



I Cavalieri del Norwold: Classi di Prestigio

Breve storia:

I cavalieri del Norwold nascono per volontà del re (siamo ai tempi di Ikkyu) e del loro Fondatore, il Fondatore Stryker l'Ammazzagoblin. Alcune leggende, peraltro vere, narrano proprio la nascita di questo ordine cavalleresco che per primo garantisce ancora l'ordine e la legge nel regno.

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

Portato al cospetto del capotribù Jarkeld 8°, venne a conoscenza della storia della tribù: si trattava di una particolare razza di draghi bianchi che si era allontanata dai draghi bianchi "normali" perché disgustati dalla loro malvagità, in quanto toccati dalla grazia di Odino; inoltre una profezia dei draghi stessi recitava che:

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

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

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

Negli anni successivi il Cavalierato si è espanso raggiungendo l'apice poco prima della seconda guerra dei due Imperi, nel momento in cui Rutennian Malphis, secondo del Duca, tradim Cavalieri e regno, offeso e disgustato dalla scarsa ambizione di potere di Stryker che, essendo stato per un certo periodo il Reggente, aveva di fatto nelle mani il regno e non ne ha approfittato. Significative sono state le sue origini Alphantiane ad avergli lasciato un po' di amaro in bocca, accresciuto dalla stima del Duca che lo ha sempre ritenuto un elemento dei migliori (scambiando la stima come pietà). La battaglia ha diminuito le truppe dei Cavalieri, i quali sono attualmente alla ricerca di altri elementi validi. Negli ultimi tempi, in seguito alla misteriosa mancanza del Principe Ericall dall'annuale apertura dell'anno accademico a Traladara, sembrerebbe che un Cavaliere del Sole sia stato espulso dal Cavalierato.

Attualmente la consistenza numerica (in espansione) dei Cavalieri è la seguente:

Cavalieri della Fiamma: 22, agli ordini di Jock l'Ammazzagoblin (figlio del Duca)

Cavalieri del Sole: 9, agli ordini di Hoelyle Gwaynn

Cavalieri del Drago: 6, agli ordini di Annika Shelter

Cavalieri della Fiamma

I Cavalieri della Fiamma sono l'ordine gerarchico più basso del Cavalierato; si portano come i difensori dei deboli e i cancellatori delle ingiustizie, fedeli alla Corona ed al Cavalierato. Dopo una Missione Speciale (vedi sotto) possono aspirare alla promozione a Cavalieri del Sole.

Dado Vita: d10

Livello	Attacco base	Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale
1	+1	+2	0	0	Scudo contro scudo, individuazione del male
2	+2	+3	+1	+1	Finta
3	+3	+3	+1	+1	Colpo Stordente, Favore di Odino
4	+4	+4	+2	+2	Schianto
5	+5	+4	+2	+2	Colpo chirurgico
6	+6/+1	+5	+3	+3	Attacco multiplo +1, 2° colpo stordente
7	+7/+2	+5	+3	+3	Attacco multiplo +2, Missione Speciale

Requisiti

Allineamento: Legale Buono

Bonus Attacco Base: +3

Abilità: Cavalcare 2 gradi, Conoscenza Nobiltà 2 gradi, Percepire intenzioni 2 gradi

Talenti: Competenza armature pesanti, Competenza armi da guerra, competenza scudi

Speciale: Il potenziale cavaliere della Fiamma dev'essere accettato dal Consiglio dei Cavalieri, che valuteranno l'aspirante in base ad un colloquio e ad alcune prove sul suo addestramento militare. L'aspirante deve inoltre studiare, prima di accedere al Cavalierato, per un mese al monastero di Iga. Le spese sono a carico dell'aspirante.

Caratteristiche minime: Sag 10, For 14, Car 10

Abilità di Classe

Artigianato, Cavalcare, Conoscenza Nobiltà, Conoscenza Religioni, Diplomazia, Guarire, Percepire Intenzioni, Sopravvivenza

Punti abilità ad ogni livello 3 + modif. Int.

Privilegi di Classe

Competenza Armi & Armature:

I Cavalieri della Fiamma sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra. Non ottengono competenze per l'armatura.

Scudo contro scudo(Str):

Il Cavaliere della Fiamma può spingere una creatura di al massimo una taglia maggiore con lo scudo come azione di attacco normale; se il colpo va a segno (attacco di contatto), si fa una prova contrapposta di Forza, alla quale il cavaliere aggiunge il suo bonus di Saggezza; se riesce, la vittima perde l'iniziativa nel round seguente.

Individuazione del Male (Sop):

A volonta, come per l'incantesimo omonimo.

Finta (Str):

Il Cavaliere della Fiamma effettua come azione di movimento una finta; l'avversario deve riuscire in una prova di Percepire intenzioni (CD pari a 12 + il livello da Cavaliere della Fiamma) per non subire una penalita sulla Classe Armatura pari al bonus di Saggezza del Cavaliere stesso.

Colpo Stordente (Str) :

Va dichiarato prima dell'attacco e solo una volta al giorno; se il colpo va a segno, oltre ai danni la creatura colpita deve fare un TS su Tempra (CD 10 + livello da cavaliere della Fiamma) per non cadere stordita per 1d4 round. Utilizzare questo privilegio comporta un attacco di round completo ed attacchi di opportunita. Al 6° livello il Cavaliere può utilizzare questo attacco 2 volte al giorno.

Favore di Odino (Sop):

Il Cavaliere della Fiamma applica il suo bonus di Carisma a tutti i Tiri Salvezza.

Schianto (Str):

Si tratta di un attacco in carica (round completo); va dichiarato ed il Cavaliere perde automaticamente l'iniziativa ed eventuali altri attacchi aggiuntivi; se il colpo va a segno, infligge ulteriori danni, pari 2 volte il bonus di Forza + il livello da cavaliere della Fiamma. Un fallimento critico sbilancia sempre il cavaliere (oltre ad altri eventuali effetti deleteri, a discrezione del Master)

Colpo chirurgico (Str):

A dichiarazione e solo 2 volte al giorno, attacco di round completo, sviluppa attacchi di opportunita: la creatura colpita subisce danno doppio. Non funziona sulle creature immuni ai colpi critici e furtivi; inoltre non funziona su costrutti, esterni, non morti, melme, vegetali, parassiti e bestie magiche.

Attacco multiplo (Str):

Il cavaliere della Fiamma può effettuare un secondo attacco (+1 al 6°, + 2 al 7° livello); se ha già attacchi multipli, questo bonus si somma all'attacco di bonus minore, indipendentemente dal risultato finale.

Missione Speciale :

Giunto a questo livello il Cavaliere della Fiamma dovrà portare a termine una Missione estremamente pericolosa che metta alla prova le capacita militari, di giudizio e di lealta del Cavaliere stesso. La missione è a Discrezione del Master. Una volta superata con successo totale (in questo caso un successo parziale equivale ad un fallimento) il Cavaliere potrà fregiarsi della Missione Riuscita, requisito fondamentale per passare al successivo gradino del Cavalierato; nel caso di un fallimento non eccessivo, il Cavaliere dovrà Espiare (vedi l'incantesimo), ma non perdera nessuna abilita o privilegio; potrà ritentare una Missione Speciale dopo un periodo di tempo tra 6 mesi e 2 anni (a discrezione del Master). Dopo il Tradimento di Rutennian, chi fallisce la prova di lealta viene espulso (vedi Ex- Cavalieri).

Cavalieri del Sole

I Cavalieri del sole sono l'ordine gerarchico medio del Cavalierato; oltre a dover mantenere gli obblighi precedentemente presi da Cavalieri della Fiamma, si occupano anche della salute e dell'equilibrio fisico-clinico delle genti, diventando di fatto i guaritori del Cavalierato. Dopo una Missione Del Concilio (vedi sotto) possono aspirare alla promozione a Cavalieri del Drago.

Dado Vita: d10

Livello	Attacco base	Tempra	Riflessi	Volonta	Speciale
1	+1/+1	+2	0	+1	Att. multiplo speciale, Incantesimi,

					Scacciare
2	+2/+2	+3	+1	+1	Accecare, Imporre le mani
3	+3/+3	+3	+1	+2	Inattivare Armamento
4	+4/+4/+1	+4	+2	+2	Coraggio di Odino
5	+5/+5/+2	+4	+2	+3	Colpo Stordente Avanzato
6	+6/+6/+3	+5	+3	+3	Colpo Anatomico, Missione del Concilio

Requisiti

Allineamento: Legale Buono

Bonus Attacco Base: +10

Abilita: Cavalcare 6 gradi, Conoscenza Nobilta 6 gradi, Conoscenza Religioni 4 gradi, Conoscenza Storia 3 gradi Guarire 9 gradi, Percepire intenzioni 6 gradi

Talenti: Competenza armature pesanti, Competenza armi da guerra, competenza scudi, Arma Focalizzata (qualsiasi) Arma Specializzata (qualsiasi)

Speciale: Il Cavaliere del Sole deve potersi fregiare di una Missione Speciale Riuscita (vedi Cavalieri della Fiamma)

Caratteristiche minime: Sag 15, For 15, Car 12

Abilita di Classe

Artigianato, Cavalcare, Conoscenza Nobilta, Conoscenza Religioni, Conoscenza Storia, Diplomazia, Guarire, Percepire Intenzioni, Sopravvivenza

Punti abilita ad ogni livello 4 + modif. Int.

Privilegi di Classe

Competenza Armi & Armature:

I Cavalieri del Sole non ottengono competenze aggiuntive

Attacco multiplo speciale (Str):

Il cavaliere del Sole pur effettuare un secondo attacco con gli stessi requisiti e le stesse modalita del Cavaliere della Fiamma (a bonus di attacco base maggiore); al 4° livello accede ad un terzo attacco multiplo, in questo caso l'attacco è indipendente dagli altri attacchi multipli eventualmente in possesso del Cavaliere.

Scacciare : (Sop)

A partire dal 1° livello i cavalieri del Sole possono scacciare non morti come abilita soprannaturale, per un numero di volte pari a 3 più il bonus di Carisma; i cavalieri del Sole scacciano come un chierico di livello pari al loro livello di Cavaliere del Sole; non si accumula con altre eventuali abilita.

Incantesimi (Sop):

A partire dal 1° livello un Cavaliere del Sole pur lanciare incantesimi divini esattamente come un chierico; non convertono gli incantesimi di guarigione (anche perché possono lanciare solo questi), ma possono lanciare incantesimi bonus a seconda della Saggezza (Caratteristica base). Per preparare e/o lanciare un incantesimo il Cavaliere del sole deve avere Saggezza pari a 10 + il livello dell'incantesimo e la CD è pari a 10 più il bonus di Saggezza:

Livello Cavaliere	Livello incantesimo				
	1	2	3	4	5
1°	1	-	-	-	-
2°	2	-	-	-	-
3°	2	1	-	-	-
4°	2	2	-	-	-
5°	3	2	-	-	-
6°	3	3	2	1	-

Lista degli incantesimi del Cavaliere del Sole:

1. - *Creare Acqua, Cura Ferite Leggere, Individuazione del veleno, Ristorare inferiore, Virtù*
2. - *Aiuto, Calmare emozioni, Rimuovi Paralisi, Ritarda veleno, Resistere all'energia, Scudo su altri.*

3. - Creare cibo ed acqua, Cura ferite moderate, Rimuovi cecità/sordità, Rimuovi malattie

4. Cura Ferite Gravi, Interdizione alla morte, Ristorare.

Accecare (Str):

Si tratta di un attacco mirato ad un occhio (o altro organo visivo) di una creatura; va dichiarato prima dell'attacco e si può usare solo una volta per round; l'attacco si fa con una penalità di -4 sul tiro per colpire; se il colpo va a segno la vittima deve fare un TS su Riflessi con CD pari al danno inflitto; se fallisce e da considerarsi accecata. Un Cavaliere del Sole non utilizzerà mai questa tecnica in un combattimento non letale; nel caso di un colpo critico, l'occhio colpito è definitivamente perso; un fallimento critico, oltre ai soliti effetti, sbilancia il Cavaliere; non funziona su creature prive di occhi, sui costrutti e sui non morti.

Imporre le mani (Sop):

Il Cavaliere del Sole guadagna l'abilità di curare con l'imposizione delle mani (tocco), per un totale di punti al giorno pari al livello da Cavaliere del Norwold moltiplicato il bonus di Saggezza; non si tratta di canalizzazione di energia positiva, ma di un'accelerazione soprannaturale della guarigione naturale (quindi, quando questa non funziona, non ha effetto l'imposizione delle mani). Con un ulteriore tiro di Guarire riuscito (CD a discrezione del master a seconda dell'evento) il Cavaliere può raddoppiare l'ulteriore guarigione della creatura toccata, per la durata di 6 ore.

Inattivare armamento (Str):

Il Cavaliere del Sole guadagna il talento Disarmare Migliorato, anche senza rispettare i requisiti; può utilizzare questo attacco anche su armi naturali, in tal caso la creatura non potrà utilizzare per un round l'arma naturale in questione. Il Cavaliere del Sole non può essere a sua volta Disarmato se fallisce il tentativo; questo attacco non funziona sulle melme.

Coraggio di Odino:

Il Cavaliere del Sole ottiene un bonus pari al suo modificatore di Saggezza su tutti i TS contro effetti di paura (cumulativo con altri bonus sempre derivati dalla Saggezza)

Colpo Stordente Avanzato (Str):

Va dichiarato prima dell'attacco, fino a tre volte al giorno e sostituisce il colpo stordente; se il colpo va a segno, oltre ai danni la creatura colpita deve fare un TS su Tempra (CD 10 + livello da cavaliere del Norwold) per non cadere stordita per 1d6 round. Utilizzare questo privilegio comporta un attacco di round completo ma non sviluppa attacchi di opportunità.

Colpo anatomico (Str):

A dichiarazione e solo 2 volte al giorno, attacco di round completo, sviluppa attacchi di opportunità: la creatura colpita subisce danno triplo. Non funziona sulle creature immuni ai colpi critici e furtivi; inoltre non funziona su costrutti, esterni, non morti, melme. In questo caso vegetali, parassiti e bestie magiche sono colpite.

Missione Del Concilio:

Giunto a questo livello il Cavaliere del Sole dovrà portare a termine una Missione assegnatagli direttamente dal Concilio, che metta alla prova il Cavaliere stesso. La missione si compie in diversi passi:

- Una ricerca atta ad eliminare una grossa fonte di male, assegnata direttamente dal Gran Maestro.
- Una ricerca volta a riportare legge ed ordine in una determinata zona, assegnata direttamente dal Re, dal Principe, dai Granduchi o dai Duchi del Regno stesso.
- Una dimostrazione di essere capace a sopravvivere in un ambiente estremamente ostile, assegnata dal Capotribù dei Draghi di Jarkeld

Terminati questi tre passaggi, il Cavaliere dovrà ulteriormente meditare da solo per un giorno al monastero di Iga, senza interruzione; se dovesse fallire la meditazione, potrà riprenderla il giorno seguente, ma con maggiori difficoltà (a discrezione del Master). Il Cavaliere può anche riprendere a meditare dopo un'interruzione di più giorni, ma in questo caso la prova di meditazione deve durare 2 giorni.

Una volta superata con successo totale (in questo caso un successo parziale equivale ad un fallimento) il Cavaliere potrà fregiarsi della Missione Compita, requisito fondamentale

per passare al successivo gradino del Cavalierato; nel caso di un fallimento non eccessivo, il Cavaliere dovrà Espiare (vedi l'incantesimo), ma non perderà nessuna abilità o privilegio; potrà ritentare una Missione del concilio dopo un periodo di tempo tra 1 anno e 4 anni (a discrezione del Master).

Dopo il Tradimento di Rutennian, chi fallisce uno dei tre passaggi dovrà rifare anche la prova di lealtà (come i Cavalieri della Fiamma).

Cavalieri del Drago

I Cavalieri del Drago sono l'ultimo ordine gerarchico del Cavalierato; oltre a dover mantenere gli obblighi precedentemente presi da Cavalieri della Fiamma e del Sole, si occupano ulteriormente del benessere spirituale del singolo e dell'applicazione della moralità, dell'ordine e del bene a livello sociale. I Cavalieri del Drago sono di fatto i comandanti del Cavalierato; agli ultimi livelli sono presenti 2 cariche particolari, livelli ai quali si può avere accesso parziale (vedi sotto). Il Reggente è unico e la sua carica è di nomina esclusiva del Gran Maestro (o elezione se il posto di quest'ultimo è vacante); il livello di Gran Maestro è unico ed è ad elezione diretta tra tutti i Cavalieri del Norwold. Attualmente il Gran Maestro è anche il Fondatore (Duca Stryker), mentre la carica di Reggente è di Annika Shelter. Dopo il Tradimento di Rutennian, i restanti Cavalieri del Drago hanno fatto un ulteriore giuramento sul proprio onore e sulla propria famiglia, ma tale giuramento attualmente non è richiesto a nessuno; nel caso che il giuramento diventasse una regola, verrebbe esteso anche alle gerarchie inferiori. La gerarchia dei Cavalieri del Drago non influenza in nessun modo la gerarchia dei draghi di Jarkeld, come descritto in seguito: attualmente, infatti, il drago del Gran Maestro (Lethys) è più giovane (1 categoria d'età) del drago di Lemmy Ywubaas, che è un Cavaliere del Drago ma senza cariche aggiuntive.

Dado Vita: d10

Livello	Attacco base	Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale
1	+7/+7/+4	+3	+1	+1	Incantesimi, Scacciare, Drago di Jarkeld,
2	+8/+8/+5	+4	+1	+2	Doni dei Draghi, Conoscenza di Odino
3	+9/+9/+6/+1	+4	+2	+2	Attacco Multiplo Evoluto, Espressione Fisica
4	+10/+10/+7/+2	+5	+2	+3	Espressione Mentale
5	+11/+11/+8/+3	+5	+3	+3	Colpo Mistico

Requisiti

Allineamento: Legale Buono

Bonus Attacco Base: +17

Abilità: Cavalcare 8 gradi, Conoscenza Nobiltà 8 gradi, Conoscenza Religioni 8 gradi, Conoscenza Storia 6 gradi, Guarire 10 gradi, Percepire intenzioni 10 gradi, Sopravvivenza 6 gradi

Talenti: Competenza armature pesanti, Competenza armi da guerra, competenza scudi, Arma Focalizzata (qualsiasi) Arma Specializzata (qualsiasi), Autorità

Speciale: Il Cavaliere del Drago deve potersi fregiare di una Missione Del Concilio Riuscita (vedi Cavalieri del Sole)

Caratteristiche minime: Sag 17, For 17, Car 15, Cos 9

Abilità di Classe

Artigianato, Cavalcare, Conoscenza Nobiltà, Conoscenza Religioni, Conoscenza Storia, Diplomazia, Guarire, Percepire Intenzioni, Sopravvivenza

Punti abilità ad ogni livello 4 + modif. Int.

Privilegi di Classe

Competenza Armi & Armature:

I Cavalieri del Sole non ottengono competenze aggiuntive

Scacciare (Sop):

A partire dal 1° livello i cavalieri del Drago possono scacciare non morti come abilità soprannaturale, per un numero di volte pari a 3 più il bonus di Carisma; i cavalieri del Drago scacciano come un chierico di livello pari alla somma dei livelli come Cavaliere del Sole e Cavaliere del Drago (di fatto proseguendo il precedente privilegio di classe).

Incantesimi (Mag):

A partire dal 1° livello un Cavaliere del Drago può lanciare incantesimi divini esattamente come un chierico; non convertono gli incantesimi di guarigione ma possono lanciare incantesimi bonus a seconda della Saggezza (Caratteristica base). Per preparare e/o lanciare un incantesimo il Cavaliere del sole deve avere Saggezza pari a 10 + il livello dell'incantesimo e la CD π pari a 10 più il bonus di Saggezza; questi incantesimi si sostituiscono a quelli lanciabili come Cavaliere del Sole :

Livello Cavaliere	Livello incantesimo					
	1	2	3	4	5	6
1°	4	4	3	2	-	-
2°	5	4	3	2	1	-
3°	5	5	4	3	2	-
4°	6	5	4	3	2	1
5°	6	6	5	4	3	2

Lista degli incantesimi del Cavaliere del Sole:

1. - *Arma magica, Benedire arma, Benedizione, Favore divino, Creare Acqua, Cura Ferite Leggere, Individuazione del veleno, Lettura del Magico, Protezione dal Male, Ristorare inferiore, Virtù*
2. - *Aiuto, Calmare emozioni, Forza del toro, Rimuovi Paralisi, Ritarda veleno, Resistere all'energia, Saggezza del Gufo, Scudo su altri, Splendore dell'Aquila, Zona di verità.*
3. - *Cerchio magico contro il Male, Creare cibo ed acqua, Cura ferite moderate, Dissolvi Magie, Luce Diurna, Preghiera, Rimuovi cecità/sordità, Rimuovi malattie*
4. - *Cura ferite gravi, Dissolvi il Male, Interdizione alla morte, Neutralizza veleno, Ristorare, Rimuovi maledizione, Spada Sacra*
5. - *Camminare nell'aria, Colpo Infuocato, Cura ferite leggere di massa, Cura ferite critiche, Spezzare incantamento, Visione del Vero.*
6. *Banchetto degli eroi, Barriera di lame, Guarigione, Proibizione*

Drago di Jarkeld:

A questo livello il Cavaliere del Drago viene invitato ad ascoltare il Canto del Bajol e gli verrà assegnata come cavalcatura speciale un Drago di Jarkeld (vedi "Drago di Jarkeld"); il Cavaliere diventerà automaticamente immune alla paura dei Draghi di Jarkeld. Il drago che seguirà il Cavaliere si porterà come amico, confidente ed aiutante, ma si rifiuterà sempre di eseguire compiti disonorevoli, poco dignitosi o quant'altro (La decisione spetta al Master che valuterà caso per caso); Il drago viene assegnato dal Master, in un range di età compreso tra Adolescente ed Adulto maturo; il drago NON π considerato cavalcatura speciale (come i Paladini), ma π un vero e proprio PNG dato in "gestione comune" tra il Master ed il PG; mancare di rispetto al proprio drago π una colpa (più o meno grave); in casi estremamente gravi può succedere che il drago abbandoni definitivamente il Cavaliere, addirittura diventandone il nemico (emblematico il caso di Hendark, l'ex drago di Rutennian, che dopo il tradimento si π ritirato sui monti del drago in meditazione e rimpianto, pronto comunque a dare la caccia al suo ex Cavaliere); la gerarchia dei draghi non aderisce a quella dei Cavalieri del Norwold, in quanto π il drago che sceglie il cavaliere e non viceversa;

Dono dei draghi:

Il Cavaliere del Drago, una volta raggiunto il 2° livello, riceve in dono dai draghi di Jarkeld alcuni oggetti ben precisi, simbolo dei cavalieri:

- **Corazza dei Draghi:** un'armatura pesante (di solito il tipo maggiormente usato dal Cavaliere del Norwold) +3 con Resistenza al freddo (Assorbe 10 danni da freddo per attacco).
- **Snowlance:** E' una lancia da cavaliere in mithril che impugnata da un Cavaliere del Norwold (e solo per i Cavalieri) si comporta esattamente come un'arma del Sacro vendicatore: *Lancia da cavaliere sacra +5*, una volta per round *Dissolvi il*

male superiore , al livello del Cavaliere del Norwold; in mano a creature buone si comporta come una Lancia da cavaliere +2.

Conoscenza di Odino (Str):

Il Cavaliere del Drago ottiene un bonus pari al suo modificatore di Saggezza su tutte le prove di Conoscenze, su Percepire Intenzioni e Diplomazia.

Attacco multiplo evoluto (Str):

Il Cavaliere del Drago può effettuare un quarto attacco con gli stessi requisiti e le stesse modalità del Cavaliere del Sole (a bonus di attacco base maggiore); come al solito, il secondo attacco funziona come quello descritto nel Cavaliere della Fiamma.

Espressione Fisica (Sop):

Il Cavaliere del Drago aggiunge il suo bonus di Forza come bonus sulla Tempra

Espressione Mentale (Sop):

Il Cavaliere del Drago aggiunge il suo bonus di Intelligenza come bonus sulla Volontà

Colpo Mistico (Sop):

A dichiarazione e solo 2 volte al giorno, attacco di round completo, non sviluppa attacchi di opportunità: la creatura colpita subisce danno triplo. Questo particolare attacco funziona con tutte le creature.

Ulteriori considerazioni:

I Cavalieri del Norwold sono da considerarsi come paladini per tutti quegli effetti sfavorevoli che avrebbero effetto sui paladini; per gli effetti eventualmente positivi, la parola spetta al Master; come i Paladini, i Cavalieri del Norwold possiedono una forte aura buona.

Poichè le tre tipologie diverse sono l'una l'evoluzione dell'altra, quando nel testo si fa riferimento ai livelli da Cavaliere del Norwold, si da considerarsi come la somma dei livelli da Cavaliere della Fiamma più gli eventuali livelli da Cavaliere del Sole e del Drago.

©2008 KOFN- Duca Stryker