

DEMOGRAFIA MYSTARANA

VOLUME 2:

Compendio storico sociale del

NORWOLD

di Simone Neri

v. 1.0
22 giugno 2009

INDICE:

Norwold	2
DENAGOTH	5
Leeha	18
NORWOLD (REGNO DEL)	21
OCEANSEND	39
CRONOLOGIA DEL NORWOLD	45
Popolazioni autoctone del Norwold	56
I Viaskoda	56
I Norseni	60
I Vatski	64

NORWOLD

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 al 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 tenuemente 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 financo i primi regni, 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 dal resto del Brun dalla colossale Catena di Ghiaccio, che separa le foreste del Norwold dalle steppe del Brun centrale, 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 separato dal Mondo Conosciuto dalla verde cresta dell'Altenwald e dall'intersezione dei due rami dei monti Mengul, mentre a nord la distesa della sua tundra viene arrestata dal gelido mare chiamato Norzee. A questa regione appartengono anche le grandi e piccole isole che emergono dalle acque ghiacciate del settentrione (come l'isola del Rifugio Gelido) ed un gruppo di isole antistante la costa orientale del Norwold (comprendente le isole dei Cani e dei Trichechi). Il vasto e travagliato Altopiano di Denagoth appartiene anch'esso a questa regione.

Superficie: 4.875.514 kmq (quasi come l'Europa odierna).

Popolazione: 2.241.780 ab. (67,3% umani, 6,6% orchi, 4,4% goblin, 3,1% halfling, 2,9% bugbear, 2,5% elfi, 1,8% gnoll, 1,6% lupin, 1,4% mezzorchi, 1,3% troll, 1,2% giganti, 1% rakasta, 4,9% altri).

Densità: 0,5 ab./kmq.

Cenni storici

[da completare]

Distribuzione della popolazione

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 Denagoth; a loro vengono solitamente associati nell'immaginario comune gli ibridi mezzorchi e mezzogre (1,5%), che tuttavia spesso sono riusciti a ricavarci 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, uomini-albero, 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 (1.507.500 ab.). 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 sviluppatesi nel Norwold ha qualche legame con l'antica civiltà antaliana, tanto che la maggior parte delle popolazioni stanziata in questa regione può dirsi in qualche misura avere sangue antaliano nelle vene (77,5% della popolazione umana).

Numericamente sono gli **Heldannesi** a primeggiare (37,8%). 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** (15,7%), 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.

Gli **Essuriani** (12,5%), discendenti delle unioni fra tribù neathar e antaliane avvenute migliaia di anni fa, vivono soprattutto nell'Altopiano di Denagoth e nelle zone limitrofe, lungo la catena dei Mengul Orientali. Il loro Regno di Essuria frammentatosi oltre un secolo fa, essi sono suddivisi in una miriade di piccoli potentati, principati e piccoli regni, fra i quali spicca il Regno di Ghyr.

Pressoché eguali di numero sono i **Vatski** (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 Vatski 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.

Di ceppo e cultura diversa sono invece i **Denagothiani** (8%), che discendono dalle antichissime unioni fra i Neathar dell'Altopiano di Denagoth con gli ibridi Dena dal sangue umanoide nelle vene; i loro nemici sostengono che nel corpo di questi Denagothiani scorra ancora il sangue degli antichi Uomini Bestia. La maggior parte di questi Denagothiani è sedentaria ed abita i resti degli antichi regni di Denagoth ed Essuria (63,4%), mentre il resto sono semi-nomadi che errano per le aride terre a nord dell'altopiano (36,6%).

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 semi-nomade in una data regione (le tribù della Bandiera Azzurra nel Viaskaland, quelle della Bandiera Bianca nelle valli orientali della Catena di Ghiaccio, quelle della Bandiera Rossa sulle boschive 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 Biaziani (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.

[le parti seguenti sono da completare]

- **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:** (56.700 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.)

DENAGOTH

Superficie: 489.298 kmq (come la somma delle odierne Austria, Germania e Svizzera); da questa cifra è esclusa la parte dell'altopiano che appartiene al regno di Ghyr (vedi Appendice).

Popolazione: 454.510 ab. (45,2% umani, 16,9% orchi, 12,2% goblin, 6,6% elfi, 6,5% gnoll, 4,6% Dena, 4% bugbear, 2,3% hobgoblin, 1,7% altri); il dato non include la popolazione del Ghyr.

Densità: 0,9 ab./kmq; il dato non tiene conto della popolazione del Ghyr.

Cenni storici

Agli albori della storia:

Nessuna creatura vivente avrebbe conosciuto l'esistenza di questa inospitale regione settentrionale se non fosse avvenuta la Grande Pioggia di Fuoco a sconvolgere il pianeta quattromila anni fa. Al tempo dell'ascesa di Blackmoor, il Denagoth si trovava infatti vicino al Polo Nord, ben coperto dai ghiacci artici. Il grande cataclisma dei tempi antichi causò lo spostamento di questa regione nella fascia subartica, ed il suo graduale scongelamento.

I primi a contemplare questa terra coi loro occhi furono i membri di una razza di ibridi - incroci fra Uomini Bestia e umani - che chiamavano se stessi Dena ("Figli di Den"). Questo popolo era nato in cattività dall'antica unione fra schiavi umani di stirpe neathar ed i loro padroni Uomini Bestia; disprezzati da questi ultimi e temuti dagli umani, essi condussero un'esistenza grama finché, durante le crociate di Blackmoor contro gli Uomini Bestia, il capo guerriero Den non li guidò verso la libertà. Si stabilirono allora nella glaciale Catena di Ghiaccio, lontana a quei tempi come oggi dalle brame degli imperi umani; qui sopravvissero per secoli, ma lo spostamento dell'asse planetario li portò a contatto con le tribù di rakasta che abitavano il Norwold. Dopo secoli di feroce competizione per contendersi le già scarse risorse, i Dena, inferiori di numero, furono costretti ad emigrare sotto la guida della guerriera Jotakk, e giunsero attorno al 2700 PI nell'altopiano che battezzarono Denagoth ("Terra dei Dena"). Le loro tribù costituirono una cultura semi-nomade di cacciatori e raccoglitori, i cui cicli di vita erano scanditi dai movimenti delle mandrie nelle vaste pianure e dalla caccia nei boschi dell'altopiano. Avendo tanto spazio in cui errare, le tribù dena evitarono le fitte foreste dell'altopiano occidentale e meridionale.

Per un millennio i Dena prosperarono, ma le grandi migrazioni degli umanoidi partite da Urzud sconvolsero indirettamente anche la loro regione. La prima grande ondata umanoide nota come la Grande Orda, guidata dallo spietato Re Loark, attraversò la Borea ed invase le terre del Norwold; le tribù umane di stirpe neathar che abitavano la Borea fuggirono verso sud di fronte al pericolo, trovando scampo nell'altopiano dei Dena (1725 PI). Sebbene questi ultimi riuscissero a bloccare gran parte degli invasori nelle inospitali terre aride dell'altopiano settentrionale, non poterono impedire che alcune tribù neathar si facessero strada verso le zone centrali dell'altopiano, dove si stabilirono e resistettero ai tentativi dei Dena di scacciarli.

Non era finita. Altre tribù umane, questa volta di origine antaliana, attraversarono molto numerosi i valichi orientali dei monti Mengul in fuga dalla distruzione della loro civiltà nel Norwold operata dalla Grande Orda (1722 PI). Questi nuovi venuti erano membri di una bellicosa cultura dell'età del bronzo, e furono degni avversari dei Neathar e dei Dena; perlopiù essi si stanziarono nelle zone orientali dell'altopiano, combattendo strenuamente i Dena e sottomettendo o integrandosi coi Neathar. Dopo decenni di scontri per il dominio delle risorse e dei pascoli dell'altopiano, molte tribù antaliane migrarono verso ovest, in cerca di nuove terre in cui stabilirsi. Altrettante restarono, alleandosi, conquistandosi e mescolandosi a vicenda coi Neathar mentre si scontravano coi feroci Dena, che riuscirono a resistere grazie alla loro migliore conoscenza del territorio ed all'uso del bronzo strappato ai loro avversari. Nelle aride Desolazioni Denagothiane del nord, altre barbare tribù neathar combattevano invece i Dena dal nord, contribuendo ad aumentare il caos nella regione.

Alcuni frammenti delle grandi orde di Re Loark ed Akkila Khan si stanziarono anch'essi nel corso del XVII sec. PI nelle lunghe ed impervie catene orientale ed occidentale dei monti Mengul, che circondavano l'altopiano. Le orde di Loark, soprattutto orchi comuni, troll e bugbear, popolarono il versante sud-orientale, mentre goblin, hobgoblin e orchi gialli separatisi dall'orda di Akkila si stanziarono in quello occidentale. A queste orde si aggiunsero verso il 1000 PI frotte di gnoll fuggiti dall'Impero Nithiano, e riversatisi oltre le Terre del Nord nel Nordurland; da qui, spinte dai Norduresi, molte tribù si stanziarono nei Mengul meridionali ed orientali, combattendo con le altre tribù umanoidi ed effettuando saltuarie scorrerie sull'altopiano.

Le cose andarono avanti in questo modo per molti secoli. Tutti i popoli continuarono ad evitare le fitte foreste del sud e dell'ovest, che si dicevano popolate di spiriti malevoli - ed in effetti erano abitate da creature dei boschi e fate. Attorno al 990 PI, due clan di elfi alti emigrarono dalla valle del Genalleth (posta a sud-ovest dell'altopiano, ed in quel momento in preda alle Guerre dei Clan) e, attraversando gli

impervi valichi dei Mengul, giunsero sull'altopiano per stanziarsi nelle foreste di cui parlavano le loro leggende. Indisturbati dalla guerra tribale che imperversava sull'altopiano, pur restando alleati, uno dei clan si stabilì nella vasta foresta meridionale, l'altro in quella più piccola che si trovava presso i limiti occidentali dell'altopiano. Qui costruirono comunità silvestri e respinsero le invasioni delle tribù dell'altopiano nei decenni seguenti. Nel 950 PI, per sopravvivere meglio, decisero di unificarsi in una sola entità politica: Gethenar, principe del clan Lothenar (stanziate nella foresta occidentale), sposò Geffron, signora e fondatrice del clan meridionale, dando vita al Regno di Geffronell ("Grembo dei Nostri Figli"); fu in questo periodo che la piccola foresta occidentale prese a chiamarsi Foresta di Lothenar e quella meridionale Grande Foresta di Geffron. Questi clan si isolarono inizialmente nelle loro foreste, riuscendo a resistere facilmente agli attacchi delle tribù umane dell'altopiano o umanoidi dei Mengul grazie alla loro superiore conoscenza della guerra e della magia. Altri reami non furono così fortunati; il Nimbeth, ad esempio, situato nel sud-ovest, oltre i Mengul, dovette affrontare una dura guerra contro i barbari neathar dei Mengul occidentali (947-40 PI). Comunque, gli elfi del Geffronell si resero presto conto della necessità di un più stretto contatto fra la Foresta di Lothenar e la Grande Foresta di Geffron, e cominciarono sempre più a rivendicare e pattugliare la zona pianeggiante sud-occidentale dell'altopiano, dove col passare dei secoli vennero fondati anche alcuni insediamenti; questa zona dalla quale essi tenevano lontani gli umani non fece che acuire i contrasti fra le tribù dell'altopiano ed il Geffronell.

Le imprese di Enoreth e l'ascesa del culto di Idris:

Secoli dopo, la situazione nel Genalleth era a tal punto peggiorata da degenerare in una vera e propria guerra civile fra i reami elfici; da questa situazione trassero presto vantaggio le tribù umanoidi stanziate nei monti Mengul, che dal 350 PI in poi cominciarono ad effettuare regolarmente scorrerie nel Genalleth e nel Kevareth, aggiungendo ulteriori disgrazie alla già prostrata situazione degli elfi. Fu in questo periodo che Enoreth, figlio degli sposi sovrani di Geffronell, ascoltando le invocazioni sempre più insistenti degli Araldi dei Korrigan che auspicavano il ritrovamento della perduta [i]Stella Elfica[/i], partì per alla ricerca del magico artefatto nel Selvaggio Nord.

Dopo cinquant'anni, Enoreth fece ritorno in Genalleth portando con sé la [i]Stella Elfica[/i] (300 PI): con l'ancestrale artefatto, il saggio elfo pose fine alle guerre che imperversavano in Genalleth e debellò il male che si annidava in quelle contrade. Dopo che i clan elfici rivali del Genalleth si furono sottomessi a lui, riconoscendo in Enoreth il prescelto dai Korrigan per ricondurre pace e serenità in questa regione, Enoreth venne finalmente incoronato monarca dei Regni Uniti del Genalleth e del Geffronell. Il nuovo sovrano diede inizio ad una nuova era di concordia per le genti elfiche della regione, e stabilì la propria residenza nella Grande Foresta di Geffron, la sede dei suoi antenati; egli nominò plenipotenziari per governare il Genalleth, collegato al reame elfico dell'altopiano solo dal valico attualmente noto come il Passo di Geron, ed in generale ristabilì l'amicizia fra le genti elfiche e rinvigorì la fede nei Korrigan. Questi due grandi reami elfici del nord entrarono così in una vera e propria età dell'oro che doveva durare fino alla morte del buon sovrano (300 DI); Enoreth venne infine sepolto in un luogo nascosto nelle profondità della Grande Foresta di Geffron e protetto magicamente, noto come il Santuario di Enoreth. Quando il regno passò al suo successore, Denolas (300 DI), questi trasferì la corte del Geffronell nella più lontana Foresta di Lothenar, dove si ergeva il suo personale palazzo.

Quest'epoca è anche nota per l'inizio dell'influsso che la malvagia Immortale Idris cominciò ad esercitare sugli abitanti dell'altopiano. Dopo il fallimento dei suoi piani in Genalleth, a partire dal 100 PI Idris si cominciò a manifestare presso le tribù umane dell'altopiano - sia di stirpe dena che di stirpe neathar o antaliana - convincendole che tutto il male che essi avevano subito nei passati secoli era stato causato direttamente o indirettamente dagli elfi, i quali (in specie quelli del Geffronell) divennero presto il capro espiatorio di qualunque disgrazia sopraggiungesse sulla popolazioni dell'altopiano. Mentre i sacerdoti di Idris spargevano queste pericolose idee fra le tribù dell'altopiano, gli elfi del Geffronell non furono lenti a rendersi conto del pericolo rappresentato da esse, e non gli prestarono troppa attenzione. La fede in Idris fece breccia in particolare nei cuori dei Dena, che furono il primo popolo dell'altopiano a convertirsi a questo credo; lo stile di vita nomade dei Dena diffuse di fatto il credo ai quattro angoli dell'altopiano, sia fra i barbari neathar e fra gli umanoidi del settentrione, sia (seppur in misura minore) fra i clan antaliani e neathar dell'altopiano centrale. Soprattutto fra i Dena, i sacerdoti di Idris divennero fidati consiglieri di molti capotribù, in altri casi invece contestarono apertamente l'autorità dei capi che gli si opponevano, finendo per usurparne il ruolo. Uno degli effetti a più lungo termine che il clero di Idris riuscì a promuovere fu il senso di affinità e comunanza fra gli umani e gli umanoidi dettato dalla comune avversione per gli elfi; in particolare, fra i Dena (che effettivamente portavano nel loro sangue gocce dell'antico retaggio degli Uomini Bestia) la pratica di sancire unioni miste fra umani ed orchi o goblin divenne comune.

Durante i secoli successivi (400-600 DI) molti Dena abbandonarono il loro stile di vita nomade e si stabilirono nelle pianure e nelle terre aride nel centro-nord dell'altopiano, dove si mescolarono con le tribù semi-nomadi di barbari di stirpe neathar che vivevano in queste zone. Altre tribù dena, ancorate

maggiormente al loro stile di vita tradizionale, continuarono a praticarlo nelle regioni del nord-ovest, alle pendici dei monti Mengul e nella valle che separava questa catena dall'altopiano, a più stretto contatto con le tribù umanoidi. L'unione fra le tribù dena e le tribù barbare neathar del settentrione all'insegna della comune fede in Idris diede vita ad un nuovo ceppo etnico, i cosiddetti Denagothiani. Una parte di queste genti viveva divisa in clan nella parte centro-settentrionale dell'altopiano, mentre il resto conduceva ancora vita semi-nomade nelle terre aride del nord. Questo nuovo popolo, benché diviso in numerosi clan e potentati, prestava integralmente rispetto al Sommo Sacerdote di Idris e divenne ben presto un pericoloso oppositore del Geffronell.

La nascita dei regni di Denagoth ed Essuria:

Re Denolas non rimase immobile di fronte alla diffusione del culto di Idris fra le tribù umane dell'altopiano. Abbandonando il tradizionale isolazionismo degli elfi, egli iniziò a consolidare legami di amicizia con i clan umani di stirpe mista neathar-antaliana che vivevano a nord e a nord-est della Grande Foresta di Geffron; alcuni di questi clan si allearono con il Geffronell, ed accettarono l'aiuto degli elfi contro i Denagothiani. Per favorire la distensione dei rapporti con questi clan e nuovi rapporti commerciali e politici, Denolas aprì la vasta zona pianeggiante che si estendeva fra la Foresta di Lothenar e la Grande Foresta di Geffron ad una limitata penetrazione dei coloni umani. Un clan in particolare, quello degli Essur (di stirpe antaliana), iniziò la sua ascesa fra le comunità umane alleate degli elfi grazie alla trasmissione da parte degli elfi di tecnologie e conoscenze arcane superiori rispetto agli altri clan; re Denolas cercò di favorire questo clan in ogni modo per sfruttarlo come portavoce del Geffronell fra i clan umani dell'altopiano e per costituire uno stato cuscinetto fra il suo regno e le terre degli ostili Denagothiani. Nel 630 DI il monarca elfico concesse agli Essur le terre più orientali della Grande Foresta di Geffron (dove i boschi erano più radi e praticamente disabitate dagli elfi), come gesto di buona volontà e pegno per la loro perpetua alleanza; qui gli Essur edificarono il villaggio di Tallen, che divenne un importante centro di scambio con gli elfi.

Sviluppi simili non mancarono anche nel nord dell'altopiano. La nuova Somma Sacerdotessa di Idris ospitò un incontro dei signori denagothiani del settentrione nella sua residenza e, dopo un acceso dibattito, tramite una maledizione magica riuscì a dominare le loro menti. Col l'appoggio dei suoi nuovi servi, la Somma Sacerdotessa si fece incoronare regina di Denagoth (660 DI), dominando un vasto tratto delle terre aride del nord ed una parte delle pianure settentrionali. Subito la regina inviò i suoi servi presso i signori e le tribù barbare alleate, per prepararle ad una grande campagna mirante a sottomettere gli infedeli dell'altopiano meridionale. Negli anni seguenti (660-66 DI), la neoletta regina strinse patti segreti con le tribù umanoidi dei monti Mengul, esortandole ad invadere e colpire con le loro scorrerie le terre dei clan umani dell'altopiano centrale; così, offrendo a questi ultimi la protezione del suo regno in cambio della sottomissione, estese in breve il suo dominio fino a gran parte dell'altopiano centrale - usando una combinazione di inganno, forza ed astuzia. Solo i clan antaliani dell'ovest ed i clan alleati del Geffronell del sud resistettero all'avanzata dell'espansionismo denagothiano.

Nel 666 DI, emerse un forte capo guerriero fra le tribù denagothiane del settentrione ancora libere. Questo possente guerriero, di nome Nebunar del clan Teriak, piuttosto che sottostare all'influenza del reame di Denagoth sul suo popolo, lo guidò in una campagna di conquista verso il sud, per conquistare nuove terre ed un nuovo reame per la sua gente. Nel 670 DI, dopo una serie di violente e vittoriose campagne contro i clan antaliani dell'est e i clan del meridione, Nebunar era divenuto il maggiore capo guerriero dell'altopiano; la Somma Sacerdotessa ritenne opportuno incontrarsi con lui, per farselo alleato e costituire una vasta nazione denagothiana sotto il suo controllo; Nebunar, tuttavia, rifiutò di porre le sue conquiste sotto l'autorità della regina di Denagoth. Per evitare scontri col pericoloso rivale, ella gli promise allora tutto il suo sostegno per l'edificazione di un proprio regno, a patto che essa si fosse svolta a danno dei clan umani alleati del Geffronell e dello stesso reame elfico; per convincerlo, consegnò a Nebunar il nefasto *Bastone Nero*, un artefatto di grande potere negromantico col quale aumentare la potenza del suo esercito. Nel 673 DI, dopo otto anni di guerre, Nebunar riuscì ad unificare sotto il suo dominio i clan neathar ed antaliani del sud e del sud-est dell'altopiano, terminando la sua campagna con la conquista dell'ultimo clan indipendente, gli Essur. Fingendo buona volontà verso il vicino Geffronell, Nebunar non sottomise questo clan come aveva fatto con gli altri, ma pretese di ricevere in sposa la figlia del capoclan degli Essur, così da unire i potenti clan degli Essur e dei Teriak: quest'unione sancì la nascita del regno di Essuria.

Come sovrano di Essuria, Nebunar scelse di risiedere a Tallen, dove edificò una fortezza che battezzò Drax Tallen; egli ricevette segretamente un aiuto prezioso nel costituire un sistema amministrativo per il suo reame dai sacerdoti di Idris, che trovarono così il modo per raccogliere ulteriori proseliti. Il regno di Nebunar (673-89 DI) fu caratterizzato da una serie di campagne espansionistiche ai danni dei liberi clan antaliani del nord-est e delle tribù umanoidi dei Mengul, miranti secondo l'opinione comune alla creazione di un forte regno da contrapporre al Denagoth ed alle tribù umanoidi. Gli elfi di Geffronell appoggiarono queste campagne, perché credevano di poter manovrare Nebunar come avevano fatto in passato con gli

Essur - ma si sbagliavano. Il sovrano, in segreto, mirava ad accrescere il suo potere allo scopo di scatenare un'invasione del Geffronell, come era stata sua intenzione fin dagli accordi presi anni prima con la regina di Denagoth. Le reali intenzioni di Nebunar cominciarono a divenire note verso gli ultimi anni del suo regno, quando divenne palese la sua alleanza col clero di Idris, il cui culto venne innalzato sopra tutti gli altri in Essuria. L'ambizione di Nebunar e la sua ossessione per le arti negromantiche lo portarono tuttavia allo scontro con la sua alleata, la regina di Denagoth; dopo aver rifiutato di rivelargli i segreti della vita eterna in forma non-morta, la regina congiurò col primogenito di Nebunar, Gereth, per togliergli il trono. Scoperto il complotto, Nebunar diede caccia spietata ai responsabili e bandì dal suo regno tutto il clero di Idris; la regina e Gereth furono costretti a rifugiarsi nel Denagoth per sfuggire alla condanna a morte. Nebunar trascorse gli ultimi anni del suo regno in stato sempre più paranoico, ma morì prima di poter sferrare l'attacco contro il Geffronell, a sessantasette anni. Secondo le sue ultime volontà, il *Bastone Nero* venne sepolto con lui nelle catacombe di Drax Tallen.

L'apogeo del regno di Essuria:

Il secondogenito di Nebunar, Avien (690-703 DI), divenuto sovrano di Essuria, inviò immediatamente messaggeri di pace a re Denolas di Geffronell, assicurandolo delle sue intenzioni pacifiche; l'Essuria ed il Geffronell siglarono un trattato di pace ed il clero di Idris perse gran parte della sua influenza nel regno, non avendo mai gradito quella che aveva esercitato negli anni del regno di suo padre. Il fratello maggiore di Avien, Gereth, con l'appoggio del culto di Idris e della Somma Sacerdotessa si proclamò sovrano del Denagoth, e mosse guerra contro il fratello per rivendicare la corona essuriana. Grazie all'appoggio degli elfi, Avien resisté efficacemente alla pressione denagothiana e respinse le forze di Gereth, conquistando la zona oggi nota come le Pianure di Avien.

Sconfitto, Gereth si ritirò nel Denagoth settentrionale, dove fece edificare una fortezza che elesse a sua dimora, Gereth Minar (la "Torre di Gereth"); egli divenne l'amante della Somma Sacerdotessa di Idris, che lo manovrò come un burattino nelle sue mani. I seguenti attacchi di Gereth contro l'Essuria non sortirono alcun successo a causa del comportamento inaffidabile dei suoi mercenari umanoidi; durante un ultimo scontro nelle Pianure di Avien, Gereth stesso incontrò la morte in duello col fratello Avien (696 DI). La Somma Sacerdotessa di Idris, partorito il figlio avuto da Gereth, Landru, lo crebbe e ne avvelenò la mente con ideali di odio ed invidia verso gli elfi e gli Essuriani, responsabili di averlo privato della sua corona e di aver impedito la diffusione del culto di Idris.

Durante il regno dei seguenti sette re (704-795 DI), l'Essuria rafforzò i suoi confini e contese al Denagoth le pianure centrali dell'altopiano. Il Denagoth dichiarò guerra all'Essuria almeno cinque volte, ma non riuscì mai a sconfiggerla nonostante l'aiuto delle tribù umanoidi, grazie al solido supporto garantito dagli elfi ai monarchi essuriani. Questi insuccessi causarono una drammatica perdita di potere per il culto di Idris, ma, grazie ai suoi poteri negromantici ed alle sue conoscenze, la Somma Sacerdotessa riuscì sempre ad estendere la sua vita oltre i limiti mortali ed a mantenere una ferma presa sui suoi vassalli, partorendo un figlio dopo l'altro, che veniva posto sul trono per governare come suo burattino. Durante questo periodo (inizio VIII sec. DI), fra l'altro, i monti Mengul si arricchirono di clan di troll e giganti cacciati dal Nordurland dalle imprese di Heldann Haldis, il che rafforzò l'aggressività e la spavalderia delle tribù umanoidi locali.

Un piano particolarmente malefico dell'Anello d'Onice - la setta segreta di adoratori di Idris diffusa nel Denagoth ed oltre -, mirante a trafugare uova ed esemplari di draghi dalla catena dei Denti di Wyrn per incrociarli con gli umanoidi e generare una razza di ibridi asservita ad Idris, venne inoltre sventato qualche decennio più tardi (785-86 DI) grazie all'aiuto dell'eroe thyatiano Giovanni Porphirio, più tardi divenuto imperatore di Thyatis col nome di Giovanni I (799 DI); alle sue imprese risalgono sia la presenza consolidata dei draghi (soprattutto d'oro) nella Flotta Aerea di Retebius, sia l'alleanza fra l'Impero Thyatiano, i draghi dei Denti di Wyrn ed il regno di Essuria.

Sotto il regno di Halvan (795-818 DI), l'Essuria assurse al suo massimo splendore. Il sovrano era stato allievo del saggio Bensarian in gioventù e, divenuto un abile mago, si era adoperato per abbellire la capitale del reame; durante gli scavi nelle catacombe di Drax Tallen, aveva scoperto il [i]Bastone Nero[/i] nella tomba di Nebunar e, avendone percepita la malvagità, lo aveva assegnato in custodia a Bensarian (782 DI), che anni dopo lo avrebbe affidato agli elfi di Geffronell. Durante il regno di Halvan, Drax Tallen divenne una fiorente capitale, con uno speciale collegio dove i rampolli delle famiglie nobili potevano apprendere i fondamenti principali del sapere. Il rafforzamento dell'alleanza con Denolas e il rinvigorimento dell'esercito - effettuato grazie all'invio da parte di Thyatis di ufficiali per addestrare l'esercito essuriano - contribuirono a mantenere al minimo la minaccia portata dal Denagoth.

Nell'817 DI, re Garlan di Denagoth, dopo aver studiato attentamente un piano per piegare l'Essuria (denominato la campagna "Incudine e Martello"), aprì una guerra su due fronti contro il reame rivale, invadendolo dal nord col suo esercito ed impiegando gruppi guerrieri di umanoidi provenienti dai Mengul per attaccarlo dal sud. La campagna, iniziata bene, andò incontro ad una completa disfatta quando i draghi dei Denti di Wyrn risposero alla richiesta d'aiuto di Halvan, annientando le forze umanoidi in

marcia su Drax Tallen dal sud. Re Halvan stesso, alla guida del suo esercito, intrappolò l'armata denagothiana nelle Pianure di Avien, e la annientò in una grande battaglia (818 DI); i Denagothiani, che si fecero massacrare fino all'ultimo uomo piuttosto che cedere, ebbero solo la soddisfazione di veder morire Harlan in battaglia, assalito da una squadra d'assalto di licanthropi assoldati da Garlan.

L'esito disastroso della campagna segnò anche la dissoluzione del regno di Denagoth. Re Garlan, tornato in patria, scoprì la tremenda verità: la sua regina e moglie era anche sua madre ed ora stava complottando contro di lui per rimuoverlo dal trono. Impazzito dal dolore, Garlan uccise la Somma Sacerdotessa di Idris di fronte alla sua corte e, per assicurarsi che non ci fossero testimoni desiderosi di vendicarla, attivò un infernale congegno fabbricato per essere usato contro il Geffronell, che annientò completamente la sua residenza e tutti i suoi occupanti con essa - Garlan compreso (818 DI). I suoi ranghi decimati dalla follia del re, il clero di Idris perse molta della sua organizzazione ed influenza ed il Denagoth, privo di governanti, si frantumò in una serie di potentati in lotta per la supremazia e sacerdoti di Idris isolati in cerca di ristabilire il controllo sulle tribù ed i clan indigeni.

I sovrani succeduti ad Halvan arricchirono ulteriormente la fama e la gloria dell'Essuria, ma durante i loro regni si insinuarono le radici del declino. Re Gallathon (818-30 DI), figlio di Halvan ed educato a Thyatis, strinse una serie di legami politici e commerciali con le nazioni del Mondo Conosciuto, come il Glantri, la Lega di Wendar, le Terre Libere di Heldann, l'Impero Thyatiano e persino il Minrothad, accumulando denaro nelle casse dello stato, e l'Essuria durante il suo regno divenne il socio commerciale principale per i paesi delle regioni vicine. Il denaro e la tranquillità - consentita dalla rovina del Denagoth -, tuttavia, resero più ricca ed arrogante l'aristocrazia feudale, che fece sempre più pesare la sua autorità contro quella del monarca. Sotto i regni di Mirimar (830-49 DI) e soprattutto di Vespen (849-56 DI) buona parte dell'autorità regia passò nelle mani di una nuova casta di funzionari, ed in conseguenza dei contrasti che si svilupparono fra questi burocrati e l'aristocrazia vaste porzioni del regno di fatto cominciarono a rendersi autonome dalla corona. Questo indebolimento del potere centrale non frenò l'espansione territoriale dell'Essuria, comunque, che sotto Vespen giunse alla sua massima estensione, arrivando a comprendere i selvaggi territori boscosi dell'altopiano nord-orientale, dove sparsi clan antaliani e piccoli potentati denagothiani o tribù barbare erano vissute fino a pochi decenni prima; qui, nel giro di un decennio vennero fondati nuovi e vigorosi feudi, fra i quali la baronia di Ghyr, che ebbero un rapido sviluppo grazie alle ricche miniere delle montagne circostanti, nelle quali si trovavano minerali unici mai visti in nessun'altra parte del mondo. In questi decenni la chiesa di Colui Che Sorveglia divenne di fatto la religione di stato dell'Essuria, ed i suoi sacerdoti - in pieno accordo coi sovrani - si dedicarono allo sradicamento del male nel regno ed alla lotta finale contro il clero di Idris.

Il regno di Landryn e la caduta dell'Essuria:

Purtroppo tutto ciò era destinato a finire molto presto. Landryn, fratello minore di Vespen, aveva studiato le arti arcane e dell'intrigo nel Glantri; quando ritornò in patria, la sua personalità invidiosa ed ambiziosa fu subito notata dai seguaci di Idris, che cominciarono a sussurrargli nelle orecchie sogni di dominio. Landryn fu lesto a prestare ascolto a tali lusinghe, e lentamente avvelenò il fratello, venendo incoronato re dopo il suo decesso (856 DI).

Consapevole di avere contro molti dei seguaci del fratello defunto, Landryn mise subito a tacere le voci che parlavano di assassinio e rimosse dai posti di comando i generali ed i sacerdoti cari a Vespen; d'altro canto, reclutò segretamente alleati presso il clero di Idris, che si dimostrò favorevolissimo ad appoggiarlo e sostenerlo sul trono, a patto che si fosse impegnato al più presto in un'invasione del Geffronell. Egli inoltre inviò ambasciatori alle tribù barbare del nord, alcuni dei quali si presentarono a Drax Tallen in segno di sottomissione e misero le loro orde al servizio del sovrano. Landryn, convocato un incontro con gli ambasciatori del Geffronell (fra i quali vi era il primogenito di Denolas) a Drax Tallen, li fece trucidare tutti a tradimento e dichiarò guerra al reame degli elfi; contemporaneamente, non solo ripristinò la legalità del culto di Idris (che Vespen aveva soppresso), ma innalzò questa fede sopra tutte le altre, vietando agli altri culti di parlare pubblicamente contro la corona o contro Idris.

Il nuovo Sommo Sacerdote di Idris incoronò infine Landryn sovrano di Denagoth, sancendo nella sua persona l'unione delle due corone umane dell'altopiano (860 DI). All'interno del reame, se la popolazione osservava con un certo sgomento i gesti inaspettati del sovrano, molti nobili furono soddisfatti dell'indebolimento dell'onnipotente chiesa di Colui Che Sorveglia (considerata uno strumento nelle mani del monarca) e si attesero dalla conquista del Geffronell la spartizione di nuove terre per le loro famiglie; non tutti la pensavano così: altrettanti vedevano nei gesti folli di Landryn qualcosa di aberrante e, seppur costretti dalla paura al silenzio ed all'inazione, covavano in segreto il desiderio di riportare le cose come erano state ai tempi di Vespen.

Ma la guerra contro Denolas non volse al meglio come Landryn previsto. Il monarca elfico si appellò alla Lega di Wendar per ottenere rinforzi ed anche i clan barbari del Selvaggio Nord, guidati dall'eroe Henadin, risposero alla sua chiamata in forza di un vecchio giuramento; come se non bastasse, una coppia di draghi d'oro provenienti dai Denti di Wyrn accompagnò l'esercito di Henadin nella sua marcia contro l'Essuria.

Impegnate ad ovest ed a sud contro gli elfi, le armate essuriane vennero sbaragliate dall'invasione della vasta orda di Henadin proveniente dal nord, che si fece strada attraverso il reame fino a Drax Tallen, dove assediò lo stesso Landryn. Durante la battaglia, la città venne espugnata e devastata; Landryn uccise Henadin in combattimento e si diede alla fuga, ma venne raggiunto da uno dei draghi d'oro presso le Pianure di Avien e annientato (861 DI). I nobili che finora avevano appoggiato Landryn videro le loro terre devastate dall'orda barbarica, che si ritirò comunque - priva ormai di un capo - nel nord; gli oppositori di Landryn, invece, colsero l'occasione dell'invasione di Henadin per scrollarsi di dosso il giogo del folle sovrano e dichiararsi indipendenti: la maggior parte dei recenti feudi costituitisi nel nord-est seguì questa scelta. Nel giro di pochi mesi, l'unione dei due reami di Essuria e Denagoth si disgregò, ed entrambi si frantumarono in una miriade di potentati, cadendo nell'anarchia.

Il periodo del Signore delle Ombre e l'età moderna:

Ma il destino volle che non fosse finita. Un sacerdote itinerante di Idris, inviato dalla sua patrona, giunse presso i resti di Landryn e resuscitò il defunto sovrano, che ricompensò il suo salvatore possedendo il suo corpo ed infiltrandosi sotto le sue mentite spoglie nella Torre Occulta, sede del culto di Idris. Qui giunto, il redivivo Landryn fronteggiò Idris stessa, che lo colpì con un'orrenda maledizione debilitante per il suo corpo; ella l'avrebbe liberato dalla maledizione soltanto se avesse schiacciato una volta per tutte gli elfi dell'altopiano denagothiano. Landryn giurò allora fedeltà ad Idris ed ai suoi ideali, e questa in cambio lo mise al comando della campagna necessaria a riunificare l'altopiano. Per nascondere il corpo che possedeva, orrendamente sfigurato, Landryn prese ad indossare una maschera ed una avvolgente veste nera, rendendosi noto semplicemente col soprannome di "Signore delle Ombre".

Il Signore delle Ombre radunò attorno a sé tutti i suoi servi più fedeli, e richiamò al suo servizio i ranghi del clero di Idris, istruiti all'obbedienza dalla dea; con l'aiuto del culto di Idris, il Signore delle Ombre riuscì ad allearsi con parecchie tribù umanoidi dei monti Mengul, che vennero assoldate come mercenari o reclutate in procinto di un attacco contro il Geffronell. Dopo quattro anni di guerre, il Signore delle Ombre aveva riconquistato gran parte del precedente potere e venne acclamato nuovamente signore del Denagoth (865 DI); il suo dominio si estendeva a gran parte dell'altopiano settentrionale e centrale.

Ormai nuovamente padrone di un vasto e feroce esercito, il Signore delle Ombre si apprestò a compiere quanto Idris gli aveva ordinato. Nell'866 DI scatenò un'improvvisa e violenta invasione del Geffronell, dando l'ordine alle tribù umanoidi dei Mengul di attaccare in massa i domini elfici sull'altopiano; sulla scia dei suoi alleati, molte più tribù del previsto si mossero all'attacco, alcune per l'odio covato da anni verso gli elfi, altre per il semplice desiderio di causare distruzione e guadagnare bottino. Le orde si sparsero per l'altopiano, immiserendo ulteriormente la già prostrata popolazione e stroncando gli ultimi feudi indipendenti rimasti nell'altopiano centro-meridionale.

Il grosso delle truppe del Signore delle Ombre - mercenari orchi e goblin provenienti dai Mengul occidentali - sferrò un violento attacco contro la Foresta di Lothenar. Gli elfi, ben preparati, respinsero gli assalitori, causando gravi perdite al nemico e resistendo egregiamente. Ma il Signore delle Ombre inviò allora Vitriol, un possente drago nero mutato dagli incantamenti di Idris, in appoggio alle sue truppe: la resistenza degli elfi fu in breve spezzata, gli abitanti della Foresta di Lothenar massacrati. Lo stesso re Denolas, assieme a sua moglie ed alla sua corte, però durante l'ultima resistenza nel suo stesso palazzo (866 DI).

Le forze del Signore delle Ombre, ancora mercenari umanoidi appoggiati da truppe umane e cavalieri di viverne, si impadronirono anche delle pianure che separavano le due foreste elfiche dell'altopiano, finora sorvegliate dalle forze del Geffronell. Il troncone meridionale del reame elfico, la Grande Foresta di Geffron, rimase isolata e riuscì a malapena a resistere all'assalto portato su tutti i fronti dalle orde umanoidi - gnoll, bugbear ed orchi, alcuni asserviti al Signore delle Ombre, altri completamente indipendenti. I capoclan elfici rimasti inviarono immediatamente una richiesta d'aiuto alla Lega di Wendar.

Il Signore delle Ombre, desideroso di chiudere la partita con gli elfi una volta per tutte e considerando le forze della Lega la sua preoccupazione principale, si assicurò i valichi strategici dei Mengul e, conquistate le fortezze montane della Lega, attraverso il Passo di Geron guidò il suo esercito alla conquista della valle di Genalleth. Ebbe così inizio la Guerra dei Maghi (868-70 DI). Inaspettatamente, si trovò di fronte un avversario agguerrito e rincuorato e riunito dagli sforzi di Gylharen, signore della città di Wendar; questi, ora in possesso della magica *Stella Elfica* - consegnatagli dal saggio Bensarian, che era riuscito a portarla via dal palazzo di Denolas prima della sua caduta in mano nemica - fece uso dei vasti poteri dell'artefatto per contrastare l'avversario, annullare gli incantamenti del Signore delle Ombre e vanificare il numero soverchiante delle sue truppe. Nel giro di mesi, l'esercito del Signore delle Ombre fu sconfitto e ricacciato oltre i Mengul, dove le sue forze umanoidi si dispersero e si diedero al saccheggio indisciplinato. Questo disastro salvò anche gli elfi della Grande Foresta di Geffron, i quali, dopo un'accanita e disperata resistenza, videro così allentarsi la pressione degli umanoidi ai loro confini.

Caduto in disgrazia, il Signore delle Ombre riuscì a mantenere la sua presa su gran parte dei suoi domini, ma si ritirò nella settentrionale fortezza di Gereth Minar, meditando vendetta. Negli anni seguenti, egli escogitò un piano più subdolo per impadronirsi della *Stella Elfica*, l'unica cosa che lo separava dal dominio del Genalleth. Il malefico despota inviò un suo agente, Camla, in Genalleth, dove entrò a far parte del seguito di Gylharen e divenne persino uno dei suoi collaboratori più fidati (888 DI). Dopo una decina d'anni in cui Camla aveva favorito segretamente l'intrusione di sacerdoti di Idris nel Genalleth, la spia riuscì finalmente a sottrarre l'artefatto da Wendar, ed a portarlo a Gereth Minar (897 DI). Contemporaneamente i sacerdoti di Idris causarono una pestilenza ed una carestia nel paese, suscitando rivolte ed il malcontento generale contro Gylharen. Mentre nel Genalleth regnava questa situazione, le forze del Signore delle Ombre ricominciarono ad ammassarsi oltre i Mengul, per prepararsi ad un'invasione in piena regola.

Ma anche in quest'ora critica giunse un aiuto alle forze del bene, sotto forma di un gruppo di avventurieri sponsorizzati direttamente dal trono imperiale thyatiano; il gruppo, ricevuto ordine da Gylharen di recuperare la *Stella Elfica* si inoltrò nell'altopiano fino a Gereth Minar, dove affrontò Landryn stesso e lo costrinse a fuggire. Prive di guida, le armate del Signore delle Ombre si dispersero, mentre l'artefatto elfico ritornava nelle mani di Gylharen, che lo usò per riportare ordine nel suo paese (898 DI).

Le conseguenze del combattimento a Gereth Minar terminarono la corruzione del corpo del Signore delle Ombre, il quale divenne un vero e proprio non-morto. Sotto questa nuova forma, il Signore degli Spettri - come ora prese a chiamarsi - si rifugiò nelle rovine di Drax Tallen; da qui riprese il comando di parte delle sue forze umanoidi e le inviò nuovamente all'attacco della Grande Foresta di Geffron per scovare un misterioso artefatto malefico occultato dagli elfi un secolo fa: il [i]Bastone Nero[/i] di Nebunar. Con quest'artefatto il Signore degli Spettri mirava a costituire un'armata di non-morti con la quale, finalmente, vincere la sua interminabile guerra contro gli elfi. Ma il medesimo gruppo di avventurieri che aveva recuperato la *Stella Elfica* fu più lesto dei mercenari umanoidi del maligno e, recuperato il *Bastone Nero*, si diresse a Drax Tallen stessa, dove usò i poteri dell'oggetto per annientare definitivamente il Signore delle Ombre.

Da allora nessuno ha più sentito parlare di questo oscuro avversario, anche se i più saggi non sono certi che esso sia stato annientato. Nell'ultimo secolo, l'altopiano è rimasto un paese caotico e diviso. Nel sud, i clan elfici della Grande Foresta di Geffron sono riusciti a sopravvivere all'offensiva degli umanoidi ed ancor oggi resistono loro, avendo riallacciato i contatti col neonato regno di Wendar. Nel nord-est, il regno di Ghyr, seppur dopo alcune sventure, ha conservato la sua compattezza ed attualmente rappresenta la principale forza dell'altopiano - seppur molto isolata. Nel resto della regione, regna il caos: piccoli potentati sorgono e cadono continuamente, incentrati su castelli, fortezze, villaggi o minuscole città, mentre le campagne sono preda dei signori della guerra che imperversano coi loro armati, di bande di barbari e delle orde umanoidi. Alcune zone hanno mantenuto un grado maggiore di civiltà - come alcune regioni dell'altopiano centrale o quelle confinanti col regno di Ghyr -, altre, corse da bande di barbari e mercenari od occupate dalle tribù umanoidi - come la zona di Drax Tallen - hanno perso qualsiasi vestigia di ordine e di legge. Il nord, selvaggio come sempre, resta dominio delle tribù barbariche, che di quando in quando muovono verso sud per raccogliere bottino, mentre l'intera lunghezza dei Mengul è oggi, come sempre, patria delle tribù umanoidi.

Distribuzione della popolazione

La regione del Denagoth è costituito quasi per intero dall'immenso e gelido Altopiano di Denagoth, una terra che si erge a circa 1.800 metri di altitudine e prevalentemente pianeggiante, coperta di fitti boschi nella zone centro-meridionale e progressivamente più arido verso il nord-ovest. Su tutti e quattro i lati, l'altopiano è racchiuso dalle impervie catene montuose dei Mengul e della Catena di Ghiaccio; mentre il ramo occidentale dei Mengul è praticamente invalicabile (tranne che in un paio di punti), il ramo orientale di questi monti è meno ripido e permette un accesso più facile all'altopiano. Il confine settentrionale ospita un paio di brecce nelle catene montuose, che, quando i venti soffiano dal nord, causano l'imbottigliamento delle nuvole all'interno della catena dei Mengul, portando ampie nevicate e precipitazioni nella regione. Sebbene non vi siano grandi fiumi, tutto l'altopiano è ben irrigato grazie a ruscelli, stagni e laghetti che sgorgano da fonti sotterranee; solo alcuni tratti delle pianure centrali sono relativamente sterili - a parte le desolazioni del nord-ovest. Data l'altitudine e la durezza del terreno, solo pochi tipi di robusti cereali possono essere coltivati qui - anche se oggi sono molto meno coloro che si dedicano a questa attività.

La popolazione vive sparsa per le terre di questa regione. Eccettuata la Grande Foresta di Geffron, dove si trovano i resti del decaduto regno di Geffronell, il resto dell'altopiano è abitato piuttosto sparsamente dagli eredi delle popolazioni stanziali denagothiana ed essuriana; questa gente vive ancora in una parvenza degli antichi ordinamenti, in genere sottoposta ad un signore feudale o a qualche altro signore della guerra abbastanza forte da offrire protezione in cambio di tributi, o da pretendere

obbedienza con la forza delle armi. Altre stirpi umane più primitive e semi-nomadi abitano il ramo occidentale dei monti Mengul ed il settentrione dell'altopiano, ed a volte si spingono anche al suo interno.

Una presenza rilevante è costituita dalle orde umanoidi che imperversano in vasti tratti della regione; inizialmente solo bande di predoni, molte di queste creature si sono stanziate nelle terre che un tempo erano dominio dell'uomo, usurpando feudi ed in certi casi costituendo veri e propri potentati. Molte altre tribù, invece - ed in particolare quelle che abitano oltre i confini dell'altopiano, nei Mengul e nella stretta valle che separa questa catena montuosa dai bordi dell'altopiano - conducono ancora vita semi-nomade, dandosi alla pastorizia, alla caccia ed al saccheggio. Di fatto l'altopiano ed i suoi dintorni ospitano una delle concentrazioni di popolazione umanoide più grosse di tutto il Brun orientale (rappresentano circa il 47,7% della popolazione), che rischiano di fare impallidire le ben più famose Terre Brulle del meridione...

Le terre un tempo più insediate, le pianure, oggi ospitano solo comunità sparse e lontane fra di loro (2,5 ab./kmq), mentre il resto del territorio, dai boschi alle montagne, è praticamente disabitato e selvaggio (da 0,2 a 1 ab./kmq).

CENTRI URBANI:

Comunità note: Geron* (130 ab.).

Molti villaggi ed accampamenti sono pertanto sparsi in questa regione, ogni tanto interrotta da qualche rocca o castello solitario, ma pochissime cittadine degne di questo nome (la popolazione urbana è circa il 2,2% del totale). In compenso, tutto il territorio è pieno di un gran numero di rovine: castelli, villaggi e cittadine appartenute ai regni di Essuria e di Denagoth ed andate distrutte negli ultimi due secoli ad opera di questo o quell'assalitore. Parecchie di queste rovine sono diventate la tana di briganti, barbari, umanoidi od altre creature ancor più pericolose.

ABITANTI:

- **Umani:** Gli umani sono ancora la razza più numerosa del Denagoth (205.250 ab.), se si contano separatamente le varie razze umanoidi; ai tempi della gloria dei passati reami, gli umani contavano forse più di mezzo milione di individui, ma la sventura degli ultimi due secoli hanno generato una crisi demografica gravissima per questa razza. La popolazione umana è divisa però in varie etnie, che si considerano tanto differenti fra di loro quanto lo si considerano dagli orchi. Ognuna di queste etnie ha una propria cultura specifica e tende a risiedere in una determinata zona del paese.

I Denagothiani costituiscono la parte più numerosa della popolazione umana (53,9%); essi sono i discendenti delle tribù neathar dell'altopiano settentrionale che si sono incrociate nel corso dei secoli coi Dena e quindi col sangue degli antichi Uomini Bestia. Nonostante tutto, appaiono come normali umani. La loro cultura è divisa in due: una parte dei Denagothiani (circa il 40%) pratica ancora le antiche usanze barbariche, adottando uno stile di vita semi-nomade nelle Desolazioni Denagothiane del nord, dove allevano capre ed altri animali; il resto (circa il 60%) adottò in passato uno stile di vita sedentario e costituisce gran parte della popolazione umana delle zone centro-settentrionali e sud-occidentali dell'altopiano - il nerbo del vecchio reame di Denagoth. Fra i Denagothiani di entrambe le culture prevalgono i fedeli di Idris, ed i sacerdoti di questa dea hanno una forte presa sui capoclan e sui signori di questo popolo.

Gli Essuriani sono quasi altrettanto numerosi (46,1%) ed abitano soprattutto le zone centro-meridionali (esclusa la Grande Foresta di Geffron, ovviamente) ed orientali dell'altopiano. Essi discendono dall'antica unione delle tribù neathar ed antaliane che mescolarono il loro sangue ed in seguito costituiscono il reame di Essuria, assorbendo anche altri clan di stirpe antaliana che abitavano le zone orientali dell'altopiano ed i resti dell'orda barbarica di Henadin. Questa gente pratica uno stile di vita sedentario, vivendo in villaggi secondo quanto resta delle usanze della defunta Essuria; molti guardano con favore al regno di Ghyr, popolato da loro simili e unico candidato - per ora - a raccogliere l'eredità delle glorie passate.

- **Orchi:** Gli orchi costituiscono la maggioranza della popolazione umanoide (77.000 ab.); nel passato abitavano in gran numero i monti Mengul, che ospitano ancora molti membri della loro razza, ma negli ultimi due secoli numerose orde sono emigrate nell'altopiano. La maggior parte degli appartenenti a questa razza è costituita da orchi gialli della specie degli orchi orientali (80%), discendenti degli orchi che giunsero qui con l'orda di Akkila Khan, che abitano i Mengul occidentali o l'altopiano; il resto appartiene invece alla specie degli orchi comuni (20%) ed abita soprattutto i Mengul orientali e la zona di Drax Tallen, dove è giunto dal Norwold.
- **Goblin:** Altra razza umanoide molto numerosa (55.230 ab.), i goblin abitano quasi esclusivamente l'altopiano ed i Mengul occidentali e sono discendenti dei goblin dell'orda di Akkila Khan, della specie dei goblin dell'est (95%); una piccola parte (5%) appartiene invece alla specie dei goblin comuni ed abita i Mengul orientali.

- **Elfi:** La popolazione elfica può sembrare numerosa ad una prima occhiata (30.000 ab.), ma è solo un'ombra di quella di due secoli fa. Il vecchio reame elfico di Geffronell ormai è costituito solo dalla parte centrale della Grande Foresta di Geffron (circa 27.183 kmq, per una densità di 1,1 ab./kmq), dove i clan elfici vivono come assediati dalle orde umanoidi che minacciano i confini della foresta. Sebbene dopo la fine del Signore delle Ombre siano riusciti a sopravvivere ed abbiano recuperato il possesso di alcune zone della loro foresta (come il Santuario di Enoreth), essi non hanno più eletto un re e guardano con distacco alla loro alleanza col regno di Wendar. Vivono in villaggi silvestri edificati fra gli alberi alla maniera tradizionale degli elfi silvani, ma con annessi elaborati edifici di pietra secondo lo stile degli elfi alti; essi pattugliano costantemente i loro confini e vigilano attentamente per impedire alle bande di predoni di arrecare ulteriore danno alle loro terre boschive. Nonostante tutto, sono fatalisti e rassegnati, e contempiono con tristezza la lenta fine del loro popolo, pur essendo determinati a lottare con tutte le loro forze fino alla fine. Gli elfi di questa regione appartengono tutti alla stirpe degli elfi alti (97%), tranne un piccolo numero di armati elfici (3%) che sono giunti qui come rinforzi inviati da re Gylharen di Wendar nell'ultimo secolo, i quali appartengono alle etnie degli elfi silvani e chiari.
- **Gnoll:** Questa feroce e prolifica razza (29.500 ab.) giunse nei Mengul dopo la grande fuga degli gnoll dai loro padroni nithiani due millenni fa. Negli ultimi due secoli, parecchi si sono spostati sull'altopiano, dove si sono resi responsabili di alcune delle peggiori efferatezze e distruzioni. Anche se la maggior parte degli gnoll appartiene alla specie degli gnoll del nord (60%), un buon numero fa parte della violenta specie degli gnoll ilari (40%).
- **Dena:** Un numero notevole di questa razza di ibridi (21.100 ab.) abita le colline e le steppe a nord-ovest dell'Altopiano Denagothiano e la parte settentrionale del ramo occidentale dei monti Mengul. I Dena discendono dalle antichissime unioni avvenute fra i Neathar e gli Uomini Bestia, e sono gli antenati dei Denagothiani (nati da successive fusioni dei Dena coi Neathar, che hanno diminuito la quantità di sangue umanoide nelle loro vene). Essi sono una razza di statura media, più robusta e muscolosa degli umani, ma contemporaneamente più rozza e brutale, discesa soprattutto dagli incroci dei Neathar con orchi e goblin nel corso dei secoli. I Dena, sono tutti fedeli seguaci di Idris, praticano vita semi-nomade nelle loro impervie terre e l'integrazione con gli umanoidi come regola di vita; essi considerano mezzorchi ed altri ibridi umanoidi-umani dal sangue diviso a metà come individui eccezionalmente dotati. Le tribù umanoidi li considerano con un certo distacco; collaborano e convivono con essi, ma li considerano intrinsecamente inferiori.
- **Bugbear:** I membri di questa feroce razza (18.030 ab.) appartengono tutti alla specie dei bugbear volgari e sono emigrati nell'altopiano dalle loro tane nei Mengul orientali e meridionali. Ora abitano in gran numero le propaggini della Grande Foresta di Geffron e la regione di Drax Tallen.
- **Hobgoblin:** Sebbene siano una fra le meno numerose razze umanoidi (10.400 ab.), gli hobgoblin sono fra i più agguerriti e feroci combattenti dell'altopiano - ma soprattutto le loro tribù mantengono una maggiore compattezza ed alleanza rispetto alle altre tribù umanoidi. In passato occuparono la zona di Drax Tallen come alleati indipendenti del Signore delle Ombre e la brutalità del loro sovrano Tarl I 'il Flagello degli Orchi' vengono ancora ricordate con timore dalle altre tribù umanoidi; i discendenti di questo "eroe" hobgoblin sono ancora fra i capi più importanti delle loro tribù.
- **Troll:** Questi troll (3.500 ab.) sono emigrati nei Mengul e di lì nell'altopiano dal Nordurland dopo la crociata di Heldann 'il Grande' contro la loro razza nel sud-est. La maggior parte di questi troll appartiene alla classica specie dei troll delle radici (55%), ma una discreta percentuale invece discende dalle antiche razze dei troll della terra, delle rocce e giganti (45%); i primi abitano soprattutto l'altopiano e le foreste, i secondi la parte orientale dei Mengul.
- **Giganti:** I giganti (2.500 ab.) vivono perlopiù nei Mengul e sono giunti qui anch'essi in seguito alle imprese di Heldann Haldis nel Nordurland. Appartengono a svariate specie, e si tratta in particolare di giganti delle colline (40%), sparsi un po' dovunque e spesso alleati con le tribù Dena o umanoidi; di giganti delle rocce (20%), più pacifici e solitari, che abitano in piccoli clan sulle montagne; di giganti del gelo (15%), che vivono solo nei ghiacciai più alti e nelle vallate montane più gelide; di giganti delle nuvole (15%), che abitano i picchi più elevati, alcuni di quali sono più amichevoli ed altri meno; e di giganti delle montagne (10%), temutissimi abitatori della catena dei Mengul.
- **Ogre:** Gli ogre non sono troppo numerosi nel Denagoth (1.500 ab.), ed appartengono tutti alla specie degli ogre bianchi, giunti qui dal nord in epoche passate. Normalmente collaborano o sono il lega con altre tribù umanoidi o Dena, oppure servono come guardie e mercenari i signori denagothiani.
- **Thoul:** Qualche piccolo gruppo di thoul (500 ab.) abita i Mengul meridionali e le propaggini esterne della Grande Foresta di Geffron; essi sono perlopiù al servizio di altre tribù umanoidi e non costituiscono orde o clan separati.

Fauna e razze minori

- **Aberrazioni:** Pericolosi esemplari di cordai ed orrori uncinati si annidano nelle rovine, nelle caverne e nei sotterranei.
- **Animali:** La fauna è relativamente abbondante in questa aspra terra del nord; mandrie di alci, bisonti, capre, cervi e persino cavalli selvaggi errano per le pianure ed i boschi, e costituiscono da sempre una delle risorse principali della popolazione. Nelle foreste e sulle montagne si incontrano anche i cinghiali e gli orsi grizzly, e predatori come i puma ed i lupi. Topi giganti e pipistrelli giganti sono abbastanza frequenti ovunque, in particolare nelle rovine, così come pericolosi esemplari di cobra sputatore e vipera delle fosse. Nelle zone più selvagge si incontrano pericolosi gruppi di lupi crudeli.
- **Bestie magiche:** I luoghi abbandonati e le rovine sono la dimora di rugginofaghi e stormi di uccelli stigei, che abitano anche le foreste; gli orsi-gufi preferiscono boschi e monti, mentre molti worg vivono fianco a fianco alle tribù umanoidi, in particolare ai goblin. Sebbene abbastanza rari, creature feroci e predatrici quali i grifoni, le manticore, le dragonne e le chimere scendono talvolta dai Mengul per cibarsi. In certe zone è stata riportata la presenza di basilischi.
- **Costrutti:** Talvolta alcuni golem (in particolare scheletrici, di legno, d'ambra e di bronzo) e statue animate (solitamente di pietra) si incontrano nelle rovine abbandonate, eredità perduta di qualche mago del passato.
- **Draghi:** La progenie draconica favorita da Idris è sparsa un po' ovunque nel Denagoth; fra i possenti rettili alati primeggiano i draghi neri (i più numerosi), bianchi e blu. Si vocifera che due leggendari draghi del periodo del Signore delle Ombre, il nero Vitriol - sterminatore della casata di Denolas - ed il blu Brulefer siano ancora attivi da qualche parte nell'altopiano. I Mengul e tutto l'altopiano in generale sono molto popolati da viverne, mentre le zone paludose ed umide ospitano anche qualche idra.
- **Esterni:** Conseguenza di passate convocazioni, creature del Piano del Fuoco quali efrete, mastini infernali e salamandre delle fiamme, oppure del Piano dell'Acqua quali elementali dell'acqua e salamandre del gelo, si possono ancor oggi trovare in svariate zone dell'altopiano.
- **Melme:** Protoplasmi neri, fanghiglie verdi e melme grigie infestano i sotterranei e le caverne più umide.
- **Non-morti:** Numerose specie di creature non-morte, frutto di secoli di magie negromantiche operate dal clero di Idris e delle nefandezze del Signore delle Ombre, sopravvivono nell'altopiano a spese dei vivi. I ghoul, gli spettri e gli zombi sono le creature non-morte più comuni, ma molte anime rese inquiete dalle passate disgrazie dell'altopiano sono ritornate ad affliggere i viventi sotto forma di necrospettri, ombre e presenze. In antiche catacombe e sepolcri denagothiani ed essuriani si trovano anche esemplari di mummie, richiamate alla vita da orridi rituali negromantici.
- **Parassiti:** Sebbene il clima denagothiano non sia favorevole alla fauna insettifera, sciami d'insetti infestano alcuni luoghi abbandonati, recessi umidi delle foreste e le paludi. Le paludi e gli stagni ospitano tane di termiti d'acqua dolce, adattatesi al clima freddo. Sebbene rari, caecilie, vermi-iena, vedove nere giganti e ragni-granchio giganti si incontrano nelle rovine. Abbastanza diffuse in tutto l'altopiano sono invece le dracobellule, rappresentate da esemplari di tutti i colori.
- **Umanoidi:** Alcuni nani e gnomi vivono fra la popolazione del Denagoth, e si guadagnano da vivere in genere come fabbri o minatori.
- **Umanoidi mostruosi:** Si sa per certo che covi di meduse vivono in luoghi isolati dell'altopiano.
- **Vegetali:** Le rovine sono spesso dimora di esemplari di boleti stridenti.

Appendice: Il regno di Ghyr

Il regno di Ghyr è un piccolo reame costituitosi circa un secolo fa nella parte nord-orientale dell'Altopiano Denagothiano. Dal momento che si tratta a tutti gli effetti di un regno indipendente, viene trattato separatamente in questa appendice.

Superficie: 47.894 kmq (un po' più grande dell'odierna Estonia).

Popolazione: 106.590 ab. (97,6% umani, 2,4% altri).

Densità: 2,2 ab./kmq.

Cenni storici

La regione del Ghyr fu abitata sin dal 1700 PI circa da tribù di stirpe antaliana, giunte qui dal Norwold; queste tribù vivevano cacciando nei boschi e dei frutti della terra, e solo dopo molti secoli (verso il V sec. DI) assunsero definitivamente uno stile di vita stanziale, dedicandosi all'agricoltura e costruendo villaggi, dominati ciascuno dal proprio clan. Saltuariamente combattevano o commerciavano coi vicini Denagothiani e con gli umanoidi del ramo orientale dei Mengul. Il primo sovrano di Essuria, Nebunar, diede inizio alla conquista dei clan antaliani più vicini al suo regno, mentre la regina di Denagoth spingeva i confini del suo reame verso est, minacciando anch'essa i territori antaliani (660-689 DI). Nei decenni

seguenti, la crescente influenza dell'Essuria e la necessità di appoggiarsi al potente vicino meridionale per sostenere gli attacchi del Denagoth e delle tribù umanoidi spinsero gradualmente molti clan antaliani ad accettare la supremazia essuriana. Al tempo di Mirimar (verso l'840 DI) l'Essuria governava ormai tutta questa regione prevalentemente selvaggia e scarsamente popolata, che venne perciò affidata dalla corona a nobili intraprendenti e desiderosi di domare le terre selvagge e ricavarne un feudo. Molti accorsero quassù e nel tornio di un ventennio si costituirono parecchie baronie, arricchite dalla scoperta nei Monti di Ghiaccio di un prezioso minerale, i cosiddetti "prismi", sconosciuto altrove, e che si vociferava avesse proprietà magiche. La terra venne coltivata, tratti di foresta disboscata e sorsero i primi villaggi attorno ai castelli dei baroni. Quassù la chiesa di Colui Che Sorveglia penetrò capillarmente nella società, appoggiata dai nobili che, al contrario che nel resto dell'Essuria - dove era vista come un braccio autoritario del potere regio -, qui la consideravano uno strumento di sicurezza ed ordine generale.

I baroni di questa regione guardarono con preoccupazione il voltafaccia di Landryn e furono fra i primi a ribellarsi alle volontà del sovrano quando questi dichiarò guerra al Geffronell. Di conseguenza, restarono anche incolumi durante l'invasione dell'orda barbarica di Henadin portata contro l'Essuria dal nord. Ma anche nella regione del Ghyr (che prese questo nome successivamente, da quello della sua più importante baronia) scoppiarono una serie di disordini, causati dai contrasti sui diritti di sfruttamento delle miniere dei "prismi" e dal controllo dei ricchi dazi che ne derivavano. La faida fra i baroni si tramutò presto in una guerriglia sempre più virulenta, che sarebbe divenuta nota come le Guerre dei Prismi (863-97 DI), quando il barone Qasmar di Ghyr, vantando maggiori diritti degli altri sulle miniere, si fece incoronare re del Ghyr dopo aver raccolto attorno a sé una cerchia di validi alleati - un'azione che scatenò l'ira dei suoi avversari. Durante le guerre, Qasmar, in seguito ad una rivelazione di Colui Che Sorveglia, entrò in possesso dell'artefatto noto come la *Pietra del Cuore* (880 DI); grazie ai poteri dell'artefatto, Qasmar spezzò gradualmente la coalizione dei suoi nemici, svelando i traditori, le spie del Signore delle Ombre e gli adoratori di Idris che si annidavano nel suo regno. Dopo molti altri anni di guerra, egli pacificò la regione e all'unanimità - data la manifestazione di favore che era giunta su di lui da parte del suo patrono Immortale - venne riconosciuto re di Ghyr.

Il piccolo e giovane reame prosperò in relativa pace, poco toccato dagli eventi del resto dell'altopiano. Ma la *Pietra del Cuore* venne presto rubata da un maestro ladro di nome Dahnakriss, gettando il sovrano nello sgomento; Qasmar preferì non turbare la fedeltà ancora incerta del suo regno alla sua corona con questa notizia, tenendola nascosta. I tentativi di Qasmar di recuperare l'artefatto fallirono, così come quelli di suo figlio Ganto (913-50 DI). Nondimeno, durante questi anni il regno prosperò, restando grazie alla politica del suo sovrano, poi guadagnatosi l'appellativo di "Grande Difensore della Pace", estraneo alle guerre che imperversavano nel sud e nel sud-ovest - causate da nuovi signorotti e potentati sorti nel territorio denagothiano in combutta con alcuni feudi meridionali del Ghyr; piuttosto, Ganto intratteneva rapporti amichevoli con tutti i paesi vicini e consolidò legami commerciali con i paesi costieri; la città di Landfall venne fondata all'incrocio delle vie che conducevano ad Oceansend, a Freiburg e nel Ghyr (930 DI).

Alla morte senza eredi di Ganto, tuttavia (950 DI), la giovane regina Learah - allorché il regno minaccia di sfaldarsi sotto le contese dei nobili non più sedate dall'autorità del re - decide di rivelare il furto dell'artefatto; molti nobili decidono di tentare di impadronirsi del regno o di ottenere la mano della regina vedova, dando inizio ad un periodo di disordini. Loftos, patriarca di Colui Che Sorveglia e fedele alla regina, invia un gruppo di avventurieri in cerca della perduta *Pietra del Cuore* e questi finalmente riescono a debellare Dahnakriss ed a ricondurre l'artefatto in Ghyr, dove Learah viene proclamata da Loftos legittima sovrana di Ghyr.

Grazie alla riacquisita autorità Learah poté raccogliere ancora una volta attorno a sé i baroni più fedeli e scegliere fra essi un uomo dagli ideali puri che potesse sposare; ella trovò un simile individuo nel barone Theodoric, che al suo fianco, tramite una combinazione di diplomazia e guerra, riuscì a tenere insieme il regno ed a riconquistare, nel giro di qualche decennio, i feudi che si erano resi indipendenti dopo la morte di re Ganto.

Oggi il Ghyr ha una solida compagine statale tenuta assieme dagli eredi di Learah e Theodoric, e cementata dalla vigile presenza della chiesa di Colui Che Sorveglia; il regno intrattiene relazioni diplomatiche e commerciali col Wendar, col Norwold e con i Territori Heldannici, nonché relazioni amichevoli con alcuni clan barbari del Norwold ed alcuni sparsi potentati dell'Altopiano Denagothiano. Saldo internamente, il regno è il migliore candidato a raccogliere l'eredità dell'Essuria e potrebbe iniziare nel futuro un'epoca di espansione, rivolta o alla colonizzazione delle terre selvagge del nord-ovest, oppure alla riconquista delle disgraziate terre essuriane.

Distribuzione della popolazione

Il Ghyr è un regno feudale alla maniera tradizionale: il sovrano governa dalla sua residenza, il Castello di Ghyr, le terre del demanio ed i suoi domini personali, riscuotendo tributi dai suoi vassalli (una quindicina in tutto), che gli giurano fedeltà. La densità della popolazione - che ha raccolto esuli provenienti

dall'Essuria e dal Geffronell nel passato secolo - è leggermente più alta di quella del resto dell'altopiano: le pianure (4 ab./kmq) ed i boschi (2 ab./kmq) sono le zone più insediate, mentre le colline boschive (1,5 ab./kmq), le foreste (0,5 ab./kmq) e le montagne (0,3 ab./kmq) sono abbastanza selvagge.

CENTRI URBANI:

Comunità note: Nessuna.

Sebbene sparse qua e là vi siano alcune cittadine, la maggior parte della popolazione del regno è concentrata in piccoli villaggi rurali arroccati attorno ai castelli dei nobili. La popolazione urbana è piuttosto bassa (8%).

ABITANTI:

- **Umani:** La maggioranza della popolazione ghyriana è di razza umana (103.990 ab.); sebbene l'etnia prevalente sia quella essuriana (90%), una piccola parte di essa appartiene all'etnia denagothiana (10%). Per ulteriori dettagli su queste due etnie si veda anche la descrizione delle razze umane fornita in precedenza a proposito del Denagoth.
- **Hobgoblin:** La razza umanoide più numerosa del Ghyr è quella degli hobgoblin (750 ab.), che vivono riuniti in piccole tribù di 50-100 individui.
- **Nani:** Quando vennero scoperte le miniere dei "prismi", alcune famiglie naniche accorsero qui dalla Casa di Roccia e dal Norwold per partecipare all'estrazione di questo raro minerale. Il piccolo numero di nani che abita oggi giorno le terre del Ghyr (600 ab.) discende soprattutto dalle famiglie di quei pionieri; pochi altri sono discendenti di famiglie naniche sfuggite alle persecuzioni glantriane della prima metà del IX sec. DI.
- **Elfi:** Gli elfi alti che si trovano nel Ghyr (500 ab.) sono esuli provenienti dal Geffronell, supersiti del massacro perpetrato un secolo e mezzo fa dal Signore delle Ombre ai danni della loro razza. L'allora sovrano, Qasmar, concesse a queste famiglie di elfi di stabilirsi nelle foreste del regno, dove ancor oggi vivono sotto la protezione della corona.
- **Trogloditi:** Le terre paludose che si estendono ad est del Ghyr pullulano di creature rettiloidi; da lì vengono le tribù di trogloditi (500 ab.) che si sono insediate in alcuni tratti delle terre selvagge ghyriane.
- **Thoul:** Un numero rilevante di questi umanoidi (150 ab.) infesta le terre del Ghyr; sebbene siano spesso in combutta con gli hobgoblin, sono soliti costituire propri clan e comunità familiari (in genere di 10-20 individui ciascuna).
- **Troll:** Piccole bande familiari di questi feroci umanoidi (100 ab.) errano per le selvagge terre del Ghyr, assalendo i villaggi e le fattorie isolate; appartengono tutti alla specie dei troll delle radici.

Fauna e razze minori

Valgono le stesse indicazioni date per il Denagoth, sopra. Oltre alle creature descritte, comunque, nel Ghyr è possibile incontrare anche gruppi appartenenti ad altre razze che nel Denagoth sono assai più frequenti, come le razze dei giganti e degli umanoidi (gnoll, goblin, bugbear ed orchi).

Fonti canoniche

- *Dawn of the Emperors - Thyatis and Alpathia boxed set:* Contiene una mappa su scala molto grande della regione del Norwold, che contribuisce a chiarire - nonostante le incongruenze e le imprecisioni - anche i confini ed i tipi di terreno del Denagoth.
- *GAZ4 - The Kingdom of Ierendi:* Parla dell'eroe halfling di nome Figgen, ormai in pensione, che figura fra i PG pregenerati della XL1; ciò aiuta a collocare quest'ultimo modulo verso il 950 DI.
- *Joshuan's Almanac & Book of Facts:* Contiene alcuni riferimenti all'altopiano e una mappa (molto approssimativa) che mostra le zone limitrofe del Denagoth.
- *Poor Wizard's Almanac & Book of Facts II:* Contiene una descrizione sommaria del Denagoth alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.
- *Poor Wizard's Almanac & Book of Facts III:* Contiene una descrizione sommaria del Denagoth alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.
- *Wrath of the Immortals boxed set:* Contiene una mappa che mostra i confini settentrionali dell'altopiano e le zone ad esso limitrofe.
- *X10 - Red Arrow, Black Shield:* Parla brevemente di Fortebraccio, Mercion, Figgen ed altri eroi che figurano come PG pregenerati nella XL1; il modulo li descrive come ormai relativamente anziani e in pensione (Fortebraccio e Mercion sono sovrani di Ierendi). Queste informazioni contribuiscono a situare il modulo XL1 verso il 950 DI.

- *X11 - Saga of the Shadow Lord*: Si tratta della fonte principale sul Denagoth e sull'altopiano in generale, dove sono fornite informazioni sulla storia del Denagoth e dell'Essuria, sulle vicende del periodo del Signore delle Ombre, sulla geografia e gli abitanti della regione. Il modulo è ambientato durante gli ultimi anni di regno del Signore delle Ombre (897-99 DI) e tratta della sua definitiva sconfitta.
- *XL1 - Quest for the Heartstone*: Si tratta dell'unica fonte sul regno di Ghyr e sulla sua storia recente, sebbene i dettagli forniti siano pochi; l'avventura è comunque ambientata nel 950 DI, alla morte di Ganto, e parla della missione affidata ad un gruppo di avventurieri per il recupero della *Pietra del Cuore*.

LEEHA

Superficie: 18.834 kmq (come la regione del Veneto).

Popolazione: 56.400 ab. (99,8% halfling, 0,2% umani).

Densità: 3 ab./kmq.

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 Tokoramses 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 installati 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 Tokoramses 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 colà volontariamente, i faraoni nithiani cominciarono ad importare schiavi nelle colonie norwoldesi, alla stregua di quanto facevano nelle Terre del Nord. Come colà, 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

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 vatski 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.

Fonti canoniche

- *CM1 - Test of the Warlords:* Si tratta della fonte principale su Leeha, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sugli abitanti, la politica, le forze armate, i traffici ed i PNG importanti del paese.
- *Dawn of the Emperors - Thyatis and Alphatia boxed set:* Descrive la storia di Leeha, più ulteriori dettagli relativi a questa contea halfling.
- *Joshuan's Almanac & Book of Facts:* Contiene sparse informazioni su Leeha relative all'anno 1013 DI.
- *M2 - Vengeance of Alphaks:* L'avventura, ambientata nel 1001 DI, include informazioni sulle forze

armate terrestri di Leeha.

- *Poor Wizard's Almanac & Book of Facts I*: Contiene una descrizione sommaria di Leeha, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno; viene introdotto anche lo sceriffo successore di Collin (da CM1), Shaedrik Piedepiota.
- *Poor Wizard's Almanac & Book of Facts II*: Contiene una descrizione sommaria di Leeha, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.
- *Poor Wizard's Almanac & Book of Facts III*: Contiene una descrizione sommaria di Leeha e dei suoi PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.
- *Wrath of the Immortals boxed set*: Descrive gli Immortali adorati anche a Leeha.

NORWOLD (REGNO DEL)

Superficie: 1.940.690 kmq. (quasi il doppio della penisola scandinava); la cifra indicata non comprende i liberi potentati heldannesi del sud, né le terre norwoldesi che sono situate oltre i confini del regno.

Popolazione: 1.108.630 ab. (79,5% umani, 2,9% orchi, 2,3% elfi, 2,1% lupin, 1,6% bugbear, 1,5% goblin, 1,4% gnomi, 1,2% ogre, 1,2% rakasta, 1,1% troll, 5,2% altro); questa cifra comprende solo gli abitanti che risiedono entro i confini politici del regno.

Densità: 0,6 ab./kmq.

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 alphatiano 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 Alphatiano: 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 i suoi agenti e diplomatici presso i capo clan norseni ed heldannesi del Norwold centro-settentrionale, ottenendo il permesso di far stanziare piccole enclaves 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 capo clan 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 capo clan 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 capo clan 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 alphetiana, 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 alphetiano (919 DI). Contrariato dallo scacco inflitto alle ambizioni alphetiane ad opera dei Thyatiani anni prima, Tylion IV decise di rafforzare la presenza alphetiana nel Norwold centro-settentrionale, legando con vincoli feudali effettivi quei possedimenti alphetiani 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 alphetiano Meredoth, il quale fondò una baronia nei dintorni dell'isola di Todstein e non esitò a trasformare in non-morti parecchi dei suoi sudditi allo scopo di farli lavorare indisturbati dal rigido clima del Norwold.

Il Gran Consiglio dell'Impero Alphetiano guardava con sospetto a questa penetrazione alphetiana 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 alphetiana 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, grazie al consolidamento della via commerciale 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 alphetiani 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 alphetiani nel Norwold centrale. Tylion IV, deciso ad estirpare dal nord l'influenza thyatiana, mentre le armate alphetiane 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 Alphetiani 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 alphetiana continuò l'opera del padre Tylion IV, favorendo la penetrazione alphetiana con alleanze e concessioni ai clan indigeni, sia, dove ciò non era possibile o auspicabile, usando la forza delle armi per sottomettere al volere alphetiano 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 alphetiano nel Norwold e la sede di un governatore demandato a supervisionare le operazioni in questo nuovo protettorato (985 DI).

Molti soldati alphetiani 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 alphetiane 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 alphetiana; 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 Leeha 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 alphetiano 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 alphetiana 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 alphetiani 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 alphetiani, 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 heldannesi 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 vatski della valle del Ransarn (ai principali dei quali - i knyaz di Vyolstograd e Stamtral - fu affidato il titolo ducale) e su buona parte dei capoclan heldannesi 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 alphetiana, 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 alphantiana, 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 perlopiù 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. Di seguito sono elencati i feudi noti del Norwold, assieme alla loro superficie, popolazione e densità (si tenga presente che sono stati presi in considerazione ai fini di questo conteggio soltanto gli abitanti di razza umana, elfica, nanica, halfling, lupin, mezzorchesca e mezzogresca); per comodità è stato indicato accanto ad ogni feudo anche il suo governante:

- **Alpha (demanio regio):** superficie 24.537 kmq; 103.990 ab. (95,1% umani [46,7% Alphantiani, 26,9% Norseni, 25,4% Heldannesi, 1% altri], 2,1% halfling, 1,4% elfi [100% elfi chiari Shiye], 1,4% lupin [100% lupin Meticcii]); densità 4,2 ab./kmq. *Governante:* Ericall, Re del Norwold.
- **Blakyst (Baronia di):** superficie 1.488 kmq; 5.330 ab.; densità 3,6 ab./kmq. *Governante:* Bardeen 'Passolungo'.
- **Demistra (Baronia di):** superficie 1.165 kmq; 2.590 ab.; densità 2,2 ab./kmq. *Governante:* Mark Acres.
- **Ellikavki (Baronia di):** superficie 1.294 kmq; 4.790 ab.; densità 3,7 ab./kmq. *Governante:* Ethendril h'Caramore.
- **Fjskevik (Contea di):** superficie 4.141 kmq; 9.110 ab.; densità 2,2 ab./kmq. *Governante:* Niles Douglass.
- **Garette (Contea di):** superficie 2.588 kmq; 5.180 ab.; densità 2 ab./kmq. *Governante:* James Essex.
- **Glumicagora (Baronia di):** superficie 1.359 kmq; 2.980 ab.; densità 2,2 ab./kmq. *Governante:* Claransa 'la Veggente'.
- **Havkulle (Baronia di):** superficie 1.423 kmq; 3.420 ab.; densità 2,4 ab./kmq. *Governante:* Rutger Dag.
- **Hvittland (Baronia di):** superficie 2.588 kmq; 5.950 ab.; densità 2,3 ab./kmq. *Governante:* Trent 'il Bianco'.
- **Lalmetaure (Baronia di):** superficie; 1.200 ab.; densità. *Governante:* Quillan Coltivaolmi.
- **Landfall (Ducato di):** superficie 7.764 kmq; 44.940 ab.; densità 5,8 ab./kmq. *Governante:* Lernal 'il Beone'.
- **Latela (Baronia di):** superficie 2.588 kmq; 10.350 ab.; densità 4 ab./kmq. *Governante:* Dentelungo.
- **Lausthorp (Baronia di):** superficie 1.294 kmq; 4.400 ab.; densità 3,4 ab./kmq. *Governante:* Geoffrey 'di Heldann'.
- **Lighthall (Ducato di):** superficie 4.723 kmq; 17.950 ab.; densità 3,8 ab./kmq. *Governante:* Theobold 'Barbarossa'.
- **Lunaria (Baronia di):** superficie 1.812 kmq; 3.950 ab.; densità 2,2 ab./kmq. *Governante:* Sandralane 'di Glantri'.
- **Morkheim (Baronia di):** superficie 2.588 kmq; 4.400 ab.; densità 1,7 ab./kmq. *Governante:* Alak Dool.
- **Nyslott (Baronia di):** superficie 1.294 kmq; 3.880 ab.; densità 3 ab./kmq. *Governante:* Shebb Woolsey.
- **Obaladosk (Baronia di):** superficie 2.523 kmq; 4.540 ab.; densità 1,8 ab./kmq. *Governante:* Lucci Dhay.
- **Pianure Libere (Baronia delle):** superficie 2.135 kmq; 4.700 ab.; densità 2,2 ab./kmq. *Governante:* Allisa Patrician.
- **Solvhavne (Baronia di):** superficie 2.588 kmq; 6.990 ab.; densità 2,7 ab./kmq. *Governante:* Max I.
- **Sommerplass (Contea di):** superficie 3.882 kmq; 9.710 ab.; densità 2,5 ab./kmq. *Governante:* Tralkar Fenn.
- **Sonnenfeld (Baronia di):** superficie 2.588 kmq; 9.060 ab.; densità 3,5 ab./kmq. *Governante:* Fergus 'il Giustiziere'.
- **Stamtral (Ducato di):** superficie 7.635 kmq; 14.300 ab.; densità 1,9 ab./kmq. *Governante:* Stano.

- **Taulenilda (Baronia di):** superficie 3.753 kmq; 7.760 ab.; densità 2,1 ab./kmq. *Governante:* Delsel Troncodiquercia.
- **Terra della Speranza (Baronia della):** superficie 2.265 kmq; 4.760 ab.; densità 2,1 ab./kmq. *Governante:* Ernest Day.
- **Torrebianca (Baronia di):** superficie 1.294 kmq; 3.110 ab.; densità 2,4 ab./kmq. *Governante:* Adik de Chevas.
- **Ubla-at-nor (Baronia di):** superficie 2.588 kmq; 6.990 ab.; densità 2,7. *Governante:* Brogahn 'delle Steppe'.
- **Valle dei Due Laghi (Baronia della):** superficie 1.294 kmq; 2.500 ab.; densità 1,9 ab./kmq. *Governante:* Maltus Fharo.
- **Veived (Baronia di):** superficie 2.459 kmq; 5.200 ab.; densità 2,1 ab./kmq. *Governante:* Winnefred 'del Lago'.
- **Vyolstograd (Ducato di):** superficie 7.090 kmq; 10.000 ab.; densità 1,4 ab./kmq. *Governante:* Nevik.
- **Westria (Baronia di):** superficie 1.294 kmq; 3.240 ab.; densità 2,5 ab./kmq. *Governante:* Weston 'l'Altissimo'.
- **Yskelb (Baronia di):** superficie 2.588 kmq; 5.180 ab.; densità 2 ab./kmq. *Governanti:* Knolimer Knolin e Unice.

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 Vatski 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* (9.600 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 **Heldanesi** (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 Heldanesi 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 Heldanesi 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 Heldanesi 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 Alphantiano 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 **Vatski** (17,1%), che abitano il Norwold centro-meridionale 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 Vatski 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 Vatski 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 vatski si sono profondamente diversificati all'interno di essa a causa dei contatti dei Vatski che abitano le zone più a sud con le culture heldanesi ed essuriane dei secoli scorsi; per effetto di questi contatti, i Vatski 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 Vatski sedentari sono in effetti la maggioranza dei Vatski 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 Vatski si è mantenuta quasi nulla. I Vatski 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 Alphetiano 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 della Bandiera Azzurra (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 della Bandiera Rossa (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 della Bandiera Bianca, 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 predatare 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 (32.330 ab.); 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 (25.000 ab.). 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 (23.730 ab.) 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 servizi 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 (17.860 ab.); 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 (16.070 ab.), 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 (15.000 ab.), discendenti dei clan gnomici che abbandonarono le Cascade 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 (13.450 ab.). 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 (13.400 ab.), 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 la civiltà essuriana ed heldannese avuti in passato; pertanto in queste zone si trovano anche tribù di ogre semi-stanziali, che talvolta commerciano con i villaggi umani.
- **Troll:** I troll sono un'altra razza relativamente numerosa nel Norwold (11.700 ab.), 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 (9.880 ab.). 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 (9.580 ab.). 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 (8.000 ab.) 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 (6.880 ab.). 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 Vatski e con i boscaioli helddanesi.
- **Gnoll:** Parecchie tribù di gnoll del nord (5.340 ab.), giunte in questa regione centinaia di anni fa, abitano il Norwold centro-meridionale, in particolare le zone selvagge dell'Heldland 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 (3.570 ab.) 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 Vatski 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 (3.000 ab.). 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 (2.500 ab.) 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 (2.500 ab.); 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 (2.280 ab.), 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 folklore sia per i Vatski (che tendono a vederli come entità malevole e vendicative) che per i Norseni (i quali li considerano benevoli alleati) e gli Helddanesi. 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 (1.750 ab.), 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 (1.000 ab.). 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" mondiale 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 scorrerie 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, vatski e soprattutto viaskoda della Bandiera Bianca.
- **Driadi:** Queste leggiadre e seducenti creature dei boschi abitano nei luoghi silvestri più reconditi del Norwold (1.000 ab.); 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 (500 ab.) sono sparsi in tutto il Norwold, soprattutto nelle zone vicine agli insediamenti umani o alle grandi città. Nelle campagne sono considerati dagli Heldanesi spiriti maligni, temuti e cacciati quando compaiono.
- **Hsiao:** Questi saggi custodi dei boschi vivono in poche comunità sparse per i boschi del paese (500 ab.). 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 (420 ab.); 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 drolem. 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 efreet, 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 sciame 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 revener, 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.

Appendice I: Il resto del Norwold

Il Regno del Norwold, come si è visto, non comprende la totalità della regione che porta il medesimo nome: dai confini teorici di questa fragile entità politica restano fuori tutte le terre ad ovest della linea formata dai Monti Hettafjall, dai laghi Azzurro e Gunaald, dalla catena dei Denti Frastagliati, dalla Piana dei Teschi e dai Monti Raatovaarat; inoltre il confine settentrionale del Regno del Norwold non si spinge oltre l'Autuasmaa meridionale, dove si estendono la tundra artica e le gelide isole del Norzee. La vasta porzione della regione del Norwold che ricade fuori dalla giurisdizione di Re Ericall è, se possibile, ancor più selvaggia delle contrade del reame norwoldese: è la patria di feroci popolazioni barbare, orde umanoidi, antichi draghi, indomiti clan di rakasta e numerose tribù di giganti.

Dal momento che le razze che abitano queste regioni periferiche del Norwold non hanno alcuna organizzazione politica, questa appendice intende raggrupparle tutte in modo da dare al lettore un'idea di tutti gli abitanti del Norwold che non ricadono entro i confini del reame alphantiano. Si tenga presente che da questa appendice restano comunque esclusi i liberi potentati heldannesi che si estendono fra i Territori Heldannici ed il Regno del Norwold, ed i reami indipendenti del Rifugio Tempestoso, di Leeha e di Oceansend.

Superficie: 2.274.850 kmq. (circa come la Groenlandia).

Popolazione: 241.920 ab. (31,3% umani, 14,5% orchi, 11,4% bugbear, 11,2% goblin, 6,3% giganti, 6,2% ogre, 6,1% troll, 3,7% rakasta, 2,5% gnoll, 2,1% lupin, 1,7% hobgoblin, 1,1% centauri, 1,9% altri).

Densità: 0,1 ab./kmq.

Cenni storici

La storia di queste regioni 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

Le zone del Norwold esterne al Regno del Norwold sono terre inospitali ed impervie, dove la civiltà non ha ancora messo piede. La maggior parte delle popolazioni, sia umane che non, che vivono in queste contrade conducono vita nomade o semi-nomade, lottando quotidianamente contro la natura e competendo le une con le altre per sopravvivere. La densità di queste zone è pertanto generalmente inferiore agli 0,5 ab./kmq, e diminuisce progressivamente fino alle isole artiche del Norzee, che sono pressoché disabitate. Soltanto a nord, in Autuasmaa e nel meridione, nella valle del fiume Vinisk, si trovano villaggi stabili costituiti rispettivamente dagli Jääkansa e da pionieri vatski; il resto di questa regione è percorso in modo intermittenti da tribù umane, umanoidi e mostruose.

CENTRI URBANI:

Nessuno. Come si è detto non esistono comunità note, salvo piccoli villaggi nell'Autuasmaa e nella valle del fiume Vinisk.

ABITANTI:

- **Umani:** Benché numerosa anche in questa regione (75.790 ab.), la popolazione umana è frammentata in innumerevoli tribù e culture barbare; questi popoli non hanno alcuna considerazione per i confini del Regno del Norwold e lo oltrepassano liberamente laddove non viene loro impedito. Nondimeno, sono state poste fuori dal Regno del Norwold poiché la maggior parte della loro vita e dei loro spostamenti si svolgono fuori da detto reame.

Le feroci tribù vatski costituiscono l'etnia umana più numerosa di queste zone (41,2%); esse vivono nelle grandi valli coperte di foreste ad ovest del Lago Azzurro, dove cacciano e foraggiano, contendendosi le risorse coi rakasta delle vicine montagne e con le tribù umanoidi. Le più meridionali di queste tribù hanno anche saltuari contatti con le popolazioni barbariche del Denagoth settentrionale. Come si è detto, una parte di questi Vatski è in realtà composta da pionieri emigrati lungo la valle del Vinisk dai domini dei boiari per sfuggire alle vessazioni ed alla miseria imposta loro dai grandi signori terrieri.

Molto meno numerosi sono i pacifici Jääkansa (21,5%) che abitano la regione dei grandi laghi settentrionali, l'Autuasmaa situata oltre il fiume Spartiterre. Questa gente vive divisa in piccoli clan di agricoltori, pescatori e cacciatori, che si riuniscono per difendersi dalle scorrerie umanoidi e dei giganti del gelo. Gli Jääkansa vivono sia dentro che oltre i confini del Regno del Norwold, la presenza del quale è per loro completamente indifferente.

Affini agli Jääkansa sono i nomadi Vaeltajat (20,3%), un popolo di tribù della tundra, alleate con gli Jääkansa, che condivide con essi una cultura simile e parimenti antica. Essi cacciano le mandrie di renne e caribù che errano per la grande tundra delle Terre dell'Eterno Inverno, scontrandosi di quando in quando con le tribù di umanoidi che abitano anch'essi queste contrade. Sono un popolo di abili e generosi guerrieri, pronti ad aiutare i bisognosi anche se stranieri, ma implacabili nel perseguire la vendetta.

Infine vi sono i Viaskoda della Bandiera Bianca (17%), le cui tribù abitano sparse nelle grandi valli boschive incuneate fra i Denti Frastagliati, la Catena di Ghiaccio, il Massiccio di Quesa, il Diadema della Dea, il Monte Crystykk ed i Picchi dell'Inverno. Cacciatori, pescatori e raccoglitori, questi Viaskoda sono semi-nomadi e costituiscono spesso la sede della loro tribù all'interno delle rovine dei grandi complessi montani che si trovano in questa regione, lascito della civiltà scomparsa dei nani antichi. Frequentemente si scontrano con le tribù dei rakasta e dei giganti, e per questo molte tribù di Viaskoda della Bandiera Bianca si sono alleate o asservite con esseri più potenti, come il leggendario drago bianco Quesa o le Streghe di Crystykk. Anche a causa di questo motivo, sono la Bandiera viaskoda che ha meno coesione al suo interno e che vede talvolta anche scontri intestini fra le tribù che ne fanno parte.

- **Orchi:** Gli orchi sono la razza umanoide più numerosa in questa più selvaggia parte del Norwold (35.170 ab.). La maggior parte di essi (71,6%) appartiene alla specie degli orchi comuni ed è divisa in tribù nomadi o semi-nomadi che, a partire dai loro covi perlopiù sotterranei o montani, cacciano e compiono scorrerie a danno dei vicini; un cospicuo numero di questi vive nei Monti Hettafjall. Il resto (28,4%) sono invece feroci orchi hyboriani, che vivono nelle Terre dell'Eterno Inverno e contendono la tundra e le mandrie alle altre tribù umanoidi, ai Vaeltajat ed ai lupin Malamute del Norwold.
- **Bugbear:** Altra razza piuttosto numerosa (27.640 ab.), i bugbear si dividono in bugbear volgari (72,9%), che abitano perlopiù le valli boschive ad est della Catena di Ghiaccio, combattendo coi Viaskoda della Bandiera Bianca e coi rakasta, ed in bugbear hyboriani (27,1%), che abitano nelle Terre dell'Eterno Inverno e combattono di consueto con gli altri umanoidi della regione, coi Vaeltajat e coi lupin Malamute del Norwold.
- **Goblin:** Anche i goblin sono piuttosto numerosi (27.030 ab.), e come gli altri umanoidi divisi in goblin comuni (67,1%) e goblin hyboriani (32,9%): i primi vivono lungo le pendici della Catena di Ghiaccio e nel sud, lungo le catene del Braccio Essuriano e dei Monti Hettafjall; i secondi sono nomadi delle Terre dell'Eterno Inverno e contendono ad orchi, bugbear, lupin ed umani le mandrie di caribù di questa regione.
- **Giganti:** I giganti sono una delle razze dominanti del selvaggio Norwold (15.320 ab.), che ne ospita la ben nota varietà di razze. Il gruppo di gran lunga dominante è costituito dai giganti del gelo (51,2%), molti clan dei quali abitano i gelidi anfratti e ghiacciai della Catena di Ghiaccio; un vasto gruppo di questi giganti vive nell'isola del Rifugio Gelido (sono circa seimila), sottoposti all'autorità di un loro re che periodicamente lancia violente scorrerie contro il Norwold meridionale, giungendo talvolta persino nella zona della Grande Baia. Gruppi di giganti delle colline (29,4%) vivono anch'essi nelle zone selvagge, spesso in lega con le tribù umanoidi. I giganti del fuoco (8%) sono perlopiù concentrati nella zona dell'Arco di Fuoco, dove intrattengono buoni rapporti con le creature elementali che giungono qui dal Piano del Fuoco. Molto meno numerosi sono gli altri gruppi di giganti, come i giganti delle montagne (4,9%), i giganti delle rocce (2,6%), gli athach (1,6%), i giganti delle nuvole (1,4%) ed i giganti delle tempeste (0,9%).
- **Ogre:** Anche gli ogre sono molto numerosi in queste fredde contrade (15.100 ab.); essi appartengono

alla specie degli ogre bianchi e si trovano soprattutto nelle catene montuose del meridione (i Monti Hettafjall, i Monti Isbreidd ed i Braccio Essuriano) e dell'estremo nord (il Monte Crystykk ed i Picchi dell'Inverno). Sono molto aggressivi e spesso si mettono a capo di violente scorribande contro le terre civilizzate ed i loro vicini.

- **Troll:** I troll sono molto presenti nel Norwold (14.700 ab.) e rappresentati soprattutto dalle moderne stirpi dei troll delle radici (48,6%) e dei troll delle foreste (16,1%), che è possibile trovare in tutti i boschi e le montagne della regione. Feroci gruppi di troll hyboriani (24,5%) sono invece il terrore delle Terre dell'Eterno Inverno, tanto degli umani quanto degli umanoidi. Qua e là sopravvivono gli ultimi rappresentati della stirpe dei troll antichi, appartenenti alle razze dei troll della terra (7,2%) e delle rocce (3,6%).
- **Rakasta:** La presenza dei rakasta si mantiene forte nella zona della Catena di Ghiaccio (9.050 ab.). Le pendici di queste montagne ed i ghiacciai sono abitati dai Pardasta delle Nevi (41,4%), le cui tribù popolano la maggior parte delle altitudini più elevate di questa catena. Le zone più settentrionali, ed in particolare le Terre dell'Eterno Inverno, sono la dimora di tribù di Lincidi (38,7%), che sono abbastanza indifferenti verso gli umanoidi ed i lupin Malamute, con cui competono; essi sono amichevoli verso i Vaeltajat e conoscono la via antica attraverso le Terre Oscure per raggiungere il Mondo Cavo. Meno numerosi e presenti solo nelle valli boschive sono invece i Rakasta di Montagna (19,9%).
- **Gnoll:** Numerose e feroci tribù di gnoll del nord (6.060 ab.) abitano le catene montuose del meridione, come il Braccio Essuriano ed i Monti Hettafjall; esse e le loro scorrerie contro l'Heldland rappresentano uno dei maggiori travagli di questa parte del Norwold.
- **Lupin:** I lupin Malamute del Norwold (5.050 ab.) abitano le fredde lande delle Terre dell'Eterno Inverno situate fra l'Autuasmaa ed il gelido Norzee; sono divisi in pacifiche tribù di cacciatori e foraggiatori, abili esploratori e guerrieri, temuti e rispettati dai loro avversari come gli umanoidi ed i rakasta Lincidi, ed ammirati dai loro alleati umani Vaeltajat. Così come i Lincidi, conoscono la via che attraverso le Terre Oscure conduce al Mondo Cavo.
- **Hobgoblin:** Le tribù di hobgoblin (4.030 ab.) abitano soprattutto il centro-sud di questa regione, dove spesso servono come mercenarie ed alleate altre tribù di orchi, goblin ed ogre; alcune servono anche sotto i più spregiudicati capoclan helddanesi.
- **Centauri:** Alcune tribù di centauri (2.620 ab.) abitano le foreste che crescono ad ovest del Lago Azzurro; queste tribù tendono ad essere più selvagge di quelle del Norwold orientale e non amano avere contatti con gli umani.
- **Uomini-scorpione:** Le profondità delle catene montuose, soprattutto in corrispondenza di depositi di calda lava e dell'Arco di Fuoco, ospitano alcuni clan di pericolosi uomini-scorpione (1.500 ab.); talvolta queste creature dominano o si alleano con giganti ed umanoidi.
- **Fate:** Anche in questi luoghi di grande bellezza naturale si manifestano talvolta membri del Popolo Benevolo (1.220 ab.), soprattutto in prossimità delle cascate, dei ghiacciai, dei laghi e delle foreste più fitte.
- **Driadi:** Le foreste ad ovest del Lago Azzurro ospitano alcuni esemplari di queste graziose creature dei boschi (500 ab.).
- **Esterni del fuoco:** La presenza di creature del Piano del Fuoco (500 ab.) è legata all'Arco di Fuoco, in prossimità del quale hanno stabilito la propria dimora gruppi di elementali del fuoco, efrete e salamandre giunte dal loro piano natale attraverso il doppio portale magico di questa catena montuosa. La loro presenza ha ulteriormente attirato altre creature amanti del fuoco, come i mastini infernali o i giganti del fuoco.
- **Hsiao:** Queste sagge creature dei boschi (300 ab.) si trovano in piccole comunità isolate in tutte le foreste più fitte del Norwold.
- **Uomini-albero:** I tratti più antichi delle foreste di questa regione ospitano alcuni esemplari di queste venerabili creature (230 ab.).
- **Draghi:** Sebbene la Catena dei Denti del Drago sia la dimora principale dei draghi del Norwold, molti esemplari delle razze draconiche, in particolare draghi bianchi (100 ab.), preferiscono i più freddi recessi della Catena di Ghiaccio o le terre artiche, come il Rifugio Gelido e le zone limitrofe. Spesso questi draghi bianchi sono in combutta coi giganti del gelo o dominano le creature inferiori, creando piccoli domini che usano per portare avanti i propri scopi (come quello che Quesa ha costituito attorno al massiccio montuoso che porta il suo nome).

Fauna e razze minori

Si veda questa sezione nel paragrafo dedicato al Regno del Norwold.

Appendice II: I liberi potentati heldannesi

All'estremo sud della regione del Norwold si trova un territorio cuscinetto che separa i Territori Heldannici dal Regno del Norwold alphetiano; 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 e salgono fino al Regno di Ghyr.

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 alphetiano, 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, l'Impero Alphetiano ed anche il Regno di Ghyr - e dove non mancano frequenti incursioni da parte degli umanoidi che abitano la catena dei Mengul Orientali.

Superficie: 74.236 kmq. (come l'attuale Repubblica Ceca).

Popolazione: 192.580 ab. (92,3% umani, 2,5% lupin, 1,6% gnomi, 1,3% orchi, 1% mezzorchi, 1,3% altri).

Densità: 2,3 ab./kmq.

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 (3.400 ab.)

Sebbene alcuni villaggi della zona si siano elevati al rango di cittadine grazie allo stabile commercio che fluisce in questa zona da e verso il Ghyr, 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 dal Ghyr. 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 abitatori 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 lupini Snoutzer Gnomici, ma che si trovano 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 ed 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.

Fauna e razze minori

Si veda questa sezione nel paragrafo dedicato al Regno del Norwold.

Fonti canoniche

- *AC10 - Bestiary of Dragons and Giants:* Descrive in dettaglio i draghi ed i giganti, entrambe razze assai presenti nel Norwold. Inoltre l'avventura "The Pestiferous Castle of Bodor Sordstone" può essere ambientata nei Monti Piedeferreo, che si trovano nel Norwold.
- *CM1 - Test of the Warlords:* Il modulo principale per la descrizione del Norwold (compresa la regione di Alpha, di Oceansend, di Leeha, dei Denti del Drago, del Rifugio Gelido e di Landfall), che contiene informazioni sulla sua storia recente (con accenni anche all'antico dominio del Principe Alinor), sui suoi abitanti, sulla sua geografia e sui suoi PNG principali (compresi Re Ericall, suo fratello Lernal e parecchi feudatari stranieri); vengono anche introdotti fra i candidati alla Corsa alle Terre alcuni PG pregenerati (Fergus 'il Giustiziere', Geoffrey 'di Heldann', Claransa 'la Veggente', Weston 'l'Altissimo', Brogahn 'delle Steppe' e Quillan Coltivaolmi). Compiono anche qui per la prima volta le Vecchie di Crystykk. L'avventura ha inizio nel 999 DI (l'anno della Fiera di Primavera che dà inizio alla trama) e porta gli eventi fino alla Guerra per la Corona del 1001 DI.
- *CM2 - Death's Ride:* L'avventura è ambientata nel Norwold ed introduce la Baronia della Valle dei Due Laghi, il suo barone Maltus Fharo e tutta la schiera di PNG che costituisce il suo seguito. Essa arricchisce anche il panorama dei personaggi malvagi del Norwold, introducendo maghi alphetiani rinnegati e chierici malefici che mirano a destabilizzare il regno.
- *CM3 - The Sabre River:* Altra avventura ambientata nel Norwold, descrive gli eventi dell'invasione alphetiana del V sec. DI, spiegando così l'origine della maledizione del Fiume della Sciabola. Viene introdotto il feudatario noto solo come "il Conte" (probabilmente si tratta di James Essex, conte di Garette) e con esso altri due eroi del Norwold, il nano Grotto 'l'Alto' e l'halfling Glinda Manolesta.
- *CM4 - Earthshaker!:* Ancora un'avventura ambientata nel Norwold, che introduce i ducati di Stamtral e Vyolstograd e, con essi, la cultura dei Vatski sedentari delle terre dei boiari; vengono descritti molti PNG della corte di Vyolstograd, ed il boiario Viktor Zucharnov, ministro delle finanze di Re Ericall. Vengono introdotti anche alcuni baroni minori della regione dei boiari, come i baroni Aethelwulf e

- Sovanya, e si parla di una crociata lanciata da Ericall contro “i miscredenti barbari del nord”.
- *Dawn of the Emperors - Thyatis and Alphatia boxed set*: Questo supplemento introduce il Norwold come parte dell’Impero Alphatiano, percorrendo a grandi linee la sua storia antica ed i suoi rapporti con gli imperi di Alphatia e Thyatis.
 - *D&D Companion Set*: L’avventura “Il Pugnale Dorato” può essere ambientata nel Norwold, dove sarebbero situati i feudi di James Essex, Niles Douglass e di Mark Acres. Vengono anche menzionati numerosi altri nobili di rango inferiore, che possono essere utilizzati per arricchire la campagna.
 - *Dragonlord Trilogy*: L’epica trilogia di T. Gunnarsson, ambientata all’inizio del VI sec. DI, fornisce utili informazioni riguardanti l’origine della concentrazione draconica nella Catena dei Denti del Drago, la città draconica di Windreach, sede del Parlamento Draconico, e gli antichi elfi Eldar, alleati dei draghi, nonché i buoni rapporti di quest’ultimi con gli elfi delle Case nei Boschi. La trilogia descrive anche la guerra fra i draghi e l’Impero Alphatiano avvenuta all’inizio del VI sec. DI, che nella presente versione è stata legata agli eventi del Fiume della Sciabola descritti nella CM3.
 - *Dragon Magazine #189*: L’articolo “Known World Grimoire” chiarisce un errore del PWAI, confermando che quella più a nord delle due grandi isole antistanti Oceansend si chiama “Isola dei Trichechi”.
 - *Dragon Magazine #237*: Questo numero contiene l’articolo di B. Heard che introduce le varie razze dei lupin mystarani, alcune delle quali sono presenti anche nel Norwold.
 - *Dragon Magazine #247*: Questo numero contiene l’articolo di B. Heard che introduce le varie razze dei rakasta mystarani, alcune delle quali sono presenti anche nel Norwold.
 - *Dungeon Magazine #21*: L’avventura “The Bane of Elfswood” è ambientata nel Norwold, ed introduce le comunità elfiche di Elfswood e di Whispering Grove, oltre alla storia del clan elfico dei Glanadyl e di un druido maledetto.
 - *GAZ5 - The Elves of Alfheim*: Nella descrizione di Doriath, il sovrano elfico di Alfheim, viene menzionata la sua intenzione di stabilirsi nel Norwold e fondare un possedimento colà una volta intrapresa la strada verso l’immortalità.
 - *GAZ7 - The Northern Reaches*: Descrive le scorrerie ostlandesi nel Norwold che ricorrono da secoli, e che adesso (1000 DI) avvengono perlopiù in alleanza con l’Impero Thyatiano. C’è anche un riferimento a rovine nithiane poste nel Norwold.
 - *GAZ9 - The Minrothad Guilds*: Contiene informazioni relative al Norwold riguardanti le rotte commerciali, i porti e le merci che vi vengono scambiate.
 - *GAZ10 - The Orcs of Thar*: Aggiunge dettagli sulla storia antica del Norwold, descrivendo il tragitto delle migrazioni umanoidi ed in particolare di quella di Re Loark.
 - *Hollow World boxed set*: Descrive la civiltà antaliana, ovvero gli antichi abitanti del Norwold, e la sua storia fino alla sua distruzione ad opera della Grande Orda di Re Loark.
 - *Joshuan’s Almanac and Book of Facts*: Contiene una sommaria descrizione del Norwold ed informazioni varie riguardanti la geografia, la demografia, la storia ed i PNG norwoldesi alla data del 1013 DI.
 - *M1 - Into the Maelstrom*: L’avventura è ambientata nel Norwold (presumibilmente nel 999 DI) e descrive l’inizio delle ingerenze dell’Immortale Alphaks nelle vicende del Norwold.
 - *M2 - Vengeance of Alphaks*: Anche quest’avventura ha luogo nel Norwold, e descrive in maggior dettaglio la Guerra per la Corona che ha avuto inizio nella CM1, introducendo la figura del chierico rinnegato Coiger de Mory e del suo esercito di giganti del fuoco, nuovi PG pregenerati detentori di feudi (Trent ‘il Bianco’, Bardeen ‘Passolungo’, Lucci Dhay, Adik de Chevas, Winnefred ‘del Lago’ e Delsel Troncodiquercia) e la spedizione di Re Norlan di Qeodhar contro Ericall, e la sua alleanza con Thyatis.
 - *M4 - Five Coins for a Kingdom*: L’avventura inizia nel Norwold ed introduce numerose nuove locazioni, come le città di Lighthall e Whitehall e la zona del Lago Ashtagon. Vengono descritti Theobald Barbarossa, signore di Lighthall, ed i suoi compagni d’avventura (fra i quali la sacerdotessa Theona, signora della chiesa di Whitehall, e l’elfa Laralyn Athiliar, divenuta un’importante leader delle Case nei Boschi).
 - *M5 - Talons of Night*: Quest’epica avventura ha perlopiù luogo sull’Isola dell’Alba, ma introduce importanti dettagli sul Norwold, in particolare sulla sua storia antica (le spedizioni nithiane nel Norwold ed il pellegrinaggio di Tokoramse V verso l’Arco di Fuoco, l’edificazione di Capo Alpha da parte degli Alphatiani prima della sua rifondazione thyatiana, il Processo del Norwold e la conseguente Guerra degli Acquitri del VI sec. DI). Viene anche descritto il consigliere di Ericall, il chierico di Koryis Finnister McAlister, e con lui molti PG pregenerati importanti (Ethendril h’Caramore, Knolimer Knolin ed Unice, Shebb Woolsey, Wooster ‘il Cieco’ e Kavva Lindenelm).
 - *PC1 - Tall Tales of the Wee Folk*: Questo supplemento descrive le fate, le driadi, i centauri, gli hsiao e gli uomini-albero, razze tutte presenti nel Norwold in una qualche misura.
 - *Poor Wizard’s Almanac & Book of Facts I*: Contiene una descrizione sommaria del Norwold, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest’anno.

- *Poor Wizard's Almanac & Book of Facts II*: Contiene una descrizione sommaria del Norwold, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.
- *Poor Wizard's Almanac & Book of Facts III*: Contiene una descrizione sommaria del Norwold e dei suoi PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.
- *Rogues to Riches*: Questo romanzo di J. Robert King è ambientato nel Norwold del 1010 DI, e descrive in maggiore dettaglio le città di Landfall ed Oceansend, con numerosi personaggi interessanti, quali la figlia di Lernal, Erise, il mago di corte di Landfall, Faldron, e la principessa di Oceansend, Mara. Oltre a numerosi altri dettagli sul Norwold e su queste città, viene introdotta la storia delle Streghe dei Ghiacci, ovvero il passato dominio di Akra ed il tentativo passato e presente di Frota di stabilire il dominio sul Norwold. Vengono anche descritti due leggendari draghi bianchi, Quesa e Nievous, e la dimora di Frota, la Tomba di Ghiaccio nei Monti Ljallenvals.
- *Rules Cyclopedica*: Contiene una breve descrizione del Regno del Norwold.
- *TM1 - The Western Countries*: Contiene informazioni varie sul Norwold (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).
- *TM2 - The Eastern Countries*: Contiene informazioni varie sul Norwold (politica, demografia, malattie, università).
- *Wrath of the Immortals boxed set*: Questo supplemento descrive gli Immortali di Mystara, molti dei quali sono adorati anche nel Norwold, e gli eventi del 1004-1009 DI che influenzano il futuro di questo paese.

OCEANSEND

Superficie: 25.830 kmq (come l'attuale Macedonia).

Popolazione: 76.150 ab. (82,8% umani, 7,9% nani, 5,3% halfling, 2,4% lupin, 1,6% elfi).

Densità: 3 ab./kmq.

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 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 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 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 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 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. 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 (1 ab./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 Biazani (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 marineria, 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.

Fauna e razze minori

Si veda questa sezione nel paragrafo dedicato al Regno del Norwold.

Appendice: Il clan del Rifugio Tempestoso

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. Dal momento che la popolazione di questo piccolo reame è poco numerosa e strettamente legata al Regno di Oceansend, questa zona viene trattata nella seguente appendice.

Superficie: 3.882 kmq (un po' più grande della regione della Valle d'Aosta).

Popolazione: 5.000 (100% nani).

Densità: 1,2 ab./kmq.

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 heldannesi, coi quali scambiavano i loro prodotti, ma non legarono mai con le tribù norsene del nord, o coi Vatski 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 emporio 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 alleate 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.

Fauna e razze minori

Si veda questa sezione nel paragrafo dedicato al Regno del Norwold.

Fonti canoniche

- *CM1 - Test of the Warlords*: Si tratta della fonte principale su Oceansend, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sugli abitanti, la politica, i traffici ed i PNG importanti del regno; la CM1 è anche la fonte principale sui nani del Rifugio Tempestoso.
- *Dawn of the Emperors - Thyatis and Alphatia boxed set*: Descrive la storia del Regno di Oceansend e della fondazione della città da parte dei Thyatiani, più ulteriori dettagli sulla politica cittadina, sul governo e sulla persona di Re Yarrvik, e sulla sorte di Farian, fratellastro del re.
- *Joshuan's Almanac & Book of Facts*: Contiene sparse informazioni sulla città nell'anno 1013 DI.
- *M2 - Vengeance of Alphaks*: L'avventura, ambientata nel 1001 DI, include informazioni sulle forze armate terrestri e navali di Oceansend, menzionando il nome dell'ammiraglio della flotta oceansendese (Frothnard).
- *Poor Wizard's Almanac & Book of Facts I*: Contiene una descrizione sommaria di Oceansend, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno; viene introdotto anche il figlio di Re Yarrvik ed erede al trono, Olav.
- *Poor Wizard's Almanac & Book of Facts II*: Contiene una descrizione sommaria di Oceansend, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.
- *Poor Wizard's Almanac & Book of Facts III*: Contiene una descrizione sommaria di Oceansend e dei suoi PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.
- *Rogues to Riches*: Questo romanzo di J. Robert King è ambientato nel Norwold del 1010 DI, e descrive in maggiore dettaglio la città di Oceansend, introducendo la figura della principessa di Oceansend, Mara (nipote di Yarrvik e figlia del figlio di questi, Olav). Vengono aggiunti molti altri dettagli riguardanti la città.
- *TM1 - The Western Countries*: Contiene informazioni varie su Oceansend (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).
- *TM2 - The Eastern Countries*: Contiene informazioni varie su Oceansend (politica, demografia, malattie, università).
- *Wrath of the Immortals boxed set*: Descrive gli Immortali adorati anche in Oceansend.

CRONOLOGIA DEL NORWOLD

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 Neathar-Uomini 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 semi-nomade 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 il 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 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. 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 Tokoramses 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 Alpathia) 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 alphetiani 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 possenti 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 alphetiana, 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 alphetiane 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 alphetiani 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'Alphia, 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 alphatiano in pieno declino conquistato dai Thyatiani - e dotato di fortificazioni ed un discreto porto (12 DI). L'imperatore alphatiano Alphas VI protesta contro questa violazione del Trattato di Edairo, ma riceve da Zendrolion I una risposta beffarda: i violatori del trattato sono gli Alphatiani, 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 alphatiana - sorgono fra parecchi capi ostlandesi e Thyatis; la situazione degenera e molti jarl giungono 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 colpiscono soprattutto le coste del Norwold, distruggendo le posizioni thyatiane (Capo Alpha viene distrutta nel 15 DI); il denaro alphatiano 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 Alphatiani e dai barbari locali; Thyatis desidera tenere delle basi colà soprattutto per sorvegliare l'ingresso del Mare dell'Alba Occidentale e tenervi fuori gli Alphatiani.

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 vatski 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 alphiano 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 Qesa. Questa Sorellanza delle Streghe dei Ghiacci comincia ad estendere la sua influenza su molte tribù vatski 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 Qesa.

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 Regina-Strega 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 vatski cadono sotto il controllo delle sue streghe e progressivamente Akra diviene signora di gran parte del Norwold. Solo le tribù dei Vatski 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 tormenti 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 costa. 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 Qesa 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 Qesa 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 Qesa 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 Qesa ricostruisce un piccolo regno di terrore attorno alla Caverna di Ghiaccio: la montagna dove dimora diviene nota come il Massiccio di Qesa, e diverse tribù di Viaskoda della Bandiera Bianca 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 alphetiana contro l'impero rivale. Grazie a questi sviluppi aumenta l'influenza alphetiana 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 Rocca 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 Alphetiani, 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 alphetiana.

450-510 DI: L'imperatore alphetiano 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 alphetiana 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 alphetiani sulle sponde sud-orientali della Grande Baia e nella penisola di Alpha. La colonia alphetiana 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 Alphetia 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 i 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 espansionismo alphantiano nel Norwold, e teme che gli Alphantiani 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 alphantiana 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 alphantiana 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 alphantiano), legati direttamente alla corona alphantiana.

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 granducale, 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 Haldsvall (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 Westrouke e persino dagli insediamenti thyatiani ed

alphetiani 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 alphetiana 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 alphetiani, alcuni dei quali vengono effettivamente conquistati o abbandonati.

960 DI: Durante la guerra fra i due imperi rivali, un'offensiva alphetiana diretta contro Oceansend si impadronisce delle isole antistanti la città e minaccia di assaltare Oceansend stessa. Dopo colloqui diplomatici con i comandanti alphetiani, Oceansend dichiara l'indipendenza dall'Impero Thyatiano, garantendosi in questo modo dagli attacchi alphetiani 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 Alphetiani sgombrano le isole antistanti la città di Oceansend.

985 DI: L'imperatrice alphetiana 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 alphetiana con alleanze e concessioni, sia, dove ciò non è possibile o auspicabile, usando la forza delle armi per sottomettere al volere alphetiano 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 alphetiano 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 alphetiana sulla regione; soltanto la città di Oceansend rimane testardamente indipendente, ma gli Alphetiani, 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.

997 DI: 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.

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 alphantiano 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.

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.

POPOLAZIONI AUTOCTONE DEL NORWOLD

I VIASKODA

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 alphetiani 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 Alphetiani 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 nei 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 disprezzo 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 azzano. 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 dalla Bandiera alla quale appartengono.

Stile di vita e cultura

I Viaskoda sono divisi in tre grandi gruppi, che essi chiamano "Bandiere": la Bandiera Rossa, la Bandiera Azzurra e la Bandiera Bianca. Ciascun gruppo occupa una regione ben definita, ed ha una cultura propria che la distingue dalle altre, quasi appartenessero a tre popoli diversi.

Ciascuna Bandiera 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 una medesima Bandiera 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 una medesima Bandiera 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 una stessa Bandiera 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 *Gundskung* ha solo una funzione cerimoniale: rappresenta l'unità delle tribù di ciascuna Bandiera di fronte agli immortali ed incarna gli ideali guerrieri della Bandiera tutta. Tuttavia, egli gode di un enorme prestigio fra i Viaskoda di una medesima Bandiera, ed ha anche un altro importantissimo potere: può convocare in battaglia i guerrieri di tutte le tribù della sua Bandiera. Una simile chiamata può avvenire solo in circostanze di assoluta importanza, in cui sia in gioco l'onore della Bandiera 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 della Bandiera 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 una stessa Bandiera - 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 arcana 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 della propria Bandiera a causa di crimini; quando sconfiggono in battaglia gli avversari stranieri (appartenenti ad un'altra Bandiera 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 della Bandiera Azzurra

I Viaskoda della Bandiera Azzurra 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 della Bandiera Azzurra 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 della Bandiera Azzurra 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 della Bandiera Rossa del meridione, dai quali acquistano legname, armi ed utensili metallici.

I Viaskoda della Bandiera Azzurra 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 della Bandiera Bianca

I Viaskoda della Bandiera Bianca 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 della Bandiera Bianca 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 della Bandiera Bianca 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 della Bandiera Bianca 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 della Bandiera Bianca 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 della Bandiera Rossa

I Viaskoda della Bandiera Rossa 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 le altre Bandiere 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 della Bandiera Rossa 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 della Bandiera Rossa 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 della Bandiera Rossa sono molto meno frequenti che all'interno delle altre Bandiere dei Viaskoda. Spesso le tribù nomadi della Bandiera Rossa 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 della Bandiera Rossa 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 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 della Bandiera Rossa ingaggiano frequenti scontri.

La caratteristica per cui vanno famosi i Viaskoda della Bandiera Rossa 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 della Bandiera Rossa 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).

Religione

I Viaskoda adorano molti Immortali, ed il loro misticismo è incentrato anche sugli spiriti della natura e sulla venerazione degli antenati.

[da completare]

I Viaskoda non hanno chierici come le altre popolazioni; essi possiedono tuttavia un forte misticismo che pertiene ai 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: colà i Viaskoda vivranno in pace e prosperità. Poiché il corpo, secondo questa visione, morendo libera finalmente l'anima del 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.

I NORSENI

I Norseni sono un popolo che abita il Norwold centrale, stretto fra il mare e le grandi montagne della Catena Finale e della Catena dei Denti del Drago. Essi abitano approssimativamente la zona che si estende dal Mare Alphatiano ad est al Lago Azzurro ed al Fiume Orso Bianco ad ovest, e dalla Grande Baia a nord al Massiccio Testa di Drago a sud. Nelle zone meridionali di questa regione essi si mescolano coi Viatski e con gli Heldannesi.

I Norseni si considerano i legittimi abitanti del Norwold ed i più puri discendenti dei loro gloriosi antenati. Essi discendono infatti dall'antico popolo antaliano, la cui civiltà fu distrutta verso il 1700 PI dall'invasione della Grande Orda umanoide di Re Loark. I superstiti di questa catastrofe che rimasero nel Norwold persero la grande cultura ereditata dai loro antenati, dimenticando le tecniche di forgiatura del bronzo e regredendo pressoché all'età della pietra; essi cercarono di sopravvivere rifugiandosi nei boschi e nelle valli del Norwold centrale, al riparo dagli invasori, dove pian piano svilupparono un nuovo stile di vita semi-nomade, basato sul rispetto della natura, sulla caccia e sulla pesca. Soltanto alcuni secoli dopo (1400-1000 PI), quando la presenza degli umanoidi nel Norwold cominciò a scemare e molti di essi emigrarono verso l'Isola dell'Alba, i Norseni recuperarono il possesso delle zone costiere, ristabilendovi a poco a poco la propria presenza.

Per secoli i Norseni hanno vissuto in pace nel Norwold, combattendo strenuamente contro i loro nemici giurati - le tribù umanoide, i draghi, i giganti - ed intrattenendo saltuari rapporti commerciali con i Vatski e gli Heldannesi del meridione, gli halfling di Leeha e le tribù viaskoda del settentrione. L'arrivo dei conquistatori imperiali thyatiani ed alphatiani ha segnato per loro una nuova epoca: per la prima volta si sono trovati di fronte ad un nemico molto più numeroso, organizzato e superiore, deciso ad impadronirsi delle loro terre. Grazie al loro valore, più volte i Norseni sono stati in grado di respingere gli invasori - in particolare gli Alphatiani, coi quali hanno avuto i contatti maggiori -, ma solo per vederli di volta in volta ritornare in numero sempre maggiore.

In seguito a queste ondate di conquista e colonizzazione, sono sorte sulle coste del Norwold le prime città e villaggi stranieri. Simile processo è andato rafforzandosi con la costituzione del Regno del Norwold nel 992 DI, l'ascesa di Ericall al trono del paese e la Corsa alle Terre, che ha causato la formazione di svariate entità feudali anche nelle zone abitate dai Norseni; grazie alla scarsa pervasività sul territorio intero dell'autorità regia, non si è comunque giunti a veri e propri contrasti.

Di fronte a questi sviluppi, i Norseni hanno risposto in due modi: una parte di essi ha continuato a praticare il proprio tradizionale stile di vita semi-nomade, ignorando sostanzialmente la presenza di Ericall, dei suoi vassalli e dei suoi funzionari; altri hanno invece sentito il "richiamo" di questa ondata colonizzatrice, intrattenendo rapporti sempre più stretti con i nuovi venuti, abbandonando lo stile di vita semi-nomade e fondando villaggi e cittadine stabili, mescolandosi con gli stranieri e le loro usanze nelle città da essi fondate. Tutto ciò ha dato inizio ad una spaccatura nella cultura dei Norseni, fra coloro che sostengono strenuamente le vecchie usanze e stili di vita e coloro che si stanno progressivamente allontanando da esse in favore degli stili di vita importati dagli stranieri. Come questa frattura influenzerà il futuro dei Norseni resta ancora da vedere.

Aspetto

I Norseni portano evidentemente con sé l'eredità del loro sangue antaliano: sono alti e robusti, con spalle larghe e braccia e gambe muscolose, un tratto spesso evidente anche nelle donne. La maggior parte di essi ha i capelli biondi o rossi; rarissimi sono i Norseni coi capelli neri, ed anche per questo è diffusa la credenza che una chioma nera sia segno di un individuo dal temperamento sinistro o presagio di cattiva

sorte (a riprova di ciò, i Norseni spesso portano il comportamento dei conquistatori Thyatiani o Alphatiani Puri, molti dei quali hanno i capelli neri).

Sia gli uomini che le donne tengono i capelli lunghi, e li acconciano in trecce e code per comodità. Dal momento che in molte tribù agli individui cacciati dalla comunità per i loro misfatti vengono tagliati i capelli, avere capelli corti viene solitamente interpretato come il segno di una persona indesiderabile.

I Norseni si vestono con semplicità. In primavera e in estate, quando sono a riposo, essi indossano lunghe tuniche adorne di raffinate spille, collari e fasce, strette in vita da cinture dai fini intagli e indossate assieme a bassi stivali di pelle o sandali. Quando sono in viaggio o a caccia, le donne e gli uomini preferiscono bluse, pantaloni e stivali alti. Sebbene non ci sia pressoché differenza fra maschi e femmine norsene nel modo di vestire, i primi in genere indossano colori più scuri (rosso, marrone, nero e talvolta blu), mentre le seconde colori più chiari (bianco, ocra e giallo). Durante l'inverno, i Norseni indossano pesanti pellicce di lupo o di orso sopra gli altri vestiti. I Norseni sono anche famosi per la manifattura di squisiti gioielli - in genere fibbie, fasce ed altri ornamenti simili intarsiati con complessi motivi geometrici o figure di animali, mostri, dei ed eroi.

In battaglia, i Norseni indossano per proteggersi elmetti conici di metallo, scudi rotondi di legno ed armature di pelle, di cuoio o ad anelli cuciti; i più facoltosi fra loro portano giacchi di maglia. Le armi preferite dai Norseni sono l'arco, la lancia, una spada dalla lama larga e senza bracci di guardia, ed una sorta di grandi spade a due mani assimilabili alle bastarde del sud. Le asce sono in genere considerate utensili più che armi, ma non è raro che i guerrieri portino con sé anche una leggera ascia da lancio.

Stile di vita

I Norseni si possono dividere in base allo stile di vita che adottano in tre grandi gruppi: le tribù semi-nomadi che si spostano su base stagionale, quelle sedentarie e i Norseni che si sono adattati alla vita nei villaggi, nelle cittadine e nelle città straniere. Di questi tre gruppi, tutti si considerano parte del popolo dei Norseni, sebbene il terzo gruppo - quello dei Norseni "urbani" -, secondo gli altri due, sia stato infettato dalle usanze corrompitrici degli stranieri e quindi si sia allontanato troppo dalla vita tradizionale di questo popolo.

Le tribù semi-nomadi

Le tribù norsene semi-nomadi passano la primavera e l'estate in giro per le vallate del Norwold centrale, andando a caccia, a pesca ed a raccogliere il cibo. Durante l'autunno, quando il clima comincia a raffreddarsi, le tribù si fermano nelle loro sedi di svernamento ancestrali. Solitamente i quartieri invernali di una tribù si trovano in una foresta o in un bosco - dove sono più riparati -, e sempre vicino a ruscelli o corsi d'acqua. Alcune tribù hanno quartieri mobili, la cui posizione precisa varia da stagione a stagione all'interno del medesimo territorio; altre possiedono invece dei quartieri fissi, che nascondono o dove lasciano parte dei loro durante la stagione di caccia.

Giunte nei quartieri invernali, le tribù riprendono il possesso delle eventuali strutture abitative esistenti (abbandonate dalla precedente stagione) o ne costruiscono di nuove, a seconda delle necessità, ivi incluse case lunghe dove vive la tribù, magazzini per le scorte e sale di riunione per i capi. Le tribù passano in questi accampamenti semi-permanenti o permanenti i rigidi mesi invernali, uscendone solo per cacciare o semplicemente per rompere la monotonia quotidiana. A causa dell'inattività della vita invernale, i Norseni sono molto socievoli ed affettuosi verso i loro simili. L'inverno è un periodo di canti, feste, giochi, manifatture e rituali tribali. I tessuti vengono filati e gli abiti cuciti durante l'inverno, e la maggior parte delle armi e delle armature di questo popolo viene forgiata e fabbricata in questo periodo dell'anno.

Quando la primavera arreca il disgelo, le tribù cominciano a migrare, dirigendosi nelle loro terre di caccia tradizionali. La primavera e l'estate sono momenti di grande gioia per i Norseni, perché li trascorrono praticando ciò che più piace loro. I Norseni attraversano il territorio cacciando, pescando, accampandosi sotto il cielo aperto e prendendo contatto con le tribù vicine per commerciare, banchettare e socializzare. Le competizioni atletiche ed i grandi incontri fra le tribù hanno luogo durante l'estate. Diversi luoghi situati nelle terre dei Norseni sono protetti e benedetti dai druidi all'esplicito scopo di ospitare questi incontri. Quando la tribù è in viaggio, gli uomini cacciano, le donne raccolgono il cibo ed i ragazzi e gli anziani ancora abili fanno la guardia alle mandrie di pecore, capre, cavalli ed altri animali.

Al sopraggiungere della primavera, le tribù che possiedono sedi permanenti le nascondono, oppure lasciano una piccola parte dei loro (compreso un buon numero di guerrieri) a proteggerle. Questo compito è in genere ritenuto molto oneroso, ma tutti sanno che è vitale per la sopravvivenza della tribù. I guerrieri che devono restare al campo vengono scelti a caso o con giochi di fortuna. Certi anziani della tribù o altri individui che sono troppo vecchi, malati o altrimenti incapaci di viaggiare vengono parimenti lasciati al campo. Messaggeri fanno periodicamente ritorno al campo durante la stagione di caccia, per condividere il bottino di caccia coi loro simili e per assicurarsi che i propri cari ed il loro villaggio stiano bene.

Le tribù che non possiedono quartieri invernali fissi, ma edificano di anno in anno i loro accampamenti, lasciano che in primavera vengano nuovamente reclamati dalla foresta. Al momento della partenza di una tribù dai suoi quartieri invernali hanno luogo cerimonie solenni e preghiere, compresi ringraziamenti ai poteri della natura e benedizioni per gli alberi e le piante che cresceranno ove prima esisteva l'accampamento. Si dice che i siti dei vecchi accampamenti siano particolarmente benedetti dalla dea Erda (l'Immortale Djaea), e si pensa che si trasformino in luoghi di grande bellezza naturale una volta che la foresta vi fa ritorno.

Le tribù con villaggi semi-permanenti lasciano colà gli anziani e coloro che non sono in grado di spostarsi durante la stagione di caccia; le tribù che costruiscono annualmente i propri accampamenti, tuttavia, devono portarsi dietro anche queste persone. Ciò spesso rappresenta un problema, dal momento che coloro che sono particolarmente malati o vecchi non sono in grado di viaggiare troppo. In queste tribù, i vecchi e gli infermi capiscono da sé che la loro presenza è di ostacolo ai loro compagni, ed abbandonano volontariamente il loro accampamento durante l'inverno, per vagare nelle gelide terre selvagge e non fare mai più ritorno. I popoli stranieri e sedentari (persino i Norseni abituatisi a questo stile di vita) ritengono questo un comportamento incomprensibile e barbarico, ma le tribù nomadi lo considerano non solo accettabile, ma anche onorevole.

Durante l'autunno, le tribù ritornano ai loro accampamenti tradizionali o ne costruiscono di nuovi, preparandosi all'inverno essiccando la carne, commerciando grano ed altre provviste coi mercanti del sud, fabbricando o riparando gli abiti invernali e costruendo o riparando i rifugi per l'inverno. Le tribù interagiscono frequentemente durante l'autunno, prima che gli amici si debbano separare per l'inverno, ed è in questo periodo che vengono sanciti i patti, scambiate le merci e celebrati i banchetti.

Le tribù sedentarie

Alcune tribù norsene, soprattutto quelle che abitano nelle zone più fertili o meno popolate, mantengono residenze stabili, costruendo casupole di legno o di pietra che formano piccoli villaggi (non oltre 200 individui), e si procurano da vivere allevando mandrie o coltivando la terra. Questi Norseni non sono disprezzati dai loro simili nomadi, ma anzi vengono considerati utili "cugini" da visitare per commerciare.

I Norseni che abitano sulle coste sono anch'essi sedentari, e vivono come i loro simili in piccole comunità di non oltre 200 abitanti. Essi si procurano da vivere con la pesca, avventurandosi in mare sui loro knarr o a bordo di altre barche da pesca dotate di reti, per riportare a terra grandi quantità di salmoni, naselli e merluzzi dalle fredde acque del Mare Alphantiano, e non solo: essi cacciano anche le balene, le foche, i narvali ed altri mammiferi marini. Questi Norseni sono particolarmente esperti nell'uso dell'arpione.

I Norseni "urbanizzati"

Sebbene la maggior parte dei Norseni conservi il proprio tradizionale stile di vita semi-nomade, altri Norseni, influenzati dai cambiamenti e dagli sviluppi sociali avvenuti in certe parti del Norwold, si sono stabiliti nelle città fondate dagli stranieri - Oceansend, Alpha ed altre - o hanno costruito propri più grandi villaggi fortificati. Sebbene i Norseni nomadi non abbiano pregiudizi verso coloro che abitano nei piccoli villaggi e nelle comunità di agricoltori o pescatori, l'insediamento in vere e proprie comunità fortificate e città viene considerato più minaccioso per il loro stile di vita tradizionale. Per la maggior parte dei nomadi, che obbediscono soltanto al loro capotribù e non riconoscono il potere di signori terrieri, feudatari o sovrani, i Norseni che si sono stabiliti nelle città hanno voltato le spalle alla tradizione del loro popolo. Gli abitanti delle città al di fuori delle terre norsene sono considerati fiacchi e depravati e, sebbene la considerazione dei Norseni nomadi per i loro simili adattatisi alla vita urbana non sia così negativa, essi non godono di buona reputazione.

D'altro canto, i Norseni di città ritengono di aver sviluppato un livello di raffinatezza leggermente superiore a quello dei loro "arretrati" cugini. Sono perlopiù marinai, artigiani e commercianti che rispondono ai bisogni dei viandanti stranieri, maneggiano merci straniere e discutono gli affari del mondo esterno ai confini norseni. Essi conservano la loro fedeltà al popolo norseno e sono pronti a battersi per qualunque cosa lo minacci, ma si sentono superiori ai rozzi nomadi, molti dei quali secondo i Norseni urbani sono aggrappati ad uno stile di vita vecchio e fuorimoda.

Nella maggior parte dei casi il conflitto fra i nomadi e la gente di città resta silenziosamente sullo sfondo. Di quando in quando, tuttavia, quando i Norseni nomadi ed urbani si incontrano ai banchetti o nelle taverne, partono offese e scoppiano risse, e ciascuna delle due parti accusa l'altra di aver cominciato.

Religione e visione del mondo

I Norseni hanno ereditato buona parte della loro religione dai propri antenati antaliani: proprio come loro, essi adorano gli Immortali dell'Asatru, hanno una venerazione per il valore guerriero in battaglia ed una

grande passione per il combattimento. Rispetto ai loro antenati, tuttavia, i Norseni hanno anche maturato - forse grazie ai secoli passati in un posto selvaggio come il Norwold - una forte venerazione per le forze della natura; molte di esse sono incarnate dagli stessi Immortali del loro panteon, e fra di loro quelli che hanno un qualche collegamento con le forze della natura sono prediletti e considerati maggiormente attenti alla tutela dei Norseni. Questo rispetto e questa adorazione per la natura formano in buona misura la base della società e della vita quotidiana norsena, che è scandita appunto dai ritmi naturali. Sebbene il mondo moderno abbia apportato cambiamenti in molte tradizioni norsene ed abbia contribuito alla rottura fra i Norseni e gli abitanti delle città, la venerazione della natura resta forte sia fra i Norseni nomadi che fra quelli "urbanizzati".

Gli Immortali norseni, ed in particolare la dea Erda, vigilano sul mondo naturale, conservando il suo equilibrio e punendo (con malattie e sfortuna) coloro che lo danneggiano senza motivo. Secondo i Norseni, Erda considera gli uomini parte della natura, e non ha niente contro coloro che prendono quanto hanno bisogno e niente più. Coloro invece che saccheggiano la terra per avidità o guadagno personale, attraggono la furia di Erda. I Norseni praticano l'esportazione di una piccola quantità di legname: questo utilizzo delle risorse non sembra preoccupare oltremodo Erda.

Sebbene capaci di grande gioia, amore e felicità, i Norseni tendono ad essere un popolo fatalista, soggetto a ritenere che il destino di tutte le creature sia predefinito e che la sorte di ciascuna creatura appartenga ad essa soltanto, e come tale sia inevitabile ed inalterabile. Essi non credono all'esistenza di alcun paradiso dopo la morte, ma piuttosto che i morti ritornino ad esser parte del mondo naturale che li ha generati e che gli elementi che li compongono si separino e si ridistribuiscono, cosicché ogni singola forza vitale è, per così dire, immortale. Gli individui particolarmente forti, influenti o importanti a volte si ritiene che si reincarnino per servire gli dei, ma questa è più l'eccezione che la regola.

Questa visione del cosmo poco lungimirante è la causa del fatto che i Norseni ritengono che la sola possibilità di una persona per guadagnarsi l'immortalità risieda nella sua grandezza durante la vita. Le azioni nobili e le imprese eroiche contribuiscono all'eredità che ogni norseno lascia dopo di sé; canzoni e storie narrate circa la vita di uno, gli allegri ricordi e le parole dolci pronunciate in favore dello scomparso sono tutto ciò che resta veramente. Per questa ragione, i Norseni si sforzano di sviluppare qualità di onore, forza, coraggio, abilità in un mestiere o talento come bardi. Più sono i successi durante la vita di un norseno, più durerà la sua memoria.

La guerra

I Norseni sono guerrieri onorevoli che preferiscono un onesto conflitto fra due individui piuttosto che cruenta guerre di massa. Essi apprezzano l'abilità con le armi, nonché le capacità atletiche ed artistiche. Le dispute fra due individui vengono spesso decise con gare di canto, di danza o di abilità, oppure da prove di forza. Solo in caso di serio disaccordo si sparge del sangue, poiché i Norseni sanno che il loro numero è scarso, e perciò evitano le morti o le menomazioni quando è possibile.

La guerra è considerata una soluzione adeguata solo contro gli invasori stranieri, gli umanoidi e le creature malefiche. Due capotribù norseni che normalmente non si possono vedere combatterebbero fianco a fianco se le legioni thyatiane o le orde umanoidi invadessero i loro confini. Quando combattono per difendere le proprie case, i Norseni sono fra i guerrieri più arditi del Norwold.

La famiglia

Le dure condizioni climatiche e la lotta per la sopravvivenza costringono i figli dei Norseni a crescere rapidamente e ad assumersi un certo numero di responsabilità. Tuttavia, finché un giovane norseno resta dipendente dai suoi genitori, la sua vita è comoda e l'atteggiamento dei genitori generoso nei suoi confronti. I Norseni considerano avere figli una benedizione particolare di Erda, e li trattano con un livello di indulgenza che altre culture potrebbero addirittura definire viziate.

Una coppia norsena in genere ha quattro o cinque figli. In media, soltanto due o tre di essi sopravvivono fino all'età adulta: il freddo, i predatori, le guerre ed i disagi della vita nomade esigono un pesante tributo fra i giovani. All'età di otto anni, i figli sono ritenuti capaci di prendere il loro posto nella tribù e sono addestrati a compiere mansioni minori, quali cucinare, pulire, badare agli armenti, pescare e cacciare piccoli animali. Questi compiti diventano sempre più onerosi man mano che il ragazzo diviene adulto; all'età di quattordici anni, egli è considerato maturo ed assume tutte le responsabilità previste dalla sua famiglia.

I giovani norseni si sposano generalmente all'età di diciotto o diciannove anni. Il matrimonio è considerato un legame per la vita: concetti quali il divorzio e la separazione sono ignoti. Le vedove ed i vedovi devono tenere il lutto per almeno due stagioni prima di potersi risposare.

Nei giorni in cui tutti i Norseni conducevano vita nomade errando per le valli boschive del Norwold, ai membri delle tribù era permesso sposarsi solo con individui appartenenti alle tribù alleate, cosicché la tradizione si mantenesse all'interno della cultura nomade norsena. Oggi, tuttavia, molti Norseni si sono

stabiliti in villaggi e cittadine, e le vecchie restrizioni sul matrimonio e la fraternizzazione con gli altri clan sono cominciate a scemare. Alcuni capi hanno permesso a membri della loro tribù di sposarsi al di fuori di essa e, lentamente ma inesorabilmente, le nuove usanze dei re e dei nobili hanno cominciato a rimpiazzare il vecchio sistema dei clan nomadi.

I ruoli dell'uomo e della donna sono ben definiti nella cultura norsena, ma non imposti con rigidità. La maggior parte dei capi, dei marinari, dei cacciatori e dei guerrieri sono uomini, mentre le donne in genere badano ai figli, tessono gli abiti, preparano la carne e intraprendono simili attività relative alla casa. Di quando in quando, tuttavia, alcune donne impugnano la spada o intraprendono la via del ramingo o del cacciatore. Questo atteggiamento è considerato ammirevole dai Norseni e non è assolutamente proibito. Le maggiori eccezioni a questa divisione dei compiti sono costituite dal mestiere dei druidi e dei bardi, che possono essere tanto donne che uomini.

La magia

La magia arcana è rara nelle terre dei Norseni. La magia druidica e quella divina sono accettate ed ammirate, mentre le opere di maghi e stregoni - considerati spesso oscuri, infidi e misteriosi - sono evitate o disprezzate. Esistono comunque alcuni maghi fra i Norseni, che operano perlopiù al servizio dei capotribù norseni, ma la maggior parte degli incantamenti praticati dai Norseni sono di natura divina. La stragrande maggioranza dei maghi che praticano le arti arcane sono divinatori o abiuratori e sono comunemente chiamati "veggenti". Questo è in genere considerato un termine accettabile; le parole "mago" e "stregone" sono essenzialmente sinonimi di "infido intrigante". Utenti di magia che praticano scuole di magia diverse dalla divinazione e dall'abiurazione sono assenti nella maggior parte dei casi fra i Norseni; in ogni caso la negromanzia è universalmente temuta ed odiata, e considerata opera di Hel e delle sue creature.

I druidi occupano una nicchia unica nella società norsena. Essi sono insieme i sacerdoti della natura, i giudici, gli arbitri, i saggi e gli insegnanti. Essi effettuano cerimonie in onore di Erda nei loro boschi, caverne, circoli di pietre e templi segreti. Essi assistono ai negoziati ed arbitrano le dispute fra il popolo norseno e gli stranieri. Essi dispensano consigli ed assistono i bisognosi, guariscono i malati, aiutano gli indigenti, guidano i dispersi e difendono le vittime dei predatori, degli umanoidi e delle creature malefiche. Se le terre dei Norseni dovessero essere minacciate seriamente, i druidi marcerebbero in battaglia a fianco dei guerrieri norseni, al servizio dei capitribù.

Tutti i Norseni, persino i più violenti e senza legge, onorano i druidi, e nessuno farebbe mai consapevolmente del male ad uno di essi. I druidi sono i prescelti di Erda e servono sia la dea che la terra stessa.

Le arti e gli scaldi

Una forte tradizione artistica è presente nella cultura norsena, e sussiste un profondo timore quasi mistico per gli scultori, i pittori, i cantori ed i musicisti di talento. Gli artisti norseni ritengono che le immagini che essi raffigurano - quelle di sinuosi draghi, lupi, segugi, corvi e varie altre creature, oppure complessi motivi geometrici - siano inviate loro da Erda stessa, in genere sotto forma di sogni.

La tradizione bardica è forte nelle terre dei Norseni. I cantori scaldi - bardi erranti - viaggiano per il territorio, portando notizie ed intrattenendo le lontane tribù nomadi o i villaggi isolati. Fra i Norseni, i bardi sono intoccabili e ferire di proposito uno scaldo è una grave offesa contro gli dei, nonché contro il bardo stesso. Gli scaldi vengono spesso impiegati come araldi e messaggeri, dal momento che in genere sono politicamente neutrali e giurano di essere onesti in tutto quello che fanno. I bardi norseni sono tutti di allineamento legale per questa ragione.

Nonostante il loro allineamento legale, i bardi norseni non hanno alcuna formale organizzazione. I vecchi maestri scaldi che si avvicinano al ritiro in genere prendono con sé alcuni apprendisti per insegnare loro tutti i propri segreti. Di conseguenza, la conoscenza e le abilità degli scaldi passano di generazione in generazione.

In effetti, gli scaldi sono archivi viventi della storia e della cultura norsena. Le loro storie narrano le imprese dei Norseni dai tempi dell'invasione della Grande Orda fino ai giorni presenti. Le canzoni degli scaldi, oltre ad essere appassionanti e divertenti, contribuiscono a conservare l'eroico passato dei Norseni ed a prepararli al loro incerto futuro.

I VATSKI

I Vatski sono un popolo di stirpe antaliana che abita le valli del Norwold centro-meridionale. Essi vivono da secoli nelle ampie vallate acquitrinose e boschive dei fiumi Ransarn e Vinisk, che si dipartono dal grande Lago Gunaald, protetti dalle alte vette dei monti che li separano dagli Heldannes. A nord, le terre abitate dai Vatski includono le larghe valli che separano i Monti Testa di Drago dal resto della Catena dei Denti del Drago, limitate ad est dai Monti Pendice Ferrosa e a nord dalle creste della Falce Sanguigna e della Corona

Forata. Ad ovest, diversi clan vivono oltre il tratto del fiume Ransarn che collega il Lago Gunaald col Lago Azzurro, ma nessuno si spinge normalmente al di là delle foreste che danno accesso all'Altopiano Denagothiano da nord.

I Vatski discendono da un ramo da un'antica popolazione indigena, i Vantaliani, sostanzialmente un ramo dei più diffusi Antaliani, che costituirono la loro civiltà nel Norwold millenni fa. In quel tempo, i Vantaliani vivevano nell'entroterra del Norwold centro-meridionale e si erano già diversificati culturalmente rispetto agli Antaliani: avevano sviluppato un proprio dialetto ed ottime capacità come cacciatori ed indomiti combattenti; poiché si trovavano lontani dalle coste, avevano rivolto le abilità nautiche proprie del loro lignaggio alla navigazione fluviale e lacustre. Essi erano un popolo semi-nomade, diviso in tribù che si spostavano saltuariamente da zona a zona, ed erano temutissimi in battaglia dagli stessi Antaliani delle coste, soprattutto per la furia sanguinaria con la quale attaccavano i nemici.

Quando l'invasione della Grande Orda di Re Loark colpì il Norwold verso il 1700 PI, i Vantaliani, trovandosi più a sud dei loro cugini Antaliani, ebbero più tempo per prendere provvedimenti contro il fiume di morte e distruzione che l'orda umanoide lasciava dietro di sé. Alcune tribù, prese dal panico, decisero di abbandonare il Norwold: così fecero, fra gli altri, i Vatli, che si diressero verso sud, nelle Terre del Nord, e gli Yevo, che invece oltrepassarono a nord l'Altopiano Denagothiano, sperando di trovare scampo nel Brun centrale. Molte altre tribù, che non erano disposte ad abbandonare le loro dimore, decisero tuttavia di ritirarsi nelle vallate incuneate fra le alte montagne del Norwold centrale, dove dimoravano i temuti draghi, e resistere colà alla furia degli invasori - o morire nel tentativo.

Fortunatamente per i Vantaliani, Re Loark, ascoltando le voci che parlavano delle più ricche terre del Mondo Conosciuto, decide di dirigersi lentamente verso sud, devastando le coste del Norwold lungo il cammino, ma senza rischiare troppe perdite nel dispendioso stanamento dei Vantaliani dalle loro valli (e soprattutto quando la prospettiva era quella di un magro bottino e di incontri con i grandi draghi delle montagne). Negli undici anni in cui gli umanoidi imperversarono nel Norwold, i Vantaliani dovettero sì sostenere degli attacchi, ma il timore dei draghi e la loro stessa tenacia tennero a bada la maggior parte delle scorrerie.

Furono nondimeno tempi durissimi per questo popolo. La rigidità degli inverni e la scarsità di risorse presenti nelle vallate - unite alle perdite che i Vantaliani subivano fra le generazioni più giovani a causa delle guerre continue - pretese un pesante tributo dalla popolazione vantaliana, e le bestie feroci ed i predatori fecero il resto. Dopo alcuni decenni la popolazione vantaliana era decimata, e si trovava a dover combattere quotidianamente per la sopravvivenza contro i suoi vicini umani, umanoidi e draconici.

Avendo perso ogni vestigia della loro passata civiltà, i Vantaliani svilupparono progressivamente una propria cultura, barbarica, feroce e spietata, come si addiceva ad un popolo costretto a lottare giorno per giorno per la propria vita. Nelle vallate del Norwold essi col passare dei secoli perpetuarono il loro stile di vita semi-nomade, cacciando nei boschi e nelle pendici dei monti, costruendo temporanee dimore di legno e pescando nei profondi laghi e fiumi di queste regioni. Ma a questi tratti ancestrali si aggiunsero la passione per la guerra e per il bottino, l'aggressività e l'avversione per gli altri popoli. I Vantaliani svilupparono anche il loro dialetto in una vera e propria lingua, che si differenziò definitivamente dalla vecchia, e cominciarono a chiamare se stessi Vatski (che nella loro lingua significa "Gente delle Valli"). Divisi in molti clan e tribù, i Vatski divennero un popolo feroce e bellicoso, i cui membri erano costantemente in lotta fra di sé per la sopravvivenza, e ai popoli stranieri divennero presto noti come gente selvaggia e crudele.

Nei secoli seguenti la fondazione dell'Impero Thyatiano (0 DI), i Vatski ebbero scarsi contatti con le popolazioni che vivevano oltre i loro territori. Le loro tribù e clan preferivano combattere fra di loro e contro i mostri e gli umanoidi delle terre selvagge piuttosto che attaccare i popoli vicini. Le imprese imperiali dirette alla conquista del Norwold non li toccarono per nulla; d'altro canto essi ebbero i primi contatti con la gente heldannese che cominciò a stabilirsi nel Norwold meridionale a partire dal I-II sec. DI. Questi "contatti" ebbero inizialmente la forma di scontri e scorrerie, ma dopo qualche tempo si stabilizzarono anche rapporti commerciali fra i due popoli.

Il contatto con la civiltà sedentaria degli Heldannesi e, successivamente, con il Regno di Essuria (sull'Altopiano Denagothiano) attraverso il fiume Vinisk, ebbe un altro effetto importante sui Vatski, ovvero influenzarli ad adottare quello stile di vita. A partire dal VII sec. DI, i Vatski del sud cominciarono ad abbandonare progressivamente le loro usanze semi-nomadi e ad eleggere a sedi fisse piccoli villaggi che essi andarono costruendo, iniziando a disboscare alcuni tratti di foresta e a coltivare la terra. Sulla scia dei paesi del sud, fra di loro scemarono progressivamente le identità tribali, sostituite da quelle di "clan" legati piuttosto alla zona dove si erano stanziati. Fra i Vatski emerse inoltre un ceto di proprietari terrieri - evolutosi dai vecchi capotribù e dai nuovi capo-clan - che divenne il vero detentore del potere: il ceto dei cosiddetti "boiari" (*bojar*, ovvero "signori della guerra"), i cui membri si eressero a poco a poco a signori nobiliari assoluti dei loro domini e ad arbitri della vita dei loro sudditi. Dotati di vasti seguiti armati, questi boiari muovevano guerra sia ai propri simili sia agli Heldannesi ed alle altre popolazioni del Norwold, per accrescere il proprio potere e la propria ricchezza. Nel corso dei secc. VIII e IX DI alcuni di

loro riuscirono addirittura a farsi riconoscere sovrani (*vajda*) da altri boiari, e crearono potentati di breve durata, che crollarono o si frammentarono alla loro morte.

Questa tendenza alla sedentarizzazione dei Vatski e alla formazione di una proprietà terriera estesa attorno ad un ceto signorile non ha mai avuto luogo fra i Vatski del nord; a nord dei Monti Testa di Drago le tribù vatski continuano a praticare ancor la loro vita semi-nomade, vivendo come avevano sempre vissuto.

Oggi, la stragrande maggioranza delle terre dei Vatski è stata rivendicata da Re Ericall e dal suo Regno del Norwold. Sebbene ostili all'idea di un dominio straniero sui loro possedimenti, i boiari hanno preferito diventare sudditi di questo debole re che ha scarso controllo sulle loro terre, piuttosto che attirarsi contro una campagna militare delle armate alphetiane. Alcuni potenti boiari, come i signori di Vyolstograd e Stamtral, hanno persino ottenuto da Ericall titoli nobiliari alla maniera alphetiana. Questo non ha affatto fermato le rivalità fra i boiari, che continuano a macchinare costantemente l'uno ai danni dell'altro. L'avvento di Ericall, come è facile comprendere, ha avuto ancor meno presa sulle tribù semi-nomadi del settentrione, che l'hanno integralmente ignorata e sono solite spingersi persino al saccheggio delle terre occupate dagli altri popoli del Norwold o dai feudatari del re.

Aspetto

I Vatski sono un popolo di gente alta e dalle ossatura imponente; tendono ad avere fattezze più pronunciate, capelli di vario colore (le chiome rosse e bionde sono altrettanto frequenti di quelle nere) e carnagione leggermente olivastra. La forma dei loro occhi, solitamente di colore chiaro, tende ad essere un po' più sottile di quella dei Norseni, forse un segno di antichi incroci della loro razza con certe stirpi neathar. Gli uomini, in particolare quelli delle tribù semi-nomadi, in genere si radono la testa del tutto o in parte, raccogliendo gli eventuali capelli rimasti in lunghe code o chiome legate con legacci; i maschi inoltre si fanno crescere lunghi baffi che scendono fin sotto il volto, mentre la barba è considerata una prerogativa dei nobili e dei capotribù. Le donne solitamente tengono i capelli lunghi e sciolti.

I Vatski maschi amano coprirsi il corpo di tatuaggi e pitture, alle quali assegnano un significato spirituale e mistico. Figure stilizzate di animali, simboli di divinità o pittogrammi allegorici sono le immagini più gettonate. In battaglia, la vista di una banda di feroci Vatski infuriati ed urlanti così agghindati è spesso terrificante per il nemico. L'usanza dei tatuaggi e delle pitture corporee è lentamente caduta in disuso presso i Vatski sedentari, solo alcuni - solitamente i maggiori capi guerrieri o quelli provenienti dalle zone più isolate - la adottano nel momento in cui sanno di dover affrontare una battaglia.

Gli uomini vatski si vestono semplicemente, con camicie di stoffa pesante e pantaloni di pelle, abbinati a scarpe di cuoio e stivali di pelliccia, e ad un giustacuore di pelliccia durante i mesi più freddi. Molti portano anche un copricapo, una sorta di berretto di stoffa nei mesi più tiepidi, di pelliccia in quelli più rigidi. Le donne vestono altrettanto semplicemente, indossando una lunga tunica con le maniche, di stoffa molto spessa nei mesi invernali, più leggera in quelli estivi. Gli abiti vatski sono solitamente di colore bianco, grigio, marrone e verde scuro per entrambi i sessi. Quando sopraggiunge l'inverno, i Vatski indossano pesanti pellicce di orso, di lupo o di castoro. I boiari tendono ad indossare gioielli di vario tipo (perlopiù collane, bracciali ed anelli), abiti di fattura migliore con ricami elaborati e pellicce e cappelli fatte con le pelli degli animali più pregiati ed adorni delle penne degli uccelli più belli.

Fra le tribù vatski semi-nomadi, la gente tende a vestire un po' meno pesantemente, nonostante il freddo clima delle valli in cui vivono. Quei guerrieri che si vantano di non indossare armature in combattimento o quando si recano a caccia in genere viaggiano nei mesi più tiepidi a torso nudo, mostrando orgogliosamente i loro tatuaggi e le loro pitture corporee. Nei mesi invernali, invece, essi indossano le pesanti pellicce dei loro cugini meridionali, adorne di trofei di ogni tipo - denti ed ossa di animali, code di procioni, penne di uccelli.

In guerra, i Vatski impugnano spade lunghe, mazzafrusti leggeri, asce a due mani e lance, nonché svariate ed elaborate armi lunghe simili ad alabarde, dotate di svariati uncini, punte e lame; fra le armi da tiro prediligono gli archi compositi. Le tribù semi-nomadi del settentrione usano anche terribili mazze e clave uncinata fatte d'osso e di legno, con punte di ferro, nonché guanti chiodati o dotati di lame; oltre all'arco, i guerrieri a piedi sono soliti usare anche i giavellotti. I Vatski non fabbricano armature troppo pesanti: la maggior parte dei guerrieri si reca in battaglia indossando corazze imbottite, di cuoio, di pelle, di cuoio borchiato o dotate di aggiunte di piastre metalliche (assimilabili a corazze di scaglie); i guerrieri più facoltosi portano cotte di maglia (non sempre complete, solitamente si tratta di giacchi e camagli soltanto) ed anche corpetti di bande metalliche. Gli scudi sono di legno (rinforzati con borchie di ferro), e vanno dalle dimensioni piccole a quelle molto grandi, capaci di schermare quasi una persona intera. Molto usato è l'elmo, che di solito consiste in un cappello di cuoio o di pelliccia, oppure di ferro dotato di punte e foderato sempre di cuoio o di pelliccia. Molti guerrieri delle tribù settentrionali si recano in battaglia addirittura privi di protezione. Una caratteristica comune di tutte le armi e le armature vatski è il loro aspetto: essi sono soliti fabbricarle irte di punte, sia per aumentare il timore nei nemici che li vedono, sia

perché nei combattimenti corpo a corpo che i Vatski sono soliti ingaggiare, queste aggiunte possono essere utili per ferire l'avversario.

Cultura e stile di vita

Non si può realmente parlare di uno stile di vita unitario dei Vatski, ma più propriamente si deve intendere questo popolo come diviso in due grandi gruppi: quello sedentario meridionale e quello semi-nomade settentrionale. Sebbene i due gruppi si considerano entrambi appartenenti alla stessa razza, al loro interno non sono affatto omogenei e non esiste niente di simile ad un'identità di popolo vatski. Ogni tribù è quasi un popolo a sé stante ed ogni boiario si preoccupa dei suoi interessi soltanto: per questo quei pochi tentativi di unificazione avvenuti nell'ambito della cultura vatski nel passato sono andati in fumo in breve tempo, poiché nessuno fra i Vatski ritiene di dover alcuna lealtà ai suoi simili, se non nell'ambito del proprio gruppo di sopravvivenza (la famiglia, il clan, la tribù o il signore).

Le tribù semi-nomadi

Le tribù vatski che vivono a nord dei monti Testa del Drago e ad ovest del tratto del fiume Ransarn che collega il Lago Gunaald col Lago Azzurro hanno conservato uno stile di vita più tradizionale. Questa gente è divisa in grosse tribù di 500-2.000 membri, che sono a loro volta divise in più clan comprendenti gruppi familiari estesi; ogni tribù è comandata da un *knyaz* ("capotribù", che è in genere il capo del clan più grosso), ogni clan da un *hospad* ("capofamiglia"). Una tribù occupa un territorio relativamente esteso, ed ogni clan vive in una zona separata rispetto agli altri, seppur in genere entro qualche chilometro ed in contatto con essi.

Ogni clan si autogestisce sotto la guida del proprio *hospad*: questi stabilisce tutte le attività principali del clan e ne amministra la vita e la giustizia in modo pressoché assoluto. È possibile per un membro del clan appellarsi al *knyaz* della propria tribù contro le decisioni del *hospad*, ma se il primo poi stabilisce che lo *hospad* aveva ragione, il colpevole viene affidato nuovamente al *hospad*, che in genere lo punisce in modo esemplare per aver messo in dubbio la propria autorità.

Contrariamente a quanto si può pensare, l'autorità del *knyaz* della tribù è molto forte. Egli stabilisce tutti i movimenti della tribù, decide il territorio di stanziamento e l'eventuale ripartizione dei clan all'interno di esso. Inoltre il *knyaz* ha il potere di convocare i guerrieri di tutta la tribù e guidarli in battaglia: è a lui che tutti gli *hospad* devono obbedienza in ogni occasione, ed è lui soltanto che può rovesciare i loro verdetti. Un *hospad* può mettere in discussione le decisioni del suo *knyaz* solo sfidando in duello lui o un campione da questi scelto. Se il *knyaz* o il suo campione viene battuto, il perdente viene esautorato dal suo ruolo e gli *hospad* si riuniscono per eleggere un nuovo *knyaz*; il *knyaz* sconfitto può comunque partecipare a questa decisione (anche se è ovviamente impossibile per lui essere mai più rieletto a capo della tribù). Gli sciamani tribali hanno un enorme peso nel determinare chi sarà il nuovo *knyaz*.

Ogni *knyaz* è attorniato da un *vojnìk* ("guardia"), cioè da un gruppo di guerrieri scelti della tribù che lo affianca e protegge. Il *vojnìk* è formato dai migliori guerrieri di un clan e di una tribù, e fra di essi i *knyaz* scelgono i loro campioni e consiglieri; far parte del *vojnìk* è un grande onore per un guerriero vatski.

L'ereditarietà significa poco per la tribù vatski: il miglior guerriero membro del *vojnìk* o il più forte fra gli *hospad* di una tribù è in genere colui che viene scelto a capo della stessa come *knyaz*. Questo principio d'altronde non vale per gli stessi *hospad* e per le comuni famiglie vatski: se un capofamiglia od un *hospad* muore o rassegna il suo ruolo per vecchiaia o incapacità, la sua responsabilità passa invariabilmente al maggiore dei suoi discendenti maschi (o alla maggiore delle femmine se non ha discendenti maschi); se l'*hospad* muore senza eredi (un'eventualità abbastanza rara), è il *knyaz* della tribù a determinare chi sarà il nuovo capo di quel clan.

Le attività tribali

I Vatski vivono in grosse strutture di legno, coperte di pelli e pellicce; l'accampamento di un clan può sembrare un piccolo villaggio, tanto da includere un edificio centrale usato come sala comune per le riunioni del clan, recinti per gli animali e così via. Nei luoghi più pericolosi, i Vatski circondano i loro accampamenti con trappole di vario tipo, e talvolta addirittura con una bassa palizzata di legno.

Le attività di una tribù vatski variano a seconda del periodo dell'anno. Durante l'inverno i clan rimangono fermi ai loro accampamenti, comunicando saltuariamente gli uni con gli altri, effettuando le cerimonie religiose richieste dai loro sciamani, mantenendo i figli ed il bestiame e praticando le attività artigiane: la fabbricazione delle armi e delle corazze, dei vestiti e degli utensili. Durante l'inverno hanno luogo poche battute di caccia - il tempo ed i predatori tendono ad essere molto pericolosi; negli ultimi decenni, tuttavia, l'avanzare della civiltà nel Norwold ha indotto alcune tribù vatski a divenire più aggressive: non è impossibile che qualche *knyaz* ambizioso raduni i suoi guerrieri in pieno inverno per attaccare altri insediamenti stranieri (che sono ritenuti più inermi durante l'inverno).

In primavera ed estate, quando la neve si scioglie, la natura torna a rifiorire e gli animali a percorrere il territorio, i cacciatori vatski si mettono in movimento, recandosi a far bottino per la propria tribù - non solo con la caccia, ma anche attaccando gli altri insediamenti e clan appartenenti ad altre tribù. Per questo un buon contingente di guerrieri resta sempre a difesa dell'accampamento del suo clan. I guerrieri stanno via qualche settimana, ma talvolta la loro assenza può durare mesi; se la stagione di caccia è ancora aperta al loro ritorno, un'altra squadra di guerrieri può partire al posto loro. Se i guerrieri non fanno ritorno entro l'inverno inoltrato, il clan li considera in genere morti.

Il bottino di una scorreria o di una battuta di caccia viene in genere equamente diviso fra i guerrieri che hanno partecipato ad essa. Un quinto di quello che viene ottenuto dev'essere consegnato al *hospad*; questi, a sua volta, deve inviare a fine stagione un decimo di quello che ha ottenuto al *knyaz*. Ovviamente un *knyaz* non ha modo di sapere quanto un *hospad* ha guadagnato, e quindi se si sta comportando in modo onesto oppure no; tuttavia, siccome c'è sempre il rischio che un *knyaz* arrabbiato o isospettito scagli contro un clan il resto della sua tribù, gli *hospad* cercano di rispettare le spartizioni tradizionali.

I Vatski allevano cavalli - soprattutto nelle vaste vallate a nord della Testa del Drago -, capre, maiali e bovini. I cavalli sono particolarmente pregiati per la loro relativa scarsezza e la loro utilità in battaglia. I Vatski allevano anche i cani, sia come compagni di caccia, sia come animali da traino.

Una tribù vatski tende a restare nella stessa zona finché non viene costretta a muoversi dalle decisioni del suo *knyaz*, da nemici troppo forti o numerosi o dalla scarsità di risorse - il che può voler dire anche anni. Se deve muoversi, i suoi membri smontano l'accampamento portandosi dietro solo il necessario delle strutture (perlopiù le pellicce) e le loro proprietà; tutto quanto viene montato su carri a due ruote (trainati da uomini o animali), su slitte (se si è in inverno), su cavalli e sulle spalle. Spesso i movimenti di una grossa tribù causano scontri con le tribù vicine, ed è per questo che essi in genere preannunciano un periodo di guerre intestine fra i Vatski.

Pochi Vatski hanno tempo per le attività che le altre culture umane chiamano "arte". È certo che le ballate vatski possono rivaleggiare con le canzoni e le storie norsene, ma esse suonano inevitabilmente brutali e rozze alle orecchie straniere - quasi come quelle cantate dai goblin e dagli orchi. La pratica dei tatuaggi e delle cicatrici rituali è considerata barbara dalla maggior parte delle culture umane - compresi i Vatski sedentari del sud -, sebbene presso i Vatski tribali coloro che ne sono marchiati siano tenuti in grande stima e onore. I Vatski restano un popolo pratico, che disprezza le frivolezze e trova soddisfazione solo nel corso della sua lotta per la sopravvivenza e nella sconfitta dei suoi nemici. Persino presso i Vatski sedentari del sud le forme d'arte delle culture del Mondo Conosciuto appaiono decadenti e inutili.

La giustizia tribale

Fra le tribù vatski la giustizia è rapida e spietata. L'autorità di un *knyaz* o di un *hospad* non dev'essere discussa ed ogni affronto in questo senso viene punito con la morte, così come l'omicidio di un membro della propria tribù od il furto ai danni di un capoclan o di un capotribù. Parimenti, gli altri tipi di furto, la codardia in battaglia e l'adulterio femminile sono gravi motivi di disonore, che causano la confisca da parte del *hospad* di tutte le proprietà del colpevole e l'esilio di quest'ultimo dal clan dopo essere stato marchiato in qualche modo (di solito con un tatuaggio, una menomazione o una bruciatura) che ne mostri il disonore a tutti i Vatski che incontra. Le sentenze di morte vengono eseguite bruciando vivo il colpevole, impiccandolo o sgozzandolo. Talvolta, quando non si è certi circa la colpevolezza di un soggetto, si adotta questa pratica: sotto la scorta dei guerrieri della tribù, il presunto reo viene abbandonato (legato o stordito) in una delle vallate rocciose che si ritengono abitate dai draghi; se egli riesce a ritornare vivo alla sua tribù, l'accusa viene sollevata ed egli è considerato innocente, in quanto graziato dal fato; inutile dire che, nella maggior parte dei casi, il malcapitato muore divorato o di stenti.

Presso le tribù vatski è usanza catturare prigionieri durante le scorrerie. Questi disgraziati diventano proprietà di chi li ha catturati (o del *hospad* se lo schiavo gli viene consegnato come parte della sua quota di bottino) vengono usati per compiere i lavori più umili, come servitori e come concubine. Essi vengono fatti dormire fuori dalla capanna del loro proprietario - nel migliore dei casi coperti da pellicce o, in inverno, in una capanna apposta assieme alle bestie più pregiate (cani, cavalli, ecc.). Quando il padrone non è presente, lo schiavo viene incatenato ad un palo conficcato a terra con un collare di ferro ed una catena, altrimenti segue il suo padrone ed è sempre riconoscibile a chi appartiene grazie ad un simbolo che indica il suo proprietario, inciso sul collare stesso. Molti schiavi solitamente non resistono oltre qualche inverno, e muoiono di freddo o di stenti.

La famiglia ed i figli

Nella cultura tribale dei Vatski esistono opportunità per entrambi i sessi, a patto che gli individui in questione riescano a superare le ardue prove e ad evitare le improvvise discese che essa pone loro di fronte. Sia gli uomini che le donne possono diventare guerrieri, sciamani e capi del popolo vatski. I giovani si sposano presto, verso i 14-16 anni, e cominciano altrettanto presto a generare figli; il matrimonio può avvenire soltanto fra due membri della stessa tribù: la donna entra a far parte del clan del marito, il cui

clan versa una dote a quello della moglie (per compensare la perdita di un membro di esso). Non esiste lutto obbligatorio fra i Vatski: se un uomo o una donna restano vedovi, è auspicabile che essi si risposino al più presto, non appena riterranno che il loro dolore per la perdita sofferta è scemato. Non sono permessi matrimoni né con membri di altre tribù, né con stranieri; è tuttavia consentito il concubinaggio maschile: un uomo, anche se può essere sposato con una sola donna, può tenere una sorta di “harem” personale, che deve lui stesso mantenere. Le donne dell’harem devono obbligatoriamente essere straniere o appartenere ad altre tribù (sono perciò solitamente sue schiave), ed i figli che generano apparterranno al clan del loro padrone. Alle donne non è consentito questo tipo di pratica; anzi, ogni loro rapporto sessuale al di fuori del vincolo matrimoniale viene considerato adultero e punito molto severamente (vedi ‘La giustizia tribale’, sopra); se una donna non è tuttavia sposata, tale pratica non è punita, ma guardata con disprezzo e considerata disonorevole per la famiglia, poiché i figli che una donna ha da un uomo che non è membro della tribù sono considerati dei bastardi, e per far sì che tale pratica sia scoraggiata si cerca di indurre una coppia di Vatski della medesima tribù che ha avuto figli al matrimonio.

Ai figli di una tipica coppia vatski, indipendentemente dal loro sesso, si insegna a combattere e sopravvivere fin dalla più tenera età. Dal momento che la maggior parte dei genitori non si aspetta che tutti i figli sopravvivano fino all’età adulta, né che loro stessi sopravvivano per vedere la giovinezza e l’adolescenza dei propri eredi, essi cercano di educarli più presto che possono. Un bambino vatski che si rivela lento ad apprendere rapidamente verrà trascurato in favore dei figli più promettenti. Ciò nonostante, i Vatski non trattano i propri figli con brutalità non necessaria. I Vatski amano le loro famiglie con una ferocia eguagliata soltanto dalla relazione che ha la lupa coi suoi cuccioli. I genitori vatski riconoscono la pericolosità della terra in cui vivono e la durezza della loro cultura, e cercano di educare i figli affinché sopravvivano ad entrambe.

I figli maschi e femmine imparano a contribuire alla difesa della famiglia, del clan e della tribù prima di qualunque altra cosa. Essi diventano abituati alla morte ed alla distruzione fin dalla più tenera età, e pochi figli vatski crescono fino all’adolescenza in compagnia di entrambi i loro genitori naturali. Gli orfani diventano una responsabilità della tribù e sono spesso accolti nelle famiglie che hanno perso dei figli.

Quei ragazzi e ragazze che mostrano una particolare predilezione per la violenza vengono addestrati come guerrieri del clan e della tribù; l’aspirazione di un giovane vatski è solitamente quella di riuscire a far parte del *vojnìk*. La maggior parte dei giovani che si addestrano come guerrieri fallisce nel tentativo di diventare membri del *vojnìk*, e, se maschi, vanno ad aumentare i ranghi dei cacciatori e dei guerrieri del clan e della tribù, se femmine, a ricoprire ruoli legati alla tutela della famiglia. Nondimeno, sia gli uomini che le donne continuano per tutta l’età adulta a far pratica con ogni arma che riescono a trovare e fabbricare, il che significa che la maggior parte dei membri di una tribù vatski è comunque in grado di respingere un pari numero di soldati di professione in uno scontro alla pari. I giovani che superano le iniziali prove previste per i membri del *vojnìk* passano in genere variati anni di apprendistato a fungere da guerrieri presso gli *hospad* di altri clan della tribù, assistendoli durante le scorrerie e le dispute territoriali. Coloro che sopravvivono e si distinguono ottengono un ulteriore addestramento da parte dei membri del *vojnìk* e diventano guerrieri di sostegno ad esso; con un po’ di fortuna, diventeranno poi membri del *vojnìk* a tempo pieno. Gli altri continuano con ruoli di sostegno agli *hospad* o ritornano a vivere nel proprio clan.

Sulle femmine grava l’ulteriore peso della perpetuazione della tribù. L’alto tasso di mortalità fra i Vatski richiede un tasso di natalità altrettanto alto. La maggior parte delle donne, se non mostrano un immediata attitudine per la guerra o per qualche altra necessaria funzione sociale, vengono indotte a servire i necessari bisogni sociali, producendo figli. Una volta che una donna vatski ha dato alla luce un figlio sano, ella viene incoraggiata ad espandere la propria famiglia. Generare figli robusti è infatti considerata un’arte assai più preziosa di quella di diventare guerrieri competenti.

I domini dei boiari

L’altra metà dei Vatski, quelli che vivono nelle zone centro-meridionali del Norwold, praticano uno stile di vita del tutto diverso da quello dei loro cugini del nord. I Vatski che abitano le rive dei laghi Gunaald e Azzurro, le ampie vallate dei fiumi Ransarn e Vinisk e le pendici montane circostanti, sono sedentari e quasi “civili” agli occhi dei popoli del Mondo Conosciuto - o comunque meno selvaggi. Il contatto con la civiltà heldannese ed essuriana ha modificato il vecchio stile di vita di questi Vatski, mettendo in crisi le identità di clan e tribù e trasformandole in qualcosa di nuovo.

Con lo stanziamento definitivo delle tribù, il ruolo degli *hospad* è andato diminuendo di importanza, finendo per essere relegato a quello di semplice capofamiglia o capo di un villaggio. Viceversa, gli *knyaz* ed i membri del *vojnìk* tribale, poi denominati *vajda* (“comandanti”), hanno fatto valere i loro diritti di capi e signori della guerra, ed ora formano un’importante aristocrazia di latifondisti. Grazie alla tradizionale spettanza ai *knyaz* di una parte dei proventi della tribù e sfruttando l’alleanza coi *vajda*, la principale forza guerriera, i nuovi “nobili” si sono arricchiti a spese degli *hospad* e dei sudditi, molti dei quali, nel corso dei secoli, sono stati costretti a vendere ai nobili le loro terre e a lavorare per loro. I

vajda, ricompensati dai *knyaz* o ritagliatisi autonomamente un dominio con la forza, sono divenuti una specie di piccola nobiltà di “cavalieri”. Oggigiorno la piccola proprietà nelle terre dei Vatski sedentari è pressoché scomparsa: i *knyaz* e, sotto di loro, i *vajda*, sono i veri signori del paese. I più ricchi e potenti fra questi aristocratici assunsero qualche decennio dopo l'epoca dello stanziamento delle tribù il titolo di *bojar* (“capi guerrieri”) ed oggi il ceto dei “boiari” - comprendente i vari *knyaz* - possiede la maggiore estensione terriera in queste regioni.

Ogni *knyaz* è una sorta di “barone” agli occhi degli stranieri: egli possiede un dominio più o meno vasto, la maggior parte del quale è direttamente di sua proprietà; il resto è nelle mani del ceto piccolo-nobiliare dei *vajda*, salvo pochissimi piccoli appezzamenti ancora in mano a fortunati agricoltori liberi. I *vajda* prestano obbedienza al *knyaz*, lo servono come funzionari e consiglieri, oppure come cavalieri ed ufficiali in guerra. I boiari, dal canto loro, governano in modo pressoché autocratico le loro terre, disponendo dei sudditi come meglio credono.

Sebbene esista un titolo regio fra i Vatski (*kar*), esso è stato assunto solo di rado durante gli ultimi due secoli di storia vatski da boiari ambiziosi e potenti, che sono riusciti a ritagliarsi un regno sottomettendo con la forza i loro vicini. I loro regni non sono durati più della loro vita, in ogni caso, e lo scarso sentimento di unità del popolo vatski, abbinato alla rivalità fra i boiari - ognuno dei quali vorrebbe diventare *kar* ma non vuole che altri lo diventino, contribuisce a far sì che tale titolo sia caduto completamente in disgrazia presso i Vatski; non a caso, essi designano con tale titolo re Ericall.

La vita di signori e contadini

I domini dei boiari sono molti, ed ognuno ha un'estensione e caratteristiche sue proprie. Per molti stranieri che vengono dai domini del sud o dell'est, queste “baronie” appaiono misere e primitive se confrontate coi loro grandi castelli e le loro soleggiate tenute, ma qui, all'ombra delle grandi foreste e delle alte montagne del Norwold, sono quanto di meglio un boiario possa sperare di desiderare. In genere la tenuta di un *knyaz* include 2.000-10.000 chilometri quadrati di terre, sebbene ve ne siano alcune anche più grandi; al loro interno, sono sparsi piccoli villaggi di contadini, pescatori, cacciatori e boscaioli, ognuno dei quali conta in genere non più di 500 abitanti. Una parte di queste terre appartiene alla piccola nobiltà dei *vajda*, che in genere si trovano in numero di 5-50 per dominio, i quali sono proprietari di terre più piccole e sono vassalli del *knyaz*, al quale versano un quinto dei loro proventi.

I boiari ed i *vajda* signoreggiano in modo assoluto sui loro sudditi, che sono pressoché privi di diritti. Appoggiati dalle loro consorterie armate, i nobili obbligano i sudditi a lavorare le loro terre come servi, prendendo per sé gran parte del ricavato. Solo i rari contadini che posseggono terre proprie se la passano meglio, ma sono talvolta costretti a sopportare le offese e le minacce dei boiari senza scrupoli, desiderosi di impadronirsi delle loro proprietà.

La vita nei villaggi è abbastanza grama: la gente vive in piccole casupole di legno costituite spesso da un'unica stanza, e talvolta assieme agli animali domestici; stalle e recinti ospitano il bestiame (capre, maiali, pollame e bovini). I sudditi di entrambi i sessi lavorano tutto il giorno la terra, pascolano le bestie, pescano, cacciano o raccolgono legna e frutta, cercando di guadagnare abbastanza per sopravvivere. Una volta al mese i soldati del boiario o del *vajda* passano da loro a riscuotere i tributi in natura; quelli che non possono pagare sono spesso uccisi o cacciati dalle loro terre, perciò molti fanno buon viso a cattivo gioco. Ogni villaggio deve pagare una quota fissa al boiario, perciò i sudditi si sforzano di produrre abbastanza per soddisfare la richiesta, in modo che rimanga altrettanto anche per loro; tuttavia, in certi inverni, non sempre è possibile far fronte alle tasse - e non tutti i boiari si mostrano indulgenti in queste situazioni. Tutta la gente capace di impugnare le armi in un villaggio sa anche combattere; i Vatski che vivono in queste terre pericolose addestrano fin da piccoli i giovani di entrambi i sessi a difendere se stessi ed i loro cari, e tengono un'arma di qualche tipo quasi sempre al loro fianco; in altre parole, la milizia di un villaggio vatski può essere temibile anche per un esercito regolare, se sottovalutata.

I boiari conducono una vita molto migliore dei loro sudditi; essi vivono in piccole rocche e castelli di legno e pietra, assieme alle loro famiglie e, spesso, a quelle dei loro *vajda* - che costituiscono la loro corte. Ogni boiario è servito da un certo numero di cortigiani, nonché da uno stuolo di armati che pattugliano le campagne, riscuotendo le tasse, uccidendo i mostri e catturando i criminali. Sia i cortigiani che gli ufficiali degli armati sono scelti fra le famiglie dei *vajda*, e serviti a loro volta da soldati mercenari, servitù comune e anche schiavi. La maggior parte di questi servitori liberi riceve uno stipendio dal suo signore, perciò conduce una vita relativamente dignitosa rispetto ai contadini.

Le famiglie vatski sono piuttosto simili a quelle dei paesi più “civilizzati”; sono patriarcali, guidate da un capo famiglia (*hospad*) e formate in genere da 5-10 membri. La maggior parte delle famiglie povere vive in un'unica stanza, mentre quelle più facoltose - escludendo le dimore dei nobili, che hanno le loro magioni - possono essere divise in due-tre stanze della medesima casa. Le giovani coppie si sposano verso i 16-18 anni e cominciano assai presto a generare figli; essendo caduti i vincoli tribali, fra i Vatski sedentari un uomo o una donna è libero di decidere con chi sposarsi, che sia vatski o straniero, ed anche l'usanza della dote si è trasformata - la sposa viene fornita di una dote, per metà versata dal marito, per metà

dalla famiglia di origine (se il marito muore, l'intera somma va alla famiglia di origine). I nobili usano spesso il matrimonio per forgiare alleanze coi loro pari.

Matrimonio, schiavitù e giustizia

Per quanto riguarda il diritto ereditario esiste la primogenitura maschile; a meno che un uomo non decida altrimenti prima del momento della sua morte, l'intero suo patrimonio passa al suo figlio maschio maggiore, oppure, se non ha figli maschi, al suo parente maggiore più prossimo di sesso maschile. Solitamente, ma non è obbligatorio, vengono stabiliti dai nobili dei vincoli ereditari che obbligano un erede a mantenere o a fare certe concessioni ai suoi parenti prossimi (fratelli e sorelle).

L'usanza del concubinato persiste anche fra i Vatski sedentari; solo i più facoltosi fra loro possono tuttavia permettersi di mantenere una moglie e svariate concubine. Contrariamente a quanto accade fra i Vatski semi-nomadi del nord, i figli che un uomo ha da una concubina non sono considerati eredi legittimi né parte della sua famiglia, ma bastardi a tutti gli effetti e quindi non è consentito loro ereditare alcunché (sebbene possano ricevere pensioni e sostentamento dalla famiglia del padre o della madre). Anche ad una donna non sposata è consentito avere un "harem", ma anche in questo caso i figli generati dai suoi membri sono illegittimi e non possono ereditare - a meno che a posteriori la donna in questione non sposi il padre del figlio.

Anche la schiavitù continua ad essere praticata dai Vatski sedentari, al pari dei loro cugini nordici. Criminali condannati, prigionieri di guerra, gente indebitata e incapace di pagare vengono tutti ridotti in catene e messi a lavorare le terre del loro padrone. La gente comune solitamente non possiede schiavi o, se ne viene in possesso, li invia in pagamento come tassa al signore. I boiari e gli altri nobili in genere tengono schiavi sia per mansioni pesanti - lavorare i campi, ad esempio - sia per mansioni domestiche; gli schiavi adibiti a queste ultime in genere se la passano meglio dei sudditi del boiario.

La giustizia viene solitamente amministrata dai boiari stessi oppure dai *vajda*, che visitano i villaggi di persona o per mezzo di delegati. Le decisioni dei nobili non sono appellabili per la gente comune. I colpevoli di furto vengono solitamente costretti a riparare il danno fatto ed a versare al nobile una multa pari all'ammontare rubato - se non sono in grado di pagare vengono ridotti in schiavitù; chi evade le tasse, si macchia di lesa maestà o mente ad un nobile viene frustato, multato, ridotto in schiavitù o ucciso, a seconda della volontà del giudice. Chi uccide viene punito con la morte e la sua famiglia (se esiste) deve risarcire la famiglia della vittima. Fuggire dal lavoro nelle terre di un nobile equivale ad evadere le tasse. Avere rapporti adulteri impone la confisca dei beni da parte del signore e l'esilio. I reati minori, come l'ubriachezza o suscitare risse vengono punite con frustate, giorni di lavori forzati o una multa.

Commercio e pionieri

Con la crescita dei villaggi e lo sviluppo di vie di comunicazione coi domini heldannesi del sud e lungo i grandi corsi d'acqua fino al Ghyr a sud-ovest e le coste della Grande Baia a nord, la società vatski ha sperimentato certi cambiamenti. In particolare, si è lentamente sviluppato un piccolo ceto di artigiani e commercianti che ha abbandonato i lavori rurali per dedicarsi alla fabbricazione di un prodotto, oppure agli scambi. Sebbene ancora scarsi di numero, questi individui hanno permesso la nascita nei villaggi di una serie di botteghe, magazzini, taverne, locande e servizi altrimenti sconosciuti alla gente del luogo, che hanno aperto queste regioni alla penetrazione di viandanti e merci straniere. Oggi più che mai, infatti, i domini dei boiari si tranno lentamente ma inesorabilmente avviando sulla via della modernità. Per le principali vie di scambio che attraversano le loro terre i Vatski esportano prodotti alimentari della terra, carni e latticini, pesce, legname, pellicce e metalli (ferro, rame e poco oro), importando tessuti, tinture, argento, armi ed armature, birra e beni di lusso (stoffe pregiate, gioielli, ecc.). Alcuni villaggi, che sono divenuti centri di questo commercio, sono cresciuti notevolmente, e sono stati dotati di difese adeguate (in genere una palizzata, con torri di legno).

Non tutte le terre dei Vatski sono così abitate. Molte zone, come ad esempio la lunga e acquitrinosa valle del Vinisk, ospitano anche terre libere dal dominio dei boiari e dei *vajda*. I Vatski coraggiosi o desiderosi di fuggire dall'oppressione dei nobili possono ricominciare colà una nuova vita come pionieri, cercando di sopravvivere nelle terre selvagge e difendendo le loro famiglie dalle creature che vi dimorano. Alcuni di questi pionieri sono periti nel tentativo, ma altri cercano ogni anno fortuna nelle terre selvagge, fondando capanne e casupole sparse qua e là per il territorio.

Rapporti con gli altri popoli

I Vatski non godono di una buona reputazione fra i popoli del Norwold; la cultura spietata e barbarica delle tribù semi-nomadi del settentrione non contribuisce a darne un'immagine rosea o a renderli più avvicinabili da parte degli altri popoli. Le tribù semi-nomadi incrociano spesso le spade coi Norseni che abitano le zone a nord e a nord-est dei loro territori, scontrandosi spesso con le loro tribù e compiendo scorrerie gli uni a danno degli altri. Gli insediamenti che si trovano nella fascia costiera a nord di

Oceansend sono il bersaglio preferito degli attacchi delle tribù vatski, che non temono di spingersi fin nelle terre controllate dai feudatari di Ericall. Le tribù semi-nomadi, infatti, hanno completamente ignorato la venuta di Ericall nel Norwold e la rivendicazione da parte del re delle loro terre, continuando a vivere come hanno sempre fatto. I feudatari ai quali verrà assegnato dal re il compito di portare ordine in queste regioni avranno qualche speranza di sopravvivere solo se si faranno rispettare dai Vatski con la forza delle armi; altrimenti soccomberanno alla natura selvaggia di questo popolo.

L'atteggiamento dei boiari vatski sedentari è ovviamente molto meno ostile ed aggressivo; questi nobili intrattengono soprattutto rapporti coi signori heldannesi del Norwold meridionale, e recentemente hanno cominciato la più assidua frequentazione dei feudatari di Ericall. I boiari, infatti, si sono formalmente sottomessi all'autorità del sovrano del Norwold, anche se sono molto restii a pagare le tasse richieste da Alpha; essi confidano che l'autorità regia crolli in tempi brevi, e finché ciò non accade, continueranno ad indugiare e temporeggiare, cercando di consegnare al re meno denaro possibile e intrigando ai danni della corona. In ogni caso conoscono il costo ed i rischi di una sollevazione armata contro il re, e sono estremamente convinti che sia necessario evitarla.

Alcuni fra i più potenti boiari sono venuti a più stretti accordi con la corte alphanana, divenendo una specie di portavoce presso Ericall degli interessi dei boiari. Il più importante di questi boiari è senza dubbio Nevik di Vyolstograd, che si è guadagnato la fiducia del re coi suoi consigli e che è stato insignito dal re col titolo di "duca", al pari del suo acerrimo rivale, l'abile comandante militare Stano di Stamtral. Se da una parte alcuni boiari hanno capito l'utilità di un simile atteggiamento e guardano a Stano e Nevik come a due modelli, la maggior parte dei nobili vatski li disprezza perché si sono piegati al volere di una corte straniera, debole e lontana, e non si considera affatto rappresentata da essi presso il re.

Lingua

Sebbene siano divisi in gruppi e tribù che a malapena si riconoscono parte di uno stesso popolo, tutti i Vatski parlano la medesima lingua, il *vatsko*. Essa presenta comunque alcune inflessioni e differenze a seconda della zona in cui viene parlata: ad esempio, il *vatsko* del nord è più puro e simile all'antica lingua vatski, mentre quello del sud contiene molti termini mutuati dall'Heldannese e dall'Essuriano. In ogni caso, seppur con qualche errore iniziale, due vatski possono sempre arrivare a comprendersi, dal momento che il *vatsko* è rimasto sorprendentemente uguale nelle sue linee essenziali nel corso dei secoli.

I Vatski semi-nomadi del nord hanno un atteggiamento sospettoso verso la scrittura e coloro che la usano. Essi ritengono che la lingua scritta sia un'invenzione di stregoni malvagi che la usano nei loro incantesimi, per indebolire e sconfiggere i coraggiosi guerrieri vatski. Gli sciamani tendono a perpetuare questo modo di vedere la scrittura e solo pochi Vatski, anche quando viaggiano in altre terre, imparano a scrivere ed a leggere di propria volontà. Salvo alcune rune e simboli usati per annotare valori numerici ed alcuni concetti di base, i Vatski semi-nomadi non hanno una lingua scritta che sia comparabile con quella delle altre culture umane. La maggior parte delle tribù vatski ha sviluppato comunque un complicato e raffinato sistema di pittogrammi che non ha eguali nel Norwold. Apparentemente primitivi, questi *opisnada* ("immagini del pensiero") comunicano idee e concetti anche abbastanza raffinati, e sono diventati la base di una strana forma di magia sciamanica.

Oltre alla loro lingua parlata ed ai pittogrammi, molti guerrieri vatski conoscono anche un terzo modo per comunicare, noto come *nembeseda* ("lingua silente"). Si tratta di un insieme di segni e gesti che rappresentano un segreto delle tribù Vatski e che pertanto viene custodito gelosamente ed usato con parsimonia. Fra le tribù, l'uso del *nembeseda* è una prerogativa dei guerrieri e tutti i non guerrieri che provano ad impararlo rischiano il taglio della lingua ad opera dei loro simili e la maledizione degli sciamani. Di conseguenza, molti Vatski non guerrieri o non conoscono l'esistenza della lingua silente, oppure si rifiutano di parlarne, persino fra di loro.

Presso i Vatski sedentari del centro-sud, l'evoluzione della lingua è stata molto diversa. Influenzati dalla cultura heldannese ed essuriana, i Vatski meridionali hanno adottato ben presto l'alfabeto thyatiano usato dagli Heldannesi, perdendo del tutto nel giro di qualche secolo l'utilizzo dei loro pittogrammi ancestrali, nonché delle forme di magia sciamanica ad essi connesse. Avendo perduto senso nella loro società la presenza di un ceto di guerrieri, anche il *nembeseda* è stato rapidamente dimenticato. Pittogrammi e lingua silente oggi sono considerati entrambe vestigia di un passato primitivo, che continuano ad essere praticate solo dai Vatski barbari del nord.

Religione e magia

La religione dei Vatski deriva da una modificazione e semplificazione dell'antico culto antaliano; è anzi probabile che i Vantaliani stessi, antenati dei Vatski, praticassero questo culto allo stesso modo in cui oggi lo praticano Normanni e Norseni. Molti elementi della mitologia antaliana ritornano in quella vatski, in particolare la presenza dei tre numi del fato, le Zorya, e di un grande albero che regge la dimora degli uomini e la sede degli dei. Oltre a svariate divinità, i Vatski riconoscono l'esistenza anche di un gran

numero di spiriti degli elementi e della natura (laghi, fiumi, cascate, boschi, piante, vento, neve, e così via), ai quali assegnano un ruolo semi-divino e che in genere sono considerati esseri maligni o nel migliore dei casi dispettosi e pericolosi. Sebbene questi spiriti non siano venerati, spesso i Vatski li placano con doni ed offerte che lasciano in luoghi ad essi deputati (le rive di un lago o di un fiume, ai piedi di un albero, ecc.).

Fra le tribù semi-nomadi del settentrione non esiste un culto organizzato; ogni tribù, pur onorando il panteon nel suo complesso, riconosce a proprio patrono un singolo Immortale - solitamente uno dai tratti guerreschi - che viene anteposto agli altri e dal quale dipende il benessere della tribù; la maggior parte degli sciamani dei clan che fanno parte della tribù tende pertanto a venerare questo Immortale. Alcune tribù venerano Immortali ai quali altrove viene assegnato un taglio malefico o poco raccomandabile, come Marzanna (Hel) o Veles (Loki) - considerati anche sotto alcuni loro aspetti positivi, come la stregoneria per la prima, l'astuzia e l'inganno il secondo. Gli Immortali più seguiti sono comunque quelli legati alla guerra o ai guerrieri, come Perun (Odino), Jarilo (Frey) e Svarog (Wayland), ma nessun Immortale del panteon è fuorilegge: gli uomini avranno bisogno dell'uno o dell'altro in un momento della loro esistenza, ed i Vatski non vogliono inimicarsene nessuno, offrendo anzi offerte ed onori a tutti.

Fra le tribù gli sciamani hanno tradizionalmente un grande potere, anche se non sono troppo amati; il clan riconosce che le decisioni del suo sciamano sono il frutto di un dialogo con la divinità, e che pertanto vanno rispettate, ma molti guerrieri non si convincono facilmente ad accettare il parere di uno sciamano e spesso sorgono difficoltà e liti fra i membri del *vojnik* e gli sciamani quando si arriva a trattare questioni importanti. Infine, come si è detto, gli sciamani della tribù hanno la possibilità di incidere pesantemente sull'elezione del *knyaz* tribale, favorendo un candidato con dimostrazioni del favore divino o causando il ritiro di un altro mostrando lo sfavore degli dei verso di esso.

Diversa è la situazione fra i Vatski stanziali del sud, dove, venendo meno la tribù, lo sciamano si è trasformato in una sorta di "sacerdote di villaggio", e risiede in un piccolo tempio dedicato a qualche divinità vatski oppure cura un santuario o un luogo sacro adibito alla divinità. Non esiste un vero e proprio "clero": chiunque può recarsi dal locale sacerdote e proporsi per essere istruito nelle vie del divino; è il sacerdote che, riuniti tutti i candidati una volta ogni tanto (in genere uno o più anni), ne sceglie uno o due da istruire. I sacerdoti solitamente non hanno molti contatti fra loro, ma si ritrovano in occasioni speciali presso un santuario o un luogo sacro di una divinità, per celebrare assieme i riti ad essa dedicati. Il sacerdote più anziano, più saggio o più potente fra loro in genere fa le veci di un "capo", ma questo riconoscimento è soltanto di carattere formale ed occasionale. Nei villaggi più grossi si sono sviluppati veri e propri templi alla stregua di quelli che si trovano nelle terre civilizzate del sud; qui, uno o più sacerdoti con un gruppo di accoliti gestiscono il culto dell'Immortale al quale è dedicato il tempio. Al contrario dei boiari, i sacerdoti godono di buon seguito presso la popolazione, e per questo sono spesso visti come pericolosi avversari politici dai boiari - i quali tuttavia non possono fare a meno di rispettarne la persona e le parole, per timore della punizione divina.

Fin dai tempi antichi, i Vatski non hanno mai praticato molto la magia arcana, facendo piuttosto affidamento sugli incantesimi divini dei loro sacerdoti e sciamani. Nel corso dei secoli, probabilmente a causa di scontri ripetuti con popolazioni che della magia facevano più largo uso - quali forse gli Alphatiani o addirittura i Nithiani - i Vatski hanno maturato una certa avversione ed un giustificato timore verso i praticanti le arti arcane; fra le tribù semi-nomadi del nord, pochi guerrieri non estrarrebbero la spada sapendo di trovarsi di fronte ad un mago, uccidendolo prima che possa operare qualche magia o incantamento nefasto. Fra i Vatski sedentari del meridione questa avversione, avendo dovuto sperimentare il contatto coi popoli stranieri in epoca più moderna, in particolare con gli Alphatiani, si è in qualche misura attenuata, e molti boiari hanno anzi compreso l'utilità della magia come strumento di potere e dominio, assumendo alla loro corte i servigi di maghi stranieri o tentando di imparare le arti arcane essi stessi. I sacerdoti vatski in genere oppongono questo interesse per le arti arcane, considerandolo una minaccia alla loro autorità sulle coscienze del popolo. D'altro canto, se da una parte i boiari si mostrano condiscendenti verso la magia arcana, i loro sudditi la considerano più o meno alla stregua dei loro simili più barbarici del nord: un mago che si presenti come tale in un villaggio vatski verrà evitato, guardato con sospetto e temuto - ogni villaggio o taverna nella quale si reca tirerà un sospiro di sollievo appena se ne sarà andato.

Un caso particolare fra i Vatski è rappresentato dagli individui col sangue draconico nelle vene; data la vicinanza delle terre abitate dai Vatski alla famigerata Catena dei Denti del Drago, patria di un numero considerevole di draghi, nel corso dei secoli si sono verificate unioni fra draghi in forma umana ed indigeni del luogo, che sono all'origine di un certo numero di individui dotati di sangue draconico e, come tali, di capacità arcane innate. Solitamente, quando un individuo comincia a manifestare simili poteri, viene espulso dal suo villaggio o dalla sua tribù; per il resto della sua vita, egli sarà considerato tabù ed impossibilitato a ricongiungersi coi suoi simili. Perlopiù questi individui solitari vagano fra un clan e l'altro proponendosi come indovini e profeti, oppure si ritirano nelle terre selvagge dove incrementano i loro poteri.