i membri adulti di questa tribù mostrano spesso code di scoiattoli in varie modi (sui cappelli, per esempio), da cui il nome della tribù. La Tribù Coda di Scoiattolo teme le Vecchie del Monte Crystykk e evita le pendici della montagna.

Monte Crystykk

Superficie: 40.944 kmq.

Posizione: Nord ovest del Norwold, a nord di Nainarta.

Abitanti : Pop. 5.000 – di cui 24,4% elfi, 19,4% umani, 12,6% umanoidi, 7,2% lupin, 4,5% rakasta, 5,5% mezzelfi e 1,8% centauri, 24,6% altri.

Tipo di governo : Consiglio delle tre.

Capitale: nessuna

Lingua: alphantiano, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta, miniere.

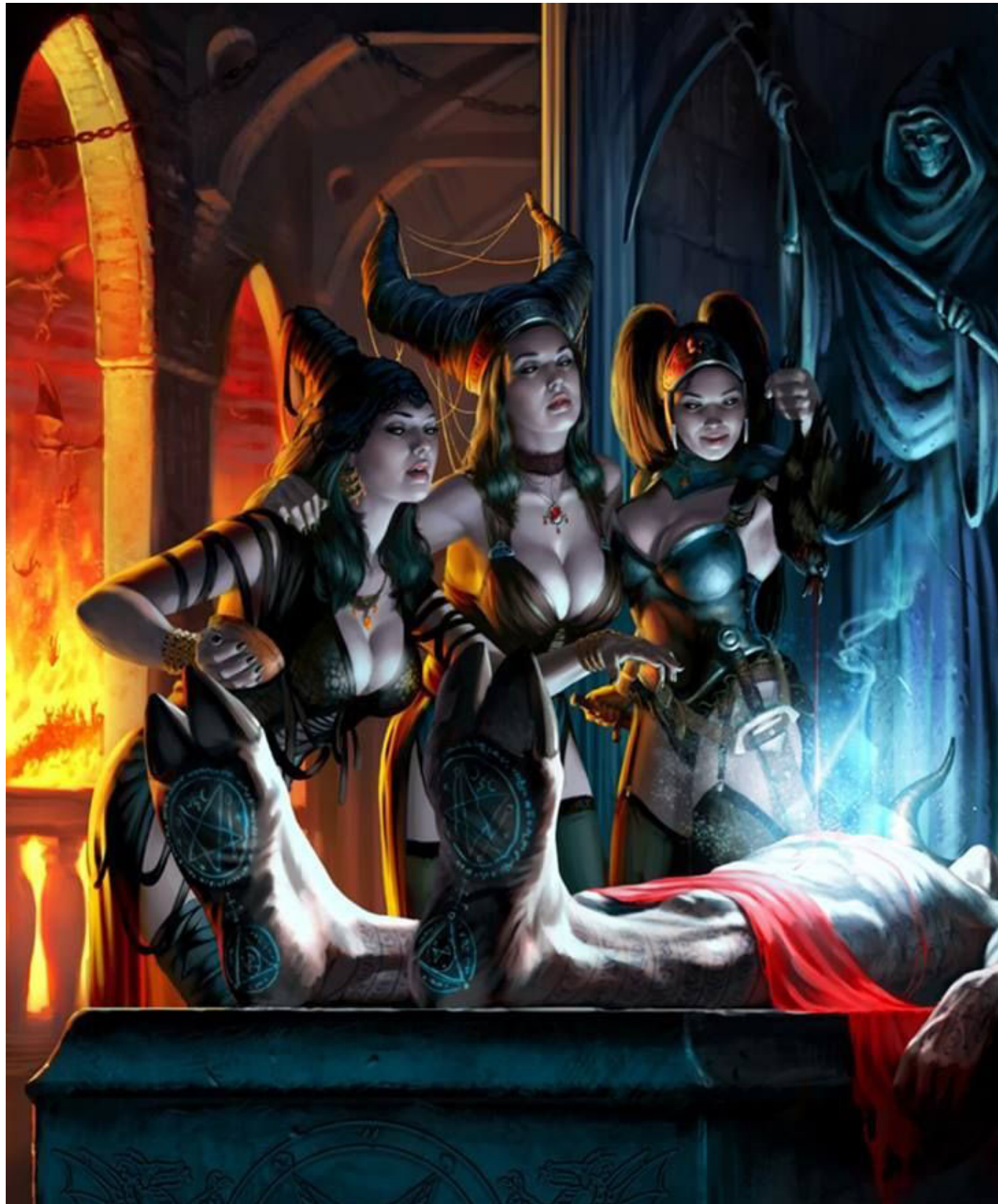
Le vecchie di Crystykk

In una regione del Norwold non ancora civilizzata, a nord del Massiccio di Quesa, sulla sommità di un dirupo scosceso denominato Monte Cristykk vivono tre donne vecchissime, Mequisa, Bethidia e Chasandri. Oltre ottocento anni prima le tre vecchie fecero parte del seguito della Regina Strega Akra, che dominò sul Norwold per oltre duecento anni, poi resesi conto dell'enorme e malvagio potere di Akra, si ribellarono ad essa e la uccisero legando alla sua Caverna di Ghiaccio il drago bianco Quesa, fedele servitore della strega, che da allora ne custodisce i segreti oscuri. Mequisa, Bethidia e Chasandri presero dimora nel Monte Crystykk, a nord della famigerata Caverna di Ghiaccio e divennero le protettrici del



Norwold intero divenendo note come le Streghe di Crystykk, autrici di profezie, sagge e sorta di oracolo della volontà degli Immortali. Le tre vecchie, chieriche di tremendo potere, ognuna con un

allineamento diverso, vivono isolate dal mondo, osservando l'umanità attraverso un potente specchio di cristallo incassato nella roccia della grotta loro dimora. Esse sono le sole in grado di usare lo specchio di cristallo, che è dotato degli stessi poteri che possiede una sfera di cristallo di chiaroveggenza. Le vecchie non possono lanciare incantesimi attraverso lo specchio, ma possono inviare dei messaggi, soprattutto sotto forma di sogni. Per far questo debbono solamente concentrarsi sull'immagine del destinatario, mostrata dallo specchio, oppure possono utilizzare lo stesso per parlare attraverso gli altri specchi normali. Esse si divertono moltissimo, se occorre combattere, e se vincono, chiedono sempre un riscatto molto oneroso per risparmiare gli sconfitti. Se vengono uccise 2 delle 3 vecchie, la vecchia rimanente si arrende, se invece le vecchie stanno vincendo la scontro, continuano sino alla resa dei personaggi. Vengono chiamate le tre vecchie ma in realtà loro non amano essere viste nelle loro vere sembianze ed usano incantesimi per riprodurre l'aspetto che avevano un tempo.



Mequisa la Legale, Bethidia la Neutrale, Chasandri la Caotica.



Arco di Fuoco

Superficie: 44.505 kmq.

Posizione: A nord est del Norwold, a sud di Nainarta.

Abitanti : Pop. 10.000 – di cui 50% efriti, 30% elementali, 20% altri.

Tipo di governo : Visir degli Efriti, Califfo degli elementali.

Capitale: Torre del Visir, Palazzo del Califfo.

Lingua: Ignis, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta, miniere.



Nel norwold dell'ovest un grande arco di fuoco rischiarà le terre, il grande arco unisce i crateri di due grandi vulcani in attività che distano circa 140 chilometri l'uno dall'altro. L'arco del fuoco si trova a circa metà strada tra la grande palude lungo il rapido fiume White Bear e le grandi Montagne dell'Icereach, circa 483 chilometri ad ovest della città hin di Leeha. Alcuni sostengono sia un portale per il piano del fuoco, sta di fatto che nella zona si possono trovare varie creature di questo piano. I due vulcani sono connessi da un fenomeno unico ed irripetibile: quello più a nord, infatti, è un vortice d'uscita dalla dimensione del fuoco, mentre quello più a sud è un vortice d'entrata nella stessa. Quindi costituiscono un immenso "Arcobaleno di fuoco" che fluisce dal vulcano settentrionale a quello meridionale. L'Arcobaleno di fuoco è visibile fino ad una distanza di 120 km di notte (3 esagoni), e fino a 80 km di giorno. Raggiunge, al culmine, i 10 km di altezza, e forma un tubo di circa 90 m di diametro. Gli esagoni che contengono i due vulcani sono terre devastate dal fuoco. Il terreno che li circonda è prevalentemente pianeggiante e vi scorrono numerosi fiumi di lava. Alla base dei vulcani poi, si estendono enormi laghi di fuoco. Le rocce che circondano le montagne sono traforate da numerose piccole aperture di caverne. Anche se per lo più si tratta di cunicoli senza uscita, alcune sono collegate con fessure che giungono fino al cuore della terra, e sono periodicamente invase da nubi di vapori bollenti. Molte caverne sono occupate da giganti del fuoco, draghi rossi, e da vere e proprie orde di altre creature amanti del fuoco. Ma i più terribili abitatori di queste vallate di lava sono gli elementali del fuoco, che sono riuniti in grosse bande. Essi passano la maggior parte del tempo in questa zona del Piano materiale, che ricorda da vicino il loro habitat naturale. Se gli elementali incontreranno personaggi in queste zone li uccideranno all'istante, oppure li trascineranno nel Piano Dimensionale del Fuoco, dove li attenderà un periodo di "calda" prigionia. Gli elementali, ovviamente, prenderanno ogni precauzione per fare

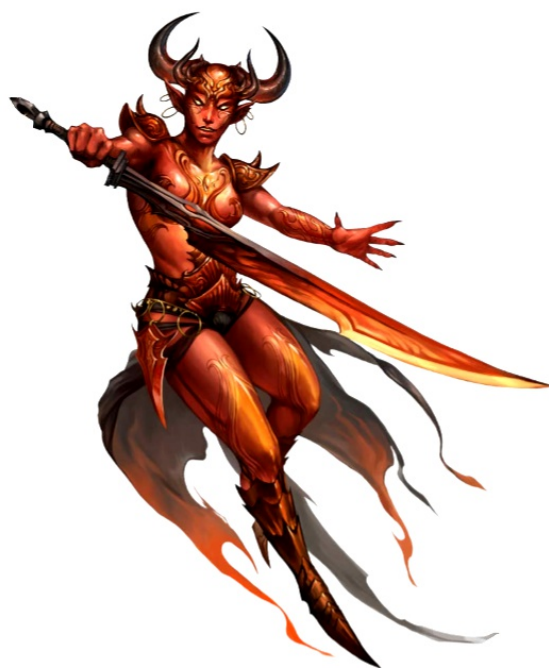


in modo che i loro prigionieri non vengano danneggiati da alcune delle caratteristiche più estreme del loro mondo. Molte caverne della zona sono in realtà, delle enormi gallerie che conducono ai Vortici che fluiscono dentro e fuori dal Piano Dimensionale del Fuoco. L'Arco stesso sembra essere una specie di condotto o vortice per il Piano Elementale del Fuoco. L'estremità settentrionale dell'arco inizia da un vulcano noto come il Monte Cantrinus settentrionale, chiamato così dopo che l'esploratore Thyatiano che ha scoperto per la prima volta questa particolare caratteristica geografica. Il vulcano settentrionale è il portale d'uscita, che spara fuori il fuoco proveniente dal Piano del Fuoco qui nel primo piano. Da lì, le fiamme sbalzano drammaticamente sotto forma di un tubo di circa 90 metri di diametro. Questo getto di fiamme ridiscende a 120 chilometri a sud, nel secondo vulcano chiamato Monte Cantrinus meridionale. L'altro vulcano è il portale d'ingresso, dove il flusso di lava torna nel Piano del Fuoco. Il punto massimo dell'arco raggiunge i 10 chilometri di altezza. La vegetazione è piuttosto insolita per il Norwold. A causa del caldo intenso nelle aree presso i vulcani, le specie che

normalmente non sono presenti nel nord stanno prosperando qui. Anche piccoli mammiferi che normalmente evitano il freddo e la neve possono essere trovati nella zona. Questo non vuol dire che sia presente una giungla. Al contrario, la vegetazione è scarsa e quasi inesistente. Il caldo è troppo intenso, ed i fiumi della lava cambiano spesso corso, bruciando tutto ciò che è lungo il loro percorso. La maggior parte delle aree sono coperte da solide rocce, ovviamente vecchi depositi vulcanici e non c'è terreno per far crescere o vivere nulla.

Popolazione

Ancora più sorprendente è il fatto che l'area è abitata. Ma qui non vivono gli esseri umani; invece, abbiamo due razze che sono nativi del Piano Elementale del Fuoco. L'Arco in sé è una delle meraviglie del mondo, una vista fantastica, purtroppo tutto il resto non vale la pena di essere visto, soprattutto gli abitanti. Tuttavia, ognuna di queste creature viene da un altro piano di esistenza, ciò li rende, così come i loro artefatti e la loro magia, rari e unici e quindi estremamente preziosi.



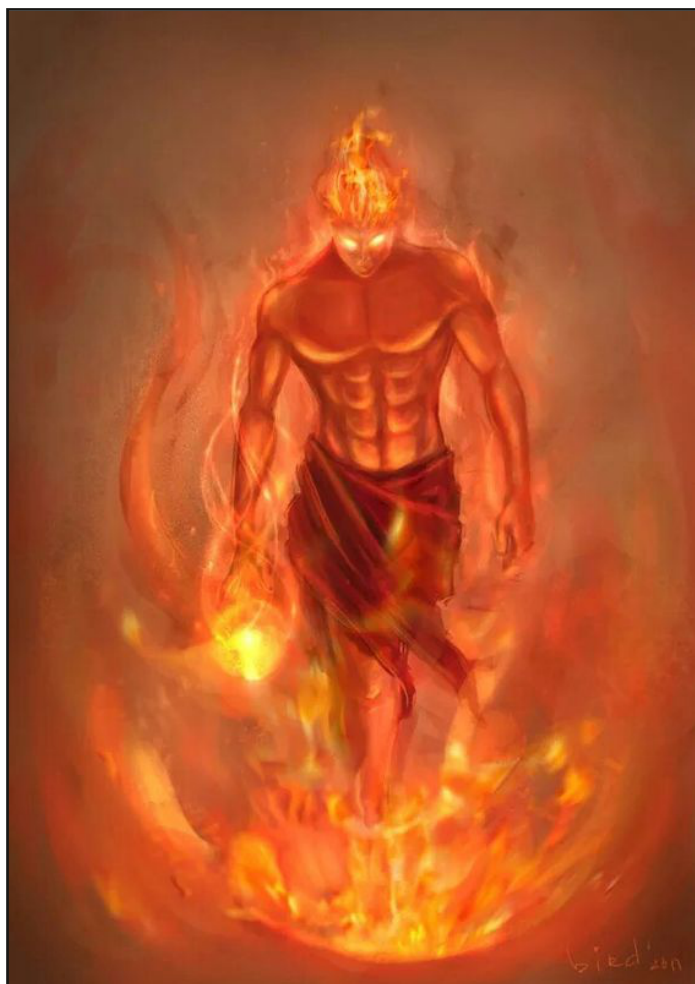
Impero Efriti

Presso il Monte Cantrinus settentrionale è stata costituita una società di Efriti. Queste creature hanno creato quella che sembra essere una città di pietre basaltiche e ossidiane intorno alla bocca del cratere

del vulcano. A causa della dimensione relativamente piccola dell'insediamento e del fatto che stanno continuando la costruzione, si suppone che gli Efriti siano nuovi arrivati e abbiano da poco rivendicato la zona. Gli Efriti hanno molti schiavi che lavoravano per loro, dagli esseri umani, ai giganti del fuoco, dagli elementali del fuoco, fino all'occasionale drago rosso le cui ali vengono tagliate per impedire il volo. La visita della loro città non sarebbe una decisione saggia. Alcuni esploratori hanno riferito di un'attività militare che suggerisce che gli Efriti stiano preparandosi per una guerra di qualche tipo. I lavori sembrano limitati alle mura ed a posizioni difensive. Si presume una popolazione totale che vada dai 4 ai 6 mila Efriti.

Impero Elementale

Il Monte Cantrinus meridionale è controllato dagli elementali del fuoco. L'insediamento è governato da un potente elementale che raggiunge un'altezza di 7 metri e mezzo. Gli elementali del fuoco si aspettano un attacco da parte degli Efriti che ritengono siano interessati al controllo anche del vulcano meridionale. Gli elementali del fuoco non amano gli esseri umani, ma non li uccidono per il solo gusto di farlo. In effetti, sembra che in questo momento stiano cercando di reclutare l'aiuto da ogni parte, poiché i loro rinforzi sono stati bloccati dal momento che gli Efriti hanno il controllo del portale in arrivo dal Piano del Fuoco. Il numero degli elementali non è conosciuto.





Regno di Wurmsteeth

Superficie: 178.019 kmq.

Posizione: Norwold centrale, ad ovest di Oceansend.

Abitanti : Pop. 30.000 – di cui 34,4% elfi, 49,4% umani, 10,9% mezzelfi e 1,1% centauri, 4,2% altri.

Tipo di governo : Re Drago

Capitale: WindReach.

Lingua: Dragonico, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta, miniere.

I draghi vivono oltre i confini ufficiali sulle montagne di Wurmsteeth Range, Icereach Range e Final Range. La maggior parte dell'area del territorio ufficiale non è abitata.

Popolazione

La popolazione di Wurmsteeth è composta da circa 28.000 umani ed umanoidi di razze diverse. La gente vive solo nelle città, perché il clima rigido rende quasi impossibile sopravvivere nelle terre selvagge. La razza più rappresentata sono gli umani (20.500), di cui 13.500 di discendenza Antaliana, Heldann e Northern Reaches, 5.000 sono thyatiani. Di questi umani, circa 4.000 sono licantropi. I 7.500 non umani comprendono 3.000 nani; 1.500 dragonici; 2.500 uomini lucertola e lucertoloidi; e 500 di altre razze (elfi, gnoll, mezzelfi, ecc.). Oltre a questi, nelle Mountagne del Norwold Ranges (sia all'interno che all'esterno del territorio ufficiale di Wurmsteeth), ci

sono circa 1.200 draghi. Molti di loro giurano fedeltà al Re Drago di Wurmsteeth. La lingua ufficiale di Wurmsteeth è la comune lingua dei draghi cromatici e la maggior parte degli abitanti di Wurmsteeth e tutti i nativi la parlano. Altre lingue usate sono il nanico (il dialetto di Stormhaven), l'antaliano e il thyatiano. La moneta ufficiale di Wurmsteeth è l'elke, una moneta che reca su un lato il simbolo di Pearl, il Drago della luna, immortale della sfera della materia. L'economia della regione è basata su due principali occupazioni: la prima è il lavoro svolto dagli uomini liberi, soldati dell'esercito, chierici e maghi in agricoltura (che con i loro sforzi sono in grado di produrre patate e grano sufficienti a sostenere la popolazione, insieme con carne di agnello e di manzo, frutta e altre carni sono importati) e boscaioli. La seconda base economica è l'estrazione di minerali e ferro. Queste miniere sono di proprietà dei draghi, che di solito impiegano ingegneri e minatori nanici per sorvegliare il lavoro dei criminali utilizzati come forza lavoro, quando possibile, e da minatori specializzati nanici quando è necessario. Alcuni cittadini lavorano anche come artigiani (molti nani fabbricano gioielli per i draghi, uomini e nani allo stesso modo sono forgiatori di armi) o per fornire servizi (cartografi, astronomi, saggi, mercenari, albergatori). Molti cittadini di Wurmsteeth sono avventurieri che usano Wurmsteeth come loro casa. La maggior parte della gente di Wurmsteeth sono umani, principalmente di discendenza antalianea (persone del Norwold o Northern Reaches), ma ci sono i thyatiani, licantropi di Averogne, nani e membri di altre razze. Le usanze

sono varie, perché ogni gruppo è normalmente devoto alle sue tradizioni personali. Le persone di diverse razze si tengono liberamente in contatto, e alcune festività nazionali vengono celebrate a livello locale. Ovviamente, non c'è nobiltà in Wyrksteeth, o meglio non c'è nobiltà umanoide in Wyrksteeth. I suoi veri signori sono draghi. La maggior parte delle persone in Wyrksteeth è molto seria, a causa in parte dell'influenza della cultura dei nani e del clima rigido. I normali umani di Wyrksteeth sono generalmente Heldann o Norseni freddi e ostili che incarnano gli aspetti più asociali delle popolazioni della Northern Reaches. Parlano molto poco e hanno poche attività sociali. Inoltre, molti Wyrksteethiani sono discendenti di rifugiati o esuli, così molti hanno sviluppato una sorta di paranoia culturale, credendo che gli estranei (in particolare quelli della razza da cui sono fuggiti) siano ostili nella migliore delle ipotesi, e alla ricerca di loro, o della loro famiglia, al peggio. A loro non piace che la gente scherzi, facendo troppe domande e facendo troppo rumore, altrimenti non sarebbe stato possibile per i draghi coesistere con loro. Questa sensazione è meno presente nei Thyatiani e Seel è quasi una città normale. La vita in Wyrksteeth è principalmente lavoro e riposo, per i cittadini di tutte le razze.

E poi ci sono i draghi: i draghi vivono da soli e raramente si vedono. Molti di loro hanno imparato incantesimi per sembrare umani o nani, e spesso visitano le città sotto mentite spoglie, ma nessuno sa chi sono e nessuno se ne frega davvero. La popolazione è controllata dalle autorità. Le famiglie sono limitate a quattro bambini; chi ha più figli deve andarsene o dare il bambino in adozione. In futuro, se la popolazione continuerà a crescere, le autorità ridurranno sicuramente il numero a tre o due, se necessario. I draghi non vogliono nuove città o troppi umani intorno. Ogni cittadino di Wyrksteeth è libero. Può essere di qualsiasi razza, paese, genere o fede (eccetto le chiese illegali). Ogni cittadino di Wyrksteeth è protetto dalla legge, il danno arrecato a un cittadino deve essere risarcito dalle autorità locali. Se non possono affrontarlo, la causa passa alle alte corti. I criminali sono giudicati dall'esercito locale, che funge da tribunale, forze di polizia e milizia. I chierici di diverse fedi sono usati per resuscitare i morti illeciti. Di solito chierici o maghi possono essere invitati a usare i loro incantesimi per aiutare a trovare la verità in questioni controverse. La prigione fornisce i criminali per scontare la loro pena con un periodo di duro lavoro nelle miniere di Wyrksteeth.

Tutte le miniere sono direttamente soggette ai draghi, quindi in realtà il periodo di carcere è un periodo al servizio del drago. Se un drago lo desidera, può usare l'umano o umanoide in altri modi. Di solito a nessuno importa se un uomo condannato da vent'anni scompare misteriosamente e raramente si versano lacrime per chi muore in "prigione". I draghi hanno il potere di esiliare i puniti invece di averli al loro servizio. Di solito, i draghi non lo fanno. L'uccisione di un drago da parte di altri draghi del territorio è consentita. I draghi non sono soggetti alle leggi che governano i loro sudditi, ma i draghi più forti di solito controllano i meno intelligenti e potenti dal danneggiare i cittadini umanoidi. L'omicidio di un drago da parte di mani umanoidi non è mai successo da quando è stata approvata la Legge, ma se un caso del genere dovesse presentarsi, sarebbe sicuramente una brutta situazione per l'assassino. La tassazione è progressiva in Wyrksteeth.

Religione

Come spiegato prima, non vi è alcuna religione ufficiale a Wyrksteeth, anche se il paese ospita il tempio clericale più importante e la scuola di Perla, il drago lunare. Questa presenza ha leggermente ridotto il livello di tolleranza religiosa del paese: i chierici ed i seguaci di Diamante (il drago stellare) non sono più consentiti; e quelli di Opale (il drago del sole) sono guardati con sospetto. Tuttavia, la maggior parte delle persone di Wyrksteeth sono indifferenti alla religione, ed i chierici sono raramente zelanti. Chierici e seguaci delle religioni non devono infrangere le leggi dei Wyrksteethiani nel seguire le loro fedi e rituali, così strane religioni di solito non sono presenti qui. Gli immortali più comuni qui seguiti sono:

Perla, il Drago della Luna - Il Drago della Luna è estremamente popolare in Wyrksteeth. Il suo culto è molto antico e molti umani che non sono interessati alla religione lo apprezzano perché credono che sia grazie a lui e alla presenza dei draghi (che spaventa gli estranei ignoranti) che possono vivere in pace. Un grande ordine di chierici di Perla è la Sacra Spada del Sangue. Anche molti lucertoloidi e dragonici lo adorano.

Kagyar (Vulcanus) - Kagyar l'Artigiano, a volte conosciuto come Vulcano di Thyatis e dagli elementalisti del fuoco, è venerato qui. Molti artigiani sono presenti a Wyrksteeth, la maggior parte dei quali sono nani; la maggior parte di questi sono

seguaci di Kagyar.

Geografia

La regione di Wyrksteeth è dominata dalla catena montuosa minacciosa, che si estende a nord-est della catena continentale. Viste da lontano, le montagne sembrano formare il sorriso di un drago, con le cime più basse come denti inferiori e quelle più alte come superiori. La Gamma dei Wyrksteeth occupa approssimativamente 9.000 km quadrati aggiuntivi (circa 3.613 miglia quadrate) non ufficialmente in possesso del Re Drago; ma i draghi, molti dei quali hanno giurato fedeltà a lui, vivono qui, e non ci sono altri insediamenti nelle vicinanze. Le montagne occupano gran parte della regione, con oltre due terzi del territorio non adatti a sostenere gli insediamenti umani. Le montagne del Wyrksteeth possono raggiungere altezze di 5.000 metri. Il loro clima è rigido: l'inverno, con forti neviccate e temperature fino a -25 ° C, dura dal tardo Sviftmont a Flaurmont. La primavera va da Flaurmont a Klarmont, estate dal Klarmont a Fyrmont, e da Ambyrmont a Sviftmont in ritardo. La piccola agricoltura esiste solo nelle valli tra le montagne, la maggior parte delle quali si trova a 300-600 metri sul livello del mare. Quindi, le città umane sono tutte costruite a questo livello. A sud-ovest del Wyrksteeth c'è la palude nera, abitata esclusivamente dai draghi neri, e si estende per circa 6.000 km quadrati. Alcuni villaggi fiancheggiano le paludi, abitate da boscaioli norseni che pagano i draghi per avere accesso ai boschi della regione. I draghi verdi vivono sui pendii boscosi dei territori orientali; hanno un accordo con il Grande Druido del Norwold per non permettere a nessuno di tagliare gli alberi nella zona (compiono questo incarico con gioia, riuscendo così a nascondere omicidi occasionali come "giustizia"). I draghi rossi vivono nei vulcani centrali. I draghi bianchi possono essere trovati in tutta la catena montuosa; i blu sono meno comuni, preferiscono vivere ai piedi delle colline occidentali o nel territorio a nord dei confini ufficiali di Wyrksteeth.

Città e insediamenti

Ci sono solo quattro grandi insediamenti a Wyrksteeth, che comprendono quasi tutti gli abitanti umanoidi della regione:

Seel – con una popolazione di 8.500 (5.000

Thyatiani; 1,000 Averoignani; 1,000 Heldann; 1,000 Vestlandesi; 500 Soderfjordesesi; (3.500 licanthropi). Seel fu fondata nell'885 AC dai licanthropi. Molti degli attuali residenti della città sono licanthropi, anche se ufficialmente lo negano. Le leggi di Wyrksteeth consentono loro una totale privacy, così godono una vita invidiata da molti licanthropi nel mondo, in una città attiva, ospitale (anche se un pò agitata). Qui vivono tutti i thyatiani a Wyrksteeth, quindi Seel è il posto ideale per gli stranieri. Seel è sicuramente il primo posto dove dovrebbe andare un visitatore nostalgico; la gente qui è la più aperta agli stranieri in tutto il Wyrksteeth, purché non si parli di "licantropia". Il capo dell'esercito locale è un lupo mannaro, e non esiterà a mettere in prigione con un'accusa inventata l'imprudente o il troppo curioso, solo per mantenere le cose tranquille. A Seel, c'è anche una piccola arena, costruita nello stile thyatiano. L'arena è utilizzata solo in estate, per le lotte dei gladiatori e anche per il teatro.

Th'hral – (detta anche Thrall) Popolazione 3.500 (2.500 uomini lucertola). Th'hral è una delle città più strane del Vecchio Mondo; ospita una comunità di lucertoloidi e uomini lucertola. Th'hral è raramente visitato da umanoidi di altre regioni del Wyrksteeth, e non ci sono templi del Drago Perla in città, solo un piccolo tempio dedicato a Ka. Gli umani sono considerati con sospetto, e quindi i non rettiliani / non draconici vengono raramente trovati qui. Gli uomini lucertola si sostengono pescando nel lago sotterraneo di Th'hral; frutta e verdura vengono portate alla comunità dai mercanti che vengono qui due volte a settimana.

Tua'than – con una popolazione di 10.000 (3.500 Heldann, 1,000 Vestlandesi, 2.000 Soderfjordesesi, 1.000 altri umani, 2.500 nani, [500 degli umani sono licanthropi]). Principale città di Wyrksteeth, Tua'than ha una popolazione di nani permanenti che vive sottoterra nel quartiere di Grag Cath. I nani lavorano le miniere al servizio del Re Drago; si godono il loro lavoro e la loro posizione, considerandosi gli affidabili artigiani di un grande re, che apprezza il loro lavoro e li ricompensa in modo appropriato. Hanno una forte milizia e un ottimo rapporto sia con Stormhaven che con Rockhome. Tuttavia, questi nani sono più seri degli altri e sono tipicamente più chiusi di altre razze, ad esempio credono che gli umani della città abbiano valore solo perché hanno fatto da apprendisti sotto i nani negli ultimi due secoli. Tua'than ricorda gli insediamenti di Northern Reaches, sospettosi e gelidi verso gli estranei. Bere e



lottare sono passatempi popolari. Tua'than è anche la sede delle principali caserme della Sacra Spada del Sangue e della Legione della Luna.

Wheine – con una popolazione di 2.000 umani e 500 nani, è costruita ai piedi delle montagne e come Tua'than ha un grande quartiere sotterraneo. L'industria qui è dedicata alla forgiatura e alla fusione dei metalli provenienti da Tua'than, ma ci sono anche alcune piccole miniere locali.

WindReach – è la "Capitale" del regno, è principalmente la dimora della Morte Rossa (Mors Rufus) e dei suoi servitori più fidati. Ci sono quartieri per dozzine di visitatori e diginitari e camere per quando si incontrano il parlamento dei draghi, ma Windreach è raggiungibile solo dall'aria o da un sentiero di montagna ben sorvegliato dal villaggio di Wyrmhart. Ci sono circa 200 persone presenti in qualsiasi momento, compresi i soldati, i chierici, i vassalli e gli amministratori che servono la Morte Rossa.

Wyrmhart – con una popolazione di 200 (100 umani [40 sono licanthropi], 100 nani) questo piccolo villaggio fa parte del dominio privato della Morte Rossa ed è la porta d'accesso alla capitale. L'industria principale qui ruota attorno al sostegno alla capitale con fabbri e pastori di pecore e capre.

Altri insediamenti. 1.500 dragonici e 500 nani lavorano direttamente per vari draghi nelle miniere o come guardie personali; hanno caserme o piccoli villaggi minerari sparsi per la regione. Un certo numero di umani e nani che lavorano nelle miniere possono essere trovati nella zona, a seconda del bisogno di manodopera. 1.500 Heldann hanno piccole comunità di 30-50 uomini nei boschi di

Wurmsteeth. Possono essere più popolati quando vi lavorano temporaneamente uomini delle città o del Norwold.

Cenni storici

831 DI: Chierici del Drago Perla e nani progettano la Costituzione, inquadrando le leggi di Wurmsteeth. Molti licanthropi e umani sono espulsi da Wurmsteeth o arrestati per lavorare nelle miniere, accusati di diversi crimini. Grag Cath viene ribattezzato Tua'than, con Grag Cath che diventa il quartiere nanico sotto la superficie.

843 DI: Fondazione della città di Th'hral.

859 DI: Il Sire Philippe de Suveire, un nobile licanthropo glantriano in esilio, diventa un chierico del Drago Perla.

871 DI: Sire Philippe de Suveire diventa Alto Chierico del Drago Perla ed inizia a reclutare seguaci licanthropi.

876 DI: Fondazione della Legione della Luna, la forza d'élite della Spada del Sacro Sangue, formata esclusivamente da licanthropi.

883 DI: Si decide che solo l'Alto Chierico del Drago Perla può essere il Generale della Legione della Luna.

885 DI: Fondazione della città di Seel.

893 DI: Fondazione della città di Wheine.

952 DI: I regnanti di Wurmsteeth invitano i rifugiati Heldannici nella nazione. Questo atto irrita l'Ordine di Vanja. La reciproca diffidenza segue l'evento.

964 DI: alleanza ufficiale tra i nani di Rockhome e Wurmsteeth.

981 DI: L'attuale Signore della Luna, Harald

Hardråde, firma un trattato di aiuto reciproco con Malachie du Marais (vedi Glantri) e sostiene le affermazioni di Malachie su Morlay e Malinbois.

985 DI: Sire Malachie du Marais fonda la Società Protectione Canina. Molti cittadini di Wurmsteeth diventano membri a tempo pieno o simpatizzanti.

993 DI: il nobile thyatiano Giulio Penhaligon diventa generale della Legione della Luna.

998 DI: Alleanza tra Wurmsteeth e Thyatis.

Politica

La politica di Wurmsteeth riguarda principalmente il Norwold e la sua situazione politica. L'interesse principale del Re Drago è di aspettare un momento debole per Ericall e le sue truppe alphantiane, per reclamare le montagne settentrionali del Wurmsteeth (che sono ancora sconvolte dal Norwold). Internamente, i draghi devono evitare di attaccare gli umani che vivono all'interno di Wurmsteeth (anche se spesso i Verdi lo fanno comunque, quindi il confine orientale con il Norwold è meno stabile). Così, di solito viaggiano molto prima di raziare villaggi o città umane - di solito nel Denagoth, o insediamenti del Norwold nella parte settentrionale del paese, o intorno a Landfall. Lavorano sempre da soli o in piccoli gruppi e ufficialmente Wurmsteeth nega qualsiasi coinvolgimento in tali scorribande; si dice ufficialmente che molte irruzioni provengano dalla regione di Wurmsteeth che non fa parte del Regno, ed è nominalmente sotto il controllo di Ericall. Mors Rufus ha riflettuto a lungo sul fatto che potrebbe essere meglio non reclamare la zona settentrionale, in modo da avere un capro espiatorio per i raid. A causa della pesante popolazione nanica di Wurmsteeth, i buoni rapporti devono essere mantenuti con Stormhaven; i draghi non attaccano mai le comunità naniche. Le relazioni con Oceansend sono simili a quelle con il Norwold, sebbene i chierici di Perla preferirebbero meno attacchi dal momento che molte famiglie di Oceansend sono di stirpe Thyatiana e Heldann; quindi, le incursioni occasionali qui non sono gradite dalla popolazione umana di Wurmsteeth. I rapporti con il resto del Vecchio Mondo sono pochi e lontani tra loro. L'aiuto dato ai rifugiati Heldann dopo la conquista del loro paese da parte dei Cavalieri di Vanya ha assicurato a Wurmsteeth l'odio dei nuovi governanti di quel paese. I draghi hanno deciso di aumentare la loro popolarità aiutando la resistenza di Heldann, dando asilo politico a molti rivoluzionari perseguitati e dando loro un sostegno

economico. Questa non è un'azione "ufficiale", comunque. Wurmsteeth ha un trattato di difesa reciproca con Rockhome, anche se entrambi i paesi sarebbero restii a chiedere l'un l'altro aiuto. Entrambi supportano la Società Protectione Canina, quindi i loro rapporti con Glantri sono semplicemente i peggiori possibili, a causa della totale libertà religiosa in Wurmsteeth, oltre all'aiuto che i licantropi di Glantri ricevono dai loro cugini mannari di Wurmsteeth. I wurmsteethiani sono sgraditi a Glantri ed è molto probabile che un visitatore venga arrestato con una falsa accusa. In Wurmsteeth è molto improbabile incontrare Glantriani che non siano alleati dei licantropi o esuli clericali. Wurmsteeth è anche un alleato di Thyatis e molte delle incursioni dei draghi sono condotte contro le navi alphantiane, o addirittura contro le comunità alphantiane sull'Isola dell'Alba. I Thyatiani di Wurmsteeth sostengono fortemente queste incursioni e sono fieri di essere utili al loro impero, sebbene vivano così lontano. Il Wurmsteeth ha recentemente stipulato un'alleanza con Thyatis e porta attacchi ai vascelli alphantiani ed a volte i draghi si spingono sino ad attaccare gli insediamenti nell'isola dell'alba.

L'Esercito

L'esercito di Wurmsteeth è molto potente, l'esercito rappresenta quasi il 20% della popolazione. In tempo di pace, i soldati sono impiegati come agricoltori, pescatori o in altre occupazioni essenziali. L'esercito serve anche come forze di polizia della nazione, vigili del fuoco e tribunale della giustizia. Oltre alla fanteria regolare, c'è anche l'Ordine della Spada del Sacro Sangue, una forte forza militare. Sebbene l'esercito di Wurmsteeth non sia in grado di combattere una guerra su larga scala, è abbastanza forte da difendere il paese e può aiutare valorosamente qualsiasi alleato. Va ricordato che in caso di necessità in Wurmsteeth (ad esempio, invasione), ci sono anche 1.200 draghi, più la milizia dei nani. Ci sono quattro sovrani dei draghi, che agiscono come i generali supremi dell'esercito. (In realtà, interagiscono raramente direttamente con l'esercito.) Ogni divisione dell'esercito è composta da 1.245 soldati, divisi come spiegato di seguito. I governatori dei Draghi sono indipendenti l'uno dall'altro e nominalmente indipendenti dal Re Drago, lo rispettano e accettano a malincuore la sua superiorità, ma non hanno mai giurato fedeltà. Come comandanti dell'esercito devono riferire al Re Drago;

in questo modo il Re Drago ha tentato di imporre una sorta di autorità a questi signori dei draghi. La maggior parte degli altri draghi ha giurato fedeltà a uno dei governanti o direttamente al Re, quindi la guerra civile potrebbe essere devastante. Le Legioni sono ufficialmente fedeli ai loro comandanti; il Re Drago, senza le Legioni feudali, non avrebbe un Esercito di Stato ufficiale. Tuttavia, ha al suo comando tutto l'Ordine della Spada del Sacro Sangue, e molti soldati troverebbero molto difficile ubbidire a un Sovrano del Drago contro il Re Drago e viceversa. Ad ogni modo, i rapporti dei singoli governatori del Drago con il Re sono buoni - è nell'interesse del Re che gli eserciti dei draghi accorrono in caso di necessità, ed è nell'interesse dei generali avere i poteri e le protezioni garantite dal loro ruolo nell'esercito, così entrambe le parti si considerano felici e soddisfatte del loro accordo - almeno per ora. Ci sono 2 Signori per ogni divisione. I Signori devono periodicamente riportare le informazioni pertinenti dai ranghi al governatore del drago. I Signori di ogni divisione hanno ai loro ordini 11 Capitani (5 ciascuno più un Comandante sotto comando combinato). I Capitani sono tutti combattenti di livello 7-13. Ogni Capitano ha ai suoi ordini 2 Luogotenenti, per un totale di 22 Combattenti di livello 4-9. Ci sono 110 sergenti (combattenti di livello 2-5), 10 per ogni tenente. Sono armati di armature a banda, scudo e spada lunga, martello da guerra o ascia. Le armi sono tutte di ottima qualità. La fanteria regolare è composta da 1.100 combattenti di livello 1-3; ogni 10 rispondono a un tenente. Sono armati di armi di buona qualità: maglia metallica, scudo, spada corta o ascia.

Uniformi delle legioni

Prima Legione: La Prima Legione, agli ordini di Xanesh, il Signore del Drago Neutrale, è vestita con una armatura di maglie di colore blu scuro, coperta di piastre al petto, gambe e braccia in grigio ferro scuro. Indossano mantelli bianchi con il simbolo di un drago a due teste, con una testa blu e una bianca.

Seconda Legione: La Seconda Legione agli ordini di Incendiarius, la figlia dell'ex Re Drago, è tutta armata di armature a bande, un mantello rosso con un vulcano fiammeggiante all'interno di un simbolo circolare nero, stivali da guerra rossi e decorazioni e giunture rosse tra pezzi di armatura.

Terza Legione: La Terza Legione, agli ordini di Ipsilon, è vestita con ampi mantelli verde scuro,

piccole fibbie di legno e armature di cuoio. Hanno archi e balestre e sono specialisti in tattiche di guerriglia forestale.

Quarta legione: la quarta legione è formalmente agli ordini di Hk'hral, ma si interessa solo della sua città degli uomini-lucertola, e delega tutte le attività umane legate all'armata al suo signore umano, Fang. Gli uomini della quarta legione sono vestiti con armatura di scaglie in nero e verde e gli scudi di ferro ricoperti di scaglie; non indossano mantelli. Sono tutti addestrati nei combattimenti acquatici ed a combattere nelle paludi, e molti piccoli gruppi vengono inviati in altre nazioni e paludi più calde per imparare a combattere meglio nei climi paludosi. Oltre ai normali soldati, ci sono 5 guardie personali per i sovrani dei draghi impiegati e pagati dall'esercito. Normalmente sono mercenari di alto livello e hanno ai loro ordini tutti gli altri servitori dei sovrani dei draghi, che possono impiegare per difendersi.

Ordine della Spada del Sacro Sangue

[I chierici di Perla/Syare, il Drago della Luna, il Cavaliere del Chiaro di Luna, il vero Wym] La Spada del Sacro Sangue è il nuovo nome adottato dalla Chiesa di Perla nel Vecchio Mondo, dopo la fondazione del Regno di Wymsteeth, nell'828. L'Ordine è dedicato alla causa dei draghi e di Syare-Pearla; il suo principale obiettivo politico è rafforzare la posizione dei draghi riguardo ai legami diplomatici con altre chiese e nazioni. Il Re Drago è il superiore dei Generali della Luna ed il capo laico dell'Ordine; sebbene non sia un chierico o un membro ufficiale dell'Ordine, l'organizzazione dipende interamente dalla sua leadership. L'Ordine della Spada del Sacro Sangue è formato interamente da sacerdoti specializzati di Perla. Ci sono attualmente circa 600 sacerdoti nell'Ordine (inclusi circa 150 Ricercatori, 350 Seguaci, 80 Sentinelle e un numero fisso di 20 Difensori). I preti specializzati sono chiamati Soldati della Spada di Sangue. Il tempio principale di Perla a Wymsteeth è il Tempio della Luna a Tua'than, che domina la città dalla cima di una montagna vicina. Il tempio è fatto di marmo blu scuro con decorazioni in madreperla. Di notte brilla una luce bluastra. Il tempio assomiglia alla bocca di un drago, con due serie di "denti" - stanze l'una di fronte all'altra, separate da un corridoio irregolare lungo 50 metri, che termina in un accesso alla grotta che conduce sottoterra all'Altare, dove si trova una gigantesca

statua di Perla, in parte composta da vere ossa di drago, in parte di madreperla. Questa statua è in realtà un drolem, ma solo i chierici di più alto livello conoscono questo segreto. I novizi dell'ordine sono conosciuti come Ricercatori per il Percorso sconosciuto; solo quando raggiungono il sesto livello sono ammessi ai rituali e considerati parte dell'Ordine. Quando lo fanno, vengono nominati seguaci del Cavaliere del Chiaro di Luna. Al 12 ° livello, diventano Sentinelle del Wyrn; al 20 ° livello, scelgono una razza di draghi da seguire e diventano noti come Difensori. Ci sono solo 5 difensori per ciascuno dei sei draghi cromatici (blu, verde, rosso, bianco, marrone / ambra e nero). Per diventare un Difensore, una Sentinella del Wyrn di livello 20 deve affrontare un altro Difensore, e il vincitore guadagna questo stato. Il perdente è conosciuto come un Viandante e deve viaggiare per Mystara per nove anni combattendo per la causa dei draghi e deve lasciare il suo titolo e tutti i benefici ottenuti essendo membro dell'Ordine. Se riesce, viene ammesso alla Legione della Luna. I Legionari della Luna sono considerati, nella Gerarchia della Chiesa, in una posizione inferiore rispetto ai Difensori (in verità, i Difensori hanno sconfitto i Legionari della Luna), sebbene il Generale della Luna, il sacerdote di grado più alto dell'Ordine, sia sempre tratto dai ranghi dei Legionari lunari. Quando il Generale della Luna si dimette o muore, i quattro Legionari della Luna di livello più alto combattono tra loro, e il vincitore deve quindi sconfiggere il Difensore più forte di ciascun Drago per diventare Generale della Luna. Se il candidato fallisce, i difensori imbattuti combattono tra loro, e il più forte diventa Reggente dell'Ordine per 5 anni. Dopo questi 5 anni il Reggente viene ammesso alla Legione della Luna e viene fatto un nuovo concorso per il titolo, con l'ex Reggente tra i contendenti della Legione della Luna. Dogma: i veri draghi sono le creature più perfette create dagli immortali per riflettere i loro poteri e portare un frammento di immortalità a creature inferiori. Le creature minori sono fatte per servire i draghi con i loro migliori sforzi. Tutti i veri credenti devono sacrificarsi alla causa dei draghi. I draghi un giorno riacquisteranno il potere su tutta Mystara, ma non ha senso distruggere quelli fatti per servirli: è solo questione di tempo per capire la loro follia. L'Ordine è dedicato a questa causa. L'Ordine sa che passerà molto tempo prima che i draghi controllino Mystara (lo stimano tra 5.000 e 6.000 anni!), Ma è estremamente devoto all'ideale. Pearl / Syare si diletta

con questo sogno di conquista e potere, ma ammette a se stesso che questo rimarrà probabilmente solo un sogno. Priestly Vestment: I Preti della Spada del Sacro Sangue non hanno bisogno di un abito speciale nella vita normale, anche se per le occasioni cerimoniali (rituali o giorni sacri) devono indossare le divise ufficiali dell'ordine. Se hanno bisogno di segretezza o di agire in una veste non ufficiale per l'Ordine, i chierici della Sacra Spada del Sangue possono vestire tutto ciò che trovano adatto per l'occasione. Se si comportano ufficialmente per l'Ordine, si vestono con un'armatura blu scuro che brilla debolmente al chiaro di luna, composta da un pettorale a fascia, spallacci, piastre lamellari su gambe e braccia, una cintura di metallo pesante e uno scudo con un simbolo in madreperla di Syare. Portano normalmente martelli da guerra o mazze, pochi usano spade; tutte le armi sono di qualità eccezionale. I ricercatori del Sentiero sconosciuto non possono indossare elmi o scudi. Ai seguaci del Cavaliere del Chiaro di Luna è permesso l'uso di elmi e scudi. Le Sentinelle del Wyrn ricevono un'arma personalizzata +3, +6 contro i draghi metallici. I difensori indossano armature del colore dei draghi scelti, a seconda della razza. Molti di loro hanno ucciso diversi draghi metallici, e così si sono guadagnati il diritto di cambiare piastre di metallo con piastre fatte con scaglie delle loro vittime.

Allineamento: qualsiasi neutrale o malvagio

Razze: umani, uomini lucertola

Scacciare Non-Morti: Sì, come chierico di due livelli in meno

Comando non morti: no

Requisiti: FR 12, INT 9, SAG 9, COS 12

Requisiti Primari: Cos, Sag

Armi: tutte le armi da botta più spade lunghe e larghe.

Armatura: qualsiasi, con le restrizioni precedentemente indicate

Sfere Maggiori: Tutte, combattimento, elementale (fuoco e terra), guardiano, cura, necromantiche, protezione, sole, tempo

Sfere minori: Fascino, elementale (aria e acqua)

Competenze suggerite: lingua comune, di drago cromatico

Abilità speciali:

Al 1° livello hanno infravisione in un raggio di 18 metri

Al 6° livello acquisiscono la capacità di diventare invisibili a volontà nelle notti di luna piena

Al 12° livello ottengono un bonus di +2 ai tiri salvezza contro l'alito del drago metallico
Al 20° livello il Difensore guadagna un bonus di +4 TXC contro il loro nemico speciale (drago metallico).

Un Difensore caduto che diventa un Vagabondo perde tutte le sue abilità speciali. Pochissimi Erranti diventano membri della Legione della Luna; e sono magicamente modificati da Syare, quindi diventano Minions of Pearl. Riacquistano tutte le abilità delle Sentinelle (ma non dei Difensori) e inoltre:

Invecchiano al ritmo di 1 anno ogni 5 anni umani normali. Diventano licanthropi nella Cerimonia di Iniziazione, che consiste in un'esposizione prolungata ai morsi degli altri Legionari in forma di lupo, Draghi e difensori:

- I Difensori Neri sono tutti rettili.
- I Difensori Blu sono umani di discendenza thyatiana. Ad alcuni di loro è stata concessa la licenza per tornare a Thyatis e aderire alla Flotta aerea di Retebius.
- I Difensori Marroni [D & D Ambra] I difensori possono essere umani di qualsiasi razza, ma alcuni sono di origine rettile. Al momento c'è anche un difensore Gnoll.
- I Difensori Verdi sono i più difficili da trovare, dal momento che i Draghi verdi sono i meno amati in Wyrksteeth; I Difensori verdi sono spesso estranei che sono immigrati a Wyrksteeth specificamente per unirsi all'Ordine.
- I Difensori Rossi non si vedono spesso in giro; la maggior parte sono thyatiani, ma alcuni sono Averognani.
- I Difensori Bianchi sono sempre Wyrmdannesi. C'è una sorta di affinità tra i draghi bianchi e gli uomini del nord, perché amano la neve, i climi freddi e l'inverno.

Re Drago ed I Generali

Morte Rossa (Mors Rufus), il re dragone di Wyrksteeth. La morte rossa è il re dominante di tutti i Wyrksteeth. E' succeduto ad Incendiarious quando quel drago partì alla ricerca dell'immortalità. La Morte rossa era il secondo di Incendiarious e un buon alleato nella formazione di Wyrksteeth, anche se allora era un giovane drago. Incendiarious ha riconosciuto il potenziale di Mors Rufus e (non ufficialmente) ha chiarito che era la sua scelta come erede. Quando il vecchio drago lasciò Wyrksteeth Mors Rufus si proclamò Re, e dopo aver schiacciato



una piccola ribellione, divenne il sovrano di Wyrksteeth. La morte rossa è responsabile della creazione degli insediamenti umani nel territorio ed ha cercato l'aiuto dei draghi più forti del Norwold per rafforzare la sua autorità. La morte rossa è ancora giovane, ha 1.000 anni. Xanesh, Generale del Drago, Comandante della Prima Legione. Xanesh è un drago blu di allineamento neutrale. Egli proclama di essere il governatore dei draghi blu e bianchi, e porta il titolo autonomo di Signore dei Draghi Neutrali. A lui importa poco degli altri draghi, ma non vuole aumentare l'ira della morte rossa, e quindi è legato in modo informale a lui. Xanesh odia Ipsilon, quindi se Ipsilon dovesse attaccare la Morte Rossa si schiererebbe con il Re Drago, ma rimarrebbe neutrale se altre parti fossero coinvolte. Ovviamente, se una grande guerra esplodesse, si schiererebbe dalla parte che non ha Ipsilon nelle sue fila. Incendiarious, Generale Drago, comandante della seconda legione. Il drago rosso Incendiarious è la progenie femminile del re Incendiarious ed è stata l'amante segreta della morte rossa per diversi anni. La loro relazione è sempre stata incostante e tutt'altro che fedele, ma i due draghi hanno un grande rispetto e attrazione fisica l'uno per l'altra, e non si preoccupano dei tradimenti. Incendiarious ha generato 3 cuccioli alla morte rossa nei secoli passati. Se una guerra dovesse esplodere tra la Morte Rossa e uno degli altri Generali del Drago, la sua Seconda Legione sarebbe incrollabilmente fedele a lui. Incendiarious Vive nel

Norwold, in un vulcano nella parte nord-orientale dell'Icereach, e mantiene il contatto con i suoi Signori mediante l'uso di pergamene magiche. Ipsilon, Generali del Drago, comandante della terza legione. Ipsilon è probabilmente il drago più selvaggio di Wyrksteeth. È un grande Wyrms di incredibile forza e magia, e si considera forte quanto la Morte Rossa. Ipsilon non ha attaccato la Morte Rossa perché gli è stato concesso il titolo di Generale del Drago immediatamente dopo che la Morte Rossa è salito al trono, ma Ipsilon è geloso del suo potere e potrebbe, in futuro, tentare di provocare una grande guerra tra draghi per ottenerlo. Non gli piacciono gli altri Generali del Drago, ma è più potente di loro, e quindi non sono riusciti ad attaccarlo. Ipsilon non si preoccupa degli esseri umani e sarebbe molto felice di intraprendere una brutale guerra contro Norwold naturalmente con se stesso incoronato imperatore della regione come risultato. Hk'rhal, Generale del Drago, Comandante della Quarta Legione, Re Lucertola di Th'hral. Hk'rhal è uno strano drago nero, che crede che lucertoloidi e creature simili siano stati creati dagli immortali ad immagine dei draghi; ha un grande amore per queste creature. A lui non piacciono gli umanoidi non rettiliani, che vede come copie pallide e tremanti di quelle razze ammirevoli. Spesso assume la forma di Uomo Lucertola e gode del controllo della città di Th'hral. Non ha preferenze verso i Generali dei Draghi e rispetta la Morte Rossa, anche se non lo teme.

Situato in un area imprecisa del sud del Norwold, rappresenta un regno a se stante che per molto tempo è riuscito a mantenere segreta la sua esistenza in attesa di scatenare la temibile forza della razza che qui governa, i Draghi. Qui sono presenti più di un migliaio di draghi, la presenza di una così folta popolazione di draghi è stata tenuta nascosta grazie all'astuzia del Re di Wyrksteeth (Rufus Mors) che è riuscito a celare questo segreto alle popolazioni vicine. Il re è un Drago rosso che sta attendendo pazientemente il momento opportuno per lanciare un vasto attacco al Norwold per difendersi dalle armate alphantiane che stanno espandendo il loro controllo. Ufficialmente il territorio del regno copre un area di circa 48,822 Km quadrati, i draghi vivono presso i confini, in territori non ufficialmente assegnati. In realtà il territorio è più vasto ed ingloba tutte le impenetrabili montagne che lo circondano. La popolazione è di circa 28.000 tra umanoidi ed umani, umani 20.500, Antaliani, Heldanici e discendenti sia

di popolazioni arrivate dai reami nordici che da Thyatis. Tra gli umani è diffusa la maledizione della licanthropia che colpisce circa 4.000 persone. Le popolazioni umanoidi comprendono circa 3.000 nani, 1.500 draconici, 2.500 tra uomini lucertola e trogloditi e 500 tra elfi, gnoll e mezzelfi. Oltre a questi ci sono 1.200 draghi nei territori circostanti, fedeli al Re Drago del Wyrksteeth. Il linguaggio più diffuso è il draconico e il thyatiano. L'economia del regno si basa sia sul lavoro degli uomini, soldati e mercenari, chierici e maghi (a supporto in particolar modo dell'agricoltura) e taglialegna, sia sulle miniere di ferro e minerali in genere. Le miniere sono proprietà dirette dei draghi in cui lavorano generalmente ingegneri nanici che gestiscono prigionieri (criminali). Artigiani, cartografi, astronomi, saggi, mercenari ecc vivono nei centri abitati. La popolazione è controllata dalle autorità che restringono il numero massimo di figli a quattro, con la possibilità di diminuire il numero in funzione della crescita demografica, infatti i draghi non vogliono nuovi insediamenti. I draghi hanno sviluppato incantesimi che celano la loro forma naturale e permettono loro di assumere forma umana o nanica o comunque che gli permetta di confondersi con la normale popolazione. I cittadini sono liberi, non ci sono preclusioni verso nazionalità, razza o fede (a parte le chiese considerate eretiche, dei draghi immortali), le autorità militari fungono da polizia, tribunale e alta corte, i condannati spariscono per il tempo della loro condanna, vencono portati nelle miniere dei draghi dove prestano servizio per scontare la loro pena. Come già detto gran parte del territorio è montuoso ed alcune montagne superano tranquillamente i 5.000 metri. Il clima varia dalle cime innevate (ghiacciai) alle altavalli rocciose (freddo secco, spazzate dal vento) sino alle valli che portano ai territori abitati con un clima freddo ma vivibile tipico delle zone intorno ai 300-600 metri, tra foreste di conifere e pascoli collinari. L'inverno è molto duro ed isola gran parte del regno per mesi. A sudovest del regno, nella zona degli acquitrini neri, vivono alcuni draghi neri e taglialegna. I draghi verdi sono presenti nelle foreste ad est del regno, ed hanno un accordo con il circolo dei druidi del norwold per salvaguardare le foreste. I draghi rossi vivono in prossimità della zona vulcanica al centro del regno, i draghi bianchi preferiscono le alte valli innevate ed i blu le colline ad ovest ed al nord.



Regno di Oceansend

Superficie: 33.824 kmq.

Posizione: Norwold centrale, ad est del Wurmsteeth, sulla costa orientale.

Abitanti : Pop. 40.000 ab. (82,8% umani, 7,9% nani, 5,3% halfling, 2,4% lupin, 1,6% elfi).

Tipo di governo : Re Yarrvik

Capitale: Oceansend.

Lingua: Thyatiano, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta, miniere.

ha una popolazione di 20.000 abitanti più altri 20.000 nei dintorni. Fondata da un secolo è indipendente da circa 40 anni. Vivono in città anche circa 2.000 halfling, 3.000 nani e 500 elfi. Il re Yarrvik, è saggio e astuto, intelligente ed esperto nel governare, ha ereditato il trono da suo padre. Sfruttando l'attacco degli alphetiani alla colonia thyatiana non esitò a dichiarare l'indipendenza della città. Varie spie e diplomatici circolano per la città, non gli dispiacerebbe allearsi con Ericall ma solo se gli garantisse una certa autonomia.

Cenni storici

Aline Sigbertsdatter e la fondazione di Oceansend:

La storia della città di Oceansend è strettamente legata a quella della sua fondatrice, l'eroina thyatiana Aline Sigbertsdatter. Figlia di due gladiatori, la madre

heldannese Sigbert ed il padre thyatiano Apollus, Aline rimase orfana di entrambi i genitori ancora giovane quando essi morirono combattendo nell'arena, poco tempo l'uno dall'altra. Suo zio paterno, un devoto sacerdote di Vanya, curò la sua educazione e la formò con ideali di gloria e grandezza. Divenuta adulta, si unì alla Sorellanza della Spada e quindi ad un gruppo di avventurieri col quale compì numerose imprese nel Mondo Conosciuto e nel Norwold, stabilendo in questo periodo legami di amicizia con molti clan heldannesi e tribù norsene del freddo nord. Ritornata in patria nei turbolenti anni di fine secolo, prese parte alla guerra civile in atto nell'impero (896-898 DI) e si schierò dalla parte dell'imperatore Gabrionius III, distinguendosi al suo fianco per la saggezza dei suoi consigli ed il suo valore in battaglia. Riconquistato il trono, Gabrionius III le promise che nei prossimi anni si sarebbe adoperato per concederle il permesso di installare una colonia thyatiana nel Norwold, della quale sarebbe divenuta governatrice. L'imperatore non poté adempiere questa promessa a causa della sua morte improvvisa, ma suo figlio ed erede, Gabrionius IV, decidendo di dare inizio ad una nuova epoca di espansionismo thyatiano, mise a disposizione di Aline truppe e risorse per la fondazione della tanto agognata colonia. Ad Aline fu affidata l'organizzazione dell'intera spedizione colonizzatrice: la scelta del sito opportuno, la sua difesa, la cura degli approvvigionamenti. Benché

avesse forze sufficienti al suo servizio per costringere le popolazioni indigene ad accettare l'installazione di una colonia thyatiana ovunque desiderasse nel Norwold, Aline scelse una riparata baia del medio Norwold, protetta da alte scogliere e da una catena di isole antistanti; in questa zona si trovavano alcuni dei clan heldannesi alla quale ella si era maggiormente legata durante i suoi anni di avventuriera, e ad essi si rivolse per ottenere diplomaticamente la loro alleanza ed il consenso alla costruzione di una colonia thyatiana in quel tratto di costa. Fu così che furono poste le fondamenta della città di Oceansend (900 DI), che Aline provvide a dotare subito di adeguate fortificazioni per difenderla da possibili ritorsioni alphetiane o attacchi pirateschi. La città crebbe in fretta, ma grazie alla guida di Aline in modo ordinato e coerente. Fu favorita l'immigrazione non solo da Thyatis, ma anche dall'Ostland e dalle circostanti terre del Norwold: molti Heldannesi e Norseni decisero di iniziare una nuova vita in città. Grazie ai legami con le popolazioni indigene, molte merci cominciarono a fluire in Oceansend dall'entroterra del Norwold, soprattutto metalli, pellicce e legname, e la città divenne un importante emporio commerciale dove si scambiavano i

prodotti norwoldesi con le merci del sud. Quando le tensioni crebbero ed il Processo del Norwold fece scoppiare la Guerra degli Acquitrini fra Thyatis e l'Alphatia (904-912 DI), Aline preparò la sua Oceansend a svolgere il suo ruolo nella guerra. Sebbene le battaglie principali venissero combattute sull'Isola dell'Alba, la neofondata città dovette sostenere un attacco alphetiano via mare, che venne respinto con gravi perdite; in seguito, l'esercito oceansendese si scontrò con successo coi piccoli potentati alphetiani che permanevano nella regione a nord della città. La conclusione della guerra, vittoriosa per Thyatis, sancì che il Norwold centromeridionale (da Oceansend verso sud) apparteneva alla sfera d'influenza thyatiana. Negli anni seguenti Aline potenziò ulteriormente le infrastrutture e le fortificazioni cittadine, trasformando Oceansend in una grande città-fortezza dove le tradizioni del sud si mescolavano con la cultura dei popoli del nord. Dal successore di Gabrionius IV, Gabrionius V, la colonia venne elevata al rango di granducato e resa autonoma dall'amministrazione imperiale. Dopo qualche altro anno di governo saggio ed avveduto, Aline – dopo che l'Immortale Vanya le apparve in sogno e le rivelò la via da seguire per raggiungere l'Immortalità –

abdicò il governo della città in favore di suo figlio Olaf e partì per mai più ritornare. La sua memoria venne onorata con monumenti, riti e festività dagli abitanti di Oceansend. La crescita di Oceansend e la conquista dell'indipendenza: Sotto il governo di Olaf, Oceansend estese la sua influenza sulle isole dei Cani e dei Trichechi, divenendo il perno del controllo thyatiano del Norwold centro-meridionale e dominando le rotte commerciali che passavano dal Canale di Helskir. Nell'Isola dei Trichechi venne anche fondato un nuovo insediamento, che venne battezzato Whitehall e che rappresentò una sorta di postazione avanzata di Oceansend nel Mare Alphetiano. La città stabilì anche ottimi rapporti con i clan nanici dei Monti Piedeferreo e con alcune vicine Case nei Boschi elfiche. Oltre dieci anni dopo, Aline, sempre seguendo i presagi della sua patrona Vanya, fece ritorno ad Oceansend. Le era stato predetto che un suo secondo figlio, che doveva nascere in quella città, avrebbe brillato per gloria e dominio nel futuro. Sotto il falso nome di Liena, Aline si legò ad un famoso costruttore navale di Oceansend, l'heldannese Tor, che le diede un figlio battezzato Thrainkell Torson nel 938 DI. Liena diede altri figli a Tor, ma allevò sempre Thrainkell con particolare cura, ritenendolo il destinatario della profezia avuta da Vanya. Quando quest'ultimo raggiunse la pubertà, Liena ritenne compiuto il suo destino ad Oceansend, e continuò a seguire il sentiero verso l'Immortalità, intraprendendo un viaggio nel tempo per contemplare il futuro dei suoi discendenti. Frattanto Oceansend era cresciuta in importanza sempre più, divenendo la città principale del nord. Sebbene fedele all'Impero Thyatiano, il debole governo e l'amministrazione poco pervasiva di Gabrionius V avevano favorito la nascita di un'identità locale in Oceansend, che riconosceva sempre più le sue peculiarità nordiche rispetto alla cultura imperiale. Durante questo periodo alcuni clan nanici del nordovest e clan elfici del sud-ovest passarono spontaneamente sotto la protezione della città, la quale fu teatro anche di una stabile immigrazione di halfling dal sud e da Leeha. Sempre in questo periodo, il clan nanico del Rifugio Tempestoso divenne uno stabile alleato di Oceansend. La guerra fra Thyatis e l'Alphatia scoppiò nuovamente nel 959 DI; mentre le difese thyatiane nell'Isola dell'Alba centrale venivano travolte e le forze nemiche si preparavano a sferrare il possente Assalto a Cuneo contro Città di Thyatis stessa, Oceansend radunò le proprie forze ed attaccò i piccoli possedimenti alphetiani che restavano a nord

del suo territorio; questi furono perlopiù conquistati, i loro castelli abbattuti, i loro signori costretti ad abbandonarli od a sottomettersi. L'Impero Alphatiano non era però disposto a tollerare oltre la presenza di una città thyatiana in posizione tanto strategica, e scatenò un'offensiva diretta alla sua conquista. La flotta alphatiana sconfisse quella oceansendese ed eserciti alphatiani occuparono Whitehall e le isole dei Trichechi e dei Cani, preparandosi all'attacco finale contro Oceansend stessa. Ritenendo Thyatis sull'orlo della sconfitta, il granduca thyatiano decise che l'unico modo per salvare la sua città dalla rovina era quello di renderla indipendente dall'Impero Thyatiano e portarla quindi fuori dalla schiera dei nemici dell'Alphatia, dichiarandone la neutralità fra i due imperi. Egli pertanto abdicò in favore del proprio figlio Yarrvik, che proclamò l'indipendenza di Oceansend da Thyatis e venne acclamato suo primo re (960 DI). Re Yarrvik ottenne una breve tregua dagli Alphatiani, ormai concentrati sull'invasione del territorio metropolitano di Thyatis, concedendo loro il possesso momentaneo delle isole occupate. Poco dopo il fallimento disastroso dell'Assalto a Cuneo e l'ascesa al trono imperiale thyatiano di Thincol Torion (cioè Thrainkell Torson, il figlio oceansendese di Liena e Tor, l'ascesa del quale era stata favorita dalla sua ormai leggendaria madre), gli Alphatiani si trovarono improvvisamente sulla difensiva. Minacciando di schierarsi nuovamente con Thyatis, Yarrvik ottenne dagli Alphatiani lo sgombero delle isole di fronte alla sua città e la loro neutralizzazione (il che rese di fatto autonoma la città di Whitehall) e contemporaneamente inviò messi a Thincol, il quale, istruito dalla madre (desiderosa che Oceansend conservasse la libertà), diede il suo assenso all'indipendenza ormai fattiva della città. La pace del 962 DI che pose fine al conflitto fra i due imperi sancì ufficialmente e definitivamente questa indipendenza di Oceansend riconosciuta finora da parole e patti temporanei. Grazie all'avvedutezza della sua condotta diplomatica ed amministrativa, il sovrano di Oceansend divenne noto come Yarrvik 'il Giusto'. Il regno di Yarrvik 'il Giusto': Nei decenni seguenti Yarrvik ricevette in più occasioni i consigli di Liena, sempre in viaggio nel futuro della sua città per assicurarne la prosperità. Egli mantenne rapporti di buon vicinato con Thyatis e col suo congiunto, l'imperatore Thincol, ma non trascurò di stabilire patti anche con l'Impero Alphatiano, affinché fosse ben chiaro che l'indipendenza di Oceansend da Thyatis era effettiva e non una mera facciata. Thincol

d'altro canto non accettò facilmente questa situazione e con l'andare del tempo operò pressioni sempre maggiori su Re Yarrvik affinché questi si decidesse a stringere un'alleanza con l'Impero Thyatiano – ma tutti i suoi sforzi furono vani di fronte all'ostinatezza di Yarrvik ed alla sua obbedienza alla condotta politica indicatagli di volta in volta da Liena stessa. Nel 985 DI l'imperatrice alphatiana Eriadna ricominciò un progetto di espansione nel Norwold, procurandosi alleanza coi clan indigeni e creando nella regione le premesse per l'instaurazione di un effettivo dominio alphatiano. L'influenza alphatiana si estese rapidamente anche al Norwold meridionale, grazie ad i legami che vennero stabiliti con alcuni signori heldannesi in funzione anti-heldannica e con la città di Landfall. Re Yarrvik osservava preoccupato questi sviluppi, e negli anni successivi sembrò sempre più maturare la decisione di un riavvicinamento a Thyatis. In quello stesso anno l'imperatore thyatiano Thincol, per frenare i progressi alphatiani nel Norwold, riaprì le ostilità col rivale imperiale, impegnando gli eserciti alphatiani sull'Isola dell'Alba. Nonostante in alcuni ambienti della corte alphatiana si parlasse di un'invasione di Oceansend, allo scoppio delle ostilità con Thyatis, Eriadna si adoperò in ogni modo per impedire il riavvicinamento di Yarrvik a Thincol, garantendo con dovizia di giuramenti e trattati la neutralità di Oceansend e la sua indipendenza.

Alla sospensione delle ostilità fra i due imperi (992 DI), la trasformazione del protettorato norwoldese nel Regno del Norwold ed il suo affidamento all'autorità di Re Ericall, il figlio di Eriadna, con notevoli margini di autonomia, rassicurarono ancor più Yarrvik: il nuovo sovrano, che governava da Alpha, era debole e distante, la sua autorità si poteva esercitare solo grazie alla collaborazione con le forze indigene e quindi Oceansend poteva mantenere la sua indipendenza e notevoli margini di mobilità politica, senza rischiare una guerra con Ericall o l'Impero Alphatiano. Per Yarrvik, man mano che le sue idee su Ericall si avveravano negli anni successivi, vennero meno anche le necessità di rimanere relativamente vicini a Thyatis: l'impero guardava ancora con avidità la sua perduta colonia nel Norwold e, mentre l'Alphatia aveva demandato al debole Ericall la cura di una possibile alleanza o sottomissione di Oceansend col Regno del Norwold, Thincol non aveva desistito dai suoi propositi di strappare a Yarrvik un trattato di alleanza. La rottura fra Oceansend e Thyatis avvenne quando una spia

thyatiana venne scoperta far parte del seguito di Re Yarrvik (997 DI); il sovrano rigettò come false tutte le presunte offerte di protezione di Thincol e diede inizio a colloqui diplomatici con Ericall (che da tempo sperava in un'alleanza con la potente città), dimostrandosi pronto a dichiararsi

addirittura vassallo del Re del Norwold, a patto di poter conservare il suo titolo regio. I colloqui fra gli inviati di Re Yarrvik e quelli di Re Ericall furono lunghi e difficili. Thincol, rigettata la carta diplomatica, cominciò ad inviare in Oceansend numerose spie, per minare la popolarità di Yarrvik, carpire informazioni importanti e minare la costruzione di un'alleanza della città col Regno del Norwold. Infine venne raggiunto un accordo e nel 999 DI, in occasione dell'annuale Fiera di Primavera, Re Yarrvik inviò il proprio fratellastro Farian alla corte di Alpha per siglare il trattato di alleanza. Gli agenti di Thincol, che avevano ricevuto queste informazioni, tesero un'imboscata a Farian e lo rapirono,

conducendolo a Thyatis (incidentalmente, col malcapitato si trovava anche il principe alphatiano Tredorian, fratello di Ericall; anche lui fu rapito in quest'occasione). Minacciando Yarrvik con la morte del fratellastro Farian, Thincol riuscì a far desistere il sovrano oceansendese dal suo progetto di alleanza con Re Ericall, ed a conservare la neutralità di Oceansend fra i due imperi. A tutt'oggi, Oceansend è forse l'entità politica più forte del Norwold; essa mantiene saldi legami col clan nanico del Rifugio Tempestoso e rapporti di buon vicinato con le tribù norsene, i clan heldannesi ed i feudatari di Re Ericall che circondano il suo territorio. La città di Whitehall e le sparse comunità delle isole dei Cani e dei Trichechi guardano ad Oceansend come ad un potenziale protettore, sebbene formalmente esse si trovino sotto l'autorità del Regno del Norwold. Purtroppo per Re Yarrvik, Farian resta ancora ostaggio a Thyatis e la sua condizione costringe Yarrvik a muoversi nella tela della politica thyatiana, sebbene Thincol non abbia ancora deciso di forzare la mano col sovrano oceansendese per obbligarlo ad un'alleanza. Per questo, le orecchie di Yarrvik devono restare sorde agli approcci diplomatici di Re Ericall, sebbene i due restino vicini relativamente buoni. In questa situazione, in cui la

guerra fra i due imperi minaccia di riprendere da un momento all'altro, gli Oceansendesi guardano al futuro con notevole preoccupazione...

Distribuzione della popolazione

Oceansend è forse il regno più saldo e stabile del Norwold. Raccolto attorno ad una grande città-fortezza, che è anche un importante emporio commerciale, il paese è costituito dalle pianure circostanti la città, che ospitano svariati villaggi agricoli, e dalle propaggini dei Monti Piedeferreo, abitati da clan nanici che riconoscono l'autorità di Re Yarrvik, e quelle della Foresta di Finster, dove abitano clan elfici parimenti sudditi del regno. La nobiltà oceansendese è costituita dai discendenti dei cavalieri e degli ufficiali che seguirono qui Aline Sigbertsdatter quando questa fondò la città un secolo fa. A quei tempi questo gruppo di persone si accaparrò le terre migliori e si vide assegnare gli appezzamenti più vasti; questa ricchezza fondiaria si è perpetuata nel corso degli anni ed oggi questa gente costituisce l'élite della società oceansendese. La loro ricchezza non si basa unicamente sulla terra, dal momento che molti esponenti di queste famiglie hanno investito il loro denaro nel commercio, e gestiscono un'ampia fetta del denaro che circola in città. Esistono peraltro anche famiglie interamente di origine mercantile, che non hanno legami con la terra, ma queste perlopiù non appartengono alla schiera del patriziato più antico, che discende dai fondatori di Oceansend. Tutte queste famiglie sono quasi invariabilmente di origini thyatiane. La grande città di Oceansend è abitata da un vasto numero di addetti alle manifatture cittadine, ai trasporti marittimi ed alla cantieristica; questi costituiscono un fiorente cetto medio, il cui lavoro è scandito dall'appartenenza ad una delle gilde di mestiere che gestiscono i vari settori lavorativi. Un numeroso proletariato, formato da salariati e braccianti, opera in città al servizio delle gilde e delle botteghe artigiane. I ceti medi e bassi sono costituiti perlopiù da gente di origine heldannese o norsena, ma anche da nani ed halfling. Nelle campagne esiste e prospera la piccola proprietà, ed i contadini se la passano relativamente bene vendendo a caro prezzo i cereali che coltivano in città. Buona parte della nobiltà cittadina possiede terre circostanti Oceansend, dove lavorano braccianti – ma non esistono né feudi né servitù della gleba in questo reame. La densità in queste terre è relativamente discreta, considerando il freddo clima e gli standard del Norwold (4 ab./kmq), mentre si riduce notevolmente nei boschi e alle pendici dei monti (1ab./kmq o meno).

Su questa congerie di persone regna Re Yarrvik 'il Giusto', consigliato e coadiuvato nei suoi compiti da

una schiera di congiunti ed amici fidati. Il governo suo e dei suoi ministri (che formano il Consiglio Reale) non è assoluto e tradizionalmente è controbilanciato dal potere della Curia, un organo assembleare espressione dei nobili cittadini e delle gilde di mestiere. La gente comune (ma anche buona parte dei nobili) ama il suo re e sostiene fortemente l'indipendenza di Oceansend: questo spiega perché i tentativi di sobillare la città contro Yarrvik operati dalle spie di Thincol non hanno mai avuto successo.

Centri urbani

Comunità note: Oceansend (20.000 ab.).

Dal momento che il regno è costituito dalla sua città-capitale e dalle sue propaggini nelle campagne, è facile comprendere perché la percentuale di popolazione urbana del regno sia così elevata (26,5%). Oltre le mura di Oceansend si trovano tuttavia solo piccoli villaggi di contadini, boscaioli e pescatori, estremamente fedeli al governo del re.

Abitanti

• Umani: La popolazione del Regno di Oceansend è prevalentemente umana (63.150 ab.); la città rappresenta un riuscito crogiuolo fra la sofisticata e organizzata cultura thyatiana e le meno raffinate culture del nord. All'interno della città gli abitanti di origine thyatiana prevalgono nettamente (50,2%) e sono inseriti a tutti i livelli della società; essi, in particolare, occupano la quasi totalità dei ranghi nobiliari, alto-borghesi e la burocrazia, sebbene la famiglia reale non sia integralmente di origine thyatiana; la proporzione di thyatiani che vivono in città è maggiore di quelli che vivono nelle campagne. Come nella madrepatria, anche qui le ramificazioni dell'etnia thyatiana sono rappresentate; tuttavia sia gli Hattiani (6%), che preferiscono solitamente immigrare nei Territori Heldannici, sia i Biazzani (2%) sono in netta inferiorità numerica rispetto ai Thyatiani veri e propri (92%). Seguono gli Heldannesi (26%), attratti nel regno nel corso del secolo dalle opportunità di guadagno e profitto offerte dalla città; gli Heldannesi si trovano anch'essi a tutti i livelli sociali (nobiltà a parte), in particolare nei ceti medi che gestiscono le gilde e nei vari settori delle manifatture urbane; alcuni di loro hanno fatto fortuna, divenendo ricchi mercanti ed armatori. Una buona proporzione di Heldannesi lavora come contadini nelle campagne circostanti la città, e molti possiedono proprie terre. Meno numerosi sono i Normanni (11,5%), giunti in varie ondate al seguito

dei Thyatiani, perlopiù discendenti di ausiliari o mercenari ostlandesi al servizio delle forze imperiali; molti di essi si trovano impiegati nella mariniera, nell'esercito ed in settori più umili, ma prevalentemente in città. Infine, i Norseni (9,7%) discendono da membri di tribù norsene del nord attratte dalle prospettive della vita cittadina e stabilitisi nella città o nelle sue vicinanze; molti di loro sono contadini e braccianti nelle campagne, oppure operai in città, ed occupano i posti più umili della società. Un piccolo numero di stranieri (2,6%), giunti dal resto del Norwold, dall'Alphatia, dall'Isola dell'Alba e dal Mondo Conosciuto, abita anch'esso in città ed è inserito a vario livello e titolo nella sua società.

• Nani: La comunità nanica presente in Oceansend è numerosa (6.000 ab.) e discende da nani immigrati nella capitale dalle loro comunità nei Monti Piedeferreo, oppure da clan nanici che, ancora stabiliti in quelle montagne, riconoscono l'autorità del sovrano di Oceansend. I nani che vivono in città (circa il 50%) sono impiegati in settori manifatturieri concernenti la lavorazione dei minerali per produrre armi, armature, utensili e gioielli, mentre quelli delle comunità dei Monti Piedeferreo curano l'attività estrattiva ed inviano i minerali grezzi in città. Le comunità naniche godono di uno speciale statuto all'interno del regno e sono semi-autonome; tuttavia, esse sostengono invariabilmente la libertà di Oceansend ed accorrono in aiuto della città ogni qual volta se ne presenta il bisogno. Esse hanno anche ottimi rapporti col clan del Rifugio Tempestoso, anch'esso alleato di Oceansend.

• Halfling: Gli halfling che vivono in Oceansend (4.000 ab.) sono discendenti di immigrati dal Mondo Conosciuto o, più frequentemente, da Leeha. Circa la metà di questi halfling abita in città, impiegata in vari settori manifatturieri. Il resto vive nelle campagne, dove cura frutteti, campi e orti che producono parte del cibo dedicato alla produzione cittadina.

• Lupin: I lupin sono una minoranza in Oceansend (1.800 ab.); una parte di essi è costituita da Meticci (55,6%), che lavorano solitamente come cacciatori, boscaioli e braccianti nelle campagne o come operai in città. Il resto è formato da Pastori di Heldann (44,4%), che abitano nelle campagne dove lavorano come allevatori al servizio dei nobili o di contadini più agiati.

• Elfi: Gli elfi rappresentano un'altra minoranza del regno (1.200 ab.). La maggior parte di essi sono elfi chiari Shiye (58,3%) che abitano le propaggini

orientali della Foresta di Finster e che si trovano sotto la protezione della corona oceansendese. Il resto sono elfi del mare (41,7%) che risiedono in città e che sono immigrati in questo fiorente porto durante lo scorso secolo; essi gestiscono alcuni dei settori più importanti della marineria e del commercio cittadino.

Città libera di Whitehall

Superficie: 7.121 kmq.

Posizione: Isola dei trichechi (Walrus), costa orientale, a sud della contea di Ersenbal.

Abitanti : Pop. 3.000 ab. (92,3% umani, 2,5% lupin, 1,6% gnomi, 1,3% orchi, 1% mezzorchi, 1,3% altri).

Tipo di governo : Governatore, formalmente parte del Regno del Norwold.

Capitale: Whitehall

Lingua: thyatiano, comune.

Industrie : agricoltura, pesca, caccia, raccolta, miniere.

Figure Importanti: Governatore Aulus Tulus (umano, neutrale, combattente di 7° livello)

La città di Whitehall è autonoma dal 961 DI, da quando Oceansend si dichiarò neutrale nello scontro fra i due imperi, Yarrvik ottenne dagli Alphatiani lo sgombero delle isole di fronte alla sua città e la loro neutralizzazione, il che rese di fatto autonoma la città di Whitehall. La città di Whitehall guarda ad Oceansend come ad un potenziale protettore, sebbene formalmente essa si trovi sotto l'autorità del Regno del Norwold.

Situata sulla costa orientale dell'isola dei Trichechi o Walrus, è la città più importante di questo gruppo di isole, porto sicuro e centro commerciale sulle rotte che dalla grande baya portano all'isola dell'alba. La città è governata da un Governatore eletto e sostenuto dalle potenti gilde dei mercanti. Nel territorio circostante la città vari piccoli villaggi forniscono prodotti agricoli e carne, sono presenti anche piccole imprese estrattive gestite da nani arrivati in cerca di fortuna. Lungo la costa il terreno è pianeggiante e sottoposto ai venti oceanici. Verso l'interno i boschi di conifere si infittiscono fino a diventare vera e propria foresta.

Il Governatore Aulus Tulus è nato ad Oceansend da famiglia Thyatiana, cresciuto alla corte di Yarrvik ebbe da questo l'incarico di gestire la colonia di

Whitehall. Fatto prigioniero dagli Alphatiani quando invasero l'isola, riacquistò il suo incarico grazie alle gilde dei mercanti quando la città divenne autonoma. I mercanti spaventati dalla mancanza di guida politica quando la città formalmente fu dichiarata autonoma, decisero di appoggiare Aulus Tulus che in passato si era dimostrato sensibile alle loro necessità ed in grado di gestire gli affari della città in modo equilibrato in modo di garantire la prosperità delle loro gilde. Pur rendendo omaggio a Re Ericall di Alpha continua a guardare ad Oceansend come punto di riferimento politico.

Liberi Potentati Heldannesi

Superficie: 64.087 kmq.

Posizione: Norwold del sud, a nord dei Territori Heldannici ed a sud dello Skaufkoggr.

Abitanti : Pop. 192.580 ab. (92,3% umani, 2,5% lupin, 1,6% gnomi, 1,3% orchi, 1% mezzorchi, 1,3% altri).

Tipo di governo : Confederazione di Regni.

Capitale: nessuna.

Lingua: Heldannese, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta, miniere.

All'estremo sud della regione del Norwold si trova un territorio cuscinetto che separa i Territori Heldannici dal Regno del Norwold alphatiano; questo territorio è limitato a nord dal fiume Forton, a sud dalla cresta boscosa dell'Altenwald, e si estende verso ovest dalla Baia di Kammin fino ai Monti Kothir, comprendendo anche le vallate che attraversano la catena dei Mengul Orientali. In tutta questa regione sono sparse signorie, potentati e piccoli regni indipendenti, quasi tutti abitati e governati da Heldannesi, che rappresentano gli ultimi baluardi dei liberi clan heldannesi contro l'oppressione dei Cavalieri Heldannici. Sebbene siano costantemente coinvolti in intrighi diretti l'uno contro l'altro e complottino continuamente contro i loro simili, i signori di questi potentati mantengono un'alleanza di facciata contro l'espansionismo dell'Ordine Heldannico, appoggiandosi e facendosi sostenere dal Regno del Norwold alphatiano, che intende conservarne l'autonomia come stati cuscinetto da frapporre fra i suoi confini meridionali ed i Territori Heldannici. Molti di questi signori hanno legami con i movimenti di resistenza che operano nei Territori Heldannici per rovesciare il governo dei Cavalieri, nonché con



feudatari del Norwold con simpatie per gli Heldannesi, come i baroni Geoffrey di Heldann e Trent ‘il Bianco’; i signori dei potentati heldannesi non considerano il governo alphetiano migliore di quello heldannico, ma se non altro Re Ericall è debole e lontano, ed è conveniente per loro appoggiarsi a lui ed al suo superiore – l’Impero Alphetiano – per cercare di tenere alla larga i Cavalieri, che sono vicini ed ostili. Di fatto questa zona è un’aspra arena dove si scontrano gli interessi particolari dei singoli signori di questi principati e quelli delle potenze circostanti, come i Territori Heldannici e l’Impero Alphetiano – e dove non mancano frequenti incursioni da parte degli umanoidi che abitano la catena dei Mengul Orientali.

Cenni storici

La storia di questa regione può essere facilmente seguita nella storia generale della regione del Norwold descritta all’inizio di questo capitolo, nella sezione generale dedicata a questa regione geografica.

Distribuzione della popolazione

Questa zona è fra le più insediate nel Norwold, alla pari dell’Heldland, grazie al suo clima più temperato ed alla sua vicinanza alla culla della civiltà

heldannese, da cui originano i suoi abitanti. Per questo la densità di popolazione è simile a quella delle suddette regioni, con le pianure adibite all’agricoltura in testa (6 ab./kmq), seguite dalle colline usate per il pascolo (3 ab./kmq), dai boschi (2 ab./kmq), e quindi dalle colline boschive (1,5 ab./kmq) e dalle impervie montagne (0,1 ab./kmq). L’intero territorio, come si è detto, è costellato di piccole signorie e feudi autonomi, ognuno dotato di proprie peculiarità e caratteristiche.

Centri urbani

Comunità note: Strondborg (6.400 ab.)

Sebbene alcuni villaggi della zona si siano elevati al rango di cittadine grazie allo stabile commercio che fluisce in questa zona, la percentuale di abitanti urbani della regione è estremamente bassa (3,5%); la maggior parte dei centri è infatti costituita da villaggi rurali.

Abitanti

Umani: Gli umani sono la razza prevalente di questa regione (177.830 ab.), e costituiscono la classe dominante di quasi tutti i potentati che si trovano in questa zona. Sono quasi tutti (94%) di stirpe heldannese, salvo una minoranza di Normanni (6%), solitamente navigatori e mercenari, ed un numero

irrisorio di immigrati dal resto del Mondo Conosciuto, dall'Isola dell'Alba e da Essuria. Un numero rilevante di gente che abita qui discende da famiglie emigrate dalle Terre Libere di Heldann negli anni della conquista da parte dei Cavalieri Heldannici o in quelli immediatamente successivi.

- **Lupin:** I lupin sono antichi abitanti di questa zona, proprio come lo erano delle Terre Libere di Heldann (4.800 ab.); qui si trovano soprattutto i Pastori di Heldann (41,7%) che lavorano come pastori e allevatori fra gli umani, gli Snoutzer Gnomici (28,1%) che abitano le colline boschive del nord, i Grancagnoni (10,4%), abili mercenari e pescatori al servizio dei signori costieri, i Meticci (10,4%) sparsi un po' in tutte le comunità umane e gli Stirpevolpina (9,4%) che si annidano nelle foreste.

- **Gnomi:** La razza gnomica è qui rappresentata dagli gnomi delle foreste (3.000 ab.), che abitano perlopiù nelle colline boschive del nord a fianco dei loro alleati lupin Snoutzer Gnomici, ma che ritrovano anche in giro per le comunità umane; sono amichevoli ma non amano essere coinvolti nelle dispute fra i signori heldannesi.

- **Orchi:** Molti clan di orchi comuni (2.500 ab.) abitano le montagne e le zone selvagge di questa regione, depredando le vie commerciali o servendo i signori heldannesi come mercenari; alcuni di loro di quando in quando riescono addirittura a ritagliarsi propri domini in questa turbolenta regione.

- **Mezzorchi:** L'interazione secolare degli umani di questa zona con gli orchi ha generato un rilevante numero di ibridi (2.000 ab.), che ora vivono nella società umana effettuando i lavori più umili e sono scarsamente integrati coi loro simili. Molti di loro si danno alla vita criminale.

- **Goblin:** Piccole bande di goblin comuni abitano le pendici delle montagne circostanti questa regione (750 ab.); di quando in quando scendono nelle valli per raccogliere bottino con qualche razzia.

- **Bugbear:** Alla stregua dei loro cugini goblin, anche i bugbear volgari operano in piccole bande a partire dalle terre selvagge (500 ab.); spesso si alleano con goblin ed ogre nella speranza di maggiori guadagni.

- **Centauri:** L'Altenwald e le foreste di questa regione ospitano alcune comunità di riservati centauri (500 ab.); amano essere lasciati in pace e combattono da secoli contro la tendenza degli umani ad intaccare le loro amate foreste per coltivare e costruire case e navi. Spesso perciò scoppiano contese fra i villaggi dei boscaioli periferici ed i clan di centauri; altre bande di centauri hanno invece prestato il loro aiuto

alla resistenza heldannese contro i Cavalieri Heldannici.

- **Mezzogre:** Come i mezzorchi, i mezzogre sono rari frutti delle unioni avvenute in passato fra umani e ogre, solitamente causate forzatamente da scorrerie e razzie (300 ab.). I mezzogre vivono ai margini della società, spesso impiegati per lavori pesanti o come mercenari.

- **Driadi:** Le driadi abitano le foreste della regione, soprattutto l'Altenwald (150 ab.), dove lottano assieme alle altre creature dei boschi ed ai druidi per impedire l'avanzata degli umani nelle loro amate foreste – concentrandosi attualmente sui Cavalieri Heldannici, che sembrano i più pericolosi.

- **Ogre:** Gruppi di ogre comuni operano in questa regione a partire dalle montagne (150 ab.), e sono spesso in lega con gli orchi, i bugbear od i goblin. Molto spesso ogre sbandati vengono impiegati come mercenari anche dai signori umani.

- **Fate:** Anche in questi boschi si fa sentire la presenza del Popolo Benevolo (100 ab.); i suoi emissari collaborano con le driadi, i centauri ed i druidi per difendere le foreste e la natura dalla mano distruttrice dell'uomo.

Territori Heldannici

Superficie: 154.877 kmq.

Posizione: Norwold del sud, a nord di ethengar e ad est di Glantri

Abitanti : 615.710 ab. (95,3% umani, 2,8% lupin, 1,9% altri).

Tipo di governo : Wulf von Klagendorf, attuale Gran Maestro dei Cavalieri Heldannici.

Capitale: Freiburg.

Lingua: Thyatiano, Heldannese, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta, miniere.



Conosciuti da tutti come le Terre Heldanniche, gli uomini che hanno sempre vissuto in queste terre sono sempre stati liberi di seguire il loro cuore e sono sempre stati i signori dei loro destini e delle loro famiglie. Questi uomini liberi dovevano preoccuparsi esclusivamente dei pericoli che la natura gli poneva davanti, e dai mostri che in queste terre vivono; vivevano nelle proprie case senza la paura che soldati stranieri entrassero nelle loro case portando via quel poco che possiedono, liberi di pensare ed esprimere i loro pensieri. Allora questi uomini erano liberi di credere e pregare i loro veri dei, Odino, Thor, Frey, Freya e Loki il dio truffatore. Ma ora tempi bui sono arrivati per le terre heldanniche; sono arrivati i cavalieri, conquistatori Thyatiani provenienti dal sud. Questi cavalieri e la loro Dea hanno privato gli uomini liberi della loro terra, della loro libertà e della loro vita. Hanno marciato sulle terre heldanniche calpestando chiunque sotto le loro armate; hanno costruito città e templi per la loro dea dove prima vivevano gli uomini liberi ed i loro dei; hanno dettato le loro leggi e rivendicato il diritto di dire ciò che ogni uomo deve fare. I conquistatori hanno rubato agli uomini la libertà, il destino, hanno detto loro “ voi adorerete la nostra Dea, seguirete le nostre leggi, la nostra giustizia, sarete sotto il nostro dominio e noi vi domineremo e governeremo”. Amaro è il ricordo del giorno in cui i cavalieri Thyatiani sono arrivati nelle terre heldanniche. Arrivati in queste terre si sono proclamati Cavalieri heldannici ma ciò non ha comportato cambiamenti per gli altri uomini; hanno preso il nome della terra che hanno conquistato. Non amano queste terre e non desiderano amarle, non amano il popolo che ha sempre vissuto in queste terre e non fanno nulla per essere amati. Antiche città

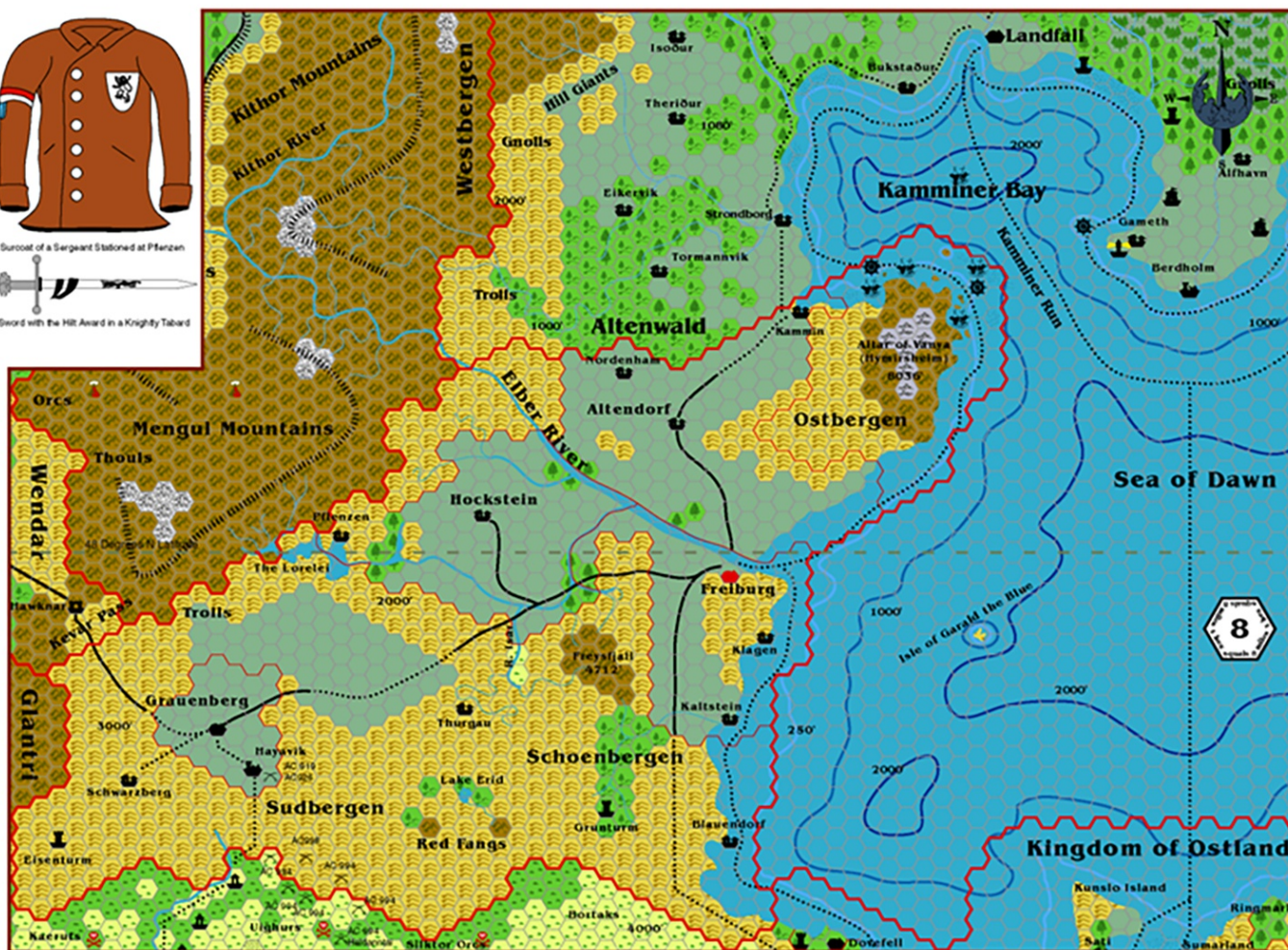
hanno conquistato i cavalieri e nuove città hanno costruito per loro nelle terre heldanniche, hanno bruciato campi, influenzato la giustizia e versato il sangue di molti uomini, hanno cercato di imporre la loro filosofia e ucciso molti di coloro che si rifiutavano, il sangue del popolo macchia le mani dei cavalieri il popolo urla per la sventura. La famiglia degli Halvardson, antichi regnanti delle terre Heldanniche è stata trucidata dalle spade dei cavalieri. Un giorno forse il popolo potrà riguadagnare la sua libertà perché crede negli dei e nella loro giustizia e perché gli dei non dimenticheranno il loro popolo. Si dice che un membro della famiglia Halvardson sia scappato in una nazione vicina dove si sta riorganizzando per tornare a reclamare il suo popolo e la sua terra dalle mani sanguinarie dei conquistatori. Il suo nome è segreto per poter continuare a fuggire alle reti dei conquistatori ma nella sua mente è sempre presente il

THE HELDANNIC TERRITORIES



Suroast of a Sergeant Stationed at Pflenzen

Sword with the Hilt Award in a Knightly Tabard



Cartography by JTR, based on illustrator images originally created by Thorfinn Tait
Copyright 2007, JTR

The Heldannic Territories is based upon: Thorfinn Tait's 8 mph Wendar (2005); 24 mph regional map in X11 Saga of the Shadow Lord (originally by Dennis Kauth); Wrath of the Immortals 24 mph, 8 mph Trail Maps TM1-2, various scale maps from X13 Crown of Ancient Glory (Dave S. LaForce), 8 mph maps from Gaz 12 the Golden Khan of Ethengar and Gaz 7 The Northern Reaches, 8 mph Denizens of Denagoth by JTR (2006), and Geoff Gander's 8 mph The Heartlands of the Heldannic Freeholds (1998)



pensiero che viene dal suo cuore di punire i conquistatori con la sua spada. I cavalieri si sono ben insediati in queste terre e sono forti e ben difesi, vivono di ciò che la tenera genera e prendono dai monti ciò che li vi matura; sono molto forti purché hanno una forte fede nella loro Dea che li sostiene. Seguono rigidamente i precetti della dea e cercano di comprenderli al meglio, non si può rivelare apertamente di non adorare la dea se non si vuole incorrere nella morte. I cavalieri pregano apertamente la dea i suoi precetti e commettono atrocità in suo nome, Si potrebbe pensare a Vanya come una dea guerriera patrona dei conquistatori ma sicuramente non è nei suoi desideri che si sottometta la popolazione con il fuoco e trucidando come animali gli oppositori. Non è una esagerazione dire che i cavalieri Heldannici sono conquistatori crudeli. Sono venuti hanno conquistato, distrutto, ed ora vanno in giro per le terre heldanniche dichiarando la loro forza la loro fede e la loro intenzione di fare di queste terre le loro terre. Ora governano con le loro leggi gli

heldannici ed i loro monti, prima gli heldannici erano padroni di se stessi e governavano i loro villaggi ora sono oppressi, depredati e disperati. Chi viene denunciato d'aver parlato contro i cavalieri o la loro dea o di aver parlato dei giorni prima della loro venuta o che dovrebbero andarsene o che bisognerebbe mandarli via, viene imprigionato, proprio i fratelli denunciano alle autorità questi traditori per evitare d'esser coinvolti in rappresaglie. I prigionieri vengono portati a Freiburg, antica capitale degli Heldannici ed ora quartiere generale dei cavalieri, vengono imprigionati nella camera stellare, un monumento alla giustizia dei cavalieri, costruita da loro stessi e dal popolo conquistato; non si sa di nessuno che sia mai fuggito. I cavalieri hanno portato la corruzione e la distruzione, questi preti soldati conoscono solo la filosofia della persuasione e chi non si sottomette viene passato per il filo delle loro spade nel nome di Vanya. Molti heldannici stanno cambiando le loro tradizioni e stanno accettando la nuova dea e le nuove leggi, questi vengono favoriti

dai cavalieri che vogliono dimostrare come la benevolenza della loro dea illumini il futuro dei suoi prediletti. I cavalieri dicono che prima gli heldannici erano deboli e divisi ma ora sotto la guida di Vanya diventeranno forti e potenti e saranno rispettati, saranno un unico popolo e vivranno in prosperità. Nel profondo del cuore sono molti che sperano che un giorno i cavalieri potranno essere respinti dalle terre libere. I cavalieri hanno ricostruito Freiburg, l'hanno fortificata e sono giunte molte truppe a vivere qui, i soldati di Vanya hanno fatto loro l'antica capitale. I cavalieri sono i Signori di queste terre e sicuramente Vanya li ha favoriti, il loro orgoglio è immenso,



sanno che sono conquistatori e che queste terre erano di un altro popolo ma ora sono le loro terre.

Cenni storici

Territori Heldannici, il termine con cui oggi ci si riferisce a questa regione, è di introduzione relativamente recente. Questa parte del Mondo Conosciuto, che in passato si chiamava Heldann e nell'antichità Nordurland, ha avuto una vita travagliata ed ancor oggi i suoi abitanti stentano a

trovare la tranquillità e la pace di cui godono parecchi popoli loro vicini. I primi abitanti di queste terre nordiche non furono umani, bensì clan di giganti e troll antichi che, secondo le leggende normanne, costituirono un aggressivo regno nell'attuale Heldland, il quale si scontrò a più riprese con i clan antaliani del Norwold. Forse il regno era molto antico, oppure fu fondato di recente quando nella zona giunsero i troll

antichi (circa 2500 PI). Questo regno ebbe la peggio nello scontro con gli Antaliani durante quella che presso i Normanni viene chiamata l'Età degli Eroi (2000-1600 PI); sotto la guida di personaggi come l'eroe Donar, gli Antaliani penetrarono da nord e da sud (dalle colonizzate Terre del Nord) nel Nordurland, ed il regno dei troll antichi e dei giganti si dissolse (circa 1800 PI), aprendo la regione alla colonizzazione antaliana, che assorbì eventuali tribù neathar lasciate dalla precedente migrazione di questa etnia umana. I giganti ed i troll superstiti si rintanarono nelle viscere dei monti e delle terre selvagge. Gli Antaliani del Nordurland non erano destinati a prosperare. Dopo aver devastato il Norwold e distrutto la civiltà antaliana, la Grande Orda di Re Loark calò nel Nordurland (1712 PI); al suo fianco accorsero molti clan di troll antichi e giganti che gli Antaliani avevano cacciato decenni prima. Solo la guida di grandi eroi antaliani come Fredar e Fredara, e la prospettiva di invadere il più ricco Ethengar suggerita a Re Loark dal suo nuovo alleato Akkila Khan salvarono gli Antaliani, che dovettero comunque continuare a lottare per decenni contro le tribù umanoidi e perirono a migliaia in questa lotta per la libertà. Al termine di questi scontri, l'eredità degli Antaliani era andata pressoché perduta presso questi clan, che si identificarono sempre più come Norduresi, uniti solo dalla comune origini e dalle eroiche leggende del passato. Seguirono secoli bui, in cui i Norduresi stentavano a sopravvivere fra miserie, guerre e carestie. Nel 1000 PI i Nithiani conquistarono le Terre del Nord, ed i loro mercanti di schiavi cominciarono a visitare frequentemente le coste del Nordurland, catturando i membri dei clan che vivevano nelle coste, mentre quelli che vivevano nell'interno continuavano ad essere angustiati dai loro scontri coi giganti, i troll e gli umanoidi. A queste creature, fra l'altro, si aggiunsero gli gnoll del nord, che in gran quantità fuggirono dall'Impero Nithiano verso nord attorno al 1050 PI. La fine dell'Impero Nithiano (500 PI) ed il progressivo recupero demografico dei Norduresi (500-300 PI)

permise a questi clan di passare al contrattacco contro i troll, i giganti e gli umanoidi. Furono secoli di battaglie eroiche – sebbene su piccola scala per lo storico che guarda ai grandi eventi – che contribuirono non solo a ristabilire il dominio dell'uomo sulla gran parte del Nordurland, ma anche ad arricchire il patrimonio culturale della popolazione di nuovi racconti e leggende. Nuovamente padroni della propria terra, i Norduresi prosperarono con maggiore facilità e tranquillità; la loro civiltà precisò i suoi tratti caratteristici in quest'epoca di ripresa, connotandosi per la divisione in svariate comunità ed insediamenti, ognuno governato da un clan, per l'amore della buona terra da coltivare ed i racconti epici. In questo periodo essi fecero proprio anche l'uso del ferro. I clan estesero la propria influenza, colonizzando nuove terre norduresi prima incolte, e cominciarono anche a rivaleggiare fra di sé per il potere. I Norduresi trassero profitto dal prolungato periodo di espansione di cui stavano godendo, e presto pionieri norduresi andarono in cerca di nuove terre, dirigendosi nel basso Norwold, a nord delle loro terre ancestrali; qui si insediarono nelle valli, nelle radure e sulle coste, spargendosi a partire dal 100 DI in una vasta area, limitata dalle grandi barriere dei monti Mengul e della Catena Finale. La civiltà nordurese mise così radici fino alla baia dove oggi sorge Oceansend. Nei secoli successivi, i plurimi contatti coi popoli che si avvicendarono nelle regioni circostanti diedero ai Norduresi un certo senso di unità nel segno delle comuni tradizioni, ma essi restarono un popolo diviso in tanti piccoli potentati e clan che si facevano guerra fra loro. Di quando in quando, l'ascesa di un carismatico capo guerriero riusciva a raccogliere sotto il comando di una singola autorità molti clan, ma alla sua scomparsa tali coalizioni duravano ben poco. In genere, questo processo era favorito nei periodi in cui i Norduresi erano costretti a subire aggressioni dall'esterno. Difatti, nei secoli fra il 200 ed il 700 DI, i Norduresi dovettero a più riprese combattere contro i draghi (spintisi dal Norwold verso sud durante il Periodo del Signore dei Draghi, 504-513 DI), gli Ethengariani (specie nei periodi in cui le tribù delle steppe si riunivano sotto un Gran Khan) e gli jarl ostlandesi (molti dei quali desideravano costituire un proprio dominio nel Nordurland – e alcuni ci riuscirono, per breve tempo). Relazioni relativamente buone furono invece mantenute con gli abitanti del Genalleth, mentre gli imperi di Thyatis e di Alphatia si disinteressarono al Nordurland. Naturalmente, ancora

in questi secoli, gli avversari principali dei Norduresi restarono i giganti, i troll e gli gnoll che infestavano alcune zone di questa regione impervia. A combattere queste creature furono diretti i maggiori sforzi dei capoclan e dei capi guerrieri che ebbero, seppur per breve tempo, la capacità di signoreggiare la moltitudine dei clan norduresi. A partire dal 400 DI circa, grazie ai contatti con i popoli stranieri e allo sviluppo sociale, alcune comunità norduresi si ingrandirono, divenendo vere e proprie cittadine, in cui fioriva l'artigianato e dove gli indigeni praticavano scambi coi mercanti stranieri. Man mano che perdurava il dominio delle famiglie a capo dei clan, si andava inoltre creando una numerosa nobiltà di possidenti terrieri, grandi e piccoli, che consolidò il proprio potere – in ragione dei suoi mezzi economici – e divenne in assoluto il ceto dominante. I clan del Nordurland dovettero fronteggiare un inaspettato pericolo quando i troll del Trollheim e dei Südenbergen si unirono sotto la guida di un carismatico “re dei troll” (680 DI), che si mise alla testa di una serie di invasioni dirette contro il Vestland, il Nordurland e l'Ethengar. Per vent'anni i paesi circostanti dovettero subire invasioni, saccheggi e devastazioni ad opera dei troll e dei clan di giganti loro alleati, e nel 699 DI l'armata dei troll giunse a minacciare persino Haldisvall (attuale Freiburg), la sede del clan Haldis, uno dei più influenti dell'intero Nordurland. Sotto la guida dell'eroico condottiero Heldann Haldis, i Norduresi sconfissero i troll nella Battaglia di Brandvalk (700 DI) e passarono al contrattacco, alleandosi con gli Ethengariani e coi Vestlandesi e penetrando dopo anni di dura guerra nel Trollheim: il “re dei troll” venne ucciso nella Battaglia di Feuerhals, molti dei suoi sudditi sterminati ed il suo regno di terrore si dissolse (710 DI). Heldann, la cui autorità sui Norduresi era ormai indiscussa, cercò di unire i clan del suo popolo in una confederazione, dotata di un'assemblea di capiclan che eleggesse un capo militare e prendesse decisioni comuni. Egli venne proclamato primo Signore della Guerra dei Norduresi (707 PI), ma alcuni anni dopo, all'apice della sua gloria, venne assassinato dai suoi nemici politici (710 DI). Il paese venne ribattezzato Terre Libere di Heldann in suo onore, ed i membri del suo popolo cominciarono a chiamarsi Heldannesi, ma non furono mai uniti politicamente. Nei decenni seguenti, i capiclan continuarono a riunirsi ad Haldisvall per dirimere le loro divergenze e risolvere i problemi comuni – ma con sempre minor successo. I signori della guerra eletti dall'assemblea dei



capiclan divennero col tempo semplici fantocci nelle mani di questo o di quel capiclan, o più spesso inutili figure rappresentative prive dell'autorità necessaria a tenere uniti i clan. Col passare degli anni, per lunghi periodi non venne eletto alcun capo. Molti clan del settentrione defezionarono progressivamente da questa labile alleanza, i cui territori si limitarono alle zone a sud dell'Altenwald. Passarono secoli; dopo la fallita invasione ethengariana guidata da Toktai Khan (926 DI) e la distruzione della città di Hayavik, la pace era tornata a regnare nelle Terre Libere di Heldann. Ma era solo questione di tempo prima che l'ennesimo conquistatore si trovasse invogliato a sottomettere gli Heldannesi dalla loro relativa disunione e debolezza. Questa volta non si trattava però di orde unite temporaneamente da un capo, ma di un'intera organizzazione dedita allo scopo che si era prefissa, e sostenuta da una potenza internazionale. L'Ordine di Vanya era nato nell'808 DI per secessione dai Soldati Saetta hattiani, e nel giro di un secolo fece tanti proseliti nell'Impero Thyatiano da diventare una forza scomoda e pericolosa. Convinti ad emigrare dalla madrepatria dall'Imperatore Gabrionius V, essi si diressero contro le Terre Libere di Heldann (948 DI), la cui conquista appariva facile. Cavalcando le faide che sussistevano fra i clan, l'Ordine di Vanya riuscì ad isolare il più potente clan, quello degli Haldis, e a concentrare i suoi sforzi bellici contro di esso. Grazie agli Ostlandesi, la città di Haldisvall venne bloccata via

mare e cinta d'assedio dagli Hattiani. Nel 950 DI la città venne espugnata e saccheggiata, i responsabili della resistenza giustiziati sommariamente, così come l'intera famiglia degli Haldis – discendente diretta di Heldann 'il Grande' (con questa mossa l'Ordine sperava di cancellare eventuali rivendicazioni legittime sull'Heldann). Solo il giovanissimo Halvard Haldis riuscì ad evitare la cattura, e a fuggire scortato nel nord del paese. Nel giro di due anni tutti gli altri clan caddero rapidamente di fronte alla metodica conquista operata dall'Ordine di Vanya; coloro che opponevano resistenza venivano giustiziati, coloro che si sottomettevano ricevevano migliore dei casi, delle terre confiscate ai loro simili. Nel 952 DI Altendorf, l'ultima grande città rimasta libera, cadde in mano agli invasori. Halvard Haldis e pochi altri partigiani si rifugiarono nell'Altenwald, ricevendo l'appoggio dei clan da sempre liberi che risiedevano nelle terre fra l'Altenwald e Landfall. Sebbene tutte le ex Terre Libere di Heldann si trovassero in mano all'Ordine di Vanya, il paese era ben lungi dall'essere pacificato; per altri otto anni (fino al 960 DI) gli invasori combatterono in zone periferiche contro i sostenitori del vecchio regime – guerre crudeli, fatte di piccoli scontri, imboscate ed efferatezze perpetrate da ambo le parti. Nel frattempo, i conquistatori ribattezzarono ironicamente Haldisvall col nome di Freiburg ("città libera" – dagli Heldannesi, ovviamente) e l'Ordine di Vanya mutò il proprio nome in quello di "Cavalieri Heldannici"; lo scopo



era quello di dare l'illusione agli Heldannesi che la conquista aveva di fatto favorito coloro che non si erano opposti agli invasori, associandoli anzi ai benefici del nuovo dominio. L'intero paese venne poi ribattezzato Territori Heldannici. Gli ultimi quarant'anni sono stati caratterizzati dal consolidamento e dall'espansionismo del regime heldannico nei Territori. Grazie alla scoperta del Sepolcro di Vanya

(956 DI) nella Davania orientale, essi hanno costituito una agguerrita flotta volante con la quale hanno condotto esplorazioni nel mondo esterno, scoperto per primi il Mondo Cavo (961 DI) e raggiunto le due lune di Mystara (963 e 968 DI). In questo settore, hanno presto incontrato la rivalità degli Alphatiani. Isolati sul piano internazionale dal loro espansionismo e dall'irrigidimento del loro monoteismo (che gli ha alienato anche l'appoggio di Thyatis e dell'Ostland), i Cavalieri Heldannici si sono concentrati sul consolidamento del loro dominio in patria e sullo sradicamento dell'opposizione ad esso. Numerose rivolte hanno scosso alcune zone dei Territori durante gli anni, due delle quali (978-979 e 991-994 DI) sono state particolarmente pericolose ed hanno addirittura attratto il sostegno di potenze straniere (nel primo caso il Vestland, contro il quale è stata combattuta una breve guerra nel 979-981 DI, e gli Alphatiani nel secondo caso). La seconda rivolta ha visto la morte di Halvard Haldis, leader dei ribelli, ma l'opposizione ai Cavalieri si è di nuovo radunata sotto la guida del suo giovane figlio Frederick e radicata nei potentati heldannesi dell'Altenwald e dell'Heldland, alleati con l'Impero Alphatiano. I Cavalieri hanno anche dovuto combattere una dura guerra contro gli Ethengariani (994-998 DI), riuniti

sotto la guida di Moglai Khan. Wulf von Klagendorf, attuale Gran Maestro dei Cavalieri Heldannici (asceso a questa posizione nel 980 DI), ha cercato di non esasperare le già molte tensioni che circondano i Cavalieri – praticamente isolati sulla scena diplomatica –, ma di concentrarsi piuttosto sul consolidamento del dominio del suo ordine nei Territori Heldannici stessi e sull'espansione coloniale nel Mondo Cavo e comunque fuori dal Mondo Conosciuto e dalla portata di Thyatis e dell'Alphatia, teatri nei quali gli esploratori alphatiani hanno ingaggiato in più occasioni veri e propri duelli nei cieli contro i Falchi da Guerra heldannici.

Distribuzione della popolazione

L'ordine religioso dei Cavalieri Heldannici controlla col pugno di ferro questa regione. Essa è divisa in un certo numero di governatorati amministrati da un'importante personalità dell'ordine, inviata direttamente da Freiburg; in questa città si trovano la sede dell'ordine e quella del Gran Maestro. Abitate prevalentemente dagli umani, le terre heldanniche sono caratterizzate dalle loro aspre caratteristiche geografiche: alti monti ne delimitano i confini occidentali, scoscese colline ne solcano il territorio e fitti boschi occupano vaste zone del paese. La densità della popolazione è considerevolmente bassa, in ragione del fatto che parecchie zone periferiche dei Territori Heldannici sono assolutamente spopolate o addirittura disabitate: le montagne e le foreste fitte sono

pressoché prive di abitanti, così come le colline boschive e le paludi (0,8-1,5 ab./ kmq); poca è comunque la gente che vive nei boschi e sulle impervie colline (2-3 ab./ kmq), mentre la maggior

parte della popolazione abita le pianure (8 ab./kmq).

Centri urbani

Comunità note: Altendorf* (4.800 ab.), Blauendorf* (682 ab.), Freiburg (25.000 ab.), Grauenberg* (3.800 ab.), Grunturm* (1.692 ab.), Hockstein* (4.300 ab.), Kaltstein* (770 ab.), Klagen* (880 ab.), Nordenham* (1.540 ab.).

Il paese non ospita che poche cittadine oltre alla maestosa capitale Freiburg, mentre il resto di esso è cosparso di numerosissimi ma piccoli villaggi di pastori, pescatori e agricoltori; la popolazione urbana è quindi assai bassa (10,1%).

Abitanti

Umani: Sebbene la maggior parte della popolazione dei Territori Heldannici sia indiscutibilmente umana (586.660 ab.), essa è talmente divisa al suo interno da rivalità storiche da potersi quasi considerare appartenente a razze del tutto diverse. I più numerosi sono senza dubbio gli Heldannesi (76%), discendenti dei pionieri antaliani che millenni fa colonizzarono per primi queste terre indomite; essi abitano ogni recesso di questa regione, in particolare le campagne, e sono distribuiti soprattutto fra gli strati sociali medio-bassi – i Cavalieri non hanno permesso che a pochi capiclan di mantenere intatte le loro ricchezze. La seconda etnia più numerosa è costituita dagli Hattiani (15%), gente proveniente dall'Impero Thyatiano e giunta qui a metà del secolo scorso; gli Hattiani costituiscono la quasi totalità dei ranghi dell'ordine dei Cavalieri Heldannici, di ceti dirigenti, dei quadri della burocrazia e degli ufficiali dell'esercito e della marina, ed in generale dei detentori del prestigio e della ricchezza. Per quanto le due precedenti etnie siano di gran lunga dominanti, una minoranza importante e divenute sostanzialmente indigena è quella costituita dai Normanni (4%) emigrati qui dalle Terre del Nord nel corso dei secoli passati; la maggior parte di essi è stanziata sulle coste orientali dei Territori Heldannici, dove si procura da vivere con la pesca e la pirateria, ma nell'interno vi sono anche parecchi gruppi di predoni e briganti normanni sbandati che sono la piaga delle campagne e danno del filo da torcere al governo heldannico; in alcune zone remote questi briganti hanno costruito vere e proprie roccaforti segrete (come quella sull'isola di Gyl Erid, al centro del Lago Erid, i cui abitanti sono dediti all'adorazione del malefico Gylgarid). Un'altra minoranza importante proviene dal Wendar (3%) e risiede soprattutto nella parte

occidentale dei Territori Heldannici; parrocchia della popolazione di Grauenberg e delle campagne circostanti è di origine wendariana, e non vede affatto di buon occhio il governo dei Cavalieri. Minoranze più esigue di stranieri provengono dall'Ethengar (1%), da Thyatis metropolitana (0,5%) e dall'Isola dell'Alba settentrionale (0,5%).

Lupin: I Territori Heldannici ospitano una gran quantità di lupin (17.000 ab.). La specie dei Pastori di Heldann (36,5%) è nativa di questa regione, e vi ha abitato da abbastanza tempo per essere in buoni rapporti con gli Heldannesi e perfettamente integrata nella loro cultura; altre specie, come i Doggerman (10,1%) ed i Das Hund (6,5%) sono invece giunte da Thyatis assieme ai conquistatori hattiani. Fra le altre specie presenti, i più numerosi sono i Meticci (26,2%), gli Snoutzer Gnomici (10,8%) che abitano le foreste, i Grancagnoni (2,4%) presenti nelle zone costiere, i Borzoi Nova- Svogani (2,3%) che errano per le terre selvagge e le Stirpivolpine (2,2%) delle foreste settentrionali; piccoli gruppi itineranti di Testapelosa (1,2%), Gran Beagle (1,1%) e Stirpelupina (0,7%) si incontrano saltuariamente nel paese.

Gnomi: Pochi gnomi (4.500 ab.) abitano le terre impervie di questa regione; alcuni sono discendenti degli esuli gnomi che sfuggirono secoli fa al massacro della loro stirpe ad opera dei coboldi sotto i monti Hardanger, ma molti di più sono quelli emigrati dalla zona delle Cascade di Torkyn cinquecento anni fa. Lavorano come artigiani e minatori soprattutto nelle regioni occidentali, dove godono in genere di una reputazione migliore dei nani.

Giganti: La razza dei giganti è assai rappresentata nei Territori Heldannici (1.780 ab.). Le ampie creste collinari dei Territori Heldannici ospitano una sensibile popolazione di giganti delle colline (59,6%), eredi della migrazione di Loark avvenuta millenni fa; divisi in bande di 5-30 membri, talvolta sono così audaci da spingersi vicino alle città, terrorizzando intere zone per settimane. I giganti delle rocce sono meno numerosi dei loro cugini delle colline (30,3%), ma si trovano in migliori rapporti con gli umani; specie nelle regioni vicine ai monti Mengul, alcuni villaggi praticano scambi saltuari con i clan dei giganti delle rocce, che odiano quasi quanto gli Heldannesi il governo dei Cavalieri Heldannici (tanto che in passato alcuni hanno servito sotto i vessilli di Halvard Haldis); vivono divisi in gruppi familiari di 5-20 membri ciascuno. Pochissimi gruppi

di giganti del gelo (6,2%) abitano le pendici dei monti Mengul e gli anfratti più gelidi delle montagne dei Territori Heldannici, divisi in piccoli gruppi di razziatori di 3-5 membri ciascuno. Gruppi isolati di giganti del fuoco (3,4%) e delle montagne (0,5%) operano nelle zone montuose più selvagge.

Gnoll: Gli gnoll sono una razza numerosa dei Territori Heldannici (1.590 ab.); discendenti delle antiche migrazioni degli gnoll dello Gnollheim verso nord, appartengono tutti alla specie degli gnoll settentrionali. Le loro tribù contano 50-150 membri ciascuna e spesso causano seri problemi ai villaggi situati nelle zone selvagge; esse sono diffuse perlopiù lungo i Südenbergen ed i confini occidentali del paese, presso i monti Mengul.

Nani: Gruppi esigui di nani (1.270 ab.) abitano i centri urbani dei Territori Heldannici; emigrati dalla Casa di Roccia nei secoli passati, oggi si procurano da vivere praticando i loro mestieri tradizionali nelle zone sudorientali ed occidentali del paese. Come nelle Terre del Nord, i nani sono spesso considerati con scarso rispetto dalla popolazione umana, che li ritiene volgari, scortesi e turbatori della quiete.

Orchi: Molte tribù di orchi (900 ab.) abitano le zone più selvagge dei Territori Heldannici, ultimi discendenti delle antiche orde passate per questa regione, oppure tribù emigrate dai paesi vicini. Circa la metà di questi orchi appartiene alla specie degli orchi orientali, ed abita la parte meridionale dei Territori Heldannici; l'altra metà, appartenente alla specie degli orchi comuni, abita invece le colline e le zone selvagge settentrionali ed occidentali. Le loro tribù contano in genere da 50 a 100 membri.

Troll: Ultimi superstiti del massacro della loro razza perpetrato da Heldann Haldis e dai suoi successori secoli fa, questi troll sono nondimeno molti (750 ab.), anche se in nessun modo paragonabili alla minaccia che afflisse il Nordurland in passato. Appartenenti alla specie dei troll delle radici, essi vivono inoltre divisi in piccoli gruppi familiari di 3-5 membri, e pertanto rappresentano un pericolo solo per le comunità più isolate. Un piccolo numero di questi troll (15%) appartiene invece alle specie antiche – troll delle rocce e della terra; riservati, se ne stanno isolati nelle terre selvagge, contemplando l'ormai inevitabile declino della loro razza.

Sasquatch: Questi pacifici umanoidi (530 ab.) abitano in piccoli gruppi di 5-20 individui ciascuno i recessi più selvaggi dei Territori Heldannici; preferiscono essere lasciati in pace, ma difendono strenuamente l'intrusione degli umani nei loro territori.

Bugbear: Altri discendenti delle orde antiche, questi bugbear volgari (300 ab.) vivono perlopiù nelle colline dei Südenbergen, divisi in piccoli gruppi di 20-30 membri ciascuno.

Ogre: Parenti minori dei giganti, gli ogre comuni (250 ab.) abitano sparsi un po' per tutto il paese e vivono divisi in gruppi di 5-10 membri ciascuno. Spesso si alleano con altri umanoidi (che comandano) o con gruppi di giganti (che servono).

Fauna e razze minori

Animali: Mandrie di ovini vengono allevate dagli Heldannesi nelle zone collinose. Le zone selvagge pullulano di branchi di cervi ed alci; animali pericolosi, come gli orsi, i cinghiali ed i lupi, rappresentano un pericolo per i viandanti solitari. Nelle zone boschive si incontrano facilmente esemplari di furetto gigante.

Draghi: Sebbene non siano frequentissimi, esemplari di draghi rossi e bianchi di quando in quando scendono dai monti Mengul o dal basso Norwold per affliggere la popolazione dei Territori Heldannici.

Esterni: Le salamandre del gelo abitano i più gelidi anfratti di questa regione, sbucando fuori in inverno e seminando il panico nei villaggi isolati.

Folletti: Raramente le driadi si incontrano nelle foreste più fitte.

Giganti: Oltre alle specie di giganti più numerose, i Territori Heldannici ospitano anche pochi giganti del fuoco ed alcuni temutissimi esemplari di giganti delle montagne, veri eredi dell'ancestrale potenza della loro razza.

Mutaforma: Varie specie di licanthropi – soprattutto lupi, cinghiali ed orsi mannari –, seppur non numerosissime, popolano questa regione.

Umanoidi mostruosi: Le scimmie delle nevi abitano nelle zone più fredde e selvagge.

Le parti più isolate del paese vedono invece all'opera alcune streghe.

Popolazioni nomadi

Superficie: viaggiano per tutto il norwold.

Posizione: a seconda della stagione e del clima

Abitanti : 348.390 ab. (55,3% umani, 15% umanoidi, 6,8% lupin, 22,9% altri).

Tipo di governo : Tribù, clan e carovane.

Lingua: a seconda della popolazione, comune.

Industrie : allevamento, caccia, raccolta, commercio.

Varie popolazioni non sono stanziali e per questo non possono essere conteggiate con le popolazioni sul territorio. Nomadi Viaskoda, Vatskiy, lupin e rakasta oltre a carovane miste girano per tutto il norwold, sono la vera e propria spina d'orsale degli scambi commerciali, comprano e rivendono di città in villaggio spostando merci tipiche da un territorio all'altro. Sono tollerati più o meno ufficialmente da tutti i governi che ne riconoscono l'importanza del ruolo. Oltre alle merci portano anche idee e notizie e le piste da loro percorse sono ciò che più si avvicina alle strade.

Cronologia

Le prime civiltà

Prima del 3000 PI: In quest'epoca il Norwold non si trova alle latitudini attuali, ma è una zona subartica e temperata, piena di montagne e rigogliose foreste, e situata molto a nord dell'Impero di Blackmoor. Numerose razze abitano questa terra vergine, più o meno in competizione fra di loro per il dominio di territori e risorse. Fra gli abitanti più antichi della regione ci sono i draghi ed i giganti. I primi, appartenenti soprattutto alle razze dei draghi d'oro e bianchi, abitano le montagne ed i ghiacciai dei picchi più alti o del settentrione. I giganti invece sono sparsi su tutta la regione (soprattutto giganti delle montagne); vivono in grandi sale nelle montagne, dove accumulano i loro tesori. I più numerosi fra essi sono i giganti del gelo, che minacciano questa regione dalle loro basi polari nei pressi del vecchio Polo Nord (attuale Ethengar). A fianco di queste due razze ancestrali vivono i rakasta, presenti fin da epoca preistorica (circa 14.000 PI) e divisi nella razze dei Pardasta delle Nevi, dei Rakasta di Montagna e dei Lincidi. Nella zona della Catena di Ghiaccio essi

si trovano strettamente a contatto ed in competizione coi Dena (ibridi NeatharUomini Bestia emigrati verso il 3200 PI dal Brun centrale nella Catena di Ghiaccio). Altrettanto importanti e numerosi sono i nani antichi, che hanno le loro sedi principali nelle pendici e nelle valli della Catena dei Denti di Drago, dove convivono amichevolmente coi draghi d'oro e combattono i giganti per il dominio dei monti. Negli ultimi secoli di questo periodo, spinti dalle crociate di Blackmoor contro gli Uomini Bestia, gruppi sparuti di troll antichi si stabiliscono nelle catene montuose del Norwold, cercando di sopravvivere fra i più forti e numerosi nani, giganti, draghi e rakasta.

3000-2800 PI: La Grande Pioggia di Fuoco. Il Norwold cambia la sua latitudine, finendo interamente nella fascia subartica; il settentrione di esso si viene a trovare oltre il Circolo Polare Artico, e comincia a congelare. I gravi mutamenti climatici, l'inverno nucleare e la contaminazione radioattiva causata dall'esplosione dei congegni blackmooriani nella Borea mettono in serio pericolo l'esistenza delle razze di questa regione. L'intera zona del Norwold viene investita da una piccola glaciazione locale che ne colpisce soprattutto la regione centrale, ovvero quella compresa fra la Grande Baia e il Golfo di Kamminer. I giganti del gelo sono i primi ad essere colpiti dagli effetti della catastrofe planetaria; il vecchio Polo Nord (attuale Ethengar) comincia a scongelarsi, divenendo inadatto come loro habitat. Pertanto essi abbandonano le loro sedi e cominciano a migrare verso il nuovo Polo Nord, che si trova ora a settentrione del Norwold. Molti clan di giganti del gelo oltrepassano i valichi della Catena di Ghiaccio e, dopo una lunga migrazione, si stabiliscono nella grande e fredda isola del Rifugio Gelido; alcuni altri clan restano più a sud, stabilendosi nei ghiacciai della Catena di Ghiaccio. I troll antichi vedono spostate le loro tane montuose nel gelido nord, dove rischiano di perire; molti clan di queste creature muoiono, mentre coloro che riescono a sopravvivere emigrano nelle catene montuose del meridione del Norwold, ed alcuni giungono addirittura nel Mondo Conosciuto settentrionale. I nani antichi, infine, sono pure essi colpiti duramente dal mutamento climatico, e prostrati dalla malattia causata dalla contaminazione radioattiva più delle altre razze. Molti membri di questa razza periscono fra orribili sofferenze, altri emigrano verso sud, in cerca di luoghi migliori dove vivere; la razza dei nani antichi si sposta verso il Mondo Conosciuto, ma non si riprenderà mai del

tutto: gradualmente le loro dimore verranno abbandonate e lasciate vuote, finché l'intera razza non si estinguerà del tutto verso il 1800 PI, sostituita dall'Immortale Kagyar con la rinforzata progenie dei Denwarf. L'improvvisa riduzione delle risorse e le condizioni di vita peggiorate causano anche aspri conflitti fra i draghi ed i giganti presenti nel Norwold; questi ultimi, infine messi alla stretta, emigrano in larga parte verso il nord ed il sud del Norwold, lasciando ai draghi il dominio della regione centrale. Queste battaglie fra draghi e giganti durano secoli e figurano ancor oggi in alcune leggende delle popolazioni barbare del Norwold.

2900 PI: All'indomani della Grande Pioggia di Fuoco giunge nel Norwold dal nord-est una popolazione umana, discendente dei popoli barbari che vivevano a nord-ovest degli Skandahariani all'epoca di Blackmoor. Questa gente si stabilisce nella tundra e nelle pianure settentrionali del Norwold, lungo il corso del fiume Spartiterre, e battezza questo luogo Autuusmaa ("terra della salvezza" nella sua lingua) e se stesso Jääkansa ("popolo dei ghiacci"). Nel corso di alcuni secoli essi, bloccati nell'espansione verso sud dalla glaciazione locale che ha colpito il Norwold centrale, gradualmente passano alla vita stanziale, praticando agricoltura di sussistenza in queste fredde terre del nord. Questi secoli per loro sono anche connotati dallo scontro coi giganti del gelo, che attaccano a più riprese a partire dal Rifugio Gelido.

2700 PI: I Dena, dopo decenni di competizione e contese coi Pardasta delle Nevi ed i Rakasta di Montagna, cominciano lentamente a soccombere. Essi, sotto la guida della guerriera Jotakk, decidono di abbandonare le loro tane nella Catena di Ghiaccio ed emigrano nell'Altopiano Denagothiano.

2500 PI: La glaciazione locale che ha colpito il Norwold centrale scema gradualmente, facendo ritirare i ghiacci perenni verso le vette delle montagne, e lasciando il posto a fertili e rigogliose valli dove fioriscono ampie foreste e grandi prati.

2400 PI: Gli Antaliani, una popolazione umana, giungono nel Norwold centrale e vi costituiscono una vera e propria civiltà; essi sono una popolazione di feroci guerrieri biondi che imbracciano armi di bronzo, abili nella navigazione. Nell'entroterra si battono tenacemente contro i rakasta, le popolazioni dei giganti e dei troll antichi, ormai in declino, e

contro i draghi. In breve tempo, sfruttando la supremazia che l'uso del bronzo concede loro, si espandono in tutto il Norwold, ma soprattutto nelle zone costiere, dove costruiscono il grosso dei loro insediamenti. Verso sud la loro espansione è bloccata dalla presenza di un temibile reame dei giganti e dei troll antichi, che occupa l'attuale regione che si estende fra Freiburg e Landfall. Contemporaneamente, gli Antaliani vengono in contatto con gli umani dell'Autuusmaa, che a loro volta, vedendo le terre del Norwold centrale libere dai ghiacci, hanno incominciato una lenta espansione verso sud; questa lenta migrazione è stata però bloccata dall'arrivo degli Antaliani, cosicché i Jääkansa restano confinati nella regione dello Spartiterre e consolidano il loro dominio su questa regione, difendendola dai giganti del gelo e costituendovi un regno unificato, il primo di tal genere a sorgere nel Norwold.

2100 PI: Gli Antaliani hanno ormai colonizzato gran parte del Norwold costiero e vaste regioni dell'entroterra; la loro espansione bloccata verso sud, essi cominciano ad espandersi oltremare, fondando insediamenti nell'Isola dell'Alba settentrionale. A questa data, l'etnia antaliana si è ormai differenziata in due stirpi differenti: gli Antaliani delle zone costiere, abili navigatori e arditi guerrieri, ed i Vantaliani (diffusi soprattutto nella zona del Norwold centro-meridionale separata dalle coste dalle catene montuose), discendenti dei pionieri spintisi nelle valli dell'entroterra, che ancora praticano vita seminomade ma sono diventati abili cacciatori ed esperti delle terre selvagge.

2000 PI: Dall'Isola dell'Alba settentrionale, i primi Antaliani, guidati dall'eroe Donar, giungono a colonizzare le Terre del Nord e le isole del futuro Ostland. Nelle zone continentali, essi incontrano tribù indigene di stirpe neathar ed olteca, con le quali alcuni clan si mescolano, dando vita alle cosiddette tribù thantaliane (antenate dei Thyatiani e dei Kerendani). Quest'epoca segna il punto più basso di tutta la storia draconica di Mystara: in seguito alle tremende perdite subite durante la guerra contro il Signore dei Draghi blackmooriano ed a causa della Grande Pioggia di Fuoco, la popolazione draconica si è enormemente ridotta di numero. Alcuni gruppi di draghi dispersi per il Brun trovano rifugio nella Catena dei Denti del Drago, e decidono di radunare negli anfratti di queste impervie montagne i loro

simili sparsi per le regioni vicine. I draghi fondano la città di Windreach come sede della popolazione draconica del Norwold, ed ospitano nei loro nuovi domini elementi della declinante popolazione eldar, per la quale ancora conservano stima ed amicizia. L'afflusso sempre più grosso di draghi in questa regione causa ripetuti e violenti scontri di questi grandi rettili coi giganti; le guerre fra queste due razze le indeboliscono ulteriormente entrambe e permettono alle culture umane del Norwold di fiorire quasi indisturbate.

1900-1600 PI: Durante quest'epoca, conosciuta come l'Età degli Eroi nella storia normanna, le imprese di figure epiche ora adorate come Immortali – quali Donar, Fredar e Fredara – causano la definitiva caduta del reame dei troll antichi e dei giganti negli attuali Territori Heldannici settentrionali. Queste creature, molto diminuite di numero e potenza, si ritirano gradualmente dalle valli, cercando scampo nelle grotte, nelle montagne e nei boschi più oscuri, e lasciando le valli aperte alla colonizzazione. A poco a poco, tribù antaliane provenienti dall'Isola dell'Alba settentrionale e dalle Terre del Nord si stabiliscono in questa terra, che battezzano Nordurland.

1725 PI: La Grande Orda umanoide guidata da Re Loark parte da Urzud, diretta verso oriente ed attraversando la Borea. Le tribù neathar appartenenti alle etnie semi-nomadi dei Vaeltajat fuggono di fronte all'arrivo dell'immensa orda umanoide, attraversando la Catena di Ghiaccio e trovando scampo nella gelida tundra settentrionale del Norwold, dove sopravvivono a stento. Qui vengono in contatto con il regno dei Jääkansa, che acconsente ad ospitarli nelle terre limitrofe, dove i Vaeltajat continuano la loro esistenza di cacciatori e nomadi al seguito delle mandrie di renne e caribù che attraversano la tundra. Altre tribù neathar della Borea meridionale, spinte dagli umanoidi, si ritirano anch'esse oltre la Catena di Ghiaccio, occupando le valli più interne del Norwold, oppure nell'Altopiano Denagothiano.

L'Età Oscura

1722-11 PI: La Grande Orda di Loark invade il Norwold, attraversando la Catena di Ghiaccio all'altezza della Grande Baia e portando morte e distruzione sulla civiltà antaliana e jääkansa. Il regno settentrionale dei Jääkansa ed i suoi alleati Vaeltajat nomadi sono i primi ad essere colpiti: orde di

umanoidi giungono dall'ovest ed attaccano il regno a più riprese, con una violenza più sperimentata dai tempi delle guerre contro i giganti del gelo; la civiltà di questi umani è messa a dura prova dalla guerra, e subisce gravi danni, ma sopravvive. Molte tribù di umanoidi di razza hyboreana riescono a stabilirsi nella tundra del nord, dove entrano in feroce competizione contro i Vaeltajat ed i Jääkansa. Il grosso della Grande Orda si riversa nel Norwold centrale, dando per undici anni la caccia alla popolazione antaliana, trucidandola o riducendola in schiavitù, e devastando completamente i villaggi e gli insediamenti antaliani. Gli Immortali Odino e Thor, ritenendo a ragione in pericolo la sopravvivenza stessa di questa civiltà umana, ne trasportano diverse comunità nel Mondo Cavo. Le tribù abbastanza accorte da essersi rese conto del pericolo fuggono dalla regione prima che il peggio sia arrivato: le tribù di stirpe vantaliana si rifugiano nelle valli del Norwold sud-occidentale (dove la presenza dei draghi dei Denti del Drago li salva indirettamente) oppure emigrano del tutto dalla regione – oltrepassando la Catena di Ghiaccio a nord dell'Altopiano Denagothiano e dirigendosi nelle Terre di Mezzo, oppure verso sud, cercando scampo fra i propri simili nelle Terre del Nord (come la tribù dei Vandari). Altre tribù di stirpe antaliana, udendo invece i racconti riguardanti la prosperità dei Dena dell'Altopiano Denagothiano, emigrano in massa colà, cercando la salvezza dalla distruzione della loro civiltà ed una nuova patria in cui stabilirsi. Anche i rakasta si rifugiano perlopiù sulle montagne di fronte all'arrivo della Grande Orda; gli umanoidi, maggiormente interessati al saccheggio che a stanare i tenaci rakasta dalle loro inaccessibili residenze montane, non li infastidiscono lassù. Nel Norwold meridionale i giganti ed i troll antichi, cacciati dagli Antaliani decenni prima dalle loro terre, colgono l'occasione dell'arrivo della Grande Orda per uscire dalle loro tane ed attaccare in massa gli umani assieme agli umanoidi. Parecchie comunità del Nordurland vengono parimenti devastate, ma, grazie all'aiuto dei leggendari eroi Fredar e Fredara, gli Antaliani di questa regione riescono a sopravvivere lungo le coste ed a respingere a poco a poco il grosso degli avversari verso sud-ovest. Il progetto di invasione delle steppe dell'Ethengar prospettato a Re Loark da Akkila Khan salva in ultima istanza questi clan dalla fine dei loro simili.

1710-1700 PI: Dopo il passaggio della Grande Orda,

il Norwold ed i suoi abitanti cadono in un'Età Oscura di miseria e barbarie; molte delle conoscenze antaliane ormai andate perdute, i clan antaliani e vantaliani si imbarbariscono, regredendo ad uno stile di vita semi-nomade basato sulla caccia e sulla pastorizia. Anche parecchie tribù umanoidi (soprattutto orchi, goblin, bugbear e troll) separatesi nei vent'anni scorsi dalla Grande Orda restano in questa fredda e vasta regione, contendendo agli umani le scarse risorse e combattendo con essi per la sopravvivenza. Le tribù umanoidi acquisiscono diversi tratti delle culture locali, in particolare di quella antaliana, e le orde che si stabiliscono più vicine alla costa riescono col tempo a padroneggiare l'arte marinara grazie alle conoscenze della popolazione indigena. Nel nord, il regno dei Jääkansa esce da queste guerre contro gli umanoidi molto indebolito. I giganti del gelo del Rifugio Gelido colgono l'occasione per piombare su di esso dal nord ed invadere l'Autuusmaa. Essi riescono facilmente, con l'aiuto di alcune tribù umanoidi, ad imporre il loro dominio su tutto il Norwold settentrionale, riducendo in schiavitù i Vaeltajat, i Jääkansa ed anche quegli umanoidi che non si sono alleati con loro. I giganti del gelo costituiscono un regno di terrore e paura, riducendo in schiavitù gli umani, il cui regno viene praticamente annientato.

1700-1500 PI: Dopo circa due secoli di spietato dominio da parte dei giganti del gelo, i Jääkansa ed i Vaeltajat si ribellano al giogo dei giganti guidati da alcuni dei loro più grandi eroi, ed aiutati persino da alcune tribù umanoidi insofferenti del dominio dei giganti. Nel giro di alcune sanguinose battaglie i giganti del gelo vengono respinti verso nord, e ritornano nel Rifugio Gelido. Passato il pericolo, i Jääkansa ed i Vaeltajat si riprendono le loro terre ancestrali, attorno al fiume Spartiterre e nella tundra polare; i Jääkansa, il cui regno è ormai un ricordo del passato, assumono nel corso dei secoli uno stile di vita comunque sedentario, insediandosi nelle terre lacustri situate attorno al fiume Spartiterre e nelle zone limitrofe (comprese alcune valli sul versante orientale della Catena di Ghiaccio); essi vivono in villaggi di agricoltori, cacciatori, pescatori o boscaioli, ognuno comandato da un capo e labilmente riuniti da assemblee di capi alleati. I Vaeltajat invece conservano il loro stile di vita semi-nomade e seguono le grandi mandrie di renne e caribù, spostandosi fra la tundra e le grandi pianure del

Norwold settentrionale. Qui continuano a competere con le tribù di umanoidi hyboreani.

1700-1400 PI: Tribù di ogre e coboldi provenienti dal Brun centrale, e rimaste indietro rispetto alle grandi orde del periodo precedente, giungono nel Norwold, causando ulteriori conflitti coi loro simili e con le derelitte tribù umane.

1400-1100 PI: I costanti scontri con le tribù umane e la scarsità di risorse spingono molte orde umanoidi a sfruttare le tecniche marinare apprese dagli Antaliani per praticare scorrerie via mare; il territorio deputato a questi saccheggi è soprattutto la parte settentrionale dell'Isola dell'Alba. Col passare del tempo, alcune tribù, notando la presenza colà di un clima e di un terreno molto più favorevole e ricco, trasformano le loro scorrerie in vere e proprie emigrazioni, che portano nell'Isola dell'Alba orchi, goblin, bugbear, coboldi, troll ed ogre.

1000 PI: L'Impero Nithiano entra nella sua fase di espansione più grande sotto il faraone Tokoramse V, spingendo le sue armate verso il freddo nord, conquistando le popolazioni delle Terre del Nord continentali e, a partire dall'Isola dell'Alba, fondando teste di ponte sulla costa del Norwold, allo scopo di giungere nella Grande Baia. È infatti interesse del faraone entrare in contatto con le entità elementali del Piano del Fuoco ed egli desidera stabilire un collegamento diretto fra il suo impero e questo piano di esistenza, fondando una colonia nei pressi della zona dell'Arco di Fuoco – dove da poco è stata scoperta la presenza di un varco planare diretto proprio nel Piano del Fuoco. Le principali colonie nithiane vengono fondate nell'Isola dei Trichechi, all'imboccatura e nelle isole della Grande Baia, nella penisola di Alpha e alla foce del fiume Orso Bianco. Il faraone Tokoramse V si reca in seguito di persona in quest'ultima colonia, e di lì si reca in pellegrinaggio presso il favoloso Arco di Fuoco (970 PI). Un ramo della migrazione degli gnoll, spintosi verso nord, attraversa il Nordurland e giunge nel Norwold, dove si spande per il territorio, suscitando ulteriori conflitti con le altre tribù umane ed umanoidi presenti.

1000-900 PI: L'Impero Nithiano deporta numerosi schiavi halfling nelle sue colonie norwoldesi; questi piccoli umanoidi sono infatti ritenuti più resistenti al clima settentrionale e soprattutto più facili da domare

in caso di rivolta in luoghi così lontani. La maggior parte di questo schiavi halfling viene assegnata alla colonia situata alla foce dell'Orso Bianco.

700-500 PI: Il declino dell'Impero Nithiano segna gradualmente il destino delle sue colonie norwoldesi; le menti dei suoi governanti sedotte dai sogni di potere insinuati da Thanatos e Ranivorus, esse si impegnano in inutili guerre con le popolazioni umanoidi ed umane indigene, impoverendo i loro domini e causando dolore alla popolazione. Alcuni insediamenti vengono annientati nel corso di rivolte servili causate dalla spossatezza della popolazione, altri soccombono sotto i contrattacchi delle tribù umane ed umanoidi che essi stessi hanno aizzato. Al termine di questo periodo, tutte le colonie nithiane nel Norwold sono ormai scomparse o ridotte in miseria ed anche quelle che a stento riescono a sopravvivere hanno perso ogni contatto con la madrepatria, ormai in preda alle guerre intestine. Nel corso dei decenni, la piccola parte di popolazione nithiana stanziata qui viene gradualmente assorbita dalle popolazioni locali e di fatto scompare.

600-500 PI: Molti piccoli gruppi di elfi chiari del clan Shiye abbandonano il Regno di Shiye-Lawr (in Alphatia) in seguito ai conflitti intestini e al disaccordo maturato con la politica del loro sovrano. Essi oltrepassano il mare e si spargono per il Norwold centro-settentrionale, stabilendosi nelle foreste più fitte; la loro concentrazione maggiore si trova nella grande foresta situata a nord-ovest della foce dell'Orso Bianco. Presto queste comunità elfiche divengono note agli altri abitanti del Norwold come le "Case nei Boschi".

Nei secoli seguenti (500-200 PI), in seguito alle imprese della potente maga elfica Lornasen (la quale fa ritorno dal Reame Silvano con un seme dell'Albero della Vita), fra gli elfi del Norwold si diffondono il culto di Ilsundal e la crescita di Alberi della Vita.

490-300 PI: Ondate ed ondate di coboldi invadono la civiltà sotterranea degli gnomi, situata sotto i Monti Hardanger nel Soderfjord meridionale. I clan gnomici, di fronte alla guerra di sterminio scatenata contro di loro dai coboldi, soccombono progressivamente; molti clan di gnomi emigrano verso il nord abbandonando la loro patria. Alcuni si stabiliscono nei paesi poco più a nord, dove fondano alcune grandi città (come le Cascade di Torkyn nella

Catena Wendariana); altri si recano invece nel basso Norwold, dove entrano in alleanza con le locali tribù di lupin Snoutzer Gnomici che vivono nelle foreste; gradualmente diverranno noti come gli gnomi delle foreste.

350 PI: Nelle Terre del Nord, l'invasione delle caverne degli gnomi ad opera dei coboldi e lo sterminio della loro razza mette in crisi la popolazione halfling locale (discendente di schiavi importati dai Nithiani), che si erano appoggiati agli gnomi sin dalla loro liberazione dal giogo nithiano. Stretti fra i feroci gnoll, gli aggressivi coboldi ed i possenti giganti, gli halfling decidono di seguire i presagi inviati loro dai Alti Eroi: essi comunicano loro che nella patria perduta degli Antaliani, nel profondo nord, un clan di halfling stava subendo enormi sofferenze e minacciava di scomparire; se essi lo avessero aiutato, assieme avrebbero potuto costruire una nuova patria che sarebbe stata per sempre prospera. Guidati dalla profezia e dal loro eroe Usamigaras, gli halfling si mettono in marcia dalle Terre del Nord e, attraversando i pericoli del Norwold, vengono diretti dai Sommi Eroi fino alla foce del fiume Orso Bianco. Colà, essi si ricongiungono coi loro simili, rimasti qui dopo la caduta della locale colonia nithiana, e li aiutano a ricostruire una loro patria. Viene fondata la Contea di Leeha.

L'età degli imperi

125-33 PI: Il Principe Alinor, un potentissimo mago figlio minore del re di Haven, essendo destinato a non ereditare il trono avito, decide di ricavarci un proprio reame nelle terre selvagge del Norwold. Col denaro derivantegli dai suoi possedimenti e con l'aiuto del padre – che spera così di guadagnare una colonia per il proprio regno –, egli mette insieme una nutrita schiera di seguaci: semplici pionieri, mercenari ben armati, guardie del corpo e colleghi maghi, avventurieri e tecnici esperti della logistica, dell'edilizia ed di ogni sorta di campo necessario. Alinor confida soprattutto nelle sue vaste conoscenze magiche e in una portentosa verga della vittoria in suo possesso per assicurarsi il successo dell'impresa. A bordo di una flottiglia di navi volanti, il Principe Alinor parte così per la sua spedizione. Le armate di Alinor sbarcano nella penisola di Alpha, dove viene fondata Capo Alpha, un insediamento portuale dove attraccare le navi coi viveri, le vettovaglie, i

materiali, e da usare come testa di ponte. Nel giro di pochi anni, grazie alle potenti magie di Alinor, i suoi eserciti si fanno largo fra le tribù barbare delle zone circostanti, assicurandosi vasti domini sulla costa della Grande Baia sia a nord che a sud-ovest della penisola, lungo la valle del fiume Sciabola. Alinor battezza questo nuovo regno Alpha e fa costruire una grande città-porto all'altezza del collo della penisola di Alpha, con un suo grande palazzo che domina l'intera città e dal quale intende governare a lungo; molti altri insediamenti vengono fondati e molti nobili alphatiani immigrano in questa regione per accaparrarsi nuove terre (il più meridionale fra i palazzi costruiti in questo periodo si trova alla foce del fiume Sciabola). La politica espansionistica ed aggressiva dell'Alpha – e la necessità di numerosi schiavi per attuare le opere di costruzione che Alinor ha in mente – portano contro il reame sempre nuovi nemici: le tribù umane indigene, gli umanoidi, infine persino di draghi dei Denti del Drago. Grazie alle sue potenti magie, Alinor riesce a trionfare, ma i draghi attaccano spesso in modo molto rapido e distruttivo, ed il principe non riesce ad essere ovunque nel momento giusto. Le meschine rivalità e inimicizie che oppongono l'Haven alla corte alphatiana, dove lo scellerato imperatore Kerothar IV spende immani quantità di denaro nella preparazione del millennio del suo impero, impediscono l'invio costante ed efficace di aiuti imperiali ad Alinor. La situazione si fa veramente critica attorno al 40 PI, quando i draghi effettuano il primo attacco contro la stessa capitale dell'Alpha. Alinor decide di chiudere una volta per tutte la partita coi draghi: dopo assidue ricerche nelle biblioteche alphatiane e nel piano della Vecchia Alphatia, egli si dà all'elaborazione di un incantesimo epico che dovrebbe distruggere l'intero tratto dei Denti del Drago dove abita la maggior concentrazione di draghi. Dopo anni di scontri a malpartito contro i feroci draghi, egli scopre l'incantesimo che cercava ed inizia il lungo rituale per lanciarlo. Purtroppo per lui, i draghi vengono in qualche modo a sapere del suo intento e sferrano il più violento attacco contro la capitale dell'Alpha che si ricordi a memoria di vivente: Alinor, colto alla sprovvista nel suo palazzo, non riesce a completare la magia correttamente e le energie magiche rilasciate agiscono in modo opposto al previsto, facendo innalzare dalla terra un'aspra catena montuosa sotto il suolo della capitale. Il porto si insabbia, gran parte della città sprofonda nella terra o viene travolta e distrutta, mentre il palazzo del principe viene

sommerso dalla cresta montuosa e sepolto lì sotto; nasce la catena montuosa nota come la Cresta di Alinor. Alinor stesso resta schiacciato dalle macerie mentre cerca di afferrare disperatamente la sua verga della vittoria, ultimo simbolo dei suoi passati successi. Senza la protezione del loro potente signore, la popolazione del resto del regno è indifesa nei confronti non solo dei draghi, ma anche delle tribù barbare e umanoidi locali, che, udita la notizia della distruzione della capitale, attaccano vendicativamente coloro che li hanno cacciati dalle loro terre e ridotti in schiavitù. Nel giro di tre decenni (33-0 PI) la maggior parte degli insediamenti alphiani è stata distrutta e rasa al suolo, oppure conquistata da barbari ed umanoidi; anche quelle che sopravvivono, nel migliore dei casi non ridotte a piccoli villaggi. Alla parte di popolazione alphiana che non è riuscita a fuggire in tempo viene riservato lo stesso trattamento che essa stessa aveva riservato ai barbari: la schiavitù e la dispersione. Soltanto un insediamento, quello di Capo Alpha, riesce a sopravvivere come città, e viene risparmiato dalla furia dei draghi. La città è talmente scossa dai terremoti causati dal fallimento dell'incantesimo di Alinor che gran parte delle sue fortificazioni e dei suoi edifici maggiori crolla, ma l'innalzamento della nuova catena montuosa che separa la penisola dal resto della costa se non altro la protegge dalle incursioni dei barbari. Negli anni seguenti la caduta dell'Alpha, la città riallaccia labili contatti con l'Impero Alphatiano, che si tuttavia si disinteressa della immiserita Capo Alpha, sfruttandola solo di quando in quando come base di frontiera per il commercio di pellicce.

5-14 DI: In seguito ai buoni rapporti di alleanza maturati durante la thyatiana Lotta per la Libertà (2-0 PI) ed ai rapporti di amicizia di molti jarl con l'imperatore thyatiano Zendrolion I, gli Ostlandesi conducono assieme ai Thyatiani una serie di campagne di colonizzazione per fondare insediamenti commerciali e strategici lungo la costa del Norwold – in genere piccole città o rocche, dove in mezzo alla maggioranza normanna sussiste una piccola ma influente enclave politico-mercantile thyatiana. Queste colonie sono diramazioni di questo o quel clan ostlandese, governate da figli o parenti dei singoli capi guerrieri; pertanto, dopo una o due generazioni, esse diventano completamente indipendenti, con a capo una dinastia propria e prive di alcun rapporto di sudditanza nei confronti del clan di origine. Su alcune di queste modeste città-fortezza,

l'Impero Thyatiano mantiene un dominio più stretto (in genere si tratta di quelle più strategiche), con un proprio rappresentante. Uno di questi insediamenti viene costruito dai Thyatiani sul sito di Capo Alpha – un vecchio insediamento alphantiano in pieno declino conquistato dai Thyatiani – e dotato di fortificazioni ed un discreto porto (12 DI). L'imperatore alphantiano Alphas VI protesta contro questa violazione del Trattato di Edairo, ma riceve da Zendrolion I una risposta beffarda: i violatori del trattato sono gli Alphantiani, dal momento che Capo Alpha come insediamento già esisteva al momento della firma del trattato (il che, secondo Zendrolion I, contribuisce a renderlo nullo) e comunque prima che arrivassero i Thyatiani.

14-16 DI: Spiacevoli dissapori – forse suscitati dall'influenza alphantiana – sorgono fra parecchi capi ostlandesi e Thyatis; la situazione degenera e molti jarl giungono ad appellarsi all'Impero Alphantiano contro l'alleato di qualche anno prima, e a dare inizio ad azioni di guerra contro l'Impero Thyatiano. Le veloci navi ostlandesi colpiscono soprattutto le coste del Norwold, distruggendo le posizioni thyatiane (Capo Alpha viene distrutta nel 15 DI); il denaro alphantiano finanzia queste scorrerie. La reazione thyatiana è rapida e capillare: la flotta ostlandese in breve tempo viene annientata, gli jarl riottosi catturati e sostituiti con sovrani filothyatiani – in breve Thyatis instaura una sorta di protettorato indiretto sui clan delle isole ostlandesi (16 DI). L'Impero Thyatiano riprende il possesso diretto degli insediamenti fondati anni prima sulla costa del Norwold, ma non si spinge più a nord dell'Isola dei Trichechi, data la difficoltà di proteggere quelle basi dagli Alphantiani e dai barbari locali; Thyatis desidera tenere delle basi colà soprattutto per sorvegliare l'ingresso del Mare dell'Alba Occidentale e tenervi fuori gli Alphantiani.

50-300 DI: In questo periodo, grazie alla ripresa demografica, i Norduresi iniziano la loro graduale espansione verso nord; nel giro di un paio di secoli, i loro pionieri si sono spinti fino alla baia di Oceansend, commerciano coi Thyatiani e coi Normanni ed i loro clan fondano fattorie, rocche e villaggi in tutta questa regione. Contemporaneamente, anche molti halfling provenienti dal sud (sono ultimi clan rimasti nelle Terre del Nord e nel Nordurland) si insediano nel Norwold, stanziandosi fra le comunità umane oppure

andando ad aumentare la popolazione di Leeha.

112 DI: Una giovane sacerdotessa Vatskiy di Marzanna (Hel) dalle innate capacità magiche, di nome Akra, viene cacciata dalla sua tribù essendo stata accusata di averne ammaliato il capo. Durante il suo esilio ella si imbatte per caso nelle rovine di un insediamento alphantiano risalente ai tempi di Alinor; esplorandolo, scova un deposito di antichi tomi magici appartenuti a qualche grande mago dell'epoca – forse ad Alinor stesso. Con l'ausilio della sua patrona Immortale, ella perfeziona ed amplia i suoi poteri magici, divenendo molto potente nel padroneggiare le magie legate alle energie fredde.

136 DI: Dopo anni passati a raccogliere seguaci ed a studiare la magia dei ghiacci, Akra riunisce attorno a sé una confraternita segreta di streghe, tutte seguaci di Hel ed esperte delle energie fredde. Ella ottiene anche l'aiuto di un enorme drago bianco di nome Quesa. Questa Sorellanza delle Streghe dei Ghiacci comincia ad estendere la sua influenza su molte tribù Vatskiy e norsene, e ad arruolare al suo servizio umanoidi, creature dei ghiacci, giganti e draghi bianchi allo scopo di impadronirsi del Norwold intero. Akra stabilisce la sua residenza nella Caverna di Ghiaccio, nelle profondità del Massiccio di Quesa.

164-336 DI: Unendo l'influenza della sua Sorellanza ai suoi vasti poteri magici ed alla forza delle sue armate, Akra impone il suo dominio a gran parte del Norwold centro-settentrionale e si proclama ReginaStrega del Norwold. Clan di giganti del gelo e gruppi di draghi bianchi sottomettono al volere di Akra le tribù dei Jääkansa e dei Viaskoda, altre tribù norsene e Vatskiy cadono sotto il controllo delle sue streghe e progressivamente Akra diviene signora di gran parte del Norwold. Solo le tribù dei Vatskiy meridionali, dei Norseni orientali e i clan draconici dei Denti del Drago si oppongono al suo dominio. Akra usa le sue potenti magie per trasformare il Norwold in una landa ghiacciata in onore della sua patrona Marzanna (Hel); tempeste di neve e tormento imperversano per mesi e mesi anche nelle zone del Norwold centrale, mentre sui picchi montuosi si formano ghiacciai che diventano il rifugio di creature quali yeti, giganti del gelo e draghi bianchi. La presenza di questa forza ostile del Norwold limita fortemente la penetrazione thyatiana, che resta circoscritta alla coste. Col passare del tempo, gruppi

di sciamani e sacerdoti appartenenti alle tribù che si oppongono al dominio di Akra mettono assieme le proprie forze per respingere la perfida Regina-Strega. Dopo anni di battaglie alla periferia del suo dominio, un gruppo di tre ambiziose streghe facenti parte del seguito di Akra si ribellano a lei e, con l'ausilio di sacerdoti e guerrieri provenienti dalle tribù ostili ad Akra, intrappolano la Regina-Strega e la uccidono definitivamente; il drago bianco Quesa resta intrappolato nella Caverna di Ghiaccio da un potente sortilegio delle tre streghe ribelli. Il dominio di Akra si frantuma rapidamente, le tribù umane ed umanoidi riacquistano la libertà mentre si scatena la controffensiva ai danni delle creature dei ghiacci che sono state seguaci di Akra. Le streghe membre della Sorellanza vengono braccate per ogni dove e sterminate; alcune sopravvivono e si danno alla macchia, perdendo i contatti con le loro compagne. Le tre streghe che hanno contribuito alla caduta di Akra prendono dimora nel Monte Crystykk, a nord della famigerata Caverna di Ghiaccio da dove signoreggiava la Regina-Strega. Esse diventano una sorta di protettrici dei segreti di Akra, chiusi assieme a Quesa nella Caverna di Ghiaccio, e delle tribù umane del Norwold contro l'eventuale risorgere di minacce simili. Col passare del tempo il terzetto assume il ruolo di protettore del Norwold e diviene noto come le Streghe di Crystykk. Il feroce drago bianco Quesa resta vincolato alla Caverna di Ghiaccio dalle magie delle Streghe di Crystykk; col tempo egli riesce a forzare questi incantamenti, il che gli permette di allontanarsi per brevi periodi dalla Caverna di Ghiaccio alla quale la sua anima resta misteriosamente legata. Nei secoli seguenti Quesa ricostruisce un piccolo regno di terrore attorno alla Caverna di Ghiaccio: la montagna dove dimora diviene nota come il Massiccio di Quesa, e diverse tribù di Viaskoda del Vessillo Bianco vengono soggiogate da questo feroce essere, inviandogli tributi e sacrifici e servendolo nella speranza di placare la sua ira.

200 DI: Scema l'influenza thyatiana sugli jarl ostlandesi, molti dei quali si avvicinano progressivamente all'Alphatia e cercano la protezione alphantiana contro l'impero rivale. Grazie a questi sviluppi aumenta l'influenza alphantiana nel Mare dell'Alba Occidentale, tanto da permettere all'impero la fondazione di colonie in Alasiya molto vicine a quelle del rivale (250 DI).

200-500 DI: Alcuni pionieri nani provenienti dalla Casa di Roccia esplorano le montagne del Norwold, e scoprono che ospitano ricchi depositi di minerali e metalli. Molti conducono là le proprie famiglie, e costituiscono col passare degli anni propri clan, che si stabiliscono in più punti delle catene montuose del Norwold, soprattutto nel tratto centrale della Catena Finale. In genere questi nani sono in ottimi rapporti con gli abitanti umani civilizzati della regione, mentre tendono a stare alla larga dai barbari.

316-328 DI: Nell'Impero di Thyatis scoppia la guerra civile (313 DI); mentre generali e politici si contendono il controllo del trono e combattono fra di sé, l'Alphatia coglie l'occasione per lanciare un'offensiva contro il rivale (316-28 DI). Durante la lunga guerra che segue, Thyatis perde le sue colonie norwoldesi, saccheggiate e distrutte dagli Alphatiani, oppure conquistate dai barbari locali. Alla fine della guerra la presenza thyatiana nel Norwold meridionale è annientata ed il Mare dell'Alba Occidentale finalmente aperto alla penetrazione alphantiana.

450-510 DI: L'imperatore alphantiano Volospin III intraprende il primo tentativo di colonizzazione del Norwold dopo la caduta dell'Alphia, cinque secoli fa; lo scopo è fondare una colonia che rifornisca di materie prime (metalli preziosi, legname) la madrepatria e possa eventualmente fungere nei decenni successivi da tenaglia per schiacciare il Mondo Conosciuto da nord. Sfruttando la relativa tranquillità dei rapporti con Thyatis, la spedizione viene preparata con cura; si decide di installare una testa di ponte alphantiana nella Grande Baia, alla foce del fiume Sciabola. La pianificazione e la debolezza dei clan e delle tribù locali favoriscono la riuscita dell'impresa, che nel giro di pochi anni conduce alla fondazione di alcuni insediamenti alphatiani sulle sponde sud-orientali della Grande Baia e nella penisola di Alpha. La colonia alphantiana principale fondata alla foce dello Sciabola diventa subito un insediamento di dimensioni importanti, dotato di difese magiche e punto di partenza per le forze imperiali dirette a controllare la valle dello Sciabola. Deciso a rafforzare con questa conquista il prestigio della sua dinastia, Volospin III fa trasferire forti somme di denaro imperiale nella nuova colonia norwoldese; alcune antiche rovine risalenti all'epoca di Alinor vengono recuperate e trasformate in depositi del tesoro. Dopo il consolidamento dei domini costieri, viene organizzata una vasta

campagna militare, mirante ad estendere i domini alphetiani oltre la valle dello Sciabola. La campagna, affidata ad un capace generale, procede bene, con la conquista di numerosi avamposti barbari locali e la dispersione delle tribù ostili. In questi scontri gli Alphetiani si fanno tuttavia nemici gli elfi delle vicine Case nei Boschi e soprattutto i loro protettori, i draghi dei Denti del Drago, che ricordano il tentativo di Alinor avvenuto mezzo millennio fa. In patria gli oppositori della dinastia imperiale non vedono di buon occhio il suo rafforzamento, soprattutto quando si scopre che Volospin III ha trasferito parte del tesoro imperiale nei suoi forti norwoldesi, senza il permesso del Gran Consiglio – un fatto che lo espone ad accuse di furto ai danni dell'erario. Mentre in Alphatia infuria lo scandalo e viene bloccato ogni fondo dedicato alla continuazione della campagna militare nel Norwold, le tribù barbare si riuniscono e marciano in un disperato contrattacco contro l'esercito alphetiano, privo di rifornimenti e disperso in una vasta zona. Le armate imperiali, abbandonate a se stesse a causa del veto imposto dal Gran Consiglio sulla continuazione della campagna, vengono respinte sulle sponde del fiume Sciabola, dove, in una grande battaglia, l'esercito alphetiano viene massacrato e lo stesso generale maledice la regione del fiume, dove precipita con la sua magica spada (507 DI). L'attacco viene continuato dai draghi, che assalgono la città alphetiana fondata alla foce dello Sciabola e costringono il personale imperiale, le truppe alphetiane e gli abitanti a fuggire dalla regione (509 DI). Volospin III convince il Gran Consiglio ad inviare la flotta imperiale nel Norwold per recuperare la colonia prima che tutti i fondi spesi vadano perduti; la grande flotta viene tuttavia affrontata dai draghi ed annientata nelle acque della Grande Baia. Dopo questo insuccesso, la cui colpa viene ad arte fatta ricadere sull'imperatore, la campagna del Norwold viene abbandonata ed il progetto di creazione di un nuovo regno colà in breve fallisce. Nel giro di mezzo secolo (510-560 DI), le posizioni alphetiane vengono quasi tutte abbandonate, distrutte dai draghi o conquistate dai barbari, tanto che gli Alphetiani sono costretti ad abbandonare colà addirittura parte del tesoro imperiale (che, secondo le leggende, giace ancora in qualche forte abbandonato della regione).

846-874 DI: Una delle ultime discendenti delle Streghe dei Ghiacci seguaci di Akra, una norsena di nome Frota, riesce a penetrare le magie delle Streghe

di Crystykk ed a scoprire i segreti lasciati da Akra nella Caverna di Ghiaccio. Diretta dal drago bianco Quesa, Frota risveglia lo spirito di Akra e ne viene posseduta. La rediviva regina-strega inizia a radunare al suo seguito un cospicuo numero di creature dei ghiacci nei Monti Ljallenvals, nella speranza di riprendere il suo sogno di dominio del Norwold laddove era stata costretta ad abbandonarlo secoli fa. Sotto le sembianze di Frota, ella viene aiutata da un grande drago bianco di nome Niveous. Grazie alle sue potenti magie ed alla manodopera delle tribù umanoidi locali, edifica un possente castello di ghiaccio nei Ljallenvals, battezzato la Tomba di Ghiaccio. Negli anni seguenti ella riesce ad estendere la sua influenza, radunando giganti del gelo, yeti e draghi bianchi e sottomettendo le popolazioni del Norwold settentrionale, i Viaskoda ed i Jääkansa. Congelando la Grande Baia grazie alle sue magie, Frota riesce ad espandere il suo regno di terrore anche a sud della Grande Baia, riducendo in schiavitù le tribù norsene, i villaggi ed i possedimenti isolati. Alla fine il suo dominio crolla quando la ribellione dei popoli ad essa soggetti sconfigge le sue armate, liberando il Norwold settentrionale e costringendo la strega a ritirarsi nella sua Tomba di Ghiaccio. Nella battaglia finale, affrontata da potenti magie, lo spirito di Akra viene costretto ad abbandonare il corpo di Frota e viene finalmente distrutto; il suo "ospite" Frota tuttavia sopravvive e riesce a sfuggire alla riscossa dei popoli del Norwold; dal suo nascondiglio nella Tomba di Ghiaccio, continua a meditare la vendetta contro il Norwold ed i suoi abitanti, cercando di escogitare nuovi piani di dominio.

Il decimo secolo

895-904 DI: Il principe imperiale alphetiano Tylion riceve dalla madre, l'imperatrice Tylari III (impegnata nella ricerca dell'Immortalità), il compito di espandere l'influenza alphetiana nel Norwold. Il principe Tylion, piuttosto che dare inizio ad una costosa e incerta campagna militare, invia suoi agenti e diplomatici presso i capoclan locali, ottenendo il permesso di far stanziare piccole enclaves di Alphetiani nei loro insediamenti, aiutando i capi più affidabili contro i più riottosi o ambiziosi ed in generale dando agli indigeni l'idea dell'Impero Alphetiano come quella di un grande benevolo protettore del Norwold dai pericoli. Il suo successo è tale che ad alcuni nobili alphetiani che si sono distinti nell'aiuto prestato ai capoclan locali vengono affidate

terre in ricompensa; qui essi costituiscono i primi domini alphetiani di questo secolo nella regione norwoldese. Essi sono a tutti gli effetti formalmente indipendenti, pur mantenendo stretti legami informali con la madrepatria.

900 DI: L'imperatore thyatiano Gabrionius IV inizia una nuova epoca di espansione; egli è soprattutto preoccupato dai primi segni di expansionismo alphetiano nel Norwold, e teme che gli Alphetiani possano riuscire ad impadronirsi delle due sponde del Canale di Helskir (infatti già dominano Helskir stessa). L'imperatore è desideroso di rinforzare la presenza thyatiana nel Norwold centro-meridionale prima che ciò accada, operando in primo luogo un serio riavvicinamento al Regno di Ostland e quindi allettando il sovrano di questo paese con promesse di conquiste nel Norwold e sull'Isola dell'Alba se avesse aiutato l'Impero Thyatiano nell'impresa. Dopodiché Gabrionius IV affida all'eroina Aline Sigbertsdatter – che ha sostenuto suo padre Gabrionius III nel periodo di torbidi civili sperimentato dall'Impero Thyatiano negli anni precedenti – il compito di fondare una testa di ponte thyatiana nel Norwold. Aline aveva ottenuto da Gabrionius III la promessa di una regione dove poter costituire un proprio dominio. Con il pieno appoggio dei funzionari e dell'esercito imperiale, nonché col sostegno della flotta ostlandese, Aline sceglie come luogo per costruire la colonia la riparata baia antistante le isole dei Cani e dei Trichechi; grazie alle amicizie maturate in gioventù e durante i suoi anni di avventure riesce ad ottenere diplomaticamente il consenso dei capoclan locali, e viene finalmente fondata la città di Oceansend, che Aline fa dotare subito di possenti fortificazioni e che diviene un importante punto di scambio fra l'Impero Thyatiano e le popolazioni locali.

900-04 DI: L'energica politica di Gabrionius IV nei confronti del Norwold mette l'Alphatia sul chi vive, e viene indetto un incontro a Newkirk per sancire una volta per tutte a chi appartenga il Norwold, sul quale i due imperi accampano diritti; queste discussioni, che passeranno alla storia come il Processo del Norwold, finiscono per diventare una presentazione di antichi documenti a suffragio dell'una o dell'altra tesi piuttosto che una vera e propria conferenza per scongiurare la guerra, in cui fioccano accuse più o meno gratuite di tradimento, malafede e inganno.

904-12 DI: Il Processo del Norwold degenera nella Guerra degli Acquitrini fra Thyatis ed Alphatia; la neofondata Oceansend, sotto la salda guida di Aline, dimostra subito la sua tenacia, respingendo un'offensiva alphetiana mirante alla sua conquista. La guerra, combattuta prevalentemente nell'Isola dell'Alba settentrionale, sancisce la decadenza della Confederazione di Dunadale. Alla fine della guerra, Thyatis mantiene tutto il nord-ovest dell'Isola dell'Alba (Helskir compresa); i due imperi si accordano per impedire ulteriori espansioni oltre le rispettive aree di influenza nel Norwold (Thyatis da Oceansend verso sud, Alphatia da Oceansend verso nord).

919 DI: Dopo la definitiva scomparsa della madre, Tylion IV diventa imperatore di Alphatia. I suoi interessi immediati sono rivolti al Norwold, dove egli continua l'opera di penetrazione ed influenza alphetiana sui piccoli capoclan locali iniziata durante la sua reggenza, anni addietro, e bloccata dallo scoppio della guerra contro Thyatis. Assicurandosi la buona volontà thyatiana con una serie di trattati col suo rivale, il pacifico Gabrionius V, regolanti l'espansione, le sfere di influenza ed il commercio, egli procede ora alla assegnazione di una serie di feudi nella zona della Grande Baia (uno dei quali viene assegnato al Barone Meredoth, un negromante alphetiano), legati direttamente alla corona alphetiana. Questa politica subisce tuttavia una forte opposizione all'interno del Gran Consiglio, in quanto si pensa che sia mirante a costituire una nuova base del potere imperiale; data l'imposizione di limitare i fondi dedicati a questo progetto, molti feudi appena costituiti vengono abbandonati, altri hanno vita grama, altri falliscono completamente (come quello di Meredoth, nel 921 DI). L'insediamento di nobili nel Norwold rallenta fino a diventare una sorta di esilio cui sono deputati coloro che si sono macchiati di qualche insuccesso o sono incorsi nella disgrazia politica di qualche potente.

920 DI: Dopo un ventennio di governo saggio ed avveduto ed aver ottenuto il titolo granduca, Aline parte in cerca del suo sentiero verso l'Immortalità, lasciando nelle mani del proprio nipote il governo della città da lei fondata. Durante questi anni Oceansend è divenuta un emporio importante del nord, ed il perno delle difese thyatiane nel Mare dell'Alba Occidentale; il territorio della città si è esteso a comprendere anche le isole dei Cani e dei

Trichechi, mentre nella costa norwoldese a sud della città sono sorti nuovi insediamenti thyatiani o domini alleati di Thyatis o dell'Ostland.

930 DI: Grazie al consolidamento della via commerciale che dal Ghyr arriva nella Baia di Kammin, alcuni piccoli insediamenti heldannesi costieri che si trovano nei pressi dell'incrocio di questa pista con quella che va da Haldisvall (attuale Freiburg) ad Oceansend si sviluppano e crescono. Il più eclatante è quello del villaggio che cresce fino a diventare la città di Landfall, che attira coloni provenienti dalle Terre Libere di Heldann, dal Westrouurke e persino dagli insediamenti thyatiani ed alphantiani nel Norwold. La città si rende presto autonoma dal suo signore heldannese, ma la sua crescita disordinata città favorisce l'ingresso anche di parecchi elementi poco raccomandabili (rinnegati, contrabbandieri, pirati, ecc.), che le procurano la fama sgradevole che ha ancor oggi.

959 DI: Scoppia una nuova grande guerra fra Thyatis e l'Alphatia. Mentre da parte alphantiana si perde ogni residuo interesse per il Norwold, in quanto la guerra risucchia tutte le energie della corte imperiale, da parte thyatiana l'autonomo granducato di Oceansend fa appello alle sue alleanze fra i capoclan circumvicini per attaccare gli sparsi feudi alphantiani, alcuni dei quali vengono effettivamente conquistati o abbandonati.

960 DI: Durante la guerra fra i due imperi rivali, un'offensiva alphantiana diretta contro Oceansend si impadronisce delle isole antistanti la città e minaccia di assaltare Oceansend stessa. Dopo colloqui diplomatici con i comandanti alphantiani, Oceansend dichiara l'indipendenza dall'Impero Thyatiano, garantendosi in questo modo dagli attacchi alphantiani mentre Thyatis è impegnata in una difficile guerra contro la rivale (e presumibilmente non sarà in grado di rinforzare la città). Il figlio del governatore thyatiano – con l'appoggio del padre, che si fa da parte e ritiene questo l'unico modo per salvare la città dall'Alphatia –, Yarrvik, sigla una pace con l'Alphatia e si proclama re della città.

962 DI: Firmata la pace fra Thyatis e l'Alphatia, l'imperatore thyatiano Thincol riconosce l'indipendenza di Oceansend – sua vecchia patria – sia come parte del trattato di pace, sia per ripristinare le basi per un'eventuale futura alleanza con la città.

Sempre secondo gli accordi, gli Alphantiani sgombrano le isole antistanti la città di Oceansend.

985 DI: L'imperatrice alphantiana Eriadna riprende l'espansione nel Norwold, ferma ormai da decenni; ella è fermamente convinta dell'importanza strategica ed economica del Norwold e della necessità di allargare il campo di espansione in modo da causare la dispersione delle risorse thyatiane su più fronti. Eriadna prosegue sia la politica di suo padre, favorendo la penetrazione alphantiana con alleanze e concessioni, sia, dove ciò non è possibile o auspicabile, usando la forza delle armi per sottomettere al volere alphantiano i signori, i capotribù e le popolazioni locali. Nella penisola dove un tempo sorgeva Capo Alpha, Eriadna ordina la costruzione della città-porto di Alpha, che diventa il perno dell'espansionismo alphantiano nel Norwold e la sede di un Governatore demandato a supervisionare le operazioni in questo nuovo Protettorato. L'imperatore thyatiano Thincol risponde a questo rinnovato espansionismo dichiarando

inaspettatamente guerra all'Alphatia; la guerra, che si protrarrà per quasi vent'anni fra pause ed armistizi (985-1002 DI), verrà condotta soprattutto dalle province e dai vassalli dei due imperi, e combattuta soprattutto sull'Isola dell'Alba e nei mari orientali (prima fase, 985-992 DI) e successivamente nel Norwold (seconda fase, 1001-1002 DI).

990 DI: A questa data la stragrande maggioranza delle comunità delle coste, da Landfall ad Alpha, ha riconosciuto, almeno formalmente, la supremazia alphantiana sulla regione; soltanto la città di Oceansend rimane testardamente indipendente, ma gli Alphantiani, in guerra contro Thyatis come sono, non possono permettersi di assediare la città – anche perché ciò causerebbe un riavvicinamento di essa a Thyatis. Frattanto viene iniziata ad Alpha la costruzione del maestoso Castello Reale.

992 DI: L'imperatrice Eriadna, all'indomani di una relativa stagnazione delle ostilità con Thyatis, assegna il Protettorato del Norwold a suo figlio Ericall col titolo di re; egli sceglie Alpha come capitale. L'imperatrice spera che, con il giusto grado di autonomia, il Norwold non solo riesca a svilupparsi e progredire, ma anche provvedere da solo alla propria difesa – in modo da risparmiare le risorse dell'impero per la guerra su altri fronti. Annessa al Regno del Norwold, la città di Helskir

nell'Isola dell'Alba viene parimenti concessa ad Ericall – a sommo scorno del suo governatore Eruul Zaar, nemmeno consultato prima della decisione.

995 DI: Re Ericall affida al proprio fratellastro Lernal il governo della meridionale città di Landfall; Lernal, che si guadagna presto il soprannome de 'il Beone', inetto e completamente corrotto come governante, mira solo ad arricchirsi e lascia il governo della città in mano all'onnipotente Gilda dei Ladri locale.

996 DI: Norlan diventa il re di Qeodhar (PWA). Re Ericall dichiara la corsa alla terra, il cui avviso raggiunge il mondo conosciuto almeno 6 mesi prima del Festival di Primavera dell'anno successivo (CM1)

(primi mesi) Molti avventurieri ed eroi di terre straniere raggiungono la città di Alpha con la speranza di ricevere un dominio da Re Ericall durante l'annuncio solenne del Festival di Primavera (CM1)

(fine dell'anno) Giganti del gelo invadono il Norwold (CM1)

Re Yarrvik di Oceansend, rigettando ogni proposta thyatiana di un'alleanza con l'impero per tutelarsi dall'Alphatia, inizia piuttosto una serie di colloqui diplomatici con Ericall, riguardanti il suo eventuale giuramento di vassallaggio a quest'ultimo (ma solo se potrà mantenere il titolo regio). Thincol, comprendendo l'impraticabilità della via diplomatica, comincia ad inviare ad Oceansend spie di ogni genere.

998 DI: In autunno, Re Ericall indice la Corsa alle Terre, emanando un decreto col quale permette a tutti gli avventurieri che si presenteranno alla sua corte alla prossima Fiera di Primavera di candidarsi per ricevere un feudo dal sovrano e cimentarsi nella colonizzazione delle selvagge terre norwoldesi; molti avventurieri provenienti da ogni angolo del mondo (ma anche spie) accorrono alla corte di Alpha nei mesi successivi per dimostrarsi degni di ricevere un feudo nel Norwold e giurare fedeltà al re. Con questo gesto Ericall spera di consolidare l'esistenza di una nobiltà fedele solamente a lui.

(primi mesi): Re Norlan incontra per la prima volta la principessa Mariella e chiede formalmente la sua mano di fronte alla regina Eriadna, che non concede il permesso per questo matrimonio (M1, DotE)

(prima metà): possibile collocazione di eventi CM2 (CM2)

(estate): Matrimonio tra il re Ericall e la magna alphatiana Christine Marie Alanira (CM1)

(seconda metà): possibile posizionamento di eventi CM3 (CM3)

(fine anno): Re Norlan, amareggiato dal severo rifiuto della regina Eriadna sul suo matrimonio con la principessa Mariella, inizia a cospirare con l'impero di Thyatis (M1). Eventi del modulo M1. Alla fine dell'avventura, l'Immortale Vanya riporta gli avventurieri indietro nel tempo su una timeline alternativa in cui gli eventi di M1 non sono mai accaduti (tranne che per i PG)

999 DI: Re Ericall, nel corso della Fiera di Primavera (1° di thaumont), accoglie gli avventurieri ed i nobili giunti da tutto il Mondo Conosciuto e procede all'assegnazione di feudi a quelli fra loro che si sono mostrati più valorosi ed abili durante i tornei e le prove indette durante la festività. I prescelti si recano nei loro feudi dove prendono possesso delle strutture esistenti o ne edificano di nuove. Durante una visita diplomatica presso suo fratello maggiore Ericall, il principe alphatiano Tredorian viene catturato da un gruppo di spie thyatiane e condotto a Thyatis; insieme a lui viene catturato Farian, fratellastro di re Yarrvik di Oceansend, che si trovava ad Alpha per siglare un'alleanza fra la città ed il re del Norwold. Thincol minaccia Yarrvik con la morte del fratellastro, ed il re è costretto a rinunciare al suo progetto di alleanza con Ericall. Viceversa, l'imperatore rimprovera aspramente il gesto nei confronti di Tredorian (in quanto rischia di trascinare i due imperi in una guerra totale) e fa giustiziare i rapitori; invece di rimandare Tredorian in patria, Thincol invia a Sundsvall come contro-ostaggio la propria figlia minore Asteriela (forse pensando di poter usare Tredorian come pretendente al trono imperiale avversario in un'eventuale futuro – meglio di quanto Eriadna potesse fare con Asteriela). In seguito all'ennesima occupazione da parte delle forze dei due imperi (che ormai si contendono la città da anni), il governatore di Helskir, Eruul Zaar, dichiara la sua città indipendente dal Regno del Norwold e da entrambi gli imperi. All'inizio dell'inverno una terribile nebbia rossa proveniente

dall'oriente colpisce il Norwold, uccidendo persone ed animali al suo passaggio; Ericall riceve un ultimatum da Re Norland di Qeodhar, che richiede la sua abdicazione. Il sovrano del Norwold rifiuta e chiama a raccolta i suoi nobili, mettendo insieme una flotta e dirigendosi all'attacco diretto di Qeodhar. Tutto l'evento in realtà è stato architettato dall'Immortale Alphaks, desideroso di scatenare una guerra su larga scala: grazie alle imprese di alcuni signori del Norwold, il diabolico piano viene sventato e l'Immortale Vanya riporta tutte le persone coinvolte indietro nel tempo fino all'inizio dell'inverno di quest'anno. I signori del Norwold convincono Norlan, deciso a rapire la principessa alphantiana Mariella, a ritornare in Qeodhar. Verso la fine dell'anno, i giganti del gelo del Rifugio Gelido lanciano una massiccia invasione del Norwold, devastando le terre dei Jääkansa, scontrandosi coi Viaskoda e giungendo a minacciare i feudi settentrionali del Regno del Norwold e Leeha.

(primi mesi): i sogni di Crystakk Crones (CM1 e M2) e gli eventi preliminari del modulo M2 (M2) come preludio della Guerra della Corona. Rapimento dei due principi alphantiani Tredorian e Farian da parte degli agenti thyatiani del Norwold (DotE)

(tarda primavera/inizio estate): invasione tyathiana del Norwold e svolgimento della Guerra della Corona (fusione tra gli eventi di guerra CM1 e M2 mentre descrivono la stessa guerra)

(tardo autunno): La Guerra della Corona termina con una situazione di stallo, con Thyatis non sconfitta ma incapace di conquistare il Norwold. Viene stabilita una tregua e viene programmata una conferenza di pace tra i due imperi (preludio di M5)

1000 DI: Le bande dei giganti del gelo, approfittando del fatto che la Grande Baia è congelata quest'inverno, la oltrepassano e pongono l'assedio alla capitale, Alpha. L'esercito dei giganti viene respinto dalle forze congiunte di alcuni feudatari del Norwold ed i giganti si ritirano verso nord prima che l'inverno finisca. Viene terminata ad Alpha la costruzione del magnifico Castello Reale. Nella capitale viene celebrato il matrimonio fra Re Ericall e Christina Marie Alanira, una principessa alphantiana.

Questa è la situazione descritta in DotE (DotE)

(primavera): Possibile posizionamento di eventi CM4 (CM4)

1001 DI: (estate) possibile posizionamento di eventi M4 (M4)

1002 DI: (primi mesi) la conferenza di pace tra Thyatis e Alphantia è organizzata a Helskir (M5). Alcuni nobili del Norwold vengono inviati a Edairo per raccogliere prove sul passato possesso del Norwold da parte di Alphantia. Eventi di M5, che coprono la maggior parte dell'anno.

1002 DI: (fine anno) Conferenza finale di pace tra Thyatis e Alphantia, che temporaneamente s'impadronisce del Norwold, Helskir e nord dell'Isola dell'Alba. La conferenza riesce a stabilire solo una pace di breve durata ma risparmia il mondo dalla guerra "lunga più di 20 anni" accennata nel modulo M5 (M5)

1004 DI: (primavera) Inizio degli eventi di WotI, che porta a una nuova guerra tra i due imperi (che risparmia il Norwold) l'anno successivo (WotI)

Appendici

App. 1 – Altri Personaggi

Arkias

Incantatore di combattimento mascherato proveniente dall'Isola di Dawn

Chierico caotico di sedicesimo livello di Alphaks

Aspetto: 44 anni, piccolo (alto 1,55 metri) ma molto massiccio (pesa 72 Kg); mostra lunghi capelli lisci e neri, ma in realtà è completamente calvo; i suoi occhi grigi brillano di pazzo fanatismo. Una volta la sua discendenza dell'isola dell'alba era riconoscibile, ma ora che soffre della malattia conosciuta come "ricompensa del negromante" il suo aspetto non differisce molto da quello di un non morto (da qui il suo punteggio di Carisma di 5). In pubblico, Arkias indossa sempre abiti pesanti e che nascondono il suo aspetto decadente, tra cui una maschera d'argento a faccia intera simile a un semplice volto umano.

Pwyll (questo era il suo nome originale) è nato in un villaggio nel nord Hillvale; perse entrambi i genitori quando aveva quattro anni durante l'ultima guerra tra

Thyatis e Alpathia (959-962 DI), iniziò a vagare per le campagne, a volte accolto da una famiglia di contadini, a volte vittima di bullismo e percosse, cercando presto di ottenere ciò di cui aveva bisogno per sopravvivere senza alcun riguardo per gli altri. La sua naturale astuzia e abilità fisica gli permisero di andare avanti, ma la sua dura gioventù prese il sopravvento sulla sua personalità, mentre cominciava a nutrire un odio totale verso gli altri esseri umani, divenne totalmente spietato e indifferente verso gli altri. A 16 anni era diventato un giovane ma temuto brigante dedito alle estorsioni, omicidi e rapine. Ma ad un certo punto qualcosa ha cambiato la sua vita, per fuggire dalle autorità, ha assunto l'identità di uno dei suoi ultimi omicidi, un alpathiano di nome Arkias. Quando ha rovistato nei possedimenti dell'uomo, ha trovato un simbolo empio e un piccolo libro di preghiere - l'uomo era stato segretamente un devoto dell'Immortale Alphaks. Amando il contenuto violento e odioso delle preghiere, iniziò quasi involontariamente a venerare Alphaks, la cui attenzione fu catturata dal forte odio per la vita che il ragazzo nutriva. Il demone cominciò a parlare con Pwyll nei suoi sogni, e gli concesse incantesimi divini, trasformando lentamente il giovane brigante in un adoratore fanatico e facendo svanire del tutto la sua vecchia identità, al punto che assunse il nome di Arkias. Da allora, Arkias ha vagato per l'Isola dell'Alba, alternandosi tra empie missioni per compiacere il suo patrono immortale, attività segrete per diffondere il culto a Hillvale e Dunadale, e servizio in società mercenarie per placare la sua sete di sangue. Mentre era al servizio delle Piume Scarlatte, fu scoperto ad essere un adoratore di Alphaks dal capitano della compagnia Shariskan, che fu tuttavia convinto da Arkias ad adottare l'Immortale come suo protettore personale. Più tardi, Shariskan promosse persino Arkias - che nel frattempo aveva iniziato a diffondere gli insegnamenti di Alphaks ai suoi compagni - al grado di suo aiutante personale di campo. Quando Shariskan decise di condurre le Piume Scarlatte nel Norwold per offrire i servizi della compagnia a Re Ericall, Arkias lo seguì dopo la promessa di Shariskan di concedergli terre per stabilire una comunità di cultisti di Alphaks in cambio di unità di non morti con cui integrare il suo esercito. Tra i servitori personali di Arkias c'è una bellissima donna Ostlandese cresciuta a Helskir, Nadia Meelia (chierico caotico del 9° livello di Hel), proprietaria di un manufatto infame dell'Entropia, il Bastone dei Morti.

Personalità: Arkias non ha più una sua personalità, ha completamente dedicato la sua volontà al suo immortale, ed è dominato da una pazza sete di sangue e da sconfinata lussuria, questi sono gli unici sentimenti che contano per lui. Arkias gode di violenza e stupri e ama avere prostitute e schiavi pronti a compiacerlo. A causa del suo odio per la vita, ha anche sviluppato un interesse fanatico per la non-morte; Arkias usa regolarmente incantesimi necromantici e il suo ultimo desiderio è raggiungere lo stato di lich per continuare a servire il suo padrone per l'eternità.

Obiettivi: Alphaks prevede di utilizzare la presenza di Arkias nel Norwold per favorire la violenza, la distruzione e la guerra nella regione. Vuole che il suo chierico abbia un posto sotto il suo controllo dove stabilire una base operativa per una nuova cellula di adoratori di Alphaks; questa è la ragione principale dietro l'accordo di Arkias con Shariskan. Una volta ottenuto il suo dominio, Arkias si dedicherà a radunare i cultisti di Alphaks dall'estero e costruire un esercito di non morti da utilizzare quando arriverà il momento. Fino ad allora, cercherà di svolgere queste attività il più discretamente possibile per evitare di allertare l'attenzione del re - tuttavia, non farà quasi nulla per sviluppare il suo dominio e gli sfortunati vassalli soffriranno sotto il suo cattivo governo. Prenderà qualsiasi terra che Shariskan gli concederà; non ha preferenze, un posto o un altro non farà differenza per la nuova casa dei cultisti di Alphaks.

Caratteristiche speciali: come chierico di Alphaks, Arkias può usare la frusta, il pugnale e la spada a due mani oltre alle solite armi concesse ai chierici. Oltre ai poteri che il suo immortale gli concede, Arkias soffre di una terribile malattia magica chiamata "ricompensa del negromante".

Equipaggiamento: Mantello di protezione +1, mazza +2 / +5 contro creature legali, armatura di piastre +3.

Dimitri Dikhoff

Burly, lo spaventoso, Guerriero Karameikano
Guerriero Caotico di 18° Livello

Dimitri ha 35 anni, un robusto uomo come un bulldog (1,60 di altezza per 91 Kg). Indossa un'armatura pesante, un grande scudo e brandisce uno

spadone. L'elmo è adornato con l'immagine di un minotauro in carica, che mette in mostra due corna dall'aspetto malvagio, lunghe 30 cm. Rimuovere l'elmo non altera l'impressione generale, Dimitri ha un collo forte e una testa larga con diverse cicatrici, capelli castano scuro ed occhi marroni.

Dimitri ha lasciato la sua povera famiglia Traladarana in tenera età, desideroso di ritagliarsi un posto migliore nel mondo. Passando da ladro a venditore di spade a mercenario, ha sempre avuto una posizione in vista. I suoi progressi spesso lasciano una scia di cadaveri: chi si trova sulla sua strada dovrebbe farsi da parte o sarà trattato senza pietà. Dimitri è al momento il non amato, ma incontrastato, leader di una banda di mercenari, i Serpenti sibilanti, che sta marciando a nord.

Personalità: un uomo forte, duro, spietato, crede che i forti siano destinati a governare i deboli. Essere al secondo posto non è mai accettabile per Dimitri: cerca sempre il primo posto. Di fronte agli avversari superiori, cede temporaneamente a loro, aspettando il suo tempo fino a che non riesce a escogitare un modo per migliorarsi. Preferisce la superiorità attraverso la forza delle armi, ma la vittoria con ogni mezzo è sempre la vittoria, ed è il fallimento degli altri se si aspettano una lotta giusta. È spesso trascurato dai suoi avversari, che lo liquidano come un semplice bruto che può essere sottomesso, ma l'uomo è più intelligente di quanto appaia e inesorabile.

Il prossimo passo nell'ascesa di Dimitri è diventare un sovrano. Dovrà imparare nuove abilità, ma ciò non lo distoglie: studierà non solo amministrazione, ma alleanze, guerra strategica e la politica. Il suo obiettivo finale è quello di sostituire il suo signore come re. L'apparizione di Siegfried Sixx alla corte di Ericall ha solo leggermente modificato i piani di Dimitri. Anche se non si preoccupa più di quella vecchia rivalità, che ha sistemato molto tempo fa e non ha voglia di rivisitare, ha la fastidiosa sensazione che quel dannato attaccabrighe potrebbe cercarlo con intento violento - sa che lo farebbe. Quindi terrà d'occhio Siegfried, e se il bastardo cercherà di giocarlo, Dimitri intende rimetterlo al suo posto - e questa volta per sempre.

Scelta del Dominio: Naturalmente, Dimitri vuole conquistare il miglior dominio possibile. Al suo arrivo ad Alpha, non aveva idea di cosa fosse il meglio, ma intende scoprirlo. Si aspetta pienamente che anche gli altri nuovi signori desiderino la

posizione migliore; accetterà la sfida di contendersi il dominio con i rivali e farà qualsiasi cosa serve per prevalere.

Caratteristiche speciali: Quando è arrabbiato o infuriato, Dimitri può incendiare il suo avversario con il suo elmo, generalmente in un improvviso attacco a sorpresa. Anche se è generalmente ritenuto essere un combattente forte che non rappresenta una minaccia al di fuori del combattimento leale e duro, Dimitri è un uomo furbo che punta a spostare la bilancia a suo favore catturando i suoi nemici inconsapevoli e giocando brutti scherzi. A tal fine, porta un certo numero di oggetti di tipo offensivo, tra cui diverse lame con punta di veleno, anche se Dimitri generalmente adatta i suoi colpi e rifugge tali trucchi di ultima istanza.

Equipaggiamento: amuleto schermo mentale, elmo di goring, collana della resistenza agli incantesimi, spada normale (sciabola) +3, ciondolo dell'oscurità, pozione di salute, armatura di piastre +2, anello di protezione +3.

Hanz Vackelin

Feroce Capitano mercenario che odia gli elfi, viene da Hattias

Combattente neutrale di 18° livello

33 anni, corpo grande e muscoloso con fisico robusto (alto 1,95 per 97 Kg); aspetto sgradevole, con una faccia molto quadrata, con la testa calva, barba corta e baffi, occhi nocciola, pelle alterata dal tempo passato sotto il sole e cicatrici di ferite del passato su tutto il corpo. Hanz veste in uniforme militare ed in combattimento indossa un terribile elmo cornuto; le sue armi preferite sono due asce magiche che brandisce allo stesso tempo, il che gli conferisce un aspetto demoniaco sul campo di battaglia.

Hanz nacque sull'isola di Hattias, Thyatis, il rampollo minore di una famiglia di proprietari terrieri nobile locale. Ancora un ragazzo, si unì ad una confraternita di cavalieri di Hattian - l'Ordine del Cigno Nero - come richiesto dalla sua educazione; tuttavia, il carattere arrogante di Hanz gli procurò il disprezzo dei leader dell'ordine, e alla fine fu esiliato da esso. Quindi lasciò Hattias ed entrò in varie unità mercenarie, combattendo a fianco dell'esercito thyatiano nell'entroterra e sull'isola di Dawn. Dopo un po' di tempo, la sua prodezza gli è valsa

abbastanza rispetto, ricchezza e fama per permettergli di fondare la sua propria unità mercenaria, gli Zoccoli Tuonanti. Durante gli scontri intorno a Helskir tra Thyatis e Alphatia, Hanz si unì le sue forze con quelle di Shariskan - un altro leader mercenario sul libro paga dei Thyatiani ed i due divennero amici, con Hanz che presto divenne il braccio destro di Shariskan. Qualche tempo dopo, al termine del loro contratto con Thyatis, decisero di dirigersi verso il Norwold per offrire i loro servizi mercenari a Re Ericall in cambio di un dominio.

Personalità: Hanz è pieno di se stesso e non tollera facilmente nessuno che lo abbandoni, a meno che quella persona possieda potere e grado superiore al suo - in effetti, al momento Hanz rispetta solo il suo collega, Shariskan e probabilmente ignorerà ordini e comandi provenienti da chiunque altro (incluso Re Ericall, a meno che quest'ultimo non sia in grado di tenere in riga Hanz). In generale, Hanz è estremamente irrispettoso nei confronti delle popolazioni di razze minori, e considera sia i suoi soldati che i suoi futuri vassalli come cani, da nutrire e governare con sufficienza attraverso la paura. Hanz sente anche un profondo odio razziale nei confronti dei non umani e dei semiumani, in particolare degli elfi, il suo hobby preferito segreto è sempre stato trovare elfi per cacciare, catturare, torturare o vendere sul mercato degli schiavi. Gli piace anche fare molti esercizi marziali e fisici ogni giorno. Diversamente dal suo alleato Shariskan, Hanz non adora Alphaks, ma non lo disprezza neanche, è semplicemente disinteressato alle questioni religiose e si preoccupa solo di pregare quegli Immortali che pensa possano favorirlo in una determinata situazione; Ad ogni modo, Hanz non ha rispetto per Arkias, che sa essere un sacerdote di Alphaks, si intromette con i non morti (qualcosa che non gli piace affatto), e cosa più importante, è l'orecchio di Shariskan.

Hanz e Shariskan vogliono offrire il servizio del loro esercito ad Ericall e ottenere un dominio come paga. Secondo il loro piano, Shariskan cercherà di ottenere una fetta più grande di terra, e poi ne cederà una parte ad Hanz e un'altra ad Arkias come vassalli; questo significa che il dominio di Hanz sarà vicino al suo collega. Hanz progetta di usare i suoi mercenari, Shariskan e il dominio per aumentare il proprio potere, per il momento sotto la bandiera di Ericall, ma alla fine da solo. Seguirà la politica di Shariskan nei confronti del re finché si rivelerà proficuo per lui; se in seguito Shariskan si rivelerà debole o non più

utile, Hanz non esiterà a sbarazzarsi di lui e dei suoi figli e prenderà il controllo delle sue terre e dei suoi soldati.

Hanz non prenderà parte direttamente alla Grande Corsa per la Terra. Lui prenderà una parte della terra di Shariskan qualunque sia, quella che il suo amico gli conferirà; se disponibile, cercherà di ottenere una zona vicino a una Casa Foresta, per praticare il suo hobby preferito contro gli elfi.

Hanz è abbastanza abile nel combattere con due asce contemporaneamente, sia a piedi che a cavallo, e sembra un nemico formidabile nel bel mezzo di una battaglia. Hanz comanda anche gli Zoccoli Tuonanti, un'unità di 200 cavalieri pesanti temprati dalla battaglia, composta interamente da uomini provenienti da Thyatis e dall'Isola di Dawn.

Equipaggiamento: Spilla di protezione +1, ascia del terrore +3, ascia +2 / +4 vs elfi, lancia +2, armatura di piastre +3.

Isabella Kartuebius

Strega tyathiana seducente e amante del piacere
Utente Magico Neutrale del 15° livello

Di bell'aspetto, 28 anni, alto (5'10"), con carnagione marrone chiaro e a figura sinuosa (68 Kg); capelli biondi raccolti, occhi ambra seducenti che si aggiungono al suo aspetto sensuale. Le piace indossare abiti succinti, di solito in combinazione con il suo mantello magico per avvolgere il suo corpo, e con gioielli eleganti, per distrarre e imbarazzare le persone intorno a lei.

Isabella era la terza figlia nata in una famiglia di avvocati e proprietari terrieri in Kantrium, Thyatis; dopo essere stata apprendista presso uno dei maghi locali di Kantridae, ha causato uno scandalo sessuale che ha messo in imbarazzo la sua famiglia e ha rovinato il matrimonio che avevano programmato per lei. Così Isabella è fuggita da casa a 18 anni, viaggiando attraverso il Mondo Conosciuto orientale e alternando lavori sporchi per soldi all'avventura. Di tanto in tanto ha anche approfondito i suoi studi arcani sotto mentori disponibili, nelle università di Tel Akbir, Tameronikas e Newkirk. Sempre bisognosa di denaro, un paio di volte ha sedotto uomini facoltosi per mettere le mani sui loro soldi (attraverso metodi legali o furti), la maggior parte dei quali ha rapidamente sperperato in feste sontuose, passatempi costosi e vari piaceri. Ricercata a Thyatis per frode, si

è trasferita nelle Northern Reaches ma, durante una sfortunata avventura a Soderfjord, è rimasta intrappolata in un maledetto castello in rovina, fino a quando un gruppo di avventurieri l'hanno liberata alcune settimane dopo (in questa occasione è venuta in possesso del bastone di Naglfari dallo spirito dell'antico stregone che l'aveva tenuta intrappolata). Dopo alcune avventure insieme, il gruppo di avventurieri ha deciso di andare nel Norwold sotto la guida di Isabella stessa per stabilire il proprio dominio. Tra i suoi compagni c'è Zordak (vero nome Sergej Rovenscu, Caotico 9° Livello Ladro), un bellimbusto e un ladro vagabondo che si diletta anche nella magia arcana, proveniente da Specularum, che Isabella intende assumere come spia una volta ottenuto il dominio.

Personalità: Isabella è una persona in cerca di piacere il cui interesse principale è la raccolta di denaro per soddisfare le sue concupiscenze e desideri fisici; le piace flirtare, ingannare e scioccare le altre persone, ma è anche intelligente, razionale e cinica. Non brama ricchezza, magia o potere di per sé, ma solo come mezzo per raggiungere la tranquillità e uno stato di conforto che le permetta di soddisfare tutti i suoi desideri.

Isabella vuole costruire un posto dove poter vivere insieme ai suoi compagni, senza troppe preoccupazioni e immersa nei suoi piaceri. Dopo essere diventata un governatore dominante, tuttavia, svilupperà una passione per gli intrighi politici e per l'amministrazione e finanza come mezzo che le consente di raccogliere denaro per i suoi obiettivi personali. Non nutre alcun particolare affetto per Ericall ed il Norwold, e lei probabilmente si schiererà contro di loro se il rampollo di Eriadna dovesse cadere sul lato perdente di un conflitto.

Preferirebbe un'area non lontana dalla civiltà o dalle città esistenti, preferibilmente sulla costa, un grande fiume o un lago; Isabella preferirebbe scegliere un dominio nella fertile pianura, con il minor numero possibile di pericoli e lontano da quelli noti. La sua prima scelta sarebbe una delle piccole penisole o baie che punteggiano la costa meridionale della Grande Baya.

Isabella possiede una vasta gamma di incantesimi imparati mentre studiava sotto vari mentori e università. Favorisce la protezione, il trasporto e gli incantesimi di divinazione, con alcuni incantesimi di trasmutazione e illusioni che si auto-influenzano; i suoi incantesimi d'attacco sono solitamente basati su

luce, elettricità o disintegrazione. Isabella è anche abbastanza abile nell'uso del bastone, e le piace combattere in mischia contro avversari minori.

Equipaggiamento: Braccia di forza, scopa volante, mantello della notte e fuoco, anello di protezione +1, bastone di Naglfari.

Magdalena Lintaine

Combatte la criminalità, religiosa di Tarastia originaria di Darokin

Chierico di Tarastia del 15° livello

37 anni, attraente, di carnagione chiara, di media altezza (1,58 di altezza) e forte corporatura (60 Kg), con capelli ondulati, lunghi capelli castano chiaro e occhi nocciola. Nonostante i suoi sguardi, Magdalena ha spesso un'espressione distante e un po' tormentata, mentre porta molte delle ingiustizie del mondo sulle sue spalle nel tentativo di correggerle. Di solito ha anche un'aria serio e questi tratti combinati rendono alcune persone leggermente a disagio in sua compagnia.

Magdalena nacque a Darokin ed ebbe la sfortuna di essere orfana all'età di sette anni. Successivamente è stata presa in cura da un piccolo convento dell'Immortale Tarastia, e alla fine divenne un chierico all'interno di quell'ordine, classificata dopo aver mostrato molte promesse in un'età relativamente giovane. Si è trasferita ad Akorros all'età di 23 anni, dove ha prestato servizio come giudice locale in materia di controversie familiari, e ha guadagnato la reputazione di essere saggia ed equa nelle sue decisioni. Durante quegli anni, riuscì così tanto a cacciare i trasgressori che il suo nome è ancora temuto da certe fraternità criminali con sede a Darokin. Tuttavia, anche lei iniziò a sentirsi insoddisfatta dal modo in cui la gente adorava il suo patrono Immortale, pregavano Tarastia solo nei momenti di bisogno. Così lasciò Darokin con alcuni amici avventurieri, e dopo alcuni viaggi e avventure arrivò alla corte di Re Ericall per ritagliarsi un dominio tutto suo in Norwold. Tra i vecchi compagni avventurieri di Magdalena che la seguirono nel Norwold c'erano Varlius Olavich (Guerriero Legale 12° Livello), un mezzosangue Karameikano che Magdalena ha in programma di assumere come capitano della sua guardia, Mylissia Leafglade (Elfa Neutrale 10° Livello), un elfo di Alfheimer

spensierato che servirà come maga di corte di Magdalena. Arrivando molto prima della Fiera di Primavera durante la quale il re assegnerà i domini, Magdalena ha già avuto l'opportunità di incontrare alcuni di coloro che parteciperanno alla Grande corsa alla terra.

Personalità: Magdalena ha la reputazione di essere retta, determinata a portare giustizia e difficile da ingannare. Dalla sua educazione darokiana, ha anche lei sviluppato un acuto senso degli affari. Magdalena è decisamente veritiera, un tratto che consente alle persone di riconoscere facilmente i suoi obiettivi e le sue mete, e di stringere un'amicizia veloce con persone che la pensano allo stesso modo o di farsi nemici le persone diversamente disposte. Tra i personaggi che ha incontrato durante il suo recente soggiorno in Alpha la sua amica Sandralane di Glantri, un religioso con cui condivide una visione della vita simile e Longtooth, che Magdalena pensa che non sia normale, anche se non ne ha ancora la prova. Finalmente, presto dopo averla incontrata, i personaggi importanti nella corte di Ericall (probabilmente Beriak Alanira o Madiera, per lo meno) la identificheranno con successo come alleato utile e degno di fiducia per portare la civiltà nel Norwold.

Magdalena è venuta in Norwold per stabilire un dominio che segue da vicino i principi dell'Immortale Tarastia, al fine di ottenere giustizia e giusta vendetta contro coloro che propagano il male. Vuole anche costruire un dominio prospero, e per questo scopo Magdalena cercherà di fare accordi commerciali e stabilire rotte commerciali con le case mercantili di Alpha.

Magdalena ha individuato un paio di posizioni sulla costa settentrionale della Grande Baya, direttamente a nord di Alpha, che potrebbero essere un buon posto per stabilire un dominio (e per portare a termine i suoi piani commerciali) a causa della loro vicinanza ad Alpha. Se nessuno di questi luoghi risultasse disponibile, ricorrerebbe in primo luogo alla scelta di qualsiasi altra località sulla costa settentrionale della Grande Baya, o comunque qualsiasi sito costiero della baia stessa.

Magdalena ha tutte le abilità di una potente matriarca dell'immortale Tarastia. Oltre a ciò, ha anche l'abilità di percepire il pericolo imminente, che ha fatto sì che fallisce miseramente almeno un tentativo di omicidio. Alcuni dicono che sia toccata dalla stessa Immortale Tarastia in questo senso.

Equipaggiamento: Stivali della velocità, armatura a piastre +2, anello di protezione +1, scudo +1, fionda +1, martello +2.

Maximillian

Sheknight testardo ma imprevedibile da Karameikos
Combattente caotico di livello 12, ladro di 3°

31 anni, carnagione olivastria, alto e con una costituzione robusta e resistente per un donna (5'11 "per libbre.); ha capelli marroni lunghi fino alle spalle e stretti grigi occhi. Maximillian ha circa cinque anni in più della sua età reale, ma le persone tendono a trovarla un po' attraente, specialmente se piacciono le donne maschiline dalla mascella quadrata. Di solito indossa vestiti in tinta unita che mostrano un tratto distintivo (un design unico, un ricamo elegante e così via), ma non è così attenta alla cura, così spesso appaiono accartocciati o hanno orli sporchi. Nelle occasioni formali e in battaglia, Maximillian indossa un'armatura da abito splendidamente scolpita con un design scanalato, che la rende famosa e sta iniziando una moda tra gli armatori.

Maximillian Holt era l'unica figlia di una famiglia di poveri agricoltori lavoratori che lavoravano in un maniero fuori Specularum; la famiglia di suo padre era nativa di Septentriona, ma si era trasferita a Traladara all'inizio del 9° secolo DI, mentre sua madre era di piena discendenza thyatiana. Ha vissuto la sua giovinezza in povertà, ma la sua vita è cambiata quando, ancora bambina, è inciampata per caso su un anello perduto di invisibilità, che ha usato per trovare il figlio perduto di un vicino. L'atto la rese famosa tra le persone povere che vivevano nel South End di Specularum, e Maximillian iniziò a usare la sua nuova abilità per aiutare le persone e umiliare gli arroganti. Durante la sua giovinezza, fu notata da un prete della Chiesa di Karameikos, che pensava che la ragazza avesse un grande potenziale se solo fosse stata diretta a una buona causa. Mentre Maximillian era entusiasta della filosofia della Chiesa, il prete fu presto scoraggiato dalla volubilità della ragazza e dalla mancanza di volontà nel perseguire uno scopo pianificato. Sotto la sponsorizzazione del suo mentore sacerdotale, Maximillian iniziò una carriera avventurosa che i suoi superiori nella Chiesa giudicarono casuale e senza scopo: un tempo fu persuasa dal Culto di Halav ad unirsi ai loro ranghi prima che un membro dell'Ordine del Grifone la

portasse sul sentiero "giusto"! Quest'ultimo ha introdotto Maximillian nel suo ordine cavalleresco, cercando di rafforzare la sua personalità attraverso delle prove ed una amichevole rivalità. Maximillian divenne rapidamente un abile combattente e in breve tempo superò anche la sua insegnante, ma la sua volontà non aveva fatto alcun passo avanti. Negli anni successivi, si convinse che l'ordine e la fede a cui apparteneva opprimevano il popolo Traladaran; improvvisamente lasciò l'Ordine del Grifone e divenne un ladro, a volte in combutta con ribelli e cospiratori Traladaran. Dopo aver visto come le famiglie Traladaran hanno tirato le fila di quello che considerava il "movimento di resistenza" contro i Thyatiani, solo per aumentare il proprio potere e la propria ricchezza, partì per Darokin con disgusto. Ha servito molti mecenati e fatto molte avventure, ma venne a odiare la plutocrazia e l'élite mercantile dominante per la loro mancanza di valori morali. Alla fine, sentì parlare della prossima Fiera di Primavera nel Norwold e decise di andarci, per trovare finalmente un re e una causa degni dei suoi servizi o almeno stabilire il suo regno segnato da valori retti.

Personalità: la caratteristica principale di Maximillian è la sua imprevedibilità, che è dovuta a un generale mancanza di volontà. È testarda e tenace nella ricerca del suo obiettivo ed ha uno spirito competitivo che la guida in tutto ciò che fa, il problema è che l'obiettivo in questione cambia frequentemente, al punto che le altre persone spesso pensano che agisca in modo totalmente casuale. In effetti, Maximillian è facilmente influenzata, nuove idee, opinioni, suggerimenti, persone, culture, filosofie e religioni possono influenzarla e distrarla da una linea di condotta dichiarata o da un ordine dato a lei; questo non significa che sia malvagia, solo che è molto mutevole. Non appena la corte di Alpha la conoscerà, sarà conosciuta come "Mad Max" (forma abbreviata per Madame Maximillian). Oltre a questo, Maximillian nonostante il suo allineamento caotico è una persona di buona volontà e sarà una forte sostenitrice di Re Ericall (a patto che non cambi idea su di lui). Maximillian fin dalla sua infanzia ha avuto un fascino speciale per gli oggetti magici e per i loro poteri, e cercherà di acquisire o sequestrare (a seconda del proprietario e delle circostanze) un oggetto di particolare interesse per lei.

Maximillian ha capito che l'amore moderno per il denaro ha rovinato quello che lei considera i grandi regni del passato (il regno di Darokin, i principati

Traladaran e il classico impero thyatiano). Ha lasciato il mondo conosciuto alla ricerca di un luogo in cui un nuovo regno nascerà secondo i valori che le piacciono: onore, coraggio, buona volontà, forza delle armi e giustizia. Spera che il nuovo Regno di Norwold possa essere un tale regno, ed è determinata a diventare una delle nobildonne più importanti del regno, per aiutare Re Ericall attraverso i suoi consigli e per stabilire il proprio dominio sulla stessa linea.

È impossibile sapere che tipo di cose potrebbero colpire l'immaginazione di Maximillian nel momento in cui deciderà dove stabilirsi. Tuttavia, data la sua natura competitiva, probabilmente sceglierà un posto in una zona selvaggia e pericolosa del regno, o vicino al dominio di un'altra pretendente che lei considera una rivale.

Maximillian è una combattente formidabile, sia a cavallo che a piede. La sua cavalcatura è un enorme stallone nero di nome Blue. Le armi che le piacciono di più sono la lancia, spada e scudo a cavallo, o l'uso di una spada a due mani. È anche abbastanza abile nell'uso dell'arco lungo. In battaglia Maximillian è implacabile, e una volta che ha deciso di entrare in un combattimento non si è mai ritirata da esso, determinata a sconfiggere il suo avversario o essere schiacciata nel tentativo. Una delle caratteristiche più distintive di Maximillian è la sua armatura su misura, confezionata in Newkirk, che sfoggia un bellissimo design scanalato, in breve tempo il design di questa armatura diventerà noto come "armatura Maximillian".

Equipaggiamento: cinque frecce +5, spada oscura, pugnale del matto, alabarda +5, anello di piercing.

Ney

Creatura aliena e legale simile ad una formica.
Combattente legale di livello 18

Aspetto: Ney è un 34enne, alto 6 cm, una razza derivata di formiani (vedi scatola). Nonostante la sua postura bipede, rimane molto simile a una formica, con un corpo coperto da chitina protettiva nera e una testa che sfoggia mandibole, e antenne e occhi sfaccettati simili a mosche, ha quattro braccia. Senza corde vocali, parlare è impossibile, ma con abbastanza Pratica Ney è stata in grado di usare le sue mandibole per imitare un'approssimazione clickety del linguaggio umano. Ney è asessuato, anche se come guerriero è spesso indirizzato nel genere

maschile a causa degli stereotipi locali. Ney indossa sempre un armatura e un elmetto magici fatti su misura sopra la sua chitina, e una serie di quattro spade legate sul dorso, ad esclusione di qualsiasi altro indumento. Ney è piuttosto la vista aliena, anche in una corte alphantiana.

Personalità: Ney era uno specialista di guerrieri nella colonia nascosta di Mystaran, ma durante un uragano fu spazzato dal suo posto e gettato in mare; è riuscito l'impresa di sopravvivere sia alla tempesta che al mare e alla fine è stato salvato da una nave umana, a bordo ha incontrato Arcadio, Celia, Sigfrido e Zoltan. Non sapendo come trovare la via per tornare alla colonia, alla fine ha deciso che il suo dovere originario era finito (la colonia avrebbe promosso un sostituto adatto), e trasferito la sua lealtà ai suoi soccorritori, accompagnandoli nelle loro avventure attraverso terre sconosciute, con strani popoli e terre a cui era impreparato. Vivere in mezzo a loro è una costante lotta per la sanità mentale, ma Ney si è dimostrato abbastanza adattabile per sopravvivere a questa nuova prova. Una volta che il gruppo arrivò nel Norwold, Ney si separò dai suoi compagni per offrire personalmente la sua fedeltà a Re Ericall. **Personalità:** come tutti i suoi parenti, Ney è stato allevato per essere un soggetto fedele e obbediente, ma la perdita di una chiara gerarchia e catena di comando è stata provata. Eppure Ney è stato in grado di adattarsi in quelle circostanze difficili, dimostrando la sua eccezionale adattabilità. Per la sua natura, Ney ha ancora difficoltà a cogliere vari concetti come denaro e proprietà, prosperità e povertà, vendita e commercio, fama e potere, sesso, amore e famiglia, menzogna, tradimento e tradimento, e molti altri ancora, causando spesso errori gravi (il più delle volte a proprie spese, ma raramente anche rendersene conto).

Obiettivi: Ney è ansioso e desideroso di giurare fedeltà a un re, e infine avere un padrone legale chiaramente stabilito e lecito. Il fatto che sia un re, non una regina, è un po' inquietante, senza contare che sono entrambi umani caotici, sebbene il fatto che Ericall alla fine serva un'imperatrice è un conforto. Ney vuole stabilire se entrare nel servizio del re è la decisione giusta, ma se diventa un privilegio per Ericall, sarà con fedeltà fedele.

Possedimento: Ney non ha preferenze per un dominio, e non riesce a comprendere pienamente

cosa significhi diventare un governante oltre a portare ordine. Qualunque cosa il re doni Diventerà dominio di Ney, ma se il re non ha già un assegnamento, Ney sceglierà casualmente un territorio non troppo lontano da Alpha, uno con una certa popolazione, terre fertili e risorse. In nessun caso, Ney andrà contro i desideri del re, né contro alcun consigliere, e certamente non combatterà con altri pretendenti.

Caratteristiche speciali: Ney si è specializzato in un combattimento a quattro mani molto aggressivo, impugnando una spada in ogni mano, rendendolo un guerriero formidabile. Ma con suo grande sgomento, questo stile non si sposa bene con altri combattenti umanoidi, prevenendo la formazione combattimento. Né Ney può comunicare facilmente con altri combattenti per coordinare le tattiche. Ney beneficia anche dell'infravisione e del campo visivo, delle forti armature naturali, una buona resistenza al veleno e agli incantesimi e agli attacchi mentali. Ney teme il fuoco e l'acqua e non sa nuotare (né galleggiare) ed è generalmente ostacolato dalla sua difficoltà a comunicare in modo efficace, dalla sua mancanza di comprensione per molti concetti di buon senso e dal suo fermo senso di lealtà e dovere. Non avendo alcun concetto di proprietà privata o possesso personale, poiché tutto ciò che è necessario è liberamente disponibile dall'alveare, Ney conserva solo ciò che ritiene utile e nient'altro. Prende anche tutto ciò di cui ha bisogno senza riguardo per il suo proprietario, anche se dopo anni trascorsi tra gli umani hanno determinato che questo non è sempre un comportamento accettabile, anche se quando è o non è ancora confuso Ney. Con chi si associa per un lungo periodo, impara Affronta questa idiosincrasia permettendo a Ney di prendere tutto ciò che vuole e mantenere il resto, il che non è sempre una brutta proposta, come sa Celia. Le uniche cose che mantiene sono la sua armatura e quattro spade; sia l'armatura che le spade di Ney hanno un aspetto estraneo e sono modellate da un minerale sconosciuto, scintillante, estremamente duro e tagliente. La sua armatura è fatta su misura per adattarsi alla strana forma di Ney. Ney non tiene monete o gioielli, né capisce i soldi.

Equipaggiamento: quattro spade normali +5, armatura di piastre +5.

Ossian

Mago astuto e diffidente da Redstone
Mago Neutrale di 15° Livello

Aspetto: 27 anni, carnagione chiara, alto (altezza 1.85 m) ma magro e fragile (62 Kg di peso), con capelli rosso chiaro - indossati corti, con barba e baffi ben curati - e occhi grigi. Ossian preferisce vestirsi in modo poco appariscente quando non vuole che gli altri si concentrino su di lui, mentre indossa abiti ricchi che rendono chiaro il suo rango quando vuole mostrarsi superiore agli altri.

Ossian von Mereklar è nato a Hattias, figlio di un nobile di Hattian che desiderava che suo figlio diventasse un mago da battaglia nell'esercito thyatiano; così Ossian fu inviato al Collegium Arcanum nella città di Thyatis. Seguendo la volontà di suo padre, dopo aver completato il suo addestramento Ossian si arruolò nelle legioni thyatiane, ma scoprì che la vita militare non era per lui a causa del suo fisico fragile e delle rigide regole contro cui aveva sempre lottato nella sua stessa famiglia da quando era un ragazzo. Un anno dopo, Ossian colse l'opportunità di disertare durante una missione contro una tribù umanoide sul confine tra Westrouрке e Dunadale sull'Isola dell'Alba, i suoi compagni credono che sia morto durante il crollo di una delle caverne degli orchi. Poi rinunciò al suo cognome e vagò per l'Isola dell'Alba come avventuriero, unendosi a varie comunità senza mai divenire parte di loro per molto tempo - la sua natura lo spinse a non stare mai insieme con le stesse persone per troppo tempo, per non creare legami permanenti con nessuno. Fingendo di essere un mago mercenario di Redstone, due anni fa si unì all'equipaggio del capitano Sieger von Duwn sulla nave volante Silver Arrow, ma quando il capitano annunciò il suo desiderio di stabilire un dominio in Norwold, lasciò di nuovo i suoi compagni di equipaggio con l'obiettivo di arrivare ad Alpha da solo e ottenere il suo dominio personale da Re Ericall.

Personalità: il personaggio di Ossian è timido e diffidente, diffidare sempre delle mosse altrui e dello sguardo per scoprire le loro vere motivazioni; in questo quasi rasenta la paranoia, spesso cerca di mettersi in una posizione vantaggiosa rispetto ai suoi simili per evitare un eventuale tradimento, e di escogitare vari piani per difendersi. È intollerante alle

regole e agli ordini che gli altri possono dargli, e l'unica persona di cui si fida veramente è se stesso. Non ha alcuna particolare lealtà nei confronti di Re Ericall (o di chiunque altro, compresa la sua patria), e gli obbedirà solo finché sarà vantaggioso per lui, e finché il controllo del re sui suoi vassalli continua ad essere leggero. Mentre Ossian si è separato in termini amichevoli dai suoi compagni della Silver Arrow - Sieger von Duwn, Shuren e altri - ma non si sente obbligato nei loro confronti, e aiuterà o collaborerà con loro solo quando gli conviene.

Obiettivi: l'unico obiettivo di Ossian è quello di trovare finalmente un posto - il suo dominio - in cui gli altri obbediranno agli ordini che gli danno, e nessuno lo controllerà più. Sa che questa è la sua occasione per dare una svolta alla sua vita, e quindi è determinato a costruire un potente dominio organizzato, pronto agli intrighi ed a combattere duramente i suoi avversari - in una parola, fare tutto ciò che è necessario per raggiungere il suo obiettivo.

Scelta del Dominio: Ossian proverà a stabilire il suo dominio sulle rive della Grande Baia o almeno nelle sue vicinanze, nel tentativo di rimanere vicino alla capitale del Norwold e comunque non essere facilmente raggiungibile nel caso in cui debba fuggire.

Caratteristiche speciali: il personaggio di Ossian lo fa apparire quasi pauroso in combattimento; quando le probabilità sono contro di lui, è probabile che esca dalla mischia e si salvi indipendentemente dagli altri. In combattimento preferisce danneggiare con incantesimi a lungo raggio e illusioni che potrebbero impedirgli di essere coinvolto direttamente in mischia; cerca anche di circondarsi di compagni più potenti che lo fanno sentire protetto dal pericolo.

Equipaggiamento: pugnale + 3 / + 6 contro dragonici, anello di protezione +4, asta di forza aerea, tunica di schermatura, bacchetta di palle di fuoco.

Quentin Jax

Mago aristocratico alphetiano di Randel
Legale grande Drago D'Oro

Aspetto: in forma umana, Quentin appare come un Alphetiano comune di 45 anni, di media altezza e corporatura snella (1.55 m di altezza per 67 Kg);

dalla pelle color rame, con lunghi capelli dorati, con strisce grigie argento e barba e baffi corti e ben curati; i suoi occhi sono nocciola e leggermente inclinati, profondi e sempre in movimento. Indossa una pesante tunica di broccato bianco e porta sempre un bastone di cristallo la cui cima ha la forma di un punto interrogativo (il suo bastone di magia).

Quentin Jax è in realtà l'identità umana alternativa di Jaq'antixuen, a Drago d'oro di 240 anni. È originario di Randel, nel continente Alphatiano, ma ha iniziato a frequentare la Wyrksteeth Range nel Norwold circa un secolo fa, diventando una personalità di primo piano di Windreach e del Parlamento dei Draghi. Quando gli alphetiani tornarono verso ovest nell' 985 DI in un altro tentativo di colonizzare il Norwold, i draghi di Windreach temevano che ciò avrebbe provocato un'altra grande guerra tra gli umani e gli altri draghi del Wyrksteeth Range, la maggior parte dei quali obbediva all'autorità di Mors Rufus, il drago rosso sovrano della regione. Quindi, per evitare questo rischio e mantenere la pace nella zona, hanno segretamente mandato Jaq'antixuen alla corte di Ericall con il compito di infiltrarsi nella nobiltà norwoldese, ottenere il favore del re, e infine indurlo a mantenere gli insediamenti umani fuori dalle sacre montagne del drago. Grazie ai suoi poteri polimorfi, Jaq'antixuen assunse così l'identità di Quentin Jax, un ricco mago alphetiano proveniente dalla campagna di Randel.

Personalità: Jaq'antixuen è assolutamente fedele alla causa della Nazione del Drago rappresentata dal Parlamento dei Draghi nel Windreach. Lui, come i suoi parenti, si sente investito dal Grande Uno con il dovere di tenere a bada il rischio di un'altra guerra su vasta scala tra umani e draghi - e se adempiere a questo compito significa praticare qualche inganno necessario contro umani o draghi dalla mente diversa, così sia. Jaq'antixuen è particolarmente diffidente nei confronti dei potenti maghi umani che frequentano la corte di Ericall (che potrebbe scoprire la sua vera identità) e dei draghi di Wyrksteeth che regolarmente minacciano la pace indulgendo in incursioni contro le terre umane.

Obiettivi: Quentin, Jaq'antixuen cercherà di persuadere Ericall a concedergli un dominio; egli farà un grande uso di doni al re e ad altri nobili e persone influenti, se necessario, attraverso le ricchezze fornite da Windreach. Una volta sul posto come governatore

del dominio, Quentin continuerà ad usare la ricchezza del suo dominio per mantenere il favore del re, e allo stesso tempo farà finti spettacoli di potere contro i draghi (con la complicità dei leader di Windreach) per diventare il portavoce di Re Ericall nei rapporti di Alpha con i draghi. L'obiettivo ultimo di Quentin è di avere dal re pubblicamente (e in forma scritta, se possibile) la promessa di mantenere l'espansione degli umani fuori dalle aree dominate dai draghi e di punire qualsiasi trasgressore. Una volta che questo obiettivo sarà stato assicurato, Quentin potrebbe persino lasciare la sua identità come nobile con qualche scusa o spiegazione. Se la vera identità di Quentin

diventasse nota, è probabile che zittisca lo scopritore attraverso una tangente o il ricatto, prima di ricorrere a metodi più severi nel caso nessun altro modo si dimostrasse sufficiente.

Scelta del Dominio: Quentin ha bisogno di un dominio ricco di risorse naturali, preferibilmente in minerali preziosi. Ha già gettato un occhio sull'area a sud di Leea, dove il fiume Ransarn passa attraverso le montagne dei Giganti - un luogo ricco di depositi d'oro - e farà qualsiasi sforzo per cercare di assicurarselo.

Caratteristiche speciali: Come un grande drago d'oro, può parlare, lanciare incantesimi e trasformarsi in forma di animale - spesso assumendo quello di un uccello di qualche tipo. In battaglia, Quentin fa largo uso del suo bastone magico, sia in mischia che per lanciare incantesimi.

Equipaggiamento: Amuleto di protezione da sfere di cristallo ed ESP, anello di protezione +5, bastone di magia.

Shariskan

Comandante mercenario spietato di Ekto
Combattente caotico di 24 ° livello

Aspetto: alphetiano comune di 46 anni, molto alto e magro (1.88 m per 80 Kg), corpo duro e muscoloso; dalla pelle dorata, con acuti occhi d'ambra, capelli biondi consumati corti e una faccia rasata. Solitamente indossa uniformi militari e armature, ma preferisce anche abiti più comodi, seppure semplici, in varie tonalità di colori scuri.

Shariskan è nato a Ekto in una benestante famiglia di proprietari di miniere. Quando era ancora un bambino, la miniera principale della famiglia si esaurì e la ricchezza della famiglia iniziò a diminuire. Dopo la morte del padre all'età di 12 anni, Shariskan ha venduto la maggior parte della sua eredità e ha usato i soldi per l'addestramento sotto i veterani di Ekto. In seguito, è partito per un po' di avventura, spesso vendendo i suoi servizi come guardia del corpo e mercenario. Nel corso degli anni, Shariskan è cresciuto tra le file di Scarlet Plumes, la compagnia mercenaria di cui era membro, grazie alla sua brillante mente tattica e alle sue capacità organizzative; alla fine, divenne il loro capo. Sotto il comando di Shariskan, gli Scarlet Plumes combatterono per i più svariati partiti: i re rivali nell'impero Alphatiano, i governatori Ochaleanesi, sull'Isola dell'Alba sia per Thyatis che per Alphatia, e così via. Shariskan accumulò una grande ricchezza, ampliò la compagnia e ne fece uno degli eserciti mercenari più famosi. Anni fa, scoprì un adoratore dell'immortale Alfak, Arkias (vedi la sua voce) tra le sue truppe, e lo elesse come suo protettore personale di guerra, massacri e distruzione, sempre pregando il suo protettore alla vigilia di importanti battaglie. Più tardi, fece persino di Arkias il suo aiutante di campo. Mentre partecipava dalla parte thyatiana in scontri con gli alphatiani intorno a Helskir, Shariskan si unì alle forze con Hanz Vackelin, leader della compagnia mercenaria Thundering Hoofs (vedi la sua voce); i due divennero amici e, alla fine del loro contratto con Thyatis, decisero di dirigersi verso il Norwold, per offrire i loro servizi ad Ericall in cambio di un dominio. Shariskan è sposato con Mei Zheng-Yin (Guerriera Neutrale di 10° Livello), una guerriera Ochaleanese che si è unita alla Scarlet Plumes diversi anni prima; hanno tre figli, il maggiore, Hesen, ha dieci anni.

Personalità: Shariskan è un uomo scaltro e calcolatore, con una particolare attitudine per logistica e organizzazione militare. È rispettato dai suoi uomini, che si fidano di lui e eseguono i suoi ordini senza domande, essendo più legati alla compagnia che ai loro paesi di origine. Shariskan è diffidente nei confronti degli individui con cui si circonda - anche se dà l'impressione di fidarsi di loro, in realtà cerca sempre di avere preparate contromosse contro eventuali pugnalate alla schiena. Nonostante abbia adorato l'immortale Alphak in passato solo per conquistare il suo favore prima delle battaglie,

Shariskan è stato inevitabilmente attratto - in parte a causa della presenza di Arkias al suo fianco - per abbracciare la piena dottrina del suo patrono, incluso il suo dogma di odio verso Alphatia; non è particolarmente assetato di sangue, ma l'incoraggiamento del saccheggio e della violenza da parte dei suoi uomini e la tolleranza del male e della magia necromantica sono diventati comportamenti comuni da parte sua. Tuttavia, anche se chiede regolarmente il consiglio di Arkias, la lista delle priorità di Shariskan prevede di continuare ad aumentare il proprio potere e ricchezza, in secondo luogo il benessere delle Scarlet Plumes, e solo al terzo posto mette l'osservanza religiosa - ad ogni modo, se i primi due possono essere ottenuti seguendo il quest'ultimo, tanto meglio.

Obiettivi: Shariskan prevede di offrire il servizio del suo esercito mercenario (insieme a quello di Vackelin) a Ericall e ricevere un dominio come paga. Secondo il piano che Shariskan ha concepito con Vackelin e Arkias, il primo cercherà di ottenere una fetta abbastanza ampia terra, e poi cederà una parte di essa a quest'ultimo come vassalli, quindi nel piano di Shariskan, creando un grande blocco di terra sotto il controllo di lui e del suo esercito. Una volta sul posto come governante del dominio, Shariskan si sforzerà di costruire un piccolo regno e farlo sopravvivere; non esiterà a tradire il re nella prima occasione possibile solo per compiacere il suo protettore immortale, ma si schiererà apertamente contro il re solo se ciò si adatta ai suoi migliori interessi e a quelli della sua compagnia.

Scelta del dominio: Shariskan cercherà di ottenere un dominio costiero, preferibilmente sulla costa orientale del Norwold a sud della Great Bay (a nord o a sud di Oceansend non farà alcuna differenza), al fine di avere contatti, rifornimenti e linee di fuga verso altre terre, alleati e datori di lavoro. Vorrebbe ottenere il titolo di conte dal re ed elevare Arkias e Vackelin allo stato baronale come suoi vassalli.

Caratteristiche speciali: Shariskan cavalca Sharpclaw, un grande e fiero Ippogrifo estremamente addestrato (modificatore di taglia +2). Quando cavalca l'Ippogrifo, di solito combatte con una lancia o con il suo scudo magico e "Warbringer" brandita con una sola mano. Mentre a piedi preferisce brandire la sua spada bastarda a due mani. Oltre a quelli elencati di seguito, Shariskan possiede molti altri oggetti magici

con effetti vari, presi come regali o premi dai suoi datori di lavoro. La compagnia mercenaria di Shariskan, la Scarlet Plumes, è una grande forza di 1000 uomini (molti sono thyatiani, ma più della metà provengono da vari luoghi dell'isola dell'Alba e delle isole meridionali), composta da balestrieri, fanteria pesante, artiglieri e cavalleria leggera (senza contare gli zoccoli tonanti di Vackelin); la compagnia è famosa per efficienza e spregiudicatezza ed è piuttosto fedele a Shariskan - anche se ospita solo alcuni fedeli di Alphaks.

Equipaggiamento: corazza fasciata +3, pugnale +4, scudo +2 di prova contro il freddo, spada bastarda "Warbringer".

Shuren

Mago Elementalista della luce di Vestland
Mago Elementalista neutrale di 15° livello

Aspetto: 26 anni di Northman, carnagione media altezza (1.55 m) e costruire (72 Kg); Shuren ha capelli castani lisci con occhi azzurri, zigomi alti e un aspetto vivace. Indossa sempre strane armature di cuoio tempestate di schegge di cristallo, il suo magico cesti e la sua spada.

Nato a Vestland come Søren, è stato apprendista insieme al suo fratello minore Anders da suo padre Elrik per diventare un membro della setta degli Elementalisti della Luce. Al termine del loro addestramento, i fratelli - come era consuetudine nella setta - assumevano nuovi nomi, Søren diventò Shuren e Anders diventavano Hanzo. Poi se ne andarono insieme in cerca di avventura, ma dopo un po' di tempo Hanzo si separò da suo fratello per unirsi a un altro gruppo di avventurieri, che avrebbe dovuto viaggiare oltre il Mare dell'Alba. Molto tempo dopo, come avevano promesso quando si separarono, i due fratelli tornarono a casa per incontrare di nuovo i loro genitori; tuttavia, Hanzo era cambiato e suo padre rimase scioccato quando apprese che aveva alterato i suoi poteri, promettendosi al potere delle Ombre. Shuren ha accusato Hanzo di tradire l'insegnamento del padre - non riuscendo a capire la vera motivazione di suo fratello dietro la sua scelta di seguire l'Ombra. Hanzo, infatti, stava provando a liberarsi dall'ombra del fratello maggiore, qualcosa che aveva sofferto da quando erano bambini. I due fratelli litigarono e

combattono, ma quando Hanzo lanciò un potente incantesimo d'ombra contro Shuren, il loro padre Elrik si interpose tra l'incantesimo e il fratello maggiore, perdendo la sua sanità mentale a causa del potere dell'incantesimo di Hanzo. Shuren poi ha cercato di uccidere il fratello minore, ma è stato impedito a farlo da sua madre, e Hanzo è riuscito a fuggire. Come sua madre, una sacerdotessa, apprese dagli Immortali che - a parte un miracolo - solo lo stesso Hanzo avrebbe potuto annullare gli effetti del suo incantesimo su Elrik, Shuren giurò di trovarlo per ottenere giustizia e tentare di guarire suo padre. Poi partì alla ricerca di Hanzo in compagnia di un compagno Elementalista d'acqua, Shen, in direzione di Denagoth dove ha seguito le voci di un misterioso Signore delle Ombre che credeva potesse essere stato Hanzo. Deluso dai risultati della sua ricerca, fu costretto a fuggire dal paese per salvare la sua vita, insieme a Shen, e i due per caso finirono a bordo della nave volante del mago-corsaro Sieger von Duwn, la Silver Arrow. I due entrarono a far parte dell'equipaggio di Sieger, seguendo il capitano in molte avventure ma non riuscendo mai a trovare Hanzo. Alla fine, quando Sieger si diresse verso il Norwold, Shuren decise di lasciare il capitano e impostare il proprio dominio in Norwold, come mezzo per manifestare la sua presenza a Hanzo e sperare di attirare suo fratello verso di lui.

Personalità: Shuren è estroverso, disinvolto e molto coraggioso; lui non ama in particolare le figure di autorità e disprezza di doversi sottomettere agli ordini di altri perché è uno spirito libero nel cuore. Nonostante la sua personalità indipendente, Shuren è un persona di buon cuore - mentre persegue obiettivi individuali la maggior parte del tempo, lo farà anche difendendo fino in fondo quelli che considera suoi amici, anche a costo della propria vita. Avendo passato molto tempo sulla Silver Arrow, Shuren è ben disposto nei confronti del suo ex capitano Sieger von Duwn e degli altri membri dell'equipaggio.

Obiettivi: Shuren ha deciso di stabilire il proprio dominio in Norwold per uno scopo solo: raggiungere fama e gloria per attirare suo fratello Hanzo. Lui crede che Hanzo abbia sete di vendetta e che non perderà la possibilità di realizzarlo se riuscirà a trovare il fratello maggiore. Un altro dei suoi obiettivi in Norwold consiste nel cercare di incontrare le Streghe di Crystykk per sapere da loro se c'è un altro modo per ripristinare la sanità mentale di suo padre.

Mosso da questi due obiettivi, Shuren farà ciò che è necessario per far crescere un dominio - aiutare nelle sue fondamenta e poi selezionare persone fidate per gestirlo - ma poi probabilmente andrà via per lunghi periodi a perseguire i suoi obiettivi personali, almeno fino a quando non sarà riuscito a risolvere le questioni che ruotano attorno a suo padre e Hanzo.

Scelta del dominio: Shuren cercherà di ottenere un dominio in un'area piena di risorse e facilmente accessibile in cui un nuovo dominio potrebbe rapidamente crescere e prosperare; quindi cercherà di evitare luoghi troppo remoti o lontani. Un sito intorno alla Grande Baia probabilmente si adatta meglio ai suoi obiettivi.

Caratteristiche speciali: come Elementalista della Luce, i poteri elementali di Shuren ruotano attorno alla velocità, trasporto istantaneo, fulmine ed effetti di forza. In combattimento Shuren combina quei poteri con la sua naturale agilità e il suo talento nel pugilato stile di combattimento disarmato (ulteriormente accresciuto dal suo magico cesti).

Equipaggiamento: due cesti +4, spada normale +3, anello di protezione +3, anello di incantesimi (5 incantesimi).

Sieger von Duwn

Potente mago e corsaro volante di Hattias
Mago Neutrale di 20 ° livello

Aspetto: 30 anni, alto e magro (1.56 m), magro (76 Kg); dalla pelle olivastria, con capelli lisci neri, lunghi fino alle spalle e occhi marroni dall'aspetto cupo. Indossa sempre abiti dai colori scuri, di solito una tunica corta, pantaloni e stivali alti.

Il padre di Sieger era un Hattiano che fu espulso dalla sua famiglia, decise di unirsi ad una piccola famiglia di proprietari terrieri del Kerendan. Contro i desideri di suo padre - che voleva che diventasse sacerdote di Khoronus - l'undicenne Sieger si unì a un mago vagabondo. Quando questo ragazzo si rivelò un maestro del travestimento magico e un corsaro che lavorava per i governi di Minrothad e Thyatis, Sieger divenne parte dell'equipaggio della sua nave, la Silver Arrow, addestrato nelle arti arcane dal suo mentore. Dopo che quest'ultimo ebbe incantato la freccia d'argento per diventare una nave volante, Sieger

gradualmente salì tra i ranghi per diventare il primo ufficiale della nave. Anni dopo, quando il suo mentore scomparve durante un viaggio in un Piano Esterno, Sieger riuscì a prendere il controllo della Freccia d'Argento contro i possibili rivali, e guidò la nave verso il Norwold per ricevere un dominio da Ericall e sistemarsi. Tra i membri dell'equipaggio della Silver Arrow - oltre a Shuren e Ossian (vedi le loro voci separate) - c'è il suo fidato amico Ulf Karlsson (Chierico Legale di 12° livello, un prete di Heldanner che ha salvato la vita a Sieger anni fa durante una battaglia contro un drago bianco), e il mercenario Baraka de Hutt (Guerriero Caotico di 14° Livello, un mezzosangue Thyatiano-Nuari maestro di spada, devoto dell'Immortale Korotiku).

Personalità: Sieger è taciturno e serio, determinato e pragmatico, e non ama perdere tempo. Spesso appare burbero e freddo, persino crudele in alcune circostanze, ma ha un'anima nobile e non ama usare la forza a meno che non sia necessario - ma in quest'ultimo caso ricorre a qualsiasi mezzo per raggiungere la vittoria. La sua sete di potere e di conoscenza magica è la sua unica debolezza - non c'è niente che non farebbe per diventare più potente, e questo spesso lo porta ad attraversare il confine tra il bene e il male senza troppa inibizione.

Obiettivi: Sieger vuole porre fine alla sua vita di continui peregrinaggi, creando un dominio proprio per portare avanti la sua ricerca magica indisturbato, ma desidera anche che diventi un regno prospero per soddisfare la sua sete di potere. Se ci fosse un'opportunità per rendere il suo dominio indipendente da Ericall in futuro, quindi tanto meglio. Sieger sta anche pianificando di usare il suo talento arcano per il travestimento per presentarsi a Ericall in due occasioni separate sotto due diverse identità: il suo scopo è stabilire un dominio per ognuna delle sue due identità, e quindi usare qualche stratagemma per unirle sotto il suo controllo.

Scelta del dominio: Sieger vorrebbe stabilire il suo dominio in un'area con risorse naturali che permetterebbero al suo regno di prosperare - terre fertili e arabili attorno a un grande fiume, o la presenza di ricchi giacimenti minerari sarebbe la migliore. La sua prima scelta cadrà sulle pianure a sud o ad ovest di Leeha.

Caratteristiche speciali: Sieger è uno specialista di

incantesimi energetici distruttivi e magie tattiche di camuffamento, e ha dominato l'arte del travestimento magico a livelli senza precedenti. Grazie a questa abilità, è in grado di mantenere due identità alternative fittizie e diverse oltre la sua, che sono impermeabili ai mezzi di rilevazione magici (incluso un incantesimo di controllo), ma possono comunque essere dissipate. La pratica continua di personaggi falsi può (molto raramente) causare disturbi della personalità e conflitti nella sua mente. Sieger è anche un esperto dello stile di arti marziali del jeet kune do che ha imparato durante un viaggio a Ochalea.

Equipaggiamento: Cestus + 5 / + 10 vs non morti, anello di incantesimo che memorizza (15 livelli di incantesimi), anello di potere di combattimento, anello di protezione +4, Freccia d'argento (nave volante di classe brigantina, due alberi).

Siegfried Sixx

Combattente coraggioso ed eroico del Northman - con una vendetta

Combattente Neutrale di 16° livello

Aspetto: Siegfried è un guerriero di 31 anni, alto e muscoloso (alto 1.85 m per 84 Kg), con capelli biondi corti, barba e baffi e occhi verdi. Lui indossa sempre nero, con una veste nera sopra la sua armatura, stivali neri e guanti neri. Il suo scudo è dipinto di nero, e ora sta pensando di dipingere anche la sua corazza di placche di nero, soprattutto se intende indossarla a corte: è riluttante a separarsi dalle sue armature, ma dovrà abbellirle se diventerà il suo formale abbigliamento. Dovrà disegnare uno stemma per il suo dominio, e intende disegnarlo sulla sua armatura; certamente avrà predominanza nera.

Nato da una famiglia di acrobati thyatiani della discendenza di Northman, Siegfried ha acquisito il desiderio di viaggiare. Un uomo forte addestrato con le lame, si unì a una banda di mercenari, fino a quando si rese conto che la scelta delle destinazioni e i datori di lavoro non sarebbero mai stati suoi, e le sue possibilità di gloria e ricchezza erano scarse. Lui lasciò la compagnia e divenne un avventuriero solitario, libero di scegliere le sue missioni ed i suoi compagni di viaggio. Un giorno il traditore Dimitri Dikhoff iniziò un litigio con lui e scoppiò una scazzottata. Un pugno fortunato lasciò Siegfried intontito, quindi Dimitri afferrò una lama e la guidò

attraverso di lui. Il malvagio raccolse rapidamente tutte le sue cose prima che il suo crimine fosse scoperto, e lasciò Siegfried a morire. Nessun aiuto arrivò in tempo, ma un altro compagno, Zoltan, lo riportò in vita. Siegfried sa che gli deve qualcosa, anche se non ha idea se il prete abbia intenzione di reclamare il credito. Negli anni seguenti Sigfrido si avventurò per un po' insieme ad Arcadio, Celia, Zoltan e Ney (vedi le loro voci separate); poi decisero di dirigersi verso il Norworld dove si separarono in modo che ognuno di loro potesse rivendicare il proprio dominio da Ericall.

Personalità: Siegfried è forte di braccio e coraggioso in battaglia; qualità che lui crede lo renda un leader naturale. È piuttosto riservato, però, e irriverente verso le personalità che non si fidano di lui. Siegfried vive la sua vita come una storia in cui è l'eroe, e non smette mai di mettersi nei panni di qualcun altro. Siegfried è a disagio con la nozione di morte (a meno che non sia lui a occuparsene), ancor più dopo la sua scomparsa prematura e l'innaturale ritorno: non si cura della vista di cimiteri, tombe o bare, o della compagnia dei becchini, e soprattutto aborrisce i non morti. È anche diffidente nei confronti della magia; i non morti che brandiscono la magia sono per lui un tipo particolare di torto che ha bisogno di rettificare. L'eroe Sigfrido non può (o non vuole) vedere l'ironia della sua situazione.

Obiettivi: Una vista inaspettata saluta Sigfrido al suo arrivo nella corte di Ericall: lì scorge Dimitri Dikhoff, il suo assassino, ancora vivo dopo tutti questi anni, giunto anche alla chiamata del re per rivendicare il proprio dominio! Il sangue di Siegfried gela freddo mentre è sopraffatto da un rinnovato desiderio di vendetta. Da quel momento in poi, sarà guidato da quell'obiettivo finale: portare Dimitri al suo personale marchio di giustizia. A meno che non possa farlo in fretta, e non è sicuro che questo è ciò che brama, il suo obiettivo potrebbe essere complicato dal fatto che entrambi saranno vassalli di Ericall, nel qual caso Siegfried pazientemente ma inesorabilmente procederà verso quell'inevitabile confronto. Potrebbe coinvolgere la ricerca di alleati, assoldare scagnozzi, addestrare eserciti e persino sviluppare il suo dominio in modo più efficiente, ma Siegfried farà tutto ciò che è richiesto a un signore con un ulteriore impulso.

Scelta del dominio: la scelta del dominio di Siegfried sarà fortemente influenzata da Dimitri Dikhoff's, e

viceversa. La loro inimicizia potrebbe portarli a rivendicare le stesse terre e competere ferocemente per aggiudicarsele, o di stabilirsi adiacentemente. Questo porterà inevitabilmente a controversie sulle linee di confine o diritti commerciali o accesso alle risorse; qualsiasi disputa può essere la scintilla che intensifica il conflitto latente alle schermaglie armate e alla guerra piena.

Caratteristiche speciali: Siegfried cambia spesso stile di combattimento tra spada e scudo e spada a due mani. In particolare, quando combatte i non morti, di solito entra in una frenesia di battaglia dopo il suo primo colpo, e lascia cadere il suo scudo per caricare i non morti, con la sua spada con entrambe le mani, fino a quando non saranno tutti riportati nella tomba. All'insaputa di Sigfrido, la sua resurrezione lo portò anche a dare assistenza a Zoltan nella sua ricerca.

Equipaggiamento: armatura del baluardo, spadone della "Morte della morte".

Zoltan Hytaxius

Sacerdote albino in cerca dell'Immortale Ilsundal
Chierico Neutrale del 19 ° livello di Ilsundal


Aspetto: l'aspetto di Zoltan è molto definito dal suo albinismo. La sua pelle, i capelli, e i suoi occhi sono tutti bianchi; inoltre, indossa abiti clericali bianchi. Il suo medaglione, che funge anche da simbolo sacro, ha la forma di un albero bianco i cui rami si avvolgono attorno al suo collo e contiene un'unica radice vivente che sembra galleggiare in un mare di bianco sopra l'ombelico. Zoltan è alto 1.55 m "e pesa 70 Kg; tende a viaggiare leggero, e la maggior parte del suo equipaggiamento è nascosto sotto le vesti o in tasche nascoste. Ha in realtà 32 anni, ma c'è una qualità senza età per lui, per il suo albinismo, o per le sue maniere, e forse per merito del suo protettore Immortale, che lo fa sembrare a volte giovane, vecchio o di mezza età, e più spesso di età indeterminabile, aggiungendogli un senso di eterea e saggezza mistica.

Nato in una famiglia povera della città di Thyatis, Zoltan Hytaxius è diventato il leader di una banda di adolescenti prepotenti come un modo per non essere rifiutati e indicati come un mostro per la sua mancanza di colorazione della pelle. Quando la ragazza che amava morì per overdose, si sentì

disgustato dalla cosiddetta civiltà e se ne andò all'ovest. Per evitare scontri, non ha seguito le strade, vagando senza meta attraverso campi e foreste allo stesso modo. Un giorno inciampò in un gruppo di elfi del clan Vyalia, che abitano nelle terre tra Thyatis e Karameikos. Lo trattavano con rispetto, senza prestare particolare attenzione alla sua decolorazione. Il capo locale, gli disse che il suo patrono Ilsundal aveva previsto che il suo destino sarebbe stato molto importante per gli elfi, insegnò a Zoltan la Via di Ilsundal in pochi anni - un tempo incredibilmente molto breve dal punto di vista degli elfi. Gli diede anche un medaglione con una radice che aveva tagliato dall'Albero della Vita vivente, dicendogli che avrebbe saputo cosa farsene quando sarebbe arrivato il momento. Ancora insicuro del suo percorso, ma ora un giovane chierico che aveva abbandonato il suo passato thyatiano, lasciò i Vyalia in cerca del suo destino. Negli anni seguenti, è andato all'avventura insieme a Celia, Arcadio, Siegfried Sixx e Ney (vedi le loro voci); poi, decisero di dirigersi verso il Norwold e si separarono, in modo che ognuno di loro potesse rivendicare un dominio da Ericall. Uno spiritello malizioso, Maeva ap Lywell Van Gwernach (Spiritello Neutrale di 9° livello), soprannominato "Tac" dal nome in cui scandisce le sue molte battute, accompagna Zoltan, generalmente in modo invisibile.

Personalità: Zoltan sembra generalmente freddo, distante, alieno, ma autorevole e degno di fiducia, tratti basati in gran parte sul suo aspetto favorito dagli anni. Zoltan teme che se seguirà le sue emozioni, potrebbe tornare a i suoi vecchi modi, i più dimenticati, così mantiene le sue decisioni razionali - o le razionalizza - con un approccio che giustifica la fine. Eppure nel suo intimo è pieno di umanità; sorride sempre alle battute di Tac, e nutre le attenzioni di Celia.

Obiettivi: Ilsundal prevede di restituire i clan Shiye di Norwold alla chiesa di Ilsundal. Sa che il compito sarà arduo, poiché seguono Eiryndul e hanno lasciato il Regno di Shiye-Lawr per rimanere gente libera. A tal fine ha scelto il campione più strano, uno più adatto a sfidare l'inganno degli elfi del nord. Come Ericall ha chiesto agli eroi di conquistare il dominio sulla vasta regione che afferma, che includerebbe le Case dei Boschi, ha giudicato il momento giusto per rivelare a Zoltan le visioni dei suoi piani e conoscenza della crescita di una figlia Albero della Vita. Zoltan non ha alcun interesse particolare nel



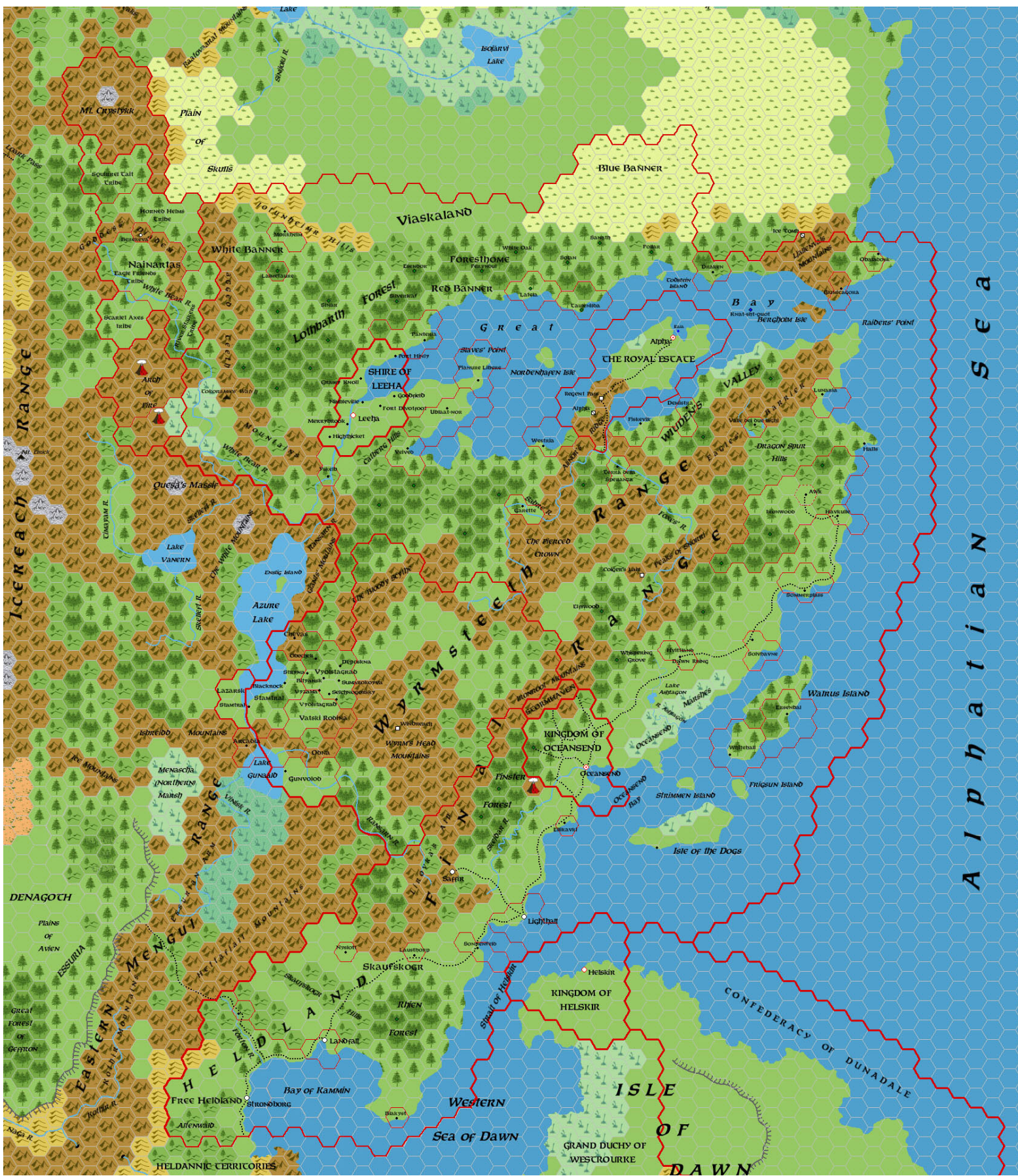
regno di Ericall o in nessuno dei signori umani, ma li userà se possono aiutare nella sua ricerca. Qualunque signore elfo o sovrano umano interessato a questioni elfiche avrà il suo particolare attenzione.

Scelta del dominio: il compito di Zoltan è quello di camminare tra gli elfi Shiye del Norwold, condividere con loro la saggezza e i doni di Ilsundal, e guidarli verso la divina guida del suo patrono Immortale. Sceglierà il clan più amichevole con i suoi insegnamenti e darà loro il dono di un Albero della Vita, quindi espanderà e coltiverà la sua influenza spirituale insieme agli alberi propagandati attraverso le Case dei Boschi. Sebbene quella di Foresthome inizialmente possa rappresentare il dominio di Zoltan dal riconoscimento di Ericall, il sacerdote non si sentirà in alcun modo vincolato da questo riconoscimento ufficiale: è solo un punto di partenza per la sua ricerca.

Caratteristiche speciali: Zoltan è il protagonista principale di un complotto iniziato da Ilsundal per aumentare la sua sfera di influenza sul Norwold. Zoltan prega il suo protettore per la sua guida e gl'incantesimi come fanno tutti i sacerdoti, ma in momenti critici può ricevere speciali consigli, direzione e complemento di incantesimi per assistere meglio nella sua ricerca. Zoltan potrebbe anche fare un incantesimo attraverso un lungo rituale più faticoso usando il suo medaglione; in tal caso, può toccare il potere persistente della radice per revocare qualsiasi incantesimo mai canalizzato attraverso un Albero della Vita di quel lignaggio. Zoltan ha anche imparato a mettere in scena il suo aspetto etereo per produrre il massimo effetto. Il bene più prezioso di Zoltan è una radice tagliata dall'albero della vita di Vyalian, parte del suo medaglione della radice vivente; Ilsundal ha recentemente accennato nei sogni che Zoltan avrebbe infuso la radice con l'essenza divina dell'Immortale, e avrebbe sviluppato un Albero della Vita per un regno elfico nel nord.

Equipaggiamento: Bracciali di armatura +2, bastone di legno duro, medaglione della radice vivente, pergamena di creazione.





ATLANTE

Norwold

Uno dei territori più affascinanti di Mystara, passato più volte sotto il controllo di Thyatis ed Alphatia, gioca un ruolo fondamentale negli equilibri politici e militari.

Terra di avventurieri in cerca di Domini e di giocatori in cerca d'avventura.

