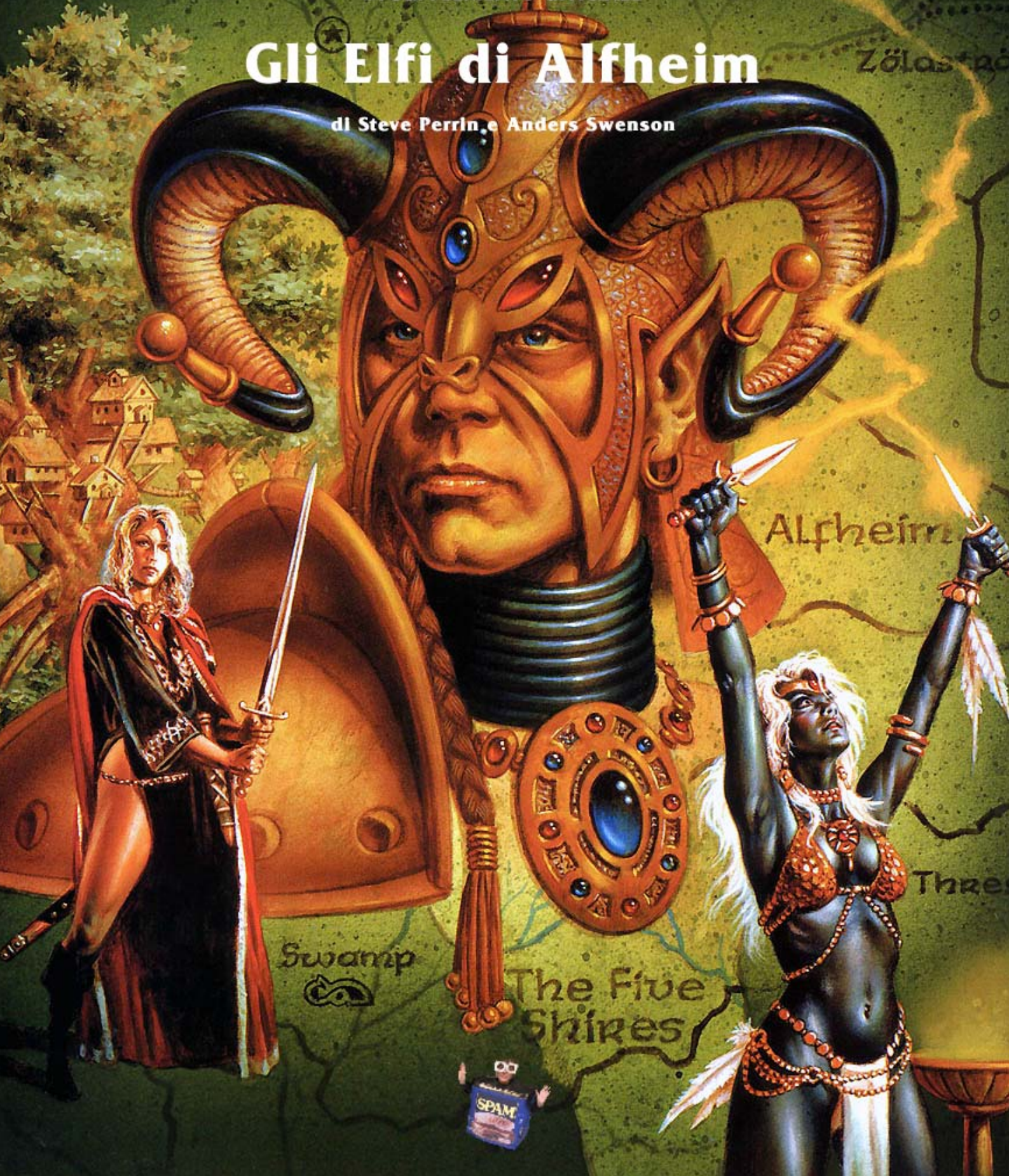


ATLANTE

LIBERA TRADUZIONE
DI SUPPLEMENTO UFFICIALE

Gli Elfi di Alfheim

di Steve Perrin e Anders Swenson





Gli Elfi di Alfheim

Traduzione libera di supplemento ufficiale
Dungeons & Dragons

di Steve Perrin e Anders Swenson

Sommario

Sezione del DM

Benvenuti ad Alfheim	2
La Storia di Alfheim	5
Lo Stile di Vita Elfico	11
Geografia, Flora e Luoghi Magici	19
Alfheim Town	29
Economia di Alfheim	39
Polotica della corte Elfica	44
Personalità di Alfheim	49
I Segreti degli Elfi	69
Campagne ad Alfheim	78
Abitanti delle Foreste	82
Nuovi Mostri	83
Avventure	85

Sezione del Giocatore

Ciò che Tutti Sanno di Alfheim	110
Creare ed Interpretare un Personaggio Elfo	113
Abilità degli Elfi	117
Glossario	121

Ideazione: Steve Perrin e Anders Swenson

Editing: Paul Jaquays

Direttore Editoriale: Bruce Heard

Coordinatori: Bruce Heard e Karen Martin

Copertina di: Clyde Caldwell

Disegni Interni: Stephen Fabian

Grafica: Dave Sutherland, Dennis Kauth

Traduzione: Marco Dalmonte

Cartografia:

Revisione Grafica: aia

Impaginazione: aia

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

©1988 TSR, Inc.

Versione PDF: 1.0 dd.18/03/2007

BENVENUTI AD ALFHEIM

Alfheim è una terra famosa per le sue misteriose foreste intrise di magia e per la saggezza ed il valore dei suoi abitanti: gli elfi.

Alfheim è situata all'interno della grande Foresta di Canolbarth, ed è circondata interamente dalla Repubblica di Darokin, anticamente un'irriducibile nemica degli elfi e ora una loro preziosa alleata. Altri stati non troppo lontani dal regno elfico sono le Terre Brulle a nord (una pericolosa landa infestata da umanoidi di ogni specie e banditi spietati), Rockhome, la patria dei nani, a est, e Karameikos e le Cinque Contee a sud. La maggior parte di Darokin si trova invece a ovest di Alfheim.

Questo libro tratta di uno dei regni più strani e unici di tutto il Mondo Conosciuto, Alfheim, e descrive dettagliatamente le sue foreste, la sua capitale e i suoi abitanti, gli elfi, eredi di una cultura che affonda le sue radici negli albori della civiltà.

Gli elfi sono stati più volte menzionati in tutta la serie di regole e di moduli di D&D, ma le informazioni sono sempre state frammentarie. Nei set di regole di D&D avete imparato come interpretare un personaggio elfo e come costruire una roccaforte; in altri avete invece appreso lo stile di vita elfico e avete conosciuto alcuni dei personaggi principali nella storia degli elfi.

"Gli Elfi di Alfheim" riunisce finalmente tutte le informazioni finora in circolazione e fornisce ulteriori dettagli. Scoprirete così finalmente la lunga e travagliata storia degli elfi e saprete perché essi sono tanto frivoli e stravaganti, schivi e amanti degli alberi. Qui troverete gli alberi casa tipici degli elfi e imparerete come loro possono viaggiare di ramo in ramo senza nemmeno toccar terra. Vedrete spiegata la struttura sociale che regola i rapporti fra gli elfi e per finire una nuova serie di incantesimi e livelli di esperienza che i vostri personaggi potranno ottenere.

Inoltre, in questo libro sono presenti numerosi consigli su come usare Alfheim come parte integrante della vostra campagna, come luogo da visitare, da invadere, da chia-

mare "casa", o in cui vivere per tutta la vita.

Chi Deve Usare Questo Libro?

Questo è principalmente un libro scritto per il DM. Solamente le ultime pagine possono essere mostrate ai giocatori, in quanto si tratta di un'apposita sezione per i PG originari di Alfheim e non. A discrezione del DM, anche altre parti possono essere rese accessibili ai giocatori durante la campagna. In particolare, le sezioni "Geografia, Flora e Luoghi Magici di Alfheim" e "Lo Stile di Vita Elfico" possono essere lette dai giocatori che hanno un personaggio elfo originario di Alfheim senza pericolo di rovinare particolarmente un'avventura. Questa in fondo è la loro terra, ed è giusto che sappiano come è fatta e come viverci. A parte questo però, i giocatori non dovrebbero vedere nessun'altra parte di questo libro (a discrezione del DM, ulteriori informazioni possono essere lette ai giocatori man mano che i loro personaggi ne vengono a conoscenza durante l'avventura).

Come supplemento alle normali regole di D&D, "Gli Elfi di Alfheim" offre una vasta possibilità di avventure e componenti per crearne di nuove per personaggi di livello Base, Expert, Companion e Master, e dà al DM molti suggerimenti per presentare il materiale qui contenuto durante una sessione di gioco.

Come Usare Gli Elfi di Alfheim

Le ultime pagine di questo Atlante sono a disposizione dei giocatori e trattano in breve la storia e la cultura di Alfheim, descrivendo regole speciali e procedure usabili in una campagna elfica. Cominciate col far leggere questa sezione ai vostri giocatori.

Le altre informazioni presentate in questo libro possono essere mostrate ai giocatori solo a discrezio-

ne del DM. Esse includono:

LA STORIA DI ALFHEIM, che narra l'intera odissea degli elfi dalla terra che è attualmente il Polo Sud al continente meridionale di Davania, e da lì al Reame Silvano, fino ad arrivare ad Alfheim. Questa sezione chiarisce il ruolo che involontariamente gli elfi ebbero nel causare la caduta dell'Impero di Nithia e descrive infine il pericolo maggiore che minaccia la pace di Alfheim: gli Elfi dell'Ombra.

LO STILE DI VITA ELFICO, che spiega la filosofia su cui si basa la società elfica. Questa sezione è un *must* per i giocatori che interpretano un PG elfo.

GEOGRAFIA, FLORA E LUOGHI MAGICI, che descrive come gli elfi riescono a vivere nei boschi ed elenca le zone magiche all'interno della Foresta di Canolbarth, una delle caratteristiche che rende il regno di Alfheim unico al mondo. Questa sezione dovrebbe essere accessibile ad ogni giocatore il cui personaggio sia originario di Alfheim.

ALFHEIM TOWN, una descrizione dettagliata della città più 'umana' all'interno della nazione degli elfi. Questa sezione dovrebbe essere letta da quei giocatori che abbiano un PG non elfo proveniente dalla città stessa.

ECONOMIA DI ALFHEIM, che tratta dei contatti economici che gli elfi hanno col mondo esterno alla loro foresta. Il materiale contenuto in questa parte del libro dovrebbe essere rivelato ai giocatori solo durante le normali sessioni di gioco.

POLITICA DELLA CORTE ELFICA, una descrizione dell'opera che compie normalmente il governo elfico, dall'organizzazione dell'esercito per difendersi da invasioni nemiche, alla pianificazione di avventure nel mondo esterno (cosa assai rara per la gente di Alfheim).

PERSONALITÀ DI ALFHEIM, che elenca gli individui più potenti e pericolosi della società elfica (questa sezione è riservata esclusivamente al DM).

I Segreti degli Elfi, una sezione appositamente creata per descrivere quelli che sono considerati i misteri

più antichi degli elfi, noti solo ad alcuni fra i più importanti membri del Consiglio dei Clan. Queste sono informazioni necessarie per ogni Master, segreti che ogni personaggio elfo potrà svelare nel corso delle avventure. Qualsiasi altro umano o semiumano dovrebbe sempre rimanere all'oscuro di tutto, a meno che il suo aiuto non sia assolutamente indispensabile per riuscire nella ricerca. Ancora una volta, questa parte del libro è riservata al solo DM, ma le informazioni contenute in essa possono essere rivelate man mano che la campagna procede.

NUOVI MOSTRI, che fornisce la descrizione di mostri non ancora comparsi nei set di regole di D&D (sebbene alcuni siano apparsi in moduli precedenti).

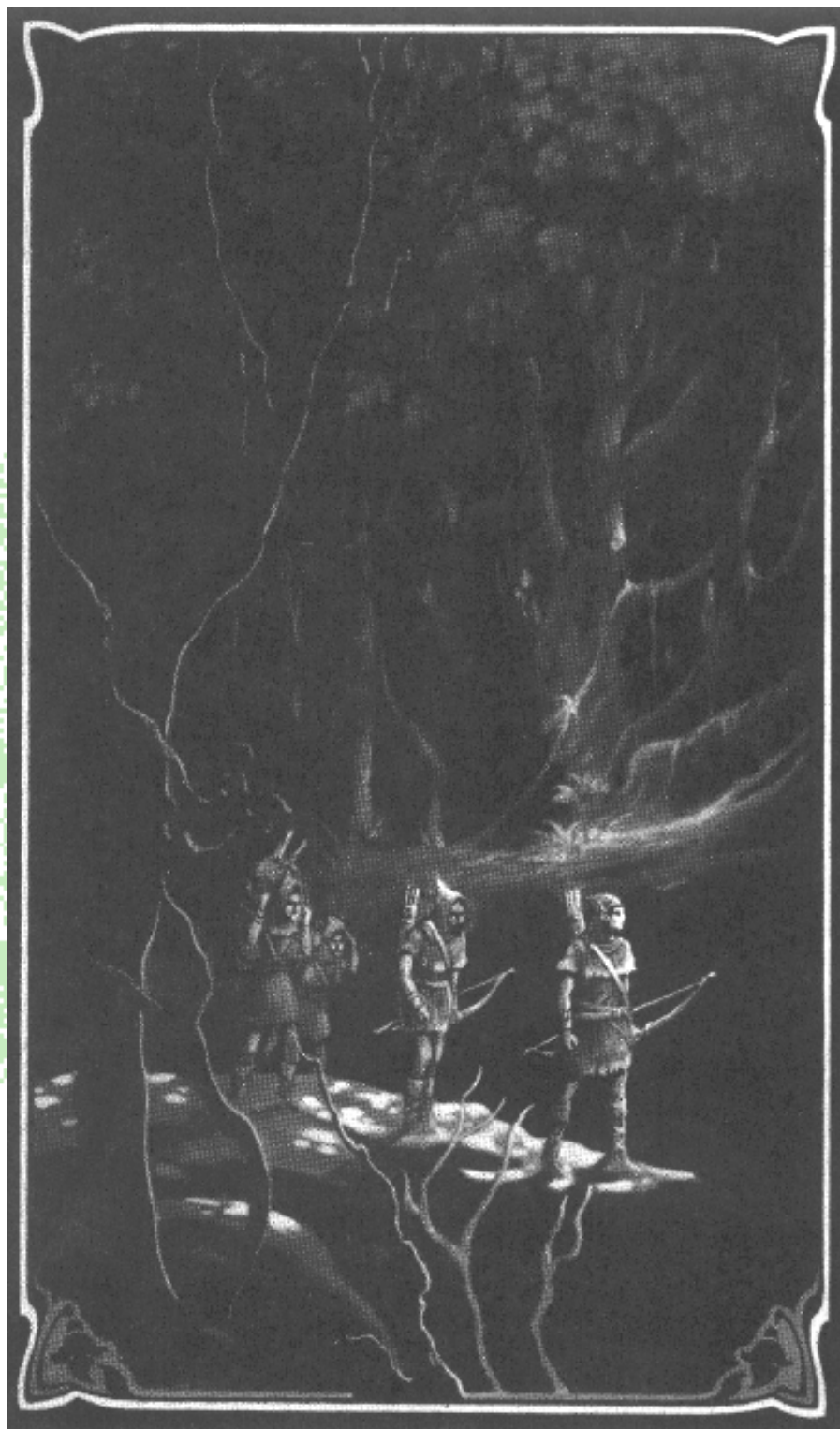
AVVENTURE: ecco un'altra sezione che i giocatori non devono assolutamente leggere. In essa troverete suggerimenti per sviluppare una campagna ad Alfheim e una serie di avventure già preparate appositamente per i vostri elfi e i loro alleati. Questa parte include: "Campagne ad Alfheim", che descrive il tipo di avventure che possono aver luogo nel regno elfico e come i personaggi non elfi possono essere coinvolti in esse.

LA GRANDE CACCIA, che fa conoscere ai PG uno dei passatempi favoriti di Alfheim, la caccia, e subito dopo li trasporta nel bel mezzo di un intrigo politico, che procede di pari passo con la battuta di caccia.

Infine, viene fornita anche una nutrita serie di avventure di difficoltà varia (per personaggi di livello Base, Expert e Companion), le quali danno modo ai PG di esplorare tutta la Foresta di Canolbarth, più alcune idee per altre avventure che potranno essere ulteriormente ampliate dal Master.

COMMENTO

Ricordatevi che questo supplemento e gli altri Atlanti di questa serie sono stati realizzati affinché voi li possiate usare nella vostra campagna e nel vostro mondo di gioco, sia che quest'ultimo sia uno di quelli



ufficiali della TSR o uno di vostra invenzione. Ciò vuol dire che voi potete modificare tutto quello che non vi sembra adatto alle vostre avventure prima di utilizzare questo Atlante nella vostra campagna.

Non volete che gli elfi progrediscano oltre il 10° livello d'esperienza? Non volete crearvi troppi pro-

blemi con i luoghi in cui la magia è alterata e non funziona come dovrebbe? Preferite che i vostri elfi siano spietati nemici dei nani? Nessun problema. Questo è il vostro libro ora: usatelo come volete e cambiate ciò che non vi piace, ma soprattutto... divertitevi!

Una Considerazione Finale

Questo Atlante è stato scritto tenendo presente un importante fatto, e cioè che gli elfi di Alfheim non hanno ancora portato a termine la ricerca narrata nel modulo CM 7, *The Tree of Life*. Se questa avventura è già stata portata a termine con successo, ci saranno alcune differenze per Alfheim. Per prima cosa, il Reame Silvano tornerà nuovamente ad essere una terra viva e libera (sebbene distante), e soprattutto, il

clan Feadiel avrà probabilmente nuovi obiettivi e altri interessi.

Gloria

Molti altri prodotti della TSR per D&D hanno avuto un ruolo fondamentale nella creazione di questo Atlante. Oltre alle informazioni di base fornite nei set di regole, noi autori vorremmo ringraziare Bruce A. Heard per *L'Albero della Vita* (CM 7), che ci ha fornito i primi importanti indizi sulla storia della lunga migrazione degli elfi, e per *I Principati di Glantri* (Atl 3), con cui ha introdotto gli elfi 'spagnoli' del

clan Belcadiz.

Vogliamo inoltre ringraziare Michael Dobson per *Red Arrow, Black Shield* (X 10), che ha descritto la popolazione, i nomi dei Re e il potente esercito di Alfheim, e Aaron Allston, per la sua caratterizzazione degli elfi ne *Il Granducato di Karamaikos* (Atl 1) e l'attitudine dei nani verso gli abitanti delle foreste ne *I Nani di Casa di Roccia* (Atl 6). Infine, citiamo anche *Legacy of Blood* (CM 9) di (ahem...) Steve Perrin e Katherine Kerr, che fornisce ulteriori dettagli riguardo alla situazione sul confine Alfheim Darokin.



LA STORIA DI ALFHEIM

Gli elfi di Alfheim hanno un vantaggio su tutti gli altri abitanti del Mondo Conosciuto: essi infatti vivono più a lungo dei normali mortali, e per questo conoscono molto meglio la storia del proprio popolo. La loro versione della storia degli elfi è molto più vicina alla realtà di quella di qualsiasi altra razza del Mondo Conosciuto.

Nonostante questo però, discrepanze tra i fatti e le leggende sono subentrate nel corso dei secoli, anche se gli elfi sono passati attraverso sei sole generazioni (definite tali quando coloro che erano ancora vivi all'inizio di una generazione muoiono prima che la successiva cominci), da quando gli esploratori di Blackmoor contattarono per la prima volta la razza elfica nella loro terra di origine, Evergrun.

La Storia così COME LA NARRANO Gli Elfi

Molto tempo prima che gli uomini usassero le parole, gli elfi crescevano felici nella meravigliosa terra di Evergrun. Altissimi erano gli alberi di Evergrun, e generose erano le sue foreste. I nostri fratelli più selvaggi, figli di Madre Natura, erano preda dei cacciatori elfi e ci onoravano morendo sotto i colpi dei nostri arcieri. Fu in questo paradiso che imparammo a vivere secondo il Sentiero della Foresta, condividendo i doni del bosco con tutti i suoi abitanti e dedicando la nostra vita a Madre Natura. Quello era un tempo di pace e di grande prosperità per tutti noi.

Ma in una terra lontana, oltre il Grande Oceano, il malvagio Impero di Blackmoor prosperava ed estendeva sempre più i suoi viscidi tentacoli, per dominare nuovi popoli ignari. E quando i grassi sacerdoti mercanti di Blackmoor arrivarono sulle coste di Evergrun, i nostri antenati, esterrefatti e abbagliati dalle loro diaboliche macchine, li accolsero con gioia e a braccia aperte.

Purtroppo, gli uomini di Blackmoor offrivano qualcosa di molto più prezioso delle loro semplici ed esotiche mercanzie, qualcosa di molto più prezioso e pericoloso. Essi vendettero ai nostri avi idee, idee brillanti la cui essenza aveva un nome attraente:

corruzione. La saggezza dei nostri progenitori fu sopraffatta da queste idee, ed essi iniziarono a praticare le arti perverse insegnate loro da quei demoni provenienti dalla terra maledetta di Blackmoor. I prodotti di quelle arti erano meravigliosi, ma il loro uso era pura follia. Essi trasformarono le splendide foreste di Evergrun in una landa governata dalla pazzia di quegli artefatti. I più saggi tra i nostri antenati fuggirono da quel mondo dannato, alla ricerca di terre pure e non ancora toccate dalla mano infetta e corruttrice di Blackmoor e solo grazie a loro, la razza elfica si salvò dalla distruzione che seguì.

Ben presto infatti, gli Immortali scesero sul mondo e punirono Evergrun con la Grande Pioggia di Fuoco, e allo stesso modo vennero puniti gli uomini di Blackmoor. La terra si mosse insieme al sole e alla luna, e i ghiacci scesero dalle montagne per occupare quelle che un tempo erano state valli fertili e vive.

Dopo il cataclisma, tutti quegli elfi che erano scampati alla Pioggia di Fuoco si incontrarono nella terra che in seguito venne chiamata Grunland, e lì ricominciarono a vivere. Ma purtroppo, il seme della follia di Blackmoor ancora non era inaridito nelle menti di alcuni di loro. Così, per niente impauriti dalla punizione impartita dagli Immortali, questi falsi saggi elfi ricominciarono a praticare le arti apprese dalla stirpe dannata di Blackmoor, le stesse che avevano adirato gli Immortali e avevano segnato irrimediabilmente la sorte di Evergrun.

Ma Ilsundal, il più saggio tra i nostri antenati, non volle seguire la loro follia. Egli radunò gli elfi fedeli al Sentiero della Foresta coloro che ricordavano ancora le usanze dei loro padri e non volevano obbedire agli ordini dei falsi saggi e li guidò in un lungo viaggio verso il continente settentrionale. Infatti, quando ancora Evergrun viveva nello splendore delle sue foreste, solo le nevi e i ghiacci invernali ricoprivano questa landa desolata a nord, ma ora nuovi racconti descrivevano questa terra come un continente pieno di prati fioriti, freschi ruscelli, e soprattutto... di foreste rigogliose.

Le fatiche e i travagli affrontati durante questa lunga marcia furono grandi, e le perdite innumerevoli; ma nonostante tutto, essi riuscirono a trovare una valle accogliente e piena di boschi, e vi si stabilirono,

fondando il Reame Silvano.

E qui Ilsundal riuscì a trovare la via che lo condusse nelle più alte sfere celesti, diventando il Patrono Immortale di noi elfi e donandoci il sacro Albero della Vita, simbolo dell'amore per i suoi figli, che ancora vivono su questo travagliato mondo. Così, lo splendido Reame Silvano crebbe forte e prospero sotto i rami protettori del mitico albero.

Poi però, dopo innumerevoli primavere arrivò il momento in cui le terre silvane non riuscirono più a contenere tutti i cacciatori elfi e la loro potente magia, e così essi dovettero cercare altri luoghi per i nuovi nati. Ma uscendo dalla loro foresta, gli elfi si trovarono interamente circondati dagli umani e dai loro immensi campi coltivati.

Occorreva trovare un nuovo sentiero per uscire dal Reame Silvano. E fra tutti i capi più saggi emerse Mealiden Guardastelle, colui che trovò il Sentiero dell' Arcobaleno. Egli riunì attorno a sé tutti quei clan che cercavano una nuova terra in cui vivere e pregò Ilsundal di guidarlo nella sua impresa. In risposta alla sua invocazione, Ilsundal donò ad ogni clan un albero in tutto e per tutto simile al grande Albero Madre, in modo che ognuno di quei clan avesse un proprio Albero della Vita. Così, dopo aver ricevuto questo grande dono, Mealiden guidò i suoi seguaci, i nostri padri, attraverso il Sentiero dell' Arcobaleno verso la loro nuova casa.

Ma ancora una volta, la terra in cui giunsero era brulicante di umani, che distruggevano senza ritegno i boschi e i loro abitanti. Per niente scoraggiati, i clan si diressero più a nord, fino a che non trovarono una valle arida e ricoperta da steppe fra i monti di Rockhome e le Montagne Altan Tepes. Né gli umani, né gli halfling, né i nani reclamavano questa terra, ma il saggio Mealiden vide ciò che sarebbe potuta diventare.

I maghi elfi si riunirono e, per anni, misteriose e complicate cerimonie ebbero luogo in questa zona. Alla fine, la terra si mosse, le nuvole deviarono dal loro corso abituale... e le cataratte del cielo si aprirono sopra ad Alfheim.

Il suolo assetato bevve tutta l'acqua che si riversò su esso, ma le piante non crebbero. La cerimonia venne ripetuta una seconda volta, il terreno inghiottì avido la pioggia, ma di nuovo le piante non crebbe-

LA STORIA DI ALFHEIM

ro. Allora, per la terza volta i maghi evocarono le nuvole salvatrici e il popolo degli elfi pregò, invocando Ilsundal. E quando le piogge ritornarono, il suolo ormai era sazio, e così gli alberi iniziarono a crescere.

Ora, accadde che gli altri esseri divennero gelosi della nostra nuova foresta; ma noi conoscevamo bene gli umani, e perciò ci preparammo a respingere i loro attacchi. I nostri arcieri sapevano dove colpire, e con l'aiuto della giovane Foresta di Canolbarth riuscimmo a difendere il nostro regno, fino a che gli uomini, gli halfling e i nani riconobbero che la foresta apparteneva a noi.

Oggi, la nostra è una nazione forte e potente, sebbene noi, a differenza dei nostri vicini, non ci immischiamo negli affari degli altri, né facciamo pressione sugli stati più deboli per ottenere il loro appoggio. Le nostre armate sono rispettate e temute in tutto il continente e i nostri saggi riveriti da tutti gli uomini. Da quando il Reame Silvano è stato strappato ai nostri fratelli dalle legioni del Male, è Alfheim la vera patria degli elfi di questo mondo, e noi tutti siamo orgogliosi di esserne parte.

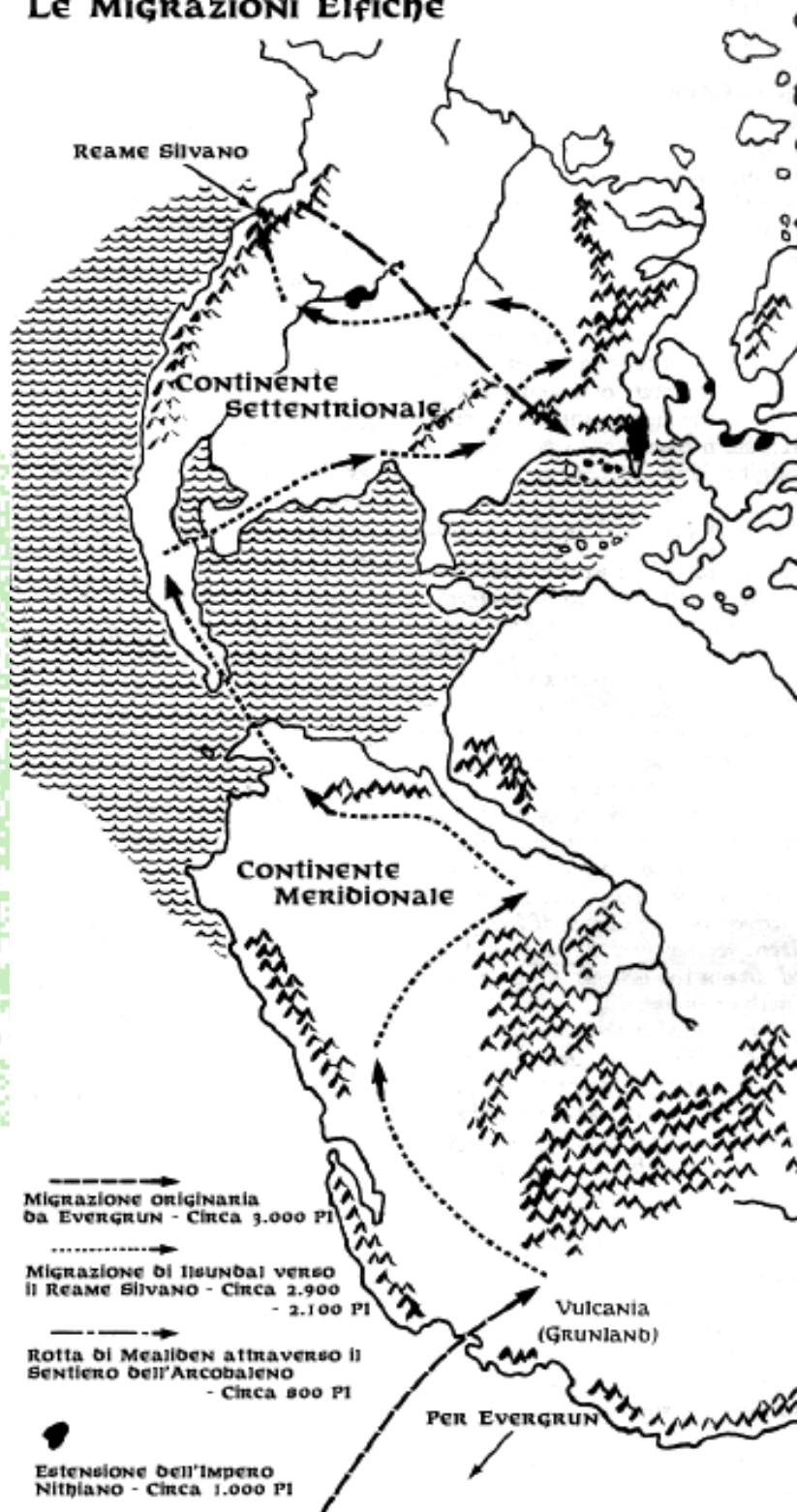
La Storia così COME LA CONOSCONO gli IMMORTALI e il DM

Quando la civiltà di Blackmoor era ai suoi albori, gli elfi erano già una razza antica. Circa 5000 anni fa, la civiltà elfica ebbe origine nell'emisfero meridionale, 2000 anni prima che Blackmoor raggiungesse il suo apice.

La civiltà elfica si sviluppò originariamente nelle terre che oggi formano il polo sud. All'inizio il loro regno (allora conosciuto come Evergrun) era, come giustamente raccontano le leggende elfiche, un paradiso naturale, in cui gli elfi vivevano seguendo il Sentiero della Foresta; poi però, la lenta ma regolare crescita della sua popolazione portò all'inevitabile sviluppo dell'urbanizzazione (la costruzione di città).

Mentre gli elfi usavano la propria magia per portare la loro civiltà al punto di massimo splendore (attor-

Le Migrazioni Elfiche



no al 3500 PI), essi iniziarono anche a esplorare il resto del mondo, e alla fine, gli elfi e Blackmoor entrarono in contatto.

Durante l'età dell'oro di Blackmoor, molti elfi migrarono verso quella regione e si insediarono

permanentemente entro i suoi confini. Questi elfi cominciarono a sperimentare la tecnologia e ben presto ne divennero padroni, in particolar modo quei clan che vivevano nella zona oggi nota come le Terre Brulle.

CRONOLOGIA DEGLI ELFI DI ALFHEIM

- 5000 PI:** Alba della civiltà elfica nel Continente Meridionale (Davania), ora sotto i ghiacci polari.
- 3500 PI:** Blackmoor prospera; primi contatti tra gli elfi e le genti di Blackmoor.
- 3000 PI:** Spostamento dell'asse del pianeta. Blackmoor esplode, mentre la patria degli elfi, Evergrun, viene ricoperta dai ghiacci, diventando il Polo Sud. I sopravvissuti della colonia elfica situata vicino a Blackmoor fuggono nelle selvagge e desolate Terre Brulle.
- 2800 PI:** La nuova nazione elfica fondata nella terra di Vulcania (emisfero sud) si spacca in due fazioni: i tecnocrati e i silvani. La fazione silvana guidata da Ilsundal emigra verso il Continente Settentrionale iniziando una lunga peregrinazione.
- 2200 PI:** Alcuni elfi si insediano a Glantri.
- 2100 PI:** Ilsundal e i suoi seguaci raggiungono il Reame Silvano (vedi modulo CM 7).
- 1800 PI:** Ilsundal diventa un Immortale e crea il primo Albero della Vita.
- 1700 PI:** Gli elfi di Glantri attivano accidentalmente un artefatto di Blackmoor trovato nelle Terre Brulle; l'artefatto esplode oscurando il cielo e costringendo gli elfi a cercare rifugio sottoterra.
- 1000 PI:** Gli alphetiani arrivano sul Mondo Conosciuto (vedi *Dawn of the Emperors: Alphetia & Thyatis Boxed Set*). Altrove, l'Impero di Nithia prospera protetto dagli Immortali.
- 800 PI:** La terra che diventerà Alfheim è colonizzata da un gruppo di elfi guidati da Mealiden Guardastelle. Iniziano i rituali per l'evocazione del tempo atmosferico.
- 700 PI:** Mealiden è incoronato Re di Alfheim.
- 500 PI:** L'Impero di Nithia è distrutto dagli Immortali e scompare senza lasciare tracce.
- 350 PI:** Mealiden abdica per iniziare la sua ricerca verso i sentieri dell'immortalità.
- 250 PI:** Mealiden Guardastelle diviene un Immortale nella Sfera dell'Energia.
- 0 DI:** Incoronazione del primo Imperatore di Thyatis.
- 100 DI:** Celedryl del clan Erendyl è incoronato Re di Alfheim.
- 550 DI:** L'invasione degli uominibestia del mago Illodius sconvolge la Foresta di Canolbarth. Alfheim Town è fondata nella zona devastata dalla magia di Illodius.
- 560 DI:** Gli eserciti alleati di Alfheim e Darokin sconfiggono le armate degli elfi dell'ombra.
- 600 DI:** Il Reame Silvano è conquistato da Moorkroft (vedi CM 7). Il clan Feadiel arriva ad Alfheim.
- 675 DI:** Re Celedryl fa giustiziare alcune spie degli elfi dell'ombra infiltratesi ad Alfheim, ma altre riescono a fuggire.
- 700 DI:** Doriath, un ex avventuriero, ascende al trono di Alfheim. La famiglia Erewan del clan Erendyl si trasferisce a Glantri.
- 1000 DI:** Oggi. Tutti gli Atlanti sono ambientati in questo periodo.
- 1200 DI:** L'invasione del Maestro dei Nomadi del Deserto (vedi avventure X4, X5 e X10).

Anche gli elfi di Evergrun si convertirono alla tecnologia, abbandonando l'antico Sentiero della Foresta e imparando come far aumentare la loro non troppo fertile razza e tutto questo li portò ad abbandonare il loro vecchio stile di vita silvano.

Quando gli Immortali distrussero Blackmoor e il pianeta ruotò sul proprio asse, anche la civiltà elfica di Evergrun venne spazzata via dalla faccia della terra. La principale colonia di sopravvissuti si trovava nelle terre direttamente a nord della vecchia patria degli elfi (ora il continente meridionale), e questa zona, dopo il cataclisma di Blackmoor, venne sconvolta da esplosioni vulcaniche e violenti terremoti, prendendo così il nome di Vulcania, sebbene a quel tempo gli elfi la chiamassero ancora Grunland, a causa delle vaste foreste che si trovavano lì prima della Pioggia di Fuoco.

Col passare del tempo però, all'interno della società elfica si creò una spaccatura. La maggioranza degli elfi voleva infatti mantenere la tecnologia di Blackmoor, che si era dimostrata assai vantaggiosa, ma la distruzione di quella civiltà e di Evergrun aveva convinto alcuni clan a ritornare ai loro costumi silvani da tempo abbandonati.

Così, dopo una lunga disputa, la fazione silvana abbandonò Grunland, e, sotto la guida del loro nuovo capo, Ilsundal il Saggio, si diresse verso quello che è ora il continente settentrionale. Lì infatti, essi speravano di ritrovare quegli elfi che, tempo addietro, avevano colonizzato quella terra fredda e inospitale; ma tutto ciò che trovarono furono delle tribù di umani assai battaglieri... e le Terre Brulle.

I seguaci di Ilsundal furono gli antenati di praticamente tutti gli elfi che oggi vivono nel Mondo Conosciuto. Nulla si è più saputo riguardo agli elfi del continente meridionale, dopo che Ilsundal e i suoi partirono per intraprendere la loro lunga marcia, sebbene gli elfi del clan Belcadiz di Glantri sostengano di essere i discendenti di una simile spedizione che partì da Grunland.

circa 300 anni dopo Ilsundal. Considerando la sorte che è toccata a tutti coloro che hanno abbracciato la tecnologia di Blackmoor, le possibilità che ancora oggi esista una civiltà elfica a Vulcania sono davvero scarse.

Comunque, gli elfi iniziarono a incolpare gli umani per il disastro causato dalla Pioggia di Fuoco, mentre gli umani scaricarono tutta la responsabilità sul popolo elfico anche se gli uomini avevano da tempo dimenticato il perché. Impossibilitati a stabilirsi tra gli umani, gli elfi cercarono allora una nuova terra da colonizzare e la trovarono nella parte nordoccidentale del continente. Qui essi fondarono quello che sarebbe poi divenuto il famoso Reame Silvano.

Poco tempo dopo essersi insediati in questa zona, Ilsundal, il capo degli elfi, iniziò la ricerca che lo avrebbe portato a diventare un Immortale nella Sfera dell'Energia. Come Prova, egli creò l'Albero della Vita, un avatar del proprio potere che sarebbe rimasto nei secoli futuri per aiutare e guidare il suo popolo. Questo nuovo grande dono ha caratterizzato da allora la cultura elfica, diventando il punto cardine dell'intera esistenza degli elfi. Nel loro volontario isolamento, gli elfi vissero pacificamente nel Reame Silvano per più di mille anni: un basso tasso di natalità mantenne infatti gli elfi nel profondo delle loro foreste per secoli. Nonostante ciò, alla fine la popolazione elfica crebbe fino al punto che si rese necessario trovare nuove terre in cui i più giovani potessero vivere rispettando il Sentiero della Foresta. Ma, con loro grande sorpresa e orrore, uscendo dai loro boschi, gli elfi scoprirono che il loro regno era ormai circondato interamente dai campi coltivati degli umani umani che, col passare dei secoli, erano diventati molto più civilizzati, e avevano raggiunto una tale padronanza delle arti magiche da far impallidire anche il più abile e dotato fra i maghi elfi. Bisognava fare qualcosa, e bisognava farla in fretta. Fu allora che Mealiden Guardastelle (chiamato in

seguito Freccia Rossa) scoprì il segreto dell'Arcobaleno. Un gruppo di audaci elfi avrebbe ora potuto lasciare il Reame Silvano grazie all'Arcobaleno, e viaggiare fino a raggiungere una terra libera dall'opprimente razza umana. Con una grande cerimonia in cui Ilsundal stesso intercedette per il suo popolo, i seguaci di Mealiden crearono nove nuovi Alberi della Vita usando nove semi presi direttamente dall'Albero Madre, ognuno dei quali possedeva la stessa potenza dell'originale.

Molte migliaia di elfi passarono attraverso il Sentiero dell'Arcobaleno e giunsero in una zona inabitata dall'altra parte del continente (l'odierna Thyatis, 800 anni prima dell'incoronazione del primo Imperatore thyatiano). Ma una serie di improvvise migrazioni e lotte tra le genti di quell'area costrinsero ben presto gli elfi a cercare una nuova zona in cui stabilirsi, ed essi fuggirono al nord. Il clan Callarii si insediò nelle foreste dell'odierna Karameikos (vedi Atlante 1, *Il Granducato di Karameikos*), mentre il resto del gruppo si fermò nelle steppe aride e battute dal vento, che un tempo si trovavano al posto di Alfheim. Le tribù di umani circostanti li lasciarono in pace, certi che gli elfi sarebbero morti di fame in breve tempo in quella contrada abbandonata dagli Immortali.

Ma Mealiden ebbe una visione mandata da Ilsundal. In sogno, egli vide ciò che quella regione prometteva ai suoi elfi: alberi giganti e forti, laghetti cristallini pieni di pesci, animali di ogni specie intenti a riposare o a correre in mezzo alla foresta e centinaia di elfi allegri e liberi. Poi Ilsundal gli parlò e gli indicò il sentiero, e Mealiden lo ascoltò. Allora i maghi degli elfi si misero all'opera, guidati dalla saggezza di Mealiden: in breve tempo, quel suolo che mai aveva assaggiato la fresca acqua ne fu inondato, e alla fine le piante germogliarono e la foresta iniziò a vivere.

Le piccole querce elfiche crebbero in fretta e le aride steppe si trasformarono di colpo in una terra sempre più fertile e accogliente.

Nello spazio di alcuni secoli quella regione triste e da tutti evitata cambiò radicalmente, fino a diventare la grande e rigogliosa Foresta di Canolbarth. Nel frattempo, alcuni intrepidi elfi si avventurarono nelle terre degli umani per rubare alcuni animali che poi portarono nella Foresta di Canolbarth per ampliarne la fauna.

E così, Mealiden diventò il primo Re di Alfheim, e successivamente, grazie all'aiuto di Ilsundal e ai propri sforzi, egli intraprese il Sentiero del Paragone e divenne un Immortale nella Sfera dell'Energia. Si dice che sieda tuttora alla destra di Ilsundal e lo protegga mentre il Padre degli elfi veglia sul suo popolo.

In questo stesso periodo iniziò anche il declino dell'Impero di Nithia. Ilsundal sapeva della maledizione che gli altri Immortali avevano lanciato su quella terra ormai corrotta dal Male (vedi Atlante 2, *Gli Emirati di Ylaruam*), e anche lui ebbe la sua parte in questo piano immortale, aiutando i suoi figli, gli elfi, a far crescere la loro grande foresta a discapito dei nithiani. Fu infatti a causa degli incantesimi degli elfi che mutarono le condizioni atmosferiche, che il fiume Nithia, attorno a cui era fiorita la civiltà nithiana, si seccò, dando inizio alla inevitabile distruzione dell'impero.

Gli uomini dei territori circostanti vennero immediatamente a conoscenza della terra fertile che gli elfi avevano appena creato, ma gli abitanti di Alfheim erano fermamente intenzionati a rimanere nel loro nuovo regno e a non farsi cacciare. Per secoli essi respinsero le invasioni di umani, orchi, nani e altri nemici, e alla fine riuscirono a far valere i propri diritti, firmando trattati di pace con gli uomini, conquistandosi l'amicizia di potenti druidi e alleandosi con le genti di Darokin (che precedentemente si erano dimostrate le più accanite rivali) e coi reami vicini.

Il Reame Silvano ed Alfheim prosperarono, ma entrambi divisi da un'enorme distanza. L'Arcobaleno diventò un mezzo di trasporto sempre più pericoloso col passare degli

anni, poiché mostri e creature di altri piani scoprirono il passaggio e ne reclamarono varie parti per proprio uso personale. Un migliaio d'anni dopo l'esodo di Mealiden, l'avvento di Moorkroft, un malvagio mago assetato di potere e ossessionato dall'idea di diventare immortale, portò la rovina della cultura elfica nel Reame Silvano. I pochi sopravvissuti di uno degli ultimi clan rimasti, i Feadiel, raggiunsero Alfheim quasi per miracolo, passando attraverso il Sentiero dell'Arcobaleno e portando con sé una radice dell'Albero della Vita originario. Ad Alfheim, gli antichi fratelli dei rifugiati accolsero con piacere i nuovi arrivati, e insieme a loro, pianse la triste sorte dell'ormai perduto Reame Silvano.

Genealogia dei Re di Alfheim

Doriath è il quarto re di Alfheim e detiene il potere da circa 300 anni. Resterà sul trono per almeno altri 200 anni, e sarà ancora lui il re di Alfheim durante la Grande Guerra (vedi modulo X 10). Egli non appartiene alla precedente famiglia reale, ma si trovò a essere l'ex avventuriero più qualificato alla morte del suo predecessore, e così il Consiglio di Alfheim scelse lui in qualità di monarca degli elfi.

Celedryl del clan Erendyl ha preceduto Doriath ed è rimasto sul trono per ben 600 anni. Durante il suo regno, dopo anni di piccole battaglie è stato firmato il trattato di pace e alleanza con Darokin, Alfheim Town è stata fondata, il clan Feadiel è arrivato dal Reame Silvano e gli Elfi dell'Ombra sono apparsi per la prima volta.

Alevar del clan Grunalf è stato re prima di Celedryl ed ha regnato per 450 anni. A lui si devono l'attuale organizzazione dell'Esercito di Alfheim e gran parte delle strategie militari oggi usate dagli elfi.

Mealiden Guardastelle, Freccia Rossa, fu il predecessore di Alevar e fu colui che guidò i clan Chossum, Erendyl, Grunalf e Lungamarcia fino ad Alfheim e che fondò poi entrambi i clan Mealidil e Freccia Rossa.

Arrivi e Partenze

I Feadiel arrivarono circa 400 anni fa, salvandosi dalla conquista del Reame Silvano (e da morte certa) a opera di Moorkroft. Il clan Erendyl invece, si divise 300 anni fa, quando la grande famiglia Erewan decise di trasferirsi in quella che sarebbe diventata la più potente magocrazia del continente settentrionale, Glantri.

Nascita e Storia di Alfheim Town

Alfheim Town è una anomalia nella uniformità della foresta elfica, un'imperfezione nella complessa rete di alberi giganti che caratterizzano Alfheim. La città non rientrava nei piani originari degli elfi, ma venne costruita in seguito a un incidente verificatosi durante l'invasione degli uominibestia guidati da uno spietato stregone.

Sono passati ormai 450 anni da quando il mago Illodius cercò di conquistare la foresta incantata di Canolbarth, ma si possono trovare ancora oggi alcuni degli elfi che combatterono lui e la sua orrida armata. Illodius era un potente stregone che stava cercando di ottenere l'immortalità nella Sfera dell'Energia, e dopo numerosi sforzi egli era riuscito a mettere insieme un esercito di orridi mostri in uno dei Piani Esterni. Il suo scopo era di impossessarsi di alcune delle zone magiche più famose della foresta, in modo da poterle sfruttare per creare nuovi incantesimi e raggiungere finalmente l'immortalità. Così egli si infiltrò tra gli elfi, si nascose in una zona poco frequentata della Foresta di Canolbarth e lì aprì numerosi portali verso il Piano Esterno in cui la sua armata stava aspettando di entrare in azione. Decine di migliaia di uominibestia si riversarono allora nella foresta, mettendo a dura prova la resistenza dell'esercito degli elfi. Infatti, questi ultimi scoprirono a caro prezzo che le loro normali tattiche di imboscata, confusione e assalto alle retrovie dell'esercito nemico erano presso-

ché inefficaci con gli uominibestia, poiché essi potevano contare sull'afflusso costante di rinforzi e soldati di rimpiazzo, grazie ai numerosi portali aperti da Illodius sul loro piano d'origine.

Nel frattempo, avendo notato la crisi che stava attanagliando il regno elfico, l'allora Re di Darokin decise di trarre vantaggio da questa situazione, e ordinò alle sue truppe di marciare su Alfheim. Così, l'Esercito della Repubblica attraversò la frontiera e iniziò quella che credeva sarebbe stata la marcia più gloriosa e trionfale della sua storia. Ma proprio nel momento in cui sembrava tutto perduto, gli elfi maghi riuscirono, con un'abile stratagemma, a ribaltare le sorti della battaglia. Operando da un punto ben protetto nelle retrovie degli elfi, essi aprirono un altro cancello che collegava Alfheim col piano degli uominibestia; poi, combattendo contro le guardiemostro e nello stesso tempo mantenendo il passaggio aperto, questi eroi riuscirono magicamente a chiudere i portali creati da Illodius e a rimandare le sue armate nel piano da cui venivano, chiudendo quindi il loro cancello una volta ritornati ad Alfheim. Con gli uominibestia ormai definitivamente spariti, gli elfi rivolsero la loro attenzione verso l'esercito darokiniano, scacciandolo dalla foresta con grosse perdite da parte degli umani.

Una delle conseguenze della magia di Illodius fu il formarsi di una radura completamente spoglia nel bel mezzo della foresta. Sebbene la zona fosse ancora adatta alla normale coltivazione, la magia della foresta avrebbe dovuto essere rinvigorita in questo punto, per permettere nuovamente la crescita di Alberi Casa e Alberi Sentinella. I capi degli elfi allora, ebbero un'idea. Da tempo stavano pensando di costruire una stazione di commercio, ma sebbene commerciare con gli uomini fosse tutto sommato un'attività lucrosa, c'era sempre il difetto di avere un mucchio di mercanti umani che si aggiravano per la foresta in cerca di un contratto vantag-

so e di merci interessanti, e tutto questo disturbava non poco la quiete degli elfi. La soluzione proposta fu di usare la zona danneggiata da Illodius come luogo di scambi, e così nacque Alfheim Town, la città dei non elfi situata nel cuore di Alfheim, ma nello stesso tempo lontana anni luce dalla società e dalla cultura elfica.

Gli Elfi dell'Ombra

Ancora qualcosa manca per completare la storia di Alfheim. Il regno degli elfi sembra apparentemente una nazione stabile e in buoni rapporti con tutti i governi confinanti, un reame tanto potente quanto tranquillo. Eppure esiste un problema, un serio problema, che ha cominciato a minare la sicurezza dello stato circa 450 anni fa. Oggi infatti, il pericolo principale per Alfheim viene dalle Terre Brulle, o meglio... da sotto le Terre Brulle. Questo nemico ha anche un nome, un nome che incute paura e allarme tra gli abitanti di Alfheim: gli Elfi dell'Ombra.

Prima della Grande Pioggia di Fuoco, una colonia di elfi abitava la landa oggi chiamata le Terre Brulle. Quando si verificò il cataclisma, per sfuggire al disastro essi scavarono profonde gallerie verso l'interno della terra, e lì, con loro grande sorpresa, scoprirono una intricata serie di cunicoli che si estendevano per centinaia di chilometri sotto la crosta terrestre. Guidati dalla voce degli Immortali, essi si inoltrarono sempre più in queste gallerie, finché trovarono il Rifugio di Pietra, e qui, seguendo gli insegnamenti di Rafiel, il loro nuovo patrono Immortale, ricominciarono a vivere (vedi GAZ 13, *The Shadowelves*). Come gli elfi che crearono Alfheim, anche questi sopravvissuti ripresero le usanze dei loro antenati. In mancanza degli alberi, essi cominciarono a coltivare dei funghi giganteschi che crescevano in modo abbondante nel sottosuolo, sviluppando una vasta serie di foreste di funghi e creando nuove specie di piante per soddisfare le loro necessità dietetiche.

Dopo oltre mille anni, un nuovo

gruppo di elfi insediatisi nella fredda regione di Glantri trovò un antico artefatto dell'era di Blackmoor ancora intatto nelle Terre Brulle. Essi per sbaglio lo azionarono, scatenando una reazione a catena che lo fece esplodere. Il cielo si oscurò nuovamente ed una malattia pestilenziale si diffuse tra gli elfi, che cercarono scampo rifugiandosi nel sottosuolo. Qui, un gruppo di questi sopravvissuti venne raccolto dagli elfi dell'ombra, i quali vennero a sapere del secondo cataclisma e abbandonarono qualsiasi speranza di tornare a vivere nel mondo in superficie. I secoli che seguirono furono bui e tormentati per questa razza, e fu solo con la generazione successiva che gli elfi dell'ombra si interessarono nuovamente al mondo in superficie.

Essi scavarono nuovi tunnel verso la superficie delle Terre Brulle e dopo qualche anno vennero a conoscenza, da un gruppo di umani catturati, di un mondo che si era ripreso dai due cataclismi, un mondo ricco popolato di uomini, nani, halfling e... altri elfi. Anche il solo pensiero che degli altri elfi avessero volontariamente lasciato i loro fratelli a soffrire nei recessi più bui della terra faceva oltremodo infuriare gli elfi dell'ombra (anche se in realtà ora preferivano di gran lunga le tenebre alla luce del sole): essi volevano vivere in superficie come tutti i loro simili, ma non nelle distese aride e battute dal sole delle Terre Brulle, poiché oramai il leggendario sole era una presenza reale, troppo reale per la loro pelle pallida e i loro occhi ultrasensibili.

Evitando gli umani (che ancora odiavano per aver causato la Pioggia di Fuoco), essi si infiltrarono nella Foresta di Canolbarth ed arrivarono alla presenza di Re Celedryl. Inizialmente Celedryl fu felice di dare il benvenuto agli elfi dell'ombra, certo che avrebbe potuto trovare un posto per loro nel suo regno, fino a che non scoprì che la popolazione degli elfi dell'ombra era uguale a quella degli abitanti dell'intera Alfheim. Come se non bastasse, questi nuovi arrivati pretendeva-

no un indennizzo per essere stati dimenticati nelle profonde e umide caverne sotto le Terre Brulle: i fratelli abbandonati chiedevano più della metà della terra di Alfheim... e il governo del regno.

Gli elfi dell'ombra non lasciarono spazio ad eventuali trattative o compromessi, e così Celedryl e i capi clan rifiutarono le loro richieste. In risposta, i rappresentati degli elfi sotterranei ritornarono nel loro regno dichiarando guerra ad Alfheim. Celedryl riunì tutti i clan di Alfheim e con l'aiuto delle esperte legioni del loro nuovo alleato, Darokin, le armate degli elfi dell'ombra vennero respinte nelle Terre Brulle e non furono mai più riviste.

Ma gli elfi dell'ombra erano ben lungi dal desistere dal loro piano. In poco più di un secolo essi riuscirono a scavare un passaggio che sbucava in una zona poco frequentata di Darokin, vicino al confine con Alfheim. Da qui essi iniziarono lentamente ad infiltrarsi nella società elfica, imparando a conoscere i costumi e le usanze del nemico. E questo fu un grosso errore. Infatti, alcuni infiltrati rimasero sorpresi e colpiti dalla generosità e dall'onestà degli elfi di superficie e misero in discussione la politica dei loro capi. Alla fine, una spia uscì allo scoperto e rivelò il piano del proprio re a uno dei capi clan di Alfheim, facendo anche i nomi di alcuni suoi complici. Celedryl si affrettò a far catturare e giustiziare immediatamente gli altri infiltrati tirati in ballo dalla spia, ma alcuni fra i noti e altri sconosciuti riuscirono a scappare.

Ora, la corte di Alfheim è vigile e sta all'erta, ma la pericolosa influenza degli elfi dell'ombra si sta espandendo sempre più all'interno della Foresta di Canolbarth, e oggi è triste il fatto che gli elfi di Alfheim non possano più fidarsi gli uni degli altri. Come se tutto ciò non bastasse, circolano anche voci riguardo ad alcuni elfi infiltrati tra i clan Chossum e Erendyl, che, a quanto si sospetta, occuperebbero posti molto influenti. E nel frattempo, il Re degli elfi dell'ombra resta a guardare... e aspetta.

LO STILE DI VITA ELFICO

ESSERE UN ELFO ad Alfheim

Gli elfi non sono semplicemente degli esseri umani con le orecchie a punta, né si possono considerare semplicemente uomini allegri e spensierati che preferiscono vivere nelle foreste, piuttosto che in città. Al contrario, essi sono quanto di più distante da un uomo possa esistere, o almeno questo è quello che dicono con orgoglio tutti loro. Un tempo la razza elfica era la più evoluta e la più felice, ma con la venuta degli umani essi perdettero gradualmente la propria posizione di superiorità e da allora iniziò un lento ma inevitabile declino per la loro civiltà.

Per capire veramente cosa significhi essere oggi un elfo, dovrete leggere attentamente questo capitolo. Poi lasciate che siano i giocatori che interpretano un elfo a leggerlo a loro volta: in questo modo essi impareranno ciò che un elfo apprende man mano che cresce nel regno di Alfheim.

La Filosofia Elfica

Il cuore della filosofia elfica è incentrato su due principi fondamentali: il fatto che secondo gli elfi la foresta è la forma naturale del mondo e la loro incredibile longevità.

E Tutto Ritournerà Alla Foresta...

Per gli elfi, il mondo intero dovrebbe essere una immensa foresta. La loro storia narra delle terribili tragedie che essi dovettero affrontare quando tentarono la via della tecnologia, ed ora non ne vogliono più sapere. La società elfica adesso ha come unico desiderio e scopo primario vivere nella foresta, lontano dai pericoli, ma soprattutto lontano dall'uomo. Per questo, l'opera di disboscamento portata avanti dagli umani senza alcun criterio viene guardata con sdegno e ribrezzo dagli elfi. Per loro, abbattere alberi semplicemente per coltivare delle piccole pianticelle è un vero e proprio sacrilegio, e persino quegli elfi che vanno a vivere in mezzo agli umani preferiscono far crescere

grandi frutteti simili a boschi piuttosto che coltivare campi.

Il popolo elfico adora la vita all'aria aperta, come ad esempio campeggiare sotto il cielo stellato con solo le foglie e i rami a far loro da tetto. Spesso dormono sugli alberi (nelle loro casette o più semplicemente accampati tra i rami di una quercia) per sentire più direttamente la voce della natura ed entrare così in simbiosi con la foresta. Essi inoltre detestano i nani, gli halfling e gli umani, che preferiscono vivere in cave sotterranee e case fatte di nuda pietra o legno morto, cosa che il popolo dei boschi trova semplicemente rivoltante.

Il Tempo

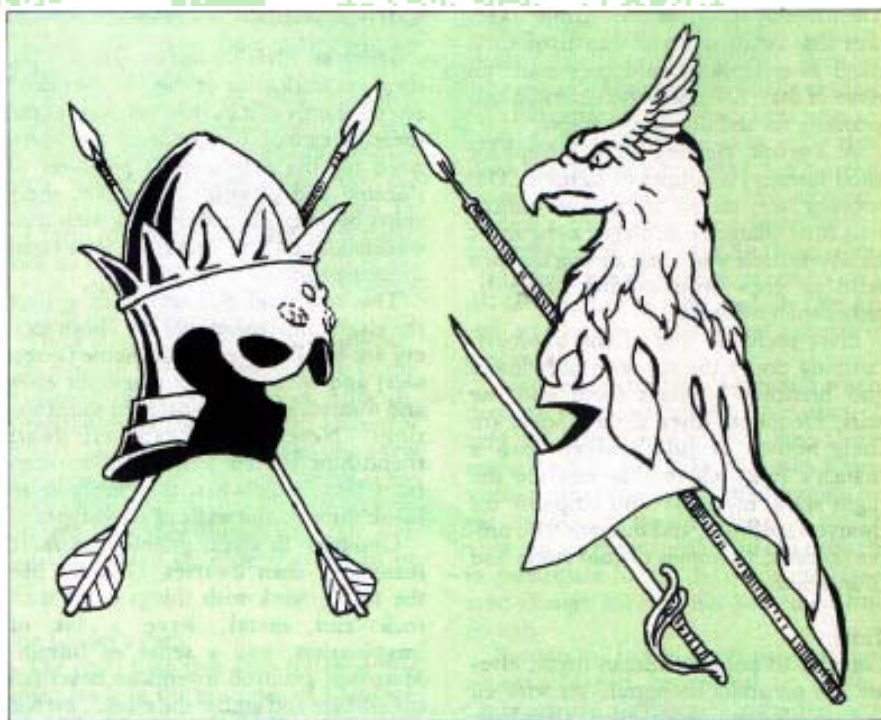
Contrariamente a quanto affermano molte leggende degli uomini, gli elfi non sono una razza immortale per natura. Certo è però, che con una durata media della vita che si aggira intorno agli 800 anni, gli elfi possiedono un'attitudine completamente differente da quella dell'uomo nei confronti del trascorrere del tempo.

È difficile per questi longevi semiumani capire perché sia indispensabile fare una cosa immediatamente, o entro una settimana... o anche solo entro un anno. Essi sono

convinti che riusciranno prima o poi a finire quello che hanno iniziato e quindi non fanno mai le cose in fretta. Per questo, spesso i lavori che incominciano sono soggetti a notevoli ritardi, e così, mentre magari un nano o un uomo riuscirebbe a completare un certo progetto in una settimana, un elfo ci impiega anche un anno o due per portarlo a termine.

Comunque, nonostante i pregiudizi creati dai nani e dalle altre razze sul popolo delle foreste, gli elfi sanno essere anche molto industriosi quando vogliono. Essi infatti lavorano assiduamente attorno ai progetti che trovano interessanti e stimolanti, mentre altri compiti più banali, come ad esempio il cercare cibo, sono considerati più come un semplice gioco.

Gli elfi inoltre, trovano che il divertimento rende più piacevole qualsiasi lavoro. Perciò preferirebbero passare un giorno intero organizzando una gara in cui bisogna prendere tre noci da ogni albero della foresta, piuttosto che trovare una bella quercia e prendere periodicamente da qui tutte le noci che servono a loro. «Nella foresta» come spesso usano dire «il cibo si trova dappertutto, ma il divertimento, beh... quello devi trovarlo da solo.»



L'Attitudine Degli Elfi verso le Altre Razze

Nani: Gli elfi non riescono a comprendere la voglia dei nani di avere sempre qualcosa da fare, né tanto meno il loro desiderio di creare solamente oggetti che durino nel tempo, così come i nani non capiscono affatto il bisogno degli elfi di passare il proprio tempo dietro a svaghi e piaceri effimeri come la caccia e il gioco. In sostanza, tra elfi e nani esiste una profonda incomprendione che causa una totale incompatibilità fra le due razze. Tutto questo porta a conseguenze anche spiacevoli, come le brevi scorribande organizzate dai nani nella Foresta di Canolbarth (gli autori principali di questi attacchi sono i membri della Società delle Spine vedi Atl 6, *I Nani di Casa di Roccia*) e la forte tensione che si viene a creare ogniqualvolta due gruppi di elfi e nani si incontrano in un qualsiasi territorio. Nonostante ciò, può accadere, specialmente tra gli avventurieri, che un nano e un elfo diventino amici, ammesso che questi riescano ad abbattere il muro dei pregiudizi che li divide.

Gnomi: Per gli elfi, gli gnomi appaiono molto più ragionevoli dei nani. Essi infatti amano i boschi, lavorano con altri materiali oltre alla roccia e al metallo, hanno una grande immaginazione, e soprattutto sono assai spiritosi. Inoltre, le bizzarre invenzioni degli gnomi affasciano e divertono sempre molto gli elfi... anche se spesso queste non funzionano come dovrebbero.

Halfling: Se c'è una razza che gli elfi amano davvero è proprio quella degli halfling. Il popolo minuto infatti, sembra possedere un'allegria e una vitalità molto simile a quella della gente di Alfheim, anche se essi non vivono esattamente come gli elfi. È vero che gli halfling sembrano molto più propensi ad trasformare il proprio territorio in base alle loro esigenze, piuttosto che imparare a viverci, ma è altrettanto ovvio che questo fatto è dovuto all'in-

fluenza degli umani che abitano nelle regioni vicine. Se invece risentissero maggiormente dell'influenza elfica, probabilmente potrebbero diventare degli ottimi ranger (guardie forestali); è veramente un peccato che gli uomini vivano così vicini agli halfling... o almeno questo è ciò che pensa la gente di Alfheim.

Umani: Gli uomini sono da sempre considerati la rovina del popolo elfico. Questi esseri così poco longevi riescono a raggiungere una maestria tale nell'uso della magia e delle armi che stupisce gli elfi, ma questa sensazione di stupore spesso si mescola con la paura, poiché nella mente degli elfi è ancora molto vivo il ricordo di Blackmoor, i racconti delle arti corruttrici di quel popolo dannato... e la punizione giunta con la Pioggia di Fuoco causata dagli umani. Tutto questo è già successo una volta, e per quanto riguarda gli elfi, non dovrà mai più esistere la possibilità che accada di nuovo.

Gli umani oggi considerano gli elfi come amici, ma per questi ultimi il discorso è diverso. Se possono infatti, essi cercano sempre di evitare ogni contatto con gli umani, e quando sono costretti ad averci a che fare, rimangono sempre distaccati e chiusi nei loro confronti, diventando spesso insolenti e superbi. Così gli elfi mascherano la paura che hanno di questa potente, prolifica e imprevedibile razza.

Orchetti: Gli orchetti odiano gli elfi, e gli elfi ricambiano senza problemi questo sentimento (sebbene quelli che vivono ad Alfheim Town abbiano imparato a tollerare i 'loro' orchetti). Alcuni scritti nella Biblioteca di Mealidor sembrano suggerire che le cause di questo odio reciproco si perdono nella notte dei tempi: l'unica cosa certa è che dovunque vadano gli elfi, presto o tardi arrivano anche gli orchetti (e viceversa). Alcuni studiosi sono convinti che la battaglia tra gli elfi e questi umanoidi abbia un significato cosmico, ma con tutta probabilità, la verità resta celata sotto i ghiacci del Polo Sud, nella terra che un tem-

po fu la patria di tutti gli elfi, Evergrun.

Gli Elfi e la Guerra

Gli elfi adorano la caccia, ma nello stesso tempo detestano la guerra. Essi la considerano un'invenzione degli uomini, e persino gli orchetti hanno appreso l'arte della battaglia dagli umani. Quando gli elfi sono costretti a combattere, essi lo fanno usando le tattiche dei cacciatori, in quello che loro chiamano *Huma dei elar*, o "La suprema battuta di caccia". Ecco perché gli artigiani elfi costruiscono solo armi e strumenti utili per la caccia. Solamente la spada elfica, adoperata dai guerrieri più audaci e potenti, viene fabbricata esclusivamente per essere usata in combattimento ed è palesemente la copia di uno dei più conosciuti strumenti di morte degli umani.

Gli elfi attaccano come se stessero cacciando. Silenziosamente inseguono i loro nemici, per poi attaccarli all'improvviso con raffiche di frecce e sparendo tra gli alberi subito dopo. Con l'aiuto dei destrieri elfici, le unità dell'esercito di Alfheim si muovono con sorprendente velocità, colpendo improvvisamente, ritirandosi nella boscaglia e attaccando di nuovo quando meno il nemico se lo aspetta. *Huma dei elar* è una questione molto seria per gli elfi, poiché significa proteggere ciò che essi hanno di più caro. Le loro sono truppe irregolari, ma nonostante questo hanno un morale sempre alto, e l'abilità nell'uso delle armi che prediligono è altamente superiore a qualsiasi armata addestrata dagli umani.

Come se ciò non bastasse, all'interno della Foresta di Canolbarth essi sono praticamente invincibili. Fuori dal proprio regno restano ancora un esercito eccellente, ma si ricordano sempre che non stanno difendendo la loro patria, e per questo sono più propensi a lasciare il campo a qualcun altro, in modo da risparmiare le forze per proteggere Alfheim da eventuali nemici.



La Vita di un Elfo

Un elfo normalmente vive tra i 600 e gli 800 anni. Pochissimi hanno raggiunto i 1000 anni, e molti sono invece morti di malattia o sono stati uccisi prima di arrivare a 600 anni.

Gli elfi impiegano 20 anni per svilupparsi del tutto, e vivono poi un'adolescenza che dura per ben 80 anni. È in questo momento della propria vita che un elfo sceglie il sentiero che segnerà il resto della sua esistenza.

Il Sentiero della Foresta

La maggior parte dei giovani elfi preferisce rimanere ad Alfheim (o nel luogo in cui vive il proprio clan) e segue così il Sentiero della Foresta. Questi adolescenti concentrano la loro attenzione e i loro sforzi nell'imparare alla perfezione i tracciati dei sentieri e delle piste (anche le più nascoste) della propria terra natia, e non mostrano alcun interesse per il mondo esterno alla loro foresta. Essi vivono per oltre 600 anni sempre rimanendo all'interno dei boschi, e qui apprendono l'arte della caccia e della lotta, militando anche nelle fila della milizia locale. Dato

che raramente incontrano gravi pericoli, gli elfi che scelgono il Sentiero della Foresta di rado progrediscono oltre il 4° o il 5° livello d'esperienza. La loro vita è caratterizzata da riunioni, battute di caccia, lavori d'intarsio e giochi, e il tutto si ripete costantemente ogni giorno, fino alla inevitabile dipartita.

Il Sentiero del Girovago

Alcuni elfi però, sentono il bisogno di essere pieni padroni della propria vita, e molti di loro escono dalla foresta per affrontare le sfide del mondo esterno. Questi temerari diventano degli avventurieri, e sono gli unici elfi che osano interagire direttamente col mondo degli umani e degli altri semiumani, imparando a vivere in mezzo a loro. La strada che intraprendono questi elfi è chiamata Sentiero del Girovago.

I cosiddetti Girovaghi sono i rappresentanti dei secoli più gloriosi della razza elfica, quando gli antenati della gente di Alfheim visitavano le regioni più remote del globo e colonizzavano quelle più selvagge. Però, sebbene siano onorati come veri e propri eroi e considerati l'ultimo simbolo dell'antico splendo-

re elfico, questi elfi sono anche disprezzati da gran parte dei loro simili che vivono nelle foreste e non approvano la loro scelta.

I girovaghi ritornano ad Alfheim a intervalli regolari (spesso quando hanno bisogno di un riposo intensivo o di cure) e qui vengono sempre trattati come eroi. Gli elfi più giovani ascoltano le storie delle loro avventure e quelli più vecchi prestano invece attenzione alle notizie sulla situazione nel mondo esterno. In tal modo, ciascun clan elfico riceve informazioni su quanto avviene nel resto del globo, e può così pianificare la propria politica in relazione alla complicata situazione internazionale.

Dopo circa un secolo di peregrinazioni, gli elfi più giovani spesso sentono il richiamo della foresta e tornano a casa per rimanerci, fondando i loro possedimenti, piantando un nuovo Albero della Vita e costruendo la propria roccaforte. Ma non è sempre così. Infatti, la maggior parte dei girovaghi si stabilisce permanentemente nella foresta dopo pochi anni passati nel mondo esterno, mentre alcuni continuano a cercare fama e ricchezze per un altro paio di secoli. Altri in-

fine, totalmente catturati dal brivido dell'avventura, non fanno più ritorno in patria e cercano di visitare più luoghi possibili, fondando poi le loro roccaforti in altre parti del globo.

Molto spesso però, queste nuove colonie elfiche non hanno successo. Il mondo moderno sembra infatti voler impedire a tutti i costi l'espansione degli elfi al di fuori dei confini di Alfheim. Nonostante ciò, alcuni gruppi hanno avuto successo nei loro tentativi, e lo testimonia il fatto che sono ancora pienamente in forze anche dopo un secolo dal loro insediamento. Un esempio di quanto appena affermato è il clan Erewan che vive nei Principati di Glantri. Comunque, se questi clan continueranno o meno il proprio sviluppo nei secoli a venire resta ancora da vedere.

Il Sentiero del Capo

Il terzo sentiero che gli elfi seguono è quello che porta alla carica di Capo Clan e Custode dell'Albero. Questi aspiranti elfi restano in mezzo ai loro compagni che vivono nella foresta e sono virtualmente impossibili da distinguere dagli altri a prima vista. La differenza sta nel fatto che, sebbene si imbarchino raramente in avventure, essi riescono a potenziare le proprie abilità molto più degli altri fratelli e sorelle. Il loro è infatti il sentiero dello studio e della conoscenza, la conoscenza delle arti magiche più potenti e dei segreti più importanti degli elfi, con l'obbligo di assumersi le altrettanto grandi responsabilità che ne derivano. Ad Alfheim, sia il potere politico che quello naturale risiedono entrambi nei Capi Clan e nei numerosi Custodi dell'Albero.

Uno dei più grandi paradossi della società elfica è che per essere un leader, uno deve pensare più come un umano che come un elfo. È per questo che la maggior parte dei Possessori dei Clan e della nobiltà di Alfheim è costituita da ex avventurieri elfi che sanno bene come trattare col mondo esterno. Infatti, i loro fratelli saggiamente scelgono di affidare gli affari di politica estera a

questi antichi girovaghi che hanno imparato a vivere secondo le regole degli uomini. Comunque, quando le questioni politiche interessano da vicino il benessere di Alfheim, è sempre il Capo Clan ad avere l'ultima parola.

Legami fra Clan e Famiglie

Si può tranquillamente affermare che per gli esseri umani la cosa più importante (dopo se stessi) è la loro famiglia (padre, madre, moglie e figli), poi vengono i parenti più stretti e per ultima l'organizzazione sociale in cui vivono. Tra gli elfi non esiste una gerarchia simile, poiché essi sono devoti unicamente al loro clan di appartenenza. Persino il Re di Alfheim non può avanzare nessuna pretesa sulla lealtà dei suoi sudditi, sebbene un capo carismatico potrebbe ottenere la fiducia di intere comunità semplicemente grazie al proprio carattere.

Gli elfi sono orgogliosi dei loro antenati e diverse oramai sono le leggende tramandate che narrano le gesta di questi audaci eroi. Ma nonostante ciò, il legame che unisce un elfo ai propri genitori non è per niente simile a quello esistente fra gli umani. Gli elfi neonati (cioè quelli di età compresa fra la nascita e il momento in cui vengono svezzati, a tre anni) sono molto rari, di solito la percentuale è di quattro in un clan di mille individui. Dopo lo svezzamento, essi vengono allevati in comune da tutti i membri del clan, e una volta raggiunti i dodici anni, questi giovani elfi vengono considerati abbastanza grandi per poter partecipare attivamente alla vita della comunità, anche se non sono ancora maturati completamente.

Sebbene la mancanza di una vera famiglia possa sembrare un'usanza fredda e brutale agli umani, per gli elfi la cosa è totalmente diversa. Infatti, i bambini elfi sono così pochi che essi vengono amati e coccolati a sufficienza dall'intero clan: ogni piccolo ha centinaia di padri e di madri, e riesce a maturare più in fretta proprio perché vive costantemen-

te in mezzo agli adulti. Inoltre, proprio perché esistono pochi giovani coetanei elfi, ognuno considera gli altri come propri fratelli e sorelle, e come tali li ama e li rispetta.

Persino la cosiddetta "perdita delle gioie dell'infanzia" non è una vera e propria perdita, in quanto l'intera esistenza degli elfi consiste nel cacciare, esplorare la foresta, raccogliere cibo, inventare passatempi sempre nuovi e creare oggetti d'arte uno più fantastico dell'altro: una vita certamente non così distante dall'idea di una gioventù perpetua.

L'AMORE fra gli Elfi

In parte, la fugacità della relazione fra un elfo e i suoi genitori è causata dalla totale assenza di rapporti permanenti nella società di Alfheim. Quando si fa un confronto con le coppie di umani, che spesso non riescono a rimanere legate per più di vent'anni, non deve però sorprendere il fatto che gli elfi fidanzati riescano a restare insieme molto più a lungo: questa è infatti una conseguenza della loro naturale longevità.

Comunque, anche se gli elfi sono esseri molto pazienti e molto orgogliosi della loro filosofia di vita, poche relazioni vanno avanti per più di un secolo. Per questo, ciascuno dei genitori di un elfo può cambiare compagno e clan svariate volte durante la propria vita, ed è quindi più facile per lui giurare fedeltà a un clan piuttosto che ai due elfi che l'hanno messo al mondo.

A causa della relativa fragilità delle relazioni fra gli elfi, non esiste ad Alfheim l'istituzione del matrimonio. Storie di alcuni elfi che sono rimasti insieme per secoli abbondano nelle ballate del popolo delle foreste, ma questo proprio perché sono situazioni davvero uniche e incredibili.

A volte gli elfi si sposano con gli umani e accettano di rispettare le leggi del regno in cui essi vivono, dato che queste limitazioni molto spesso durano quanto la vita di un uomo; esattamente il tempo adatto perché un rapporto non vada in crisi, almeno per come la vedono gli elfi.

Lealtà al Clan

Durante il corso della propria vita, un elfo può cambiare varie volte il proprio clan di appartenenza, come già menzionato sopra. Se un membro del clan Mealidil desidera unirsi ai Freccia Rossa è necessario effettuare una cerimonia di adozione che rende l'aspirante un membro integrante del nuovo clan, al quale dovrà quindi prestare giuramento di fedeltà.

È anche possibile per qualsiasi elfo, scegliere di non far parte di alcun clan. Il Re di Alfheim, ad esempio, è costretto a far ciò, come del resto tutti gli altri membri della sua famiglia e i ministri che egli elegge per governare la nazione. Altri possono prendere una simile decisione per ribellarsi alle regole del clan o per fondarne uno proprio da qualche altra parte. Infatti, sparpagliati per l'intera Foresta di Canolbarth esistono numerosi clan di questo tipo, che raramente contano più di cento membri e che spesso non possiedono nemmeno un proprio Albero della Vita, essendo perciò costretti a stringere un sottile patto di alleanza con uno dei clan maggiori per poter acquisire i benefici del loro Albero (vedi la sezione "I Segreti degli Elfi").

Classi Sociali

La società elfica è ufficialmente divisa in classi virtualmente eguali, con la nobiltà che sventa su tutte le altre. Ma in realtà, ci sono alcune differenze sostanziali fra i vari livelli della comunità elfica.

Nobili (Avventurieri)

La classe più distintiva fra i ranghi degli elfi è quella che comprende i membri della Casa Reale. Il Re è sempre un ex avventuriero ritornato ad Alfheim per servire il suo popolo e la nazione. Quando il sovrano in carica sente che ha rimasto ormai pochi anni di vita, oppure si viene a creare una situazione per la quale il re potrebbe essere ucciso in battaglia, il Consiglio dei Clan inizia subito a cercare un nuo-

vo rimpiazzo tra i possibili candidati. Anche i figli dell'attuale sovrano vengono presi in considerazione, in quanto conoscono altrettanto bene la politica e i metodi di amministrazione dello stato, ma fino ad oggi, a nessun re è mai succeduto il proprio figlio sul trono di Alfheim.

Solo gli ex avventurieri sono seriamente considerati in grado di ascendere al trono del regno, poiché essi hanno vissuto a lungo nelle terre circostanti e quindi sanno meglio degli altri come vanno le cose nel mondo esterno. Infatti, né i normali elfi raccoglitori né i Custodi dell'Albero hanno le conoscenze e la diplomazia che servono per trattare con gli altri regnanti, e permettere così ad Alfheim di sopravvivere fra i reami degli umani e degli altri semiumani.

Gli avventurieri sono gli eroi di Alfheim, ma nello stesso tempo i loro fratelli che scelgono di vivere permanentemente nella foresta li temono, esprimendo spesso la loro paura sotto forma di disprezzo. Gli elfi girovaghi sono in fondo nella stessa posizione dei soldati mercenari di qualsiasi razza: corteggiati e acclamati quando si presenta il pericolo di una guerra che potrebbe sconvolgere la vita degli elfi, ma messi da parte una volta che la pace torna a regnare sulla foresta sacra.

I girovaghi spesso amano distinguersi dagli altri elfi indossando vestiti caratteristici di altri reami.

Cittadini

Il termine viene usato per i soli abitanti di Alfheim Town. Gli elfi che vivono qui appartengono per lo più alla Corte Reale, ma esistono anche molti ex avventurieri ormai ricchi e altri elfi girovaghi decaduti, individui che sono ritornati in patria ma che ormai non riescono più ad integrarsi nella struttura del clan che avevano abbandonato molto tempo prima. Ad Alfheim Town essi hanno la possibilità di trovare gli aspetti migliori di entrambi i mondi in cui hanno vissuto, quello della foresta e quello delle frenetiche città degli umani, grazie alla presenza dei pacifici elfi e degli impre-

vedibili uomini.

I cittadini di solito indossano abiti che rappresentano un compromesso tra lo stile degli elfi e quello delle altre culture del mondo esterno.

Capi Clan

I Capi Clan sono gli individui più importanti dopo il Re e fanno parte della nobiltà di Alfheim. Essi a loro volta, sono divisi in due classi: coloro che governano i sette clan principali di Alfheim, e coloro che sono a capo dei clan minori disseminati in tutta la Foresta di Canolbarth.

Teoricamente, tutti i capi clan sono membri del Consiglio dei Clan. In pratica, solo i capi dei clan più potenti prendono la maggior parte delle decisioni per l'intero Consiglio. Il resto dei leader viene convocato solo per appoggiare le proposte del gruppo dirigente.

Questi capi sono incaricati di risolvere le questioni più importanti per la vita del clan, mentre il governo giornaliero di una comunità viene lasciato di solito al Possessore del Clan.

I capi clan non sono mai dei girovaghi. Normalmente, essi vengono scelti tra gli elfi più anziani di una comunità, ma a volte il loro grado di abilità non supera il 6° livello. Un capo di solito indossa abiti caratteristici del proprio clan. Questo rende le riunioni del Consiglio molto folcloristiche e piene di colori, coi Grunalf vestiti da ranger, i Mealidil che portano lunghe toghe, i Lungamarcia che indossano abiti da cacciatore, i Freccia Rossa scintillanti nelle loro stupende armature, i Chossum in eleganti abiti da cerimonia, gli Erendyl che sfoggiano le loro vesti meravigliosamente decorate e i Feadiel che indossano tuniche ornate con foglie.

Custodi dell'Albero della Vita

I Custodi sono i responsabili dell'Albero della Vita di ogni clan. Ci sono sei Alberi Madre ad Alfheim, ognuno dei quali è un avatar di Ilsundal indipendente dagli altri. L'Albero dei Feadiel invece è figlio dell'Albero Madre originario situa-

to nel Reame Silvano, e la sua esistenza dipende quindi direttamente da quello (vedi modulo CM 7 e la sezione "I Segreti degli Elfi").

I Custodi sono i grandi sacerdoti della razza elfica, e sono incaricati di mantenere saldo il legame che esiste tra l'Immortale Ilsundal e il popolo elfico. Essi inoltre svolgono numerose altre funzioni, che spesso variano da clan a clan. Ad Alfheim, alcuni di loro occupano la posizione di custodi della storia (clan Mealidil), altri sono abili ricercatori in campo magico (clan Lungamarcia), e altri ancora studiano la genealogia e i poteri dei vari Alberi (clan Feadiel).

Ci sono sei Sommi Custodi, ognuno dei quali è incaricato di prendersi cura di uno dei sei Alberi Madre. Ciascun Sommo Custode ha molti Custodi minori come assistenti, mentre i clan più piccoli possono avere anche un solo Custode, o anche solo un druido umano, che si prende cura del loro Albero della Vita.

I Custodi non sono mai dei girovaghi. Comunque, molti di loro studiano le arti magiche tanto assiduamente che riescono a progredire parecchio nel controllo della magia, anche se la loro abilità come guerrieri rimane estremamente scarsa.

Ogni Custode è in 'lotta' costante con l'albero che usa per aiutare il proprio clan. Infatti, i Custodi mi-

norì guadagnano circa 3.000 PX all'anno grazie alla loro professione, mentre i Sommi Custodi possono arrivare fino a 10.000 PX. Perciò, un giovane Custode impiega circa 200 anni per raggiungere il 10° livello di esperienza, e dopo 500 anni ha accumulato ben 1.500.000 PX, diventando un Elfo Mago del 13° livello. A questo punto, egli può assumere la carica di nuovo Sommo Custode, e progredire fino alla sua morte, all'età di 800 anni circa, raggiungendo il 20° livello d'esperienza (vedi il capitolo "I Segreti degli Elfi" per ulteriori dettagli sugli elfi maghi).

La maggior parte dei Custodi veste con abiti formali, indossando toghe fabbricate nello stile del loro clan di origine.

Possessori del Clan

I possessori del clan sono gli unici leader elfi che in passato sono stati avventurieri. Questi individui sono girovaghi che sono espatriati, hanno acquisito una enorme abilità nell'arte del combattimento, e sono ritornati ad Alfheim carichi di ricchezze per fondare una propria roccaforte (un possedimento) all'interno di uno dei maggiori clan (o creando a volte un intero nuovo clan).

Il possessore di un clan è quindi colui che fonda un possedimento e di solito è anche il diretto responsabile del suo governo. In molte co-

munità elfiche, il possessore agisce in qualità di ufficiale esecutivo di una piazzaforte militare, ossia amministra le attività quotidiane nella roccaforte, ma lascia al capo clan l'intera responsabilità di condurre la politica della comunità. Comunque, non tutti i possessori accettano quest'incarico. Alcuni desiderano solamente provare l'emozione di creare dal nulla un possedimento, dopo di che, ignorano totalmente il governo del clan; altri rifiutano persino di vivere all'interno della roccaforte. Molti avventurieri elfi sono ritornati ad Alfheim e hanno fondato un proprio possedimento, per poi andarsene nuovamente in cerca di nuove avventure nel Mondo Conosciuto. In questi casi, il capo clan elegge un Possessore temporaneo che amministri gli affari della comunità fino al ritorno di quello originale.

Dato che la maggioranza dei possessori di un clan sono avventurieri, spesso essi indossano abiti caratteristici di altre nazioni, alternandoli a vestiti tradizionali elfici.

Raccoglitori

Gli elfi raccoglitori sono la spina dorsale di Alfheim e i seguaci del Sentiero della Foresta. Essi cacciano e raccolgono cibo per i loro rispettivi clan, sorvegliando nello stesso tempo la foresta, pronti a combattere mostri e invasori nemi-

ELSE DEI CLAN ELFICI



CLAN CHOSSUM



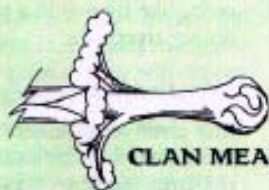
CLAN ERENDYL



CLAN GRUNALF



CLAN FEADIL



CLAN MEALIDIL



CLAN FRECCIA ROSSA



CLAN LUNGAMARCIA

ci. Alcuni di loro diventano artigiani e dimenticano spesso di andare a cacciare e a raccogliere i frutti del bosco, ma persino quegli artigiani che passano intere settimane costruendo, per esempio, armi e armature, abbandonano i loro strumenti e si uniscono ai loro compagni quando viene organizzata una grande battuta di caccia o quando la sicurezza del clan è in qualche modo minacciata.

Gli elfi che partono in spedizioni di raccolta indossano quella che è comunemente chiamata la "tenuta da ranger", un abito di cuoio molto aderente che ricopre interamente il corpo dell'elfo, eccettuate la testa e le mani, in modo da impedire alle spine e ai rami di lacerare seriamente la pelle del raccogliatore.

Gli elfi cacciatori invece, tendono a scartare l'uso di maniche e gambali, per essere in grado di correre liberamente e senza impacci, proteggendosi solo il busto (di solito con un corpetto rigido, una maglia e dei calzoncini di lana). Tutti gli elfi possiedono per lo meno un'armatura di cuoio per combattere e per cacciare i mostri più pericolosi.

Artigiani

In realtà, questa non è una vera e propria classe, in quanto tutti gli elfi sono in parte artigiani dotati di una qualche specializzazione. Nessun elfo può restare a guardare un pezzo di cuoio grezzo senza pensare di intagliarlo o decorarlo. Il legno bisogna lasciarlo crescere finché non matura, e solo allora bisogna lavorarlo, mentre le pietre vanno tagliate e pulite fino a che non luccicano. Tutti gli elfi hanno questi stessi pensieri quando osservano il mondo circostante, ma il loro naturale procrastinare fa sì che gran parte del cuoio e del legno lavorato rimanga sempre incompiuta, e che le pietre raccolte rimangano inutilizzate dentro i sacchi, mentre si cerca il modo migliore per scolpirle. Così, la vita di un elfo è fatta di lavori iniziati e mai finiti proprio a causa del carattere frivolo di tutto il popolo dei

boschi.

Ma anche se rimangono incompiuti, molti di questi oggetti sono ugualmente stupendi. Spesso infatti, ciò che un elfo considera incompleto, molti umani considerano invece finito e abilmente realizzato. Molti uomini ricchi mostrano sovente la loro personale collezione di arte elfica ad alcuni dei loro amici elfi, ma questi ultimi, per educazione, si trattengono sempre dal far notare all'altro le imperfezioni e i punti incompleti dell'opera.

"Ci sarebbe voluto un altro secolo" è spesso il giudizio comune ma inespresso in questi casi.

Gli elfi amano ogni forma di arte, e molti si specializzano nello scrivere canzoni, o nel cantare, oppure nell'intagliare il legno o la pietra, o anche nel ricamare (specialmente le donne). Una buona parte di loro riesce a portare a termine i propri progetti, ma questo capita soprattutto perché essi producono questi prodotti per venderli e comprare del cibo o per scambiarli con altri oggetti elfici. Molti contratti di lavoro possono persino durare oltre dieci anni, ma questo è assai raro tra gli artigiani elfi.

Gli elfi preferiscono creare da soli le proprie ballate, che sono generalmente basati su fatti realmente accaduti e quindi parte della storia del popolo delle foreste. I cantastorie elfi si interessano molto anche delle leggende degli uomini e degli altri semiumani, e spesso uniscono tutte queste vicende creando canzoni basate su fatti mai accaduti, ma che, nello stesso tempo, sono parte della storia di tutto il mondo e delle diverse civiltà. Ascoltando questi racconti, i nani restano assai confusi e perplessi, mentre gli umani e gli halfling provano grande ammirazione per gli elfibardi. Quei personaggi non elfi che diventano l'oggetto delle ballate non riescono fino in fondo a capire con che spirito gli elfi compongono le loro leggende. Così, molto di frequente si arrabbiano e protestano, perché le storie e le canzoni non rispecchiano i fatti come sono in realtà. Ma gli

elfi sanno che tutto quello che è già successo accadrà di nuovo, solo gli attori saranno differenti. Quindi, come dicono loro: "Se quello che cantiamo non si è ancora verificato, non vi preoccupate... presto o tardi accadrà; forse non oggi né domani, ma un giorno accadrà."

La Religione di Alfheim

La gran parte del culto religioso di Alfheim è legata al primo Immortale elfo, Ilsundal il Saggio, patrono del popolo delle foreste. Alcuni elfi però, specie quelli del clan Mealidil, adorano anche Mealiden Guardastelle, che seguì lo stesso sentiero di Ilsundal verso le sfere celesti.

Ilsundal fu colui che fece nuovamente conoscere agli elfi le vie della natura, che essi avevano abbandonato nei giorni dello splendore di Blackmoor. Poi, come parte della sua strada verso l'immortalità, egli creò il primo Albero della Vita, un avatar (reincarnazione) dello stesso Ilsundal.

Oggi, i Custodi dell'Albero sono gli elfi incaricati di preservare lo stretto legame che esiste fra il popolo silvano e il suo patrono. Virtualmente, non c'è alcuna differenza fra questi sacerdoti e i chierici umani delle altre fedi. Come già detto in precedenza, molti elfi maghi vengono aiutati nel loro compito da druidi o altri chierici, e ogni Custode concentra i suoi studi su quegli incantesimi che gli permettono di sfruttare i poteri della reliquia elfica. Il cammino che seguono questi sacerdoti è chiamato il Sentiero dell'Albero, mentre quello che intraprendono gli elfi maghi più legati alle arti magiche che ai poteri dell'Albero, è il Sentiero del Libro.

Ci sono molti templi consacrati ad altri Immortali ad Alfheim Town, e alcuni girovaghi giurano spesso fedeltà ad varie divinità che incontrano durante i loro viaggi, ma il culto di Ilsundal rimane sempre la religione principale di Alfheim.

Gli Elfi e la Morte

Gli elfi considerano la morte come una parte naturale del Grande Ciclo. Nessun essere può sfuggirle, neppure gli elfi. Per questo bisogna accettarla senza troppi rimpianti ammesso che naturalmente, essa arrivi dopo i 600 anni, l'età media della vita di un elfo. Il popolo elfico infatti, anche se pensa che la morte sia inevitabile, cerca in tutti i modi di ritardarla, e per questo accolgono nelle loro comunità molti chierici umani che hanno il potere di resuscitare i morti. Ogni sacerdote dotato di quest'abilità che desidera vivere ad Alfheim deve perciò giurare al Consiglio dei Clan, che egli eserciterà il suo potere ogniqualvolta il Re o il Guardiano di Alfheim lo richiederanno, ovviamente gratis. Comunque, tuttora molti elfi che vivono nella Foresta di Canolbarth (in particolar modo quelli che non sono mai usciti dal loro territorio) non sanno dell'esistenza dell'incantesimo Resurrezione, e di conseguenza non possono neppure beneficiare dei suoi effetti.

Crimini e Pene

Il rispetto per gli altri è uno dei valori più radicati nella cultura elfica. Per questa ragione, ad Alfheim non esiste un rigido sistema giuridico: la tradizione e il rispetto di solito sono sufficienti per regolare la vita di una comunità. Comunque, al di sopra di qualsiasi tradizione sta il volere del Re e del capo clan.

Come molte culture nomadi e tribali, tra gli elfi non esiste un concetto ben definito di proprietà privata. Per loro, ciò che un elfo possiede è tutto quello che indossa o che porta con sé durante le sue attività quotidiane. Questo però non vuol dire che gli elfi non conoscano affatto la proprietà: hanno vis-

suto insieme agli umani e agli altri semiumani per troppo tempo per non essere contagiati dalla loro mentalità. Il fatto è che gli elfi restringono il campo del termine proprietà privata alle sole cose che un individuo può portare con sé. La terra e le persone non possono perciò appartenere a nessuno.

Anche le effettive proprietà di una famiglia sono molto vaghe. I clan di Alfheim vivono ciascuno nel proprio territorio, ma stabilire dei confini esatti è difficile, e spesso esistono comunità di Mealidil e Feadiel che vivono parecchi chilometri all'interno della terra dell'altro clan, o anche in mezzo a quella dei Lungamarcia. Comunque, Alfheim rimane il regno degli elfi, e questo perché i suoi abitanti vogliono che esso rimanga un reame separato da quelli degli umani e degli altri semiumani, non perché ciascun elfo vuole proteggere i propri possedimenti. Essi difendono la loro patria perché questa appartiene a tutti i clan.

Crimini

Gli elfi considerano crimini i seguenti atti: furto di proprietà privata; omicidio o percosse; distruzione di proprietà privata o di edifici comuni; distruzione o tentata distruzione della foresta.

Pene

Non esiste una forza di polizia elfica: i capi clan agiscono in qualità di giudici e di giuria. I colpevoli di crimini contro un singolo individuo vengono giudicati dagli amici della vittima, i quali sono autorizzati ad emettere il verdetto che loro ritengono più opportuno.

Per crimini contro la salute della foresta, la morte è spesso la pena decretata per i responsabili di incendio doloso. Per chi invece distrugge una proprietà o una parte del

bosco non deliberatamente (ad esempio per negligenza o incidentalmente), la pena è normalmente un indennizzo tramite il lavoro, o l'esilio se l'imputato non si dimostra pentito e pronto a riparare al proprio errore.

A differenza di molte nazioni, i giudici ad Alfheim usano la magia per scoprire e punire i malfattori. In qualsiasi processo, i testimoni vengono sempre controllati con un incantesimo di *ESP* da molti maghi nello stesso momento (per assicurarsi della loro affidabilità), mentre un altro elfo sta pronto a usare *Dissolvi Magie* su qualsiasi teste che usi uno Schermo Mentale. In questi casi gli elfi non hanno alcun rispetto per l'intimità dell'individuo: è loro opinione che chiunque non abbia nulla da nascondere non può che approvare questi metodi di indagine. La verità deve venire a galla... ad ogni costo.

Sebbene per gli estranei i verdetti siano di solito molto severi, normalmente i giudici di Alfheim sono restii a condannare a morte i malfattori elfi, a meno che l'imputato in questione non sia un pazzo omicida o un individuo totalmente privo di scrupoli. I magistrati elfi sono più propensi a decretare che i colpevoli risarciscano le vittime o il clan con un determinato indennizzo, il che può voler dire anche lavori forzati temporanei, anche se si cerca sempre di evitare pene troppo estreme.

Qualche malfattore viene persino esiliato da Alfheim, specialmente quando il crimine commesso dimostra che quell'individuo non è adatto a vivere all'interno della società elfica, sebbene la sua natura non sia così malvagia da minacciare anche la sicurezza del mondo esterno. Questi esiliati vengono poi posti sotto un *Incantesimo dell'Imposizione* che li costringe a non ritornare mai più ad Alfheim.

GEOGRAFIA, FLORA E LUOGHI MAGICI

Il Territorio

Alfheim si estende in una valle circondata dalla Pianura dello Streel a ovest, dalla catena dei monti Altan Tepes a est e dai Monti Cruth a sud.

La pianura era in origine una steppa arida e desolata in cui crescevano pochi alberi (per lo più alcune querce nane) e interamente ricoperta di erbacce. Gli elfi però, riuscirono a far aumentare enormemente il ritmo delle piogge stagionali e così, le piccole querce, aiutate magicamente, crebbero in fretta a dismisura, riacquistando l'antico splendore e la loro maestosità. La prateria pian piano scomparì e fu sostituita da un sottobosco adatto a crescere senza il calore e i forti raggi del sole.

Se si eccettuano alcuni punti, l'intera superficie di Alfheim è pianeggiante. Gruppi di colline ricoperte da boschi si trovano nella zona orientale, ai piedi delle montagne di Rockhome, e in parte anche a ovest, ma a parte queste, l'intera Alfheim è una pianura ricoperta da una foresta impenetrabile.

L'enorme volume di acque create dalle piogge notturne si raccoglie nei fiumi del regno. Ci sono due bacini idrografici principali: quello che comprende il Fiume dei Mostri e il Fiume Acquenere a nord, e quello del Grande Fiume con tutti i suoi affluenti a sud. Nella parte orientale inoltre, si trovano gli enigmatici Laghi di Selinar, che sono misteriosamente alimentati da una rete di canali sotterranei sconosciuti. Tutti i fiumi di Alfheim defluiscono nel Bacino di Drenaggio, che trasporta poi le acque dalla foresta fino al mare attraverso una serie di caverne sotterranee.

La foresta di Alfheim si chiama Canolbarth, dal nome dell'Elfo Mago che più di tutti contribuì alla sua creazione. Canolbarth si trova proprio nel centro della Repubblica di Darokin. Alcuni geografi indicano con Selinar la parte orientale della foresta, ma il nome è più correttamente applicato ai quattro laghi che esistono in questa zona. Le querce giganti costituiscono la

[Dal diario di un mercante della seta di Darokin]

Lasciammo la strada maestra subito dopo Alberoscudo, una città fortificata di sorprendente imponenza, sotto le cui mura morirono molti dei nostri uomini più coraggiosi, prima che la Pace fra Darokin ed Alfheim fosse raggiunta.

Il nostro piccolo gruppo era guidato da un'elfa di nome Serena Fogliadiqueria: essa aveva promesso che ci avrebbe guidato fino alla roccaforte del clan Chossum. Eravamo diretti là al fine di consegnare i nostri carri ad alcuni mercanti e caricare delle merci sui muli che avevamo comperato apposta.

Il sentiero che percorrevamo era stretto e assomigliava più a una pista da caccia che ad una scorciatoia. La volta dei rami che ci sovrastava era folta e impenetrabile; le uniche volte che potevamo scorgere i raggi del sole era quando incontravamo una radura. In questi punti, l'erba cresceva verde e rigogliosa, a differenza del terreno adombrato dagli imponenti alberi, che era privo di qualsiasi vegetazione, eccettuati i funghi e le altre piante rampicanti dei luoghi umidi e bui.

La foresta era brulicante di animali, specialmente uccelli e piccoli rettili. A volte ci trovammo a osservare alcuni elfi che spiavano la carovana dall'alto delle querce, ma la nostra guida ci aveva consigliato di non rivolgere la parola a nessuno, e così noi seguimmo il suo consiglio e continuammo lungo il sentiero. Il terreno della foresta è privo di fauna così come di flora. Gli animali si trovano o sotto le radici più grandi e robuste degli alberi, o nelle radure soleggiate, o nascosti nell'intrico dei rami delle maestose querce.

In una radura particolarmente ampia riuscimmo persino a scovare un gruppo di destrieri elfici curati da un allevatore elfo. La cosa più strana fu quando si avvicinarono per far amicizia coi nostri muli. Infatti, quando capirono che quelli erano animali stupidi e senza cervello, ci ignorarono completamente e ritornarono a brucare l'erba tranquillamente.

Man mano che procedevamo nel nostro cammino, noi tutti restavamo attoniti di fronte allo spettacolo che ci offriva la foresta. A quanto raccontano le leggende, gli alberi giganti di Alfheim sarebbero la versione magicamente ingrandita delle piccole piante che si trovano in tutto il sudest di Darokin. Però, sebbene questi alberi crescano abbondantemente, le altre piante che un tempo esistevano in questa zona oggi hanno lasciato il posto a un nuovo tipo di vegetazione, che meglio si adatta al sottobosco umido e privo di luce della Foresta di Canolbarth.

La nostra guida ci spiegò che esistono due tipi di quercia gigante ad Alfheim. Uno, chiamato Albero Sentinella, si innalza per circa 120 metri dal suolo ed è dotato di rami piccoli e corti. L'altro, soprannominato Albero Casa, può raggiungere i 4.560 metri di altezza, ma la sua chioma si allarga fino ad arrivare ad un diametro massimo di 120 metri, con rami grandi e robusti che fungono quasi da tronchi secondari. È su questi alberi che gli elfi, stando a quanto ci disse Serena, costruiscono le loro leggendarie case. Ad essere sincero, questa foresta mi faceva sentire davvero molto molto piccolo e insignificante...

flora predominante all'interno del regno elfico, alberi talmente alti e con una chioma tanto folta e intricata, che la luce del sole difficilmente riesce a raggiungere il sottobosco. La foresta è definita magica per via dell'enorme quantità di magia necessaria sia per mantenere in vita gli alberi, che per salvaguardare la stabilità stessa del suo ecosistema.

Sebbene l'immagine che gli abitanti delle altre nazioni si fanno del paesaggio di Alfheim, sia quella di una interminabile e monotona distesa di alberi, la realtà è ben diversa. Ci sono infatti alcune colline, fiumi, ruscelli e numerose radure soleggiate e ricoperte di erba in cui non c'è traccia di querce, sia a causa della magia bizzarra della foresta, sia a causa dell'intervento dei nemici di

Alfheim (ad esempio i nani, che compiono regolarmente assalti sui villaggi del confine orientale, causando disordini e distruggendo alcuni alberi). Le città, i villaggi, i centri dei clan e i luoghi magici sono una caratteristica unica della Foresta di Canolbarth. Dei semplici sentieri (in realtà poco più di normali piste da caccia) collegano le roccaforti dei vari clan, mentre una larga strada unisce Alfheim Town con la Repubblica di Darokin e con tutto il resto del mondo.

La Magia che protegge la Foresta

Senza la magia, la Foresta di Canolbarth non esisterebbe. È la magia infatti, che protegge e fa crescere gli alberi.

Un tempo, l'intera zona era una pianura arida punteggiata da tante piccole querce nane, simili a isole in un mare di erba secca e fiumi ormai morti, una terra spazzata da violente tempeste provenienti dal sud e in cui nessuno desiderava vivere. Nessuno tranne gli elfi.

Cambio delle Condizioni Atmosferiche

La trasformazione di questa landa desolata nel paradiso naturale che è oggi venne portata a termine grazie all'aiuto dell'Immortale Ilsundal. I cambiamenti climatici ebbero ripercussioni su tutto il continente, trasferendo le piogge dalle terre normalmente fertili e con un accesso diretto al mare alla zona in cui sarebbe poi sorta la Foresta di Canolbarth. In realtà, la maggior parte dell'acqua caduta su Alfheim veniva direttamente dal mare (acqua evaporata che restava intrappolata nelle nuvole spinte oltre le montagne, e che poi si condensava trasformandosi in pioggia una volta raggiunta la pianura degli elfi), ma tutto questo ebbe degli effetti catastrofici su altre regioni del continente. Alcuni studiosi sostengono persino

che ciò facesse parte di un piano ben prestabilito, teso a indebolire determinate nazioni confinanti con quella che sarebbe diventata Alfheim.

Alberi Magici

Ci furono altre conseguenze provocate dall'incantesimo di *Evocazione del Tempo Atmosferico*. Le piccole querce sparse per la pianura cominciarono pian piano a crescere, fino a che non superarono in altezza anche gli alberi più maestosi del continente. Nell'arco di un secolo, la terra un tempo arida e deserta si era trasformata in una foresta fitta e lussureggiante: Canolbarth, il nuovo regno degli elfi.

Protezione dell'Ecosistema della Foresta

Gli effetti della magia di Ilsundal però, non si fermavano qui. I saggi elfi avevano fatto in modo che la magia di Canolbarth fosse distribuita egualmente in tutto il bosco, e che permettesse ai suoi alberi di prosperare e, nello stesso tempo, di non estendersi oltre un certo limite. Oggi l'incanto della foresta impedisce agli incendi di propagarsi in ogni direzione e non permette alle malattie di rovinare irrimediabilmente le grandi querce. Nonostante ciò, questo incantesimo così potente ha causato anche strani cambiamenti e irregolarità nella Foresta di Canolbarth (vedi "I Luoghi della Magia").

Case sugli Alberi, Tenute Agricole, Villaggi e Città degli Elfi

Non tutti gli alberi giganti della foresta sono abitati dagli elfi. In realtà, i villaggi elfici nella terra di Alfheim sono relativamente sparsi. Infatti, molte querce vengono lasciate allo stato naturale, libere di crescere selvaggiamente, almeno fino a quando questo non va contro ai piani o ai capricci della gente

di Alfheim. In ogni caso, non solo non ci sono abbastanza elfi per popolare l'intera foresta, ma parecchi degli alberi sono persino troppo piccoli per essere usati come casa, o troppo vecchi per sopportarne il peso. Inoltre, se tutti gli alberi di Canolbarth fossero abitati, la densità della popolazione crescerebbe a tal punto da diventare un problema drammatico. Dopo tutto, gli elfi amano passeggiare per ore e ore nel bosco senza incontrare alcun inseguimento.

Alberi Casa

Un normale albero casa può ospitare fino a 20 elfi senza problemi. Questo numero rappresenta la capienza massima di un'abitazione elfica, sia che questa sia la tenuta di un capo clan ricco e potente e del suo nucleo familiare, sia che costituisca il domicilio di una famiglia di medio o basso rango.

Costruzione di una Casa Sull'Albero

Come per le abitazioni degli umani, così anche le case sugli alberi sono fabbricate in molti modi diversi. Il metodo più fantastico, quello considerato "più tipicamente elfico", è una tecnica organica con la quale le abitazioni crescono da sole dalla quercia stessa, come una galla (un rigonfiamento anormale dell'albero). Questa galla diventa poi la struttura al cui interno si costruiranno le stanze degli elfi, scavando e decorandone le pareti ricavate. Questo è il metodo preferito dagli elfi puritani e tradizionalisti e spesso anche i nuovi arrivati ad Alfheim usano questa tecnica per costruire la loro nuova casa.

Gli svantaggi di un'abitazione organica sono la sua grandezza e la sua durata, entrambe limitate. Infatti, le galle non superano mai i sei metri di diametro, sebbene degli esperti Custodi abbiano realizzato meravigliose combinazioni di più galle unite fra di loro. Il legno poroso della galla gigante è inoltre considerato uno svantaggio in caso di

un attacco nemico, poiché è per natura più debole del legno di quercia stagionato.

Le case sugli alberi di diverso tipo vengono costruite usando il legname raccolto dagli alberi sentinella. Gli elfi segano, progettano e fabbricano le assi alla stessa maniera dei taglialegna e dei falegnami umani, poi trasportano il legname lavorato sopra un albero e usano la loro abilità di carpentieri per costruire qui una casa. Gli architetti e i falegnami elfi hanno molto talento, una grossa immaginazione e un sorprendente senso del bizzarro. Le case edificate tra i rami intricati delle querce hanno una gamma di stili, che va dagli esotici palazzi di ebano, ai semplici e pratici cottage semi nascosti tra gli elementi naturali dell'albero. Lo stile di una qualsiasi residenza elfica dipende interamente dal periodo in cui questa è stata costruita. Tra gli elfi infatti, la moda cambia più in fretta del passare delle stagioni, e gli elfi danno una enorme importanza all'arte e alla moda.

Le case elfiche di solito sono formate da tre o più stanze che fungono da salotto e da camera da letto per la coppia di elfi che ci vive. L'equivalente di un palazzo consiste in una serie di stanze più o meno grandi, tutte collegate fra loro, tra cui si trovano le camere da letto, i quartieri degli inservienti e così via.

Villaggi

Il tipico villaggio elfico è costituito da 530 alberi casa che ospitano 200-500 elfi. Le case sono spesso collegate tra di loro con scale e ballatoi. Nel villaggio vivono molti elfi, inclusi dei raccoglitori specializzati di cibo, degli artigiani, un saggio e un capo religioso (un Custode o anche un druido umano). I villaggi costituiscono i possedimenti degli elfi, da loro chiamati roccaforti.

Questi villaggi sono interamente costituiti da case sugli alberi, poiché pochi edifici vengono costruiti direttamente a terra. Queste abitazioni vengono usate solamente dagli uomini o dai semiumani che raramente visitano il clan, in quanto

essi stranamente trovano insopportabili le piacevoli oscillazioni delle case sugli alberi. Altre strutture costruite a terra includono le cucine, le fucine e i magazzini, che contengono quei beni troppo pesanti per essere trasportati senza problemi su un albero.

La vita in un villaggio di Alfheim è diversa da quella dei villaggi di tutto il resto del continente. Infatti la foresta magicamente protetta permette agli elfi di vivere in tranquillità e nell'agiatezza. Mentre molti contadini lavorano ogni anno dall'alba al crepuscolo per produrre abbastanza cibo da mantenere la propria famiglia e cercano di vendere il sovrappiù in cambio di altri beni di prima necessità, il tipico raccoglitore elfo gira semplicemente per la foresta per un paio d'ore al mattino, per raccogliere abbastanza noci, ghiande, more, funghi commestibili e altri vegetali adatti a nutrirlo per un giorno. Egli può decidere inoltre di raccogliere del cibo extra per mantenere un membro nella sua famiglia incapace di svolgere il proprio lavoro di raccoglitore, oppure per barattarlo in cambio del servizio di un qualsiasi specialista (un mago o un artigiano). Nelle zone vicine alle città, questi elfi cercano di raccogliere più frutti e vegetali commestibili, in modo da avere un maggiore sovrappiù da poter vendere al mercato locale.

Inoltre, la magia di Ilsundal aiuta il popolo delle foreste. Le piante commestibili, per effetto degli incantesimi, crescono solo vicino alle abitazioni degli elfi (e in nessun altro punto). Esse forniscono frutti esotici, noci e verdura adatta agli elfi che crescono annualmente, anche durante gli inverni freddi e piovosi.

Molti elfi trascorrono un po' di tempo nella ricerca del cibo, poiché questa attività non è per niente estenuante. Gli elfi infatti conoscono molti giochi e molte canzoni che usano per combattere la noia di questo lavoro. Se ciò non fosse sufficiente, c'è sempre l'emozione di riuscire a scoprire una nuova pianta commestibile (anche dopo 1800 anni sembra infatti, che gli elfi non

conoscano ancora tutte le specie di piante che crescono a Canolbarth).

Città

La popolazione di una tipica città elfica varia dai 500 ai 3.000 abitanti. Le città infatti, oltre a essere più grandi dei villaggi, sono molto più stabili e possiedono edifici governativi, magazzini, e a volte anche un Albero della Vita, cosa che raramente si trova in un semplice villaggio. Ogni città ha la propria storia e le proprie tradizioni, curate da esperti storici, che attingono dalla tradizione orale e scritta. Le città hanno il loro punto cardine negli affari, mentre tendono a lasciare da parte il tipico stile di vita elfico, l'essenza di qualsiasi villaggio. Le città possiedono artigiani specializzati, maghi di alto livello, eccellenti artisti e professionisti che non si possono trovare nelle piccole comunità.

In molte città esiste un Albero della Vita ed un piccolo gruppo di custodi. I custodi dell'albero sono i chierici di Ilsundal e vengono mantenuti dal governo della città. Alcuni osservatori del mondo esterno sostengono che l'unico scopo delle città è di mantenere in forze il proprio Albero della Vita e i suoi custodi. Ma tutto questo è vero solo per la metà delle città di Alfheim. Anche se è vero il fatto che la vita della maggior parte delle città elfiche è incentrata intorno alla sacra reliquia, ce ne sono comunque alcune, sia a Canolbarth che nelle altre foreste abitate dagli elfi, che prosperano senza possedere nemmeno un Albero della Vita. In queste comunità, il surplus economico che sarebbe destinato ai custodi, viene infatti utilizzato per altri progetti, come centri di rappresentanza, musei, teatri e così via.

L'importanza dell'Albero della Vita varia da città a città, e dipende sia dalla forza dell'albero che dal potere politico della città. Più forte è l'Albero, più attiva è la città, e più è probabile che la reliquia sia il centro della vita dei cittadini.

Una città elfica ha sempre un gruppo elitario di individui che la

governa, un corpo di artigiani e mercanti elfi di ogni specie che conduce gli affari della comunità, e un gruppo di giovani elfi che raccoglie il cibo e lavora per le altre classi quando è necessario. Di solito comunque, la città si basa sul commercio con i villaggi circostanti per soddisfare la maggior parte del proprio fabbisogno alimentare.

I CENTRI DEI CLAN

Le città più grandi (quelle segnate sulla mappa) costituiscono i centri dei sette clan maggiori. Ogni città possiede sempre un proprio Albero della Vita e la sua popolazione varia dai 500 ai 3000 elfi, a seconda della situazione politica ed economica di ciascun clan e del suo orientamento culturale.

Desnae

Popolazione: 2.500

Questo è il centro da cui il clan Chossum, il clan mercantile di Alfheim, dirige i propri affari. Situata verso il centro della foresta e direttamente sulle sponde del fiume che porta ad Alfheim Town, Desnae è conosciuta da tutti per i suoi magazzini costruiti a terra (persino gli elfi sanno quanto sia inutile e faticoso trasportare qualcosa su di un albero solo per doverla poi riportare nuovamente a terra), per i suoi negozi e per gli uffici commerciali. Il motto della città è: ordine e pulizia innanzitutto!

Inoltre, gli industriosi maestri del commercio elfico sanno bene quanto sia sottile il filo che separa l'avarizia dalla parsimonia e l'ostentazione della propria ricchezza dal buon gusto, e così cercano sempre di restare tra i due estremi, senza esserne schiacciati.

A volte, alcuni mercanti non elfi vengono invitati a Desnae dai loro colleghi elfi, affinché essi vedano il vero cuore del commercio di Alfheim, e affinché imparino qualcosa di utile (almeno così sperano gli elfi).

Elleromyr

Popolazione: 3.000

Situata all'estremità occidentale di Canolbarth, Elleromyr è la sede del clan Erendyl, che ha un forte legame di parentela con gli Erewan di Glantri. E sono sempre gli Erendyl, che, più di tutti gli altri clan, hanno sviluppato un rapporto di amicizia con gli elfi che vivono negli altri reami del continente. Inoltre, questa città è anche la culla dei principali artisti di Alfheim, specialmente gli esperti intagliatori di legno e altri mastri artigiani.

Qui infatti, i più grandi artigiani elfi possiedono le migliori botteghe di tutto il globo, ed è qui che giungono gli apprendisti più promettenti in cerca di un impiego e di un maestro che possa insegnar loro tutti i segreti della sua arte.

Le mura della città sono state rinforzate nelle ultime decadi, in risposta ai razziatori che spesso attaccano Elleromyr, nel tentativo di depredarla delle sue ricchezze e di infliggere un duro colpo al regno degli elfi. La nuova milizia cittadina si è quindi equipaggiata di recente con le armature più costose, le migliori spade mai create dai fabbri nani e le più eleganti (e letali) armi elfiche, e il tutto è stato possibile grazie al ricco patrimonio di cui gode la prospera comunità.

Feador

Popolazione: 1.000

La sede del clan Feadiel è situata vicino al confine orientale della foresta, nella zona dei misteriosi Laghi di Selinar. Feador è un centro conosciuto soprattutto per i numerosi studi sull'Albero della Vita che vi si effettuano, essendo dotato anche di una biblioteca fornitissima per quanto riguarda la genealogia e i poteri di questi alberi. La cosa più ironica però, è che fu proprio la reliquia dei Feadiel a subire l'attacco del malvagio stregone Moorkroft (vedi CM7), il responsabile della distruzione del Reame Silvano.

Feador è famosa per il suo eccezionale Albero della Vita, grande e

ben curato (unico anche per il fatto che è il figlio dell'Albero Madre del Reame Silvano, e non una delle copie create da Mealiden), e anche per il suo maestoso Palazzo della Magia dell'Albero.

Alberoscufo

Popolazione: 2.000

La sede del clan Freccia Rossa è la città meglio fortificata di tutta la Foresta di Canolbarth. Alberoscufo è situata lungo la strada che già molte volte in passato venne usata per invadere Alfheim, e i Freccia Rossa sono specializzati nell'addestrare le proprie truppe di elfi guerrieri e quelle degli altri clan all'arte della guerra. I girovaghi che spesso sentono il bisogno di migliorare le proprie tecniche di combattimento, ritornano tutti ad Alberoscufo per qualche settimana di addestramento.

La città è caratterizzata da una lunga palizzata a barriera doppia e da una intricata serie di ulteriori fortificazioni, trabocchetti e robusti cancelli, che sono stati costruiti col passare dei secoli. Gli attacchi e i raid su Alfheim degli ultimi 50 anni hanno sempre evitato Alberoscufo, concentrandosi invece su zone meno sorvegliate della grande Foresta di Canolbarth, col risultato che alcune di queste spedizioni d'assalto si sono perdute e non hanno mai più fatto ritorno.

Ainsun

Popolazione: 500

La roccaforte del clan Grunalf è il centro per eccellenza degli elfi che seguono il Sentiero della Foresta. Situata fra i selvaggi Boschi del Nord (non lontani dal Lago Nero), Ainsun è un luogo rinomato per gli studi sulla magia della foresta e sui modi migliori per interagire con essa.

Oltre a una piccola industria di legname con cui si fabbricano rastrelli e forconi da esportare, i Grunalf possiedono anche una piccola impresa, che si occupa di abbattere le querce più vecchie e or-

mai morenti e di inviare il legname ricavato ad Alfheim Town, per poterlo vendere. Anche questo infatti, come Desnae, è un centro che ha accesso alla rete fluviale di Alfheim, e che la sfrutta con barche e piccoli battelli.

Gli abitanti di Ainsun sono i tipici elfi amanti della foresta, e molti fra loro sono intagliatori, ranger, raccoglitori e falegnami. Questo amore per il bosco viene riflesso anche nel tipo di abitazioni della città, piccole, costruite in armonia con l'ambiente circostante e che dominano il bosco dall'alto degli alberi su cui poggiano.

Pinitel

Popolazione: 1.500

Questo è il centro del clan Lungamarcia, gli specialisti in magia del regno di Alfheim. Molte scuole di magia elfica si possono trovare a Pinitel, che è il miglior posto in cui andare per tutti quegli avventurieri elfi, che vogliono progredire nella conoscenza delle arti magiche.

Gli abitanti della città si distinguono da tutti gli altri elfi per i loro abiti da ranger e il loro aspetto immacolato. Pinitel inoltre, è famosa anche per i suoi alberi casa, su cui sono costruite tutte le scuole di magia (questi sono normali alberi casa, ma hanno così tante stanze al proprio interno, che la loro integrità è assicurata solo tramite potenti incantesimi).

Mealidor

Popolazione: 1.500

La sede del clan Mealidil è il vero centro culturale di Alfheim. Le canzoni, le leggende, le ballate, i racconti della storia millenaria degli elfi: tutto questo è custodito negli archivi della città. Molte delle informazioni celate in queste biblioteche potrebbero, con tutta probabilità, gettare nuova luce sulla storia di gran parte delle nazioni del Mondo Conosciuto, rivelando fatti sconosciuti (sconosciuti, per la verità, anche a buona parte degli studiosi di tutto

il globo) che porterebbero sicuramente alla rovina molte delle famiglie più potenti di questo secolo. Questi archivi comunque, sono anche molto ben nascosti, proprio nel cuore della Foresta di Canolbarth, e in ogni caso, gli elfi non sono certo propensi ad aprire le porte della loro conoscenza a chiunque; solamente una o due volte in un secolo essi hanno permesso che degli studiosi umani potessero esaminare liberamente i loro archivi.

In particolare, Mealidor è famosa in tutto il continente per il proprio Albero Biblioteca, una enorme costruzione ottenuta mediante la fusione magica di un Albero Sentinella e un Albero Casa, che contiene al suo interno un'intera biblioteca con tomi risalenti a più di 4.000 anni fa, e capace di alloggiare le testimonianze scritte di altri 1.000 anni di storia. Fuori del Distretto delle Biblioteche, Mealidor contiene anche esempi ottimamente conservati degli stili architettonici degli ultimi 1.500 anni, tutti raggruppati in una pazza giustapposizione di colori brillanti e forme architettoniche esuberanti, che attraversa i rami di molti alberi casa posti uno accanto all'altro. In poche parole: una classica città elfica.

La Foresta Magica

La magia di Alfheim è forse la caratteristica più affascinante di tutto il regno degli elfi. I saggi e gli studiosi di tutto il mondo per anni hanno discusso dell'esistenza di questa foresta fitta e rigogliosa, nata da piccoli gruppetti sparsi di querce nane, che sono cresciute in poco più di un secolo, raggiungendo altezze tali da far impallidire anche gli alberi più vecchi del continente, ma tuttora questa discussione non ha ancora trovato una spiegazione sufficientemente esauriente. L'opinione degli scienziati infatti, è che in un clima tale e con un fogliame tanto fitto il suolo dovrebbe essere pressoché spoglio. E invece il terreno è abbondantemente ricoperto da una vasta gamma di piante, tutte in lotta fra loro per sopravvivere nel-

l'oscurità e aggrovigliate in un modo tale da impedire il cammino a chiunque non sia esperto della Foresta di Canolbarth. Anche questo comunque, non è che l'ennesimo mistero attribuibile alla magia di Ilsundal e degli elfi maghi, che per primi colonizzarono Alfheim.

La magia di Alfheim non consiste solo nella crescita indotta della flora nativa, ma anche nel suo mantenimento. Alfheim si trova nella valle circondata dai Monti Cruth e Altan Tepes, e sarebbe così impossibile raggiungerla per gli acquazzoni provenienti dal mare, poiché essi sono ostacolati perennemente da quelle due imponenti catene montuose. Ciò nonostante, come qualsiasi viaggiatore che si trovi a passare per Alfheim può confermare, ogni giorno, verso il pomeriggio inoltrato, degli enormi nuvoloni carichi di pioggia si ammassano sopra Canolbarth, inondando letteralmente la foresta nelle ore notturne. Sul far dell'alba poi, le nuvole si disperdono, permettendo così ai benefici raggi del sole di riscaldare nuovamente gli alberi e le altre piante del bosco.

Gli studiosi umani sostengono che la magia che permette alla foresta di Alfheim di non morire, abbia causato l'avanzata delle zone desertiche in parti del continente dove altrimenti sarebbe stato impossibile trovarle (in particolar modo il Deserto Alaysiano di Ylaruam a est). Queste dicerie comunque, non vengono fatte circolare a lungo. Infatti, molti potenti signori che desiderano l'amicizia del popolo elfico, sono del parere che la pace esistente tra le varie nazioni rimarrà stabile, fin tanto che queste teorie così radicali resteranno inascoltate.

I Luoghi Incantati

I potenti incantesimi utilizzati per mantenere in vita le piante e cambiare le condizioni atmosferiche di Alfheim hanno dato origine alla formazione di strani luoghi, in cui si verificano spontaneamente bizzarri effetti magici e in cui i poteri dei maghi vengono enormemente po-

tenziati.

Gli stregoni che lanciarono l'incantesimo di *Evocazione del Tempo Atmosferico* su Alfheim intendevano solamente alterare le condizioni climatiche, in modo che le nuove piante potessero crescere più in fretta e potessero vivere più a lungo. Invece, i loro incantesimi si combinarono con forze malvagie originate dalle Terre Brulle, con effetti magici sfuggiti al controllo di alcuni maghi alphetiani e, probabilmente, anche con la magia emanata dalla terra che stavano trasformando, e il tutto risultò nella creazione di alcune aberrazioni nel campo di energie magiche che pervade l'intero universo. Queste aberrazioni crearono ad Alfheim una serie di luoghi incantati, descritti con maggiore precisione qui di seguito e riportati anche nella mappa. Tutte queste zone sono state oggetto (e lo sono tuttora) di studi attenti e particolareggiati, che vi hanno riscontrato una natura abbastanza stabile.

I luoghi che appaiono e svaniscono nell'arco di 10-20 anni non vengono menzionati qui di seguito, ma i personaggi possono comunque scoprirne di nuovi durante il corso delle loro esplorazioni, facendo attenzione a non rimanere preda delle forze sconosciute che albergano in queste zone incantate.

I Luoghi della Magia Benefica

Le zone descritte di seguito sono quelle in cui si svolgono regolarmente ricerche magiche. Stando a quanto dicono le leggende elfiche, in questi luoghi la foresta ha un aspetto normale e tutto sembra svolgersi in modo regolare. Nonostante le apparenze però, la concentrazione di forze magiche in questi punti è talmente elevata, che una sensazione di insicurezza pervade chi vi resta, rendendo rischiosa una permanenza troppo prolungata. Persino gli elfi che amano di più la foresta preferiscono evitare di abitare troppo vicino a tali aree.

La maggior parte dei luoghi incantati ha lo stesso tipo di terreno e di

vegetazione che si possono trovare nelle altre zone di Canolbarth, l'unica differenza è che queste aree sono per larghi tratti disabitate, salvo i rari studiosi che vivono qui coi loro aiutanti. I luoghi magici descritti di seguito si estendono per circa 510 acri di terra, anche se possono verificarsi lievi variazioni. Misthaven, ad esempio, a volte si allarga fino a coprire un'area di 25 kmq.

I luoghi della magia benefica sono caratterizzati da speciali condizioni, che rendono l'uso di incantesimi particolarmente proficuo e privo di eccessivi rischi. Ad esempio, un mago di Glantri che tentasse di creare un oggetto magico o un incantesimo in questi posti, potrebbe farlo senza temere effetti disastrosi in caso di fallimento. A volte, alcuni stregoni che lanciano un incantesimo in queste zone, scoprono non solo che la loro magia è riuscita perfettamente, ma che non si sono nemmeno dimenticati la formula di evocazione, così che molti maghi di basso livello possono lanciare più incantesimi di quanti ne possiedono in realtà. Altre volte, la potenza di un effetto magico aumenta enormemente, accrescendo anche la sua pericolosità (se è offensivo).

La natura della magia di questi luoghi varia di anno in anno, in modo tale che un gruppo qualsiasi di avventurieri che si reca lì per tentare un esperimento, non potrà mai essere sicuro di ciò che in effetti avverrà. In alcune occasioni, questo è stato frutto di grandi sorprese per gli elfi maghi (a volte un vantaggio per questi intraprendenti stregoni, altre volte invece, un disastro colossale per l'intera foresta).

Le parti incantate di Canolbarth sono direttamente legate alla magia che permea e mantiene la foresta elfica. Esistono perciò, alcune cerimonie che permettono agli elfi maghi più potenti di modificare l'incantamento della foresta e nello stesso tempo, di cambiare anche le proprietà magiche di alcuni dei luoghi incantati. In quest'ultimo caso, essi possono scegliere di aumentare un certo tipo di effetto magico di un'area determinata zona a discapi-

to di un altro. In ogni caso, i rituali che occorrono per portare a termine con successo queste modifiche, sono molto difficili da celebrare, e sicuramente vanno al di là delle possibilità di un semplice avventuriero elfo.

Note per il DM: i luoghi incantati e stregati di Canolbarth sono logicamente delle fonti inesauribili di avventure per i PG, come del resto Alfheim Town e le roccaforti dei vari clan. La seguente descrizione delle proprietà di ciascuna zona viene lasciata deliberatamente vaga, poiché voi, il DM, abbiate la possibilità di aggiungere quanti più particolari vi servono per la vostra campagna, così come siete liberi di modificare a piacere la potenza e la pericolosità di questi luoghi, in funzione delle vostre avventure.

1. Albero Spendente

Questa zona è famosa per i suoi numerosi alberi che scintillano. Di notte, la loro luce è equivalente a quella emessa da molte grandi torce, e l'effetto diventa davvero pittoresco quando piove. I colori della luce variano da albero ad albero, ma sono comunque presenti tutti quelli esistenti in natura. Durante il giorno, il luccichio è ugualmente distinguibile all'interno della foresta piena di ombre.

Albero Splendente è legato in particolar modo agli incantesimi che creano luce, ed è noto anche per le numerose pozioni cura ferite e per altri oggetti curativi che vengono creati con l'aiuto della sua magia. Inoltre, come accade per gli altri luoghi incantati, tutti gli elfi che usano i propri incantesimi in questo posto, sono sempre soggetti ad un aumento considerevole dei loro poteri.

2. Bosco Ombroso

Questo luogo è pieno di ombre magiche, le quali fanno sì, che anche il sole di mezzogiorno, visto dalla cima del più alto Albero Sentinella, sembri mite e freddo. La mancanza di luce non ha effetti particolarmente dannosi sulle querce secolari, ma le piccole piante che

crescevano sul terreno della foresta ormai sono morte. Persino lo splendore delle stelle nel cielo notturno viene offuscato dalla magia di questi alberi.

Bosco Ombroso potenzia gli incantesimi che creano oscurità, e favorisce la preparazione di molte pozioni, specialmente veleni.

3. Misthaven

Misthaven è famoso per la coltre di nebbia che avvolge permanentemente l'intera zona. La nebbia sembra assorbire la luce del sole durante il giorno, e il bagliore della luna e delle stelle durante la notte, in modo tale che l'illuminazione in questo luogo resta immutata per tutto l'arco delle ventiquattro ore.

Misthaven (da molti chiamato Paradiso Nebbioso) potenzia in particolar modo tutti gli incantesimi collegati alla confusione, al movimento, al teletrasporto, e all'invincibilità. Con una magia adatta, è persino possibile attraversare Misthaven e ritrovarsi centinaia di chilometri più lontani dal luogo in cui si era entrati. Il procedimento inverso (entrare a Misthaven da una zona molto distante) è soggetto di studi accurati, sia ad Alfheim, che in altre nazioni, in cui si osserva con particolare attenzione le proprietà magiche del paradiso elfico (con la speranza, è ovvio, che un giorno o l'altro gli elfi ne vengano allontanati per sempre).

4. Goccia di Rugiada

Il posto è famoso per l'insolita purezza della sua aria. I raggi del sole che filtrano attraverso i rami degli alberi, sembrano chiari e incontaminati dalla polvere e dal polline presente nell'aria, e nello stesso tempo, ogni granello di polvere che galleggia in aria è facilmente visibile sullo sfondo celeste.

Goccia di Rugiada è legata agli incantesimi di individuazione e di visione, e inoltre aumenta enormemente il potere dei maghi che fanno pratica qui. Le palle di cristallo usate in questo luogo sembrano avere un raggio d'azione illimitato, e la visione attraverso esse è anche

più chiara di quella naturale. La chiarezza dell'immagine comporta inoltre, una maggiore chiarezza mentale. Infatti, i maghi che si fermano qui per un po', riescono a memorizzare i loro incantesimi come se fossero di un livello più alto di quello normale.

5. Foresta del Portale

La Foresta del Portale è famosa non per il suo aspetto, ma per la sua storia. Essa infatti, sorge sul luogo in cui si svolse la più importante battaglia fra le forze del mago Illodius e le armate elfiche. Il malvagio stregone Illodius (vedi la sezione "La Storia di Alfheim") era riuscito a prendere il controllo di buona parte della foresta elfica, assicurandosi anche il dominio delle principali zone incantate. La Foresta del Portale altro non è che il posto in cui gli elfi maghi aprirono il loro Cancellone sul mondo degli uominibestia, e così facendo, salvarono l'intera Alfheim.

Le particolarità della Foresta del Portale sembrano cambiare di anno in anno. Spesso, i maghi che si sono stabiliti qui per breve tempo, sono riusciti a memorizzare e a lanciare incantesimi di livello e potenza superiore al normale, come successe anche durante la battaglia con gli uominibestia. Di solito, il luogo ha un effetto particolarmente positivo sugli incantesimi di evocazione e controllo degli animali, mentre altre volte, la magia della Foresta ha accresciuto l'efficacia degli incantesimi di metamorfosi e trasformazione.

6. Terra dei Sogni

La Terra dei Sogni è una zona di forma pressappoco quadrata (con un lato di circa 1 Km di lunghezza) che si estende nella parte occidentale di Alfheim. Non sembra diversa dal resto della Foresta di Canolbarth, e per questo le sue particolarità possono essere scoperte solo casualmente. Comunque, da ben 1.000 anni essa è ormai considerata uno dei tesori più preziosi degli elfi, ed è apprezzata in molti altri reami per le sue strabilianti pro-

prietà.

Gli elfi normalmente si recano in questo luogo, quando sono tormentati da ansie e forti stress accumulati nel corso dei secoli, poi, dopo aver trascorso un po' di tempo in questi boschi, ritornano a casa senza più preoccupazioni. Ormai la Terra dei Sogni è diventata una vera e propria meta di pellegrinaggio per molti abitanti di Alfheim, ed è una sosta obbligata per tutti quegli elfi avventurieri che tornano in patria.

Questa parte di foresta non cancella i ricordi di esperienze passate, ma fa in modo che essi diventino più miti e meno opprimenti. Ma attenzione: tutti i non elfi che si sono fermati a riposare nella Terra dei Sogni, hanno sempre subito un drastico cambiamento della propria personalità. Non c'è modo di sapere in anticipo che tipo di cambiamento avverrà, né gli effetti che avrà su una determinata persona; l'unica cosa certa è che qualcosa accade sempre.

Nessun elfo vive nella Terra dei Sogni, sebbene la vicina città di Alberoscudo sia un popolare punto di sosta per tutti i pellegrini che cercano la pace interiore. In tempo di guerra, i generali elfi fanno in modo che nessuna battaglia abbia luogo nella Terra dei Sogni, per paura che questa zona incantata possa in qualche modo cambiare gli effetti della propria magia.

Gli incantesimi di controllo della mente sono molto facili da imparare qui, e vanno a segno molto più facilmente.

7. Bosco Atro

Il Bosco Atro acquisì le sue proprietà magiche grazie a una sanguinosa battaglia, che ebbe luogo molti anni fa in questa parte di Alfheim. Anche se un semplice scontro non è abbastanza per creare un luogo incantato, la magia della foresta non riesce sempre a disperdere le enormi energie che vengono rilasciate durante i conflitti più cruenti; a volte può solo assorbirle, modificarle, e trattenerle dentro di sé.

Molti anni fa, una banda di banditi darokiniani, aiutati da un grup-

po di maghi mercenari di Glantri, si scontrarono con un battaglione di elfi, che usarono la magia per incrementare la velocità dei propri cavalli durante lo scontro. Palle di fuoco, olio infiammante e altre diavolerie simili però, sembrarono avere uno strano effetto sugli alberi giganti.

Infatti, la magia della foresta riuscì a proteggere la flora di Canolbarth, ma si verificò comunque qualcosa di molto insolito. Da quel giorno, ogni volta che degli invasori hanno attaccato gli elfi in questa parte della foresta, usando incantesimi offensivi, le loro magie non hanno mai funzionato, e la foresta è diventata sempre più forte, rigenerando automaticamente gli alberi danneggiati e ispessendo la loro corteccia. Ora, Bosco Atrò è il luogo di battaglia preferito dai generali dell'armata elfica.

Il Bosco Atrò ha la speciale proprietà di assorbire gli incantesimi offensivi, senza restarne danneggiato, ma, al contrario, invertendone gli effetti. Fino ad ora, nessun esercito che ha attaccato gli elfi in questo punto, ha provato a lanciare incantesimi di cura contro gli alberi, per sperimentarne gli effetti. Bosco Atrò è il luogo adatto per usare gli incantesimi di dispersione e tutti quelli inversi.

8. Parco dei Goblin

Anche questo è uno dei punti in cui si verificò un'invasione ai danni di Alfheim. Circa 300 anni fa, una immensa orda di circa 10.000 goblin (in realtà, creature provenienti da un altro piano di esistenza con una forte rassomiglianza ai goblin) apparve all'improvviso proprio qui, nel bel mezzo della foresta. Tuttora le ragioni di questa loro comparsa sono ignote, ma alcuni studiosi elfi ipotizzano, che avrebbe potuto trattarsi di un gruppo di esseri sfuggiti per miracolo ad un potente nemico, probabilmente responsabile di aver distrutto o quanto meno conquistato il loro mondo. Quelle creature dunque, sarebbero piombate ad Alfheim non deliberatamente, ma nel tentativo di scampare ad una fine prematura.

Comunque, subito dopo il loro arrivo, i goblin si sparpagliarono per tutta la foresta, totalmente in preda al panico e senza più alcun capo né riserve di cibo. Essi cominciarono ad attaccare gli elfi che incontravano e a rubare loro tutto quanto era commestibile, ma alla fine, queste creature vennero interamente sterminate, e il punto in cui erano apparse diventò una fonte di energia benefica.

Ma c'è un ulteriore segreto celato dietro al Parco dei Goblin: la sua magia possiede un lato oscuro. Infatti, il misterioso nemico che costrinse i goblin a fuggire, riuscì in seguito a scoprire dove questi si erano rifugiati, e da allora cerca costantemente di trovare un varco per entrare ad Alfheim. Fino ad oggi, la magia della Foresta di Canolbarth lo ha sempre tenuto alla larga, ma se in futuro questa dovesse cambiare o, peggio, indebolirsi... forse una nuova era di terrore scenderebbe sul regno degli elfi.

Nonostante ciò, il Parco è un buon posto in cui usare gli incantesimi di Teletrasporto e tutti quelli che creano dei portali magici. Se si cerca di teletrasportarsi dal Parco dei Goblin a una qualsiasi altra destinazione, le probabilità di errore diventano automaticamente nulle. Comunque, tutti quelli che recentemente hanno usato questo incantesimo qui, hanno sempre avvertito qualcosa di insolitamente oscuro, freddo e malvagio, nel momento di "intermediezza" fra la loro partenza e l'arrivo a destinazione. Gli elfi non lo sanno, ma ogni volta che un incantesimo di Teletrasporto viene usato in questo luogo, il nemico dei goblin diventa più forte, e soprattutto... più vicino.

9. Il Riposo di Algorn

Questa zona prende il nome da un dei più grandi Custodi di Alfheim, che tentò di seguire il sentiero per raggiungere le più alte sfere celesti... e fallì. Secondo i racconti degli elfi più saggi, alla fine della sua vita, visto svanire il suo sogno di immortalità, Algorn trasferì il proprio spirito in una delle querce del

bosco, creando un nuovo Albero della Vita, proprio al centro di quest'area. Certo è, che anche oggi quell'albero assomiglia molto a una statua di legno di un elfo.

Prima di sparire, Algorn stava conducendo delle particolari ricerche riguardo ad un nuovo luogo incantato, e probabilmente, uno dei suoi obiettivi era contattare un misterioso Immortale per qualche progetto non ben definito. Purtroppo, alcuni anni più tardi di Algorn non si ebbe più notizia, e nello stesso tempo alcuni esploratori scoprirono un nuovo Albero della Vita incredibilmente rassomigliante a un elfo, proprio nel luogo in cui stava conducendo i suoi esperimenti Algorn il Custode.

Il Riposo di Algorn è un buon posto in cui lanciare incantesimi per contattare altri piani o altre dimensioni, e per utilizzare tutte le magie di divinazione.

La Magia Diventa Malefica

Tre posti in particolare, Arbusto Spinoso, il Bosco dei Draghi e le Colline Vaganti, sono famosi ad Alfheim per l'energia malefica che irradiano. Questo è il lato oscuro della magia della Foresta di Canolbarth. Gli elfi sono soliti parlare di "magia alterata" o di "aberrazioni spaziotemporali", riferendosi ai luoghi in cui la magia non funziona come dovrebbe.

In queste zone, spesso appaiono numerosi mostri, o creati dai poteri malefici della foresta, oppure teletrasportati qui da altri luoghi. Una volta giunte ad Alfheim, le creature cominciano quindi ad aggirarsi per Canolbarth, uccidendo tutti gli elfi che incontrano e devastando interi villaggi. A volte, ciò che esce da quei luoghi maledetti è persino peggio del più abominevole dei draghi, poiché influenza le menti delle sue vittime senza che queste se ne accorgano, costringendole a compiere atti orribili in preda alla pazzia più totale. Gli elfi hanno istituito un apposito corpo di guardia per individuare e uccidere i mostri cre-

ati dalla magia alterata, ma è difficile mantenere sotto stretta sorveglianza le zone maledette 24 ore su 24. Molte creature infatti, riescono a sfuggire ai controlli degli elfi, e si nascondono negli antri più bui e misteriosi della foresta, aspettando il momento buono per assalire gli incauti che si avventurano fuori dai villaggi. Per questo motivo, gli elfi tendono a rimanere nelle vicinanze della roccaforte del proprio clan, e i viaggiatori (in particolare gli umani e gli altri semiumani) devono essere certi di conoscere molto bene il sentiero che intendono percorrere, se non vogliono rischiare di non uscire mai più da Alfheim. Si dice anche, che alcuni elfi preferiscano lasciare i mostri liberi di girovagare per un po' in questo modo la caccia diventa più interessante.

1. Arbusto Spinoso

Situato vicino al centro geografico delle terre elfiche, questo è il più antico sito in cui la magia presenta influenze malefiche. Esso si trova poco distante dal Fiume Minore, e alcuni mostri fluviali, stimolati dall'aura maligna che irradia questa parte di foresta, spesso escono dalle loro tane, per assalire viandanti e tormentare i villaggi che si affacciano sul fiume. A volte, questi mostri riescono persino a penetrare nel Bacino di Drenaggio (vedi più avanti), e da lì escono da Alfheim, spargendo poi il terrore a Darokin, nelle Cinque Contee e fra i Clan di Atruaghin, prima di tuffarsi nell'oceano. Per questo motivo, ci sono sempre delle guardie che sorvegliano Arbusto Spinoso e lo Sbarramento (vedi più avanti).

Infatti, i mostri che poi riemergono nella Palude dei Malpheggi, non sono certo una buona pubblicità per gli elfi, e rischiano di incrinare i rapporti tra Alfheim e quelle nazioni in cui (sfortunatamente) si estende la palude. Non per niente, questi mostri sono la causa di un profondo risentimento verso gli elfi da parte degli umani, e il pretesto che ha dato inizio,

in passato, a molte crociate contro Alfheim.

Arbusto Spinoso è una massa di vegetazione intricata e folta, e, per quanti sforzi facciano, gli elfi non riescono a delimitarla con potature o incendi controllati. Come tutti gli altri luoghi maligni, anche Arbusto Spinoso è parte del potente incantesimo che creò la Foresta di Canolbarth, e per questo, esso non può in alcun modo essere distrutto o influenzato dalle magie degli elfi e degli uomini. Di tanto in tanto, alcuni maghi e certi studiosi si recano in questa zona, per osservare gli effetti della magia alterata e ricercarne le cause.

2. Bosco dei Draghi

Il Bosco dei Draghi è situato nella parte meridionale di Alfheim, vicino al confine con Darokin, e le sue proprietà sono pressoché identiche a quelle di Arbusto Spinoso. I mostri che escono da questa zona sono in gran parte terrestri, e pochi sono capaci di volare. Il bosco è così chiamato, poiché gran parte dei draghi evocati dalla magia alterata esce da qui. Degli squadroni di soldati elfi sono appostati nelle vicinanze, e dall'altra parte del confine, le truppe dell'Esercito di Darokin sono sempre all'erta, pronte a respingere quei mostri che si spingono verso sud. Si tratta di un gesto molto cortese da parte di Darokin, e per questo gli elfi rimborsano alla Repubblica le spese per il costante mantenimento di una legione di soldati vicino al Bosco dei Draghi. Il Bosco dei Draghi non è altro che una piccola boscaglia non molto fitta, che si estende su una collinetta dai pendii un po' scoscesi; tutto sommato una zona non particolarmente pericolosa di giorno, per i viandanti che la attraversano (a parte i mostri occasionali). Di notte però, la faccenda è completamente differente. Il bosco è vivo, e brulica di strane e inquietanti presenze (molti fantasmi infestano la zona, compresi Revenant, Necrospettri e Anime Perse), che vagano per la

collina e cercano di portare nel regno dei morti, coloro che sono abbastanza pazzi da sfidare i pericoli del Bosco dei Draghi. Pochi sono gli studiosi che rimangono anche di notte, per constatare di persona ciò che accade in questo luogo stregato e per carpirne i segreti.

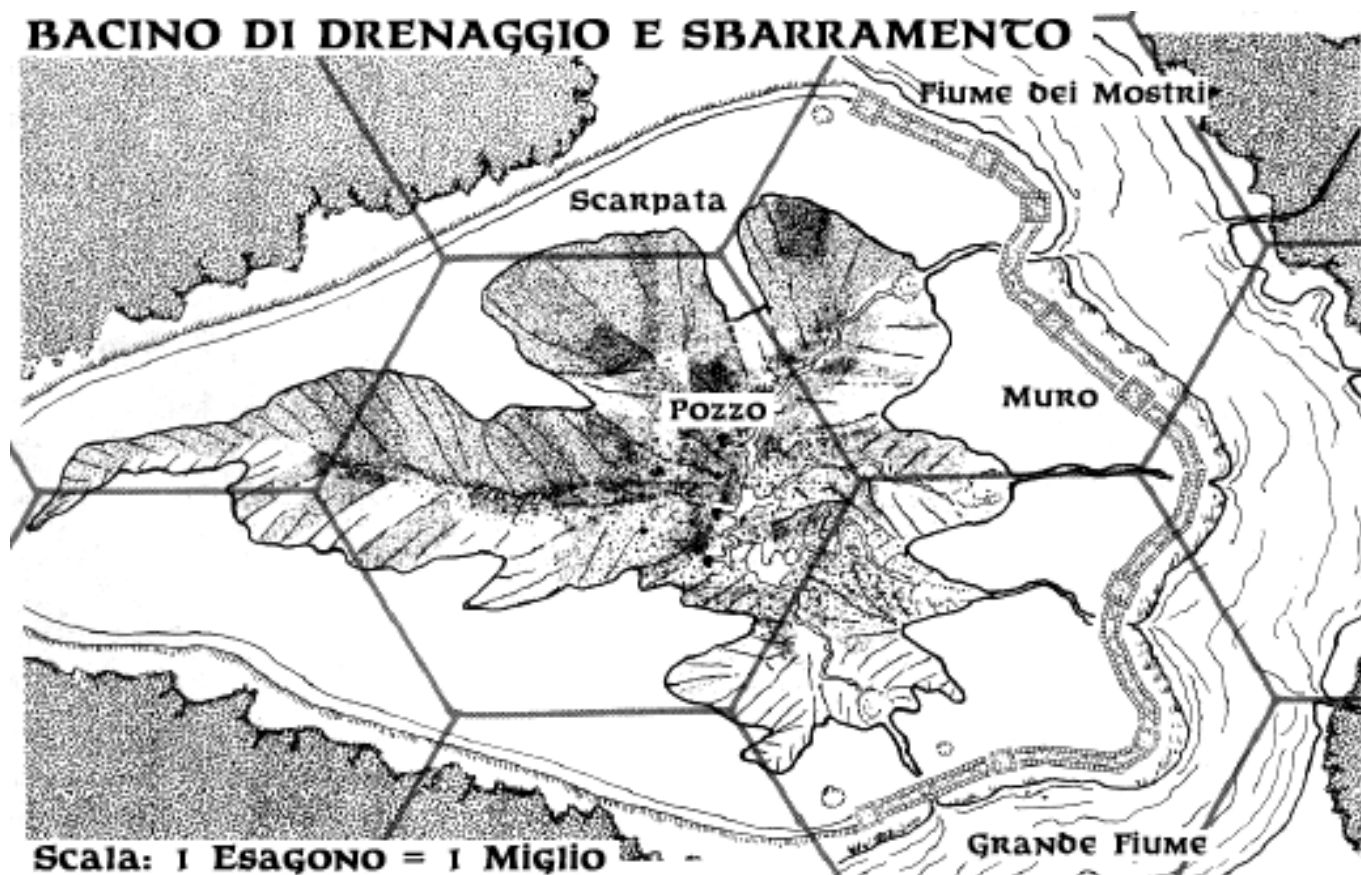
Luoghi infestati simili ad Arbusto Spinoso e al Bosco dei Draghi esistono anche nelle Terre Brulle, e in quelle regioni in cui la forza del Male è molto forte.

3. Colline Vaganti

Poco si sa di questo luogo maledetto, poiché non è situato vicino alle terre degli umani, e le sue creature non lasciano mai la foresta. Gli elfi maghi sanno che spesso il male irradiato dalle Colline Vaganti assume forme diverse da quelle dei ben noti mostri. Infatti, di frequente accade che esso crei emanazioni particolarmente maligne, capaci di interferire con i normali incantesimi e di infondere nei soggetti che ricadono sotto il suo potere, idee di odio e cattiveria e istinti omicidi.

Le Colline Vaganti si trovano nel centro della grande foresta, a sud delle Pianure di Vorsh (un'area in gran parte priva di alberi vedi mappa). Di solito, la magia ha il proprio centro in una serie di ripide colline, ma spesso si diffonde anche fino a 7 Km di distanza da esse. La magia così irradiata, porta con sé una vaga immagine (simile a un miraggio) delle colline maledette, e da qui il nome di questa zona.

La guardia intorno alle Colline Vaganti è costituita, più che da cere e proprie truppe, da gruppi di elfi maghi, druidi e stregoni umani. A causa della politica isolazionista del clan Lungamarcia, sul cui territorio si trovano le colline, è raro che umani o altri non elfi possano visitare questo luogo stregato. Gli elfi infatti, considerano le Colline Vaganti il posto più pericoloso governato dalla magia malefica, e di conseguenza, preferiscono che solo gli elfi esperti dei suoi misteri abbiano libero accesso alla zona.



Il Bacino di Drenaggio e lo Sbarramento

Il drenaggio delle acque fu uno dei primi problemi che si presentarono, quando gli incantesimi degli elfi influenzarono l'atmosfera, in modo tale che le piogge inondassero il suolo arido di Alfheim. Infatti, se le acque di scarico avessero lasciato la foresta per le vie normali, sarebbero affluite in massa nel Fiume Streel, con conseguenze disastrose per i terreni e le città situate alla foce e lungo il suo corso.

La soluzione fu di non far scorrere le acque in superficie, ma di farle uscire da Alfheim attraverso un canale sotterraneo collegato direttamente al mare. Gli elfi crearono allora, nella parte occidentale della foresta, una profonda fossa, in cui le acque di scarico sarebbero potute defluire, e da lì, attraverso una fit-

ta rete di canali sotterranei naturali, sarebbero poi giunte sino al mare. In questo modo venne creato il Bacino di Drenaggio (o semplicemente il Bacino, per la gente di Alfheim), una fossa larga due chilometri e profonda un centinaio di metri, in cui finiscono le acque del Grande Fiume e del Fiume dei Mostri. L'acqua scorre nelle grotte sotterranee per molti chilometri, per poi sbucare da qualche parte nella Palude dei Malpoggi, o direttamente nel Mare del Terrore.

Esistono alcuni piccoli sentieri lungo gli scoscesi pendii di questa fossa, ma da lungo tempo non vengono utilizzati, e per questo sono in pessimo stato. Alcuni esploratori hanno persino tracciato delle rotte di navigazione dei fiumi che si formano sotto terra, a partire dal Bacino, ma gli elfi cercano in ogni modo di impedire il traffico marittimo in questi canali.

Lo Sbarramento separa il Bacino dai due fiumi che lo alimentano. Esso consiste in una sorta di muraglia integrata da un alto recinto, che ha lo scopo di tenere le barche e i mostri fuori dal Bacino. Lo Sbarramento è lungo all'incirca 3 Km e lo spessore del muro è di 6 metri, ed è fornito di merli, ballatoi e torri di guardia. I soldati della Guardia Elfica pattugliano lo Sbarramento dalla sua cima, aiutando le barche in difficoltà e cercando di uccidere tutti i mostri provenienti da Arbusto Spinoso, che tentano di penetrare nel Bacino. Questo è uno dei posti di guardia più importanti per gli elfi, e le sue truppe vengono richiamate dal loro incarico solo in casi di estrema emergenza. Di solito, lo Sbarramento è una delle prime missioni per i soldati novellini, in modo che comincino subito a farsi le ossa.

ALFHEIM TOWN

Può sembrare strano, ma la città più grande di Alfheim non è la sede di un clan, e non è neppure la capitale del regno. In realtà, Alfheim Town non è altro che un centro di scambio situato all'interno della Foresta di Canolbarth, e costruito per soddisfare i bisogni commerciali degli elfi. Alfheim Town dista circa 80 Km dal confine occidentale di Alfheim e si trova nel bel mezzo di una enorme conca, la Gola del Mago, collegata a Darokin tramite l'unica strada lastricata del regno elfico. Questa immensa radura venne creata dalla magia del malvagio Illodius, durante l'invasione dei suoi uominibestia, che portarono terrore e devastazione in tutta Canolbarth. Nonostante sia ancora impossibile per gli elfi far crescere in quest'area degli alberi casa o sentinella, la Gola del Mago si sta lentamente restringendo, poiché negli ultimi 200 anni la foresta ha cominciato nuovamente a ingrandirsi, reclamando la terra strappatale tanto tempo fa dagli incantesimi di Illodius.

La Città' nella Foresta

La pianta di Alfheim Town è di forma circolare, circondata da una enorme e invalicabile palizzata costruita dagli stessi elfi, e fatta di uno speciale legno (legno d'acciaio, come lo chiamano ad Alfheim) ininfiammabile e resistente come la pietra. Gli alberi da cui si ricavava il legno d'acciaio crescevano poco lontano dalla città, e dopo soli venti anni gli elfi li tagliarono per costruire le impenetrabili mura che ancora oggi circondano Alfheim Town. Adesso però, non esiste più un solo albero di legno d'acciaio in tutta la foresta. Il muro viene tenuto sotto costante controllo, con regolari opere di manutenzione, per evitare che il legno marcisca o avvizzisca a causa del clima (dopo tutto, è sempre legno).

Alfheim Town è stata edificata in modo concentrico, simile alla sezione trasversale di un tronco, con i viali circolari che assomigliano agli anelli degli alberi, e piccole strade

radiali che li collegano. Queste strade sono sempre corte, e di solito non intersecano più di due o tre viali. Il viale più grande è la Strada delle Ambasciate, l'unica che colleghi la piazza centrale con una delle porte.

Esistono solamente quattro entrate da cui si può accedere alla città: la Porta del Commercio nella parte occidentale, attraverso cui passano carri merci e altri mezzi che trasportano mercanzie, e le tre più piccole Porte Elfiche dalla parte opposta, che sono tanto strette da permettere il passaggio di due soli elfi per volta. Anche se i non elfi che vivono in città chiamano queste entrate le Porte Elfiche, gli elfi scherzosamente preferiscono considerarle le loro "Porte della Salute".

Fuori dalle mura, di fronte alla Porta del Commercio, sorgono piccoli alberghi, costruiti principalmente per quei viaggiatori che arrivano di sera, quando le porte della città sono ormai tutte chiuse. All'interno della città, appena oltre la Porta del Commercio, si apre la Piazza della Porta del Commercio, in cui alcuni carrettieri si fermano e vendono i loro prodotti, invece di recarsi al mercato centrale.

Al centro della città si estende un grande spazio aperto comunemente chiamato Mercato di Celedryl (in onore del re elfo che diede inizio alla costruzione di Alfheim Town), in cui si organizzano le grandi fiere e i mercati più importanti. È qui che i prodotti degli artigiani più raffinati e dei maghi più esperti di Alfheim vengono venduti o barattati in cambio di merci importate che interessano agli elfi. Ai bordi della piazza sorgono gli uffici più importanti dei commercianti umani e nani, alcuni templi, le residenze dei cittadini più importanti e le varie ambasciate. Il resto della città è costituito principalmente da piccole abitazioni, che ospitano mercanti, operai e tutti i cittadini non elfi. Sono presenti anche stalle, taverne, negozi e altri edifici simili, costruiti dagli umani e dagli altri semiumani per provvedere alle esigenze della popolazione. Lungo le mura della città sorgono

alcune caserme e delle armerie sempre in perfetta efficienza, nel caso che Alfheim Town debba fronteggiare un'invasione, come è già accaduto in passato.

Il legno è la principale materia con cui sono stati costruiti gli edifici dentro e fuori Alfheim Town, anche se, nei periodi occasionali di pace, ai nani è stato permesso di importare abbastanza pietra da costruire confortevoli dimore per i loro fattori e per altri operai. Inoltre, grazie alla pioggia notturna non c'è mai stato bisogno di scavare pozzi all'interno della città. Infatti, i tetti di tutte le abitazioni sono forniti di piccole vasche e barili che servono per raccogliere l'acqua. Poi, l'acqua raccolta è egualmente distribuita a tutti i cittadini da alcuni addetti che rispondono direttamente al Guardiano (vedi "Governo di Alfheim Town").

La Gola del Mago è ormai una pianura interamente coltivata (soprattutto fagioli e altri legumi), con molti pascoli comuni per piccole mandrie di mucche, che forniscono parte dei cibi di cui si nutrono i cittadini. L'intera zona un tempo sconvolta dalla magia di Illodius ora è una fertile terra coltivata, su cui sorge il centro più importante (almeno per il mondo esterno) di Alfheim.

La Foresta nella Città'

Molto in alto, sopra le mura e gli edifici costruiti dagli umani e dai semiumani, si estende la Città Celeste, l'unico contributo elfico (se si esclude la palizzata) alla città. La Città Celeste è formata da una rete di ponti di corda e ballatoi che uniscono i vari Alberi Sentinella sparsi per il perimetro cittadino. Infatti, man mano che la magia della foresta cominciò a farsi nuovamente sentire nella Gola del Mago, gli elfi iniziarono subito a far crescere Alberi casa e Sentinella, nella speranza di ridare a questo luogo l'antico splendore.

Quando un edificio crolla o viene distrutto, gli elfi fanno valere il diritto di Madre Natura su quell'area,

ALFHEIM TOWN

e piantano immediatamente un nuovo albero. Fuori dal Quartiere degli Elfi, tutti gli alberi esistenti sono Sentinelle. Dei ponti di corda oscillanti e dei ballatoi flessibili collegano le querce fra di loro, sospesi ad altezze che superano i 60 metri ed estendendosi per oltre centinaia di metri (dei veri baratri): proprio il tipo di costruzione che gli elfi adorano.

Grazie alla Città Celeste, gli elfi possono muoversi per Alfheim Town evitando la confusione e il trambusto tipico della città. Ma cosa ancora più importante, essi possono sorvegliare attentamente tutta la zona circostante, permettendo agli elfi di rimanere sempre all'erta contro eventuali attacchi sia dall'esterno che dall'interno.

La vita della città rimane comunque estranea agli elfi. Gli umani che circolano liberamente nella foresta non sono certo una gioia, e ancora meno lo è cercare di conformarsi a uno stile di vita alieno ai propri usi; ma la cosa più terribile è avere a che fare con uomini, nani e halfling che cercano di seguire i costumi elfici e di vivere da elfi. Gli abitanti di

Alfheim hanno bisogno di un posto ad Alfheim Town in cui vivere isolati dalle altre culture, e la Città Celeste fa proprio al caso loro.

Ci sono comunque molti elfi che risiedono stabilmente ad Alfheim Town. Per la maggior parte si tratta di commercianti e rappresentanti dei vari clan che vivono nella foresta, e di solito i portavoce dei clan sono degli ex avventurieri che stanno cercando di reintegrarsi nella società e non vogliono affrettare troppo i tempi. Inoltre, essi sono i più qualificati a trattare con gli stranieri, poiché hanno esperienza del mondo esterno e sanno come funzionano le cose dagli umani e dagli altri semiumani. Questi elfi si sono adattati alla vita frenetica delle razze meno longeve, e possono capire meglio come funzionano gli affari nelle terre degli uomini, abituati a discutere in termini di settimane e giorni, piuttosto che mesi e anni.

GOVERNO DI ALFHEIM TOWN

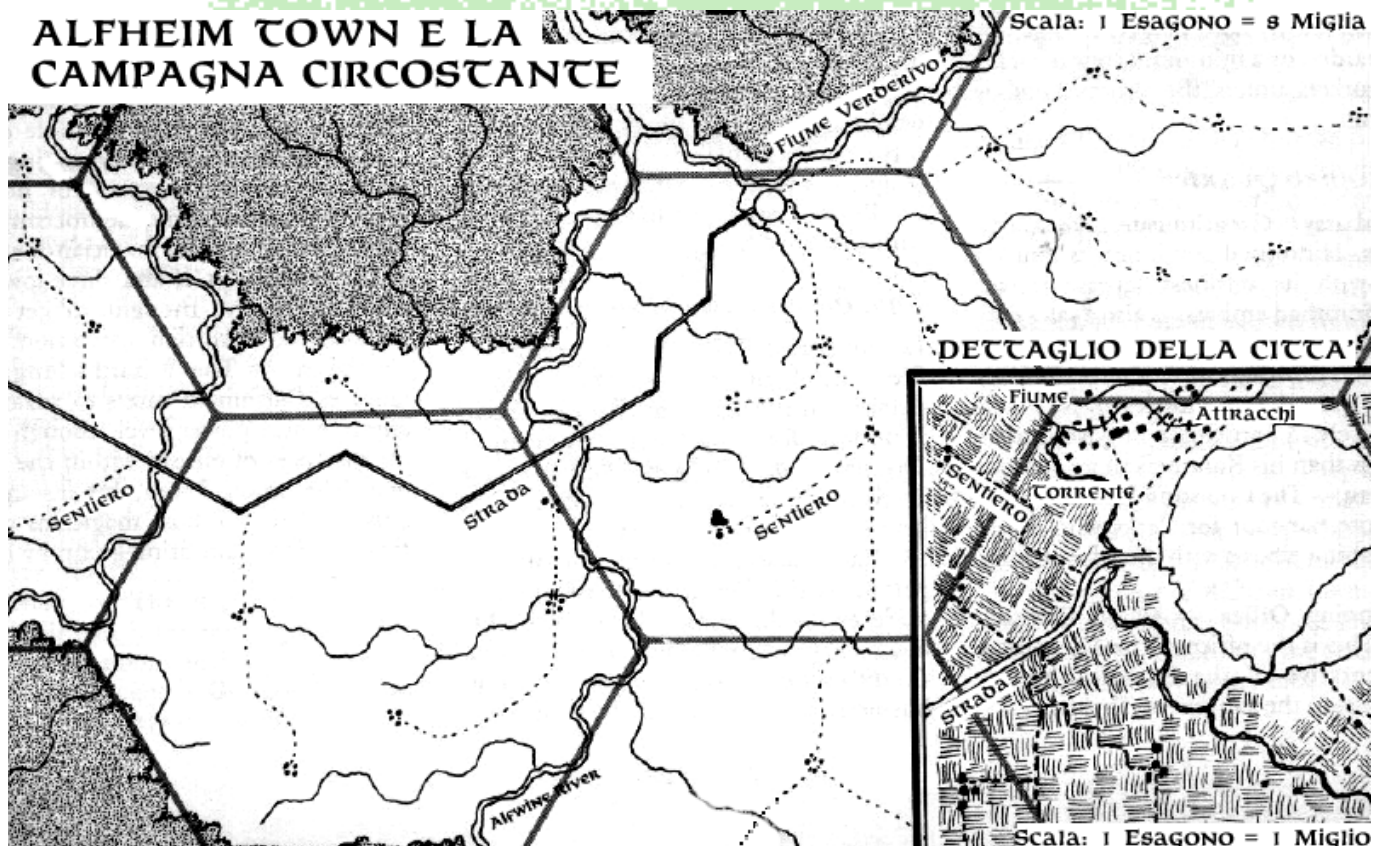
Ci sono due sistemi di governo sovrapposti ad Alfheim Town: i

governanti elfi nominali della città, rappresentati dal Guardiano e dai suoi Consiglieri, e la Confraternita dei Mercanti, un efficiente sistema di gilde e sindacati che organizza gli affari quotidiani della città.

Il Guardiano si occupa di limitare il traffico all'interno della città, in modo da non permettere ai nemici degli elfi di entrarvi, e di mantenere l'ordine e la pace. Il Guardiano inoltre ratifica i trattati commerciali e si assicura che Alfheim Town rimanga un semplice centro di scambio delle merci, e non si trasformi invece in un tentativo di colonizzazione da parte di una delle nazioni esterne. In tempo di guerra, il Guardiano organizza la difesa della città; in tempo di pace, mantiene in funzione la Guardia Cittadina e i Vigili del Fuoco. L'attuale Guardiano è *Taragin Ramodiquervia*, un ex avventuriero del clan Grunalf, scelto appositamente dal Consiglio dei Clan.

Le gilde commerciali e i sindacati inviano tutti dei rappresentanti alla Confraternita dei Mercanti. La confraternita elegge quindi un sindaco, che dovrà poi prendere le decisioni più importanti nelle questioni ri-

ALFHEIM TOWN E LA CAMPAGNA CIRCOSTANTE



guardanti i commerci, naturalmente seguendo i consigli e le richieste dei confratelli. I membri della confraternita inoltre, si interessano particolarmente degli affari trattati fra i non elfi, cercando di smascherare i truffatori, e mantengono un corpo speciale di polizia chiamato l'Ufficio dei Mercanti.

Il commercio, il perno attorno a cui ruota la vita di tutti (o quasi) gli abitanti di Alfheim Town, viene condotto sotto l'egida delle più importanti compagnie mercantili di Karameikos, Minrothad, Darokin, Thyatis, e di tutti gli altri stati presenti nella città. Spesso, si stipulano anche trattati fra queste compagnie, gilde che risalgono a tempi immemorabili e che sono sopravvissute a guerre, rivoluzioni e ogni sorta di catastrofe. Il commercio dei manufatti elfici è un punto importante per tutte le principali case mercantili del continente, e ognuna di esse cerca sempre di prendere tutte le precauzioni possibili affinché le cose filino lisce come l'olio, evitando, se possibile, lotte e scontri che offenderebbero gli elfi e porterebbero questo proficuo mercato ad una brusca e indesiderata fine.

Alfheim Town in Dettaglio

Alfheim Town ha una popolazione totale di 15.000 abitanti, 10.000 dei quali sono umani, 3.000 elfi, 800 halfling, 300 nani, 200 orchetti, e 700 esseri di razza diversa, inclusi centauri, chevall e gnomi. La città è suddivisa in distretti, chiamati quartieri, ciascuno dei quali è caratterizzato dal popolo che lo abita. Di solito, gli abitanti di ogni quartiere si riuniscono insieme per motivi commerciali o di nazionalità comune, anche se i semiumani e gli umanoidi tendono a unirsi in società per mutuo interesse e per protezione.

Strada delle Ambasciate

Il quartiere delle ambasciate di Alfheim Town è il distretto in cui sono situate tutte le ambasciate dei

paesi stranieri presenti ad Alfheim, per la maggior parte costruite lungo il viale che unisce la Piazza di Re Celedryl con Porta del Commercio. Il quartiere si trova nella parte centrale della città, e si allunga verso la zona ovest. Le ambasciate sono all'interno dei palazzi e degli enclave in cui vivono i vari ambasciatori, i loro assistenti, e il personale di servizio, inviati ad Alfheim per aiutare i legati a svolgere il loro incarico. Le ambasciate, è ovvio, non possono ospitare tutte le persone che vi lavorano, perciò spesso questa gente decide di stabilirsi in una casa vicino alla sede dell'ambasciata, così come fanno gli altri loro connazionali che vivono ad Alfheim Town, anche se non lavorano nel consolato. Per questo esiste sempre un blocco attorno alle ambasciate delle nazioni che hanno rapporti con gli elfi, come Karameikos, Darokin, Minrothad, Alphatia, Thyatis, Glantri, e così via.

Blocco di Karameikos

1. Palazzo dell'Ambasciata

L'ambasciatore di Karameikos è *Lord Sergei Pyotrev*, e nel contempo egli rappresenta anche la più importante compagnia di commercio del Granducato. Il suo palazzo è per metà un ufficio diplomatico e un palazzo di ricevimenti, e per metà un magazzino. L'ambasciatore cura soprattutto i suoi interessi economici, tutto il resto diventa secondario.

2. Locanda "Al Calice d'Argento"

Questo è un ritrovo di lusso gestito da *Boris Beerthumb* (vedi "Personalità di Alfheim") e frequentato principalmente da umani. Nel locale di Boris è sempre possibile incontrare ricchi avventurieri e molti impiegati delle ambasciate, pronti a fornire interessanti informazioni in cambio di un buon boccale di birra o un bicchierino di vino.

3. Taverna "Lo Stivale del Viandante"

Questa taverna di bassa categoria è un popolare punto d'incontro per tutti gli avventurieri perennemente

al verde e per gli operai e gli inserienti delle ambasciate.

4. Palazzo della Confraternita dei Mercanti

L'edificio è un vecchio magazzino in disuso donato da Lord Sergei alla Confraternita. Di solito, il palazzo è occupato da un piccolo gruppo di impiegati e di operai, a meno che non sia in corso una riunione della confraternita.

Quartiere di Minrothad

5. Ambasciata/Residenza del Fattore

Come per Karameikos, anche il governo di Minrothad unisce gli interessi di rappresentanza con quelli commerciali. L'ambasciata infatti è anche un emporio all'ingrosso, proprio come quella karameikana, ma l'ambasciatore *Jerovis Manag* (vedi la sezione "Personalità di Alfheim"), il Fattore, come dicono a Minrothad, è molto più interessato alla politica di quanto non lo sia il suo collega di Karameikos.

6. Taverna "L'Ufficio dei Mercanti"

Questo è il ritrovo favorito per tutti quegli impiegati che non amano i posti rumorosi e pieni di avventurieri.

7. Ufficio Navale di Collegamento con le Isole

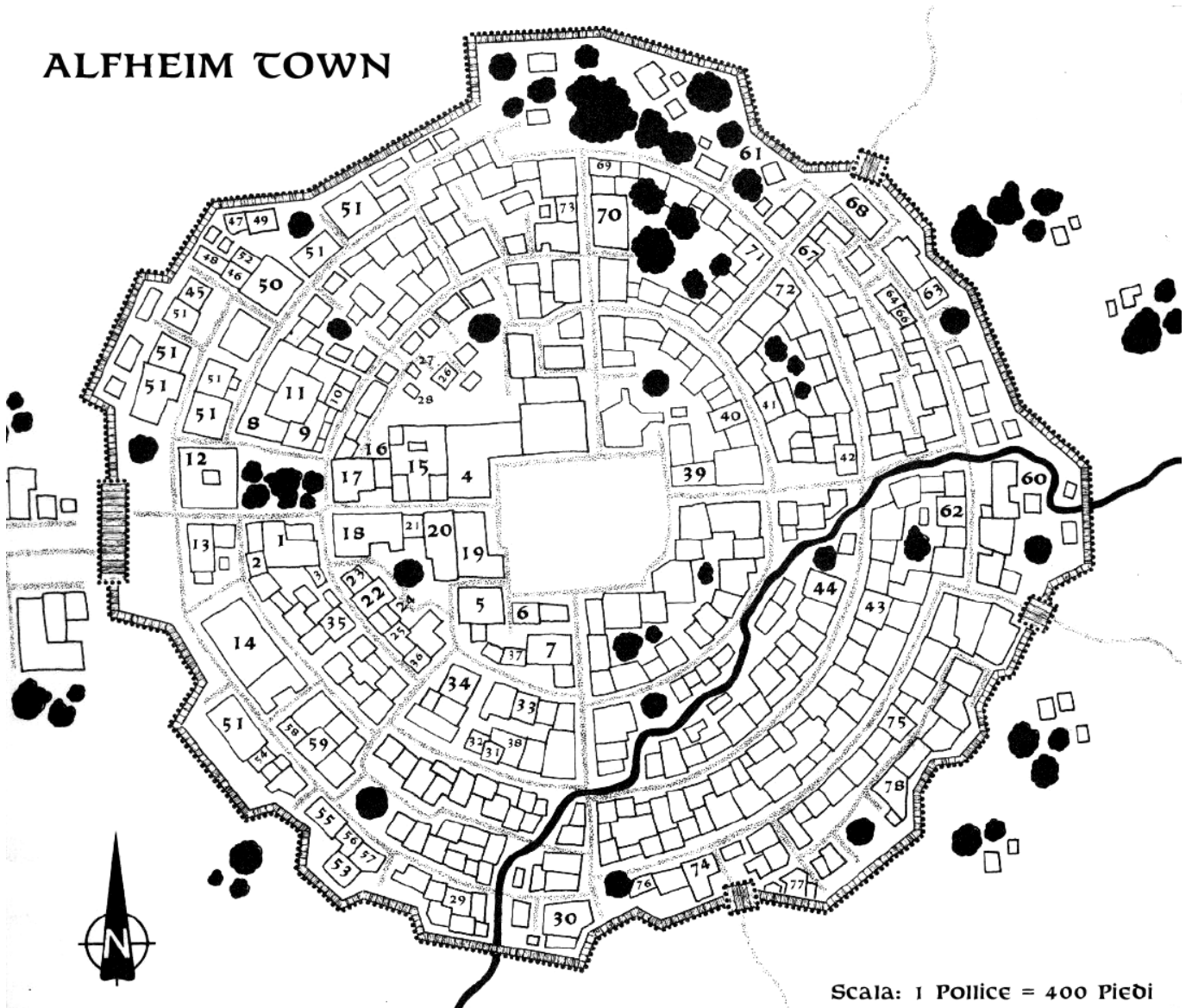
Questa è la sede di rappresentanza delle più grandi aziende navali al di fuori dell'Impero di Thyatis.

Quartiere di Alphatia

8. Palazzo del Principe Legato

Il perché il Principe Legato Daricon sia stato inviato ad Alfheim resta tuttora un vero e proprio mistero, una faccenda di cui nessuno sembra intenzionato a parlare. In apparenza, l'Impero magico di Alphatia aveva solamente bisogno di qualcuno che tenesse d'occhio il regno fatato degli elfi, e così il governo scelse Daricon. A palazzo si organizzano spesso sontuosi banchetti e festini di intrattenimento in onore dei dignitari in visita, e il Principe Legato sembra felice di questo

ALFHEIM TOWN



Scala: 1 Pollice = 400 Piedi

- | | | | |
|---|--|--|---|
| 1. Palazzo dell'Ambasciata | 24. Cambiavalute "La Casa d'Oro di Gringold" | 43. Osteria "La Cucina di Zac" | 63. Uffici dei Sette Clan |
| 2. Locanda "Al Calice d'Argento" | 25. Gioielliere "L'Occhio Elfico" | 44. Mercante di cavalli "I Cavalli di Ephraim" | 64. Ufficio Professionale "Rappresentante degli Stranieri" |
| 3. Taverna "Lo Stivale del Viandante" | 26. Casa Halfling | 45. Caravanserraglio Habdullah Hazarkan | 65. Alchimista "Feria il Raccoglitore" |
| 4. Palazzo della Confraternita dei Mercanti | 27. Ufficio Informazioni, Pettegolezzi & Scriptorium | 46. Ciabattino "All'Insegna del Sandalo" | 66. Ufficio Professionale "Traduzioni a Pagamento" |
| 5. Ambasciata/Residenza del Fattore | 28. Cartografo "Mappe & Carte Frankfoot" | 47. Ceramista "All'Insegna del Boccale" | 67. Mercante di mostri e di animali esotici "Acchiappamostri" |
| 6. Taverna "L'Ufficio dei Mercanti" | 29. Taverna "Al Secchio delle Budella" | 48. Fornaio "La Spiga Dorata" | 68. Residenza e Accademia di Tulenil |
| 7. Ufficio Navale di Collegamento con le Isole | 30. Carrettieri "Affidabili Carrettieri di Alfheim Town" | 49. Pellettieri "All'Insegna del Cuoio" | 69. Cartografo Mappe di Uvafoglia |
| 8. Palazzo del Principe Legato | 31. Illuminatore "La Lampada di Jasten" | 50. Barbieri "All'Insegna del Rasoio" | 70. Addestratore di cavalli "Il Pony Solitario" |
| 9. Palazzo della Gilda dei Mercenari | 32. Fabbriante d'archi e di frecce "La Freccia di Shaft" | 51. Magazzini | 71. Taverna "Osteria Agoveloce" |
| 10. Negozio di Alchimia "Il Calderone" | 33. Scuola d'Armi "Lama d'Argento" | 52. Taverna "La Pelle del Somaro" | 72. Armaiole "A Prova di Troll" |
| 11. Scuola di Magia "Accademia di Scienze Taumaturgiche di Edrecort" | 34. Incisore "Linee Delicate" | 53. Gilda dei Ladri "Ordine della Loggia del Topo Grigio" | 73. Artista "Immagini Perfette" |
| 12. Ambasciata Imperiale | 35. Pellicciaio "Il Pelo dell'Ermellino" | 54. Prestasoldi "All'Insegna del Denaro" | 74. Stalla "Il Prato Magico" (qualità media) |
| 13. Palazzo dei Commerci | 36. Scriba "Scriptorium di Honorius" | 55. Bagni Pubblici "All'Insegna della Salute" | 75. Lavanderia "Lavanderia Giorno & Notte" |
| 14. Cattedrale di Thyatis | 37. Sarto "Le Forbici Magiche di Deever" | 56. Sala da Gioco "All'Insegna del Tesoro Rubato" | 76. Taverna "Il Respiro dell'Orchetto" (qualità mediocre) |
| 15. Ambasciata | 38. Fornitore di cibi e bevande "La Festa nella Foresta" | 57. Fabbriante di candele "All'Insegna della Candela Bruciata" | 77. Bottai "I Barili dei Nani" |
| 16. Palazzo della Gilda dei Maghi "Associazione Benefica Unita degli Utenti di Magia" | 39. Fabbriante di arazzi e tappeti "Il Tappeto Volante" | 58. Banco dei Pegni "All'Insegna dei Tre Mendicanti" | 78. Distillatore "Liquori Morning Rain" |
| 17. Taverna "Il Boccale dello Stregone" | 40. Locanda "Il Riposo dell'Artigiano" | 59. Taverna "Il Diritto degli Umani" | 79. Residenza "Astronomo e Astrologo" |
| 18. Ambasciata di Darokin | 41. Pescivendolo "Squama su Squama" | 60. Il Giardino del Guardiano | 80. Taverna "Il Nido del Passero" (qualità media) |
| 19. Cattedrale della Chiesa di Darokin | 42. Veterinario "La Grande Bestia" | 61. Il Boschetto del Druido | 81. Locanda "Hotel Bellavista" (qualità infima) |
| 20. Biblioteca | | 62. Ufficio Reclutamento "L'Armata | 82. Sala da Gioco "Pari e Dispari" |

suo costante ozio e divertirsi. Quel che è certo, è che non esiste alcuna relazione commerciale fra Alfheim e Alphatia.

9. Palazzo della Gilda dei Mercenari

La gilda non è direttamente collegata con l'ambasciatore alphatiano, ma circolano voci che Alphatia stia tentando di reclutare dei soldati elfi per il proprio esercito, e guarda caso, questo è proprio uno dei pochi posti che il Principe Legato visita abitualmente, quando esce dal suo palazzo.

10. Negozio di Alchimia "Il Calderone"

Jugwort l'Alchimista è un immigrato proveniente dall'Impero di Alphatia, che ora risiede ad Alfheim Town e mette il suo talento a servizio dei cittadini. Egli è capace di creare qualsiasi pozione descritta nei set di regole Base e Expert, ma i costi sono molto elevati (il doppio di quelli presentati a pag. 26 del set Companion manuale del Master), dato che deve far arrivare per nave alcuni ingredienti indispensabili.

11. Scuola di Magia "Accademia di Scienze Taumaturgiche di Edrecort"

L'essenza dell'istituto è riassunta interamente nel nome: si tratta di una scuola di magia, aperta a tutti coloro che sono desiderosi di apprendere le arti taumaturgiche. Il *Maestro Edrecort* (vedi "Personalità di Alfheim") è il rettore dell'accademia, ed è un mago alphatiano di 15° livello giunto ad Alfheim con il Principe Legato, ma senza alcun legame apparente con l'ambasciata.

Quartiere di Thyatis

12. Ambasciata Imperiale

Questo imponente edificio è la residenza ufficiale dell'ambasciatore dell'Impero di Thyatis. Il *Duca Jarandros Monikar* è un veterano delle guerre fra Alphatia e Thyatis, e per questo tiene attentamente d'occhio il Principe Legato; così, i due si scambiano spesso inviti a pranzo e lunghe visite "di cortesia".

13. Palazzo dei Commerci

L'Impero si preoccupa di tenere

separati gli affari politici da quelli commerciali, e per questo la sede in cui si stipulano accordi mercantili non si trova nello stesso palazzo dell'ambasciata. Il *Conte Varus Dominicon* dirige il Palazzo dei Commerci, e si occupa di mantenere buoni i rapporti tra Thyatis e i vari clan, favorendo soprattutto i Chossum, con i quali ha già concluso in passato ottimi affari. Alcuni sostengono che il Conte sia un potente mago, ma finora non ha mai dato prova dei suoi poteri in pubblico.

14. Cattedrale di Thyatis

La religione è uno dei pilastri della cultura thyatiana, e il Duca non vuole di certo diminuire l'importanza della spiritualità nella vita di ogni giorno. Qui il *Patriarca Clovis*, priore della prima chiesa thyatiana di Alfheim, offre regolarmente le sue preghiere agli eroi e agli antenati che resero grande Thyatis, officiando anche numerose cerimonie in favore degli Immortali. Molti altri membri delle varie chiese thyatiane vivono in questo settore, fra cui spicca *Domenico Barbagrigia* (vedi "Personalità di Alfheim"), un sant'uomo che ama girovagare per la foresta e fare amicizia coi Custodi dell'Albero della Vita, offrendo loro il suo aiuto in caso di bisogno.

Quartiere di Glantri

15. Ambasciata

Questo edificio è ampio e soleggiato, adatto per un qualunque elfo che sia abituato a vivere in una zona dove non crescono alberi casa, ma tutto questo è naturale, se si considera che l'ambasciatore è *Ethrilord Bilgramus*, del clan Erewan di Glantri. Anche se raramente l'ambasciatore è disponibile e libero da impegni, il suo segretario, *don Maximilian de Belcadiz* (vedi "Personalità di Alfheim"), è sempre disponibile per chiunque durante le ore di lavoro.

16. Palazzo della Gilda dei Maghi "Associazione Benefica Unita degli Utenti di Magia"

Questa associazione è un esempio lampante della mania glantriana

di fondare nuove organizzazioni. Ogni utente di magia, sia umano che elfo, può diventare socio, ma finora l'A.B.U.U.M. conta come membri solamente due maghi glantriani che lavorano all'ambasciata, e tre avventurieri di bassa lega, che speravano di ottenere qualche informazione su Glantri.

17. Taverna "Il Boccale dello Stregone"

Questo delizioso pub attira maghi di ogni razza e livello, anche se alcuni episodi di distinzione di classi fra la clientela non sono poi così rari. La Stanza della Torre, ad esempio, possono permettersela solo i maghi dotati di un Incantesimo del Volo (il cibo e le bevande vengono portati su grazie a un montacarichi).

Missione di Darokin

18. Ambasciata di Darokin

La Repubblica di Darokin mantiene qui la propria ambasciata da lungo tempo. La carica di ambasciatore darokiniano ad Alfheim riveste grande prestigio all'interno del governo della Repubblica, e *Grindolf il Bianco* (vedi "Personalità di Alfheim"), un tempo un membro del Consiglio Interno, la assunse quando si ritirò dalla sua occupazione politica.

19. Cattedrale della Chiesa di Darokin

Costruito di comune accordo dagli elfi e dai darokiniani, questo santuario, anticamente un luogo di culto minore, è cresciuto fino a diventare uno dei palazzi più importanti della città, grazie all'opera di una lunga serie di ambasciatori darokiniani. L'ambasciatore Grindolf è il Patriarca di questa chiesa e officia regolarmente qui le funzioni religiose maggiori.

20. Biblioteca

La biblioteca è un edificio relativamente nuovo, la cui costruzione venne avviata dal segretario di un ambasciatore darokiniano, che aveva il brutto vizio di smarrire costantemente i suoi libri. La collezione di tomi ospitata nella biblioteca è ancora piccola, ma sta lentamente crescendo, per adeguarsi alla mole

ALFHEIM TOWN

dell'intera costruzione. Per ora, essa è una fonte importante di informazioni sugli Immortali e sulle arti magiche di base.

21. Taverna "L'Ascia di Durnheld"

Questo edificio venne costruito dapprincipio come ostello per avventurieri, ma poi il cambio di gestione e la crescente popolarità delle taverne lo hanno trasformato in una specie di circolo letterario, in cui si ritrovano i bibliotecari e gli studiosi per sorseggiare birra, leggere i loro libri o conversare.

Distretto di Rockhome

22. Palazzo dei Maestri Artigiani

I nani di Rockhome non possiedono un'ambasciata formale. Il clan Wyrwarf però (vedi Atl 6, *I Nani di Casa di Roccia*), ha creato un'azienda commerciale clandestina ad Alfheim, che ha sede proprio in quest'edificio. I nani provenienti da Rockhome e da altre nazioni si sono stabiliti attorno a questo palazzo, formando, anche se non ufficialmente, il quartiere di Rockhome. Il Palazzo dei Maestri Artigiani è diretto da *Dorran Buonmartello* (vedi "Personalità di Alfheim"), un lontano cugino del capo del clan Wyrwarf, Belfin l'Amico degli Elfi.

23. Taverna "Al Calice di Roccia"

Questo salone costruito interamente in pietra è il ritrovo ufficiale di tutti i nani e gli gnomi di Alfheim Town.

24. Cambiavalute "La Casa d'Oro di Gringold"

Questo è il miglior posto in tutta Alfheim in cui si possono scambiare monete provenienti dai diversi paesi del Mondo Conosciuto. Anche se il nano *Gringold* trattiene sempre il 7% della somma cambiata, egli fa comunque degli ottimi sconti, cosa che non si può certo dire per gli altri cambiavalute.

25. Gioielliere "L'Occhio Elfico"

Glarmlì Occhio di Rubino, mastro artigiano nano e gemmologo eccezionale, è il proprietario di questo negozio, specializzato in gioielleria

importata, sia per elfi che per altre razze.

Collina degli Halfling

Il distretto degli hin si trova sull'unica collina esistente ad Alfheim Town. Essa ospita l'ambasciata formale delle Cinque Contee, ed è un centro civico abitato da tutti quegli halfling che, per un motivo o per l'altro, vivono nella città. Il distretto è formato da una serie di edifici costruiti su misura per gli hin e scavati in un fianco della collina, e da un numero ristretto di confortevoli abitazioni sotterranee.

26. Casa Halfling

Questa è la residenza ufficiale dell'ambasciatore delle Cinque Contee, ed è l'esempio più completo di architettura halfling in tutta Alfheim. L'ambasciatore *Benji Frankfoot* (vedi "Personalità di Alfheim") svolge qui i suoi incarichi ufficiali, ma è molto più facile trovarlo al suo ufficio informazioni durante tutto il resto della giornata.

27. Ufficio Informazioni, Pettegolezzi & Scriptorium

Benji Frankfoot è un esperto delle notizie e dei pettegolezzi dell'ultima ora, ed è diventato la fonte ufficiale di informazioni per tutta la città. *Benji* si è costruito una solida reputazione basata sull'affidabilità delle sue notizie e sulla propria imparzialità di cronista, e questo lo ha reso un figura chiave all'interno del mondo degli affari in tutta Alfheim. Ogni settimana *Benji* pubblica tutti i nuovi decreti ufficiali del Guardiano, i prezzi di mercato di alcuni beni commerciabili (basati sugli accordi e le transazioni più recenti), e una nutrita serie di notizie provenienti da tutte le zone di Alfheim, affiggendo dei grandi manifesti scritti a mano sui muri del Palazzo dei Maestri Artigiani, con l'autorizzazione cortesemente concessa da *Dorran Buonmartello*.

28. Cartografo "Mappe & Carte Frankfoot"

Brewster Frankfoot è il secondogenito di *Benji*, e visto l'andamento dei suoi affari, sembra proprio che si stia preparando a fonda-

re una nuova dinastia commerciale di halfling ad Alfheim.

Quartiere degli Orchetti

Molte delle città più grandi appaiono come immensi centri cosmopoliti, in cui un po' tutte le razze del Mondo Conosciuto sono rappresentate, ma nonostante ciò, la presenza di alcuni orchetti ad Alfheim Town sorprende la maggior parte dei visitatori. Questi orchetti sono i discendenti di un'orda di invasori che venne abbandonata, durante la ritirata, da una legione di umanoidi delle Terre Brulle penetrati ad Alfheim per uccidere e saccheggiare i villaggi elfici. Anche se all'inizio vennero fatti prigionieri e usati come schiavi da lavoro, in seguito ottennero la libertà, dato che era troppo arduo per gli elfi tenerli costantemente sotto controllo. La maggior parte degli orchetti decise di andarsene, ma un gruppo di 67 elementi chiese formalmente al Guardiano di poter rimanere a vivere ad Alfheim Town. Il Guardiano dette la sua approvazione, forse prevedendo l'importanza e l'utilità di un simile esperimento sociale. Gli umanoidi iniziarono con l'accettare i lavori più umilianti e indesiderabili dal resto della popolazione, e ora i loro discendenti prosperano grazie alla propria abilità di tavernieri e affaristi. Fino ad ora non hanno mai creato grossi problemi, ma nel caso si verificassero disordini, la Guardia Elfica saprebbe come intervenire.

29. Taverna "Al Secchio delle Budella"

Questo è un ritrovo per i lavoratori più poveri e per gli squattrinati. Se non siete degli orchetti è meglio girarci alla larga.

30. Carrettieri "Affidabili Carrettieri di Alfheim Town"

Questa è una delle aziende orchesche meglio avviate. La maggioranza dei traslochi all'interno della città viene affidata agli orchetti, anche se essi non sono comunque autorizzati a trasportare nulla al di fuori delle mura cittadine. *Urgham il*

Silenzioso (vedi “Personalità di Alfheim”) monopolizza questo ramo degli affari.

Gli Umani di Alfheim Town

Alfheim Town ha un gran numero di abitanti umani che non sono legati ai quartieri degli stranieri, ma sono invece nativi della città. Oltre 6.000 famiglie vivono qui da più di quattro generazioni, e la loro fedeltà non va alle nazioni da cui provenivano i loro antenati, ma ad Alfheim Town, di cui essi fanno parte tanto quanto gli elfi.

Bisogna dire che fra gli umani nativi di Alfheim Town serpeggia una certa aria di superiorità. Essi non si fidano degli abitanti dei vari quartieri stranieri, poiché pensano che questi ultimi pongano gli interessi del loro paese dinanzi a quelli della città, e ci sono alcuni settori di Alfheim Town da cui gli stranieri sono addirittura buttati fuori in malo modo.

Distretto dei Professionisti

Questa è forse la più accogliente delle zone umane della città. Gli abitanti di questo quartiere sono gli affaristi nativi di Alfheim Town, abituati ad avere rapporti sia con gli altri uomini che vivono in città, che con gli elfi. Questa è la parte più frenetica di Alfheim Town, il cuore pulsante dell'intero centro, simile in tutto e per tutto alle città del mondo esterno, piene di rumore e tram-busto. Di solito è difficile che un elfo si avventuri da queste parti, persino un ex avventuriero.

31. Illuminatore “La Lampada di Jasten”

32. Fabbriante d'archi e di frecce “La Freccia di Shaft”

Quest'impresa è diretta da *Ike Shaft*, un esperto artigiano umano disprezzato però dagli elfi, che non ritengono i suoi manufatti paragonabili ai loro.

32a. Scuola d'Armi “Lama d'Argento”

Andronico Leo di *Karameikos* diri-

ge la scuola per aspiranti guerrieri.

33. Incisore “Linee Delicate”

34. Taverna “Al Calice di Legno”

Questo pub ha una buona reputazione sia fra gli elfi che fra gli umani.

35. Pellicciaio “Il Pelo dell'Er-mellino”

Emmit Kelso (vedi “Personalità di Alfheim”) è il proprietario di questo negozio.

36. Scriba “Scriptorium di Honorius”

Questo è il migliore scriba a cui rivolgersi dopo *Benji Frankfoot*. Il lavoro qui viene fatto alla svelta, dato che gli impiegati non devono occuparsi anche di raccogliere informazioni (come succede da *Benji*), anche se poi il prodotto finale è meno elegante di quello dell'*halfling*.

37. Sarto “Le Forbici Magiche di Deeever”

38. Fornitore di cibi e bevande “La Festa nella Foresta”

Distretto degli Artigiani

Questo è l'altro distretto abitato dagli umani nativi di Alfheim Town, ed è legato soprattutto all'arte e alla produzione di oggetti usati e consumati all'interno del regno. Lontano dal frenetico Distretto dei Professionisti, la vita torna alla relativa calma che domina l'intera foresta. Gli artigiani qui fabbricano i loro prodotti in pace e senza fretta, e una volta terminato il lavoro, portano le proprie mercanzie nel Distretto dei Professionisti per venderle rapidamente.

39. Fabbriante di arazzi e tappeti “Il Tappeto Volante”

40. Locanda “Il Riposo dell'Artigiano”

L'edificio contiene anche gli uffici di vari commercianti e mediatori, come *Elisabeth Hobnobby* (vedi “Personalità di Alfheim”).

41. Pescivendolo “Squama su Squama”

42. Veterinario “La Grande Bestia”

43. Osteria “La Cucina di Zac”

Questo è uno dei punti di ritrovo preferiti dagli avventurieri non elfi.

44. Mercante di cavalli “I Caval-li di Ephraim”

Ephraim è un amico degli elfi, che occasionalmente riesce ad avere, da alcuni allevatori, i fantastici cavalli elfici, anche se di solito si tratta di animali scartati dall'Esercito di Alfheim, a causa della loro costituzione.

Distretto dei Magazzini

In questa parte di Alfheim Town vengono conservate le merci acquistate e quelle da vendere di tutte le ditte più importanti. È presente persino un caravanserraglio che invia e riceve prodotti da *Ylaruam*, diretto da *Abdullah Hazarkan* (vedi “Personalità di Alfheim”), conosciuto come lo Zio Seta.

45. Caravanserraglio Habdullah Hazarkan

46. Ciabattino “All'Insegna del Sandalo”

47. Ceramista “All'Insegna del Boccale”

48. Fornaio “La Spiga Dorata”

49. Pellettieri “All'Insegna del Cuoio”

50. Barbiere “All'Insegna del Rasoio”

51. Magazzini

Diversi proprietari, per la maggior parte sconosciuti.

52. Taverna “La Pelle del Soma-ro”

Questo è un ritrovo per gli appartenenti ai ceti più umili, come carrettieri, magazzinieri e braccianti.

Il Rifugio

Questa è la parte più squallida del settore abitato dagli umani nativi di Alfheim Town, ed è soprannominata Il Rifugio per un'ottima ragione. Le abitazioni degli umani, in qualunque parte della città, si differenziano le une dalle altre asseconda delle possibilità economiche e dei gusti di chi ci vive. Questa zona, un'insieme di squallide casupole e condomini cadenti, è

la dimora di tutti quegli stranieri giunti ad Alfheim Town per isolarsi dagli altri uomini, e di tutti quei lavoratori che non possono permettersi un alloggio migliore. Ogni anno, il Guardiano consente ad un numero ristretto di persone costrette a fuggire dalla propria casa per un motivo o per l'altro (mostri, guerre, razzie, persecuzioni ideologiche, ecc.), di iniziare una nuova vita ad Alfheim Town, e questo è il luogo da cui essi devono ricominciare tutto daccapo.

53. Gilda dei Ladri "Ordine della Loggia del Topo Grigio"

Esternamente, questa è la sede in cui si ritrovano i membri di un'associazione di artigiani. In realtà, dietro questa rispettabile facciata si nasconde la Gilda dei Ladri di Alfheim Town, un gruppo di borseggiatori, taglieggiatori, assassini e ladri di ogni specie, che lavorano all'interno della città.

54. Prestasoldi "All'Insegna del Denaro"

Questo è l'ufficio di *Violet Pismire* (vedi "Personalità di Alfheim").

55. Bagni Pubblici "All'Insegna della Salute"

56. Sala da Gioco "All'Insegna del Tesoro Rubato"

57. Fabbriante di candele "All'Insegna della Candela Bruciata"

58. Banco dei Pegni "All'Insegna dei Tre Mendicanti"

59. Taverna "Il Diritto degli Umani"

SOLO gli umani nativi di Alfheim Town sono ammessi in questo locale, un divieto che gli elfi della Guardia Cittadina e gli impiegati dell'Ufficio dei Mercanti adorano infrangere ogniqualvolta ci siano movimenti sospetti nel Rifugio.

Distretto degli Elfi

Per finire, in quella che il mondo esterno considera come la capitale di Alfheim non potevano di certo mancare gli elfi, anche se, è ovvio, i figli della foresta non ritengono così importante Alfheim Town, e cercano di limitare il più possibile i rapporti con le altre razze, comunican-

do fra loro e con gli altri senza il bisogno di un contatto diretto fra i vari capi.

Comunque, dato che tutti e sette i clan principali hanno dei rappresentanti qui, e dato che in città vivono anche i portavoce delle principali nazioni confinanti (e non), la presenza di diplomatici elfi ad Alfheim Town appare logica persino alla gente di Canolbarth.

Nonostante tutto però, la maggioranza degli elfi tradizionalisti trova che il ritmo di vita relativamente tranquillo (dal punto di vista umano) di Alfheim Town, sia a dir poco infernale. Per questa ragione il Distretto degli Elfi è popolato in prevalenza da elfi che hanno trascorso gran parte della loro esistenza all'estero, e ora stanno cercando di riadattarsi lentamente alla vita nella foresta. Essi sono capaci di trattare col mondo esterno, ma devono anche riacquistare le abilità e la consapevolezza necessarie per ritornare a seguire il Sentiero della Foresta.

Ad Alfheim Town si possono inoltre trovare tutti quegli ex avventurieri elfi che ora conducono un'esistenza incerta e divisa, incapaci di vivere felici sia nel frenetico mondo degli umani che nella quiete del bosco.

60. Il Giardino del Guardiano

Questo quartiere aperto, spazioso e pieno di alberi è la residenza del capo supremo di Alfheim Town *Taragin Ramodiquercia*, il Guardiano (vedi "Personalità di Alfheim"), dei suoi assistenti personali e della sua famiglia. Gli unici Alberi casa esistenti in tutta la città crescono qui, ma sono ancora giovani, e per ora ospitano solo alcuni piccoli cottage. Il resto del palazzo residenziale è stato costruito seguendo un'architettura che predilige gli spazi aperti e le grandi altezze, nel più puro stile elfico.

61. Il Boschetto del Druido

In questa zona si possono trovare i rappresentanti dell'unica religione umana che gli elfi adorano. Nel piccolo boschetto sacro all'interno del Giardino del Guardiano, i druidi mantengono un tempio in cui

si riuniscono per ringraziare e pregare Madre Natura, per tramandarsi i racconti e le memorie orali di storie passate, e in cui alcuni di loro vivono. Esso inoltre serve anche come magazzino per le scorte alimentari comperate al mercato, ed è il punto di riferimento di tutti i druidi che vivono ad Alfheim, i quali vi si recano almeno una volta all'anno in pellegrinaggio.

62. Ufficio Reclutamento "L'Armata Elfica"

Questo ufficio militare è un famoso punto di reclutamento per tutti quei mercenari non elfi, che vogliono offrire la propria abilità ed esperienza ad Alfheim, per difenderla da mostri e possibili attacchi di nemici esterni. Questo stesso ufficio inoltre, autorizza (quando ce n'è bisogno) spedizioni di non elfi all'interno della foresta per scopi determinati. Il *Capitano Tanglethorn* dirige questo ufficio da più di 250 anni, ed ha conosciuto di persona molti dei generali più importanti dell'esercito elfico degli ultimi tempi.

63. Uffici dei Sette Clan

Questo grande palazzo ospita i delegati di ciascuno dei sette maggiori clan di Alfheim. Ogni clan è qui rappresentato da un Consigliere, aiutato nel suo incarico da cinque elfi accompagnatori, che fanno qualsiasi tipo di lavoro, dal maggiordomo al segretario personale. La disposizione dei Consiglieri è abbastanza strana da un punto di vista umano: a ogni clan vengono assegnate varie stanze all'interno del palazzo, il cui numero dipende dal totale massimo di assistenti elfi consentito in quella parte dell'edificio. In questo modo, i clan non possono aumentare il numero dei loro rappresentanti dentro al palazzo, evitando così una inutile confusione burocratica e la formazione di eserciti personali da parte dei vari Consiglieri.

64. Ufficio Professionale "Rappresentante degli Stranieri"

Deloran, del clan Mealidil, si occupa di rappresentare gli stranieri al Consiglio dei Clan per quanto riguarda le questioni legali. Nelle terre degli umani il suo lavoro sarebbe

simile a quello di un avvocato.

65. Alchimista "Feria il Raccoglitore"

Questo elfo del clan Grunalf è specializzato nel fabbricare pozioni ottenute con ingredienti non legati all'Albero della Vita.

66. Ufficio Professionale "Traduzioni a Pagamento"

67. Mercante di mostri e di animali esotici "Acchiappamostri"

Acchiappamostri, del clan Lungamarcia, è un cacciatore molto esperto, che si vanta di riuscire sempre a portare vive le sue prede ai propri clienti, per qualsiasi prezzo. Spesso *Acchiappamostri* assolda degli avventurieri che lo aiutino nelle sue spedizioni.

68. Residenza e Accademia di Tulenil

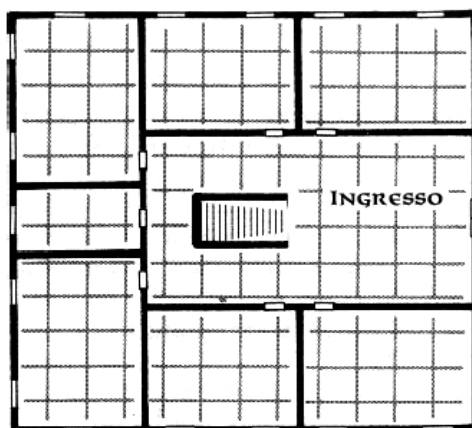
Questo saggio del clan Mealidil è specializzato in quasi tutte le scienze taumaturgiche.

Distretto degli Affari

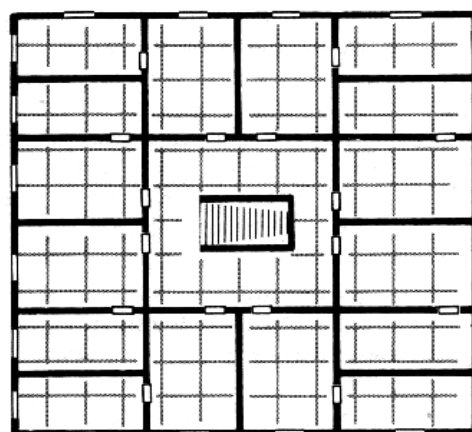
Il commercio elfico si basa interamente sulla vendita dei favolosi oggetti magici e delle opere d'arte fabbricate dagli artigiani, nel bel mezzo della Foresta di Canolbarth. Questi oggetti vengono scambiati con del denaro contante, con cui poi gli elfi comprano quelle merci non facilmente reperibili ad Alfheim. Le case di commercio elfiche agiscono così da mediatrici per i loro fratelli che vivono nella foresta.

Ad eccezione delle case di commercio, tutti quegli elfi che vendono, comprano e commerciano qui in città, lo fanno quasi sempre con i loro simili.

Oltre alle sedi delle case di commercio, il distretto contiene anche le abitazioni di molti commercianti elfi, mediatori, e di tutti i loro assistenti. Questo è uno dei settori della città in cui circola più denaro, senza contare il continuo viavai e il trambusto provocato dai mercanti (insopportabile per gli elfi). E ancora una volta, gli elfi che vivono qui non seguono il Sentiero della Foresta, ma sono tutti ex avventurieri in cerca di pace e tranquillità.



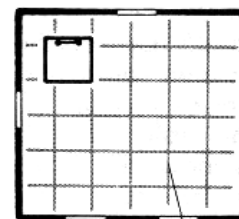
PRIMO PIANO Sale Riunioni



SECONDO PIANO Uffici Amministrativi

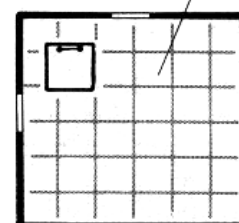
63. Uffici dei Sette Clan

1 quadrato = 3 metri



TERZO PIANO

Magazzini

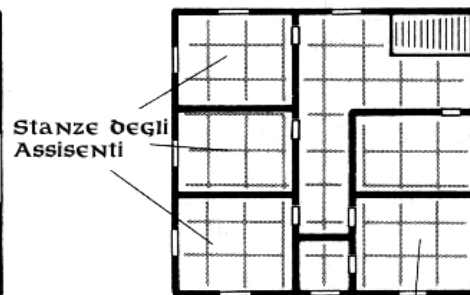


QUARTO PIANO

67. Mercante di Mostri ed Animali Esotici

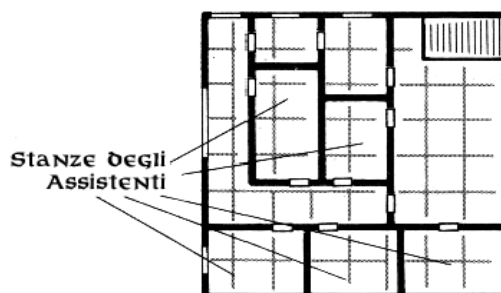


PRIMO PIANO



SECONDO PIANO

Appartamenti dell' Acchiappamostri



TERZO PIANO

ALFHEIM TOWN

69. Cartografo Mappe di Uvafoglia

70. Addestratore di cavalli “Il Pony Solitario”

71. Taverna “Osteria Agoveloce”

Questo è un luogo di ritrovo per soli elfi, ed *Engledoc Demsap* (vedi “Personalità di Alfheim”) ne è il proprietario.

72. Armaiolo “A Prova di Troll”

73. Artista “Immagini Perfette”

Collina Elfica

Questo è il nome che gli uomini hanno dato al distretto sudorientale della città, abitato in prevalenza da ex avventurieri elfi ormai incapaci di riadattarsi alla vita nella foresta. “Smalltown” (così la chiamano gli elfi) dà alloggio ai cosiddetti spostati della razza elfica. Di solito, queste persone sono avventurieri rispettati (anche se parzialmente compresi) dagli elfi della foresta, poiché essi hanno mostrato molto coraggio nel lasciare la tranquillità di Alfheim, preferendo invece le insidie del mondo esterno. Tuttavia, coloro che adesso risiedono qui, sono elfi che non riescono più a sopportare lo stress delle terre degli umani in cui hanno vissuto, e nello stesso tempo, non si sentono appagati dal ritorno alla vita nella foresta. In elfico, questi poveretti vengono chiamati “*eileideleina*” (le foglie portate dal vento).

Smalltown è un quartiere dei basifondi, con negozi e locali molto caratteristici, e alcuni di essi sono persino incaricati dal Guardiano di fornire assistenza agli sfortunati eildeleina.

74. Stalla “Il Prato Magico” (qualità media)

75. Lavanderia “Lavanderia Giorno & Notte”

Questo è il negozio di *Daisy di Desnae* (vedi “Personalità di Alfheim”), in cui lavorano anche molti ex avventurieri elfi caduti in disgrazia.

76. Taverna “Il Respiro dell’Orchetto” (qualità medio-cra)

77. Bottaio “I Barili dei Nani”

78. Distillatore “Liquori Morning Rain”

Palazzo Celeste

Circa un secolo fa, il Consiglio dei Clan si rese conto che ad Alfheim Town mancavano edifici in vero stile elfico, e per questo fece erigere il favoloso Palazzo Celeste, un’enorme opera architettonica che si estende interamente al di sopra del Quartiere degli Elfi.

Da quando, dopo l’invasione degli uominibestia, la magia di Canolbarth aveva cessato di fluire nella famigerata Gola del Mago, nessun Albero Casa era più riuscito a maturare completamente in questa zona. Il Palazzo Celeste fu un tentativo di creare qualcosa di simile alle magnifiche costruzioni sugli alberi tipiche degli elfi, usando tecniche convenzionali.

Il palazzo è una struttura di ponti fatti con tralicci che uniscono tra loro vari edifici, elevati al di sopra del terreno con pali e grate. Gli alberi più alti (ovviamente non grandi come i normali Alberi Casa) vennero fatti crescere proprio in corrispondenza della costruzione, in modo da poter intrecciare fra loro i tralicci e i robusti rampicanti, per ottenere una struttura più salda e resistente. Sfortunatamente, dopo aver investito migliaia di monete d’oro nel progetto, le prime famiglie di elfi che si trasferirono nel

Palazzo Celeste scoprirono un inconveniente che, in seguito, anche gli altri inquilini confermarono: i supporti in semplice legno non potevano competere neanche lontanamente con quelli dinamici e vivi degli imponenti Alberi Casa.

Il progetto venne allora abbandonato, e l’intera costruzione venduta all’Ufficio dei Mercanti, affinché esso ne disponesse come meglio credeva. Da circa 80 anni, l’Ufficio sta cercando di trovare una soluzione economicamente vantaggiosa per smantellare il Palazzo Celeste, e nel frattempo, l’edificio si è trasformato nel quarto distretto elfico, popolato da individui eccentrici, ladri, e ex avventurieri elfi, che non riescono più a vivere sugli alberi casa in costante oscillazione.

Il Palazzo Celeste è accessibile da terra, a tutti quelli che riescono a salire 45 metri di scale traballanti e paurosamente instabili. Inoltre, in vari punti, l’edificio è unito al resto della Città Celeste da una serie di ballatoi, che costituiscono la rete viaria di questo quartiere sopraelevato. Le guardie di Alfheim Town comunque, non permettono ai non elfi di girare liberamente per queste passerelle: devono essere sempre accompagnati da un gruppo di elfi per avere accesso al resto della Città Celeste.

79. Residenza “Astronomo e Astrologo”

80. Taverna “Il Nido del Passero” (qualità media)

81. Locanda “Hotel Bellavista” (qualità infima)

Tutte le stanze sono dotate di vista sulla città sottostante (un buco fra le assi del pavimento).

82. Sala da Gioco “Pari e Dispari”

ECONOMIA DI ALFHEIM

Entrate e Risorse della Foresta

Area Totale: 60.865 Km² (433 esagoni)

Popolazione Totale: 75.000 (approssimativamente)

Città:	Alfheim	
	Town	15.000ab.
Sedi dei Clan:	Ainsun	500ab.
	Alberoscudo	3.000“
	Desnae	2.500 “
	Elleromyr	3.000 “
	Feador	1.000 “
	Mealidor	1.500 “
	Pinitel	2.500 “

Per quel che riguarda i bisogni primari, Alfheim è tecnicamente autosufficiente. Per molti secoli Alfheim ha continuato ad avere pochi contatti economici con le regioni circostanti (gli unici mercanti stranieri con cui trattavano gli elfi erano di Darokin), e questo prova la capacità degli abitanti di Canolbarth di provvedere alle proprie esigenze da soli.

Tuttavia, con la costruzione di Alfheim Town, il regno elfico ha dato inizio a una serie di fortunate relazioni commerciali con molte delle nazioni vicine. Qualunque stato che possa avere interesse nei beni prodotti dagli artigiani elfi ha un proprio rappresentante ad Alfheim Town, anche se il commercio nelle altre zone della foresta è tenuto ancora sotto stretto controllo dal Consiglio dei Clan.

Comunque, gli elfi sono principalmente un popolo di cacciatori e raccoglitori autosufficienti, che fabbricano da sé i propri vestiti e gli arnesi che utilizzano nel loro lavoro. I raccolti consistono in noci, bacche, radici, e tutto quello che la foresta offre agli elfi di commestibile (non coltivato in un campo o in un frutteto). E dato che essi hanno sviluppato un metodo di controllo dei prodotti della foresta molto efficace, non esiste per gli elfi il problema della carestia.

Come se ciò non bastasse, gli abitanti di Alfheim cacciano le creature della foresta, che loro proteggono

e mantengono numerose proprio per questo motivo. Gli elfi riescono ad aumentare la proliferazione di certe specie migliorando la selezione naturale, eliminando cioè tutti quegli animali lenti, deboli e stupidi, in modo che i restanti siano solo i più furbi, veloci, e molto spesso i più pericolosi della loro razza, proprio il genere di bestie che piacciono agli elfi.

Gli artigiani elfi, sia i professionisti che i semplici cacciatori e raccoglitori, lavorano spesso i sottoprodotti della caccia (pelli, pellicce, ossa, ecc.), trasformandoli in oggetti utili e artistici. Molte di queste opere d'arte vengono fabbricate appositamente per decorare la casa di chi le produce, o per scambiarle con i capolavori degli altri artigiani del villaggio, oppure per venderle alla fiera nella città più vicina. Una cospicua parte di questi manufatti viene anche venduta agli stranieri, in cambio di denaro o di altri oggetti di valore.

Una delle cose più preziose di cui gli elfi hanno maggiormente bisogno è il lingotto d'oro, con cui essi riescono a fabbricare le armi e le armature grazie alle quali possono opporsi a chiunque tentasse d'invadere il loro regno.

La Storia del Commercio

I mercanti di Darokin che erano soliti entrare ad Alfheim, erano soprattutto commercianti di una certa esperienza che avevano molti contatti fra gli elfi, e sapevano quindi addentrarsi nella foresta evitando le insidie e aggirando gli ostacoli più insidiosi. I mercanti vendevano stoffe, metalli, armi, cibi esotici, e spesso anche semi e bulbi di piante introvabili ad Alfheim (i giardinieri elfi sono famosi per i loro esperimenti fatti con piante non native di Canolbarth). Ora che Alfheim Town funge da centro per ogni sorta di commerci, la maggior parte dei mercanti di Darokin porta qui la sua merce, anche se alcuni di essi preferiscono ancora trattare personalmente con alcuni clan di elfi, adden-

trandosi fin nel cuore della foresta magica.

La Casa di Commercio Passolungo, una compagnia di nani che non tratta direttamente ad Alfheim Town, gestisce i propri affari nella città tramite contatti regolari con Dorrان Buonmartello. Infatti, alcuni secoli fa, alcuni nani si insediarono sul versante sudoccidentale delle Montagne di Rockhome e scoprirono che era molto più facile e meno rischioso vendere i loro prodotti in metallo alla gente di Darokin rimanendo su quel versante, piuttosto che facendo continuamente la spola tra l'interno di Rockhome e la Repubblica.

I nani non ci misero molto prima di capire che gli uomini compravano i loro manufatti per poi rivenderli al clan Feadiel di Alfheim, con un profitto assai elevato. Così, i nani smisero di commerciare con questi mediatori umani e fondarono una propria compagnia mercantile (chiamandola Passolungo non per la lunghezza dei propri passi, ma per la loro propensione a marciare a piedi per molti chilometri), dando inizio ad un incerto quanto atipico (per dei nani) rapporto commerciale con Alfheim.

Sebbene all'inizio gli elfi furono abbastanza sospettosi nei confronti di questi silenziosi e rudi mercanti, la qualità delle loro mercanzie e la loro onestà negli affari fecero presto dimenticare i pregiudizi iniziali, e si instaurò fra gli elfi e questi nani un clima di cordialità e di reciproca stima che dura tuttora. Esiste, questo è vero, un gruppo di nani conosciuto come le Spine (vedi l'Atlante *I Nani di Casa di Rocvia*) che compie frequenti raid su Alfheim, ma stranamente, nessuno dei membri della compagnia Passolungo ha mai aiutato questi rinnegati nelle loro imprese.

Oggi, la compagnia Passolungo invia chiatte cariche di lingotti d'oro e di metallo lungo il Fiume Verderivo giù fino a Desnae, ricevendo in cambio cibi esotici e merci importate direttamente da Glantri, Darokin e le Cinque



Contee, trasportate fino a Rockhome dalle medesime chiatte nel loro viaggio di ritorno.

Commercio Elfico

Le città sono i centri del commercio per gli elfi. Le merci esportate da Alfheim sono per la maggior parte manufatti lavorati artigianalmente da maestri intagliatori, tessitori, e simili. Per quanto riguarda i metalli invece, anche se gli elfi sono fabbri molto abili, le armi fabbricate direttamente da loro (specialmente quelle magiche) vengono fatte esclusivamente per essere usate da altri elfi, e non dagli stranieri.

Gli artigiani di città di solito contano sul fatto di riuscire a vendere molti più manufatti rispetto agli artigiani dei piccoli villaggi, in modo da non essere costretti ad andare nella foresta in cerca di cibo, e avere così più tempo per approfondire lo studio della loro arte.

Gli elfi di città sono anche più propensi ad usare delle monete per concludere le transazioni rispetto ai loro fratelli che abitano nei villaggi, anche se non hanno del tutto abbandonato il baratto. Vedere un elfo raccoglitore che porta le sue provviste per un anno di noci e frutti di

bosco ad un artigiano in cambio di un gioiello particolarmente bello, non è affatto raro, anche nel bel mezzo del più grande insediamento elfico. Infatti, gli elfi usano la moneta solo quando devono trattare con gli stranieri.

Moneta

Ad Alfheim gli elfi usano il baratto: l'uso della moneta è semplicemente superfluo. Quando invece trattano con gli stranieri, le monete diventano convenienti e, a volte, indispensabili. Il re, il Consiglio e alcuni clan adoperano le monete per pagare i debiti contratti con le altre nazioni.

Monete elfiche sono molto rare, coniate più per essere utilizzate come oggetti d'arte che come valuta vera e propria. Inoltre, esse non rispettano le dimensioni standard, né il contenuto aurifero delle normali monete (di solito hanno il 50% d'oro in più o in meno!). Per questo, la valuta ufficiale (cioè quella più comune) di Alfheim è il daros di Darokin, qui chiamato "la foglia". Questa moneta è frutto di un antico accordo stipulato fra Re Doriath e alcune zecche darokiniane, che si impegnarono a coniare una valuta

utilizzabile da Alfheim per i propri commerci con l'estero. La foglia era così ammirata dagli elfi per la sua perfezione, che un intraprendente mercante acquistò tutti gli esemplari in circolazione e li rivendette poi agli stessi elfi come oggetti da collezione, guadagnando una fortuna e ritirandosi a vita privata nel Regno di Terendi.

Tasse

Come contributo alla vita della comunità, ogni clan chiede regolarmente a ciascun elfo il 1020% delle proprie entrate, incluso tutto ciò che caccia o che raccoglie. Il fabbisogno è il criterio principale con cui si raccolgono questi contributi.

I "doni alla foresta" (così sono chiamate le tasse riscosse ad Alfheim) vengono usati per finanziare progetti di edilizia, per pagare gli artigiani che producono beni su commissione del clan (ad esempio armi), e per aiutare tutti quegli elfi incapaci di provvedere a se stessi. Non ci sono mendicanti elfi ad Alfheim.

Gli ex avventurieri che ritornano in patria dopo essersi avventurati nel mondo esterno, devono versare al clan un piccola percentuale dei te-

sori da loro accumulati. In questo modo, i clan ottengono materiali preziosi e oggetti magici che altrimenti non potrebbero avere. Il re e il Consiglio non tassano i clan, ma ognuno di essi fornisce cibo, servizi, oggetti di valore e qualsiasi altra cosa di cui il Consiglio dei Clan abbia bisogno, senza discutere.

Roccaforti

Fondazione di una Roccaforte

Una volta a casa, molti avventurieri elfi non vogliono ritornare a vivere all'interno del loro vecchio clan. Lo stesso desiderio di fama, gloria e onore che li ha spinti a diventare eroi in giro per il mondo, ora li porta a fondare una loro roccaforte. Ma ci sono alcune differenze fra quello che succede ad Alfheim e il metodo descritto nel set di regole Companion.

Per prima cosa, ad Alfheim i clan sono troppo numerosi per consentire al 40% della loro popolazione di trasferirsi nella nuova roccaforte. Quindi, nessuna roccaforte necessita un afflusso di 12.000 elfi, ma al contrario, il numero di elfi che vanno ad abitare nel nuovo possedimento si aggira intorno alle 150 unità, circa lo 0,5% dei membri di un intero clan.

Fra questi, il più anziano (di solito un consigliere del capo clan) viene nominato rappresentante del capo clan nella roccaforte. Il Possessore del Clan (l'avventuriero che fonda il possedimento) è il comandante della roccaforte, ma deve riferire ogni sua decisione al rappresentante anziano (chiamato Consigliere) e seguire le sue indicazioni.

La possibilità che la nuova roccaforte ottenga un proprio Albero della Vita e un Custode assegnato ad esso dipende dalla distanza dell'Albero Madre del clan (deve essere lontano almeno 80 Km per poter avere un nuovo Albero della Vita).

Tutte le roccaforti elfiche vengono considerate come fondate in una terra selvaggia. Ad Alfheim però, chiunque può stabilire un proprio dominio nelle terre selvagge trami-

te la colonizzazione. Fin tanto che Alfheim resta sotto la guida di un re, ogni zona che non ospita ancora una roccaforte è considerata "nuovo territorio", ed è pertanto adatta alla colonizzazione.

Dimensioni di una Roccaforte

La roccaforte è il tipico possedimento elfico. L'area sotto il dominio del Possessore del Clan si estende per un raggio di 6 Km dalla roccaforte (in pratica un esagono della mappa di Alfheim), ma la zona effettivamente controllata dal governante si riduce ad appena 2 Km. In questo modo vengono mantenute le zone selvagge che gli elfi amano tanto, e ci si assicura che le varie roccaforti non siano troppo vicine le une alle altre. Perciò è impossibile trovare più di una roccaforte all'interno di ogni singolo esagono della mappa di Alfheim.

Una famiglia di raccoglitori di Alfheim, economicamente simile a una di contadini umani, è formata da 2 individui (o forse 2 e ½, se è presente un figlio), e non da 5, come nelle comunità di umani. Premesso questo, ci sono circa 60 famiglie in ogni roccaforte, e la sua popolazione rimane costante nel corso del tempo, a meno che i membri del clan non vengano ridotti a causa di una battaglia o di uno spaventoso disastro naturale.

Entrate della Roccaforte

Le principali fonti di entrate del Possessore del Clan sono due: le Entrate Ordinarie e quelle derivate dalle Imposte sulle Risorse.

Le Entrate Ordinarie sono stimate intorno alle 10 MO per ogni famiglia, ottenute sotto forma di cibo raccolto, cacciagione, prodotti artigianali e servizi forniti da ciascun membro del clan (dopo tutto, gli elfi non sono abituati ad usare le monete). Con le Imposte sulle Risorse invece, il governante acquisisce parte dei sottoprodotti ricavati dalla caccia, dai raccolti e dall'artigianato, cioè pelli, pellicce, lavori in legno e cuoio, e manufatti vari. In generale, l'Imposta sulle Risorse frutta 2 MO per famiglia, con una

media di 100 MO al mese.

Le Entrate Ordinarie e le Imposte sulle Risorse rappresentano i cosiddetti "doni alla foresta" di cui si è parlato precedentemente. Ogni PG Possessore di un clan ottiene i PX per le Imposte sulle Risorse come spiegato nel set di regole Companion (Manuale del Master, pag. 5).

Spese della Roccaforte

Fortunatamente (per il Possessore del Clan), le spese di una roccaforte elfica sono minime.

Innanzitutto, solo il 10% delle entrate della roccaforte deve essere versato al clan (gli elfi non sono molto esigenti). Inoltre, i visitatori importanti sono molto rari, senza contare che il costo della visita del Re di Alfheim equivale a quello di un Marchese in un territorio umano (vedi set Companion, Manuale del Master a pag. 6). I Capi Clan vengono invece trattati come dei Baroni, al fine di ricavare il costo totale del loro mantenimento in una roccaforte. Le spese in questi casi sono così basse, poiché gli elfi viaggiano con un seguito più ristretto rispetto agli uomini.

Le ferie non esistono, dato che la vita di ogni elfo è in pratica una lunghissima vacanza. Non ci sono giorni dedicati a particolari ricorrenze ad Alfheim: i soldi persi a causa di un elfo che, invece di lavorare, di tanto in tanto se ne va in giro a ozia- re, sono già detratti dalle Entrate Ordinarie.

Ovviamente, ogni Possessore di un Clan deve mantenere una parte dell'Esercito di Alfheim. L'esercito contadino richiesto in questi casi è composto da truppe di livello medio, che passano a livello modesto se il numero dei soldati viene raddoppiato. Questo calo contenuto del livello delle truppe riflette l'esperienza di tutti gli elfi come cacciatori ed esploratori.

I tornei sono attività principalmente umane, di cui gli elfi si interessano poco. I capi dei maggiori clan di solito organizzano manifestazioni di questo tipo solo in occasione della visita di qualche umano

molto importante (per impressionarlo), ma tali eventi sono molto rari e non fanno parte delle spese normalmente sostenute dal Possessore del Clan.

Eventi della Roccaforte

Gli Eventi Naturali di un dominio sono gli stessi sia per gli elfi che per gli umani, con l'eccezione di:

- Saturazione dei mercati;
- Scarsità di merci;
- Perdita di rotte commerciali;
- Realizzazione di nuove rotte commerciali;

che hanno poco a che fare con la vita degli elfi.

Gli Eventi Particolari di un dominio sono invece più limitati ad Alfheim. Usate la seguente tabella per determinarli:

Eventi Particolari

Arrivo di un nuovo specialista	10%
Assassinio	10%
Avvenimenti magici	45%
Banditi	30%
Incursione nemica	25%
Morte accidentale di un ufficiale	20%
Mostri erranti (12 DV o più)	75%
Nascita nella Famiglia Reale	20%
Presenza di licanthropi	25%
Scontri di frontiera*	0-30%
Spionaggio (Elfi dell'Ombra)	45%
Tradimento (Elfi dell'Ombra)	15%
Visita di un nobile	5%

(*) la percentuale dipende dalla sua posizione all'interno di Alfheim

Industria della Difesa di Alfheim

Nonostante l'eccellente qualità delle merci della compagnia Passolungo, i mercanti nani non possono in alcun modo soddisfare per intero la richiesta di armi dell'intera Alfheim. I principali fornitori sono invece gli artigiani elfi che abitano all'interno della foresta.

Gli elfi fabbri sono una eccezione rispetto ai loro fratelli. L'amore

per la bellezza e la qualità del manufatto è lo stesso, ma essi lo ricercano all'interno dell'acciaio e di altri materiali inanimati, non nelle piante o nella nuda roccia. Una normale spada fatta dagli elfi è al pari delle armi create dai migliori artigiani di tutto il continente, per qualità e raffinatezza.

Per quanto riguarda però, quei fabbri elfi che lavorano con i Custodi per forgiare la favolosa Spada Elfica, la cosa cambia totalmente. Questi elfi non sono solo artigiani, ma anche maghi, e spesso fanno parte del seguito di un Custode. Usando la linfa dell'Albero della Vita, che è disponibile solamente un paio di volte ogni decade, combinata con dello speciale legno di quercia, essi riescono a creare delle armi incantate impossibili da trovare in qualsiasi altra parte del mondo.

I fabbricanti d'archi e di frecce elfi sono un gradino più in alto rispetto agli altri artigiani nella società elfica. Essi lavorano con le sostanze più naturali (la maggior parte delle punte di freccia usate dai cacciatori elfi è di pietra, non d'acciaio), e i loro prodotti sono essenziali sia per la vita di ogni giorno che per la guerra.

Come per i fabbri, così anche alcuni fabbricanti d'archi e di frecce sono dei maghi, che lavorano coi Custodi per creare i famosi Archi Elfici e le infallibili Frecce Elfiche.

Armi Magiche degli Elfi

La Spada Elfica

Questa lama è ricavata dal legno di quercia magico e trattato con la linfa dell'Albero della Vita. È leggera quanto una spada corta, ma lunga quanto una normale, e più resistente e tagliente dell'acciaio stesso.

Il danno inflitto da questo tipo di arma è di 1d6 +1 (27) PF ed è considerata un'arma magica, sebbene non come spada con determinati bonus. Perciò, essa può ferire licanthropi, gargoyle, necrospettri, e altri mostri colpibili solo con armi

magiche, ma non ha alcun effetto su tutte quelle creature che possono essere ferite esclusivamente da armi +1, o con un bonus migliore.

Inoltre, tutte le spade elfiche hanno un incantesimo di Individuazione del Pericolo che è sempre in funzione, anche se può essere usato solo come descritto nell'incantesimo dei druidi che porta lo stesso nome. La magia segnala la presenza di un'eventuale minaccia facendo scintillare la lama della spada. L'intensità dello scintillio denota la distanza del pericolo, o, in caso di pericolo immediato, la sua pericolosità. La spada può essere ulteriormente incantata per aggiungervi bonus per colpire e ferire e altre abilità speciali.

In ognuna delle principali sedi dei sette clan maggiori, esistono armerie in cui vengono conservate queste armi speciali, che sono tutte a disposizione dell'esercito elfico. Gli avventurieri non vengono equipaggiati con spade elfiche, sebbene alcuni possano ottenerne alcune in cambio di particolari servizi resi alla nazione di Alfheim. Molte sono andate perse nel corso dei secoli e possono essere rinvenute nei nascondigli di alcuni esseri, in particolare i tradizionali nemici degli elfi. Sul mercato comune, il valore di queste spade sarebbe di 8.000 monete d'oro.

La spada elfica funziona nelle mani di chiunque, ma nel caso venga usata da esseri che odiano gli elfi, essi si sentiranno a disagio e molto deboli per tutto il tempo che la impugneranno.

L'Arco Elfico

L'arma è lunga circa 1,2 metri, ma possiede tutte le normali caratteristiche di un arco lungo; per questo, l'arco elfico è considerato un arco lungo +1. Dato che essi vengono fabbricati usando i rami dell'Albero della Vita, non ne sono stati creati tanti, anche se sono passati molti secoli dalla creazione del primo esemplare. Il loro prezzo d'acquisto sul mercato comune è di 10.000 MO.

La Freccia Elfica

Queste frecce, come gli archi, vengono fabbricate usando i rami dell'Albero della Vita, mentre le loro punte di pietra sono intinte nella linfa dell'Albero Sacro. Dato che sia linfa che rami superflui non sono sempre disponibili, anche le frecce elfiche sono abbastanza rare.

La loro particolarità sta nel fatto che pur non avendo bonus per colpire (a meno che non vengano aggiunti in seguito), la magia che agisce su di esse è permanente. La freccia elfica si considera sempre un'arma fatata, capace di colpire creature che possono essere ferite solo da armi magiche. C'è però una possibilità del 10% che la freccia si rompa una volta usata. Il costo di una freccia elfica sul mercato comune si aggira intorno alle 1.000 MO.

Queste frecce vengono usate solo in circostanze particolari. Gli arcieri dell'Esercito Elfico che sanno di dover affrontare dei mostri magici, di solito portano una o due frecce elfiche nella propria faretra, insieme alle loro normali frecce dalla punta in pietra o in acciaio.

Vestiti Magici

I tessitori elfi creano dei fantastici vestiti usando pelli di animali e piante. I più famosi in questo campo appartengono al clan Lungamarcia e si trovano a Pinitel, dove producono manufatti stupendi, specialmente in cuoio.

Gli oggetti più fantastici dell'abbigliamento degli elfi conosciuti in tutto il mondo sono il Mantello Elfico e gli Stivali Elfici, creati usando particolari elementi dell'Albero della Vita. Data la natura dei materiali richiesti, questi manufatti sono assai rari, e solo alcuni dei più fidati esploratori dell'Esercito di Alfheim ne posseggono uno, anche se a volte, i vestiti magici fanno parte delle merci vendute a Darokin. Di solito, il Re di Alfheim dona uno di questi oggetti a coloro che compiono azioni particolarmente rimarchevoli nell'interesse della nazione.

Il Mantello Elfico

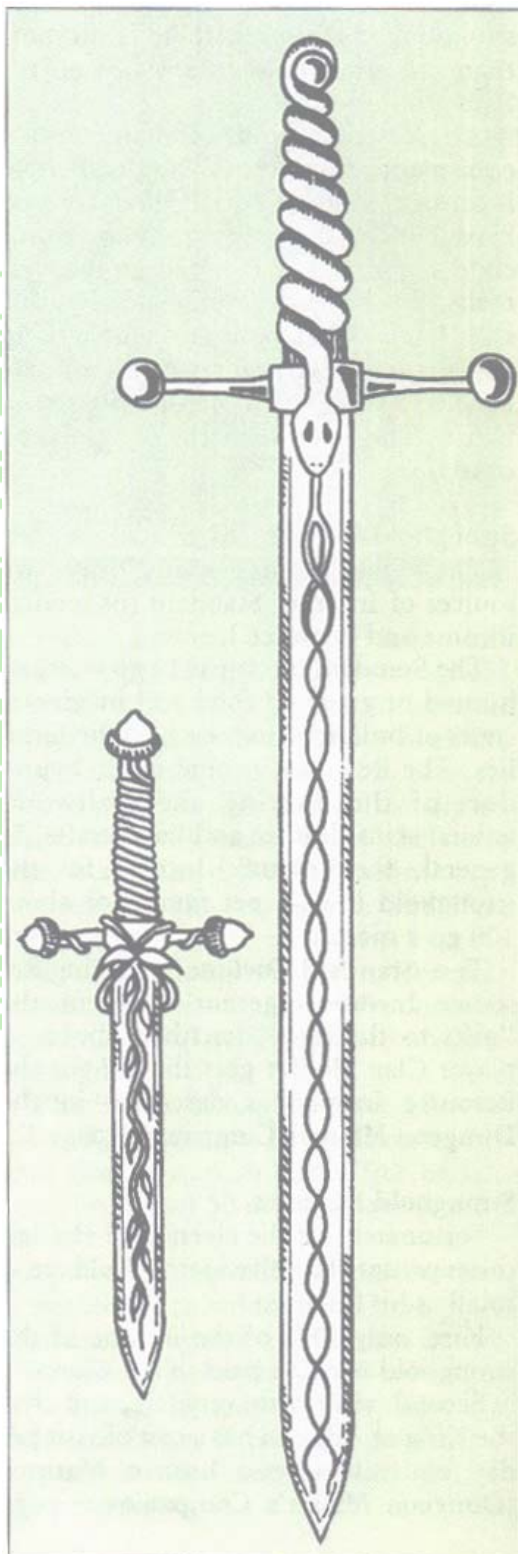
Questo indumento viene ottenuto usando le foglie appositamente trattate dell'Albero della Vita. Le foglie vengono pressate e ridotte in poltiglia con un grande rituale, e dato che solo una minima parte di ciascuna foglia è utilizzabile nel processo finale, ne sono necessarie moltissime per fabbricare un mantello.

Come descritto all'interno del set di regole Base di D&D, uno di questi mantelli rende colui che lo indossa praticamente invisibile. Esiste solo 1 possibilità su 10 che qualcuno possa scoprire un individuo che sta usando un mantello elfico, a meno che quest'ultimo non attacchi fisicamente un'altra persona o lanci un incantesimo: in questo caso ritornerà immediatamente visibile. Ciò significa che una compagnia di arcieri elfi che indossano questo indumento è virtualmente invisibile, anche nel caso attacchi usando gli archi. Se poi la persona che indossa il mantello ha anche l'abilità speciale Nascondersi (vedi la sezione relativa alle Abilità Speciali), è necessario effettuare un tiro di 1 su 1d20 per scoprirla.

Il Consiglio dei Clan di Alfheim possiede abbastanza mantelli elfici da riuscire a equipaggiare un'intera truppa dell'esercito (700800 elfi).

Gli Stivali Elfici

La parte superiore di queste calzature è fatta di cuoio finemente lavorato, mentre le suole sono fabbricate usando la speciale corteccia dell'Albero della Vita, preparata con metodi speciali dai Custodi. Chiunque porti degli stivali elfici può essere udito camminare solo con un tiro di 1 su 1d10. Per chi è dotato anche dell'abilità Nascondersi (vedi la sezione dedicata ai giocatori), occorre invece un tiro di 1 su 1d20.



POLITICA DELLA CORTE ELFICA

Qualsiasi cultura, anche una così incredibilmente omogenea come quella elfica, ha un sistema politico che la distingue dalle altre. Ci sono determinati problemi che bisogna risolvere, decisioni che devono essere prese per il bene della comunità, e alcune persone sono più inclini di altre a occuparsi di queste faccende, o almeno possono essere persuase a farlo più facilmente di altre.

Questa sezione tratta del governo di Alfheim: chi detiene il potere, quali sono i suoi obiettivi principali e che tipo di influenza possiede all'interno della nazione. Oltre a una breve descrizione del sistema politico del regno, questo capitolo contiene anche un accenno ai principali trascinatori e ai nemici più pericolosi di ogni clan. Questi personaggi e i loro subordinati sono dei contatti ideali per la creazione di avventure dentro e fuori i confini di Alfheim.

Nota: Questa sezione è stata preparata tenendo conto del fatto che gli elfi di Alfheim non abbiano ancora completato la ricerca narrata nel modulo CM7, *L'Albero della Vita*. In caso contrario, ci saranno alcune differenze ad Alfheim. Per prima cosa, il Reame Silvano sarà nuovamente un regno libero e prospero (anche se molto distante), e inoltre, gli obiettivi primari del clan Feadiel saranno molto probabilmente mutati.

Il Consiglio dei Clan

Gli stranieri sono portati a credere che Re Doriath sia il padrone assoluto di Alfheim, e per quel che riguarda gli affari quotidiani del regno questa assunzione è certamente corretta. Tuttavia, le cose non sono esattamente come appaiono.

Il re segue la politica dettata dal Consiglio dei Clan, che è formato dal re e dai capi dei sette clan più importanti, ciascuno dei quali detiene lo stesso potere di decisione. Così, ogni volta che sorge un problema, il Consiglio deve riunirsi per scegliere il nuovo indirizzo politico.

Dato che gli elfi hanno una particolare attitudine a rimandare sempre le cose al giorno dopo, queste discussioni politiche spesso si protraggono per mesi e anni prima di trovare una soluzione comune, lasciando al re il compito di prendere le decisioni più immediate, e sperando che queste saranno in accordo con la scelta politica finale del Consiglio.

Le famiglie dominanti del reame (i sette clan) compongono il 90% dell'attuale popolazione. Il rimanente 10% è formato dagli abitanti di Alfheim Town (2%) e da tutti quei piccoli clan sparsi per la foresta che non hanno rapporti di alleanza con nessuno dei sette clan maggiori (8%).

L'unità di pensiero e di azione è molto apprezzata dagli elfi, ma nonostante ciò, ogni clan mantiene delle caratteristiche particolari, determinate dalla sua storia e dalla zona in cui risiede, che lo distinguono dagli altri. Le attitudini dei sette clan verso il re sono per lo più favorevoli (approvano il suo operato), ma il loro comportamento nei confronti degli umani e degli altri semiumani varia di gran lunga da clan a clan.

Il Consiglio non si riunisce regolarmente: il re può convocare una seduta di propria iniziativa, oppure i Capi Clan possono decidere da soli di radunarsi di fronte al re per presentargli dei problemi particolari.

Non esiste nemmeno un luogo fisso per le assemblee del Consiglio. Gli stranieri tendono a considerare Alfheim Town come la capitale del regno degli elfi, ma si sbagliano. I Capi Clan raramente si ritrovano ad Alfheim Town, preferendo invece riunirsi in una radura particolarmente suggestiva nel bel mezzo del territorio dei Lungamarcia, oppure nella roccaforte personale di Doriath, nella terra degli Erendyl.

Tradizionalmente il Capo Clan è il membro più anziano della famiglia che domina il clan. In realtà, ciò vuol dire che lui è uno dei membri più anziani ancora attivi all'interno del clan. Gli elfi che si sono ritirati a vita privati e si godono le meravi-

glie della foresta non vengono proposti come possibili Capi Clan, così come non lo sono tutti quegli elfi che hanno passato la loro intera esistenza cacciando o raccogliendo cibo, senza mai ottenere un incarico di una qualche responsabilità.

Ogni Capo Clan di solito è aiutato da molti Consiglieri, i quali controllano le varie attività dei membri della comunità. Questi Consiglieri occupano posizioni molto diverse fra loro: alcuni sono semplici informatori, mentre altri sono in grado di condizionare persino le decisioni del re, secondo gli ordini ricevuti dai rispettivi Capi Clan.

Quando un Capo Clan è vicino alla propria morte o sta per ritirarsi definitivamente dalla vita pubblica, di solito elegge uno dei suoi Consiglieri più anziani in qualità di nuovo capo. In caso di morte improvvisa, il re affida l'incarico di Capo Clan al Consigliere più vecchio, in attesa che il clan decida chi sarà il nuovo leader della comunità (potrebbe anche rimanere il Consigliere). Non c'è mai un'elezione vera e propria: gli elfi continuano solamente a discutere fino a che non salta fuori l'elfo più adatto all'incarico.

Il Ruolo del Re

Se i Capi Clan detengono l'effettivo potere ad Alfheim, allora a cosa serve un re?

Il Re di Alfheim è il capo della nazione. Egli ha il potere di voto al Consiglio dei Clan, un potere esattamente uguale a quello degli altri membri, ma a conti fatti, il re rappresenta la politica di Alfheim in azione. Infatti, a differenza dei Capi Clan, che trascorrono la maggior parte del proprio tempo cercando di risolvere i problemi dei loro rispettivi clan, il re si occupa delle questioni riguardanti l'intera nazione, inclusa la chiamata alle armi in caso di estremo pericolo.

Re Doriath in particolare, ha più volte agito di sua iniziativa nell'interesse di Alfheim, rispondendo delle proprie decisioni ai Capi Clan solo dopo che queste erano già state attuate. In ognuno dei casi, il

Consiglio non ha potuto fare altro che rimettersi alle scelte del re, trovandole sempre accettabili entro i limiti stabiliti dalla politica precedentemente concordata.

In generale, Re Doriath promuove una politica di apertura verso le altre nazioni, che sta facendo aumentare i trattati commerciali e sta rafforzando le alleanze già sottoscritte in precedenza. È questa attitudine aperta e priva di pregiudizi degli avventurieri che i Capi Clan cercano in un candidato quando viene il momento di eleggere un nuovo re.

I Clan

Qui di seguito sono descritti i sette maggiori clan di Alfheim, per ognuno dei quali vengono presentati gli interessi principali e l'attitudine dei propri rappresentanti di fronte a determinati problemi della nazione.

Clan Chossum

Il clan Chossum è un forte sostenitore della politica di Re Doriath, apertura verso gli stranieri e progresso in ogni campo della vita di Alfheim, o almeno lo sarà fino a quando riuscirà a trarne profitto.

Alcuni degli elfi più conservatori hanno soprannominato i Chossum "i nani di Alfheim", poiché il loro amore per il denaro e il desiderio di guadagno si addicono più allo spirito dei nani che a quello degli elfi. Altri invece li considerano un clan regredito alla condizione degli antichi elfi del continente meridionale, dai quali Ilsundal fuggì per giungere nel Reame Silvano dopo secoli di peregrinazioni.

La maggior parte degli elfi girovaghi che si spostano di villaggio in villaggio, vendendo armi, vestiti, e cibi pregiati, appartiene al clan Chossum.

I Chossum sono mercanti e venditori. I leader del clan hanno proposto più volte la costruzione di strade mercantili all'interno della foresta, in modo da collegare Alfheim con Selenica, Corunglain, e persino Rockhome, e liberare così

la Strada di Darokin dall'enorme flusso di carovane che ogni anno la invade.

I Chossum risentono della posizione degli Erendyl quali ambasciatori di Alfheim a Glantri: essi infatti ritengono che gli Erendyl non abbiano affatto idea dei veri bisogni commerciali della nazione.

Circolano voci che siano parecchi gli Elfi dell'Ombra infiltrati nel clan Chossum, ma i membri del clan non prestano fede a queste stupide chiacchiere senza fondamento, messe in giro da tutti quegli elfi che non riescono a capire il vero spirito da imprenditori.

Il Capo Clan Lynnwyl è a favore di tutto ciò che possa piazzare i prodotti elfici sui mercati del mondo intero, e che ovviamente possa far arrivare l'oro del resto del mondo nelle tasche dei Chossum.

Clan Erendyl

I suoi membri si riferiscono al clan chiamandolo il "Clan Reale", dato che ad esso appartiene la famiglia di Doriath, l'attuale sovrano di Alfheim. In qualità di re, Doriath è stato costretto a ripudiare il suo clan; nonostante ciò, sono molti gli Erendyl che ricoprono importanti cariche all'interno del governo di Alfheim.

Circa 300 anni fa, il clan degli Erewan, parte di quello degli Erendyl, si trasferì a Glantri, dove ora è diventato una delle principali famiglie che governano la magocrazia. Un membro degli Erendyl, Sire Galladin, è l'ambasciatore di Alfheim a Glantri, così come un elfo del clan Erewan è l'ambasciatore di Glantri ad Alfheim. I contatti fra questi due clan sono frequenti, così come lo sono quelli fra gli Erendyl e la gente di Darokin.

Fra i membri di questo clan ci sono i migliori artigiani elfi. Artisti e apprendisti arrivano a Elleromyr da tutto il continente, per ammirare i manufatti elfici e apprendere il mestiere sotto l'attenta guida dei mastri intagliatori. I profitti derivanti dai lavori d'intaglio e dalle altre arti hanno portato molto denaro e gran-

di ricchezze nei forzieri del clan, che ne ha usato una buona parte per rinforzare ed equipaggiare la Guardia di Elleromyr.

La Capo Clan Brendian di solito concorda con Lynnwyl sulle questioni riguardanti il commercio e i contatti con le altre nazioni.

Clan Feadiel

Questo è l'ultimo dei sette maggiori clan ad essere giunto ad Alfheim. Gli antenati degli attuali Feadiel arrivarono nella Foresta di Canolbarth attraverso il Sentiero dell'Arcobaleno circa 400 anni fa, riuscendo miracolosamente a sfuggire all'avanzata di Moorkroft, il mago che conquistò il Reame Silvano.

I Feadiel sono probabilmente gli elfi più paranoici di Alfheim. Chiunque e qualunque cosa non provenga da Alfheim, o addirittura dal clan stesso, viene vista con sospetto e diffidenza dopo tutto, Moorkroft si presentò come amico degli elfi. Gli unici che godono della piena fiducia dei Feadiel sono i druidi.

Dato che i Feadiel sono stati l'ultimo clan ad arrivare ad Alfheim, essi si preoccupano sempre di ripetere il loro nome ogni volta che trattano con degli stranieri, e si offendono quando qualcuno se lo dimentica.

I Feadiel sono in buoni rapporti con la maggior parte dei nani. Nonostante ciò, questa loro attitudine è costantemente messa alla prova dai pesanti scherzi organizzati dalle Spine di Rockhome (vedi GAZ 6 *The Dwarves of Rockhome*).

Molti membri del clan Feadiel sono degli avventurieri. Infatti, il clan desidera allontanare il ricordo della codardia dimostrata quando, invece di fronteggiare l'avanzata di Moorkroft, i suoi componenti preferirono scappare e voltare le spalle alla loro patria, il Reame Silvano. Il clan detiene anche il record per la più alta percentuale di ex avventurieri elfi che ritornano nella foresta, dopo una vita trascorsa nel mondo esterno.

Inoltre, i Feadiel sono molto re-

stii a chiedere l'aiuto di un altro clan, poiché essi sentono il bisogno di far capire ai fratelli elfi, che la loro famiglia può cavarsela benissimo anche da sola.

Il clan Feadiel è il più esperto conoscitore dei misteri e delle proprietà magiche dell'Albero della Vita, e i Custodi di questo clan sono stimati e ammirati ovunque sia presente la sacra reliquia degli elfi.

Il Capo Clan Dyradyl Feadiel si batte sempre alle sedute del Consiglio per limitare agli umani l'accesso alla foresta, e per rafforzare il culto di Ilsundal in tutta Alfheim. Egli pensa che Lynnwyll e Brendian non siano altro che due pericolosi sovversivi, e per questo li tiene sempre d'occhio.

Clan Freccia Rossa

Questo è essenzialmente un clan di grandi guerrieri. Mentre i Grunalf forniscono i migliori esploratori e inseguitori di Alfheim, sono i Freccia Rossa che riempiono i ranghi dell'Esercito Elfico. Come clan responsabile di aver già sventato sei invasioni maggiori, i Freccia Rossa prendono il loro incarico molto seriamente. Dopo tutto, essi sono i difensori di Alfheim, e tutti gli elfi contano sulla loro abilità.

I continui contatti con i reami circostanti fanno sì che i leader dei Freccia Rossa siano in parte isolazionisti accaniti, e in parte cosmopoliti convinti. Essi aspirano ad una nazione chiusa in se stessa come protezione da possibili influenze esterne e dalla conquista da parte degli stranieri, ma nello stesso tempo, essi hanno avuto modo di ammirare le tecniche militari adottate dagli eserciti degli altri regni, ed è proprio a questi che si sono ispirati nell'organizzare le truppe di Alfheim. Fra gli elfi di Canolbarth, la rassomiglianza maggiore alla disciplina che vige tra le schiere dei soldati umani o nani può essere ritrovata solo fra i ranghi elitari degli arcieri del clan Freccia Rossa.

Questo clan un tempo faceva parte del clan Mealidil. Durante la lun-

ga marcia di Mealiden in cerca di una nuova terra da abitare, i Freccia Rossa costituivano la sua guardia d'onore, gli elfi incaricati di proteggerlo e che formavano l'esercito a difesa della sua spedizione. A quel tempo erano semplicemente la Guardia della Freccia Rossa. Ma col passare degli anni, il loro stile di vita si differenziò talmente da quello dei Mealidil che lo stesso Mealiden fu costretto a separare le due fazioni, fondando il nuovo clan Freccia Rossa.

Quando finalmente la spedizione giunse nella vallata in cui sarebbe poi sorta la Foresta di Canolbarth, i Freccia Rossa si stabilirono definitivamente nella zona più facilmente accessibile dalle terre degli umani di Darokin: in questo modo essi sarebbero stati i primi elfi a fronteggiare l'avanzata degli stranieri assetati di conquista. Non c'è che dire: il loro desiderio è stato realizzato in pieno... e anche più di una volta.

Come i Lungamarcia, anche i Freccia Rossa nascondono agli altri il loro vero nome, assumendo invece un soprannome adatto alla loro personalità, alla loro storia o al loro temperamento. A differenza dei Lungamarcia però, i Freccia Rossa tendono a conservare il proprio soprannome fino alla morte, aggiungendo in alcuni casi altri appellativi, se un determinato aspetto della loro vita diventa estremamente importante per essi.

Il Capo Clan Spadarossa il Sincero rappresenta gli occhi e le orecchie del Consiglio in campo militare. Egli è favorevole a tutto ciò che potrebbe migliorare la capacità difensiva di Alfheim, il che include l'acquisto di armi provenienti dalle altre nazioni. Comunque, a Spadarossa non piace avere troppi stranieri ad Alfheim contemporaneamente, e preferirebbe di gran lunga distruggere all'istante Alfheim Town (cosa che propone immancabilmente ad ogni seduta del Consiglio), piuttosto che lasciare umani e altri semiumani liberi di circolare nella foresta. Per il resto, la sua par-

tecipazione ad argomenti che esulano dal piano militare è immancabilmente un completo insuccesso.

Clan Grunalf

Ainsun, la roccaforte del clan Grunalf, è situata nel bel mezzo della Foresta di Canolbarth, fra il Fiume dei Mostri, il Fiume Nero e l'Acquenere. Questa loro posizione geografica ha determinato il sorgere di un clan di avidi cacciatori, di abili ranger, e di ottimi giardinieri.

I Grunalf sono tra gli elfi più attivi nell'opera di mantenimento e protezione della Foresta di Canolbarth. I ranger più abili, i migliori esploratori e i più grandi cacciatori provengono tutti da Ainsun.

I Grunalf sono anche i marinai più esperti dell'intera Alfheim. Essi sono specializzati nella costruzione di canoe e kayak, che usano sempre nelle loro grandi battute di caccia.

Secoli fa, i Grunalf dovettero sopportare lo scompiglio provocato da una tentata invasione degli Elfi dell'Ombra, e ora stanno particolarmente in guardia, pronti a smascherare qualsiasi infiltrato proveniente dalle Terre Brulle e a dargli la punizione che merita.

Molti fra i più saggi Custodi provengono dal clan Grunalf: la loro abilità nel far crescere e preservare le piante non ha rivali all'interno di Alfheim.

Come i Lungamarcia e i Freccia Rossa, anche i Grunalf adottano dei soprannomi, che però non hanno alcuna particolarità magica, ma servono solo in aggiunta al nome vero e proprio.

Il Capo Clan Durifern il Viaggiatore molto spesso non è presente alle riunioni del Consiglio. Quando invece vi partecipa, se ne sta fermo e silenzioso per tutto il tempo, e poi vota sconvolgendo le aspettative di tutti quanti. Durifern è in buoni rapporti con tutti i membri del Consiglio, ma pochi di loro lo prendono seriamente in considerazione per quanto riguarda le decisioni sui problemi più gravi di Alfheim.

CLAN LUNGAMARCIA

Il clan Lungamarcia è il più chiuso e xenofobo fra quelli di Alfheim. I suoi membri non hanno molti contatti col mondo esterno e non si fidano di nessuno che non sia un elfo, mantenendo una certa diffidenza anche verso quelli che non sono originari di Alfheim. Una fazione del clan in particolare, è assolutamente contraria alla presenza di non elfi all'interno della loro terra, mentre al contrario, il Capo Clan non ne è affatto dispiaciuto, visto il prezioso contributo fornito dai druidi e dai maghi umani nel tenere a bada le forze malefiche provenienti dalle Colline Vaganti.

Alcuni dei luoghi magici più famosi di Alfheim si trovano all'interno del territorio dei Lungamarcia: il Bosco Ombroso, il Parco dei Goblin, Albero Splendente, e anche la zona tristemente conosciuta col nome di Colline Vaganti. Tutto questo rende le loro terre un posto ideale per lo studio della magia, in qualsiasi forma essa si presenti. Gli elfi arrivano a Pinitel da tutta Alfheim per seguire gli insegnamenti dei maghi del clan e approfondire la propria conoscenza della forza che governa la foresta.

I Lungamarcia sono famosi per la loro cura nell'abbigliamento e nell'uso dei cosmetici. Mentre gli altri clan tendono ad apprezzare il modo di vestire degli umani, i Lungamarcia invece sono dei veri e propri maniaci degli antichi abiti di pelle e di cuoio, e indossano l'armatura solo ed esclusivamente quando la minaccia di una guerra imminente li sovrasta.

Come il clan Freccia Rossa, anche i Lungamarcia cercano di tenere nascosto il loro vero nome (e persino quello del clan), usando invece un soprannome che denoti una particolare caratteristica dell'aspetto, della personalità, della loro storia personale o del modo di fare. Questi soprannomi cambiano durante l'arco della vita di un elfo: un Lungamarcia che da giovane si chiamasse Cacciicorni per via della sua abilità nel cacciare i cervi, una volta

divenuto più anziano potrebbe benissimo cambiare il proprio nome in Cercainsetti, nel caso si dedicasse allo studio degli effetti della magia alterata sugli insetti del luogo.

Il Capo Clan Cacciamostri è il più giovane dei membri del Consiglio, e non riesce assolutamente a comprendere il bisogno di avere tanti contatti col mondo esterno. Egli considera Brendian come una piccola politicante intrigante e Lynnwyll come uno stupido materialista, ma nello stesso tempo, ha molte difficoltà a trovare un accordo comune con Dyradyl e Mealidan, a causa del loro disinteresse per la caccia. Il suo migliore alleato all'interno del Consiglio è senz'altro Durifern il Viaggiatore, che è anche uno dei più grandi amici che abbia al mondo.

CLAN MEALIDIL

Il clan Mealidil sostiene di essere quello a cui appartenne in origine il fondatore di Alfheim: Mealiden Freccia Rossa. I Mealidil affermano che una tale impresa portata a termine dal più illustre dei loro antenati gli dà il diritto di erigersi ad arbitri culturali dei veri costumi elfici, ed avallano questa rivendicazione portando numerose citazioni e racconti sulla storia degli elfi, contenuti nei manoscritti che sono conservati nelle loro enormi biblioteche.

La collezione di libri antichi dei Mealidil è talmente vasta, che essi hanno dovuto far crescere uno speciale Albero Sentinella e Casa per poterla alloggiare tutta in un solo edificio. E come se ciò non bastasse, la maggior parte dei tomi e dei registri di interesse storico ritrovati di tanto in tanto dagli avventurieri elfi finisce sempre nella Biblioteca di Mealidor. Come è ovvio, il clan Mealidil è anche uno fra i più conservatori di Alfheim. I suoi leader indossano spesso abiti da tempo passati di moda e ricalcanti quelli che portavano i seguaci di Mealiden circa 1.800 anni prima, mentre per risolvere un qualsiasi problema, essi cercano negli Annali di Mealiden

una situazione simile alla loro e si comportano esattamente nella stessa maniera del primo Fondatore.

Il Capo Clan Mealidan reagisce sempre in modo conservativo a qualsiasi proposta del Consiglio, ma non è certo un isolazionista del calibro di Cacciamostri o un paranoico come Dyradyl. Egli vuole solamente che ogni cosa venga fatta "proprio come l'avrebbe fatta Mealiden".

I CLAN MINORI

Sono all'incirca 20.000 gli elfi che non hanno alcun rapporto di alleanza con i sette maggiori clan di Alfheim. Essi sono raggruppati in 10 clan minori, ciascuno dei quali è composto da un minimo di 500 a un massimo di 4.000 individui. I loro rispettivi Capi Clan fanno parte del Consiglio, ma raramente vengono invitati alle sue sedute. Nella maggior parte dei casi, essi sono elfi estremamente isolazionisti che vogliono avere poco a che fare con gli altri clan, e ancora meno con gli stranieri. Come è facile prevedere però, questi clan così chiusi e restii ai contatti col mondo esterno sono in minoranza: una volta il numero dei loro membri arrivava fino a 10.000 unità, ma oggi si è ridotto a 1.000, a causa del tasso di natalità estremamente basso e del trasferimento di molti elfi in altri clan.

La Struttura dell'Esercito di Alfheim

L'unità più numerosa dell'esercito elfico è lo Squadrone. Ogni Squadrone è composto da circa 700 elfi (l'equivalente di una Divisione nelle terre degli umani), un insieme di guerrieri, arcieri, maghi ed esploratori. Se affrontati all'interno di una foresta, esistono pochissime armate in grado di tener testa agli elfi. Ogni Squadrone è diviso in sette truppe da 100 elfi ciascuna, con lo stesso tipo di componenti misti.

Mentre in tempo di guerra tutti gli Squadroni contengono elfi spe-

cializzati in campi differenti (come già elencato sopra), in tempo di pace gli Squadroni si dividono in tre unità di specialisti (maghi, esploratori, e guerrieri), che vengono addestrati separatamente e si riuniscono per un'esercitazione comune solo una volta all'anno.

Questa divisione di ruoli non contraddice affatto la natura elfica, che porta gli abitanti delle foreste ad essere in parte maghi e in parte guerrieri. Tutti i soldati elfi possono lanciare incantesimi, ma mentre i Maghi si specializzano nelle magie d'attacco, i Guerrieri (o Guardie, come vengono soprannominati di solito) imparano a utilizzare alla perfezione gli incantesimi di difesa e protezione, mentre gli Esploratori si impadroniscono dell'uso delle magie di divinazione e mascheramento.

Ogni clan possiede almeno una unità di Guardie, una di Maghi e una di Esploratori. Le Guardie sono in prevalenza arcieri del clan Freccia Rossa, i Maghi sono elfi Lungamarcia, e la maggior parte degli Esploratori è costituita da ranger del clan Grunalf.

Quella del soldato è una professione che dura tutta la vita per gli elfi. Molti degli arcieri che hanno combattuto in prima linea si sono trovati ad affrontare umani, nani, orchetti ed Elfi dell'Ombra in un arco di tempo di oltre 600 anni. Dato che sono pochi gli avventurieri elfi davvero esperti tra i ranghi dell'esercito, il tipico soldato di Alfheim di solito è un elfo di terzo livello, anche se, è giusto ricordarlo, i semplici guerrieri sono comandati da combattenti molto più abili di loro.

Spiegamento delle Forze in Tempo di Pace

In tempo di pace, i membri di ogni Squadrone effettuano dei turni alternati di guardia. Un terzo di ciascun Squadrone (circa 250 elfi) resta in servizio attivo per circa quattro mesi all'anno, e questo gruppo di soldati ha poco da fare con le truppe effettivamente in servizio in tempo di guerra.

Esistono sette Squadroni, ognuno dei quali è assegnato ad una determinata zona chiamata Posto di Guardia. L'unità attiva in tempo di pace prende il nome di Guardia, e ogni Guardia ha pressappoco lo stesso numero di veterani e di novellini tra le sue file.

La Guardia dell'Ovest

Questa unità è costituita in prevalenza da membri del clan Freccia Rossa ed è incaricata di sorvegliare il confine occidentale di Alfheim. Il loro quartier generale si trova ad Alberoscudo.

La Guardia delle Arti

Questa unità non deve essere confusa con la locale Milizia di Elleromyr. La Guardia delle Arti sorveglia principalmente le zone più importanti di Alfheim dal punto di vista economico e il confine vicino alle Terre Brulle. Il suo quartier generale ha sede ad Elleromyr, e fra la Guardia e la Milizia esiste una divertente ma innocua rivalità.

La Guardia della Foresta

Questa unità errante ha l'incarico di pattugliare tutti i sentieri e le piste di Alfheim, compresa la strada che porta ad Alfheim Town. Il suo quartier generale si trova ad Ainsun.

La Guardia dell'Est

Questa unità ha il compito di sorvegliare il confine orientale di Alfheim. Il suo campo base è situato a Feador.

La Guardia del Nord

Questa unità è incaricata di sorvegliare il confine con Rockhome e il suo quartier generale ha sede a Mealidor.

La Guardia del Sud

Questa unità ha il compito di aiutare i soldati darokiniani a sorvegliare la Strada di Darokin nel tratto che va da Selenica a Nemiston. Il suo quartier generale è situato a Pinitel.

La Guardia dello Sbarramento

Questa unità è incaricata di tenere gli eventuali mostri fuori dal Ba-

cino di Drenaggio. Il suo quartier generale è a Desnae.

C'è anche un'unità di elfi stazionata vicino a ciascuno dei più importanti Luoghi Maledetti di Alfheim, col compito di sorvegliare attentamente la zona e uccidere qualsiasi mostro tenti di infiltrarsi nella foresta.

L'organizzazione delle unità della Guardia non ha nulla a che vedere con quella degli Squadroni. Ogniquale volta l'Esercito Elfico sia costretto ad entrare in guerra, gli Squadroni devono essere completamente riorganizzati secondo le normali disposizioni militari da combattimento. In ciascuna unità della Guardia non è presente alcuno specialista: tutti i suoi membri devono essere in grado di fare qualsiasi cosa richieda la Guardia.

Statistiche per War Machine

Nome dell'Unità: Squadrone di Alfheim

Tipo d'Unità: Divisione regolare

Numero di Unità: 7

Movimento: 27 Km

V/B: 175

Personale: 746 elfi

Classe della Truppa: Eccellente

Comandante di Divisione: Elfo di 8° livello

Vicecomandante di Divisione: Elfo di 6° livello

Unità Tipo: Cavalleria élite (Elfo 3°) con cavalli da guerra, archi lunghi e spade +1; 3 Sergenti (Elfo 4°) e 1 Capitano (Elfo 5°).

I Cavalli di Alfheim

La cosa più sorprendente per ogni avversario che affronta per la prima volta l'Esercito di Alfheim è trovarsi davanti delle unità di cavalleria, sebbene la cavalcature non siano che piccoli pony. Ma una sorpresa ancora più grande aspetta coloro che combattono contro queste truppe, poiché molto spesso gli elfi smontano da cavallo per lanciare incantesimi o utilizzare il proprio arco, lasciando le loro cavalcature a combattere da sole.

I sorprendenti cavalli degli elfi verranno descritti più in dettaglio nella sezione riguardante le "Avventure".

PERSONALITÀ DI ALFHEIM

Molti dei seguenti Personaggi Non Giocanti (PNG) sono stati menzionati nelle precedenti sezioni, mentre altri appariranno nel capitolo riservato alle "Avventure". Essi vengono presentati qui di seguito in ordine alfabetico con tutte le loro statistiche di gioco e alcuni possibili agganci alla vostra campagna.

Per risparmiare spazio, per nessuno dei seguenti personaggi viene indicata la lista completa degli incantesimi memorizzati o conservati nel Libro degli Incantesimi, ma solo alcuni dei più probabili e utili al PNG. Siete liberi di usare gli incantesimi descritti nella sezione "I Segreti degli Elfi" per completare le statistiche dei personaggi che vi serviranno durante l'avventura.

Allo stesso modo, solo gli oggetti magici più rilevanti ai fini del gioco sono stati inseriti nelle loro descrizioni. Altri potranno essere aggiunti in seguito (incluse abilità speciali di certe armi o armature), asseconda delle esigenze della vostra campagna.

Una Nota sul Linguaggio

La maggior parte degli elfi descritti in questo capitolo parla il thyatiano. In pratica, la lingua dell'Impero di Thyatis è quella che gli umani chiamano normalmente "Comune". Inoltre, l'Elfico in questo caso è il dialetto di Alfheim, che è leggermente diverso dal dialetto Callarii e dal dialetto Erewan (un clan di Glantri emigrato da Alfheim), e totalmente differente dal linguaggio di tutti gli altri elfi esistenti nel Mondo Conosciuto.

Abdullah Hazarkan Mercante di Ylaruam

Storia: Abdullah Hazarkan è una strana contraddizione un signore delle carovane di Ylaruam che riesce a far fortuna nel cuore del regno elfico. Zio Seta, come viene comunemente chiamato ad Alfheim Town, proviene da una ricca famiglia di mercanti di Ylaruam City, che perse gran parte del suo patrimo-



nio in seguito ad un disastroso scandalo commerciale architettato dai subdoli mercanti appartenenti alla Fazione dei Parenti. Questi intrighi erano in realtà dei semplici complotti di ben più misteriosi e loschi figure, che, come poi riuscì a scoprire Abdullah, avevano architettato l'intero piano, rimanendo nell'ombra fino alla fine. Abdullah fu costretto a lasciare gli Emirati, ricominciando tutto da capo, prima come semplice guardia di varie carovane, e poi ritornando a commerciare come piccolo mercante. Ma con l'aumentare delle sue ricchezze, egli iniziò a progettare il suo ritorno in grande stile a Ylaruam, dove si proponeva di riscattare la vecchia tenuta di famiglia e di ritirarsi definitivamente dagli affari, per godersi in pace il frutto dei suoi anni di lavoro. Purtroppo, una volta ritornato a Ylaruam City, la stessa sorte che aveva rovinato i suoi genitori e aveva gettato sul lastrico il resto del parentado, si abbatté anche su di lui, privandolo in un sol colpo di tutte le sue sostanze e, cosa più importante, del suo onore, e spingendolo a fuggire per la seconda volta da Ylaruam per evitare di essere ucciso.

Abdullah vive ad Alfheim ormai da cinque anni, e qui si sente al sicuro, lontano dalle grinfie dei suoi avversari. Infatti, dato che non molti yлари osano avventurarsi all'interno della Foresta di Canolbarth, quei pochi che vengono inviati qui per scovarlo e ucciderlo sono facilmente individuabili, e possono essere mes-

si fuori combattimento prima che abbiano il tempo di agire. Nel frattempo, questo onesto uomo del deserto è riuscito a diventare un cittadino molto rispettato ad Alfheim Town, uno di quelli che contano davvero, e ciò ha stupito più lui che gli altri abitanti della città. Ora sta ricostruendo per la terza volta il proprio patrimonio, e ha già preso in seria considerazione l'ipotesi di rimanere a vivere nel regno degli elfi per il resto della sua vita.

Personalità: Abdullah Hazarkan è un tipico mercante degli Emirati esperto e astuto, ma soprattutto affidabile e onesto. Abdullah ora desidera solamente rifarsi della cattiva sorte che per ben due volte ha causato la sua rovina.

Aspetto: Zio Seta ha 45 anni, è alto 1,70m e pesa 113 Kg. È sempre ben rasato e pulito, i suoi capelli sono neri e pettinati all'indietro, e ama particolarmente i vestiti di seta color porpora, fatti secondo la moda di Ylaruam. Raramente lascia la propria residenza senza una decina di guardie fidate.

Note per il DM: Abdullah Hazarkan può essere la fonte di molte avventure che coinvolgono il mondo dei mercanti gli elfi potrebbero trovare un impiego come agenti personali o guardie di una carovana, o potrebbero essere incaricati di esplorare le foreste elfiche ad Alfheim, Glantri o Karameikos in cerca di un fantastico tesoro, di cui i mercanti sono venuti a conoscenza in modo alquanto misterioso. Gli umani potrebbero essere assunti come guardie della carovana in zone abbastanza remote o vicino al territorio degli elfi, oppure potrebbero essere inviati in missione speciale a Ylaruam o in un qualsiasi avamposto yлари, per aiutare Abdullah nelle sue manovre o per scoprire chi lo ha incastrato in passato e ora lo vuole uccidere.

Note per il combattimento: Chierico di 8° livello; CA 7 (bonus Destrezza e Anello di Protezione +1) oppure 0 (con corazza di piastre, Anello +1 e bonus Ds); PF 30; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (scimitarra +1, +2 contro Utenti di Magia); F 16 (+1 o

PERSONALITÀ DI ALFHEIM

+2 se contro Utenti di Magia); TS C8 (+2 bonus Saggezza); ML 10; AM L; Fr 12, In 13, Sg 16, Ds 13, Co 13, Ca 11.

Abilità Speciali: Contrattare (Ca), Conoscenza degli insegnamenti di AlKalim (In), Persuasione (Ca), Onorare Proteo (Sg), Cavalcare cavalli (Ds), Cantastorie (Ca).

Lingue Conosciute: Ylari, Thyatiano.

Incantesimi memorizzati: Abdullah di solito adopera quegli incantesimi clericali che possono giovare a lui e alla sua famiglia (es.: *creazione dei cibi e dell'acqua*, *cura malattie*, e così via).

Note: Abdullah è fedele agli insegnamenti di AlKalim e li impartisce anche ai membri del suo ristretto nucleo familiare e ai suoi collaboratori come meglio può. Recentemente ha ricevuto in dono una Pozione della Forza dei Giganti, che conserva in previsione del suo eventuale ritorno a Ylaruam.

Arloen Alberochiaro Rappresentante Anziano del Clan Grunalf

Storia: Arloen è un ex avventuriero che non è mai riuscito a reinserirsi completamente nella vita all'interno della foresta. Tuttavia sta riuscendo con successo a crearsi un'ottima reputazione al servizio del proprio clan. Dopo soli 120 anni passati a rappresentare gli interessi del clan Grunalf ad Alfheim Town, egli è già diventato Rappresentante Anziano, una carica che gli conferisce molta autorità e gli permette di sostenere la causa del clan (e i propri interessi) con molto più successo.

Personalità: Arloen è il tipico eroe elfico. In qualità di Rappresentante Anziano, egli si dimostra sempre molto distaccato e superiore, e sembra che conceda lo stesso un grande favore a chi gliene chiede uno anche quando rifiuta.

Aspetto: Arloen è abbastanza alto per essere un elfo, con un corpo muscoloso e degli stupendi capelli biondi. Non ha barba né baffi.

Note per il DM: questo è uno dei contatti formali col vero governo di Alfheim. Gli avventurieri non elfi devono ottenere la simpatia e l'aiuto di Arloen per poter trattare con i

membri delle alte sfere del governo elfico, mentre può essere utile agli elfi per avere contatti con alcuni abitanti dei villaggi all'interno della foresta.

Note per il Combattimento: Elfo del 10° livello (Classe d'Attacco D); CA 7 (bonus Destrezza) o 1 (corazza di piastre +2 e bonus Ds); PF 4°; MV 36 (12)m; N° ATT 2 (spada elfica +3); F 27 (+3, +bonus Forza); TS E10; ML 12; AM L; Fr 15, In 15, Sg 10, Ds 16, Co 15, Ca 17.

Abilità Speciali: Nascondersi (In), Conoscenza della politica di Alfheim +3 (In), Cavalcare cavalli (Ds), Seguire tracce (In), Camminare sugli alberi (Ds).

Lingue Conosciute: Thyatiano, Elfico, Orchesco, Gnoll, Hobgoblin, Darokiniano.

Incantesimi memorizzati: Arloen di solito utilizza incantesimi di difesa e di individuazione. Preferisce ferire usando le armi piuttosto che la magia.

Note: Quando deve combattere, Arloen indossa una Corazza di Piastre +2 senza scudo. Ha sempre indosso la sua armatura quando incontra degli umani sospetti o degli avventurieri semiumani (anche elfi). Oltre agli oggetti magici già citati, Arloen possiede un Anello del Controllo Animale e un Anello di Resistenza al Fuoco.

Benji Frankfoot Ambasciatore e Informatore

Storia: Questo intraprendente halfling giunse ad Alfheim dalle Cinque Contee circa 50 anni fa, come assistente di un mercante thyatiano di passaggio. Arrivato ad Alfheim Town, Benji decise che gli piaceva la piccola comunità halfling della città e così rimase. Da allora, il suo interesse nel raccogliere le informazioni e la corrispondenza provenienti da tutto il regno e dal resto del mondo gli ha permesso di raggiungere un posizione di prestigio all'interno di Alfheim Town, e per lo stesso motivo è stato ufficialmente nominato Ambasciatore delle Cinque Contee, anche se l'ultima volta che ha visto la sua Contea è stato più di mezzo secolo fa.



Personalità: Benji è un halfling studioso, onesto e prolisso. È anche un po' pettegolo, ansioso di spargere in giro le ultime voci giunte dai confini di Alfheim e dal mondo esterno.

Aspetto: Benji è un halfling di altezza media e ha una pancia che si addice alla sua età. Non porta barba né baffi e i capelli, di color rosso spento, gli arrivano fin sulle spalle.

Note per il DM: Naturalmente è questo il posto in cui i PG devono andare per ottenere delle informazioni. Gli avventurieri che hanno letto le notizie stampate sui volantini di Benji sono liberi di chiedergli qualsiasi cosa sull'argomento, e subito il gentiluomo halfling darà un piccolo consiglio a tutti i personaggi: «Ma è molto semplice, miei cari amici: andate direttamente all'Ambasciata Alphantiana e chiedete a loro maggiori informazioni sull'argomento. Dopo tutto, io non sono che un semplice e umile halfling, e poi....» I famosi «piccoli consigli» di Benji spesso fanno finire nei guai anche gli avventurieri più prudenti.

Note per il combattimento: Halfling di 8° livello; CA 5 (armatura di cuoio +1 e bonus Destrezza); PF 48; MV 27 (9)m; N° ATT 1 (spada corta); F 16; TS H8 (+1 bonus Saggezza); ML 8; AM L; Fr 10, In 13, Sg 14, Ds 15, Co 14, Ca 12.

Abilità Speciali: Conoscenza di Alfheim Town +2 (In), Persuasione (Ca), Conoscenza delle Cinque Contee (In), Scriba (In).

Lingue Conosciute: Halfling, Elfico, Thyatiano.

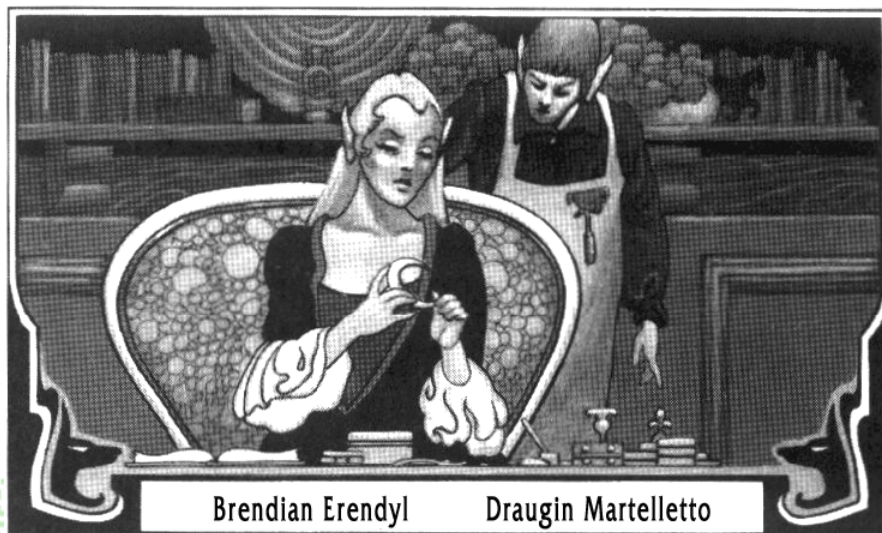
Boris Beerthumb Proprietario del Calice d'Argento

Storia: Boris è un traladariano proveniente da Karameikos. Nacque nel 965 a Knosht, un piccolo villaggio contadino sulle colline a est di La Soglia. Dopo aver trascorso alcuni anni come avventuriero in seguito alla cerimonia del "Taglio", Boris decise alla fine di stabilirsi ad Alfheim, quando riuscì a comprare il Calice d'Argento poco dopo la conclusione di una pericolosa ma gratificante esplorazione dei territori governati dai troll sulle Montagne di Rockhome. Ora Boris è il proprietario della taverna da più di dieci anni.

Personalità: Boris arrivò in città dopo che numerose esperienze terrificanti avute durante il corso delle proprie avventure avevano modificato il suo naturale carattere aperto e gioviale. Adesso Boris è sì un uomo onesto e degno di fiducia, ma raramente confida i propri segreti alla gente. Egli terrà celate di proposito certe informazioni agli avventurieri, finché non saprà con certezza che essi potranno usarle nel modo giusto e con saggezza. Boris riesce a far colpo su molta gente in quanto uomo che sa mantenere un segreto, e per questo sa molte più cose rispetto a tante persone più loquaci di lui.

Aspetto: Boris ha il tipico aspetto da traladariano: corporatura robusta, altezza media, capelli castani lunghi fino alla nuca e una barba rossiccia ben curata. Boris indossa abiti in stile traladariano sotto il suo grembiule, anche se per le occasioni speciali preferisce sfoggiare vestiti importati da Minrothad o da Thyatis.

Note per il DM: Boris, con la sua natura così taciturna, è il miglior contatto per avventurieri di basso livello ad Alfheim Town. Lui infatti può procurare ai personaggi qualche lavoro finché si trovano in città, e li può anche indirizzare verso avventure all'interno della Foresta di Canolbarth o persino oltre i confini del regno.



Brendian Erendyl

Draugin Martelletto

Note per il combattimento: Guerriero di 6° livello; CA 8 (bonus Destrezza); PF 31; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (spada normale); F 18 (+1 bonus Forza); TS G6; ML 10; AM L; Fr 15, In 13, Sg 10, Ds 14, Co 11, Ca 14.

Abilità Speciali: Taverniere +1 (In), Conoscenza degli avvenimenti ad Alfheim Town (In), Cavalcare cavalli (Ds), Nascondersi (In), Seguire tracce (In).

Lingue Conosciute: Traladariano, Elfico, Thyatiano.

Note: Boris conserva come ricordo del suo passato di avventuriero degli Stivali della Levitazione e una Pergamena di Protezione dai Non-morti, che tiene nascosti nel suo alloggio privato.

Brendian Erendyl Capo del Clan Erendyl

Storia: Brendian ha trascorso quasi tutta la sua vita all'interno della Foresta di Canolbarth. Inizialmente un'accollita Custode, Brendian decise in seguito di intraprendere la carriera di pellettiere. Dopo un paio di secoli diventò un'abile artigiana specializzata nella lavorazione del cuoio, e fu allora che venne scelta dal vecchio Capo Clan come Consigliere personale. Perciò, anche se Brendian è a tutti gli effetti una maestra artigiana del clan Erendyl, è da molto tempo che essa non esercita la propria arte (circa due secoli, da quando cioè, venne eletta Capo Clan).

Personalità: Quando ancora lavorava, Brendian era famosa per la sua velocità nel creare manufatti in cuoio; infatti, a differenza di molti suoi simili, essa riusciva a finire un progetto iniziato in poche settimane invece che in vari mesi. Quando perciò assunse la carica di Capo Clan conservò anche questa sua prontezza e voglia di fare, che però ha fatto diventare la vita all'interno del clan abbastanza frustrante. Dopo tutto, anche gli Erendyl sono elfi, e come tutti gli elfi non possono essere obbligati a fare un lavoro in fretta semplicemente va contro la loro natura.

Aspetto: Brendian è un'anziana elfa di 800 anni, ma, a dispetto della sua età, la sua pelle è ancora straordinariamente giovanile (poche rughe ne sottolineano i lineamenti gentili) e i suoi capelli sono un fiume argentato che scorre fino alla vita. Il suo portamento è deciso e nello stesso tempo aggraziato, mentre i suoi occhi sono cavalli imbizzarriti sempre in movimento, costantemente alla ricerca del più piccolo segno di pigrizia.

Note per il DM: Brendian è instancabile, perennemente occupata a far sì che tutto vada liscio e senza intoppi. Come se ciò non bastasse, lei cerca attivamente di favorire il commercio fra Alfheim e le nazioni vicine, per migliorare l'economia del regno e far aumentare il suo prestigio all'estero. Cacciamostri cerca sempre di ostacolarla nei suoi pro-



getti e Brendian fa lo stesso, considerando il Capo del Clan Lungamarcia uno sciocco reazionario che non ha la minima idea delle esigenze di una vera nazione. Essa è una grande sostenitrice di Re Doriath.

I PG sentiranno molto parlare di questa elfa, ma difficilmente potranno incontrarla di persona prima di aver raggiunto il livello del titolo. I personaggi che possiedono una roccaforte riceveranno di tanto in tanto una sua visita: Brendian infatti è solita controllare di persona il lavoro degli artigiani che vivono nel territorio degli Erendyl.

Note per il combattimento: Elfa di 8° livello; CA 6 (bonus Destrezza e Anello +2); PF 40; MV 18 (9)m; N° ATT 1 (spada elfica); F 16 (+1 della spada); TS E8 (+1 bonus Saggezza); ML 11; AM L; Fr 10, In 17, Sg 14, Ds 13, Co 15, Ca 16.

Abilità Speciali: Conoscenza dei costumi elfici (In), Conoscenza della politica di Alfheim (Sg), Intagliatrice di cuoio +1 (In), Tintora (In), Seguire tracce (In), Camminare sugli alberi (Ds).

Lingue Conosciute: Elfico, Orchesco, Gnoll, Hobgoblin, Thyatiano, Glantriano.

Incantesimi memorizzati: 2° livello individuazione degli oggetti, crea fuoco. 3° livello scalda metalli.

Note: Come la maggior parte dei Capi Clan, Brendian possiede una Spada Elfica, e in più un Anello di Protezione +2.

Cacciamostri

Capo del Clan Lungamarcia

Storia: Cacciamostri non si è mai mosso da Alfheim, ma ha intrapreso parecchie avventure all'interno della Foresta di Canolbarth. Come tutti i Capi Clan, egli è il membro più anziano della sua famiglia e ha combattuto contro le invasioni e gli assalti dei mostri e degli strani esseri che una volta infestavano le terre di Alfheim. Il suo nome deriva dall'impresa che lo ha reso più famoso: l'uccisione in un solo colpo di un'enorme creatura, metà dinosauro e metà leone, che fuggì da Arbusto Spinoso circa 500 anni fa.

Personalità: Cacciamostri è un elfo determinato e molto combattivo. Ha l'abitudine di muoversi sempre mentre parla e perciò il suo seggio è probabilmente uno dei mobili meno usati del suo palazzo. Egli tollera gli stranieri (a differenza di molti membri del suo clan), ma cerca continuamente di provare la superiorità degli elfi in qualsiasi situazione.

Aspetto: Cacciamostri ha un fisico incredibilmente possente per un elfo, essendo alto 1,65 metri ma pesando almeno 67 Kg. È biondo e i suoi occhi sono di un azzurro molto chiaro, e di solito indossa una tenuta da caccia. Una parte dei suoi lunghi capelli è raccolta in un codino e porta sempre un paio di stivali di squame di drago, ricordo di uno dei suoi ultimi combattimenti. Cacciamostri è uno dei più giovani

fra i Capi Clan (ha solo 650 anni) ed è Maestro di spada e di arco lungo.

Note per il DM: Cacciamostri è sempre chiamato in causa ogniquale volta un mostro molto pericoloso riesca a sfuggire ai guardiani di uno dei luoghi incantati. Gli avventurieri che desiderano migliorare i propri rapporti con il clan liberando Alfheim da pericolose creature, farebbero bene a contattare Cacciamostri.

Note per il combattimento: Elfo del 10° livello (Classe d'Attacco E); CA 3 (bonus Destrezza e armatura di cuoio +1) oppure 0 (bonus Ds, corazza di maglia +1 e scudo); PF 66; MV 36 (12) metri; N° ATT 2 (spada bastarda +2); F 16 +1 (+1 bonus Forza e +2 della spada) o 18 +1 (+1 bonus Fr e +2 della spada); TS E10 (+2 bonus Saggezza); ML 12; AM L; Fr 15, In 13, Sg 16, Ds 18, Co 18, Ca 17.

Abilità Speciali: Seguire tracce +2 (In), Nascondersi (In), Esperto di magia (In), Camminare sugli alberi (Ds), Conoscenza della politica di Alfheim (In).

Lingue Conosciute: Thyatiano, Elfico, Orchesco, Gnoll, Hobgoblin, Darokiniano.

Incantesimi memorizzati: 1° livello localizzare, protezione dal male. 2° livello individuazione del male. 3° livello parlare con gli animali. 4° livello autometamorfosi. 5° livello neutralizza veleno.

Note: Di solito Cacciamostri indossa un'Armatura di Cuoio +1, ma in battaglia porta una Corazza di Maglia +1 e utilizza uno scudo, contando più che altro sulla sua destrezza. Egli inoltre possiede una Spada Bastarda +2, un regalo di suo padre.

Carlisan

Consigliere del Capo del Clan Chossum

Storia: Carlisan entrò a far parte del clan Chossum come rifugiato, quando riuscì a scampare a un violento disastro naturale che annientò completamente la sua comunità (lui aveva appena 35 anni). Egli riuscì a farsi adottare dal clan e iniziò

subito a ingraziarsi i membri più importanti. Non ha molta esperienza come Consigliere e non è mai stato un avventuriero, ma nonostante questo, resta il favorito di Lynnwyll e Sharlikran, il loro braccio destro per quanto riguarda gli affari politici e quelli commerciali. Lui è incaricato di scegliere personalmente i mercanti che guideranno le carovane messe a disposizione da Sharlikran e anche per questo è rispettato da tutti. Raramente però Carlisan si allontana da Desnae, la sede del clan, preferendo invece ricevere le informazioni richieste su determinati soggetti dai suoi agenti e poi valutarle con calma.

Personalità: Carlisan sembra una persona molto aperta e leale con tutti coloro con cui ha a che fare, sia membri del clan che estranei. Sostiene attivamente la politica commerciale portata avanti da Sharlikran e a volte propone persino alcuni candidati non elfi come responsabili delle spedizioni dei Chossum. Di solito è molto gentile con i nuovi arrivati e si dimostra sempre interessato a tutto ciò che gli altri hanno da dire. In realtà è anche un tipo un po' viscido, che si diverte ad adulare le sue potenziali vittime (vedi "Note per il DM").

Aspetto: A differenza degli elfi del clan Chossum, Carlisan è di pelle molto chiara, ha i capelli grigi tendenti al bianco e non porta né barba né baffi. La sua altezza e il suo peso sono quelli di un normale elfo di circa 200 anni.

Note per il DM: Quello che nessuno sospetta è che in realtà Carlisan è un Elfo dell'Ombra, infiltrato da giovane tra i membri del clan Chossum con un unico scopo: raggiungere le posizioni più elevate della gerarchia politica del clan. Anche adesso sembra che Carlisan operi nell'esclusivo interesse della famiglia Chossum, ma in realtà sta costruendo segretamente una rete di spie nella zona meridionale del continente, per aiutare gli elfi dell'ombra ad attuare i loro piani di conquista.

I PG possono incontrare Carlisan all'inizio della loro carriera nel ten-

tativo di contattare un membro del clan Chossum, e potrebbero anche riuscire a scoprire qualcosa delle sue macchinazioni (vedi la sezione "Avventure"). Carlisan è sempre estremamente affabile e cortese, ma non esiterebbe a usare incantesimi del tipo *parola del comando* e *charme* se la situazione lo richiedesse.

Note per il combattimento: Elfo di 6° livello; CA 5 (corazza di maglia); PF 30; MV 27 (9)m; N° ATT 1 (spada elfica); F 16 +1; TS E6 (+1 bonus Saggezza); ML 9; AM C; Fr 12, In 18, Sg 14, Ds 11, Co 16, Ca 18.

Abilità Speciali: Contrattare (Ca), Nascondersi (In), Conoscenza dei piani degli Elfi dell'Ombra (In), Conoscenza della politica di Alfheim (In), Persuasione +1 (Ca), Seguire tracce (In), Camminare sugli alberi (Ds).

Lingue Conosciute: Elfico (dialetto di Alfheim), Elfico (dialetto degli Elfi dell'Ombra), Gnoll, Hobgoblin, Thyatiano, Gnomesco, Glantriano.

Incantesimi memorizzati: 1° livello *charme*, *parola del comando*. 2° livello ESP, schermo mentale. 3° livello *chiaroveggenza*, *blocca persone*.

Note: Carlisan non ha mai mostrato ai suoi amici di possedere alcuna arma magica. In realtà, egli è riuscito tempo fa a rubare un Spada Elfica e porta al dito anche un Anello del Volò (simile all'incantesimo dei maghi, ma può essere usato tre volte al giorno).

Daisy di Desnae Titolare della Lavanderia Giorno & Notte

Storia: Daisy è un membro del clan Chossum, e come i suoi parenti, è molto portata per gli affari e il guadagno. La lavanderia Giorno & Notte, oltre ad essere un pubblico esercizio perfettamente in regola che serve l'intera zona di Alfheim Town, è anche il centro di distribuzione dell'equivalente elfico dei sussidi, il sistema grazie al quale gli elfi oramai incapaci di vivere nella foresta possono ottenere l'assistenza necessaria per sopravvivere all'interno della città.

Personalità: Daisy è una tipica elfa

Chossum, con tutte le caratteristiche attribuite al suo clan dai comuni stereotipi. Lei ha sempre a che fare con ducati, corone, daros, o geleva in una parola, con l'oro (in qualsiasi forma lo si trovi), e ha poco dello spirito tanto allegro e vivace comune a tutti gli elfi. E proprio perché Daisy non è tanto diversa dai nani o dagli uomini che gli ex avventurieri elfi che lei aiuta hanno incontrato nelle loro avventure, essa viene accettata da questi ultimi senza troppi problemi, mentre invece un vero elfo sarebbe scioccato dal suo comportamento. A suo modo, anche Daisy è un'elfa che non riesce a integrarsi nella comunità della foresta.

Aspetto: Daisy è un'elfa snella e di carnagione molto chiara, con capelli striati di grigio. Ha sempre un'espressione imbronciata e schiva, e indossa abiti stirati e lavati in modo impeccabile in qualsiasi occasione.

Note per il DM: Daisy è un contatto molto utile per ogni elfo che voglia avere dei contatti con i nani, poiché molti di loro la considerano l'elfo più disponibile e di buon senso della città. La sua lavanderia è anche il posto migliore in cui andare quando si è in cerca di un ex avventuriero elfo.

Note per il combattimento: Elfa di 7° livello; CA 8 (bonus Destrezza); PF 28; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (pugnale); F 14; TS E7; ML 9; AM N; Fr 11, In 17, Sg 10, Ds 15, Co 9, Ca 10.

Abilità Speciali: Contrattare (In), Contabile +3 (In), Seguire tracce (In), Camminare sugli alberi (Ds).

Lingue Conosciute: Elfico, Nanesco, Orchesco, Hobgoblin, Gnoll, Thyatiano, Darokiniano.

Incantesimi memorizzati: Daisy è specializzata in incantesimi di percezione (come *individuazione dell'allineamento*, ESP, ecc.) a causa del suo lavoro.

Note: Daisy possiede una Pergama di Protezione dai Licantropi e una Bacchetta Paralizzante con 25 cariche sempre a portata di mano.

Domenico Barbagrìgia
Monaco della Chiesa di Thyatis

Storia: Domenico è un sant' uomo che ama girovagare per i boschi e fare amicizia con i Custodi dell'Albero della Vita, offrendo loro il suo aiuto in caso di bisogno.

Personalità: Domenico ha un carattere amichevole ma sospettoso, a causa delle esperienze avute come avventuriero e della falsità di alcuni individui di sua conoscenza come il Maestro Edrecort. Spesso è sua abitudine sottoporre un gruppo di avventurieri (potenziali amici) a un semplice test di bontà, prima di sapere se può fidarsi di loro o meno.

Aspetto: Domenico è alto, muscoloso e prestante. Secondo la regola del suo ordine, egli possiede una barba grigia molto ben curata, che lascia crescere quando si trova in città, mentre la taglia corta quando decide di intraprendere qualche avventura.

Note per il DM: Domenico è un chierico di alto livello (molto più potente di quanto immaginino le autorità di Alfheim), sempre pronto ad aiutare un gruppo di avventurieri che non si sia dimostrato malvagio. Sa molte cose sulle leggende elfiche e può far conoscere ai PG alcuni elfi di una certa importanza, specialmente Llynwyll e Carlisan del clan Chossum e Manifredde del clan Lungamarcia.

Note per il combattimento: Chierico di 14° livello; CA 9 oppure 1 (corazza di piastre, scudo e bonus Destrezza); PF 46; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (mazza); F 16 (+1 bonus Forza); TS C14 (+2 bonus Saggezza); ML 10; AM L; Fr 14, In 13, Sg 16, Ds 14, Co 15, Ca 17.

Abilità Speciali: Conoscenza della società thyatiana (In), Conoscenza della politica di Thyatis (In), Conoscenza delle leggende elfiche +1 (In), Conoscenza della storia della Chiesa di Thyatis (In), Oratoria (Ca), Persuasione (Ca), Onorare Tarastia (Sg).

Lingue Conosciute: Thyatiano, Elfico.

Incantesimi memorizzati: Domenico utilizza più che altro incantesimi di protezione e di cura. Normalmente



usa anche *parlare con gli animali*, ma rabbrivisce al solo pensiero di dover pronunciare un incantesimo di *parlare coi morti*.

Note: Domenico possiede un Anello Sacro, un Anello dei Desideri (2 cariche rimaste), una Pozione di Autometamorfosi, una Scopa Volante, e una Pergamena di Protezione contro i Licantropi.

Doriath Erendyl
Re di Alfheim

Storia: Doriath siede sul trono di Alfheim da circa due secoli. Prima della sua attuale posizione, egli è stato per un centinaio d'anni un Consigliere del precedente monarca, Celedryl, e prima ancora ha intrapreso con successo la carriera di avventuriero per oltre due secoli.

Personalità: Il re ha un aspetto grave e solenne quando siede sul trono. Non dà mai un giudizio affrettato e sembra non avere pregiudizi verso alcuna razza in particolare, eccetto i troll e i goblin, ma chi potrebbe biasimarlo per questo? Nella vita privata invece è molto socievole e si trova a suo agio soprattutto fra degli avventurieri, dato che è sempre felice di raccontare e ascoltare storie di imprese epiche e di dare una mano a chi ne ha bisogno.

Aspetto: Doriath è un elfo di media statura, 1,50m per 56 Kg. La sua carnagione è chiara e i suoi capelli biondi e corti. Parla il thyatiano con un marcato accento ierendiano, un ricordo dei numerosi anni trascorsi in quel regno.

Note per il DM: Re Doriath è molto più avvicinabile dai suoi sudditi rispetto a qualsiasi altro monarca, e questo grazie al suo carattere così aperto e affabile frutto dei suoi lunghi anni trascorsi come avventuriero. I PG che hanno compiuto numerose gesta per conto della corona possono ottenere la sua attenzione in qualsiasi momento. Essi potrebbero anche essere reclutati per una missione speciale che il re sa potrebbe trovare la disapprovazione del Consiglio (una volta che questo fosse riuscito a prendere una decisione in merito, naturalmente).

Note per il combattimento: Elfo di 10° livello (Classe d'Attacco I); CA 2 (bonus Destrezza, corazza di piastre +3); PF 56; MV 27 (9)m; N° ATT 2 (spada +3); F 18 (+3 per la spada, +1 bonus Forza, moltiplicato x2 per la Cintura della forza del gigante); TS E10 +2 (bonus Saggezza, dimezza automaticamente le ferite inflitte da armi a Soffio); ML 10; AM L; Fr 14, In 15, Sg 16, Ds 16, Co 16, Ca 15.

Abilità Speciali: Conoscenza della politica di Alfheim (In), Fabbricante d'armi +1 (In), Nascondersi (In), Persuasione +1 (Ca), Seguire tracce (In), Camminare sugli alberi (Ds).

Lingue Conosciute: Thyatiano, Elfico, Orchesco, Hobgoblin, Gnoll, Makai.

Incantesimi memorizzati: 1° livello amicizia. 2° livello scopri pericolo (x2). 3° livello dissolvi magie. 4° livello porta dimensionale. 5° livello neutralizza veleno.

Note: Doriath possiede una Spada +3 e porta sempre una Cintura della Forza del Gigante. Nelle occasioni formali, a palazzo e in battaglia indossa una Corazza di Piatre +2.

Dorran Buonmartello Rappresentante del Clan Wyrwarf di Rockhome

Storia: Dorran è un avventuriero del clan Syrklist di Rockhome. Egli incontrò per la prima volta Balin l'Amico degli Elfi durante una delle sue imprese, quando ancora questi non era il Capo del Clan Wyrwarf ma un semplice esploratore. Come avventuriero, Dorran aveva scoperto molte qualità apprezzabili nei suoi compagni elfi, e per questo appoggiò subito il piano di Balin di formare una rappresentanza commerciale ad Alfheim, nonostante le obiezioni degli altri clan.

Personalità: Dorran, come tutti i nani, è un maniaco del lavoro, ma invidia abbastanza la natura pigra degli elfi, che li spinge rimandare sempre al giorno dopo i loro progetti, e dimostra questa sua attitudine dicendo sempre spiritosaggini sull'indolenza dei suoi soci elfi (cosa che fa divertire molto questi ultimi).

Aspetto: Dorran è un nano di media statura dalla carnagione chiara e dai capelli color corvino. Normalmente indossa una corazza di maglia, come quando ancora faceva l'avventuriero.

Note per il DM: Dorran è il nano giusto con cui parlare se si vuole entrare a Rockhome e ricevere un trattamento non troppo xenofobo.

Note per il combattimento: Nano di 8° livello; CA 2 (corazza di maglia +2 e bonus Destrezza); PF 52; MV 27 (9)m; N° ATT 1 (ascia da battaglia); F 18 (+2 per la spada); TS N8; ML 9; AM N; Fr 16, In 13, Sg 12, Ds 13, Co 17, Ca 13.

Abilità Speciali: Ingegnere (In), Minatore (In), Conoscenza di Alfheim Town (In), Fabbro +1 (In), Intagliatore di pietre preziose (In).

Lingue Conosciute: Nanesco, Coboldo, Gnomesco, Goblin, Elfico, Thyatiano.

Note: Dorran indossa una Coraz-

za di Maglia +2 e possiede un Pugnale +1, un Anello di Resistenza al Fuoco e degli Stivali Elfici (un dono che porta di tanto in tanto ai piedi).

Draugin Martelletto Maestro Intagliatore di Pietre Preziose del Clan Erendyl

Storia: Alcuni secoli fa Draugin era un vero e proprio bambino prodigio ed è tuttora considerato il miglior intagliatore di gemme in tutta Alfheim, tant'è che un ristretto gruppo di intagliatori scelti lo ha eletto all'unanimità alla carica di maestro della loro confraternita (una posizione molto ambita).

Nonostante la sua mania per le gemme, Draugin è anche impegnato nella milizia di Alfheim e si occupa di molte spedizioni commerciali all'estero, dato che ha una discreta conoscenza del mondo esterno. Durante la sua carriera nell'esercito, egli ha fatto parte persino del battaglione che riuscì a sventare un paio di grandi invasioni, inclusa quella tentata dagli Elfi dell'Ombra.

Personalità: A parte la sua mania per le gemme, è ben poco quello che distingue Draugin dagli altri artigiani. Normalmente è un elfo allegro e sveglio, ma non appena gli capita sotto le mani un pezzo di gioielleria particolarmente raffinato o una pietra tagliata in modo alquanto strano la sua mente si aliena e tutta la sua attenzione si rivolge all'oggetto in questione; in questo caso lui dimentica tutte le buone maniere e inizia a tempestare di domande colui che gli ha fornito la gemma, per scoprire chi ne è l'autore e come è riuscito a realizzare quel capolavoro.

Aspetto: Draugin è un elfo magro e biondo senza baffi né barba. Indossa i normali abiti in cuoio tipici dello stile elfico con l'aggiunta di un grembiule, che spesso si dimentica di togliersi quando esce dal suo negozio. Dal taschino del suo grembiule spunta sempre un piccolo martelletto usato dai nani per i lavori di gioielleria più delicati (da qui il suo cognome).

Note per il DM: Draugin è l'elfo a

cui rivolgersi per tutto quel che riguarda le gemme. Come è indicato nelle Note qui di seguito, egli è specializzato in gemme e gioielli magici e probabilmente saprà tutto quel che c'è da sapere su qualsiasi oggetto incastonato ritrovato durante un'avventura.

Note per il combattimento: Elfo di 10° livello; CA 6 (armatura di cuoio e bonus Destrezza); PF 36; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (spada corta); F 16; TS E10; ML 9; AM N; Fr 11, In 14, Sg 10, Ds 14, Co 12, Ca 11.

Abilità Speciali: Intagliatore di pietre preziose +2 (Ds), Conoscenza delle gemme +1 (In), Seguire tracce (In), Camminare sugli alberi (Ds).

Lingue Conosciute: Thyatiano, Elfico, Hobgoblin, Gnoll, Orchesco, Nanesco.

Incantesimi memorizzati: 1° livello individuazione del magico. 2° livello crea fuoco, resistenza al fuoco. 3° livello scalda metalli. 4° livello scaccia maledizioni. 5° livello telecinesi.

Note: Draugin ama collezionare oggetti magici decorati con gemme. Egli possiede: un Anello Salva Vita (3 cariche rimaste) con un rubino scintillante, un Anello della Memoria decorato con degli opali, una Sfera di Cristallo ricavata in un enorme smeraldo, e un Braciore per il controllo degli Elementali della Terra incastonato con rubini simboleggianti degli elementali che giocano sul loro piano di esistenza.

Dyradyl Feadiel Capo del Clan Feadiel

Storia: Dyradyl fu uno di quegli elfi che riscoprirono il Sentiero dell'Arcobaleno e lo utilizzarono per fuggire dal Reame Silvano. Egli è il più anziano tra i sopravvissuti di quell'esodo.

Personalità: Dyradyl ha una mente acuta e attiva intrappolata in un corpo vecchio e malandato. Dyradyl è una vera rarità, un elfo ammalato, ed è in questo stato a causa di una maledizione di cui restò vittima durante la partenza dal Reame Silvano. Ogniquale volta incontra degli elfi avventurieri egli si informa su tutto ciò che sta accadendo nel mon-

PERSONALITÀ DI ALFHEIM

do esterno, prestando particolare attenzione soprattutto alle notizie riguardanti il Reame Silvano.

Aspetto: Dyradyl è piccolo e gobbo e arriva a mala pena a 1,50m d'altezza. La sua pelle è bruciata dal sole e solcata da molte rughe, e quando fissa qualcuno dritto negli occhi sembra che la sua mente scruti anche i pensieri più nascosti di quella persona. È sempre accompagnato da altri due membri del clan, entrambi Elfi di 7° livello, che lo portano in giro su di una portantina e sono sempre pronti ad eseguire ogni suo ordine.

Note per il DM: Dyradyl è una preziosa fonte di informazioni sul Reame Silvano. Ne sa abbastanza anche per quanto riguarda la politica di Alfheim, dato che è presente ad ogni seduta del Consiglio (senza contare poi, che apparve all'improvviso proprio nel bel mezzo di una riunione dei suoi membri quando uscì dal Sentiero dell'Arcobaleno). Gli avventurieri che vorranno intraprendere la ricerca narrata nel modulo *L'Albero della Vita* (CM 7) non potranno certo non consultare Dyradyl, anche se ovviamente, lui non avrà idea di ciò che sta avvenendo ora nel Reame Silvano.

Note per il combattimento: Elfo di 10° livello (Elfo Mago di 14° livello); CA 9 oppure 4 (tunica imbottita +2 e bracciali di protezione +2); PF 38; MV 18 (6)m; N° ATT 1 (spada elfica); F 16 +1 (per la spada, 1 malus Forza); TS E10 (+1 bonus Saggezza); ML 10; AM L; Fr 7, In 17, Sg 15, Ds 12, Co 15, Ca 16.

Abilità Speciali: Nascondersi (In), Conoscenza dell'Albero della Vita +2 (In), Conoscenza della politica di Alfheim (In), Persuasione (Ca), Cantastorie (Ca), Seguire tracce (In), Camminare sugli alberi (Ds).

Dyradyl non riesce a muoversi molto bene, ma in compenso ha una vista eccezionale: può individuare oggetti nascosti con un tiro di 1-3 su 1d6.

Lingue Conosciute: Elfico (dialetto del Reame Silvano), Elfico (dialetto di Alfheim), Hobgoblin, Gnoll, Orchesco, Thyatiano.

Incantesimi memorizzati: 1° livello



Durifern * Taragin

cerimonia, parola del comando, charme. 2° livello individuazione del male. 3° livello protezione dal male (nel raggio di 3m), chiarovegenza. 4° livello porta dimensionale, occhio dello stregone. 5° livello demenza precoce, telecinesi. 6° livello barriera antimagia, olografia. 7° livello distruzione del male.

Note: Dyradyl possiede una Spada Elfica che non usa da secoli, se non come bastone da passeggio.

Durifern il Viaggiatore Capo del Clan Grunalf

Storia: Durifern accettò con riluttanza la sua nomina a Capo Clan, ma d'altronde lui era (ed è ancora) il membro più anziano del clan, e così non poté rifiutare. Durifern ha passato gran parte della sua vita esplorando la Foresta di Canolbarth, e da giovane ha visitato anche le nazioni circostanti, ma non si è più mosso da Alfheim da quando è diventato Capo Clan.

Personalità: Durifern è il tipico individuo silenzioso dall'aria solenne e pensierosa. Durante le sedute del Consiglio sembra sempre impegnato a osservare gli altri membri discutere e a soppesare ogni loro parola, ma in realtà gli serve poco per farsi un'idea generale della situazione e prendere una decisione, e così occupa il resto del tempo ricordando ogni minimo particolare della sua ultima battuta di caccia. Per questo ogni volta che vota una determinata proposta stupisce tutti gli altri membri del Consiglio, che invece

hanno prestato ascolto a tutti i dettagli che lui ha ignorato.

Quando parla con altre persone non è molto loquace e si aspetta sempre che i suoi ascoltatori riempiano i vuoti che si creano. Inoltre, Durifern non ha mai del tempo da sprecare con coloro che si dimostrano degli stupidi o che non amano la foresta, sia che si tratti di elfi che di altri individui.

Aspetto: Durifern è alto per essere un elfo, circa 1,70 metri. La sua carnagione è abbronzata, mentre i suoi capelli schiariti dal sole tendono al grigio. Indossa perennemente un'armatura di cuoio magica e porta con sé ovunque vada il suo inseparabile arco lungo.

Note per il DM: Durifern viaggia spesso senza un seguito o accompagnato solo da un paio di cacciatori fidati. I personaggi hanno la possibilità di incontrarlo in qualsiasi parte della foresta, e può essere un perfetto deus ex machina che salva i PG proprio quando non hanno più vie di scampo.

Note per il combattimento: Elfo di 10° livello (Classe d'Attacco D); CA 1 (armatura di cuoio +3 e bonus Destrezza); PF 50; MV 36 (12)m; N° ATT 2 (spada +3); F 18 (+3 della spada, +1 bonus Forza); TS E10 (+2 bonus Saggezza); ML 11; AM N; Fr 14, In 14, Sg 16, Ds 18, Co 16, Ca 13.

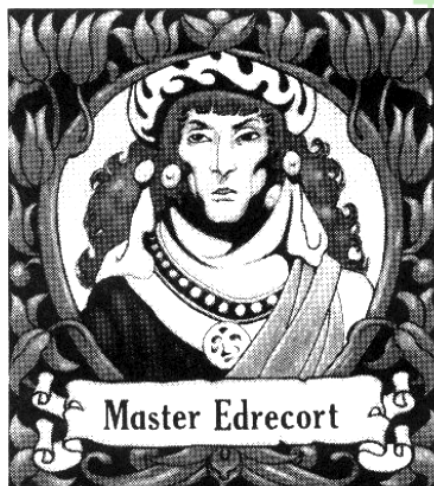
Abilità Speciali: Conoscenza della politica di Alfheim (In), Conoscenza della Foresta di Canolbarth (In), Seguire tracce +2 (In), Camminare

sugli alberi (Ds), Nascondersi (In).

Lingue Conosciute: Thyatiano, Elfico, Orchesco, Gnoll, Hobgoblin, Glantriano.

Incantesimi memorizzati: 1° livello fuoco fatuo, passo lungo, allarme magico. 2° livello scopri pericolo, predire il tempo. 3° livello respirare sott'acqua. 4° livello charme (Mostri).

Note: Durifern indossa un'Armatura di Cuio +3 e usa una Spada +3 in combattimento. Egli possiede anche una Corda Magica e un Anello della Veggenza.



Maestro Edrecort Rettore dell'Accademia di Scienze Taumaturgiche

Storia: Il Maestro Edrecort arrivò ad Alfheim insieme al Principe Legato, ma ufficialmente non ha alcun legame con l'ambasciata alphetiana. In realtà il Maestro è una spia straordinariamente abile. Egli sta vivendo qui in questo luogo sperduto da molti anni, passando ad Alphetia tutte le informazioni che riesce a ottenere su Alfheim, e questo solo per poter salire di grado nella scala gerarchica dell'Impero. Alphetia non è veramente interessata agli elfi, dato che la gran parte degli abitanti dell'Impero sono maghi, ma esiste comunque una buona ragione per mantenere una rete di spie tanto efficace in un luogo sperduto come Alfheim Town: infatti così facendo, il governo alphetiano spera di ottenere importanti informazioni dai discorsi degli stranieri che si fermano nella capitale del regno elfico.

Questo è il primo incarico che Edrecort ottiene come capo di un'operazione di spionaggio, e lui spera sinceramente di essere promosso di grado fra una decina di anni, in modo da essere inviato in missione in un regno più grande e meno monotono. Nel frattempo, il Maestro insegna l'arte della magia nella sua piccola accademia, e nel suo tempo libero prepara complotti e furti per carpire informazioni segrete utili al suo impero.

Personalità: Edrecort è un personaggio attraente, astuto e totalmente privo di scrupoli, e la sua professione di spia gli si addice perfettamente. Edrecort è affidabile e amichevole solo fin quando ritiene che ciò possa procurargli dei vantaggi. La sua perfidia è spesso tremenda e fatale, ma finora la sua reputazione è ancora senza macchia e la sua lealtà verso l'Impero alphetiano indiscutibile.

Aspetto: Edrecort è alto e snello, con dei lunghi capelli ricci di colore rosso fiamma. Indossa sempre delle tuniche verdi fatte di uno speciale materiale iridescente che fa arrivare direttamente da Glantri (anche se non esistono relazioni commerciali formali tra Glantri e Alphetia). Quando Edrecort decide di partecipare di persona ad alcune operazioni poco pulite, non fa altro che mettersi una delle sue tuniche e i suoi lineamenti vengono alterati magicamente, rendendolo iriconoscibile.

Note per il DM: Edrecort è la principale fonte degli intrighi e delle manovre spionistiche esistenti ad Alfheim Town. Un normale gruppo di avventurieri si troverà di solito coinvolto in alcuni dei suoi piani, anche se difficilmente potrà riuscire a scoprire la vera mente che manovra l'intero complotto. Man mano che i PG avanzeranno di livello dovranno stare sempre più in guardia e vedersela con i suoi scagnozzi, fino a che riusciranno a confrontarsi di persona con il Maestro, naturalmente in uno dei suoi tanti travestimenti. Edrecort non ha interessi commerciali ad Alfheim, ma potrebbe comunque insegnare

gratuitamente le arti magiche ad uno dei personaggi, se questo avesse compiuto dei piccoli lavoretti (più o meno legali) per lui.

Note per il combattimento: Mago di 15° livello; CA 0 (bracciali di protezione +3, 2 anelli +2, bonus Destrezza); PF 35; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (pugnale +3); F 14 (+3 del pugnale); TS M15 (+3 bonus Saggezza); ML 12; AM C; Fr 10, In 18, Sg 18, Ds 17, Co 9, Ca 16.

Abilità Speciali: Persuasione +1 (Ca), Contrattare (Ca), Conoscenza della politica alphetiana (In), Conoscenza della politica di Alfheim Town (In), Conoscenza della società di Alfheim Town (In), Sopravvivenza nella foresta (In), Cavalcare cavalli (Ds), Nascondersi (In), Alchimista (In).

Lingue Conosciute: Alphetiano, Thyatiano, Elfico, Glantriano.

Incantesimi memorizzati: Gli incantesimi favoriti di Edrecort sono charme e disintegrazione, e tutte quelle magie che servono per incutere paura o per nascondersi.

Note: Edrecort ha una grande stanza segreta piena zeppa di oggetti magici e può accedere liberamente anche a quelli custoditi nell'ambasciata alphetiana. Spesso porta con sé un Bastone della Stregoneria e uno o due pugnali avvelenati, e tiene nascosta anche una bella scorta di Pozioni della Longevità.

Elisabeth Hobnobby Mediatrice

Storia: Elisabeth è nata e cresciuta ad Alfheim Town. I suoi genitori erano due stranieri rifugiatisi nel regno degli elfi per motivi diversi (il padre per sfuggire ai suoi debiti e la madre per cercare una vita migliore). Durante la sua gioventù, Elisabeth ha trascorso molti anni come avventuriera, girando il mondo in compagnia di gente sempre diversa, ma ora si è stabilita definitivamente ad Alfheim Town, dove si è creata un nome e un'immagine di tutto rispetto lavorando come mediatrice al Riposo dell'Artigiano.

Personalità: Elisabeth è una persona franca, anche se a volte un po'

troppo impulsiva. Il suo unico scopo è di combinare affari, e se non ne avete uno buono da proporle... non c'è problema: ve ne proporrà uno lei!

Aspetto: Elisabeth è una brunetta snella e piccola, ma abbastanza attraente. È conosciuta in tutta la città anche per i suoi orribili cappelli: lei infatti ne disegna (e indossa) uno nuovo ogni anno; dice che le portano fortuna. Sarà, ma la gente non sembra particolarmente attratta dai modelli Hobnobby.

Note per il DM: Elisabeth potrebbe presentare ai PG alcuni abitanti di Alfheim Town, ma di solito non lo fa gratis (chiede sempre in cambio un po' di denaro o un "piccolo favore"). Elisabeth ha degli agenti fidati che fanno per lei i lavori più importanti, ma non si sa mai... è sempre in cerca di nuovi aiutanti.

Note per il combattimento: Ladra di 6° livello; CA 7 (bonus Destrezza); PF 18; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (pugnale +2); F 14 (+2 del pugnale); TS L6; ML 9; AM N; Fr 12, In 17, Sg 10, Ds 16, Co 9, Ca 15.

Abilità Speciali: Contrattare +1 (Ca), Persuasione +2 (Ca), Seguire tracce (In), Conoscenza della società di Alfheim Town (In).

Statistiche dei ladri: Scassinare serrature 40%, Scoprire trappole 35%, Rimuovere trappole 34%, Scalare pareti 92%, Muoversi in silenzio 44%, Nascondersi nelle ombre 32%, Svuotare tasche 45%, Sentire rumori 54%.

Lingue Conosciute: Thyatiano, Darokiniano, Elfico.

Note: Elisabeth possiede una Pozione per il controllo dei Non-morti che ha acquisito di recente e non sa assolutamente cosa farsene.

Emmit Kelso Mastro Pellicciaio

Storia: Emmit vive ad Alfheim da quando è nato ed è il terzo discendente di una generazione di cittadini originari di Alfheim Town. È un commerciante molto abile (è nel ramo pellicceria ormai da trent'anni) e possiede il negozio "Il Pelo dell'Ermellino".

Personalità: Emmit è un individuo

gioviiale e pieno di energie, e cerca sempre di vendere a chiunque in contra degli abiti in pelle di daino, dei mantelli d'orso, dei cappelli di pecora, dei guanti di volpe, ecc.

Aspetto: Kelso è alto e slanciato, con occhi e capelli castano scuri e un bel paio di baffi spioventi.

Note per il DM: Emmit Kelso è molto conosciuto in città e spesso assolda gruppi di avventurieri per procurarsi delle nuove pellicce. Grazie alle sue conoscenze sarà molto facile ottenere dei permessi per entrare nella foresta in cerca di animali da pelliccia. Egli possiede infatti una serie impressionante di contatti in tutti i quartieri di Alfheim Town, sia di alto che di basso rango.

Note per il combattimento: Guerriero di 7° livello; CA 8 (bonus Destrezza) oppure 2 (corazza di maglia +2 e bonus Ds); PF 40; MV 31 (12)m; N° ATT 1 (ascia da battaglia); F 16 (+2 bonus Forza), TS G7 (+1 bonus Saggezza); ML 9; AM L; Fr 16, In 14, Sg 15, Ds 14, Co 11, Ca 15.

Abilità Speciali: Conoscenza della Foresta di Canolbarth (In), Persuasione +2 (Ca), Mercante di pellicce (In), Conoscenza della società di Alfheim Town (In).

Lingue Conosciute: Thyatiano, Elfico.

Note: Quando deve combattere o partecipa a una battuta di caccia, Emmit indossa una Corazza di Maglia +2.

Engledoc Dewsap Proprietario dell'Osteria Agoveloce

Storia: I genitori di Engledoc erano nati da due matrimoni fra un elfo e un'umana, ma sebbene nessuno dei due avesse dei lineamenti elfici, Engledoc risultò essere un vero e proprio elfo (vedi la sezione "I Segreti degli Elfi", sotto la voce "I Mezzelfi"). Ora possiede l'Osteria Agoveloce da quasi un secolo, ma prima di diventare un taverniere Engledoc ha viaggiato in lungo e in largo per tutte le nazioni che circondano Alfheim, passando un po' di tempo persino a Rockhome, travestito da mago umano. Ha assunto molti nomi durante la sua lunga car-

riera di avventuriero, ma ora ha deciso di tenere questo in onore della famiglia di suo padre. Lui non appartiene ad alcun clan.

Personalità: Gli uomini considerano Engledoc una persona calma e abbastanza tranquilla, mentre dal punto di vista degli elfi lui è un individuo nervoso e assertivo. Insomma, tutto dipende da chi lo giudica.

Aspetto: Engledoc è un elfo alto e robusto (anche se sembra più un uomo un po' magro), con capelli color corvino e occhi verdi.

Note per il DM: Engledoc ha molti amici e conoscenze di vario tipo sia ad Alfheim Town che nella Foresta di Canolbarth. Non è un personaggio troppo influente, ma è comunque una preziosa fonte di informazioni.

Note per il combattimento: Elfo di 7° livello, CA 8 (bonus Destrezza); PF 30; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (spada elfica +1); F 16 +1 (+1 della spada, +1 bonus Forza); TS E7 (+1 bonus Saggezza); ML 9; AM L; Fr 15, In 16, Sg 14, Ds 15, Co 11, Ca 14.

Abilità Speciali: Conoscenza della società di Alfheim +1 (In), Seguire tracce (In), Cavalcare cavalli (Ds), Persuasione (Ca), Conoscenza della società di Rockhome (In).

Lingue Conosciute: Thyatiano, Elfico, Orchesco, Hobgoblin, Gnoll, Nanesco, Darokiniano.

Incantesimi memorizzati: Engledoc usa di solito degli incantesimi che servano per calmare gli avventori più irrequieti e per individuare possibili provocatori (ad esempio *sonno*, *charme* e *individuazione del male*).

Note: Nei casi di emergenza, Engledoc utilizza il suo Anello Evocatore di Geni, e porta inoltre con sé una Bacchetta delle Illusioni (7 cariche rimaste).

Gilfronden Erendyl Generale dell'Esercito di Alfheim

Storia: Gilfronden è un vecchio amico di Re Doriath, che lui conobbe nel periodo in cui faceva ancora l'avventuriero. In realtà, Gilfronden non proviene da Alfheim, ma è originario di un regno elfico situato

oltre Glantri, il Reame di Wendar (vedi modulo X11, *Saga of the Shadowlord*). Il suo curriculum di avventuriero era così impeccabile che egli venne accettato immediatamente all'interno del clan Erendyl, e nessuno ebbe nulla da obiettare quando il Consiglio lo nominò ufficialmente Generale dell'Esercito di Alfheim un incarico più che altro cerimoniale, almeno finché il regno non entra seriamente in guerra. In tempo di pace, egli è responsabile della Guardia dello Sbarramento e della Guardia della Foresta.

Personalità: Gilfronden è il classico soldato scontroso con un sacco di anni di esperienza sulle spalle. Va d'accordo soprattutto con Spadarossa il Sincero e con chiunque altro abbia una mania per l'esercito. Nonostante i suoi trascorsi di avventuriero, egli insiste nell'usare dei soldati ben addestrati piuttosto che un gruppo di avventurieri per portare a termine incarichi speciali.

Aspetto: Gilfronden è alto e magro (1,70m per 62 Kg). Porta dei baffi molto lunghi, alla maniera dei Belcadiz, e i suoi capelli si stanno lentamente colorando di bianco, a causa dell'età ormai avanzata.

Note per il DM: In realtà, Gilfronden è una spia degli Elfi dell'Ombra. Essi sapevano che Doriath era un ottimo candidato al trono di Alfheim, e così scelsero un giovane elfo e fecero in modo che incontrasse Doriath, affinché diventasse il suo amico più fedele e fidato: Gilfronden appunto. Tutto il resto della storia è vero, eccettuato il fatto che lui non proviene da Wendar, ma dal regno degli Elfi dell'Ombra, sotto le Terre Brulle, e ovviamente, il suo obiettivo finale è la conquista di Alfheim.

Note per il combattimento: Elfo di 10° livello (Classe d'Attacco F); CA 0 (corazza di piastre +1 e bonus Destrezza); PF 46; MV 27(9)m; N° ATT 2 (spada bastarda +1); F 16 +1 (+1 bonus Forza, +1 della spada) o 18 +1 (+1 bonus Fr, +1 della spada); TS E10; ML 9; AM C; Fr 14, In 16, Sg 12, Ds 16, Co 14, Ca 11.

Abilità Speciali: Tattiche militari

(In), Persuasione (Ca), Seguire tracce (In), Camminare sugli alberi (Ds), Fabbriante d'archi (In), Conoscenza dei piani degli Elfi dell'Ombra (In), Conoscenza della politica di Alfheim (In), Nascondersi (In). Gilfronden ha sacrificato un'abilità per imparare a parlare il thyatiano.

Lingue Conosciute: Elfico (dialetto degli Elfi dell'Ombra), Elfico (dialetto di Alfheim), Elfico (dialetto di Wendar), Orchesco, Gnoll, Hobgoblin, Thyatiano.

Incantesimi memorizzati: 1° livello parola del comando. 2° livello schermo mentale. 3° livello blocca persone. 4° livello confusione. 5° livello teletrasporto.

Note: Gilfronden utilizza una Spada Bastarda +1 e indossa una Corazza di Piastre +1. Inoltre, egli possiede un Anello Respingi Incantesimi (3 cariche rimaste) e porta al collo un Amuleto contro Sfera di Cristallo ed ESP.

Grindolf il Bianco Ambasciatore di Darokin

Storia: Grindolf è un altro chierico di alto livello che vive ad Alfheim Town, ma è più interessato alla politica e meno incline ad aiutare gli avventurieri rispetto a Domenico Barbagrigia. Grindolf usa i suoi poteri per scoprire la verità e ottenere un consiglio divino sul miglior modo di rappresentare gli interessi di Darokin non solo agli elfi, ma anche agli altri ambasciatori presenti ad Alfheim.

Personalità: Grindolf è sempre indaffarato, preoccupato per qualche memorandum, o per un discorso, o un rapporto non ancora terminato insomma, intrappolato in una serie infinita di dettagli, dettagli, e ancora dettagli. L'unico momento di relax che ama concedersi è quando si reca a pranzo dal suo buon amico Clovis, il Patriarca della Cattedrale thyatiana.

Aspetto: Grindolf è piccolo e di corporatura robusta, con lunghi capelli biondi e una barbetta dello stesso colore. In genere indossa degli abiti bianchi (è da qui che deriva il suo soprannome), ma è la disperazione della sua governante, dato che

non conosce molto il galateo culinario e si sporca spesso mentre mangia.

Note per il DM: Grindolf è la persona adatta da interpellare se si desidera fare un viaggio fino a Darokin, oppure se si vuole andare a vendere alcune merci tipicamente elfiche nella Repubblica. Gli avventurieri che desiderano parlargli potranno ottenere una breve udienza (un paio di minuti al massimo), quindi verranno affidati ad uno dei suoi segretari affinché facciano una formale richiesta scritta, qualsiasi sia il loro problema. Di tanto in tanto Grindolf potrebbe cercare di assumere una buona spada o una bacchetta esperta per alcuni incarichi di un certo rischio, e gli avventurieri in cerca di lavoro riusciranno a convincerlo ad assumerli solo grazie alla loro capacità di persuasione e alle loro referenze.

Note per il combattimento: Chierico di 12° livello; CA 8 (bonus Destrezza) oppure 3 (corazza di maglia +1 e bonus Ds); PF 50; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (mazza +2); F 16 (+1 bonus Forza, +2 della mazza); TS C12 (+2 bonus Saggezza); ML 10; AM I; Fr 15, In 14, Sg 17, Ds 15, Co 14, Ca 13.

Abilità Speciali: Conoscenza della politica di Darokin +2 (In), Conoscenza delle leggende elfiche (In), Conoscenza della società di Darokin (In), Onorare Koryis (Sg). Grindolf ha sacrificato un'abilità per imparare a parlare l'elfico.

Lingue Conosciute: Darokiniano, Thyatiano, Elfico.

Incantesimi memorizzati: Grindolf di solito usa degli incantesimi che lo possano aiutare nel suo lavoro (ad esempio *individuazione del male*, *benedizione*, *incantesimo del ritorno*, *comunicazione con gli Dei*, e così via).

Note: Grindolf ha con sé una Mazza +2 e porta legato alla sua cintura un bastone chiaramente magico (al DM la scelta del tipo specifico). Quando è costretto a combattere indossa una Corazza di Maglia +1 col simbolo del suo ordine. Inoltre, egli possiede anche una pergamena con l'incantesimo *dispersione del male*.

Guardastelle

Custode dell'Albero della Vita del Clan Lungamarcia

Storia: Guardastelle è il miglior amico di Cacciamostri, ma mentre il secondo ha scelto di seguire il Sentiero del Capo, Guardastelle ha preferito invece il Sentiero dell'Albero, una scelta che si è rivelata azzeccata, dato che ora è il miglior mago di tutta Alfheim. Alcuni dicono che lui sarebbe persino in procinto di intraprendere il Sentiero del Paragone per raggiungere l'immortalità.

Personalità: In questa terra dominata dalla magia, Guardastelle si considera più come uno scienziato, e dato che l'unica scienza disponibile è quella delle arti magiche, lui ha imparato ad usarle al meglio. Guardastelle è arguto e molto intelligente, e quando si concentra su un problema impiega tutte le sue forze nel tentativo di risolverlo, ma se qualcosa interferisce con i suoi ragionamenti, perde il filo ed è costretto a ricominciare da capo. In breve, lui è il tipico genio un po' distratto.

Guardastelle ha anche una particolare antipatia per tutti coloro che non sono degli elfi, e mentre Manfredde consiglia di seguire una politica più tollerante nei confronti delle altre razze, Guardastelle vorrebbe invece che tutti gli umani e gli altri semiumani venissero cacciati per sempre dal territorio dei Lungamarcia, se non dalla stessa Alfheim.

Aspetto: Guardastelle è un elfo piccolo e squadrato di circa un metro e mezzo. I suoi capelli sono diventati bianchi prima del tempo (ha solo 700 anni), ma lui ha un carattere molto vivace e pieno di energie. Gli piace in modo particolare indossare degli ornamenti con motivi a forma di stella.

Note per il DM: Guardastelle è un pozzo senza fondo per quanto riguarda la conoscenza delle arti magiche, e si diverte molto anche a insegnarle. Non c'è persona migliore a cui rivolgersi per imparare a usare la magia... questo, naturalmente, se siete degli elfi.

Note per il combattimento: Elfo di 10° livello (Elfo Mago di 20° livello); CA 4 (armatura di cuoio +1 e bonus Destrezza); PF 40; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (spada corta); F 16 (+1 bonus Forza); TS E10 (+1 bonus Saggezza); ML 10; AM L; Fr 14, In 18, Sg 15, Ds 16, Co 13, Ca 14.

Abilità Speciali: Nascondersi (In), Conoscenza di Alfheim (In), Esperto di magia +1 (In), Conoscenza dell'Albero della Vita (In), Astronomo (In), Astrologo (In), Matematico (In), Seguire tracce (In), Camminare sugli alberi (Ds), Cantastorie (Ca).

Lingue Conosciute: Elfico, Hobgoblin, Orchesco, Gnoll, Thyatiano, Darokiniano, Glantriano, Lingua delle fate, Allineamento (Legale).

Incantesimi memorizzati: 1° livello incantesimo del sapere. 2° livello predire il tempo. 3° livello parlare con gli animali. 4° livello evoca animali. 5° livello controlla vento. 6° livello controllo del tempo atmosferico. 7° livello conoscenza, vista rivelante. 8° livello apertura mentale. 9° livello evoca oggetti.

Note: Guardastelle indossa un'Armatura di Cuoio +1 e possiede molti altri oggetti magici, la maggioranza dei quali è decorata con motivi a forma di stella.

Jerovis Manag Il Fattore di Minrothad

Storia: La Compagnia Mercantile Riunita di Minrothad è la più grande compagnia di commercio che esista ad Alfheim ed è diretta proprio dal Fattore. Jerovis è un avventuriero che lavora da un sacco di anni per varie case di commercio di Minrothad, scortando spedizioni da un porto all'altro in cerca di un buon guadagno. L'incarico ottenuto come Fattore ad Alfheim segna l'apice della sua carriera di avventuriero, ed è uno speciale riconoscimento concessogli dalla Compagnia per tutti gli anni trascorsi a occuparsi dei suoi affari, oltre che una conferma delle sue eccellenti doti di mercante.

Personalità: Jerovis è una persona cauta e taciturna che sembra sem-

pre vicina a concludere un affare colossale. È un uomo leale e mantiene sempre la sua parola, ma come per ogni mercante che si rispetti, bisogna capire esattamente cosa intende con tutti quei suoi discorsi intricati prima di firmare un contratto.

Aspetto: Jerovis è un uomo di media statura, anche se un po' sovrappeso, con capelli neri pettinati all'indietro, penetranti occhi azzurri, e sempre perfettamente rasato.

Note per il DM: Questa è ovviamente la persona giusta a cui rivolgersi per qualsiasi cosa abbia a che fare con Minrothad. Jerovis può facilmente trovare lavoro a chiunque, oppure procurare un passaggio su una carovana o una qualsiasi barca diretta a Minrothad se ce ne fosse bisogno; poche sono le cose che non è in grado di ottenere con le sue conoscenze e la sua abilità. Egli inoltre è molto interessato all'acquisto di manufatti elfici di prima qualità e sarà certamente disposto ad aiutare i PG se gliene forniranno alcuni di particolare pregio.

Note per il combattimento: Mago di 8° livello; CA 8 (bonus Destrezza); PF 20; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (pugnale); F 14; TS M8; ML 8; AM L; Fr 9, In 16, Sg 11, Ds 13, Co 8, Ca 15.

Abilità Speciali: Contrattare +1 (Ca), Persuasione +1 (Ca), Marinaio (In), Esperto di magia (In), Conoscenza della società di Minrothad (In).

Lingue Conosciute: Minrothadese, Thyatiano, Elfico.

Incantesimi memorizzati: 1° livello charme. 2° livello ESP. 3° livello dissolvi magie, protezione dal male (nel raggio di 3m). 4° livello scaccia maledizioni, occhio dello stregone.

Note: Jerovis possiede un equipaggiamento completo da Mago di 8° livello, ma non lo porta con sé a meno che non sia in serio pericolo. Fra gli oggetti magici di cui dispone ci sono un Mantello Elfico e un paio di Stivali Elfici.



Dyradyl *

* Jorodrin

Jorodrin Feadiel Custode dell'Albero della Vita del Clan Feadiel

Storia: Jorodrin è uno di quegli elfi che arrivarono nella Foresta di Canolbarth grazie al Sentiero dell'Arcobaleno circa 400 anni fa. Fu lui che portò ad Alfheim la radice dell'Albero Originario che poi sarebbe diventata l'Albero della Vita del clan Feadiel, e da allora ha sempre sorvegliato e nutrito la sacra reliquia devotamente.

Personalità: Jorodrin è ossessionato dal ricordo della propria fuga dal Reame Silvano, proprio come Dyradyl. Per sfuggire a questo suo tormento, egli si prende cura dell'Albero della Vita e impiega il suo tempo libero insegnando agli apprendisti Custodi la storia e l'ecologia dell'Albero.

Aspetto: Nei suoi occhi arde la fiamma dell'ossessione, che risalta sul suo volto scarno e pallido. È molto magro e indossa sempre abiti di color verde o marrone. Jorodrin è un elfo con molti segreti, ma solo i suoi amici più cari e fidati sono a conoscenza di alcuni di essi, e lui è molto schivo verso gli sconosciuti.

Note per il DM: Jorodrin è un esempio per tutti quegli elfi che seguono il Sentiero dell'Albero. I personaggi impegnati nella ricerca descritta nel modulo *L'Albero della Vita* (vedi CM 7) potranno rivolgersi a lui per ottenere qualche preziosa informazione, ma Jorodrin sarà restio a parlare, per paura che, una volta giunti nel Reame Silvano, i PG

vengano catturati da Moorkroft e gli rivelino i segreti dell'Albero Madre.

Note per il combattimento: Elfo di 10° livello (Elfo Mago di 16° livello); CA 6 (anello +2 e bonus Destrezza); PF 30; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (spada elfica); F 16 +1; TS E10 (+1 bonus Saggiezza); ML 12; AML; Fr 12, In 16, Sg 13, Ds 13, Co 11, Ca 13.

Abilità Speciali: Insegnante (Sg), Conoscenza dell'Albero della Vita +1 (In), Conoscenza del Reame Silvano +1 (In), Conoscenza della storia degli elfi (In), Sopravvivenza nella foresta (In), Seguire tracce (In), Camminare sugli alberi (Ds).

Lingue Conosciute: Elfico (dialetto del Reame Silvano), Elfico (dialetto di Alfheim), Orchesco, Hobgoblin, Gnoll, Thyatiano.

Incantesimi memorizzati: 1° livello parola del comando, lettura dei linguaggi. 2° livello imprigionare, predire il tempo. 3° livello cura malattie, cura ferite leggere, parlare con gli animali. 4° livello crescita dei vegetali, evoca animali. 5° livello porta vegetale. 6° livello cura ferite gravi, reincarnazione. 7° livello charme delle piante, vista rivelante. 8° livello charme multiplo.

Note: Jorodrin possiede una Spada Elfica.

Lynnwyll Chossum Capo del Clan Chossum

Storia: Lynnwyll ha trascorso tutta la sua vita all'interno di Alfheim, ed ora conosce perfettamente ogni centimetro della Foresta di

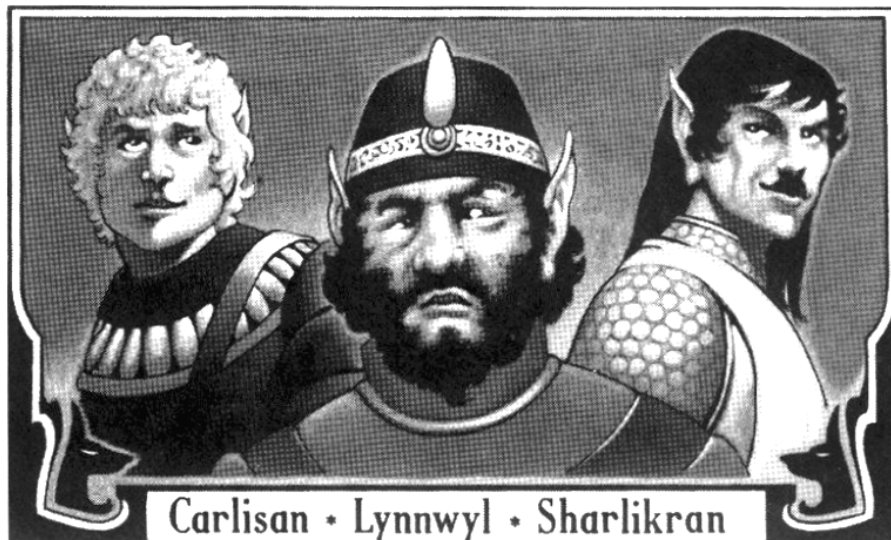
Canolbarth, dato che ha fatto da guida a quasi tutte le carovane che un tempo transitavano all'interno del regno elfico. Raramente è stato costretto a combattere in passato, e anche ora la sua antipatia per le armi rimane costante: se è costretto a impugnare un'arma per salvare la pelle lo fa, ma sempre con una certa riluttanza. Per questo è il Capo Clan di livello più basso, ma in fatto di commerci nessun altro elfo può superarlo: è in assoluto il più abile e brillante mercante fra i membri dei sette clan di Alfheim.

Personalità: Lynnwyll è l'attuale Capo del clan Chossum a causa della sua veneranda età. Non è mai stato uno dei mercanti maggiori della nazione in realtà, lui si diverte molto di più progettando le strategie commerciali e decidendo le merci da acquistare, piuttosto che andando di persona a vendere i propri prodotti in tutto il mondo. È un tipo molto scontroso con chiunque, persino coi parenti più stretti e gli amici più cari.

Aspetto: Lynnwyll ha una folta barba di color nero ed è abbastanza piccolo per essere un elfo (1,50m); per questo appare piuttosto corpulento e tozzo (pesa all'incirca 62 Kg).

Note per il DM: È difficile che i PG riescano ad incontrare Lynnwyll, almeno finché non raggiungeranno il livello del titolo. Se vuole scegliere di persona degli esploratori a cui affidare una missione abbastanza delicata (come ispezionare un nuovo territorio e scoprire eventuali risorse naturali o tracciare nuove rotte commerciali), gli avventurieri avranno l'opportunità di fare la sua conoscenza; altrimenti dovranno vedersela con i suoi segretari, dato che è a loro che lascia la maggior parte dei dettagli, come assumere nuovo personale, reclutare guardie, guide o esploratori per le carovane, ecc.

Fate in modo che Lynnwyll sia una misteriosa figura, la cui influenza si estende sull'intera Alfheim, ma che nessuno riesce mai ad incontrare. Quando i PG riusciranno finalmente a comparire al suo cospetto, si troveranno di fronte un semplice



Carlisan • Lynnwyll • Sharlikran

elfo un po' burbero, il cui unico interesse è progettare nuove e più proficue campagne commerciali.

Note per il combattimento: Elfo di 5° livello; CA 6 (armatura di cuoio e bonus Destrezza); PF 20; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (spada elfica); F 16 +1 (+1 bonus Forza); TS E5 (+1 bonus Saggezza); ML 9; AM L; Fr 15, In 16, Sg 13, Ds 14, Co 15, Ca 12.

Abilità Speciali: Contrattare (Ca), Conoscenza della politica di Alfheim (In), Conoscenza della Foresta di Canolbarth +1 (In), Conoscenza dell'economia di Alfheim (In), Seguire tracce (In), Camminare sugli alberi (Ds).

Lingue Conosciute: Thyatiano, Elfico, Hobgoblin, Gnoll, Orchesco, Darokiniano, Nanesco.

Incantesimi memorizzati: 1° livello incantesimo del sapere, luce magica. 2° livello invisibilità, resistenza al fuoco. 3° livello incantesimo del volo.

Note: In qualità di Capo Clan, a Lynnwyll è stata donata una Spada Elfica che porta appesa alla cintura. Se sa di essere in pericolo, egli può indossare una corazza di maglia e uno scudo, ottenendo una CA di 3. Il suo libro di incantesimi contiene molte più magie di quante ne possa effettivamente usare lui, e questa è una conseguenza della sua lunga carriera in cui, invece di migliorare la sua abilità di mago e di guerriero, Lynnwyll ha preferito dedicarsi all'arte del commercio.

Manfredde Moglie di Cacciamostri, il Capo del Clan Lungamarcia

Storia: Manfredde è in realtà Donna Ilona de Belcadiz, un' elfa di Glantri che si trasferì ad Alfheim per studiare i poteri dell'Albero della Vita e finì con lo sposare Cacciamostri, di cui si innamorò perdutamente. Da allora, lei è stata adottata dal clan Lungamarcia ed ha assunto un soprannome come tutti gli altri membri del clan, ma dato che il suo vero nome è conosciuto da tutti, ella non usufruisce dei vantaggi del suo soprannome, e allo stesso modo non è sottoposta ai suoi svantaggi. Comunque sia, tutti ora preferiscono chiamarla Manfredde.

Personalità: Manfredde è un'elfa molto franca, e quando parla, lo fa a nome proprio e di suo marito. Si separò dal clan Belcadiz perché la sua famiglia non approvò il matrimonio con Cacciamostri, e da allora non è mai più tornata nei Principati. Spesso sembra trovarsi un po' a disagio e non capisce completamente lo stile di vita degli elfi di Alfheim dopo tutto, Glantri è tutt'altra cosa.

Aspetto: Manfredde è un'autentica bellezza belcadiziana: capelli neri come l'ebano, carnagione scura e occhi verdi. Le piace indossare abiti di cuoio alla maniera dei Lungamarcia, ma tagliati secondo lo stile delle nazioni civilizzate (come faceva a Glantri circa 200 anni fa).

Note per il DM: Manfredde sta portando una ventata di civiltà tra i membri del clan Lungamarcia e la sua abilità come guaritrice l'ha resa famosa in tutta Alfheim. I personaggi elfi non originari di Alfheim possono trovare in lei un'ottima guida e un prezioso alleato.

Note per il combattimento: Elfa di 10° livello (ElfaMaga di 18° livello); CA 6 (armatura di cuoio e bonus Destrezza); PF 65; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (pugnale); F 14; TS E10 (+1 bonus Saggezza); ML 10; AM L; Fr 10, In 16, Sg 15, Ds 13, Co 18, Ca 15.

Abilità Speciali: Conoscenza della società di Glantri (In), Conoscenza della politica di Alfheim (In), Medico +3 (In), Seguire tracce (In), Camminare sugli alberi (Ds), Esperta di magia (In), Tessitrice (In).

Lingue Conosciute: Elfico (dialetto Belcadiz), Elfico (dialetto di Alfheim), Hobgoblin, Orchesco, Gnoll, Glantriano, Thyatiano.

Incantesimi memorizzati: 1° livello cerimonia. 2° livello crea fuoco, purificazione dei cibi e dell'acqua. 3° livello cura ferite leggere (x3). 4° livello scaccia maledizioni. 5° livello neutralizza veleno. 6° livello cura ferite gravi (x2). 7° livello dispersione del male. 8° livello permanenza. 9° livello guarigione.

Note: Manfredde è Esperta di pugnale, l'unica arma che lei usa.

Don Maximilian de Belcadiz Primo Segretario dell'Ambasciatore di Glantri

Storia: Don Maximilian è il cugino di secondo grado della Principessa Carnelia de Belcadiz, ed è riuscito a ottenere questo incarico diplomatico sia grazie ai propri meriti che all'aiuto della sua illustre cugina. Come Primo Segretario dell'ambasciatore di Glantri, don Maximilian è responsabile dell'andamento dei normali affari di ogni giorno, incluso curare i rapporti commerciali, ascoltare le richieste dei cittadini glantriani di Alfheim, e vedersela con gli avventurieri dei vari regni in cerca di informazioni. Don Maximilian non si occupa di alta politica, né di stipulare trattati

internazionali o curare i rapporti con i governanti di Alfheim; tutto questo è compito di Ethrilord Bilgramus, un elfo del clan Erewan, che disorienta in continuazione il povero don Maximilian, sparendo di punto in bianco nella foresta invece di restare nell'ambasciata, che è il centro del suo potere. Per questo don Maximilian sta cominciando a sospettare (giustamente) che i veri governanti di Alfheim non risiedano nella più importante città del regno, come tutti pensano, ma da qualche parte nella Foresta di Canolbarth. Ovviamente, dato che non si è mai avventurato oltre le mura di Alfheim Town, non ha una reale concezione della vita nella foresta, e così cerca di immaginarsela usando gli stereotipi più comuni sugli elfi di Alfheim imparati a



Glantri, con un risultato che non rispecchia per niente la realtà.

Personalità: Don Maximilian è un individuo pignolo, scrupoloso, meticoloso e molto fastidioso. Le qualità che fanno di lui un perfetto Primo Segretario (amore per i dettagli, perseveranza, e spirito energico) sono così poco elfiche, che tutti gli elfi appena arrivati all'ambasciata fanno fatica ad accettarlo come un loro simile: Maximilian sembra più un nano un po' emaciato o un umano peripatetico che un abitante dei boschi. Questo è il destino dei poveri Belcadiz, gli elfi incompresi. Don Maximilian è un mago molto competente, ed egli conduce i suoi affari con la stessa precisione e la stessa attenzione ai dettagli con cui

si occupa dello studio delle atri magiche. Per quanto riguarda il passare del tempo, non sembra avere l'ottica degli elfi a riguardo, ma vive più secondo l'istinto degli umani, fissando scadenze precise e preoccupandosi di portare a termine un lavoro senza inutili ritardi. Don Maximilian non si cura affatto della strana impressione che fa agli elfi di Alfheim con il suo comportamento: egli vive secondo i propri principi, e finora, la sua filosofia non si è certo rivelata deleteria per lui.

Aspetto: Questo elfo glantriano è alto 1,70m e pesa all'incirca 54 Kg. La sua carnagione estremamente pallida fa da contrasto ai lunghi baffi neri e al pizzico che ostenta vanitosamente. Don Maximilian usa uno speciale olio per mantenere lucidi i propri capelli e la barba, mentre stira i suoi baffi due volte al giorno per conservarli lunghi e appuntiti.

Note per il DM: Don Maximilian è un prezioso contatto fra Alfheim e i Principati di Glantri. Anche se non è molto ferrato in materia di intrighi e complotti segreti (cosa abbastanza strana per un glantriano), in compenso è abilissimo nello scrivere rapporti, stilare elenchi e statistiche, e dirigere gli impiegati dell'ambasciata. A volte tutto questo gli permette di arrivare a dei risultati incredibili, talvolta persino geniali; in altri casi, don Maximilian se ne viene fuori annunciando trionfalmente ai suoi dipendenti una notizia che invece si rivela un pettegolezzo vecchio di settimane.

Don Maximilian è la persona giusta a cui rivolgersi se si vuole visitare Glantri, anche solo come guardie di una carovana diretta verso i Principati (e verso luoghi strani, incredibili, e persino assurdi). Egli può ingaggiare un gruppo di avventurieri affinché controllino le sue scoperte e si regolino di conseguenza. Una volta, ad esempio, sulla base di alcune informazioni ricavate dalle sue teorie, mandò alcuni suoi aiutanti nel bosco per arrestare un elfo dalla barba grigia, che poi si scoprì essere solo un semplice e pacifico giardiniere, che non si muoveva dalla sua dimora da più di cento anni.

Un'altra volta invece, un gruppo di avventurieri venne spedito da don Maximilian in un determinato punto della Foresta di Canolbarth: dopo tre ore di attesa, una banda di nani ladri arrivò con la merce rubata da poco da un magazzino elfico, e un'ora più tardi, una carovana straniera si fermò nello stesso punto per caricare gli oggetti trafugati e i ladri sopravvissuti, fuggendo subito dopo in direzione di Glantri.

Note per il combattimento: Elfo di 10° livello; CA 7 (bonus Destrezza) oppure 2 (armatura di cuoio +1, anello +2 e bonus Ds); PF 42; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (spada +1); F 18 (+1 della spada e speciali); TS E10 (1 malus Saggezza); ML 9; AM L; Fr 9, In 17, Sg 8, Ds 16, Co 9, Ca 11.

Abilità Speciali: Conoscenza della politica di Glantri (In), Contabile (In), Esperto in burocrazia +2 (In), Cavalcare cavalli (Ds), Conoscenza della società di Glantri (In), Esperto di magia (In).

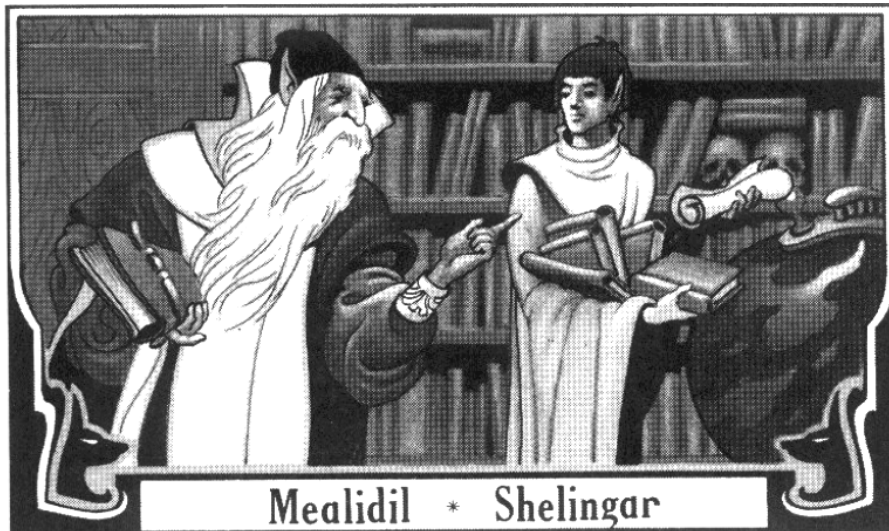
Lingue Conosciute: Elfico (dialetto Belcadiz), Elfico (dialetto di Alfheim), Orchesco, Hobgoblin, Gnoll, Thyatiano, Glantriano.

Incantesimi memorizzati: Don Maximilian utilizza soprattutto quegli incantesimi che lo aiutano a raccogliere informazioni (ad esempio *chiaroveggenza*, *ESP*, *occhio dello stregone*, ecc.) e a provvedere alla sicurezza della sua persona (come *chianvistello magico*, *sonno*, e così via).

Note: Don Maximilian non è mai stato il tipo dell'avventuriero senza macchia e senza paura. Comunque, con l'andar del tempo è riuscito a raccogliere una Spada +1 che può lanciare un incantesimo di Luce Magica una volta al giorno, uno scudo +2 (che raramente si stacca dalla parete del suo studio), una Pozione per il controllo dei Giganti, e una Bacchetta di Individuazione Trappole (con 2 cariche rimaste).

Mealidan Mealidil
Capo del Clan Mealidil e Capo Bibliotecario della Grande Biblioteca di Mealidor

Storia: La caratteristica principale di Mealidan è che raramente abban-



Mealidil * Shelingar

dona la Grande Biblioteca di Mealidor. Durante gli anni della sua gioventù Mealidan fu un elfo molto attivo e coraggioso, tant'è che gran parte della sua esperienza la acquisì proprio da giovane, ma da quando ha assunto l'incarico di Capo Bibliotecario e di Capo Clan, lui preferisce passare il suo tempo tra quegli enormi scaffali pieni di libri, allontanandosi da Mealidor solo in occasione delle riunioni del Consiglio.

Personalità: Mealidan è il tipico bibliotecario. Chiunque voglia parlare con lui deve farlo sottovoce, e se l'argomento della discussione non compare in alcun libro, allora non vale la pena parlarne.

Aspetto: Mealidan è riconoscibile per la sua caratteristica barba bianca, sempre molto lunga e molto poco curata. In realtà gli piace tenersela solo per imitare i maghi e i patriarchi umani, e perché pensa che gli dia un'aria più autoritaria. Purtroppo la barba starebbe meglio a un umano alto 1,70m piuttosto che a un elfo che raggiunge a mala pena il metro e sessanta. Sotto la barba si nasconde una tunica marrone molto raffinata (e di solito altrettanto sporca).

Note per il DM: Mealidan è un personaggio. Gli elfi che cercano di ottenere da lui delle informazioni lo troveranno sempre troppo occupato per aiutarli; i membri delle altre razze avranno invece di fronte un vecchio tanto ostile quanto cocciu-

to che li cacerà all'istante dalla biblioteca. Se i PG cercano una qualsiasi informazione potranno senz'altro trovarla qui, sempre che riescano a convincere quel testardo di Mealidan a dar loro una mano, è ovvio.

Note per il combattimento: Elfo di 8° livello; CA 6 (bracciali di protezione +2 e bonus Destrezza); PF 35; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (mazza); F 16 (+1 bonus Forza); TS E8; ML 9; AM N; Fr 13, In 16, Sg 10, Ds 13, Co 13, Ca 10.

Abilità Speciali: Bibliotecario +2 (In), Cantastorie (Ca), Conoscenza della politica di Alfheim (In), Camminare sugli alberi (Ds), Seguire tracce (In).

Lingue Conosciute: Thyatiano, Elfico, Hobgoblin, Orchesco, Gnoll, Glantriano, Alphetiano.

Incantesimi memorizzati: 1° livello luce magica (x2). 2° livello individuazione degli oggetti. 3° livello chiaroveggenza. 4° livello porta dimensionale (x2).

Note: La mazza di Mealidan è in realtà un bastone da passeggio, che il vecchio porta con sé più per effetto che per bisogno. Mealidan ha la strana abitudine di apparire sempre all'improvviso vicino a coloro che fanno un po' troppo chiasso nella biblioteca, usando una complicata serie di incantesimi per individuare esattamente il disturbatore e poi apparendo vicino a lui grazie a una Porta Dimensionale.

Sharlikran

Consigliere del Capo del Clan Chossum

Storia: Sharlikran è un ex-avventuriero che ha viaggiato in lungo e in largo, visitando quasi tutte le nazioni dell'intero continente (si è recato persino a Ylaruam e a Rockhome, anche se non si è trattenuto molto a lungo). Dopo una vita intera passata ad ammazzare mostri, cercare tesori e salvare intere comunità, egli decise di ritornare nel suo vecchio clan e diventò una delle guardie più esperte di Alfheim. Ora è incaricato di scegliere personalmente tutti i componenti della scorta di ciascuna carovana dei Chossum.

Personalità: Sharlikran è un elfo aperto e assai cordiale. Gli piace molto conoscere più da vicino le persone che assume per sorvegliare le carovane e ama ascoltare e raccontare le storie delle sue gesta e di imprese altrui. A volte si comporta come se fosse il fratello maggiore di tutti, sempre in cerca del lavoro migliore per chiunque gliene domandi uno. Come tutti gli elfi che si rispettino, anche lui si prende dei lunghi periodi di pausa, durante i quali ne approfitta per ritrovare vecchi amici e andarsene per un po' in cerca d'avventura.

Aspetto: Nonostante abbia da un pezzo superato i 400 anni, Sharlikran ha ancora un'aria piuttosto giovanile. Come molti membri del clan Chossum, egli ha dei lunghi capelli neri che gli scendono fin sulle spalle, e porta un paio di baffi corti dello stesso colore, anche se di tanto in tanto preferisce tagliarseli. Dopo tutti gli anni trascorsi come avventuriero, Sharlikran ha preso l'abitudine di indossare sempre una corazza di maglia un'armatura scintillante che non sembra ossidarsi o deteriorarsi col passare del tempo.

Note per il DM: Sharlikran è solito assoldare anche dei non elfi come guardie delle carovane, nel caso che queste siano dirette in paesi come Ylaruam e Rockhome, dove gli elfi non sono visti particolarmente di buon occhio. Questo naturalmente

suscita la disapprovazione di molti elfi, ma lui non ci bada granché. Sharlikran è la persona adatta da contattare se si è in cerca di un lavoro fuori dai confini di Alfheim.

Note per il combattimento: Elfo di 10° livello (Classe d'Attacco G); CA 0 (corazza di maglia +2 e bonus Destrezza); PF 40; MV 27 (9)m; N° ATT 2 (spada bastarda +1); F 16 +1 (+1 della spada) o 18 +1 (+1 della spada); TS E10 (+1 bonus Saggezza, dimezza automaticamente le ferite inflitte da armi a Soffio); ML 10; AM N; Fr 12, In 14, Sg 15, Ds 18, Co 13, Ca 14.

Abilità Speciali: Addestratore di cavalli (Sg), Cavalcare cavalli (Ds), Contrattare (Ca), Conoscenza delle rotte commerciali +2 (In), Seguire tracce (In), Camminare sugli alberi (Ds).

Lingue Conosciute: Thyatiano, Elfico, Hobgoblin, Gnoll, Orchesco, Glantriano, Halfling, Nanesco.

Incantesimi memorizzati: 1° livello parola del comando, charme. 2° livello scopri pericolo. 3° livello velocità. 4° livello incantare armi. 5° livello neutralizza veleno.

Note: Sharlikran indossa sempre una Corazza di Maglia +2 e porta con sé una Spada Bastarda +1, un Amuleto dell'ESP e un Anello di Invisibilità.

Shelingar Studiante del Clan Mealidil

Storia: Shelingar è un brillante giovane studente il cui unico scopo nella vita è conoscere tutto e diventare un avventuriero, anche se, dopo un secolo trascorso nella biblioteca di Mealidor, comincia a capire che anche un posto come quello può essere una vera avventura.

Personalità: Shelingar è un eterno bambino, ancora impulsivo e sognatore anche dopo cento anni. Egli cerca sempre di rendersi utile e di ottenere in tutti i modi la riconoscenza degli avventurieri che incontra: in breve, è esattamente l'opposto del suo mentore Mealidan.

Aspetto: Shelingar appare come un giovane elfo in abito verde da studente e di solito con una grossa pila

di libri sotto il braccio.

Note per il DM: Lui è la vera fonte di informazioni alla Biblioteca di Mealidor. Shelingar adora letteralmente gli eroi, di qualsiasi razza essi siano, ed è sempre pronto ad aiutare un avventuriero in difficoltà; ovviamente, dato che lui lavora qui solo da un secolo, a volte prende qualche cantonata... ma tutti possono sbagliare, no?

Note per il combattimento: Elfo di 3° livello; CA 5 (anello +2 e bonus Destrezza); PF 15; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (pugnale); F 14; TS E3; ML 11; AM L; Fr 12, In 14, Sg 12, Ds 16, Co 14, Ca 13.

Abilità Speciali: Bibliotecario +1 (In), Seguire tracce (In), Camminare sugli alberi (Ds), Cantastorie (Ca).

Lingue Conosciute: Elfico, Gnoll, Orchesco, Hobgoblin, Thyatiano, Darokiniano.

Incantesimi memorizzati: 1° livello luce magica, localizzare. 2° livello individuazione degli oggetti.

Note: Shelingar è sempre sicuro di avere l'informazione o il materiale che gli avventurieri stanno cercando. Se sbaglia un tiro sulla sua abilità di Bibliotecario (aggiungete pure delle penalità per notizie strane e oscure), egli riesce comunque a trovare qualcosa per loro; forse non è l'informazione che stanno cercando, o forse è semplicemente vecchia e non aggiornata.

Shurengyla Agente Speciale del Re di Alfheim

Storia: Shurengyla è una lontana cugina di Doriath, che riuscì a catturare l'attenzione del re pochi anni dopo la sua incoronazione. Capendo immediatamente le potenzialità dell'elfa come spia e notando la sua capacità di smascherare gli intrighi, Doriath la chiamò a palazzo e la nominò suo Agente Speciale. Da allora, Shurengyla ha servito la corona con lealtà e coraggio, dando più volte prova al cugino della sua eccezionale abilità.

Personalità: Shurengyla è un camaleonte travestito da elfa. In qualsiasi situazione si trovi, lei riesce sempre a cambiare la propria personali-

tà in modo da sembrare un normale membro di quel tipo di ambiente. Tutto questo lo fa consciamente, e prova un particolare piacere nel confondere le idee agli altri, in particolare la loro opinione sulla sua vera natura.

Aspetto: Shurengyla ha tante facce quante sono le sue personalità. Normalmente comunque, è un'elfa di corporatura media con lunghi capelli biondi e occhi chiari.

Note per il DM: Shurengyla è gli occhi e le orecchie di Doriath, e a volte anche la sua portavoce. E lei che si occupa di contattare gli avventurieri per gli incarichi più delicati, e può essere anche lo scopo di una missione di salvataggio, nel caso che venga fatta prigioniera durante una delle sue operazioni di spionaggio (vedi la sezione "Avventure").

Note per il combattimento: Elfa di 7° livello; CA 5 (armatura di cuoio e bonus Destrezza); PF 32; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (spada); F 16; TS E7 (+1 bonus Saggezza); ML 10; AM N Fr 12, In 16, Sg 13, Ds 17, Co 14, Ca 16.

Abilità Speciali: Travestirsi +2 (In), Nascondersi (In), Seguire tracce (In), Camminare sugli alberi (Ds), Tessitrice (In).

Lingue conosciute: Elfico, Orchesco, Hobgoblin, Alphetiano, Thyatiano, Gnoll, Darokiniano.

Incantesimi memorizzati: 1° livello lettura del magico, charme. 2° livello invisibilità. 3° livello chiarovegenza. 4° livello autometamorfosi.

Note: Shurengyla porta con sé due Pozioni di Forma Gassosa, una pergamena con due incantesimi di Porta Dimensionale, e indossa un Amuleto contro Sfera di Cristallo ed ESP e un Anello della Velocità, tutti doni di Re Doriath.

Spadachiara il Grande Capitano della Guardia del Clan Freccia Rossa

Storia: Spadachiara è un giovane e intelligente elfo del clan Freccia Rossa. Nonostante la sua età (ha solo 450 anni), egli è già Comandante di Divisione ed è a capo della Guardia dell'Ovest, uno squadrone in servizio 24 ore su 24. Oltre a



Spadarossa

Spadachiarà

questa, lui ricopre anche la carica di Generale in seconda dell'Esercito; in pratica è il vice di Gilfronden.

Personalità: Spadachiarà è un vero soldato, uno che vede tutto dal punto di vista militare. È ligio ai suoi doveri in maniera sorprendente, e per questo a volte rimane sconcertato dal comportamento così poco professionale dei suoi subordinati incaricati di sorvegliare i luoghi maledetti e i confini di stato. Non ha una grande considerazione nei confronti degli avventurieri: per lui sono solo dei grandissimi fannulloni, dei cerca guai che abbandonano la propria patria e inseguono sogni di gloria dimenticando i propri doveri di cittadini.

Aspetto: Spadachiarà è la personificazione stessa del suo soprannome, un rasoio affilato su una cote. È un individuo imponente, onnipotente e freddo come il ghiaccio. Come Gilfronden, anche lui è di carnagione scura e ha dei capelli color rosso fiamma. Spadachiarà pretende sempre la massima lealtà dalle proprie truppe, e di solito la ottiene, anche se non insiste molto sulla disciplina.

Note per il DM: Spadachiarà rimarrà fedele ad Alfheim fino alla morte. Per questo non scarterebbe certo l'opportunità di screditare Gilfronden, se dovessero sorgere dubbi sulla sua lealtà verso la nazione. Chiunque riesca ad ottenere delle prove concrete del tradimento di Gilfronden troverà sicuramente in

Spadachiarà un alleato prezioso.. e ne avrà bisogno.

Note per il combattimento: Elfo di 8° livello; CA 1 (corazza di maglia +2 e bonus Destrezza); PF 48; MV 27 (9)m; N° ATT 1 (spada elfica +2); F 16 +1 (+2 della spada, +2 bonus Forza); TS E8 (+1 bonus Saggezza); ML 11; AM L; Fr 16, In 13, Sg 14, Ds 17, Co 15, Ca 14.

Abilità Speciali: Tattiche militari +1 (In), Persuasione (Ca), Fabbriante d'archi (In), Seguire tracce (In), Camminare sugli alberi (Ds).

Lingue Conosciute: Thyatiano, Elfico, Orchesco, Gnoll, Hobgoblin, Darokiniano.

Incantesimi memorizzati: 1° livello parola del comando. 2° livello scopri pericolo. 3° livello protezione dai proiettili normali. 4° livello confusione.

Note: Spadachiarà indossa una Corazza di Maglia +2 e usa una Spada Elfica +2.

Spadarossa il Sincero Capo del Clan Freccia Rossa

Storia: Spadarossa guadagnò il suo primo soprannome per le imprese compiute durante l'ultimo tentativo di invasione da parte dei darokiniani quello che poi portò al trattato di pace che è tuttora in vigore tra le due nazioni. In seguito decise di rimanere fra i ranghi dell'esercito, dando la caccia a gruppi di spietati banditi e difendendo il regno dall'attacco degli elfi dell'ombra. Successivamente venne nomi-

nato Consigliere del leader dei Freccia Rossa e, da ultimo, insignito del titolo di Capo Clan, o Comandante, come preferisce farsi chiamare lui. Dopo circa vent'anni di governo, i membri del suo clan gli hanno attribuito un secondo soprannome (il Sincero) come segno di rispetto e ammirazione per il suo operato.

Personalità: Nonostante il suo soprannome abbastanza truce, Spadarossa non è affatto un pazzo assetato di sangue. Al contrario, lui è un tattico raffinato dell'arte del combattimento, uno che studia con attenzione come usare la propria spada nel miglior modo possibile. Questa incessante ricerca della perfezione lo ha spinto a cercare l'aiuto dei maestri di spada umani, e ora Spadachiarà è probabilmente il miglior guerriero di tutta Alfheim. Non è un tipo molto socievole, ma se trova un combattente leale e abile cercherà sicuramente di diventargli amico.

Aspetto: Spadarossa veste sempre di bianco con decorazioni di color rosso (incluso il fodero della sua spada); ovviamente è tutta una tattica per impressionare l'avversario. Ha i capelli rossicci e la pelle scura (come molti del suo clan), ed è alto e corpulento.

Note per il DM: I personaggi di basso livello lo incontreranno raramente, ma ne sentiranno parlare spesso; dopo tutto, lui è un eroe di Alfheim e cosa potrebbe mai volere da dei semplici avventurieri? Man mano che diventeranno più potenti, i PG avranno un contatto più diretto col famoso Spadarossa e il suo aiuto si rivelerà essenziale in parecchie occasioni, senza contare che compiere imprese eroiche al suo servizio potrà aumentare notevolmente la fama di un elfo.

Note per il combattimento: Elfo di 10° livello (Classe d'Attacco L); CA 5 (corazza di piastre +5, scudo e bonus Destrezza); PF 60; MV 27 (9)m; N° ATT 3 (spada elfica +3); F 16 +1 (+3 per i guanti del potere orchesco, +3 della spada); TS E10 (+1 bonus Saggezza, dimezza automaticamente le ferite inflitte da armi a Soffio); ML 12; AM L; Fr 14

(18 con i guanti), In 13, Sg 14, Ds 17, Co 16, Ca 15.

Abilità Speciali: Tattiche militari +1 (In), Persuasione (Ca), Cavalcare cavalli (Ds), Conoscenza della politica di Alfheim (In), Seguire tracce (In), Sopravvivenza nella foresta (In), Camminare sugli alberi (Ds).

Lingue Conosciute: Thyatiano, Elfico, Orchesco, Gnoll, Hobgoblin, Darokiniano.

Incantesimi memorizzati: 1° livello parola del comando. 2° livello scopri pericolo. 3° livello protezione dal male (nel raggio di 3m). 4° livello porta dimensionale. 5° livello demenza precoce.

Note: Spadarossa indossa sempre una Corazza di Piastre +5 e dei Guanti del Potere Orchesco, e inoltre porta al suo fianco la fedele Lamafiera, la sua Spada Elfica +3.

Taragin Ramodiquercia Guardiano di Alfheim Town e Consigliere del Capo del Clan Grunalf

Storia: Da giovane, Taragin passò più di un secolo a fare l'avventuriero nel mondo esterno prima di ritornare ad Alfheim, e quando rientrò in patria si trovò proprio nel bel mezzo dell'ultimo scontro fra le truppe elfiche e quelle di Darokin, combattendo a fianco di Re Celedryl. Per il valore e il coraggio dimostrato in battaglia, dopo la costruzione di Alfheim Town fu nominato Guardiano della città, una posizione che tuttora il Consiglio ritiene adatta a lui, anche se Taragin ha più volte espresso con insistenza il suo odio per la vita cittadina.

Personalità: Taragin è un elfo coscienzioso e amante dei dettagli. Odia il suo lavoro, ma dato che capisce di essere probabilmente la persona più adatta a questo incarico, continua a farlo senza lamentarsi più di tanto. Spesso quando si trova fra amici fidati, racconta molte storie divertenti sulla cupidigia e la stupidità dei cittadini, ed esprime il suo astio verso la vita di città con battute sarcastiche ogni volta che trova uno spunto per farlo, senza preoccuparsi dell'impressione che i suoi ascoltatori si fanno di lui.

Nonostante il suo odio verso la classe dei cittadini, Taragin ha fatto amicizia anche con alcuni degli ambasciatori che vivono ad Alfheim Town. Inoltre, la sua attitudine verso i cittadini non ha nulla a che fare con i pregiudizi razziali. Al contrario, egli è famoso per la sua tolleranza verso le altre razze, e questa apertura mentale deriva dal suo passato di avventuriero.

Aspetto: Taragin è di carnagione chiara e non così abbronzato come gli altri elfi del clan Grunalf, dato che il suo lavoro non gli permette di stare un granché all'aria aperta. Il suo aspetto è ancora giovanile, anche se la responsabilità dovuta alla sua posizione gli lascia sul viso molte più rughe di quante ne abbia un qualsiasi elfo di 650 anni.

Note per il DM: Taragin è l'autorità suprema che controlla tutte le relazioni commerciali e le vendite che hanno luogo ad Alfheim Town. Qualsiasi nuova proposta riguardante il commercio all'interno di Alfheim Town o della Foresta di Canolbarth deve prima avere la sua autorizzazione per poter essere attuata. Di tanto in tanto fa il giro della città insieme ai suoi uomini della Guardia, e questo potrebbe dare modo ai PG di imbattersi in lui e aiutarlo (ottenendo la sua riconoscenza), o anche di ostacolarlo (diventando così suoi nemici giurati).

Note per il combattimento: Elfo di 10° livello; CA 0 (corazza di maglia, anello +3 e bonus Destrezza); PF 48; MV 27 (9)m; N° ATT 1 (spada elfica +2); F 16 +1 (+2 della spada); TS E10 (+2 bonus Saggezza); ML 10; AM L; Fr 11, In 15, Sg 17, Ds 16, Co 14, Ca 15.

Abilità Speciali: Persuasione (Ca), Amministratore (In), Conoscenza della politica di Alfheim (In), Nascondersi (In), Conoscenza di Alfheim (In), Seguire tracce (In), Camminare sugli alberi (Ds).

Lingue Conosciute: Thyatiano, Elfico, Orchesco, Hobgoblin, Gnoll, Darokiniano.

Incantesimi memorizzati: 1° livello amicizia. 2° livello individuazione del male. 3° livello protezione dai proiettili normali. 4° livello meta-

morfosi. 5° livello neutralizza veleno.

Note: Taragin possiede una Spada Elfica +2 e un Anello di Protezione +3.



Urgham il Silenzioso Proprietario dell'impresa di trasporti Affidabili Carrettieri di Alfheim Town

Storia: Urgham era il comandante della pattuglia di orchetti che venne dimenticata da una guarnigione delle Terre Brulle, durante la ritirata dopo un assalto ad alcuni villaggi nel nord di Alfheim. Urgham e i suoi vennero catturati e tenuti prigionieri ad Alfheim Town insieme alle cavalcature e ai mercenari trovati nel loro campo. Quando, dopo molti anni di prigionia, venne concessa la libertà agli orchetti, non tutti partirono: alcuni (e fra questi Urgham) non avevano dimenticato il tradimento dei compagni che li avevano abbandonati in mano agli elfi, e così decisero di rimanere, dopo aver ottenuto il consenso del Guardiano. Gli orchetti si dimostrarono pacifici nei confronti degli abitanti di Alfheim Town e trovarono subito un lavoro. Partendo dal basso, Urgham è riuscito in pochi anni a fondare una propria impresa di traslochi e ora si dà da fare per aiutare la sua gente. Adesso, il problema maggiore per lui è evitare di essere coinvolto nei complotti delle tribù di orchetti delle montagne, responsabili di numerosi assalti ai villaggi degli elfi lungo il confine orientale; questi infidi umanoidi stanno infatti

ti cercando di convertire le gente di Urgham alla loro causa.

Personalità: Urgham è un gran lavoratore, una specie di orchetto della media borghesia un caso più unico che raro. Le uniche cose che contano veramente per lui sono la sua famiglia, la sua azienda, e la sua gente, che cerca costantemente di tenere il più possibile fuori dai guai (specialmente il tipo di guai che sembrano portare gli orchetti delle montagne).

Aspetto: Urgham è un orchetto di altezza media (1,80m), con la pelle verde e un tipico muso da cinghiale punteggiato di macchie arancioni. Ama vestire in costosi abiti di fattura umana ora che può permetterselo.

Note per il DM: Non avete sempre desiderato parlare con un pericoloso orchetto senza il timore di essere scannati vivi da un momento all'altro? Beh, ora potete... Urgham ha un sacco di problemi di cui occuparsi e spesso è ben felice di scaricarne qualcuno sulle spalle di qualche avventuriero disponibile (i PG potrebbero approfittarne per farselo amico!). Urgham è una vera e propria autorità nella società orchesca di Alfheim Town, anche se non è molto facile riuscire a parlargli di persona.

Note per il combattimento: Orchetto di 5° livello (5 DV); CA 7 (bonus Destrezza); PF 35; MV 42 (12)m; N° ATT 1 (spada corta); F 16 (+3 bonus Forza); TS G5; ML 10; AM N; Fr 18, In 13, Sg 12, Ds 15, Co 15, Ca 11 (N.d.T.).

Abilità Speciali: Tattiche militari (In), Conoscenza di Orcus Rex (In), Resistenza (Co), Persuasione (Ca), Conoscenza della società orchesca

di Alfheim Town (In), Parlare Thyatiano (In).

Lingue Conosciute: Orchesco, Elfico.

Note: L'unica cosa preziosa che possiede Urgham è una mappa che indica il punto esatto in cui la sua pattuglia ha sepolto il proprio bottino prima di essere catturata. Purtroppo, fino ad ora non è mai riuscito ad allontanarsi abbastanza dalla città per andare a recuperarlo.



Violet Pismire
Usuraia

Storia: Violet è una dei tanti umani nati e cresciuti ad Alfheim Town ed è l'usuraia più conosciuta della città. Il suo ufficio (cioè la casa in cui è nata e dove vive tuttora) ha sede nel Rifugio, e lì svolge i suoi affari. Ciò che pochi sanno è che lei fa parte della locale Gilda dei Ladri, fatto che spiega come mai subisca così pochi furti nel corso di un anno. Violet accetta anche del denaro in custodia in cambio di un piccolo compenso, operando come una specie di banca medievale.

Personalità: Violet non ha molti amici, ma per lei non è un gran pro-

blema. È una persona estremamente sola, e per combattere questa sua solitudine si butta a capofitto negli affari, cercando di guadagnare il più possibile grazie ai suoi prestiti ad alto tasso d'interesse.

Aspetto: Violet è piccola e magra, con capelli color castano sporco sempre spettinati e mai l'ombra di un sorriso sul volto. La sua voce è roca, quasi gracchiante, come quella di un corvo.

Note per il DM: Qualcuno tipo Emmet Kelso potrebbe presentare Violet ai personaggi riferendosi a lei come a "uno dei miei tanti contatti", oppure un amico disperato e con l'acqua alla gola potrebbe chiedere loro di saldare in qualche modo il suo debito presso di lei, prima di finire morto ammazzato. Se dopo un primo approccio, Violet ritiene che i PG siano affidabili, li presenterà a un membro minore della Gilda dei Ladri, e a questo punto potrebbero succederne di tutti i colori.

Note per il combattimento: Ladra di 9° livello; CA 5 (armatura di cuoio e bonus Destrezza); PF 35; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (pugnale +1); F 14 (+1 del pugnale); TS L9; ML 11; AM N; Fr 9, In 14, Sg 10, Ds 16, Co 11, Ca 10.

Abilità Speciali: Contabile +1 (In), Persuasione +3 (Ca), Conoscenza dei ladri di Alfheim Town (In).

Statistiche dei ladri: Scassinare serrature 54%, Scoprire trappole 50%, Rimuovere trappole 46%, Scalare pareti 95%, Muoversi in silenzio 55%, Nascondersi nelle ombre 41%, Svuotare tasche 60%, Sentire rumori 66%.

Lingue Conosciute: Thyatiano, Elfico.

I SEGRETI DEGLI ELFI

La Magia Elfica

Gli elfi hanno sviluppato la propria civiltà basandosi sulla loro abilità di maghi e di guerrieri allo stesso tempo. Gli elfi infatti imparano presto i primi rudimenti di magia e qualsiasi elfo conosce almeno un paio di incantesimi. Le leggende elfiche raccontano che furono gli elfi a svelare agli uomini i segreti delle arti magiche, anche se molti sospettano che questa non sia altro che propaganda diffusa dal popolo di Alfheim; in fondo, oggi i maghi umani sono molto più potenti dei loro colleghi elfi.

Comunque sia, quando Ilsundal divenne un Immortale egli promise che avrebbe concesso grandi poteri a tutti coloro che avessero seguito i suoi insegnamenti. Quindi, invece di creare una nuova classe di elfi chierici, lui usò la propria energia per aumentare i poteri magici degli elfi che si erano votati a lui, in modo che i suoi sacerdoti diventassero sia dei maghi che dei chierici.

La sua parola è contenuta nel Sentiero dell'Albero, e i Custodi dell'Albero della Vita (i sacerdoti di Ilsundal) hanno a loro disposizione una lista di incantesimi che comprende sia alcuni dei maghi che quelli dei druidi. Inoltre esistono degli incantesimi completamente nuovi, a cui solo i Custodi hanno accesso.

Gli elfi che apprendono le arti magiche dai Custodi dell'Albero possono progredire oltre il 10° livello di esperienza come maghi, proprio come gli elfi che imparano l'arte del combattimento dagli umani possono progredire oltre lo stesso livello come guerrieri. I Punti Esperienza da guadagnare sono esattamente gli stessi, ma i PX devono essere utilizzati o per avanzare come mago o come guerriero, non per entrambi le classi. Infatti, man mano che acquista esperienza il personaggio può scegliere se diventare o un Elfo Mago o un Elfo Signore, due cose completamente diverse.

La ragione principale per dividere queste due classi è che per pro-

gredire come Elfo Mago, un elfo è costretto a rimanere all'interno di Alfheim (o in qualsiasi altro regno in cui la maggioranza della popolazione sia costituita da elfi e al cui interno vivano dei Custodi dell'Albero della Vita ciò non sarebbe possibile ad esempio a Glantri o a Karamaikos) per guadagnare i suoi PX, dato che deve seguire gli insegnamenti di un Custode esperto, mentre per potenziare le proprie abilità di Elfo Signore deve apprendere l'arte del combattimento dagli umani (e quindi presumibilmente andarsene in giro per il Mondo Conosciuto).

Gli Incantesimi

La magia elfica è molto simile a quella dei maghi umani, ma a causa del suo stretto rapporto con Ilsundal e con l'Albero della Vita, essa è fortemente legata anche alle energie druidiche. A differenza dei druidi però, gli elfi maghi sono costretti a studiare i loro incantesimi prima di poterli utilizzare, proprio come accade gli incantesimi dei maghi. Per questo motivo, molte magie clericali sono di un livello più alto del loro normale.

Inoltre, alcuni incantesimi dei maghi non sono accessibili agli elfi che apprendono le arti magiche dai Custodi dell'Albero, anche se alcuni di essi (quelli dal 1° al 5° livello) si possono imparare una volta fuori da Alfheim, nelle zone come Glantri o Alphatia in cui la magia si insegna come disciplina comune. Gli elfi maghi non possono ottenere incantesimi di livello superiore al 5° fuori da Alfheim, a meno che non si trovino in un regno dalle caratteristiche simili, come il Reame Silvano.

L'uso di questi livelli di magia potrebbe creare un po' di confusione. Un elfo di 20° livello ad esempio, ha a disposizione 3 incantesimi del 9°, mentre i normali maghi non ottengono magie del 9° finché non raggiungono il 21° livello d'esperienza. Comunque, un più accurato esame dei PX in questione mostra come un elfo di 20° livello deve guadagnare tanti Punti Esperienza

quanti sono quelli di un mago del 28°, che invece può lanciare 4 incantesimi di 9° livello, e molti di più nei livelli inferiori rispetto a un elfo mago.

Incantesimi degli Elfi di 1° livello

1. Allarme Magico
2. Amicizia
3. Analizzare
4. Cerimonia [A]
5. Charme (Persone) [M]
6. Dardo Incantato [M]
7. Fuoco Fatuo [D]
8. Individuazione del Magico [M]
9. Lettura dei Linguaggi [M]
10. Lettura del Magico [M]
11. Localizzare [D]
12. Luce Magica [M]
13. Luci Fatue
14. Lungopasso
15. Parola del Comando [A]
16. Pioggia Magica
17. Protezione dal Male [M]
18. Resistenza al Freddo [C]
19. Ventriloquio [M]

Incantesimi degli Elfi di 2° livello

1. Crea Fuoco [D]
2. Creazione Spettrale [M]
3. ESP* [M]
4. Immagini Illusorie [M]
5. Individuazione degli Oggetti [C]
6. Individuazione dell'Allineamento* [A]
7. Individuazione dell'Invisibile [M]
8. Individuazione del Male [M]
9. Invisibilità [M]
10. Intralciare
11. Levitazione [M]
12. Predire il Tempo [D]
13. Purificazione di Cibi e Acqua
14. Ragnatela [M]
15. Resistenza al Fuoco [C]
16. Scopri Pericolo [D]
17. Silenzio
18. Torci Legno [D]

Incantesimi degli Elfi di 3° livello

1. Blocca Animali* [D]
2. Blocca Persone* [M]
3. Chiaroveggenza [M]
4. Cura Ferite Leggere
5. Cura Malattie
6. Dissolvi Magie [M]
7. Evoca Fulmini [D]
8. Incantesimo del Volo [M]
9. Invisibilità (nel raggio di 3m) [M]
10. Oscurare [D]

I SEGRETI DEGLI ELFI

11. Parlare con gli Animali [C]
12. Protezione da Proiettili Normali [M]
13. Protezione dal Male (Raggio 3m) [M]
14. Protezione dal Veleno [D]
15. Respirare sott'Acqua [M]
16. Scalda Metalli [D]
17. Velocità* [M]

Incantesimi degli Elfi di 4° livello

1. Arma Magica
2. Autometamorfosi [M]
3. Charme (Mostri) [M]
4. Confusione [M]
5. Crescita Animale [C]
6. Crescita dei Vegetali* [M]
7. Evoca Animali
8. Metamorfosi [M]
9. Metamorfosi Vegetale di Massa [M]
10. Muro di Fuoco [M]
11. Occhio dello Stregone [M]
12. Paura
13. Porta Dimensionale [M]
14. Scaccia Maledizioni* [M]
15. Terreno Illusorio [M]

Incantesimi degli Elfi di 5° livello

1. Contattare Altre Dimensioni [M]
2. Controlla Vento [A] [D]
3. Controllo della Temperatura (Raggio 3m) [A] [D]
4. Demenza Precoce [M]
5. Dissoluzione* [M]
6. Evocazione degli Elementali [M]
7. Giara Magica [M]
8. Muro di Pietra [M]
9. Neutralizza Veleno
10. Porta Vegetale [A] [D]
11. Protezione dai Fulmini [D]
12. Sciame d'Insetti [A]
13. Telecinesi [M]
14. Teletrasporto [M]
15. Trasforma Roccia in Fango

Incantesimi degli Elfi di 6° livello

1. Abbassare le Acque [M]
2. Barriera Anti-Animali [D]
3. Barriera Anti-Magia [M]
4. Controllo del Tempo Atmosferico [M]
5. Cura Ferite Gravi [A] [C]
6. Incantesimo del Comando* [C]
7. Olografia [M]
8. Passa Pianta [A] [D]
9. Pietra in Carne [M]
10. Reincarnazione [M]
11. Terre Mobili [M]

Incantesimi degli Elfi di 7° livello

1. Charme (Piante) [M]
2. Conoscenza [M]
3. Creazione di Mostri Normali [M]
4. Distruzione del Male [A]
5. Invisibilità Multipla* [M]
6. Porta Magica* [M]
7. Roccia
8. Smuovi Legno [D]
9. Teletrasporto di Ogni Oggetto [M]
10. Trasporto Via Piante [A] [D]
11. Vista Rivelante [A] [C]

Incantesimi degli Elfi di 8° livello

1. Barriera Mentale* [M]
2. Campo di Forza [M]
3. Charme Multiplo* [M]
4. Danza [M]
5. Metallo in Legno [A] [D]
6. Metamorfosi Naturale [A]
7. Morte Volante [A] [D]
8. Permanenza [A] [M]
9. Simbolo [M]
10. Viaggiare [C]

Incantesimi degli Elfi di 9° livello

1. Cambia Forma [M]
2. Cancelli* [A] [M]
3. Desiderio [A] [M]
4. Evoca Oggetti [M]
5. Ferma Tempo [M]
6. Guarigione [A] [C]
7. Immunità [M]
8. Labirinto [M]
9. Lancia Incantesimo [M]
10. Spada di luce

(*) Gli incantesimi contrassegnati da un asterisco sono reversibili.

[A] Questo incantesimo può essere usato solo dagli elfi che seguono il Sentiero dell'Albero, cioè i Custodi.

[C] Questa magia è identica all'omonimo incantesimo dei Chierici.

[D] Questa magia è identica all'omonimo incantesimo dei Druidi.

[M] Questa magia è identica all'omonimo incantesimo dei Maghi.

Tabella dei Punti Esperienza degli Elfi Maghi

Incantesimi disponibili per ogni Livello										
Livello	PX	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1	0	1								
2	4.000	2								
3	8.000	2	1							
4	16.000	2	2							
5	32.000	2	2	1						
6	64.000	3	2	2						
7	120.000	3	3	2	1					
8	240.000	4	3	2	2					
9	400.000	4	4	3	2					
10	600.000	5	4	3	2	1				
11	850.000	6	5	3	3	2				
12	1.100.000	6	5	4	3	2	1			
13	1.350.000	7	6	4	4	3	2			
14	1.600.000	7	6	5	4	3	2	1		
15	1.850.000	8	7	5	5	4	3	2		
16	2.100.000	8	7	6	5	4	3	2	1	
17	2.350.000	8	8	6	6	5	4	3	2	
18	2.600.000	8	8	7	6	5	4	3	2	1
19	2.850.000	8	8	7	7	6	5	4	3	2
20	3.100.000	8	8	8	7	6	5	4	4	3

Nota 1: Tutti gli incantesimi qui elencati che non sono normalmente accessibili ai maghi umani non possono essere insegnati loro in alcun modo.

Nota 2: Agli elfi è proibito utilizzare incantesimi d'attacco basati sul fuoco data la loro natura distruttiva. Gli unici permessi sono Muro di Fuoco e magie non nocive come Crea Fuoco.

Descrizione dei Nuovi Incantesimi

Incantesimi di 1 Livello

Allarme Magico

Raggio d'azione: 5 metri

Durata: 2-8 turni più 1 turno per livello dell'elfo

Effetto: le piante o gli animali avvertono l'elfo della presenza di un intruso

Quando l'elfo lancia l'incantesimo di *allarme magico*, egli fa in modo che una pianta o un animale in particolare che si trova nella zona lo avverta della presenza di una qualsiasi creatura vivente più grande di un topo, cioè un essere con un volume maggiore di 12 dm³ e che supera il Kg di peso. Non appena l'essere vivente si avvicina alla pianta o all'animale o lo tocca disturbandolo, la pianta o l'animale emette un lungo lamento udibile chiaramente in un raggio di 18m (sottraete 3m per eventuali porte e 6m per i muri più solidi che si frappongono fra l'elfo e la sorgente del lamento). Il suono continua per un round, dopo di che svanisce lentamente. I non-morti non possono essere individuati con questo incantesimo, ma gli esseri invisibili sì. Tutte le creature volanti che tentano di oltrepassare la pianta o l'animale in questione ma rimangono all'interno del raggio d'azione dell'incantesimo vengono percepiti ugualmente, facendo scattare l'allarme.

Amicizia

Raggio d'azione: 0 (solo l'elfo)

Durata: 1 round per livello dell'elfo

Effetto: aumenta il carisma dell'elfo

Questo incantesimo può avere due effetti, a seconda della riuscita o meno del TS contro Incantesimi del soggetto influenzato: se l'individuo a cui si rivolge l'elfo dopo aver pronunciato l'incantesimo fallisce il suo Tiro Salvezza, allora il Carisma del mago aumenta di 2d4 punti mentre tratta con questa persona (la durata dell'effetto dipende dal livello dell'elfo mago); se invece il TS riesce allora l'elfo perde 1d4 punti Carisma nei confronti della vittima dell'incantesimo. Tutti quelli sotto l'effetto dell'*amicizia* restano molto colpiti dal carattere dell'incantatore e desiderano ad ogni costo diventare loro amico e aiutarlo nel miglior modo possibile. Coloro che invece effettuano con successo il proprio TS si sentono a disagio in presenza dell'elfo e cercano in tutti i modi di evitarlo. Questo incantesimo non ha effetto sulle creature con intelligenza di livello animale o inferiore, né modifica in alcun modo le abilità speciali legate al Carisma.

Analizzare

Raggio d'azione: 0 (al contatto)

Durata: 1 round

Effetto: permette di conoscere la magia di un oggetto

Un elfo che pronuncia un questo incantesimo può prendere un oggetto qualsiasi e scoprire se è magico e quali sono i suoi poteri. Gli elmi devono essere indossati, le spade tenute in pugno, i bracciali allacciati intorno ai polsi, e così via.

Qualsiasi siano le conseguenze di queste azioni, esse ricadono inevitabilmente sull'elfo, anche se può effettuare un Tiro Salvezza per evitare spiacevoli effetti. L'elfo ha una probabilità del 15% più 5% per livello di riuscire a scoprire un particolare potere dell'oggetto, o di capire se l'oggetto sia magico o no. Le informazioni non sono sempre esatte al 100%. I bonus o i malus di un'arma possono essere individuati con un largo margine di errore (per difetto o per eccesso), il numero delle cariche di solito aumenta o diminuisce del 25% rispetto a quelle reali, ecc.

Cerimonia

Raggio d'azione: 0 (al contatto)

Durata: permanente

Effetto: consacra una creatura, un oggetto o un'area

Questo incantesimo è molto utile agli elfi, dato che tutti (prima o poi) lo usano per permettere ad altri individui di interagire (in un modo o nell'altro) con loro. Le Cerimonie includono:

Adozione: un rituale che serve per trasferire un elfo (e, in occasioni molto speciali, un umano o un altro semiumano) da un clan a un altro. L'elfo che officia la cerimonia deve essere per lo meno dello stesso livello dell'elfo adottato, oppure basta che sia il capo del clan a cui egli si vuole unire.

Anatema: questa cerimonia viene eseguita esclusivamente quando un elfo ha agito deliberatamente contro le leggi di Madre Natura e deve essere bandito per sempre da qualsiasi comunità elfica. Il rito può essere celebrato solo dal capo del clan a cui appartiene il traditore aiutato dal Custode della comunità. L'elfo maledetto acquista un marchio, un segno caratteristico visibile solo agli occhi degli elfi, impossibile da nascondere e che può essere rimosso solo se l'elfo si pente dei suoi crimini e viene nuovamente accolto nel clan con una cerimonia di Adozione.

Consacrazione: il rituale consente ad un elfo di incantare magicamente una zona del terreno in modo da consentire la crescita di un Albero della Vita, e di consacrare determinati attrezzi che serviranno per prendersi cura della reliquia elfica. Questa cerimonia può essere eseguita solo da un Custode.

Iniziazione: la cerimonia fa in modo che un giovane elfo diventi a tutti gli effetti un adulto all'interno della comunità, con tutti gli obblighi e i vantaggi che ne conseguono. Questo rito deve essere celebrato da un elfo di livello superiore a quello dell'iniziato.

Investitura: la cerimonia viene eseguita solo quando un elfo diventa Custode dell'Albero della Vita. Il rituale può essere celebrato o da un

altro Custode, o (in mancanza di un sacerdote di Ilsundal) dal Capo e dal Possessore del Clan a cui appartiene l'aspirante Custode.

Questi incantesimi lasciano segni esteriori: alcuni sono visibili a chiunque, altri possono essere visti solo dagli elfi. Chiunque possieda uno di questi marchi non può essere individuato da una Individuazione del Magico, a meno che non possieda altri oggetti che reagiscano a quell'incantesimo.

Luci Fatue

Raggio d'azione: 12 metri (+3 metri per livello dell'elfo)

Durata: 2 round per livello dell'elfo
Effetto: illumina una zona

Questo incantesimo crea da 1 a 4 luci che assomigliano a torce o lanterne ed emanano luce con la stessa intensità. La luminosità può essere modificata dal mago in qualsiasi momento, concentrandosi per un round. L'elfo può creare le luci solo in un luogo a lui visibile; poi potrà spostarle a suo piacimento purché rimangano all'interno del raggio d'azione dell'incantesimo, anche se scompaiono dal suo campo visivo (come ad esempio dietro un angolo o un muro). Non può però farle passare attraverso oggetti solidi.

Questo incantesimo spesso viene utilizzato dagli elfi per ingannare i gruppi di umani che si inoltrano di notte nella loro foresta.

Lungopasso

Raggio d'azione: 0 (al tocco)

Durata: 1d4 +4 ore

Effetto: raddoppia la normale capacità di movimento

L'incantesimo *lungopasso* permette all'elfo o all'essere sui cui viene lanciato di muoversi al doppio della sua normale velocità (camminando) per 1d4 +4 ore senza stancarsi, o di correre a velocità normale per lo stesso lasso di tempo senza diventare esausto. Una volta esaurito l'effetto dell'incantesimo però, la persona che lo ha usato è costretta a riposarsi per lo stesso numero di ore, e inoltre deve ingerire una grossa quantità di liquidi e di cibo; in

caso contrario, il soggetto perde temporaneamente 2-8 punti Costituzione (recuperabili con un periodo di assoluto riposo al ritmo di 1 punto ogni 1d4 giorni, e naturalmente solo a patto che mangi e beva il più possibile). Questo incantesimo funziona solo con gli umani e i semiumani.

Parola del Comando

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 1 round

Effetto: dare un ordine a una creatura

Questo incantesimo permette all'elfo di dare un comando pronunciando una sola parola. La parola deve essere espressa in un linguaggio comprensibile da parte dell'essere a cui è indirizzato l'ordine. Il ricevente cerca di eseguire l'ordine nel miglior modo possibile (per quanto le sue capacità glielo consentano e l'ordine venga dato in modo chiaro). Un comando del tipo: "Muori!" causerebbe lo svenimento del ricevente per un intero round, ma senza ulteriori effetti deleteri (a meno che, ovviamente, non stia camminando sopra una fune sospesa a 100 metri d'altezza). Delle tipiche parole del comando includono: Fermati, Corri, Scappa, Arrenditi, Torna indietro, ecc.

I non-morti non possono essere influenzati dalla *parola del comando*. Le creature con un'intelligenza di 13 o più e le creature con 6 o più DV o livelli di esperienza possono effettuare un TS contro Incantesimi per evitarne gli effetti. Gli esseri che possiedono entrambi i requisiti non ottengono due TS, ovviamente.

Pioggia Magica

Raggio d'azione: 3 metri per livello dell'elfo

Durata: 1 round per livello dell'elfo

Effetto: crea una leggera precipitazione in una zona del diametro di 9 metri +3m per livello dell'elfo

Questo incantesimo trasforma tutto il vapore acqueo esistente nel raggio d'azione dell'elfo in pioggia. Ovviamente, un evocatore di basso livello può rimanere vittima dell'ef-

fetto della sua stessa magia.

Quando viene usata da elfi di livello medio basso, la *pioggia magica* si limita ad inumidire i vestiti, a rendere scivolosi i pavimenti in roccia (o altro materiale solido), ad annaffiare le piante e a spegnere incendi minori. Quando la pioggia viene in contatto con del fuoco di origine magica (ad esempio un *muro di fuoco*), essa si trasforma in una coltre di nebbia densa e impenetrabile che si espande in un'area di raggio doppio rispetto a quello normale dell'incantesimo. Se la temperatura dell'aria è sotto lo zero, la pioggia si trasforma in grandine (fra 0°C e 1°C) o in neve (al di sotto di 1°C).

Il freddo di origine magica (ad esempio una *tempesta di ghiaccio*) trasforma la *pioggia magica* in ghiaccio.

Incantesimi di 2° Livello

Intralcicare

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 1 round per livello dell'elfo

Effetto: l'elfo può controllare qualsiasi fune

Questo incantesimo permette all'elfo di controllare qualsiasi corda o oggetto simile fatto di materia vivente o morta (radici, vimini, funi di cuoio, corde di fibra vegetale, rampicanti, ecc.). L'elfo può influenzare fino a 15 metri di corda del diametro di 1 cm, più 1,5m per livello d'esperienza. I comandi che possono essere impartiti alla fune con questo incantesimo includono: Avvolgiti (forma una pila ordinata), Avvolgiti e Annodati, Forma un cappio, Forma un cappio e Annodati, Lega e Annodati, e i comandi opposti dei precedenti. Il rampicante o fune deve essere al massimo a 30 cm di distanza dall'oggetto attorno al quale deve attorcigliarsi, per questo spesso è necessario lanciarla vicino all'obiettivo. La corda incantata può essere maneggiata dall'obiettivo (se ne è capace) come se fosse una normale fune.

Individuazione dell'Allineamento*

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 1 turno

Effetto: individua l'allineamento di un essere

L'incantesimo permette all'elfo di sentire chiaramente l'aura emanata da una qualsiasi creatura umana, semiumana, umanoide o non umana. Questo rivela al mago l'effettivo allineamento del soggetto considerato. Con l'*individuazione dell'allineamento* l'elfo mago può esaminare fino a 10 individui. L'incantesimo inverso, *occulta allineamento*, fa in modo che una *individuazione dell'allineamento* lanciata sull'elfo riveli per un turno che il suo allineamento è uguale a quello dell'essere che ha pronunciato l'incantesimo (anche se in realtà ciò è falso).

Purificazione dei Cibi e dell'Acqua

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: permanente

Effetto: purifica cibi e bevande da qualsiasi sostanza velenosa o impura.

Questa magia è simile all'omonimo incantesimo di 1° livello dei chierici, con un'unica differenza: cioè che il cibo e le bevande purificate devono trovarsi nel loro stato naturale perché la magia faccia effetto. Se infatti le vivande sono state precedentemente cotte o poste in stato di conservazione (con un metodo diverso dall'essiccazione), l'incantesimo non potrà funzionare in alcun modo.

Silenzio

Raggio d'azione: 0 (al contatto)

Durata: 12 turni

Effetto: il movimento diventa silenzioso

Questa versione elfica della magia clericale di 2° livello funziona solo su un soggetto per volta, e di solito viene usata per migliorare la capacità degli elfi di muoversi silenziosamente fra gli alberi. Raramente viene adoperato con scopi offensivi a causa del suo raggio d'azione tanto ridotto, e inoltre è soggetto alle stesse restrizioni dell'incantesimo dei chierici che porta lo stesso nome.

Incantesimi di 3 Livello

Cura Ferite Leggere

Raggio d'azione: 0 (al contatto)

Durata: permanente

Effetto: cura una creatura vivente

Questa magia è identica all'omonimo incantesimo clericale di 1° livello, tranne che per una particolarità: non può curare la paralisi, dato che gli elfi ne sono immuni.

Cura Malattie

Raggio d'azione: 0 (al contatto)

Durata: permanente

Effetto: cura una creatura vivente

A parte il raggio d'azione notevolmente ridotto, la magia è identica all'omonimo incantesimo clericale di 3° livello.

Incantesimi di 4 Livello

Arma Magica

Raggio d'azione: 0 (al contatto)

Durata: 5 round per livello

Effetto: rende un'arma temporaneamente magica

Qualsiasi arma su cui venga lanciato questo incantesimo diventa immediatamente magica e resta tale per tutta la durata della magia. Essa non acquisisce alcun bonus per colpire o ferire, ma può essere usata contro llicantropi, non-morti, gargoyle, creature incorporee, e contro quegli esseri che possono essere feriti solo con armi magiche. In base al livello dell'incantatore si determina quali creature riesce a colpire l'arma magica:

- 1°-5°: esseri colpibili con armi +1 o d'argento;
- 6°-10°: esseri colpibili con armi +2;
- 11°-15°: esseri colpibili con armi +3;
- 16°-20°: esseri colpibili con armi +4;
- 21°+: esseri colpibili con armi +5.

Questo incantesimo non può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*.

Evoca Animali

Raggio d'azione: 108 metri

Durata: 3 turni

Effetto: richiama e rende amichevoli gli animali normali

Questa magia è identica all'omonimo incantesimo druidico di 4° livello. Gli elfi non la utilizzano mai durante le normali battute di caccia, ma preferiscono servirsene per ottenere informazioni sui mostri che escono dai luoghi della magia malefica e turbano la pace della foresta. Molti elfi inoltre, non sanno che un eventuale abuso di questo incantesimo (come ad esempio, uccidere un animale evocato grazie a esso) farebbe ricadere sul reo la Maledizione di Ilsundal: nessun incantesimo di tipo druidico potrebbe più funzionare se lanciato da lui.

Paura

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 30 round

Effetto: fa fuggire un essere in preda al panico

Tutte le vittime entro 9 metri dall'elfo devono effettuare un TS Incantesimi o fuggire in preda al panico per 30 round il più lontano possibile dall'elfo, a velocità massima. Le vittime non pensano ad altro che a fuggire evitando qualsiasi ostacolo, quindi non possono combattere né lanciare incantesimi. L'elfo è in grado di decidere quali individui colpire con l'incantesimo se vi sono anche esseri amici entro 9 metri.

Incantesimi di 5 Livello

Neutralizza Veleno

Raggio d'azione: 0 (al contatto)

Durata: permanente

Effetto: viene guarita una creatura dagli effetti di un veleno

Questa magia è quasi del tutto identica all'omonimo incantesimo clericale di 4° livello, eccettuato il fatto che essa funziona solo se usata con piante e creature avvelenate e con vittime di avvelenamento vegetale o animale.

Sciame d'Insetti

Raggio d'azione: 144 metri

Durata: 1 giorno

Effetto: crea uno sciame d'insetti di 9 metri di raggio

La magia è simile all'omonimo incantesimo clericale di 5° livello, ma funziona solo all'interno di Alfheim o in una qualsiasi altra foresta.

Trasforma Roccia in Fango

Raggio d'azione: 48 metri

Durata: permanente

Effetto: trasforma la roccia in fango molle

Questo incantesimo trasforma la roccia naturale di qualsiasi tipo in un uguale volume di fango. Il massimo volume di materia trasformabile è un cubo di 6 metri di lato per livello dell'elfo, mentre la profondità del fango non supera mai la metà della lunghezza (o larghezza) della superficie fangosa. Una volta lanciato l'incantesimo, il fango ottenuto agisce come un normale pantano in qualsiasi occasione.

Incantesimi di 7 Livello

Distruzione del Male

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 1 turno

Effetto: distrugge mostri non-morti o incantati o gli effetti di uno Charme o una Maledizione

La magia è identica all'omonimo incantesimo clericale di 5° livello, ma funziona solo con elfi non-morti o vittime di un incantesimo.

Roccia

Raggio d'azione: 0 (solo l'elfo)

Durata: 2 turni per livello dell'elfo

Effetto: l'elfo si tramuta in pietra

Questa magia è praticamente identica all'incantesimo *statua* dei maghi, solo che l'elfo si trasforma in una roccia del tipo più comune all'interno della zona e non in una statua di se stesso.

Incantesimi di 8 Livello

Metamorfosi Naturale

Raggio d'azione: 72 metri

Durata: permanente

Effetto: cambia la forma di un

oggetto naturale o di una creatura

La magia è simile all'incantesimo dei maghi di 8° livello *metamorfosi di ogni oggetto*, solo che l'oggetto deve essere fatto di legno, di carne o di un qualsiasi minerale naturale. Le leghe di metallo (bronzo, ottone, acciaio, ecc.) non vengono influenzate dall'incantesimo. Inoltre, gli oggetti non possono essere trasformati in oggetti appartenenti ad un altro regno (vedi la descrizione dell'incantesimo originale).

Incantesimi di 9 Livello

Spada di Luce

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 6 round + 1 round per livello dell'elfo

Effetto: crea una spada di energia

Questo incantesimo permette all'elfo di creare una spada scintillante fatta di pura energia; l'evocatore può poi controllare l'arma proprio come se la stesse effettivamente impugnando. Un elfo non può combattere contemporaneamente con questa spada e con altre armi, ma può decidere di far levitare la spada vicino a lui e nel frattempo adoperare qualche altro oggetto. Non è dotata di bonus, ma può colpire qualsiasi bersaglio, anche quelle creature che possono essere normalmente ferite solo con armi +5. Inoltre, se si effettua col dado un tiro di 19 o 20, la spada colpisce sempre il bersaglio, qualsiasi sia la sua Classe d'Armatura. Essa infligge 4-24 punti di danno e persiste finché dura l'incantesimo, finché non venga distrutta con un *dissolvi magie*, o finché l'elfo non decida di farla scomparire. Questa spada può essere impugnata e usata proprio come una spada normale.

Soprannomi degli Elfi

Una delle usanze elfiche più interessanti tramandata apparentemente solo all'interno dei clan Freccia Rossa e Lungamarcia è l'uso dei soprannomi; alcuni elfi infatti tendono a

celare il loro vero nome quando trattano con persone estranee al proprio nucleo familiare.

Spesso, per cambiare il nome e assumere un soprannome, i membri dei clan Freccia Rossa e Lungamarcia devono celebrare una complessa cerimonia, alla fine della quale, con un apposito sortilegio, ottengono il loro soprannome. Grazie a questo rituale, gli elfi ottengono delle difese magiche: essi infatti diventano virtualmente immuni a qualsiasi incantesimo di charme o di bloccaggio, almeno fino a che l'avversario che lancia queste magie non viene a conoscenza del loro vero nome. Infatti, nel malaugurato caso che il vero nome di un elfo venga scoperto, le sue difese magiche cadono, e come se ciò non bastasse, la stessa magia che gli garantisce l'immunità agli incantesimi di charme e di bloccaggio, ora lo priva persino delle sue difese naturali (non può effettuare alcun TS per salvarsi dagli effetti dei suddetti incantesimi). E sfortunatamente, chiunque usi l'ESP su di un elfo e faccia le domande giuste può venire a conoscenza del suo vero nome (la vittima in questione può effettuare un tiro Intelligenza per evitare gli effetti di questa sonda mentale).

Ecco perché solo alcuni clan elfici adottano questa pratica; la maggior parte di loro infatti preferisce fare affidamento sulla propria naturale resistenza alla magia piuttosto che rischiare di rimanere del tutto indifesi.

L'Albero della Vita

La maggioranza dei clan elfici possiede una Reliquia sacra chiamata l'Albero della Vita. L'intera esistenza degli elfi ruota attorno a questa magica pianta. Essa, fra le altre cose, è anche la fonte degli oggetti magici più famosi degli elfi.

Come ogni reliquia dei semiumani, ciascun Albero della Vita è affidato alle cure di un Custode, aiutato a sua volta da 28 accoliti. Il Custode può esercitare in qualsiasi momento il suo potere di Dominazione, che gli permette di

dare ordini a qualsiasi membro della comunità eccettuato il Capo Clan. Il Custode inoltre può entrare direttamente in contatto con l'Albero della Vita semplicemente usando un incantesimo di ESP.

L'Albero sacro irradia costantemente un'aura magica che ha il potere di scacciare i non-morti come un Chierico di 15° livello. Normalmente l'aura ha un raggio d'azione di 108 metri, ma esso diminuisce regolarmente di 1,5 metri ogni volta che viene usata una delle abilità magiche della reliquia (vedi sotto). Quando il raggio d'azione dell'aura viene ridotto a 0, tutti i poteri dell'Albero cessano di funzionare fino a che la reliquia non abbia recuperato completamente la sua energia e l'aura sia tornata normale (al ritmo di 1,5 metri di raggio al giorno).

Il Custode può inoltre usare le cinque abilità magiche dell'Albero: cura cecità, cura malattie, neutralizza veleno, cura ferite gravi e identificazione di oggetti magici.

L'Albero della Vita viene anche usato nel corso di molti rituali per creare degli speciali oggetti fatati. Il metodo di fabbricazione dell'*Olio della Luce* e della *Nave di Luce Elfica* viene descritto ampiamente nel manuale del Master del set Companion (pag. 22). Gli altri oggetti magici che possono essere creati con l'aiuto dell'Albero sacro sono:

Archi e Frece elfiche: i rami dell'Albero della Vita vengono utilizzati per fabbricare gli archi e le frecce magiche.

Mantello elfico: il mantello viene intessuto usando le foglie dell'Albero della Vita che non sono utilizzate per fabbricare l'*Olio della Luce*. Esse vengono pressate, trasformate in fibra tessile, e poi cucite insieme per ottenere un mantello corto.

Pozioni di cura: distillate dalla linfa dell'Albero della Vita.

Spada elfica: piccole quantità di linfa dell'Albero vengono usate per temprare il legno di quercia da cui si ricavano poi le spade magiche degli elfi.

Stivali elfici: la suola di questi sti-

vali è fabbricata con la corteccia appositamente preparata dell'Albero della Vita.

Tutti questi oggetti vengono fabbricati in tempi molto lunghi. Prima bisogna dimostrare l'effettiva necessità dell'oggetto, e solo dopo essersene accertato, il Custode provvede a preparare la Sacra Reliquia attraverso una complessa cerimonia in cui l'Albero rinuncia a una parte di sé per creare l'oggetto richiesto. Può sembrare strano, ma occorre meno tempo per acquisire il legno necessario alla fabbricazione di archi e frecce elfiche che i materiali indispensabili per gli altri oggetti.

L'Albero della Vita è una creatura intelligente dotata di vita propria, simile ad un Uomo Albero, ma normalmente immobile. Tutti i Custodi conoscono un rituale che, se celebrato in modo corretto, permetterebbe all'Albero di muoversi, ma data la difficoltà della cerimonia (75% di possibilità che l'incantesimo funzioni, meno 5% per ogni livello del Custode al di sotto del 20° nel caso che il rito fallisca l'Albero muore) e la limitata capacità di movimento dell'Albero (può spostarsi solo di 1,6 Km al giorno), quasi nessun Custode si arrischierebbe ad eseguirlo, se non in casi disperati.

Origini

Il primo Albero della Vita (chiamato dagli elfi Albero Madre originale o Albero Originario) venne creato da Ilsundal prima di diventare un Immortale nella Sfera dell'Energia. In realtà, l'Albero non è altro che un avatar (una reincarnazione) di Ilsundal. L'Albero Madre è tuttora in vita e si trova nel Reame Silvano (vedi CM7).

Dopo la migrazione dal Reame Silvano degli elfi guidati da Mealiden Guardastelle vennero creati altri 9 Alberi della Vita in tutto e per tutto simili al primo, e tutti avatar di Ilsundal. Ciascuno dei sette clan che governano Alfheim possiede uno di questi Alberi, eccettuato il clan Feadiel, la cui reliquia altro non è che un figlio dell'Albero Madre originale. Tutti gli altri Alberi della Vita all'interno e fuori dei confini di

Alfheim sono "alberi figli" (escluso quello del clan Callarii a Karameikos, che è uno dei 10 originari), e dipendono direttamente dalla loro "madre". Se un Albero madre morisse, tutti gli Alberi figli seguirebbero la sua sorte, morendo in poche settimane.

Un clan di elfi non può insediarsi in una determinata zona senza un Albero della Vita (questo però vale solo per gli elfi di Alfheim). Quando un clan è diventato troppo numeroso per poter vivere in una determinata area, o deve trasferirsi per qualche motivo, uno degli accoliti si occupa di rimuovere un ramo dal vecchio Albero della Vita e di mantenerlo in vita, mettendosi in viaggio col clan. Se l'intero clan è costretto a trasferirsi, alcuni dei suoi membri rimangono di guardia al vecchio Albero fino a che la ricerca di una nuova terra non si conclude (spesso dopo molti anni).

Quando gli elfi emigranti trovano una zona adatta al loro stile di vita silvano, il Custode (o, nel caso che il clan si sia diviso, l'accolito che ora è diventato il Custode del nuovo clan) cerca una quercia adatta e una volta trovata, le innesta magicamente il ramo del vecchio Albero della Vita. In pochi mesi, la quercia si trasforma e diventa il nuovo Albero sacro della comunità. Nonostante ciò, il nuovo Albero della Vita acquista i suoi effettivi poteri solo dopo un periodo di cinque anni: è questo il periodo più critico per gli elfi, e quello in cui la maggior parte dei tentativi di insediamento falliscono.

Un Albero della Vita ottenuto in questo modo è spiritualmente dipendente da quello che ha fornito il ramo: se il vecchio Albero decade e muore, il nuovo fa la stessa fine. Per rimuovere questa dipendenza, il Custode deve celebrare un rito di adozione che richiede più di un secolo di preparazione. In tal caso, il nuovo Albero diventa effettivamente indipendente e si trasforma in un vero avatar di Ilsundal. Tutti gli altri Alberi creati dal vecchio Albero madre diventano allora figli di questo nuovo Albero della Vita. Ovvia-

mente, una cerimonia di questo tipo può essere eseguita solo con l'approvazione di tutti gli Alberi figli e dell'Albero madre. Quindi, sebbene esista in effetti una tale possibilità, il rito non è mai stato celebrato in tutta la storia degli elfi di Alfheim. Questa dipendenza continua perciò di generazione in generazione, e se, ipoteticamente, un Albero madre venisse abbattuto, allora perirebbero anche tutti gli Alberi figli, gli Alberi nipoti e bisnipoti, e così via. Quindi, considerando le peregrinazioni compiute dagli elfi nei secoli della loro lunga storia, trovare le cause dell'improvvisa malattia di un Albero della Vita potrebbe essere un'impresa davvero impossibile (vedi modulo CM7, *L'Albero della Vita*).

Tutti gli Alberi figli hanno gli stessi poteri dei loro antenati. Se due Alberi della Vita vengono però a trovarsi entro un raggio di 80 Km l'uno dall'altro, entrambi si ammalano gravemente. In termini di gioco, ciò vuol dire che essi non possono riacquistare le loro proprietà magiche una volta usate e così finiscono per perdere la propria immortalità e la normale invulnerabilità alle malattie delle piante. A questo proposito, gli elfi saggi pensano che la ragione di questo decadimento sia il fatto che essi si ritroverebbero a risucchiare una parte troppo cospicua dell'energia magica che permea il mondo se non fossero abbastanza lontani (vedi Atlante 3, *I Principati di Glantri* per ulteriori discussioni sulla natura della magia dell'universo).

I Cavalli di Alfheim

Il mistero delle origini dei favolosi cavalli che abitano le foreste elfiche tormenta gli studiosi umani del mondo intero da secoli. Questi animali non hanno mai accompagnato gli elfi durante le loro migrazioni: essi apparvero solo dopo che i clan provenienti dal Reame Silvano si furono insediati ad Alfheim e la Foresta di Canolbarth fu cresciuta.

Molti allevatori di puledri, facendo riferimento allo stato originale

della regione di Alfheim (una distesa interminabile di steppe), suggeriscono l'ipotesi che i cavalli non siano altro che dei pony molto intelligenti simili a quelli tuttora esistenti nei Khanati di Ethengar, che però si sono evoluti col passare dei secoli. Infatti, questi piccoli animali hanno parecchi tratti in comune con quei cavalli, ma sicuramente sono qualcosa di più dei semplici "pony intelligenti" ipotizzati dagli allevatori umani. Il loro segreto infatti, noto soltanto agli elfi di Alfheim, risale agli albori della nazione elfica...

I Visitatori Segreti

Poco dopo la fondazione del Regno di Alfheim e i primi tentativi di invasione da parte di umani e umanoidi (i primi di una lunga serie) respinti con successo dalle truppe elfiche, Re Mealiden entrò in contatto con un piccolo gruppo di unicorni. Questi esseri, normalmente schivi e solitari per natura, offrirono al monarca il loro aiuto nella difesa della foresta in cambio di un santuario e la promessa degli elfi di proteggerli da eventuali cacciatori; il re accettò senza indugiare.

A quel tempo, gli elfi usavano i discendenti degli attuali pony delle steppe come propri destrieri, insieme con cavalli di altre razze acquistati nei reami vicini. Nessun cavallo però sembrava essere a proprio agio all'interno della foresta e spesso i cavalieri ne facevano le spese. Come se ciò non bastasse, ritmi di riproduzione calavano gradualmente e, visto come andavano le cose, sembrava proprio che gli elfi fossero destinati ad importare per sempre le cavalcature dagli altri regni.

Poi però, gli unicorni fecero la conoscenza degli chevall che vivevano nella Foresta di Canolbarth. Questi centauri mannari provenienti da Karamaikos si erano infatti infiltrati nel regno elfico per assicurarsi che gli elfi non maltrattassero i loro cavalli. Insieme, gli unicorni e gli chevall escogitarono un piano grazie al quale incrociare fra loro unicorni, cavalli e chevall e incre-

mentare così il tasso di natalità.

Fu così che nacque il famoso cavallo elfico, un piccolo ma veloce pony con un'intelligenza sorprendente e la capacità di combattere da solo in caso di necessità. La loro astuzia e velocità li rende dei temibili avversari per qualsiasi destriero corazzato, come hanno più volte dimostrato in centinaia di battaglie.

I destrieri nati da incroci fra questi pony e altri cavalli da allevamento hanno di solito un'intelligenza minore e sono di dimensioni sensibilmente maggiori. Gli elfi non permettono a nessuno di portare fuori da Alfheim uno di questi cavalli (nemmeno a un eroe nazionale temuto e rispettato), a meno che essi non facciano parte di una spedizione militare della cavalleria elfica. Infatti, i pony elfici sono strettamente connessi agli elfi tramite un legame semi telepatico, e la prolungata lontananza dai loro padroni li porta inevitabilmente alla pazzia.

Ci sono però anche dei cavalli elfici che mantengono più i tratti dei normali destrieri. Essi non hanno alcun potere telepatico e sono meno intelligenti della media. Questi pony incompleti vengono venduti all'estero come "autentici cavalli elfici" per mantenere pura la razza di Alfheim e per garantire loro uno stile di vita più adatto e meno impegnativo.

Gli Elfi e la Foresta

Nel Mondo Conosciuto è diffusa la credenza che le bestie della foresta che vivono vicino a una Roccaforte elfica siano al servizio del Possessore del Clan e lo avvertano delle possibili incursioni dei vicini nemici. In realtà, tutto questo è vero. Tutti i normali animali che abitano entro un raggio di 8 Km dalla Roccaforte sono amichevoli nei confronti degli elfi della zona. Essi li avvertono della presenza di stranieri, portano messaggi, sorvegliano punti strategici, ecc. in cambio di protezione e aiuto da parte degli elfi.

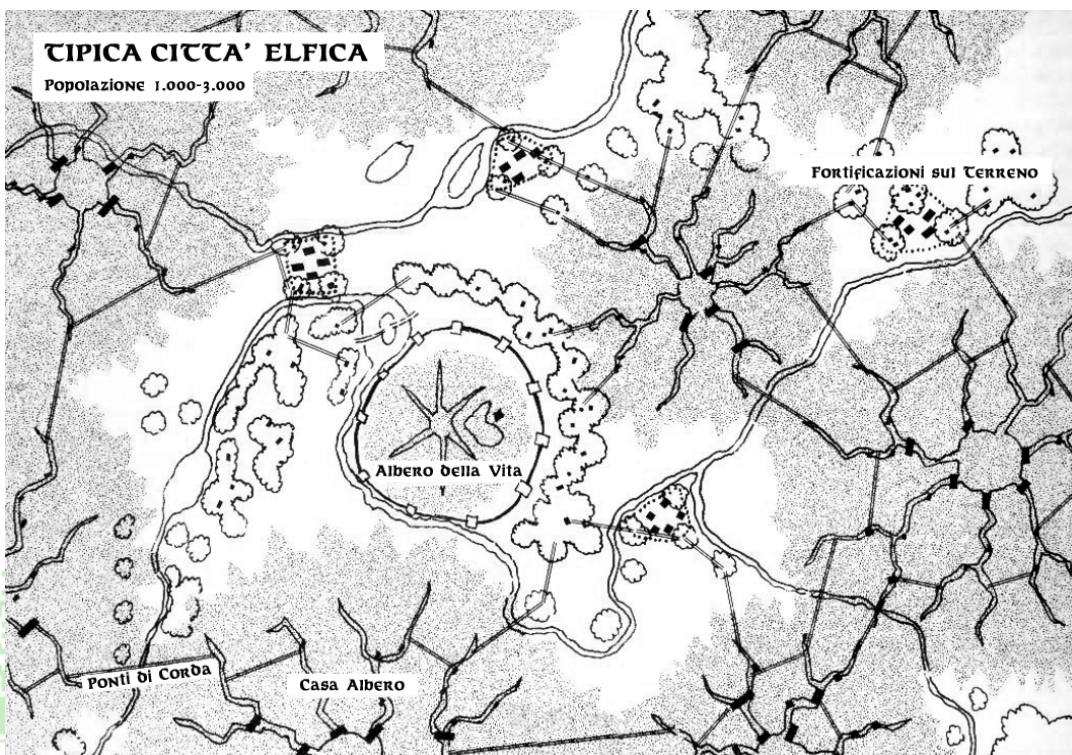
Molti saggi comunque, contestano la veridicità di quest'idea portando una semplice argomentazione,

che tuttavia proprio nella sua eccessiva semplicità trova il suo punto debole: gli elfi sono grandi cacciatori, è un fatto risaputo; perché allora gli animali che essi cacciano dovrebbero essere disposti ad aiutarli?

In realtà, quando un elfo costruisce una roccaforte in una zona fino ad allora selvaggia, egli contribuisce a portare una certa stabilità alla popolazione animale. Gli elfi cacciano essenzialmente per due motivi: il bisogno di cibo e il brivido della caccia in sé. Gli elfi sono per la maggior parte dei conservatori e

non cercano di sconvolgere l'equilibrio naturale. Per questo essi si adoperano per nutrire e far prosperare gli animali più sani e giovani e per eliminare invece i vecchi e malati; né le giovani madri né i loro piccoli devono quindi temere gli elfi. Inoltre, non tutti i vecchi animali vengono uccisi, solo una parte (e tra questi, alcuni vengono anche risparmiati se danno vita a una eccitante battuta di caccia). Gli elfi passano tanto tempo ad osservare le bestie della foresta quanto a cacciarle, e così sanno bene quali sono quelle da eliminare e quelle invece da proteggere. A volte, essi organizzano delle battute di caccia estremamente elaborate solo per spiare la fauna locale e mantenersi informati sulle condizioni di ciascun animale.

In breve, gli elfi sono come dei mandriani per le creature della foresta: proteggono chi ha bisogno del loro aiuto e cacciano solo chi si sa difendere bene o è ormai un peso per gli altri, oltre che tutti i mostri che minacciano la pace di Canolbarth. Molti animali maschi incredibilmente scaltri passano anni cercando di evitare le trappole degli elfi, solo per poi essere catturati in modo talmente spettacolare che i bardi continuano a narrarlo per ge-



nerazioni. Queste sono le imprese che piacciono sia alle prede che ai cacciatori.

Il risultato di questo tipo di politica è che dopo 1.500 anni di lenta crescita della popolazione elfica e conseguentemente del numero dei cacciatori, Alfheim ha più selvaggina ora che al momento della creazione del regno elfico. Inoltre, gli animali più forti e più abili sono quelli che si sono riprodotti di più e che sono sopravvissuti più a lungo, cosa che rende la caccia nelle foreste di Alfheim molto più eccitante che in qualsiasi altra foresta del continente.

Un altro risultato di questa politica ecologica è che gli elfi hanno imparato ad apprezzare il sapore della carne spessa e ricca di fibre degli animali vecchi un gusto che gli amanti del grasso vitello del mondo esterno non potranno mai veramente apprezzare.

I Mezzelfi

Quella del mezzelfo è una figura leggendaria conosciuta in tutto il mondo. Si dice che queste creature fiabesche possiedano tutte le abilità degli umani e degli elfi, ma siano privi delle debolezze e dei punti

deboli delle due razze. Le leggende sui mezzelfi vengono alimentate dalle imprese di certi eroi che sembrano avere la maestria degli umani nell'uso delle armi e della magia, ma assomigliano in modo incredibile a degli elfi, e da alcuni combattenti elfi che sembrano più degli uomini di media statura e che sanno miscelare l'arte della spada e quella della magia con l'aplomb di un semiumano. In realtà, i mezzelfi non esistono.

A volte si verificano dei matrimoni interrazziali fra elfi e umani (apparentemente le due razze sembrano abbastanza simili per essere capaci di procreare se incrociate), ma il prodotto di queste unioni è o un figlio umano o uno elfo, anche se a volte l'aspetto di questi neonati può sconcertare l'osservatore.

Per quello che si conosce finora, i tratti elfici vengono ereditati lungo la linea femminile. Il figlio che nasce da un padre elfo e una madre umana è sempre umano; i figli maschi nascono sempre già morti.

Quando un'elfa sposa un uomo, i figli maschi sono sempre elfi, le femmine sempre umane. Ovviamente però, tutte queste femmine "umane" possono in seguito dare alla luce dei figli elfi di entrambi i sessi.

CAMPAGNE AD ALFHEIM

In questa sezione parleremo di come si può condurre una campagna di gioco ad Alfheim, sia per personaggi originari del regno elfico che per quelli che si trovano solamente a passare per l'intricata Foresta di Canolbarth.

PERSONAGGI ORIGINARI DI ALFHEIM

Lo sforzo che voi ed i vostri giocatori farete per sviluppare in modo completo un personaggio originario di Alfheim sarà ripagato da sessioni di gioco ricche ed avvincenti. Dopo aver determinato le statistiche di base di un personaggio, il suo nome, il clan di appartenenza e le sue convinzioni personali, dovreste lavorare insieme al giocatore per integrare il nuovo PG elfo con gli altri membri del gruppo e con il filo conduttore della vostra campagna.

Perché c'è bisogno di fare tutto questo? Ma è semplice: perché dà a voi e ai giocatori una solida base su cui costruire le avventure ed interpretare il personaggio. Più cose il giocatore conosce della vita e delle esperienze passate del PG, più sarà facile per lui entrare nel personaggio e dare realismo all'azione di gioco (pensate a cosa farebbe il PG in una determinata situazione, piuttosto che al modo di agire più consigliabile in base alle regole). Persino quelle campagne che sono per lo più incentrate sul combattimento e sull'esplorazione dei dungeon (le cosiddette avventure "Ammazza chiunque si muova e prendi il tesoro") possono cambiare e diventare davvero interessanti se giocatori motivati prendono il posto di semplici numeri e nomi.

FORNIRE DATI AL GIOCATORE

Per prima cosa, chiedete al giocatore in questione di inventare un background del personaggio basato su quello che lui conosce di Alfheim, avvertendolo però che, se sarà necessario, vi riserverete il di-

ritto di modificare alcune cose per integrare meglio il PG con la campagna in corso. Lasciate che inventi i nomi dei genitori e dei membri del suo clan e dategli piena libertà di determinare i rapporti che esistono fra lui e i personaggi più importanti della sua comunità; infine, controllate quello che risulta a lavoro ultimato, per correggere eventuali abusi del giocatore. Ad esempio, se risulta che il PG "è il figlio del Capo del Clan Freccia Rossa e suo padre gli ha insegnato tutto quello che sa sull'arte della guerra", è ovvio che il giocatore ha escogitato un modo molto sottile per garantirsi un bonus su quell'abilità speciale. In questo caso, informatelo che il padre ha potuto insegnare al figlio tutto ciò che gli è stato possibile sull'arte della guerra, considerando il poco tempo avuto a disposizione per via dei suoi continui affari. Perciò, la sua abilità di Tattiche Militari è da considerarsi di livello base e non più alta. In base anche alla campagna da voi progettata, potreste anche dover informare il giocatore che il padre del suo personaggio non è il Capo Clan, ma solo un leader inferiore: ebbene fatelo e non abbiate alcun timore, è nel vostro diritto di Master e di arbitro del gioco.

Quando finalmente le informazioni di base sul PG preparate dal giocatore saranno nelle vostre mani, cominciate ad ampliare e a completare il suo background.

Rivalità tra Clan

È possibile, specialmente se il gruppo è composto interamente da elfi, che due giocatori scelgano clan di appartenenza incompatibili fra loro, come ad esempio gli isolazionisti Lungamarcia e i progressisti Chossum. Questo può procurare seri disagi all'interno del gruppo, dato che i due finirebbero per darsi addosso l'un l'altro continuamente, specialmente se i personaggi sono coinvolti in una campagna al termine della quale l'orientamento politico di Alfheim potrebbe mutare in modo radicale.

Ora, se il problema si riduce ad

un semplice scambio di insulti, allora non c'è di che preoccuparsi. Se invece vi sembra che la situazione possa degenerare nel corso del gioco, per sfociare in un confronto aperto fra i due litiganti, allora conviene discutere la cosa con calma e in disparte insieme ai giocatori interessati. Ricordate loro che dopo tutto, si tratta solo di un gioco, e certamente tutti si divertirebbero di più se invece di scannarsi sempre a vicenda, loro collaborassero per il miglior esito dell'impresa.

Non c'è ragione per cui un elfo debba seguire per forza le idee del suo clan in qualsiasi momento. Infatti, essendo loro stessi elfi superiori alla media, sicuramente ciascuno riuscirà a capire che in fondo il punto di vista degli altri non è poi così sbagliato, e così cercherà di fare il possibile per portare unità all'interno del gruppo.

In queste situazioni sarebbe utile anche un leader riconosciuto fra i componenti del gruppo, che non sostenga nessuna delle parti in causa ma resti imparziale e possa così rimettere ordine fra i suoi compagni. Se però i personaggi di maggior rilievo del gruppo (quelli cioè che inevitabilmente condizionano le azioni di tutti gli altri e prendono le redini del comando nelle situazioni critiche, indipendentemente dal Carisma o dalla posizione sociale) finiscono per trovarsi l'uno contro l'altro, allora è necessario che il capo della compagnia diventi un PNG che sia capace di frenare le teste calde al momento giusto, per far procedere l'avventura senza bruschi intoppi.

Appianare le Rivalità

Le suddette rivalità all'interno di un gruppo probabilmente nasceranno all'inizio della campagna: i rimedi qui suggeriti le smorzano fino a che non vi si presenterà l'occasione buone per appianarle definitivamente e unire finalmente i personaggi.

Il miglior sistema per prevenire i contrasti è fare in modo che essi debbano costantemente aiutarsi fra loro. Mettete gli elfi nemici in situa-

zioni in cui ciascuno deve contare sull'altro per poter sopravvivere e vedrete che impareranno a collaborare... in caso contrario, potrete sempre creare dei nuovi personaggi, e questa volta senza rivalità di sorta tra i due.

Famiglia e Amici

Una volta scelto il clan di appartenenza dell'elfo, occorre fornire alcune note sui suoi parenti più stretti (che possono essere gli abitanti di un'intera roccaforte) e dei suoi amici più cari. Se il giocatore ha ommesso questi particolari, stabilite voi i nomi di alcuni familiari ed amici, e soprattutto descrivete i loro rapporti col PG, i loro interessi e le loro abilità. Ecco alcuni esempi utili.

L'aiuto di un amico

A volte un vecchio amico possiede una particolare abilità che nessun altro componente del gruppo ha; oppure uno zio occupa una posizione di prestigio nel governo dello stato; o ancora un certo cugino particolarmente sveglio ha la possibilità di raccogliere informazioni entrando in luoghi a cui i personaggi non riuscirebbero mai ad accedere.

PNG come questi possono essere usati frequentemente dal DM per fornire indizi utili ai giocatori e per aiutarli a togliersi dai guai. I personaggi dovrebbero sempre cercare di cavarsela da soli, ma il Master può comunque aiutarli fornendo loro importanti indizi grazie ai quali i PG riusciranno a muoversi nella direzione giusta. A questo proposito, il DM dovrebbe assicurarsi che gli amici PNG siano utili più che altro per raccogliere informazioni che per partecipare ad intere avventure.

Un amico in difficoltà

Gli amici e i parenti possono anche costituire il pretesto per nuove avventure, dato che possono finire intrappolati in un losco intrigo e hanno perciò bisogno di aiuto per tirarsi fuori dai pasticci, o per risolvere il loro problema, qualunque

esso sia. Di solito, i PG correranno subito in loro soccorso, sempre che queste situazioni non si ripetano troppo spesso.

Uno stratagemma particolarmente utile è fare in modo che l'amico o il familiare procuri una determinata informazione di particolare importanza al personaggio, e che poi venga catturato proprio a causa di questa sua azione, costringendo i PG a correre in suo aiuto per sdebitarsi.

Vendicare un amico

E a volte, è ormai troppo tardi per poter aiutare un amico. *"Gli spietati elfi dell'ombra hanno scoperto che Galindel sapeva della loro cospirazione e lo hanno avvelenato perché non parlasse."* Questo stratagemma non dovrebbe essere usato più di una volta o due nel corso di una campagna, ed è indicato specialmente verso la fine di un'avventura, quando la tensione raggiunge il suo apice e ci vuole una forte motivazione per spingere i personaggi a mettere la parola fine all'intera vicenda.

PG Parenti ed Amici

Un buon metodo per unire un gruppo è mettere i PG in buoni rapporti gli uni con gli altri, facendo risalire la loro amicizia agli anni precedenti l'inizio della campagna. Se provengono tutti dallo stesso clan, probabilmente sono stati compagni di giochi, e hanno cacciato ed esplorato la foresta insieme, dato che, come è noto, i giovani elfi coetanei non sono poi così tanti (in un clan ci sono in media 900 bambini di età compresa fra i 2 e i 20 anni nello stesso periodo di tempo).

Persino elfi che provengono da clan differenti possono essersi incontrati e aver fatto amicizia durante il periodo della loro giovinezza. Infatti, tutti i giovani elfi partecipano ad escursioni all'interno della foresta per familiarizzare con l'ambiente silvestre e specialmente per imparare a riconoscere i luoghi in cui opera la magia benefica e quelli invece in cui operano le forze maligne. Dato che ogni escursione si

effettua ad un'età specifica per i vari elfi, tutti i coetanei (circa 300 nell'intero territorio di Alfheim) vengono radunati insieme per partecipare al viaggio, e così è molto probabile che rappresentanti di clan diversi si incontrino e socializzino.

Inoltre, solo 1 elfo su 100 è interessato alla carriera di avventuriero ad Alfheim. Questi elfi in genere si contraddistinguono da tutti gli altri fin da piccoli a causa del loro comportamento ribelle e della loro insaziabile curiosità, e così finiscono per fare amicizia solo con altri elfi dello stesso temperamento, che spesso appartengono a clan differenti.

Perché, vi domanderete, darsi tanto da fare per giustificare questi precedenti rapporti di amicizia fra i vari componenti di un gruppo? Ma è semplice: perché in questo modo gli elfi che fin da piccoli sono stati buoni compagni d'avventura avranno ora più motivi per aiutarsi fra di loro e meno ragioni per litigare.

Eta' degli Elfi

Ora non resta che determinare l'età effettiva degli avventurieri elfi. Essa dovrebbe oscillare fra i 25 e i 100 anni, poiché è proprio in questo periodo che un elfo sceglie il sentiero che dovrà percorrere per il resto della sua vita. Gli elfi più anziani infatti, sono ormai abituati al loro stile di vita e difficilmente lo cambierebbero per seguire il Sentiero del Girovago, mentre invece prima dei 100 un elfo può decidere di diventare un avventuriero in qualsiasi momento. In fondo, anche i Girovagi possono avere la tipica mania elfica di rimandare tutte le decisioni più importanti al giorno dopo, il che può spiegare come mai alcuni aspettano così tanto prima di scegliere il Sentiero del Girovago.

Grandi differenze di età non dovrebbero costituire di solito un grosso problema, tranne forse per il fatto che più un elfo è vecchio, più è difficile per lui avere rapporti con persone esterne al suo clan.

L'età elfica di 25 anni corrisponde ai 16 anni umani, mentre un elfo

di 100 anni è paragonabile ad un umano di 25.

Scegliere il Tipo di Campagna

Ora che finalmente i personaggi sono pronti potrete scegliere il tipo di campagna che volete condurre ad Alfheim.

Vivere ad Alfheim

Ogni giocatore crea un personaggio elfo seguendo le indicazioni riportate nella sezione scritta appositamente per loro e aggiungendo i suggerimenti sopraccitati. I personaggi a questo punto dovranno confrontarsi coi problemi quotidiani di Alfheim, scoprendo i segreti della foresta man mano che passano il loro tempo prestando servizio nelle varie Guardie, entrando in contatto con la frenetica vita di Alfheim Town nel caso debbano procurarsi dei nuovi attrezzi o vendere i loro prodotti, cacciando belve feroci e creature bizzarre, ecc.

Questa campagna porta i giocatori a comprendere veramente la cultura elfica in tutti i suoi aspetti. Tutti i PNG più importanti che li circondano sono elfi, come loro: per questo possono condividere la normale attitudine di superiorità degli elfi verso le razze meno longeve e prendere ogni cosa con calma e superficialità come qualsiasi elfo. Iniziate la campagna con battute di caccia, inseguimenti di pericolosi mostri e normali avventure di livello base, poi sviluppatela e trasformatela in una fitta rete di intrighi fra personaggi insospettabili e traditori, man mano che i PG si rendono conto di quanto la società di Alfheim sia piena di cospiratori e di elfi dell'ombra infiltrati.

Le avventure poi possono portare alla fondazione di roccaforti e di nuovi possedimenti, introducendo i personaggi nella vita politica di Alfheim o spingendoli a cercar fortuna fuori dai confini del regno visto il gusto per l'avventura che ora hanno acquistato dopo anni di inseguimenti, lotte e trionfi.

Ritorno a Casa

Questo tipo di campagna è adatta per quei giocatori che hanno già dei personaggi elfi e vogliono inserirli all'interno di Alfheim. Ciò che devono fare è semplicemente scegliere un clan di appartenenza per il loro PG e "tornare a casa", o per rivedere i luoghi in cui è cresciuto o per stabilirvisi definitivamente, diventando il Possessore di un nuovo clan.

La campagna si sviluppa in modo simile a quella precedentemente descritta, con l'aggiunta di personaggi nuovi e di elfi saggi ed esperti. Le avventure in questo caso diventano più interessanti e verosimili man mano che l'elfo si reinserisce nella foresta e il clan lo accetta come un membro effettivo.

Gli avventurieri possono avere varie motivazioni per voler ritornare a casa. Alcuni potrebbero voler reclutare alcuni membri del clan per fondare un nuovo possedimento all'esterno di Alfheim e per fare questo deve anche ottenere l'appoggio di un Custode apprendista e trovare un possibile Capo Clan, oltre che preparare con gli appositi cerimoniali una radice dell'Albero della Vita da trapiantare nel nuovo possedimento.

Inoltre, il tentativo di colonizzazione di una nuova terra non è sempre facile, tutt'altro. L'elfo fondatore dovrà combattere contro le avversità del territorio su cui ha deciso di costruire la sua roccaforte, e quindi scacciare i mostri che lo infestano, bonificare le paludi e le zone malsane e guadagnarsi la fiducia e l'appoggio dei nuovi coloni (per saperne di più su come si fonda un possedimento, vedi il set di regole Companion, manuale del Master da pag. 4 a pag. 11 e la sezione "Politica della Corte Elfica" di questo libro).

Se l'avventuriero che ritorna a casa vuole invece rientrare semplicemente a far parte della vita di Alfheim, allora potrebbe cominciare scoprendo qualcosa di molto molto strano strano per qualcuno che ha una visione del mondo tipica degli umani, e quindi come la sua, e che invece appare molto naturale agli abi-

tanti di Alfheim e iniziando così una lunga ricerca che lo porterebbe a contatto con la gente e le usanze della foresta (vedi gli esempi nella sezione dedicata alle avventure).

Alfheim solo come Luogo di Origine

Ovviamente, Alfheim può anche servire semplicemente come luogo di origine dei personaggi. I vostri giocatori possono creare dei PG originari di Alfheim e poi andarsene in giro per il mondo a compiere eroiche imprese: ricordatevi che in fondo ciò che conta è divertirsi.

Potete persino usare gli elfi dell'ombra come spunto per creare avventure ambientate all'esterno della Foresta di Canolbarth. Infatti, i piani di conquista degli elfi delle Terre Brulle non si limitano al regno di Alfheim ma interessano molti altri reami; ecco perché Carlsan si è infiltrato fra i Chossum, il clan più progressista e aperto agli stranieri in tutta Alfheim. L'influenza dei perfidi elfi dell'ombra si estende a tutto il continente, e tracce delle loro manipolazioni si possono ritrovare fra i Callarii a Karamaikos, fra gli Erewan e i Belcadiz a Glantri, e persino nelle comunità umane dei regni vicini. Ad esempio, un gruppo di avventurieri potrebbe imbattersi in una banda di assassini di Ethengar che usano delle Spade Elfiche! Sarebbe allora lecito chiedersi come se le sono procurate, e facendo un po' di domande in giro, potrebbero scoprire che una carovana dei Chossum è stata assaltata nelle steppe di Ethengar pochi giorni prima da un manipolo di banditi. Ma a questo punto sorgerebbe un nuovo interrogativo: chi ha dato l'ordine di inviare un carico di Spade Elfiche nei Khanati di Ethengar? Potrebbe essere stato il Generale Gilfronden? E perché mai un generale dell'Esercito di Alfheim dovrebbe far passare illegalmente delle armi così preziose oltre i confini del regno?

Questo è il tipo di avventura che potrebbe far tornare gli avventurieri ad Alfheim per risolvere il mistero e salvare la patria dalle macchinazioni dei suoi nemici.

Visitando Alfheim

Anche i personaggi che non sono elfi possono partecipare ad una campagna ambientata ad Alfheim. La Foresta di Canolbarth potrebbe essere il luogo ideale in cui effettuare una breve sosta prima di continuare una ricerca o un viaggio lungo e pericoloso. E naturalmente gli avventurieri potrebbero sempre imbattersi in qualcosa di particolarmente strano o affascinante che li induca a prolungare il loro soggiorno ad Alfheim.

Gli elfi sono sempre in cerca di mercenari umani e semiumani per rintracciare e uccidere i mostri che infestano la loro pacifica foresta e non c'è bisogno di aggiungere che pagano molto bene per incarichi di questo tipo. Inoltre, i guerrieri di alto livello possono sempre trovare un impiego come istruttori di elfi di 10° livello che vogliono perfezionare e migliorare le loro tecniche di combattimento.

I maghi sono sempre bene accettati in molte zone di Alfheim, senza contare che i luoghi magici della Foresta di Canolbarth sono ottimi posti in cui studiare le arti arcane e ricercare nuovi incantesimi. I maghi di alto livello vengono sempre trattati con ogni riguardo e gli elfi cercano in tutti i modi di accattivarsi le loro simpatie, dato che pochi elfi maghi riescono a raggiungere gradi così elevati di potenza, e alcuni incantesimi di alto livello sono inaccessibili persino per i Custodi più anziani.

I chierici e i ladri invece non sono particolarmente amati dagli elfi, anche se di solito riescono sempre a trovare un posticino nella grande comunità di Alfheim Town. Gli elfi non hanno nulla contro quei chierici che non cercano di convertirli alle loro dottrine, ma al contrario disprezzano e diffidano di quelli che costantemente predicano la propria religione e condannano tutte le altre. Gli elfi infatti, a differenza della maggior parte del mondo, ricordano ancora le false promesse di grandezza dei sacerdoti dediti al culto della tecnologia di Blackmoor, e per questo stanno alla larga dai cosiddetti chierici maniaci del proselitismo.

Per quanto riguarda i ladri, gli elfi li considerano per la maggior parte dei semplici avventurieri. Fintanto che un ladro si comporta da avventuriero e deruba solo quelle persone che gli elfi non tengono in gran considerazione, allora è tollerato. Non appena comincia a recare danno alla comunità elfica e ad agire contro i principi di Madre Natura, il ladro è considerato un fuorilegge e viene braccato come un animale, fino a che non viene catturato e condannato secondo le usanze della foresta (vedi la sezione "Lo Stile di Vita Elfico", nel paragrafo dal titolo "Crimini e Pene"). Infine, bisogna aggiungere che gli elfi sono molto più indulgenti con altri elfi che commettono degli sbagli che con i ladri umani.

Avventure a Livello Master

I precedenti suggerimenti prendono in esame avventure di livello Base, Expert e Companion ambientabili all'interno di una campagna ad Alfheim. Per quanto riguarda il livello Master, nella sezione "Avventure" proporremo la traccia per una campagna adatta proprio a quei personaggi che hanno raggiunto il massimo grado di potenza. Ma qual è lo scopo finale di un personaggio, una volta giunto a questi livelli di esperienza? Qual è il cammino da percorrere per raggiungere finalmente il sogno di una vita intera, l'immortalità?

Il Sentiero del Paragone

Questo è stato in passato il sentiero preferito dagli elfi per giungere all'immortalità. Sia Mealiden che Ilsundal seguirono questa strada, creando rispettivamente, come prova della loro potenza ed abilità, l'Uovo della Fenice e il regno di Alfheim (Mealiden), l'Albero della Vita e il Reame Silvano (Ilsundal). Essi furono anche fortunati per il fatto che non fu difficile per loro sconfiggere tutti i maghi in un raggio di 1600 Km, in quanto a quei tempi gli utenti di magia erano certamente in numero inferiore rispetto a quelli odierni.

Oggi gli elfi che seguono questo sentiero sono invece molto meno, dato che il loro è un cammino irto di ostacoli. Il mondo è pieno di maghi molto più potenti dei normali elfi, sebbene i Custodi dell'Albero della Vita e gli Elfi maghi più esperti abbiano maggiori possibilità di riuscita. Gli elfi che seguono il Sentiero del Paragone hanno un sacco di tempo a loro disposizione per ricercare nuovi incantesimi e portare a termine i vari progetti e qualsiasi elfo in cerca dell'immortalità ha la forza di volontà necessaria per sconfiggere la solita pigrizia che caratterizza la razza elfica.

Il Sentiero dell'Eroe Epico

Questo è certamente il secondo miglior sentiero da seguire per gli elfi e lo è per svariati motivi. Nonostante ciò, questa non è la strada intrapresa da Ilsundal e Mealiden e perciò non è una delle preferite dal popolo elfico. Comunque, molti elfi che non sono originari di Alfheim hanno seguito questo sentiero con successo, proprio come i ladri umani che normalmente lo scelgono.

Il Sentiero del Dinasta

Anche se quello del dinasta è probabilmente il sentiero più semplice da percorrere per gli elfi, è anche vero che è il meno popolare ad Alfheim. Alcuni saggi comunque ipotizzano che sia Ilsundal che Mealiden stessero cercando di ottenere l'immortalità sia come Dinasti che come Termini di Paragone, ma che alla fine trionfarono solo come Paragoni.

Molti elfi di alto livello stanno però prendendo in seria considerazione questo sentiero per raggiungere l'immortalità visto l'enorme numero di maghi attualmente in circolazione, troppo superiori ai normali elfi. Si dice infatti, che Re Doriath stia attualmente seguendo questa strada e che sia in cerca di un oggetto che gli consenta di viaggiare nel tempo per aiutare i suoi discendenti. Se il suo erede riconosciuto riuscirà a dargli un nipotino, probabilmente Doriath abdiccherà in suo favore e cercherà di fondare un nuovo regno elfico nel Norwold.

ABITANTI DELLE FORESTE

Qualsiasi tipo di avventure ambientate ad Alfheim porterà i personaggi ad esplorare gli angoli più segreti della Foresta di Canolbarth. Gli animali da selvaggina, una categoria che include anche tutti i mostri, abbondano nei boschi elfici proprio perché i cacciatori fanno un'attenta selezione delle prede, mentre i ranger si occupano di mantenere alto il numero delle creature della foresta. Per questo chiunque si inoltri nella grande Foresta di Canolbarth corre il rischio di trovarsi faccia a faccia con belve feroci e mostri affamati: dopo tutto, agli elfi piace il brivido dell'imprevisto.

I mostri sono considerati alla stregua della normale selvaggina dagli abitanti di Alfheim. Per gli elfi cacciatori infatti, le creature provenienti dalle Terre Brulle e dai luoghi maledetti non sono altro che prede come tutte le altre, e continueranno ad esserlo fino a che il numero degli animali che vivono a Canolbarth resterà alto e non ci saranno rischi di eventuali estinzioni.

Incontri Casuali

Se volete determinare gli incontri casuali all'interno della Foresta di Canolbarth, usate la Tabella degli Incontri Casuali presente nel set Expert (il tipo di terreno ovviamente, è la foresta); qualunque animale riportato su quella tabella può essere incontrato all'interno di Alfheim. Per alcune di queste creature però, bisogna modificare qualche piccolo particolare. La differenza principale è che in qualunque descrizione appaia la parola "uomo" bisogna leggere "elfo", e viceversa.

Note sui Mostri

Animali: Le mandrie presenti a Canolbarth sono composte principalmente da cervi, alci e cavalli elfici.

Draghi: Molti dei draghi che si incontrano ad Alfheim sono solamente di passaggio, usciti dalle loro tane sulle vicine montagne dei nani in cerca di cibo. Altri provengono invece dai luoghi della magia male-

fica e possono essere di dimensioni varie, da piccoli a enormi.

Elfi (Uomini): Ci sono molti elfi e uomini che circolano per la Foresta di Alfheim. Fra questi, i PG potrebbero incontrare un Capo Clan che si sta dirigendo ad un meeting con i leader degli altri clan. Egli sarà sicuramente accompagnato da altri 220 elfi di livello 36 (vedi la sezione "Personalità di Alfheim" per una descrizione dei principali Capi Clan). I PG dovranno essere preparati anche ad un possibile incontro con la Guardia della Foresta, il corpo ufficiale di sorveglianza della foresta elfica (quindi accertatevi di avere tutte le carte in regola). I Ranger, che proteggono le piante e controllano la selvaggina, sono comuni all'interno di Alfheim, anche se si interessano poco di qualsiasi cosa non riguardi strettamente la natura e la salute degli alberi. I Raccoltori sono sempre fuori in cerca di noci e altri vegetali commestibili da riportare nel villaggio, mentre i Cacciatori si aggirano furtivi fra gli alberi in cerca di un passatempo divertente (e della loro cena). I Metamorfici sono una strana razza di esseri che hanno il potere di cambiare forma (vedi set Master, nel capitolo dedicato ai Mostri) e che vivono sparsi in vari villaggi all'interno di Alfheim. Questi strani personaggi sono amichevoli nei confronti degli elfi, ma preferiscono evitare i contatti con gli umani. I metamorfici che vivono ad Alfheim Town vengono considerati senza clan. I personaggi potrebbero anche incontrare un gruppo di PNG con un obiettivo simile al loro o totalmente opposto (e ciò renderebbe le cose davvero interessanti). Se invece si imbattersero in una squadra di Elfi dell'Ombra, sarebbe certamente un incontro poco piacevole. Infatti, anche se i PG avessero stretto un patto di alleanza con uno dei cospiratori implicato nel Complotto (vedi la sezione seguente, "Il Complotto"), questi elfi dell'ombra non potrebbero esserne al corrente e comunque non gliene importereb-

be granché. Il loro compito è di rimanere nascosti fino al giorno della vendetta finale, e nel frattempo infiltrarsi nella comunità di Alfheim spacciandosi per elfi di superficie, nonostante le difficoltà e la possibilità di essere scoperti. Un Custode che vaga per il bosco sta certamente recandosi ad un incontro con altri Custodi, oppure guida una spedizione di ricerca, forse diretta verso uno dei luoghi della magia benefica. In questo caso, il Custode dovrà essere trattato con tutto il rispetto che gli conviene (non dimentichiamo che il suo potere è uguale a quello di un Capo Clan), o il gruppo che lo accompagna si irriterà non poco, e come minimo riferirà l'accaduto alle autorità più vicine, che accuseranno il gruppo di mancanza di disciplina e di insolenza. Un ultimo incontro potrebbe aver luogo con un Clan non affiliato a uno dei sette che governano Alfheim. Di solito queste comunità accettano malvolentieri altri elfi e cercano di evitare il più possibile ogni contatto col resto del mondo. In qualsiasi caso comunque, non accetteranno mai di ospitare anche solo per una notte umani o altri semiumani. Alcuni clan non affiliati fanno eccezione e sono insolitamente amichevoli, ma questi sono una ristretta minoranza e non è affatto facile trovarli.

Esseri Insoliti: Il Basilisco, la Gorgone e la maggior parte dei Licantropi che compaiono nella tabella non vivono all'interno di Alfheim. Se si incontrano, di solito sono scappati da un luogo in cui la magia è malefica e sono sicuramente inseguiti da un gruppo di cacciatori.

Esseri Volanti: Le Fate e gli Spiritelli si trovano dappertutto ad Alfheim. Spesso vivono all'interno delle roccaforti e gli elfi, che sono molto affezionati a questi loro "fratelli minori", non permettono che gli si faccia del male e li proteggono costantemente.

NUOVI MOSTRI

CAVALLO DESTRIERO ELFICO

Classe d'Armatura:	7
Dadi Vita:	3
Movimento:	45m (15m)
Attacchi:	2 zoccoli / 1 morso
Ferite:	1d6/1d6/1d6
N° di Mostri:	0 (5-60)
Tiro Salvezza:	Guerriero 4°
Morale:	10
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	50

Le origini del cavallo destriero elfico sono ampiamente descritte nella sezione "I Segreti degli Elfi". La loro intelligenza non è simile a quella umana, ma nonostante ciò si può tranquillamente affermare che essi sono molto più svegli e furbi dei normali cavalli o dei muli (l'intelligenza dei cavalli elfici è paragonabile a quella dei delfini). Essi possono conversare con qualsiasi altro equino e condividono un legame empatico con gli elfi, in particolar modo con l'elfo che li cavalca abitualmente.

CHEVALL

(lo chevall apparve per la prima volta nel modulo B10, "L'Oscuro Terrore della Notte")

	Come Cavallo	Come Centauro
Classe		
d'Armatura:	2	4
Dadi Vita:	7*	7*
Movimento:	81m (27m)	54m (18m)
Attacchi:	2 zoccoli / 1 morso	2 zoccoli / 1 arma
Ferite:	1d6/1d6 / 1d8	1d6/1d6 / variabile
N° di Mostri:	0 (1-3)	0 (1-3)
Tiro Salvezza:	Guerriero 7°	Guerriero 7°
Morale:	11	9
Tipo di tesori:	C	C
Allineamento:	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	850	850

Lo chevall è una creatura che può assumere, a piacere, due diverse forme: quella di un puledro molto intelligente e quella di un potente e

veloce centauro. In entrambi i casi, lo chevall può essere ferito solo da armi magiche o d'argento.

Gli chevall si occupano di proteggere e far prosperare la razza equina. Spesso, essi si aggirano nelle grandi tenute agricole o negli allevamenti sotto forma di cavalli per controllare che i loro protetti vengano trattati bene dagli umani e dai semiumani. Se gli chevall trovano un cavallo che si lamenta della sua situazione a causa dei continui maltrattamenti o dell'insensibilità dimostrata dal padrone nei suoi riguardi, il loro unico fine diventa allora liberare il povero animale dalle grinfie del suo sfruttatore, anche a prezzo della vita se necessario.

Gli chevall odiano i lupi e sono nemici giurati di tutti i lupi mannari. I cani riescono sempre ad individuare gli chevall, ma questi ultimi non li temono in alcun modo. In entrambe le sue forme, uno chevall può comunicare con qualsiasi cavallo nitrendo, e può persino dare ordini agli equini che lo ascoltano. Una volta al giorno, ogni chevall può inoltre evocare 13 cavalli destrieri che arrivano in 1d4 round.

In forma di centauro, lo chevall di solito è armato con una mazza di legno o con un arco corto, e riesce a parlare il linguaggio umano comune per la zona in cui vive, il rispettivo dialetto elfico e la lingua dei centauri.

Gli chevall aiutarono gli elfi a creare i favolosi cavalli destrieri elfici di Alfheim.

ELFO DELL'OMBRA

Classe d'Armatura:	3
Dadi Vita:	1* (vario)
Movimento:	36m (12m)
Attacchi:	1
Ferite:	asseconda dell'arma
N° di Mostri:	1-8 (2-40)
Tiro Salvezza:	Elfo stesso liv.
Morale:	8
Tipo di tesori:	(V) H
Allineamento:	vario (soprattutto Caotico)
Valore in PX:	dipende dai DV

Gli elfi dell'ombra sono molto simili agli elfi, ma la loro carnagione è infinitamente più chiara, addirittura cinerea, mentre il colore degli occhi varia dall'azzurro brillante al grigio.

Gli elfi dell'ombra sono più piccoli e più snelli dei loro cugini di superficie, misurando in media 1,5 metri e pesando all'incirca 45 Kg. Le orecchie di questi esseri sono più grandi di quelle dei normali elfi, e ciò permette loro di udire i suoni molto più distintamente rispetto a qualsiasi altro semiumano. La voce di un elfo dell'ombra inoltre, ha un tono molto alto, tanto da risultare quasi stridula ad un orecchio umano.

I Punti Ferita degli elfi dell'ombra vengono assegnati come per i normali elfi (1d6 fino al 9° livello +bonus/malus Costituzione), superato il 9°, l'elfo dell'ombra ottiene 2 PF per ogni ulteriore livello acquisito, senza però contare il bonus/malus Costituzione. Un elfo dell'ombra può scegliere, una volta raggiunto il 10° livello d'esperienza, se progredire come Elfo Signore o come Elfo mago (proprio come gli elfi di Alfheim), ma non può diventare entrambe le cose.

Normalmente, l'infravisione di cui godono gli elfi dell'ombra ha un raggio di 27 metri; quegli elfi che però, lavorando come spie e infiltrati, sono costretti a lasciare le loro cave sotterranee per uscire in superficie, dovendosi adattare alla luce del sole a cui non sono abituati, finiscono col ridurre sensibilmente il raggio della loro infravisione fino a 18 metri. Questa penalità è comunque momentanea, dato che possono riacquistare per intero l'abilità di vedere al buio trascorrendo 58 giorni nelle caverne in cui sono abituati a vivere. Inoltre, essi sono immuni alla paralisi causata dai ghoul e dagli altri non-morti, ma sono comunque vulnerabili agli altri tipi di attacchi paralizzanti.

NUOVI MOSTRI

WYRD

(il Wyrd apparve in origine nell'AC9, il *Creature Catalogue*)

	Normale	Maggiore
Classe		
d'Armatura: 4	0	
Dadi Vita: 4*	8***	
Movimento: 36m (12m)	36m (12m)	
Attacchi: 2 sfere	2 sfere	
		+ speciale
Ferite: 1d6/1d6	1d10/1d10	+ paralisi
N° di Mostri: 1-6 (1-6)	1-2 (1-2)	
Tiro Salvezza: Elfo 4°	Elfo 8°	
Morale: 12	12	
Tipo di tesori: B	B	
Allineamento: Caotico	Caotico	
Valore in PX: 125	2.300	

Wyrd Normale: un wyrd (pronun-ciato "uiird") è uno spirito non-morto che occupa il corpo di un elfo. Di solito appare come una figura vestita con una lunga tunica nera che tiene in ciascuna mano una piccola sfera di color vermiglio da cui si diffonde una debole luminescenza. In combattimento, il wyrd può sia colpire con entrambi i pugni, usando in tal modo le sfere come armi alla mano, sia lanciare i

due globi e utilizzarli quindi come proiettili (gittata 9m/18m/27m), sia scegliere di usare una sfera come arma da mischia e l'altra come proiettile.

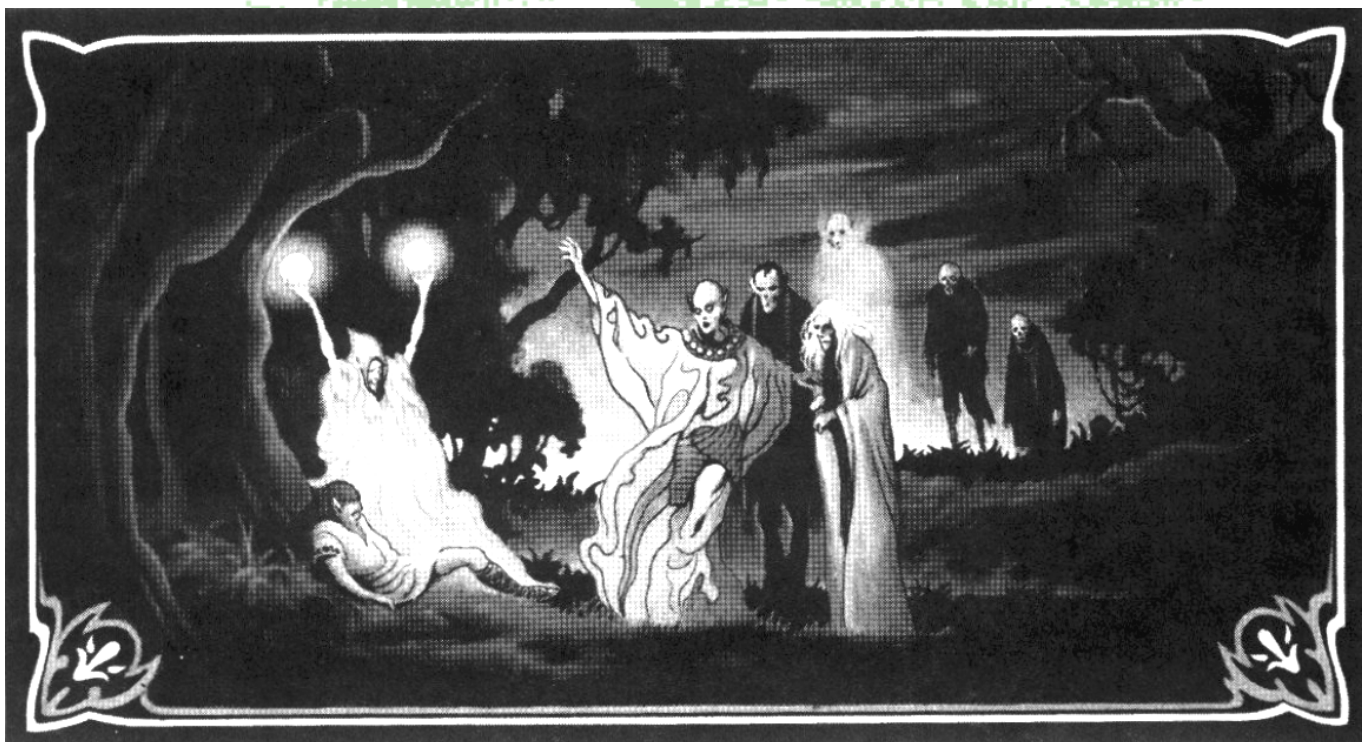
Se uno dei due globi iridescenti colpisce il bersaglio (un normale Tiro per Colpire), esso esplode, infliggendo 1d6+3 agli elfi, mentre a tutti gli altri esseri solo 1d6 di ferite. Non appena una sfera esplode dopo essere stata utilizzata, un'altra compare istantaneamente nella mano del wyrd; nonostante ciò, il wyrd può effettuare solo due attacchi per round. I chierici possono scacciare i wyrd normali come se fossero delle Presenze.

Wyrd Maggiore: quando un potente spirito non-morto prende possesso del corpo di un elfo di alto livello, allora ciò che ne risulta è un'orrenda variazione del normale wyrd, il wyrd maggiore appunto. Questo essere demoniaco è temuto e sfuggito dalla maggioranza delle persone, dato che chiunque lo veda è costretto a effettuare con successo un TS contro Incantesimi o attaccare con una penalità di 3 sui Tiri per Colpire e Ferire in conseguenza

dello spa-vento. Inoltre, ogni volta che un wyrd maggiore viene ferito, il suo assalitore subisce sempre 1 PF.

Il wyrd maggiore crea due sfere luminescenti di color verde ogni round, e può usarle sia come armi da mischia che come proiettili (vedi spiegazione precedente). Chiunque venga colpito da un globo subisce 1d10 PF e deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Paralisi o rimanere paralizzato per 2d4 turni. Gli elfi, al contrario degli altri esseri, subiscono 1d10+5 PF, ma sono immuni all'effetto paralizzante delle sfere. I chierici possono scacciare i wyrd maggiori come se fossero dei Fantasmi.

Sia il wyrd normale che il wyrd maggiore possono essere feriti soltanto da armi magiche o d'argento. Essi sono inoltre immuni agli incantesimi di Sonno, Charme e Paralisi.



Il Complotto

C'è un filo conduttore che unisce buona parte delle avventure elencate qui di seguito, ed è soprannominato "Il Complotto". Il Complotto è in pratica l'insieme degli intrighi e delle trame ordite dagli elfi dell'ombra nell'intento di rovesciare il governo di Alfheim ed impossessarsi della Foresta di Canolbarth. Ecco una breve e semplice descrizione chiarificatrice.

I Principali Cospiratori: il Generale Gilfronden e Carlisan, il Consigliere del Clan Chossum, sono le menti che si nascondono dietro al Complotto. Essi hanno agenti in ogni parte del regno.

Il Grande Progetto: Gilfronden sta contrabbandando oltre i confini di Alfheim del materiale vitale per l'esercito elfico con l'aiuto di Carlisan e dei suoi scagnozzi. Le scorte di Spade Elfiche sono state dimezzate attraverso questo commercio illegale, e i soldi così ottenuti vengono utilizzati per assoldare mercenari che fomentino i malumori fra il popolo elfico, così da arrivare a una sommossa generale che metta in crisi il governo di Alfheim. Molti dei mercenari si trovano attualmente ad Alfheim Town e lavorano nell'ombra, aspettando la venuta del gran giorno.

In seguito, il piano degli elfi dell'ombra prevede il progressivo inasprimento dei rapporti fra Alfheim e Darokin e la rottura del trattato di alleanza fra i due paesi, l'incendio di Alfheim Town (incolpando poi Darokin dell'accaduto) e l'assassinio del re. Quando finalmente il paese sarà in subbuglio, i cospiratori potranno agire direttamente.

Molte migliaia di elfi dell'ombra si sono infiltrati fino ad ora nella Foresta di Canolbarth, come da programma. Essi fingono di essere dei clan indipendenti di cui nessuno si è mai occupato, ma sono facilmente riconoscibili a causa della loro carnagione pallida, dei loro capelli molto chiari, dello strano accento e dell'incapacità di restare a lungo esposti ai raggi del sole.

I personaggi possono supportare sia l'una che l'altra parte, anche se probabilmente la maggior parte dei PG si schiererà dalla parte degli elfi di Alfheim e contro i subdoli elfi dell'ombra. Nonostante tutto però, gli elfi dell'ombra non hanno tutti i torti a cercare di far valere i loro diritti fino ad ora negati (certo il metodo non è quello più ortodosso), e degli avventurieri non originari di Alfheim potrebbero benissimo sostenere la loro causa ritenendola in fondo giusta. Se avete intenzione di condurre una campagna "Contro il Re di Alfheim", beh... buona fortuna!

La Grande Caccia

Quest'avventura può essere giocata in qualsiasi momento nel corso di una campagna ed è un modello che può essere ripreso molto spesso, anche se il tentato assassinio Re Doriath dovrebbe aver luogo solo una volta, a meno che non riusciate ad inventarvi altri metodi per raggiungere lo stesso risultato.

Man mano che i personaggi diventano più esperti nel metodo di caccia degli elfi, cercate anche di cam-

biare alcuni elementi, come ad esempio l'obiettivo della caccia (un gruppo di spie degli elfi dell'ombra sta tentando di fuggire da Alfheim il compito dei PG è di dar loro la caccia), e lasciate che i personaggi assumano un ruolo sempre più importante nell'organizzare l'azione. Se essi riescono ad uccidere il mostro principale in una battuta di caccia, allora gli altri si rivolgeranno certamente a loro per programmare la prossima. Infine, i personaggi

ormai veterani possono sempre assumere una posizione simile a quella di Emmit Kelso, spiegando ai nuovi arrivati l'apparente mancanza di organizzazione dei cacciatori elfi.

Unirsi alla Caccia

Esistono due modi diversi di incominciare l'avventura, asseconda delle precedenti esperienze dei personaggi. Leggete il testo che segue ai PG cresciuti ad Alfheim che non hanno ancora preso parte a una vera e propria avventura.

State conversando animatamente tra di voi nel bel mezzo della piazza, all'interno della cittadella del vostro clan. Ad un tratto udite il grido della sentinella provenire dalla torre di guardia: "Arriva un cavaliere!". Il portone si apre velocemente e lo sconosciuto si ferma al centro del piazzale, mentre la gente comincia a formare un capannello intorno allo sconosciuto. Incuriositi, vi recate anche voi fra la folla, arrivando giusto in tempo per sentire le novità portate dal cavaliere, una certa Duarlinga Pièveloce, un'elfa proveniente da Ainsun, la roccaforte del clan Grunalf. "Mostri! Dei mostri sono fuggiti da Arbusto Spinoso! Ci sarà presto una Grande Caccia!". In gran fretta, la ragazza risale sul suo pony e cavalca velocemente al di fuori della roccaforte, scomparendo nel bosco. Un mormorio sempre più confuso si alza dalla folla al centro del piazzale, e improvvisamente si leva nell'aria una melodia a voi sconosciuta. Pian piano, prima sommessamente, poi sempre più forte, la gente comincia a cantare una vecchia ballata, a proposito di sette grossi vermi che circa duecento anni prima erano scappati da Arbusto Spinoso, e del sacrificio di dieci valorosi elfi, che avevano perso la vita nel tentativo di ucciderli. Le parole della canzone però, invece di rendervi tristi, sembrano accendere la fiamma del coraggio dentro di voi, e una strana sensazione di gioia e profondo rispetto per la preda si impadronisce della vostra anima.

Il canto aumenta improvvisamente d'intensità, come amplificato dalle infinite voci della foresta, e un pensiero folgorante vi fa brillare gli occhi. Non c'è dubbio: Madre Natura vi sta chiamando, è ora di correre ad indossare la tenuta da caccia. Questo è il vostro momento, l'occasione per diventare finalmente i protagonisti di una delle famose ballate elfiche.

Una battuta di caccia di questo tipo si verifica quasi ogni mese. Di solito sono azioni di routine, ma in questo caso la cosa è diversa infatti, gli elfi non usano normalmente dei messaggeri a cavallo per far circolare questo tipo di notizie. Si sta organizzando una Grande Caccia, il che significa che i partecipanti saranno moltissimi e le prede più abili e pericolose del normale.

Quando i personaggi sono pronti, possono iniziare la caccia anche subito. Ogni gruppo di cacciatori lavora individualmente, ma la procedura vuole che gli eventuali successi (cattura o uccisione dei mostri) vengano immediatamente comunicati ai governanti di Ainsun entro una settimana. In caso di mancato rapporto, un gruppo di esploratori verrà inviato sulle tracce dei cacciatori scomparsi.

Programmate normalmente le prime tre giornate di caccia, usando la Tabella degli Incontri Casuali del set Expert. Se uno degli incontri si dimostra particolarmente difficile, fate capire ai personaggi che si tratta di uno dei mostri fuggiti da Arbusto Spinoso, e fate in modo che i PG capiscano che è meglio evitare lo scontro diretto; dopo tutto, ci sono molte altre squadre molto più preparate di loro, ed è quindi preferibile avvertirle che rischiare inutilmente la vita.

Trascorsi così tre giorni, cominciate a modellare l'avventura tenendo conto del Complotto e basandovi sulla traccia che comparirà in seguito.

Iniziare ad Alfheim Town

Leggete il testo che segue a quegli avventurieri esperti che invece si

trovano ad Alfheim Town al momento degli avvenimenti.

Se ne parlava ormai da tempo ad Alfheim Town, ed ora finalmente, è giunto il proclama ufficiale dettato dai clan. Chiunque può leggerlo sul manifesto affisso al muro del Palazzo della Gilda degli Artigiani:

*È stata indetta una
Grande Caccia.
Numerosi mostri sono fuggiti da
Arbusto Spinoso.
I Cacciatori che vogliono partecipare
devono ottenere un permesso rilasciato
da Arloen Alberochiaro
agli Uffici dei Sette Clan.*

Una Grande Caccia! Non accadeva da mesi! Davvero una buona opportunità per concedersi un po' di relax e ritornare a immergersi nella vita della foresta.

Una Grande Caccia consiste in una spedizione massiccia composta da elfi e da chiunque altro voglia prendervi parte, e che normalmente Arloen Alberochiaro (vedi "Personalità di Alfheim") guida all'interno della foresta. Di solito queste battute di caccia vengono indette una volta al mese, ogniquale volta la Guardia della Foresta non riesca a fermare completamente un'incursione di mostri provenienti da Arbusto Spinoso o dal Bosco del Drago, oppure in caso una creatura uscita da Arbusto Spinoso sia troppo potente per le guardie che stazionano in quella zona (di norma 6 elfi dal 2° al 5° livello).

Coloro che riescono a superare il severo esame di Arloen vengono congedati con l'ordine di presentarsi il mattino seguente subito fuori delle mura di Alfheim Town, in attesa di unirsi al resto della spedizione.

Il Mattino Seguente

Ancora una volta, la tipica efficienza elfica è di scena: a tutti è stato dato l'ordine di ritrovarsi fuori dalle mura, ma nessuno ha specificato il luogo esatto dell'incontro. Leggete ai giocatori che partono da Alfheim Town quanto segue:

Appena fuori della Porta dei Commerci vi imbattete in un gruppo di circa 50 fra elfi e umani, tutti un po' spaesati e indecisi sul da farsi. Non c'è la benché minima traccia di Arloen, della Guardia della Foresta, del Re o di qualunque altra autorità. Alcuni elfi, dopo aver aspettato pazientemente per ore, cominciano ad incamminarsi risoluti verso i campi coltivati e più oltre, inoltrandosi nel folto della boscaglia. Nessuno di loro sembra avere la minima idea di dove stia andando, ma essendo elfi, tutto questo non ha molta importanza: sono venuti per divertirsi e per cacciare, e ci sarà pure qualcosa da cacciare da qualche parte nella foresta.

In mezzo alla piccola folla, riuscite a scorgere il pellicciaio Emmet Kelso, seduto sul suo carro e intento a conversare con alcuni cittadini. Avvicinandovi, lo sentite parlare con un gruppo di nuovi arrivati.

"Aye, è sempre la stessa storia. Ma non vi preoccupate: restate calmi e aspettate, prima o poi qualcuno dei capi arriverà. Ecco, che vi dicevo" aggiunge accennando con la testa "parli del diavolo..."

Vi voltate per vedere quello che sta succedendo. Un elfo membro della Guardia Cittadina sopraggiunge sul suo pony e urla:

"Ma che cavolo state facendo, siete alla porta sbagliata! Seguitemi!" e sprona il suo cavallo procedendo oltre. Lungo il tragitto altri gruppi 'dispersi' di elfi si uniscono a voi, fino a che, insieme ad altri 250 individui, vi fermate proprio di fronte a Re Doriath, ad Arloen, al Generale Gilfronden e a un altro elfo in abito da ranger. Il re prende la parola.

"Grazie, amici miei, per essere accorsi così numerosi. Le nefande creature scappate da Arbusto Spinoso hanno già ucciso tre delle guardie che pattugliavano la zona. I mostri sono molti per ora non so ancora quanti e si sono sparpagliati all'interno di Canolbarth in ogni direzione. Questa sarà una delle battute di caccia più ardue degli ultimi anni e perciò vi raccomando di stare in guardia. Ma ora cedo la parola a Maestro Durifern, che vi spiegherà più in dettaglio la situazione."

Durifern è l'elfo sconosciuto in abiti da ranger. La prima cosa che Durifern fa notare è che ci sono troppe persone per costituire un solo gruppo di caccia, e perciò divide i cacciatori in cinque bande più piccole capeggiate da altrettanti capisquadra. I PG vengono tutti piazzati in un gruppo guidato dal re e dal Generale Gilfronden.

Una volta che le altre bande si sono messe in marcia, il re si rivolge con grande franchezza alla sua brigata:

“Durifern pensa che non abbiamo la minima speranza di trovare quei mostri, ma io credo che questa volta possiamo fregarlo. Dividetevi in squadre più piccole di 56 elementi e perlustrate la foresta formando una singola linea di avanzamento. Non lasciate mai più di quaranta metri fra un gruppo e l'altro: in questo modo potremo coprire un'area più vasta e potremo tempestivamente correre in aiuto degli altri se ce ne sarà bisogno.

“Ora, cominciamo col dividerci in dieci squadre...”

Inutile dirlo, una delle squadre comprende tutti i PG (non preoccupatevi anche se il gruppo diventa un po' troppo numeroso). Se nessuno dei personaggi è un elfo o ha abilità legate all'ambiente boschivo, aggiungete un PNG elfo (o anche Emmet Kelso) alla squadra, in modo che almeno uno dei componenti possa Cercare Tracce o Cacciare, abilità indispensabili in questa avventura.

Dar la Caccia ai Mostri

Conducete i PG attraverso la foresta usando le Tabelle di Incontri Casuali presenti nel set Expert per determinare gli avvenimenti che si susseguono per almeno due giorni. Se avete creato due gruppi di personaggi (uno formato dai PG che si trovavano ad Alfheim Town e l'altro da quelli presenti nella loro roccaforte), fate in modo che i due si incontrino a un certo punto dell'avventura, in modo da poter proce-

dere uniti e progettare una tattica di caccia in reciproca collaborazione.

Note: Questo si rivela essere un ottimo sfondo per permettere l'entrata in scena di nuovi personaggi. Fate in modo che i personaggi credano che l'uccisione di determinati mostri sia il vero obiettivo dell'avventura. Se i PG vengono sopraffatti in un combattimento, fate in modo che vengano salvati da un altro gruppo di cacciatori che si trova nelle vicinanze o da qualche eroe misterioso (o perché no, da Re Doriath in persona).

Viaggiare attraverso la Foresta

Un gruppo che non disponga di cavalcature o altri mezzi di trasporto può percorrere tranquillamente 40 Km al giorno (tre esagoni sulla mappa di Alfheim), e può arrivare persino a 80 Km se i PG si impegnano in una marcia forzata e camminano dall'alba al tramonto (nel qual caso si ritrovano esausti al calar del sole). Se ovviamente dispongono di mezzi di trasporto propri, questa distanza aumenta (o diminuisce) in relazione alla velocità del mezzo usato.

Sviluppi Possibili

Oltre a girovagare per la foresta e a combattere gli eventuali mostri, esistono alcuni incidenti che possono verificarsi durante lo svolgimento della Grande Caccia e che possono essere fonte di un avvincente gioco di ruolo, oltre che fornire ulteriori informazioni per l'avanzamento della trama principale della campagna.

Un Tentato Assassinio

Le battute di caccia sono degli avvenimenti molto pericolosi. Le persone se ne vanno in giro per la foresta sparando frecce e dardi a destra e a manca e spesso possono capitare terribili disgrazie; del resto, la storia racconta di molti re umani che morirono in seguito a “incidenti di caccia”. Questa Grande Caccia potrebbe finalmente dare l'opportunità al Generale Gilfronden per portare definitivamente a compi-

mento i piani degli elfi dell'ombra ed eliminare una volta per tutte il Re.

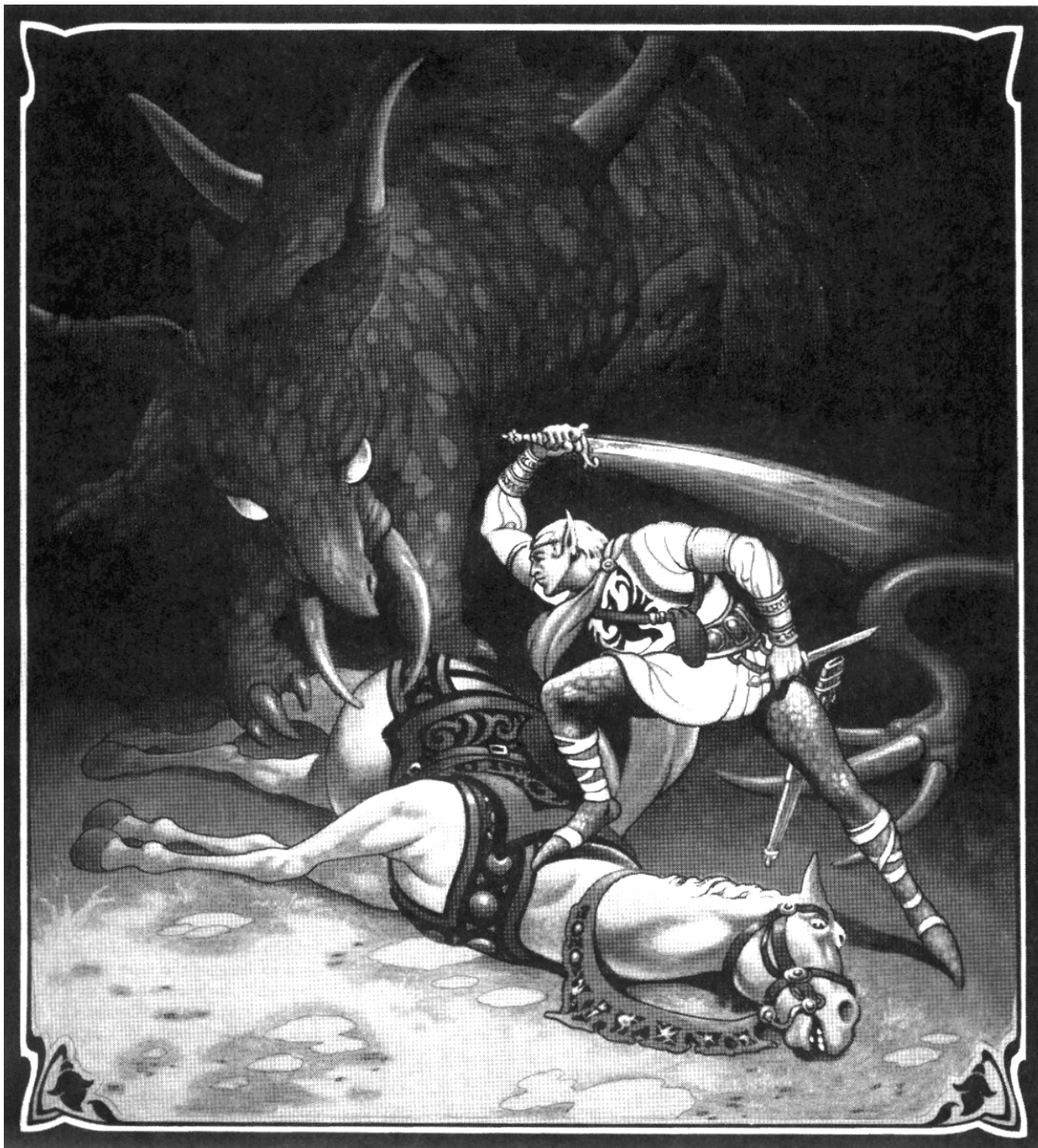
È ovvio che non può agire da solo, ma può fare in modo che Doriath rimanga isolato dal resto del suo gruppo mentre alcuni complici precedentemente istruiti tentano di ucciderlo con delle frecce avvelenate. Frecce di questo tipo sono di solito consentite quando si dà la caccia a dei mostri pericolosi, e se una di queste dovesse “accidentalmente” colpire il Re gli elfi non farebbero che attribuire la disgrazia alla malasorte, o tutt'al più ad un cacciatore dalla mira pessima.

In questo caso, i PG potrebbero imbattersi nel bel mezzo della foresta in un losco figura mascherato (Gilfronden camuffato) che sta cospirando con un gruppo di individui dall'aria poco rassicurante (molto probabilmente elfi dell'ombra, o anche elfi ribelli o persino degli halfling caotici), se riescono a effettuare con successo un tiro Cercare Tracce per seguire di nascosto l'individuo misterioso, e un Nascondersi per spiare i cospiratori senza essere visti e sentire come viene preparato il tentativo di assassinio del Re. Un'altra possibilità sarebbe quella di fare in modo che i personaggi si imbattano nel re ferito (ovviamente sopravvissuto agli effetti del veleno) che sta cercando di evitare le frecce che piovono da tutte le parti i PG arrivano sul posto prima che i cospiratori abbiano avuto il tempo di sistemare le cose per far sembrare il tutto un semplice incidente di caccia.

Elfi dell'Ombra assassini (6): E7; CA 4; PF 20, 21, 23, 22, 19, 24; MV 36 (12)m; N° Att 1 (arco o spada corta); F 16 + veleno; TS E7; ML 8; AM C; PX 850 ciascuno.

Abilità: Nascondersi (12), Uso dei Veleni (12), Camminare sugli Alberi (13).

Incantesimi memorizzati: 1° Livello charme (persone), protezione dal male, sonno. 2° Livello invisibilità, immagini illusorie, ragnatela. 3° Livello velocità*, protezione dai proiettili normali. 4° Livello autometamorfosi.



Il veleno utilizzato dagli elfi dell'ombra è più virulento di quello descritto nel manuale del Master del set Companion. Esso viene estratto da un tipo di funghi molto particolari che crescono solo nelle loro caverne sotto le Terre Brulle: un TS fallito indica morte istantanea senza possibilità di cura, anche se valgono ancora i bonus per il tiro sal-

vezza citati nel Companion. Se invece il TS riesce, la vittima risente solo dei danni che il veleno procura normalmente.

Gli assassini portano tre frecce avvelenate ciascuno e possiedono inoltre una spada corta la cui lama è stata precedentemente intrisa nel veleno. Il veleno sulla spada evapora immediatamente dopo il primo

colpo, sia che esso vada a segno o meno, e la stessa cosa vale per quello sulle frecce. I cospiratori non hanno con sé dell'altro veleno, né i loro libri degli incantesimi.

Se gli viene concessa l'opportunità, durante il combattimento gli assassini useranno incantesimi del tipo *invisibilità* e *autometamorfosi* per fuggire quanto prima. Se vengono cat-

turati, possono rivelare ai personaggi l'ubicazione del sentiero attraverso cui si sono infiltrati ad Alfheim, ma quest'ultimo non sarà di particolare rilevanza per la campagna: è solo un sentiero come un altro. La cosa importante è che loro non conoscono Gilfronden: tutto ciò che gli era stato detto era di incontrare un elfo mascherato in un determinato punto di Canolbarth e fare tutto quello che lui avrebbe ordinato loro.

Se Gilfronden si trova con gli assassini al momento dell'intervento dei PG, egli userà immediatamente una *porta dimensionale* per fuggire il più lontano possibile, seguita da un incantesimo di *teletrasporto* se il primo non sarà stato sufficiente a seminare i personaggi.

Salvate il Re!

Non è necessario salvare il Re da un tentativo di assassinio per catturare la sua attenzione. Re Doriath è stato un avventuriero e la caccia è semplicemente una buona occasione per praticare l'arte che più ama: quella del combattimento.

Nonostante ciò, è comunque possibile anche per un elfo così esperto sottovalutare l'effettivo potere di un mostro. I PG possono imbattersi nel Re mentre sta lottando disperatamente per non soccombere di fronte ai colpi di un'orrenda creatura che ha già schiacciato il suo cavallo. Gli elfi che lo accompagnavano giacciono riversi al suolo, alcuni in un lago di sangue, altri impietriti e incapaci di reagire dinanzi alla forza della bestia (un beholder o anche un drago gigante, qualcosa insomma che permetta ai PG di mostrare la loro vera forza e di acquistare le simpatie del Re, cosa che potrebbe rivelarsi molto importante in seguito).

Se i personaggi sono troppo de-

boli per combattere contro un essere che ha messo così in difficoltà il Re e i suoi accompagnatori, allora fate in modo che quando loro la affrontano, la creatura sia già stata ferita in modo serio, anche se Doriath si trova in condizioni peggiori. Poi, con l'aiuto del Re, i PG possono metterla fuori combattimento definitivamente. Oppure i personaggi possono ottenere l'attenzione del Re se sono loro ad essere salvati da lui, anche se non è certo un buon inizio per ottenere il suo rispetto e la sua ammirazione.

Salvate qualcun altro!

Anche Gilfronden potrebbe avere qualche difficoltà nell'affrontare un determinato mostro e avere un disperato bisogno d'aiuto. Sarebbe certamente doloroso per lui essere in debito con dei potenziali nemici e potrebbe perciò tentare di portare dalla sua parte i PG (anche se non in prima persona ma usando degli intermediari) facendoli lavorare per la causa degli elfi dell'ombra e promettendo loro potere e ricchezze una volta salito al potere. In questo caso sta ai personaggi scegliere se rifiutare o meno, determinando così l'intera luce sotto cui verrebbe a svilupparsi la campagna.

Ma dov'è finita Alfheim?

I Luoghi Magici di Alfheim possono apparire in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo; solo i più stabili e i più antichi sono infatti segnati sulla mappa. Un gruppo di cacciatori potrebbe improvvisamente ritrovarsi nel mezzo di una palude sconosciuta, di fronte ad un dinosauro enorme e molto affamato, perché hanno avuto la sfortuna di capitare in un punto di Canolbarth impregnato di uno stra-

no effetto magico che permette il viaggio nel tempo. Se poi volete far tornare i personaggi ad Alfheim, la via di ritorno potrebbe essere molto facile da trovare (giusto il tempo di camminare per un paio di chilometri e cadere in un'altra spirale temporale) oppure rivelarsi un'impresa davvero ardua; in questo caso fornite loro indizi utili per arrivare a destinazione e sentitevi liberi di usare anche mezzi drastici (attacchi di dinosauri e altri mostri preistorici che li spingano nella direzione giusta) se i PG si fermano e non sanno più cosa fare.

Ovviamente un luogo impregnato di magia può avere altri effetti oltre a questo che possono essere altrettanto divertenti e stimolanti per un gioco di ruolo, come ad esempio cambiare il sesso o la razza di uno dei personaggi, cancellare la sua memoria, alterare il suo carattere, ecc. Tutto ciò porterà sicuramente a una visione del gioco diversa ma ugualmente interessante, fino a che non verrà trovata una soluzione al problema.

Note: Questo tipo di effetti dovrebbe sempre essere o temporaneo o quantomeno correggibile attraverso un processo più o meno complicato per non penalizzare e irritare i giocatori.

Fine della Caccia

La battuta di caccia ha termine una volta che i mostri vengano eliminati tutti o ridotti ad un numero facilmente controllabile. Se tutto va bene, i PG dovrebbero ritornare dalla loro prima (e non certo ultima) Grande Caccia con un buon bottino, un bel po' di esperienza in più sulle spalle, e se sono fortunati, con i primi indizi che li introdurrebbero nel Complotto organizzato dagli elfi dell'ombra.

Il Lungo Viaggio

Questa è la traccia per un'avventura progettata per personaggi che si avvicinano al livello del titolo. Il titolo è *Il Lungo Viaggio* poiché i personaggi si trovano a viaggiare per tutta Alfheim, interagendo con i sette clan principali. Fatta eccezione per alcuni nomi, tutti i PNG che compaiono in questa avventura sono stati descritti nella sezione "Personalità di Alfheim".

Incidente Iniziale

Un ranger del clan Grunalf ferito e sanguinante si trascina fuori dal bosco. I personaggi lo scorgono e corrono subito in suo soccorso. Avvicinatosi al gruppo l'elfo mormora qualcosa riguardo ad un incontro vicino a Ombra Permanente, ma prima che i PG possano chiedere ulteriori spiegazioni, tre elfi dell'ombra escono dal bosco e li attaccano (usate le statistiche degli assassini dell'avventura precedente). Quando i personaggi riescono finalmente a liberarsi degli assalitori si accorgono che purtroppo il ranger è morto, a meno che uno di loro non lo abbia curato nel bel mezzo della lotta.

I PG si trovano quindi di fronte ad una scelta: riportare il corpo del defunto ad Ainsun o cercare di seguire a ritroso il percorso compiuto dal ranger per trovare il luogo dove dovrebbe aver avuto luogo questo misterioso incontro. Se invece i personaggi sono riusciti a curare l'elfo durante l'attacco, sarà lui stesso che chiederà il loro aiuto e si offrirà di accompagnarli sul luogo dell'incontro spiegando l'accaduto, e cioè che si era imbattuto in una riunione di loschi individui che stavano organizzando un intrigo di qualche genere, ma è stato scoperto e costretto a fuggire prima di poter scoprire di cosa si trattasse di preciso. (Usate Endoric dall'avventura *Il Lich Nithiano* per le statistiche del ranger Grunalf).

Se i personaggi scelgono di portare il corpo dell'elfo fino ad Ainsun, vengono ricevuti dal Capo Clan Durifern il Viaggiatore in persona,

il quale spiega loro che il ranger era uno dei suoi agenti speciali incaricato di scoprire i movimenti degli elfi dell'ombra infiltrati ad Alfheim. Durifern chiede poi ai PG di continuare le indagini, cominciando col trovare il punto esatto in cui questo famigerato incontro ha avuto luogo ripercorrendo al contrario il sentiero preso dall'elfo.

Una volta giunti sul posto, i personaggi trovano due oggetti degni di nota. Uno è un libro contabile del clan Chossum con impresso il sigillo personale di Sharlikran. L'altro è una cintura del tipo usato comunemente dagli arcieri Erendyl. Entrambi gli oggetti sembrano essere stati messi da parte con cura, come se i rispettivi proprietari li avessero deposti lì all'inizio della riunione e poi, nella fretta di andarsene una volta scoperti dalla spia, li avessero dimenticati.

A Desnae: Il libro contabile è pieno di continue registrazioni di conti fatte in seguito ad un recente viaggio a Glantri. Le ultime pagine però, sono state scritte in una lingua sconosciuta e con una calligrafia che sembra diversa. Se i personaggi si recano a Desnae e chiedono in giro del libro contabile essi attirano l'attenzione di Carlisan, che li manda subito a chiamare per dir loro che ha riconosciuto il libro come appartenente a Sharlikran, e suggerisce che forse la scrittura incomprensibile è opera della stessa persona che però ha usato l'altra mano. È ovvio comunque che lui è l'ultima persona che oserebbe anche solo prendere in considerazione l'idea di un possibile legame fra Sharlikran e gli elfi dell'ombra...

Sharlikran è in città e afferma di aver perduto il libro durante il viaggio di ritorno da Glantri. Riconosce come sue la maggior parte delle annotazioni in esso contenute, ma dice di non sapere assolutamente nulla delle strane iscrizioni nelle ultime pagine. ("Vi assicuro che non c'erano l'ultima volta che l'ho avuto in mano!")

A Elleromyr: La cintura appartiene ad un elfo chiamato Semien. Draugin riconosce l'oggetto e man-

da a chiamare il suo proprietario. Semien, rendendosi conto di essere stato scoperto, è colto dal panico e tenta di fuggire. Egli è in realtà un Elfo dell'Ombra di 8° livello (ma quelli che lo conoscevano non avrebbero mai pensato che fosse così esperto).

Semien era stato adottato dal clan Erendyl molti decenni prima. Si supponeva che fosse uno dei pochi sopravvissuti al Disastro di Fogliadoro, lo stesso spaventoso incidente che aveva reso orfano anche Carlisan, adottato invece dal clan Grunalf.

Se viene catturato, Semien rivela ciò che sa. Se invece viene ucciso, Padre Domenico, che per caso si trova da quelle parti, viene mandato a chiamare, e con un incantesimo di *parlare coi morti* o *resurrezione* riesce a fare in modo che il colpevole fornisca preziose informazioni sull'accaduto.

Semien non è a conoscenza della vera identità di Carlisan o di Gilfronden. L'unica cosa che sa è che alcuni elfi dell'ombra ricoprono cariche molto importanti all'interno della struttura politica di Alfheim, e che inoltre gli infiltrati hanno preparato tre progetti maggiori per indebolire il governo del regno elfico.

1. La morte degli alberi: gli elfi dell'ombra stanno usando i tomi contenuti nell'Albero Biblioteca di Mealidil per scoprire quali sono i metodi più efficaci per distruggere gli Alberi della Vita.

2. L'assassinio di un Capo: Semien ha appena consegnato a Cacciamostri un arco difettoso. In questo momento Cacciamostri è fuori in cerca di una creatura che in realtà è sotto il controllo degli elfi dell'ombra e aspetta solo che l'arco del capo del clan Lungamarcia si spezzi in due per attaccarlo e farlo a pezzi.

3. L'assassinio di Spadarossa: un elfo che ricopre una carica molto importante all'interno della società di Alfheim sta per far entrare in gran segreto ad Alberoscudo degli elfi dell'ombra, che hanno il compito di assassinare il Capo Clan

Spadarossa il Sincero.

Questi tre eventi dovrebbero verificarsi in un lasso di tempo che permetta ai PG di riuscire ad intervenire tempestivamente per scongiurare il pericolo (non ha importanza l'ordine con cui si verificano). Il DM dovrebbe decidere l'ordine delle avventure e fissare un tempo determinato per ciascun evento sopraccitato.

A Mealidor: I personaggi scoprono che gli elfi dell'ombra se ne sono appena andati. Shelingar sarà felice di raccontare loro quanto è stato utile agli elfi che li hanno preceduti, mentre Mealidan cercherà di intralciarli il più possibile con la scusa di aiutarli nelle ricerche (Mealidan non fa parte del Complotto: questo è semplicemente il suo modo di fare).

Shelingar alla fine informa i PG che ha consigliato agli altri elfi di recarsi a Feador, dato che Jorodrin, il Custode dell'Albero dei Feadiel, possiede un libro in cui viene descritto ciò che Ilsundal dovette fare per creare il primo Albero.

A Feador: Al loro arrivo, i PG si trovano di fronte ad una carneficina all'interno del palazzo: gli elfi dell'ombra hanno sgozzato un gran numero di elfi e credono di aver ucciso anche Dyradyl. I personaggi trovano Dyradyl ancora vivo in mezzo a tutti gli altri corpi e lui li informa che gli assassini si sono diretti all'Albero della Vita per rapire Jorodrin.

I PG arrivano sul posto in tempo per aiutare il Custode a far fuori gli intrusi, forse con l'intervento dello stesso Albero della Vita (dopotutto è un essere intelligente e dotato di grandi poteri).

A Pinitel: I personaggi incontrano Manfredde che li conduce da Cacciamostri. Il gruppo arriva giusto in tempo per vedere Cacciamostri estrarre il proprio arco e prepararsi ad affrontare una qualche terribile bestia (a scelta del DM).

Possiede infatti una freccia magica creata apposta per distruggere quel mostro e spera di uccidere la creatura in un colpo solo.

Invece l'arco si spezza, la freccia ricade al suolo e la bestia carica Cacciamostri. I PG possono aiutare il Capo Clan ad eliminare il mostro, oppure trovare e mettere fuori combattimento gli elfi che lo controllano o fare entrambe le cose.

Ad Alberoscuolo: I personaggi arrivano a notte inoltrata e vengono ricevuti da Spadachiara, che non vuole disturbare Spadarossa solo per i sospetti di un piccolo gruppetto di avventurieri. Se gli viene posta qualche domanda riguardo l'arrivo di estranei negli ultimi tempi, Spadachiara risponde che gli ultimi arrivati sono una squadra di reclute arruolate dal Generale Gilfronden e in fase di addestramento.

Poi il Capitano della Guardia trova loro un alloggio per la notte, una taverna su di un albero casa che sta proprio davanti ai quartieri di Spadarossa, e si congeda. Se i PG restano in attesa spiando gli appartamenti di Spadarossa, ad un certo punto scorgono le reclute di cui parlava Spadachiara (usate ancora una volta le statistiche degli assassini nell'avventura *La Grande Caccia*) entrare furtivamente dentro l'abitazione del Capo Clan. Se invece decidono di riposare e aspettare l'alba vengono svegliati dalle grida di Spadarossa. Il Capo Clan è stato sorpreso nel sonno, ma riesce comunque a reagire e a contrattaccare per un po', almeno fino a quando non arrivano i PG e le guardie in suo soccorso.

Finale: Qualsiasi sia la sequenza degli eventi, alla fine i PG avranno incontrato tutti i Capi Clan, acquisito nuovi elementi che gettano una nuova luce sul Complotto, e cominceranno a nutrire forti sospetti sull'integrità di Carlisan e del Generale Gilfronden.

Inseguite quell'Orchetto

Questa avventura ambientata ad Alfheim Town è stata progettata per personaggi di livello Base. È necessario che almeno uno dei PG sia un elfo in buoni rapporti coi personaggi presenti nella storia.

Il Guardiano contatta i PG e chiede loro aiuto: egli spiega che i suoi agenti sono fin troppo conosciuti per il lavoro che ha in mente ed è necessario che le indagini vengano svolte nella segretezza più assoluta. Sembra infatti che un orchetto di Alfheim Town la cui identità resta per ora sconosciuta, abbia iniziato ad appoggiare la causa degli elfi dell'ombra e ad incitare i suoi compagni alla rivolta. Il colpevole deve essere smascherato ad ogni costo! Gli orchetti sono cittadini importanti per Alfheim Town e non sarebbe giusto punirli tutti per le malefatte di uno solo. Il Guardiano non ritiene che Urgham il Silenzioso (il capo degli orchetti) sia la persona più adatta per questo lavoro, anche se i PG potranno consultarlo per ottenere ulteriori informazioni riguardo ad alcuni strani fatti che si sono verificati ultimamente nella comunità degli orchetti. Urgham cerca sempre di difendere i suoi simili e finirebbe sicuramente con l'avvertire il colpevole.

Come condurre le indagini

Ci sono due modi in cui gli investigatori possono procedere nelle loro ricerche: (1) parlare con gli orchetti; (2) osservare le mosse degli orchetti.

Parlare con gli Orchetti

Parlare con Urgham non servirà a niente: tutte le domande fatte da individui non appartenenti alla sua razza sono semplicemente ignora-



te. Se sottoposto a forti pressioni, Urgham si difende dicendo che nessuno dà mai ascolto agli umanoidi, quindi perché continuano a seccarlo per un insignificante combina guai?

I PG possono comunque cercare di ottenere le informazioni dal resto della comunità orchesca. La taverna "Il Secchio delle Budella" (posizione 29 sulla mappa di Alfheim) è il principale punto di ritrovo per gli orchetti. Nonostante la brutta reputazione del posto, nessun orchetto si sognerebbe mai di assalire un gruppo di avventurieri, anche se fossero solo dei semplici principianti o almeno è quello che sperano i PG. Se i personaggi cercano di interrogare un orchetto per la strada, questo dà loro appuntamento al Secchio delle Budella.

La taverna in sé è un grande edificio a tre piani con una porta che si affaccia su ciascuna delle tre strade vicine. All'esterno il locale è estremamente pulito e ben tenuto, ma una volta all'interno si notano subito i primi segni della tipica sporcizia orchesca. Infatti, l'ultima volta che il posto è stato pulito è stato quando il tetto è crollato e la pioggia ha inondato il locale, circa trent'anni fa. Qui si serve solo birra

orchesca originale.

Se i PG si aggirano fuori dalla taverna mentre gli altri entrano, si trovano ben presto osservati con fare minaccioso da una piccola folla di orchetti in numero crescente. Alla fine Urgham si fa largo tra gli astanti e domanda ai personaggi il motivo della loro venuta. Se il gruppo risponde civilmente, egli suggerisce di entrare nel Secchio delle Budella per proseguire la discussione. Una volta dentro, fate partecipare i PG alla gara di bevuta orchesca (vedi sotto).

Se invece uno o due umani o semiumani entrano nel Secchio delle Budella, gli orchetti li fissano in silenzio fino a che gli stranieri non rinunciano o cercano di rompere il ghiaccio. Gli umanoidi ignorano il gruppo se è composto da più di due individui. Alla fine la barista è costretta a servirli. Essa ignora qualsiasi domanda, ma una volta interrogata, si allontana immediatamente per confabulare con alcuni avventori. Gli altri orchetti presenti nel locale fanno la stessa cosa: ignorano le domande e parlottano con i vicini alle spalle dei personaggi.

Dopo circa una mezzora, un orchetto si rivolge così ai PG:

"Si ho capito bene, volete rispo-

sta a alcune domande, ssi? Beh, io e miei amici non piace parlare con strannieri di certe cose, ma si voi volete, voi potete no essere più strannieri."

Se i personaggi accettano, l'orchetto, che dice di chiamarsi Rishdak, sfida uno dei PG a una gara di bevuta. La gara si svolge secondo le regole che seguono.

Gara di Bevuta Orchesca

1. Ciascuno dei contendenti tira 2 dadi. Chi ottiene il punteggio più basso prende da bere; in caso di pareggio, entrambi i contendenti prendono da bere.

2. Ogni volta che un individuo prende da bere esso deve effettuare un tiro Costituzione con 1d20 (l'orchetto ha una Costituzione di 13). Se il risultato è più basso del punteggio della Costituzione (o al limite uguale) non accade nulla: il tiro è riuscito. Se invece il punteggio è superiore, allora il tiro è fallito e si riduce temporaneamente di 1 punto la Costituzione e la Destrezza. Se il risultato è un 20 naturale, tirate 1d6. Con un risultato di 14, il personaggio rigurgita letteralmente la potete bevanda. Con un risultato di 56, l'individuo perde i sensi e stramazza al suolo ubriaco.

3. Ciascun partecipante (sia che abbia bevuto o no) deve effettuare una prova d'abilità (in termini di gioco, riuscire a compiere una qualsiasi azione che richieda un tiro Destrezza su 1d20, che ovviamente deve riuscire; gli orchetti hanno un punteggio di Destrezza di 12). Le prove di abilità includono restare in equilibrio su di un piede, tenere una scopa in bilico sul palmo della mano, bilanciare un pugnale sulla punta di un dito, ecc.

4. Se uno dei partecipanti fallisce il tiro Destrezza, annotare l'insuccesso e ricominciate fino a che qualcuno non abbia fallito tre tiri, abbia vomitato o sia svenuto.

5. Il primo contendente che fallisce tre tiri Destrezza, rigetta o perde i sensi, perde e paga per tutti.

6. Regola Opzionale: i bevitori incalliti o quelli molto ricchi possono estendere la gara a più persone; comunque sia, il primo che perde paga tutte le bevande consumate dai partecipanti durante la gara.

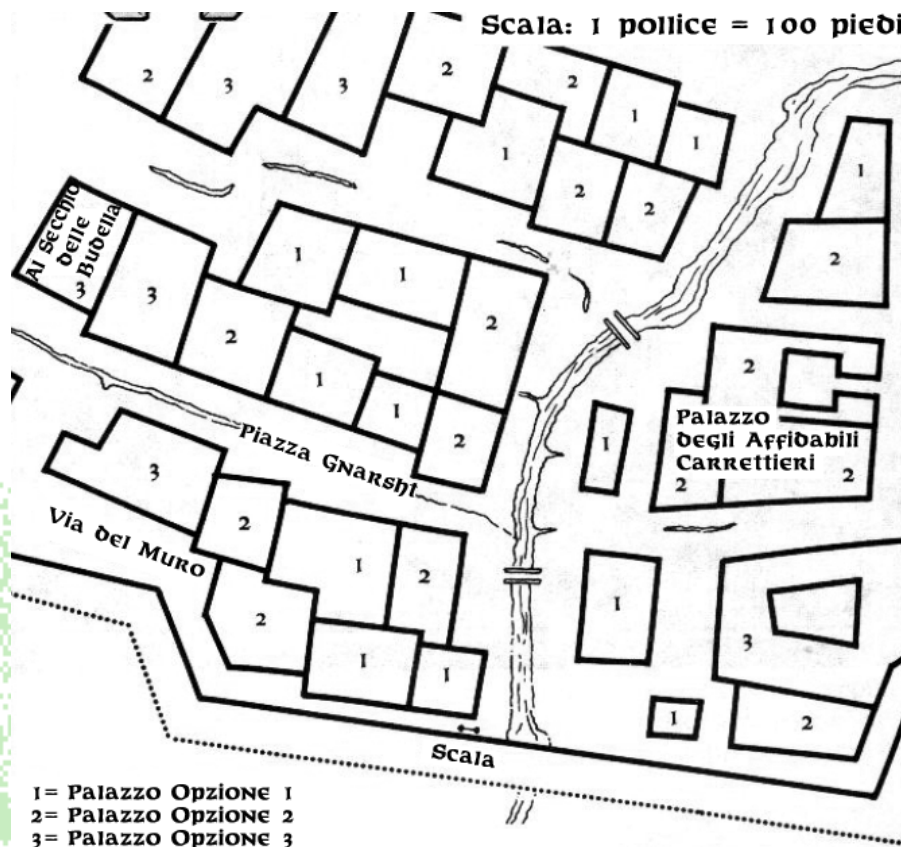
Non importa chi vince o perde la gara: alla fine i personaggi non sono più considerati come degli stranieri e gli orchetti racconteranno loro ciò che sanno di Ugbruk.

Osservare gli Orchetti

Se i personaggi si disinteressano del Secchio delle Budella possono comunque aggirarsi per le vie ed i vicoli del quartiere orchesco e cercare di spiare gli orchetti senza farsi notare.

Ciascuno dei PG che tenta di spiare le mosse degli umanoidi deve fare un tiro Nascondersi (Nascondersi nelle Ombre per i ladri). Se essi non possiedono l'abilità possono lo stesso tentare un tiro Destrezza e Intelligenza con una penalità di 3 per entrambi. Se anche solo uno dei due fallisce, i personaggi non sono nascosti.

Se dunque i PG falliscono il loro tiro Nascondersi, essi notano Ugbruk che sembra stia combinando qualcosa di strano, ma anche lui li vede. Se invece il tiro è riuscito, loro scorgono l'orchetto ma lui riesce a scoprirli solo con un risultato di 1 su 1d6.



QUARTIERE DEGLI ORCHETTI

Che cosa sta combinando Ugbruk?

I casi sono due: o i personaggi notano Ugbruk che sguscia via furtivamente lungo un vialetto poco illuminato fino al muro di cinta, o gli orchetti al Secchio delle Budella rivelano ai PG che lui si sta aggirando nella zona da parecchio tempo.

Se i personaggi seguono Ugbruk, essi scoprono una scala di corda abilmente nascosta che scavalca le mura della città; Ugbruk è già sparito da un pezzo. Questa azione di per sé significa tradimento. I PG hanno ora diverse possibilità di agire:

1. Possono inseguire Ugbruk e tentare di catturarlo per consegnarlo al Guardiano. Se Ugbruk sa che i PG lo stanno seguendo, la scala è solo un trucco per attirare i PG in una trappola, aiutato da un gruppo di umanoidi suoi alleati. In caso contrario, l'orchetto si difende come può e cerca con ogni mezzo una via di fuga.

2. I personaggi possono aspettare per vedere userà la scala. Se ten-

tano questa strada, Ugbruk si rifà vivo nel bel mezzo della notte e lancia due brevi fischi. Se Ugbruk non sa della presenza dei PG, il silenzio è rotto da un altro fischio che risponde ai primi due, e poco dopo due (o più, se i personaggi sono più di quattro) figure indistinte compaiono sulle mura. Se qualcuno dei PG ha aspettato fuori della città, esso scorge due (o più) ombre di forma umanoide correre verso la scala e iniziare a salire.

Se invece Ugbruk sa che i personaggi stanno lo aspettando ha sicuramente preparato una trappola per loro. I fischi sono un segnale con cui ordina ai suoi complici di attaccare il gruppo; nessuno userà dalla scala.

3. I PG possono semplicemente continuare a seguire Ugbruk e ignorare la scala: in questo caso lo scopriranno intento ad appiccare fuoco ad un grande magazzino. Se Ugbruk sa che i PG lo stanno pedinando allora è solo una trappola, altrimenti trovano l'orchetto con altri suoi compagni e possono cerca-

re di catturarli tutti insieme.

4. I personaggi possono anche recarsi dal Guardiano ed informarlo di aver scoperto il colpevole. Il Guardiano e i suoi agenti arrestano Ugbruk e ricompensano i personaggi con 100 MO a testa. I PX che ottengono in questo caso sono però solo 1/10 di quelli che otterrebbero se catturassero Ugbruk da soli.

Ugbruk Altorco Elfo dell'Ombra impostore

Storia: Come raccontano gli altri umanoidi, Ugbruk è un orchetto uggioso e riservato, non particolarmente amato neanche dai suoi simili. In realtà però, lui non è un orchetto ma un elfo dell'ombra che finge di essere un umanoide. Infatti, a causa delle condizioni ambientali in cui gli elfi dell'ombra sono costretti a vivere sottoterra, alcuni di loro nascono con orribili deformazioni e finiscono coll'assomigliare di più agli orchetti che ai loro genitori. Alcuni di questi neonati vengono abbandonati nelle caverne superiori delle Terre Brulle e lì cresciuti dagli umanoidi, mentre altri vengono istruiti dagli agenti speciali del Re degli elfi dell'ombra e entrano a far parte del Complotto.

Note per il DM: Come la maggior parte dei cospiratori minori, Ugbruk non sa nulla degli infiltrati nelle alte sfere. Il suo compito è di agire come spia e istigare gli umanoidi di Alfheim Town alla ribellione. Ugbruk non fa mai rapporto di ciò che scopre come spia a nessuno, ma conserva le informazioni acquisite in attesa del Grande Giorno, quando rivelerà tutto ciò che sa ai Maestri che si impadroniranno della città. Notate che Ugbruk non è analfabeta come invece finge di essere. Un'altra delle sue funzioni è di favorire l'ingresso ad Alfheim Town di altri elfi dell'ombra e costituire qui una base da cui controllare una larga rete di spie. I primi infiltrati sono giusto sulla strada per la capitale.

Note per il combattimento: E5; CA 5 (+2 per il bonus Destrezza); PF 20; MV 36 (12)m; N° ATT: 1; F 16 (spada corta); TS E5; ML 7; AM C; PX 300; Fr 14, In 13, Sg 10, Ds 17, Co 11, Ca 10.

Abilità Speciali: Nascondersi +1 (In), Conoscenza delle Terre Brulle (In), Conoscenza della società orchesca di Alfheim Town (In), Tattiche Militari (In), Cavalcare Cavalli (Ds).

Lingue Conosciute: Orchesco, Gnoll, Elfico (dialetto degli Elfi dell'Ombra), Elfico (dialetto di Alfheim), Hobgoblin, Thyatiano, Allineamento (Caotico).

Incantesimi memorizzati: 1° liv. lettura dei linguaggi, scudo magnetico. 2° liv. invisibilità, scassinare. 3° liv. chiaroveggenza.

Note: Il libro degli incantesimi di Ugbruk include inoltre *charme (persone)*, *ragnatela* e *l'incantesimo del volo*. Se si rende conto di essere in serio pericolo, può anche usare gli incantesimi contenuti nel libro.

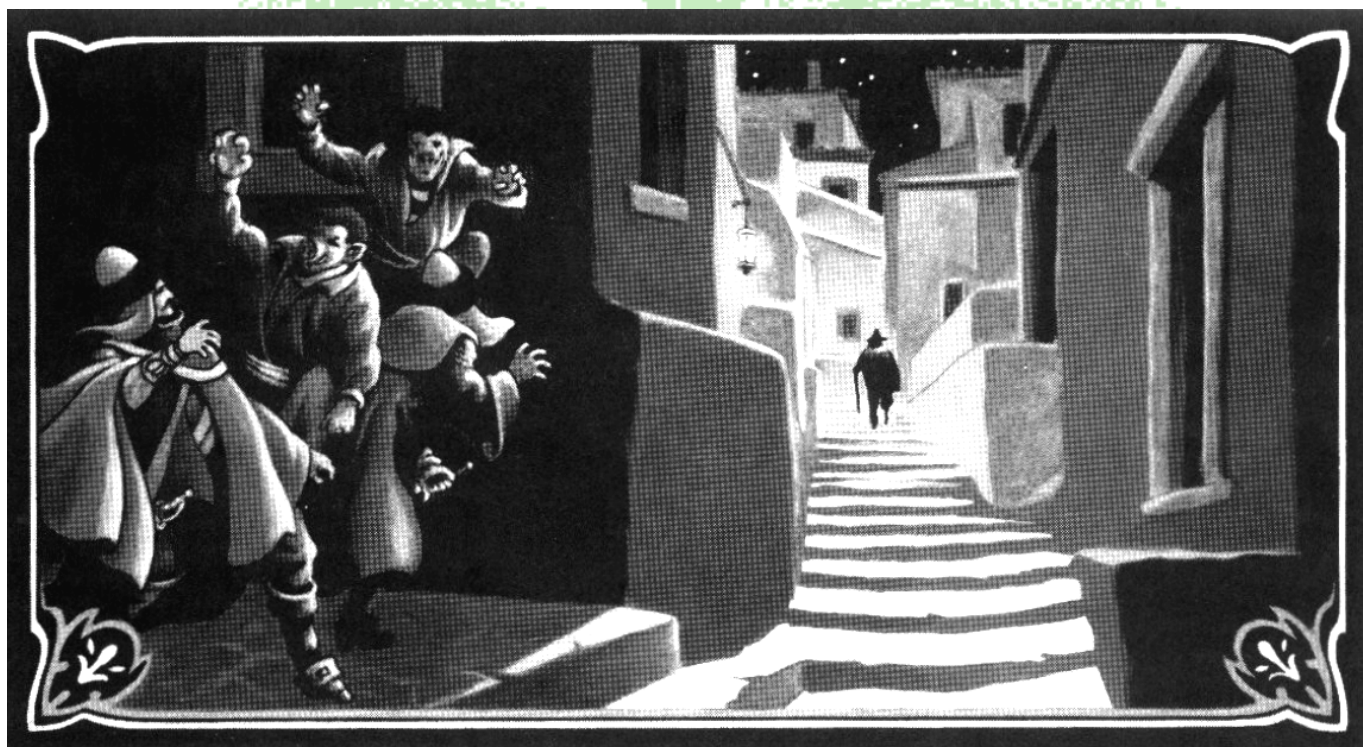
Elfi dell'Ombra impostori

Note per il DM: Questi elfi sono simili ad Ugbruk. Non conoscono la vera identità dei capi della cospirazione così come non la conosce Ugbruk.

Note per il combattimento: E2; CA 5 (+2 per il bonus Destrezza); PF 7; MV 36 (12)m; N° ATT: 1; F 16 (spada corta); TS E2; ML 9; AM C; PX 25.

Abilità Speciali: Nascondersi (13), Conoscenza delle Terre Brulle (13), Tattiche Militari (13), Conoscenza dei costumi orcheschi (13).

Incantesimi memorizzati: *charme (persone)*, scudo magnetico.



L'Artefatto Mancante

Questa avventura è stata progettata per personaggi di livello Expert.

Un artefatto importantissimo è stato rubato e i PG devono assolutamente recuperarlo. I personaggi si renderanno subito conto che è accaduto qualcosa di strano quando verranno a sapere che delle pattuglie di elfi incaricate dal Guardiano stanno perquisendo tutti i carri e i viandanti che lasciano Alfheim Town. Loro possono ovviamente andare a chiedere spiegazioni al Guardiano, se già hanno avuto modo di conoscerlo, o possono fargli delle domande una volta convocati nel suo ufficio. Non è una trappola: semplicemente delle guardie li avvicinano mentre passeggiano e ordinano loro di seguirli fino al palazzo del Guardiano, dove sono attesi da Taragin in persona.

L'Uovo Rubato

Un artefatto di inestimabile valore è stato trafugato dagli alloggi del rappresentante del clan Mealidil ad Alfheim Town. Il Guardiano chiede ai PG di ritrovarlo prima che i ladri riescano a fuggire dalla città con la loro preziosa refurtiva. Taragin spiega poi brevemente quali sono le particolarità dell'oggetto rubato (leggete ai giocatori la parte "Fatti conosciuti" dalla descrizione dell'artefatto).

Nelle ore seguenti alla scomparsa dell'uovo, il Guardiano ha inviato numerose pattuglie in giro per la città nel tentativo di recuperarlo: egli è infatti sicuro che l'oggetto si trovi ancora all'interno di Alfheim Town. Se i personaggi trovano l'uovo ottengono 1.000 MO come ricompensa e sono autorizzati a tenere per sé tutto ciò che appartiene ai responsabili del furto (ad eccezione dell'artefatto, ovviamente).

Che Cosa Sta Accadendo?

Il furto è un'azione che si inseri-

sce dentro un disegno molto più ambizioso portato avanti dagli elfi dell'ombra nel loro Complotto. Grazie ai poteri dell'uovo infatti, questi sovversivi hanno intenzione, quando sarà il momento giusto, di evocare una fenice che raderà al suolo l'intera Alfheim Town, infliggendo un duro colpo agli elfi di Alfheim.

L'uovo attualmente è in mano ad un gruppo di mercenari che si sono insediati in un palazzo abbandonato nel quartiere conosciuto come il Rifugio. La porta d'ingresso è sbarrata e tutte le finestre sono inchiodate e sigillate dall'interno. Se i PG fanno domande a qualche abitante del posto però, verranno a sapere che di solito di sera filtra una luce dalle assi che sbarrano una delle finestre del secondo piano. Inoltre, più volte la gente delle case vicine ha veduto del fumo uscire dal camino in cima all'edificio.

Nessuno comunque ci trova qualcosa di strano in tutto questo: la povera gente si rifugia spesso negli edifici abbandonati per trovare un riparo, specialmente in una città così umida come Alfheim Town.

C'è però una probabilità del 5% che uno dei PG parli con un vicino che ha intravisto un uomo dall'aspetto furtivo aprire la porta principale e sgattaiolare dentro al palazzo mentre pensava che nessuno lo stesse guardando. L'uomo sembrava portare con sé una borsa piena di cibarie.

Ritrovare l'Uovo

Chiedendo in giro i PG non trovano nessun indizio particolarmente interessante, fino a che uno strano tipo si avvicina ad uno di loro in un viottolo poco frequentato e gli suggerisce di andare a parlare con l'usuraio; l'informatore non sa niente altro.

Nel Rifugio, "l'usuraio" significa una sola cosa: Violet Pismire. Se i PG riescono a mettersi in contatto con Violet, lei esige da loro la massima segretezza, promettendo che ciò che rivelerà non potrà in alcun

modo nuocere alla sicurezza di Alfheim Town, ma andrà a loro esclusivo beneficio. Se i PG non accettano, Violet li informa che non hanno più nulla da dirci e mostra loro la porta; se invece accettano le sue condizioni, lei rivela di essere un membro della Gilda dei Ladri e che forse sa che fine ha fatto l'Uovo di Mealiden.

La settimana precedente infatti è stata avvicinata da un mago sconosciuto dai modi sospetti che la ha influenzata con un incantesimo di *charme*, grazie a cui è riuscito a farle dire la formula segreta per mettersi in contatto con i capi della Gilda. Solo da poco si è ripresa dall'effetto dell'incantesimo. Piuttosto che rivelare anche ai PG la parola d'ordine, Violet ha preferito fare delle ricerche per conto proprio e ha scoperto l'identità degli uomini che il mago (che si era rivolto a lei col nome di Infernus) aveva assoldato. Gli individui in questione sono Boris Gerov e Durnhelm Rotgere, due ladri che vivono da tempo ad Alfheim Town; loro non sospettano di essere implicati nel Complotto. Tutto ciò che i PG devono fare ora è rintracciarli: Violet dice loro che i due di solito frequentano la taverna "Il Diritto degli Umani".

La taverna in questione consente l'ingresso ai soli umani. Se qualche semiumano che non appartiene alla Guardia Cittadina cerca di entrare normalmente scoppia una rissa. Tuttavia, se il gruppo è formato interamente da semiumani, esso può interrogare facilmente qualche avventore senza dover per forza intrufolarsi nel locale, dato che la clientela entra ed esce continuamente. Chiunque viene fermato afferma che Boris e Durnhelm non si sono fatti vivi di recente, ma uno degli avventori aggiunge che li ha intravisti di sfuggita sul retro del locale, mentre si rifornivano di provviste, e così li ha seguiti fino alla vecchia taverna l'Albero e il Passero, nel quartiere vicino. Il posto è chiuso ormai da mesi, ma i due lo stanno chiaramente usando come nascondiglio.

Difendere la Taverna

Se i PG assaltano la taverna, i banditi combattono in modo intelligente, usando attentamente magie e oggetti magici. I mercenari combatteranno con slancio, mentre i ladri se la fileranno nel caso le cose comincino a mettersi male.

Il guerriero con l'Anello di Rigenerazione sarà il primo a cadere senza opporre troppa resistenza e lascerà che la lotta prosegua dietro di lui; poi però risorgerà e attaccherà i PG da dietro con più veemenza. Il ladro di nome Boris preferisce usare il suo Anello per il Controllo degli Umani, mentre Fabius il chierico predilige l'incantesimo *blocca persona*. Ovviamente non userà il suo Bastone dell'Invecchiamento contro gli elfi.

Mercentius il mago cercherà di aiutare i suoi compagni nel miglior modo possibile, ma è molto facile che si lasci prendere dal panico. Dato che tiene sempre l'artefatto a portata di mano, potrebbe perfino evocare la fenice, e in questo caso la battaglia assumerebbe una prospettiva diversa (vedere il set Master, manuale del DM, per le statistiche della Fenice).

Se i mercenari vengono catturati e interrogati, Mercentius è l'unico al corrente di ciò che sta accadendo realmente. Nella sua stanza c'è una borsa con la paga che ha ricevuto per l'intera operazione, 20.000 MO. Tutto ciò che sa Mercentius è che un elfo dell'ombra deve farsi vivo entro un mese per venire a ritirare l'uovo. Lui è stato contattato da uno di loro a Specularum ed è là che ha ricevuto tutte le istruzioni.

I Mercenari

Mercentius il Mago

Note per il DM: Mercentius è il capo dei mercenari ed ha attivato l'Uovo per ottenere i benefici dell'incantesimo *resistenza al fuoco*. È un karameikano di discendenza thyatiana e ora passa tutte le sue giornate seduto davanti al fuoco acceso nel camino della sua stanza.

Note per il combattimento: M10; CA 6 (bonus Destrezza e Anello +1); PF 33; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (pugnale o incantesimo); F 25 (pugnale +1) o asseconda dell'incantesimo; TS M11 (Anello di Protezione +1); ML 9; AM C; PX 1600.

Incantesimi memorizzati: 1° livello charme (persone), luce perenne, protezione dal male, sonno. 2° li-

vello individuazione dell'invisibile, creazione spettrale, ragnatela. 3° livello dissolvi magie, blocca persone, fulmine magico. 4° livello porta dimensionale, occhio dello stregone. 5° livello nube mortale, demenza precoce.

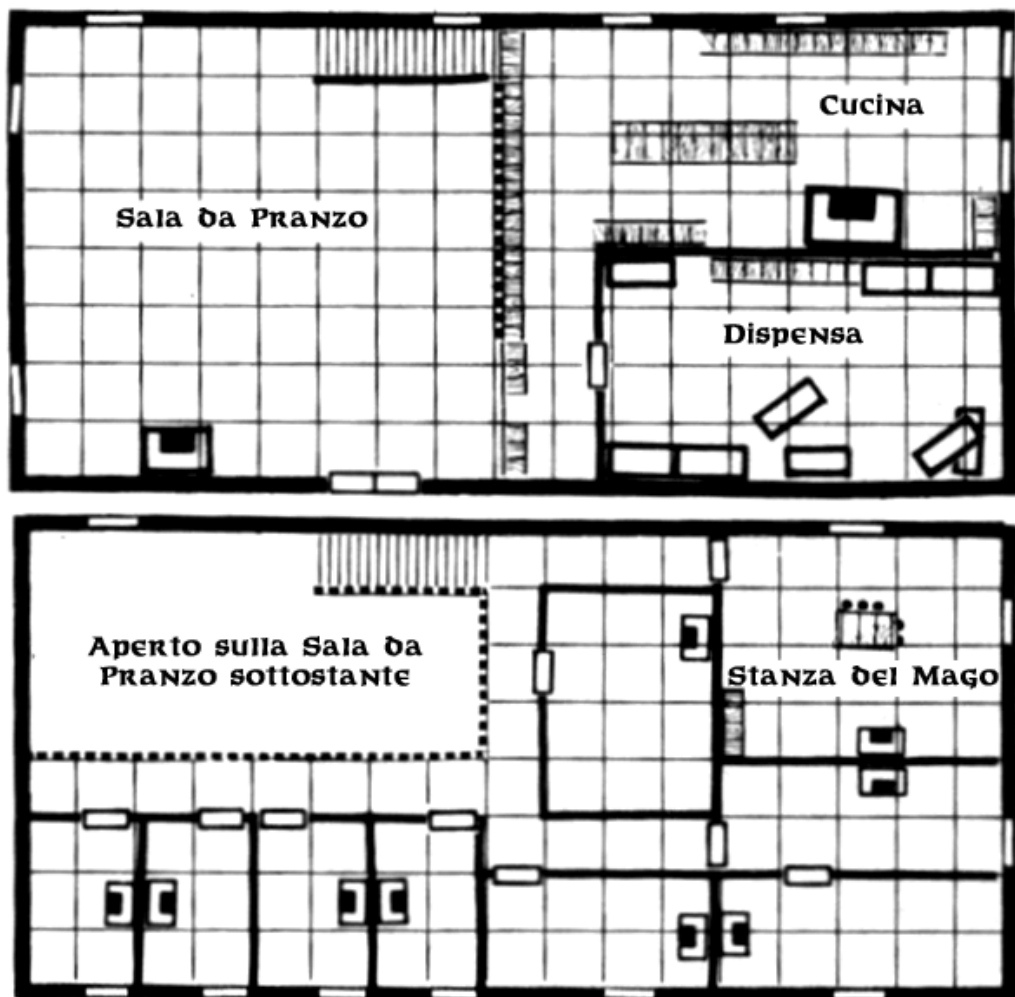
Abilità Speciali: Esperto di Magia +3 (In), Conoscenza di Karameikos (In).

Note: Mercentius possiede un Pugnale +1 e ha al dito un Anello di Protezione +1. La porta della sua stanza è chiusa a chiave con un *chiavistello magico* e porta al collo un Amuleto contro Sfera di Cristallo ed ESP.

I Guerrieri

Note per il DM: questi quattro guerrieri lavorano insieme da anni come

Taverna L'Albero e il Passero



banditi. Fino a non molto tempo prima il gruppo era formato da sette combattenti, ma tre di loro sono morti di recente e così ora gli altri si sono fatti più cauti.

Note per il combattimento: G8; CA 2 (armatura a bande, scudo e bonus Destrezza); PF 48; MV 27 (9)m; N° ATT 1; F 29 (spada e bonus Forza), TS G8; ML 9; AM C; PX 1200 ognuno.

Note: Ogni guerriero possiede un anello magico diverso da quello dei compagni. Uno indossa l'Anello di Resistenza al Fuoco, il secondo un Anello Respingi Incantesimi, il terzo un Anello Rigeneratore e l'ultimo pensa di avere un Anello di Protezione +1, ma in realtà si tratta di un Anello dell'Inganno.

Se i PG sono ben equipaggiati magicamente, potete migliorare i loro oppositori come più vi pare, concedendo loro armi e difese magiche più impegnative.

I Ladri

Note per il DM: questi due ladri sono i veri autori del furto dell'Uovo. Essi sono inoltre l'unico vero contatto che il resto del gruppo ha con il mondo esterno, dato che sono loro gli unici che escono per far provviste e tenersi informati sui movimenti del Guardiano. I due sono dei veri esperti e hanno lavorato insieme altre volte. Sono stati assoldati tramite la Gilda dei Ladri della città e Violet Pismire è quella che ha rivelato a Mercentius dove trovarli.

Note per il combattimento: L7; CA 3 (armatura di cuoio +2 e bonus Destrezza); PF 21; MV 36 (12)m; N° ATT 1; F 16 (spada corta); TS L7; ML 9; AM C; PX 450 ognuno.

Abilità Speciali: Scassinare Serrature 45%, Scoprire Trappole 40%, Rimuovere Trappole 38%, Scalare Pareti 93%, Muoversi in Silenzio 48%, Nascondersi nelle Ombre 35%, Svuotare Tasche 50%, Sentire Rumori 58%.

Note: questi due hanno ottenuto la loro armatura magica allo stesso modo, uccidendo chi la indossava prima. Uno dei due possiede un

Anello per il Controllo degli Umani e l'altro indossa un Anello Accumulatore di Incantesimi clericali con immagazzinati un *cura ferite leggere* (x2), *protezione dal male* (x2) e *scopritrappole*. Contiene normalmente sei incantesimi, ma il ladro ha utilizzato uno *scopritrappole* durante il furto e non lo ha ancora recuperato.

Il Chierico

Note per il DM: Fabius Valerosus è un chierico della Chiesa di Thyatis, ma il Patriarca Clovis non è al corrente della sua presenza ad Alfheim Town. Egli è ancora devoto agli Immortali di Thyatis ma ha interrotto tutti i contatti con la Chiesa regolare. Gli piace molto agire come un bandito solitario.

Note per il combattimento: C7; CA 1 (corazza di piastre +3); PF 27; MV 27 (9)m; N° ATT 1; F 38 (mazza +1 e bonus Forza); TS C7; ML 10; AM C; PX 850.

Note: Fabius indossa una Corazza di Piatre +3 e usa uno scudo. Combatte con una Mazza +1 anche se porta con sé anche un Bastone dell'Invecchiamento con 7 cariche rimaste.

Incantesimi memorizzati: 1° livello causa paura, cura ferite leggere, luce magica. 2° livello benedizione, blocca persona. 3° livello scaccia maledizioni, incantesimo del colpire.

Ulteriori Complicazioni

Ciò che pochi sanno è che anche qualcun altro si sta interessando all'oggetto trafugato: infatti il Maestro Edrecort sarebbe felice di mettere le mani sull'Uovo. I suoi agenti cercheranno quindi di contattare i personaggi e di persuaderli a lavorare per lui (naturalmente non riveleranno la vera identità del loro padrone, ma si riferiranno a lui come a "una parte interessata nell'affare"). Mentre cercano di convincere i PG, uno degli agenti del mago piazzerà un piccolo spillo addosso ad un membro del gruppo, che Edrecort potrà poi localizzare tramite un incantesimo di *individuazione degli oggetti* e grazie alla sua Sfera di Cristallo.

Quando i personaggi ritrovano l'Uovo, Edrecort incarica allora tre Assassini (vedi set di regole Master, Manuale del DM) di rubare l'artefatto al gruppo e di consegnarglielo. Gli assassini cercheranno di prendere i PG di sorpresa, assaltandoli mentre stanno camminando per strada. I tre attaccheranno immediatamente colui che custodisce l'Uovo, cercando di ucciderlo subito e di fuggire il più velocemente possibile usando gli oggetti magici di cui dispongono.

Gli Assassini

Note per il combattimento: Assassino 9°; CA 2; PF 44; MV 36 (12)m; N° ATT 1; F 25 (pugnale +bonus Forza) +veleno; TS L9; ML 10; AM C; PX 3700 ognuno.

Abilità Speciali: Scassinare Serrature 54%, Scoprire Trappole 50%, Rimuovere Trappole 46%, Scalare Pareti 95%, Muoversi in Silenzio 55%, Nascondersi nelle Ombre 41%, Svuotare Tasche 60%, Sentire Rumori 66%.

Note: Ogni assassino possiede un diverso oggetto magico che lo può aiutare nella fuga. Il primo indossa un Anello dell'Invisibilità, il secondo un paio di Stivali della Velocità e il terzo ha una Pozione del Volo. Il veleno di cui sono intrisi i loro pugnali è normale veleno, come descritto nelle regole per l'uso di cerbottane avvelenate nel set Companion, manuale del giocatore. Questo significa che i tre assassini possono provare ad uccidere i PG come secondo le regole specifiche per la loro classe (50% di probabilità + o 5% per ogni livello di differenza). Se falliscono in questo modo, allora può pensarci il veleno, e se anche questo non dà alcun risultato, allora possono cercare di uccidere i personaggi con normali attacchi corpo a corpo (anche se quest'ultima probabilità risulta abbastanza improbabile). Se il gruppo si dimostra più forte del previsto, i tre sicari fuggono senza pensarci due volte.

L'Uovo della Fenice

Si dice che questo artefatto venne creato da Mealiden durante la sua ricerca per diventare un Immortale. Rompendo l'uovo si evoca una Fenice dal Piano degli Elementali del Fuoco. Una volta apparsa, la fenice obbedisce ai comandi del proprio padrone per tre giorni, quindi, al termine del terzo giorno, incenerisce tutto quello che si trova attorno ad essa in un raggio di 300 metri e costruisce un nido sulle ceneri appena create. Fatto questo, la fenice si auto distrugge e al suo posto nel nido compare un nuovo uovo, che può essere utilizzato similmente.

L'Uovo ha le dimensioni di un pallone e garantisce a chi lo possiede la possibilità di lanciare un *incantesimo del volo* e di *protezione dal fuoco* (nel raggio di 3m) ogniquale volta lo desidera, e l'abilità di lanciare tre *palle di fuoco* (una da 6d6, una da 8d6 e un'altra da 10d6) al giorno. Una volta che ciascuna di queste proprietà dell'artefatto è stata usata, esso obbliga il suo possessore a rimanere costantemente davanti ad un fuoco senza mai poter toccare né bere della normale acqua. Ecco perché chi usa questo artefatto di solito è sempre poco pulito e mezzo ubriaco.

Assassini!

Questa avventura è stata progettata per un gruppo formato da quattro a otto personaggi di livello expert.

Questa non è la solita avventura "cerca e uccidi", cioè tanto per intratterci, l'esplorazione di un dungeon o di una landa sconosciuta in cerca di mostri da sbudellare e di tesori da rubare. La maggior parte di queste avventure di solito ha una struttura fissa e molto lineare, ossia il gruppo inizia dal punto A, poi passa al B, arriva al C e via dicendo. Può anche capitare il caso in cui ci sia una trama che si dipana parallelamente alle azioni dei PG, partendo dall'avvenimento principale e proseguendo di seguito con le conseguenze e i colpi di scena vari. Questa volta la faccenda è completamente diversa, poiché i giocatori, attraverso i loro personaggi, dovranno risolvere un vero e proprio mistero procedendo come se fossero dei veri detective. La storia comincia con un omicidio su cui i personaggi sono chiamati a far luce, e per arrivare alla soluzione del problema possono seguire qualunque strada, anche se è preferibile che prendano in considerazione prima gli indizi più ovvi e poi quelli se-

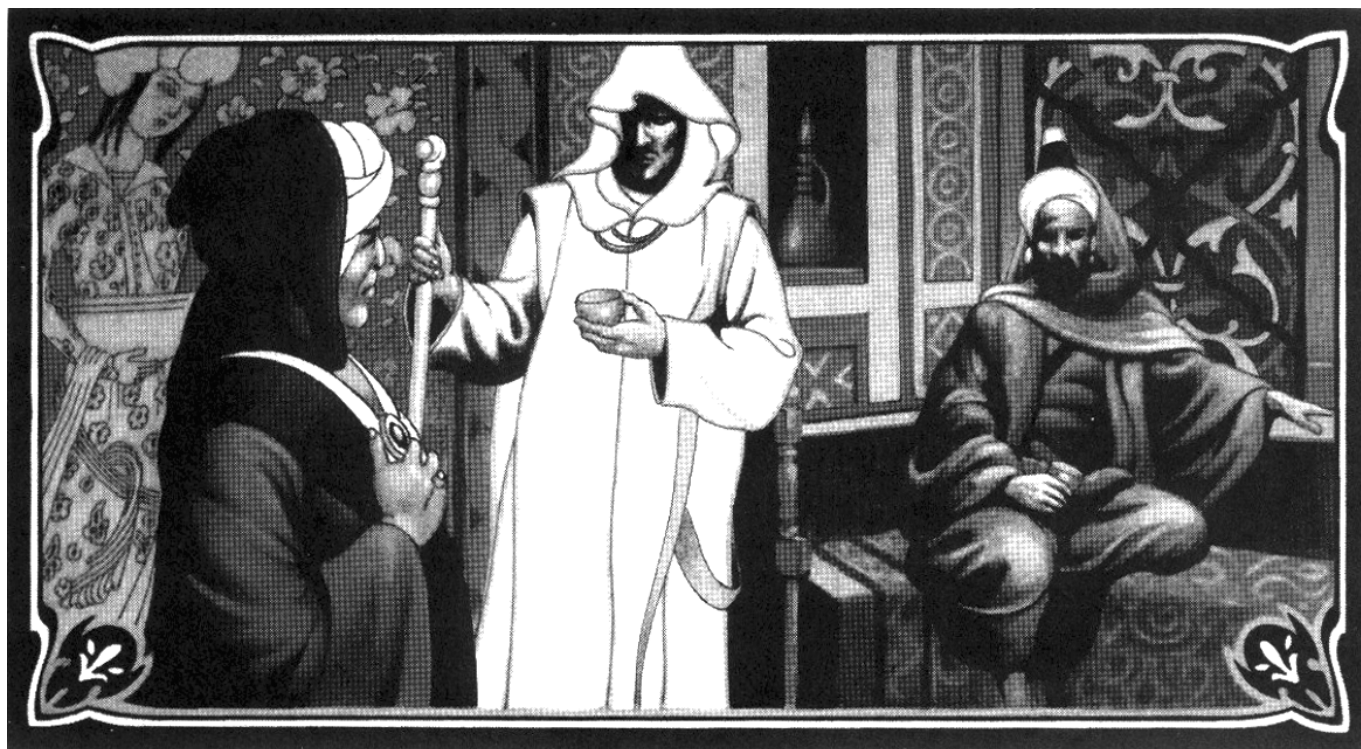
condari, arrivando di questo passo a scoprire e ad occuparsi degli autori del crimine.

Questa avventura dovrebbe anche essere vista come un "esercizio di astinenza", nel senso che i PG dovranno trattenersi dall'ammazzare chiunque gli capiti a tiro. Non dimenticatevi che non ci sono molti mostri da uccidere ad Alfheim Town persino gli orchetti sono sotto la custodia del Guardiano e della Gilda dei Mercanti e perciò l'uccisione immotivata di qualsiasi essere (specie se innocente) provocherebbe subito una frenetica caccia all'uomo per arrestare i colpevoli e processarli secondo quanto prescrive il codice elfico.

Avvenimento Iniziale

L'azione in quest'avventura si svolge in luoghi differenti all'interno di Alfheim Town. Una volta che il gruppo si è riunito e si sta preparando ad iniziare una nuova impresa, esso viene contattato, in qualsiasi taverna si trovi (ammesso che sia all'interno della città, ovviamente), da un messaggero vestito alla maniera delle genti di Ylaruam (tunica normale, pantaloni ampi e con un turbante ed un mantello di chiara provenienza yleri). Egli asserisce che





il suo munifico padrone, il grande Abdullah Hazarkan, richiede gentilmente a tutti i PG di fargli visita nel suo ufficio privato al più presto possibile, per una questione di vitale importanza. Dato che i personaggi sanno che lo Zio Seta è uno degli uomini più influenti ed importanti della città, è molto probabile che essi rispondano immediatamente al suo invito.

Il Colloquio con Abdullah

Locazione: Ufficio di Abdullah Hazarkan (I). Il lussuoso edificio in cui si trova l'ufficio privato dello Zio Seta sorge nel Distretto dei Professionisti, proprio sopra lo Scriptorium di Honorius, sebbene il caravanserraglio di sua proprietà sia invece nel Distretto dei Magazzini. I PG vengono ricevuti da Abdullah nella stanza delle riunioni e notano immediatamente che ci sono in giro un sacco di guardie ylari bene armate che li osservano attentamente. Vengono fermati un paio di volte per dei controlli prima di giungere da Abdullah, anche se li accompagna uno dei servitori dello Zio Seta. Le guardie stanno ovviamente cercando di scoprire se la

loro guida non sia stata minacciata o non sia sotto l'effetto di un qualche incantesimo; una volta appurato che è tutto a posto, il gruppo può finalmente incontrare il signor Hazarkan.

Non appena si sono presentati, Abdullah inizia subito a spiegare loro la situazione... ma naturalmente lo fa alla maniera degli ylari. Ciò significa che prima bevono insieme le tre tradizionali tazze di khaphee e poi incominciano a parlare di affari. Lo Zio Seta ha un problema di non facile soluzione: il suo assistente personale, il signor Anwar, è stato trovato morto, probabilmente assassinato, ma le autorità a cui ha sottoposto il caso non sono riuscite finora a cavare un ragno dal buco.

Anwar è stato rinvenuto cadavere la mattina stessa, alle prime luci dell'alba, pugnalato a morte all'interno del suo ufficio nei magazzini del caravanserraglio. Il suo corpo è stato poi portato nella Cattedrale di Thyatis per il servizio funebre. Il tentativo di operare una *resurrezione* sullo sfortunato Anwar da parte del Patriarca Clovis si è rivelato inutile. Anwar in ogni caso non era mai stato quel che si dice un campione di salute. Anche l'incantesimo *parlare coi morti* si è rivelato stranamente

inefficace.

Abdullah confida loro che in questo momento si sente molto vulnerabile e che probabilmente dei gruppi di assassini pagati dai suoi nemici si stanno preparando a fargli la pelle proprio come è successo al suo assistente. Egli sta infatti da tempo finanziando la fazione opposta a quella dei Parenti negli Emirati di Ylaruam, responsabile di aver causato per ben due volte la rovina della sua famiglia. Per procedere col suo piano, Hazarkan si è visto costretto a chiedere un prestito ad alcuni potenti alphetiani e ora è venuto per lui il momento di saldare il debito con questi ultimi. Per guadagnare il denaro da restituire, egli ha impedito ad un importante uomo d'affari darokiniano di aprire un nuovo mercato a Thyatis con un'abile manovra, riuscendo ad accaparrarsi una buona fetta dei commerci con l'Impero. In seguito però, a causa delle sue continue spedizioni a Thyatis City, i thyatiani, ormai sovraccarichi di lavoro e di merci, si sono dimostrati abbastanza restii a continuare questo commercio ed hanno finito col sospendere tutti i pagamenti. Qualsiasi gruppo fra quelli appena citati potrebbe aver ingaggiato degli assassini.

In questo momento la guardia cittadina è molto impegnata in altre faccende e così il Guardiano ha consigliato ad Abdullah di ingaggiare qualcuno che si occupi privatamente del suo caso. Lo Zio Seta chiede ai PG di risolvere la questione al più presto e di scoprire nel modo più discreto possibile chi sono i mandanti del delitto e qual era la loro motivazione. Il gruppo dovrà visitare molti luoghi all'interno della città per scoprire ciò che sta accadendo, ma non necessariamente nell'ordine dato qui di seguito.

Alla Ricerca di INDIZI ad Alfheim Town

Locazione: Magazzini Hazarkan. Anwar era ancora vivo quando il suo assistente lo ha trovato e le sue ultime parole sono state: "Gli assassini blu..." Nell'ufficio restano ancora i segni evidenti di una intensa lotta fra i criminali e la vittima, e se uno dei PG perlustra attentamente la stanza, può facilmente trovare uno strano pugnale ricurvo, finito chissà come sotto l'armadio, con tracce di veleno sulla sua lama.

Locazione: Cattedrale di Thyatis. Clovis acconsente affinché il gruppo esamini il cadavere di Anwar, che deve essere ancora seppellito. Afferma che l'assistente dello Zio Seta è sicuramente morto a causa del veleno trovato sulla sua ferita più che per la ferita stessa. Uno dei PG potrebbe cercare di esaminare il taglio in questione più da vicino: se riesce ad effettuare con successo un tiro Intelligenza, allora nota che la ferita è stata provocata da un pugnale ricurvo.

Locazione: Palazzo dei Commerci. L'impiegato thyatian assicura i personaggi che non sussiste più alcun problema di prezzi con il signor Hazarkan, ora che entrambe le parti si sono rese conto della reale situazione di mercato. Il pagamento per Abdullah è in arrivo con la prossima carovana. Se i PG gironzolino un po' in giro possono notare che tutte le guardie provengono dallo stesso ceppo etnico al-

l'interno dell'impero e che tutte hanno dei tatuaggi facciali di colore bluastro.

Locazione: Ufficio del Guardiano. L'ufficiale incaricato dà ai PG un panorama della situazione e dei possibili sospetti se essi dichiarano esplicitamente di lavorare per Abdullah.

"Volete sapere che cosa si dice riguardo a certi tizi dalla faccia blu? Strano che veniate proprio qui a cercarli, la città ne è piena. Alcuni stranieri che indossavano un cappuccio blu sono stati visti nel Distretto degli Artigiani; a quanto sembra, provenivano da Thyatis. Dei darokiniani dai capelli rossi ma con una barba di color turchino sono invece alloggiati al Calice d'Argento, mentre degli ylari che indossano un mantello con delle insolite decorazioni blu si aggirano da un paio di giorni nel Quartiere dei Professionisti. Alla Scuola di Magia di Edrecort vivono alcuni alphetiani circondati da una strana aura bluastro... e, ah certo! Ci sono quei barbari thyatiani che giocano a fare le guardie giù al Palazzo dei Commerci."

Se i personaggi cercano di sapere qualcosa di più su dei pugnali dalla lama insolitamente ricurva, tutto ciò che può dire è: "Non ne so niente, davvero, ma conosco l'uomo che fa per voi. Andate a parlare con Andronico Leo, gestisce la scuola d'armi Lama d'Argento. Per quanto ne so, è il miglior esperto d'armi qui in città."

Locazione: Al Calice d'Argento. I darokiniani con la barba blu si sono già dileguati, dicendo che andavano nella foresta a caccia di qualche mostro. Hanno lasciato la locanda nella prima mattinata, dopo aver fatto colazione con delle aringhe rosse in salamoia.

Locazione: Scuola d'Armi Lama d'Argento. Andronico Leo, dopo aver ascoltato le loro domande, risponde: "L'unica volta che ho visto dei pugnali di questo tipo è stato l'altro ieri. Prima ho incrociato questi strani tipi circondati da un'aura celeste che avevano alla cintura pugnali ricurvi, e poi nel Di-

stretto degli Artigiani per poco non mi facevo mettere sotto da un carro per colpa di questi tizi dal cappuccio blu; anche loro portavano lo stesso tipo di arma."

Locazione: Distretto dei Professionisti. Gli stranieri ylari fanno parte di una carovana che ha consegnato dei cibi esotici (incluse aringhe rosse in salamoia – NdT: Il gioco di parole si basa sul termine inglese "red herring", che si traduce anche come "falso indizio") ai Magazzini Hazarkan, e sono quindi dei semplici dipendenti dello Zio Seta.

Locazione: Accademia di Scienze Taumaturgiche. Se sono fortunati, i PG verranno ricevuti dal Maestro, altrimenti un suo assistente si incaricherà di rispondere alle loro domande. Ciò che sa è che gli uomini dall'aura blu sono mistici rappresentanti di un certo Barimoor, un potente stregone di Alphetia che ora vive ad Ylaruam, da quello che è riuscito a capire. Il giorno prima si sono incontrati con degli stranieri dal cappuccio blu, e dopo aver consegnato loro una borsa piena di monete e dei pugnali dalla lama ricurva, si sono volatilizzati. Per quanto riguarda i cappucci blu, sa che vengono regolarmente alla scuola di magia per fare pratica, ma vivono nel Distretto degli Artigiani.

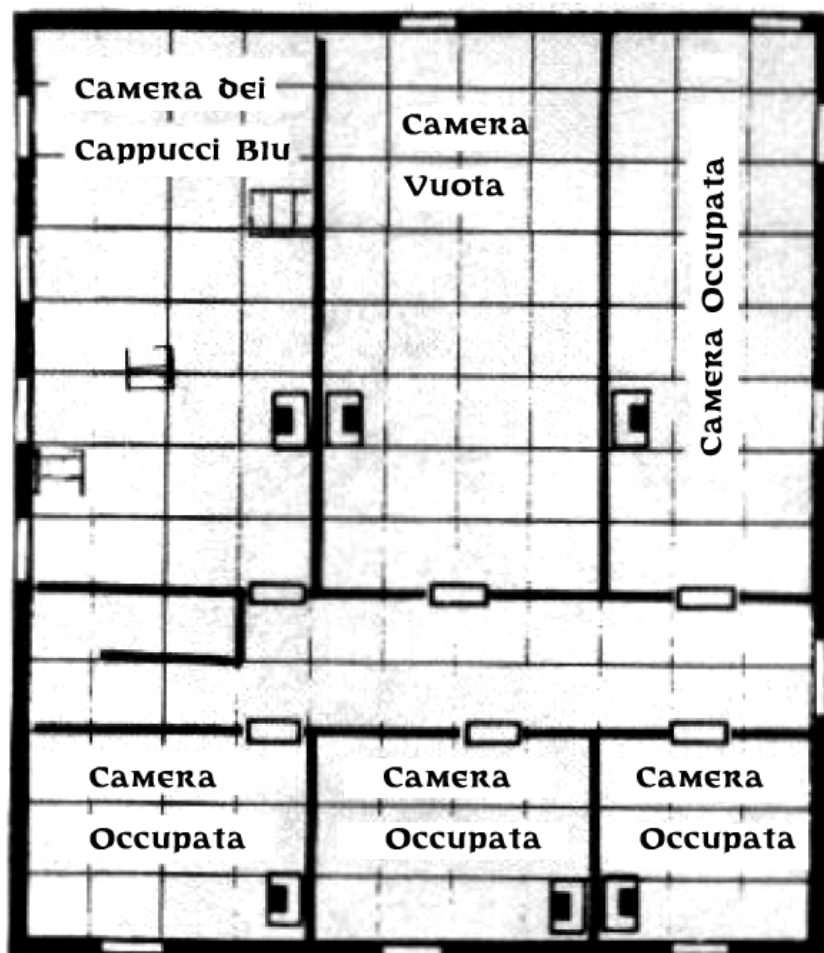
Locazione: Distretto degli Artigiani. I cappucci blu hanno affittato una stanza alla Pensione di Sadie, una piccola locanda vicino al Riposo dell'Artigiano.

Il Covo degli Assassini

Locazione: Pensione di Sadie. Gli Assassini dell'Ordine della Morte (i cappucci blu) sono nella loro stanza. Se il gruppo ha condotto le indagini in maniera discreta e senza fare troppo rumore, loro non si aspettano la visita dei PG. D'altro canto invece, se si è sparsa la voce che qualcosa bolle in pentola, i cappucci blu hanno già preso le loro precauzioni e sono pronti a tutto.

Nel primo caso, se i personaggi si dirigono direttamente alla pensio-

PENSIONE di Sadie



Scala: 1 Quadrato = 3 Metri

ne hanno una buona probabilità di sorprendere gli assassini (1-3 su 1d6), mentre se il gruppo ha perlustrato la zona prima di entrare, le possibilità di sorprenderli sono normali (1 su 1d6). Se invece gli avventurieri si sono recati in tutte le locazioni presentate e hanno reso pubblica la loro indagine, allora i cappucci blu li stanno aspettando, dato che hanno pagato degli informatori per tenersi al corrente delle voci che circolano sull'omicidio di Anwar.

Se il gruppo attacca durante la notte, la locanda è piena di innocenti avventori, mentre durante il giorno solo Sadie e i cappucci blu rimangono nella pensione. Sadie occupa un appartamento al piano terra, mentre gli assassini vivono tutti in

una camera al primo piano. Se non si aspettano l'attacco, uno sta dormendo, un altro sta mangiando e il terzo sta scrivendo una lettera incriminante ai maghi dall'aura blu che li hanno assoldati. Se invece sanno del loro arrivo, il rapporto è già stato scritto ed è conservato all'interno di uno dei loro libri di magia, mentre i tre sono pronti a combattere.

Assassini (i Cappucci Blu)

Note per il combattimento: M8; CA 1 (bracciali di protezione e bonus Destrezza); PF 24, 25, 23; MV 36 (12)m; N° ATT 1 (pugnale o incantesimo); F 14 +veleno o asseconda dell'incantesimo; ML 10; AM C; PX 1200 ognuno.

Incantesimi memorizzati: 1° livello

dardo incantato (x2), sonno. 2° livello invisibilità, ragnatela (x2). 3° livello fulmine magico, protezione dai proiettili normali. 4° livello confusione, metamorfosi.

Note per il DM: il tesoro dei maghi (la paga per il loro incarico) ammonta a 24.250 MO, più i loro libri degli incantesimi (che contengono anche lettura del magico, chiaroveggenza, charme, ESP, individuazione degli oggetti e porta dimensionale). Due di loro posseggono ancora i loro pugnali avvelenati e tutti indossano dei Bracciali di Protezione che abbassano la CA a 4.

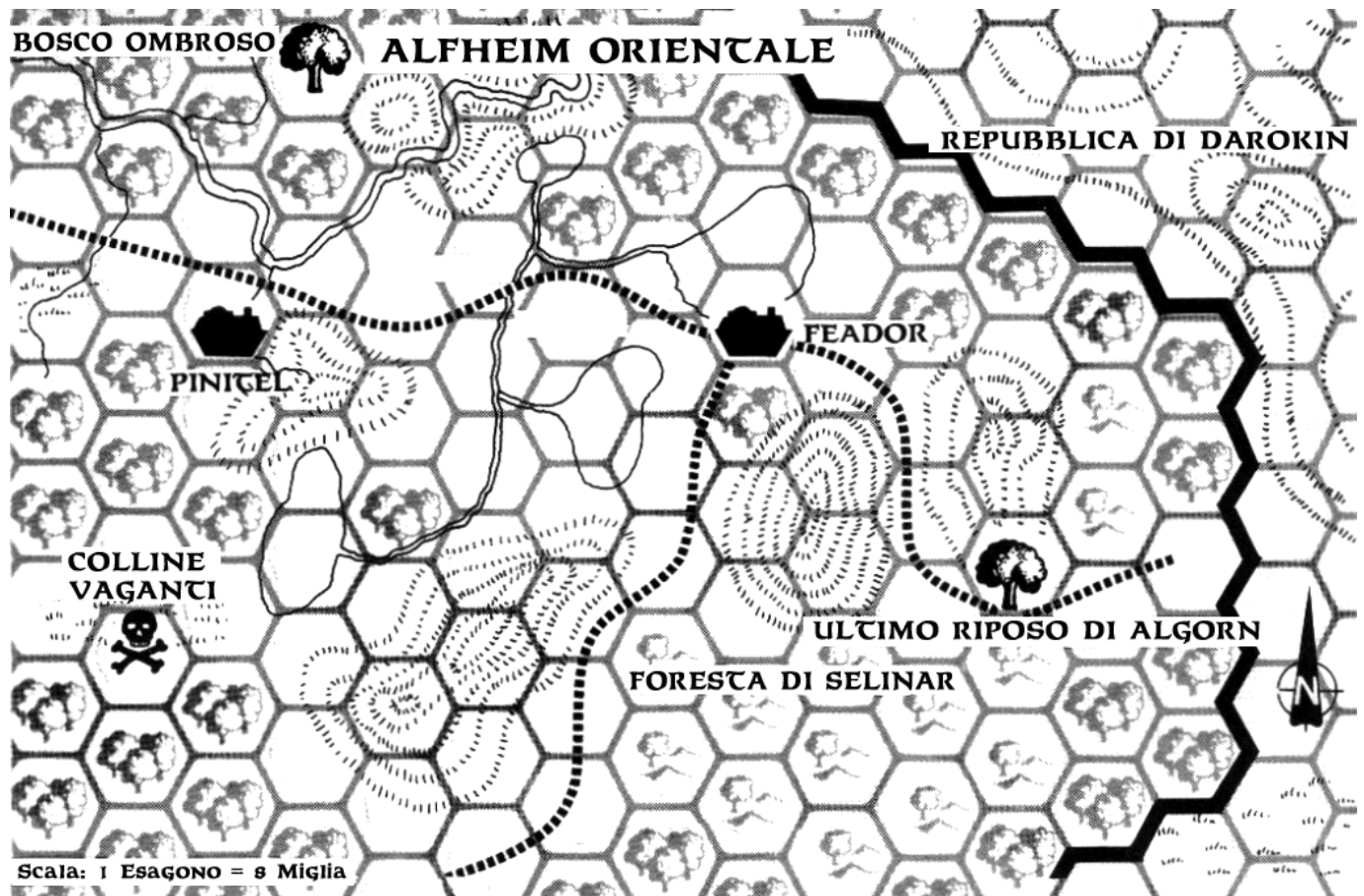
CONCLUSIONE

Locazione: Ufficio di Abdullah Hazarkan (II). A questo punto, i PG dovrebbero già avere una loro ipotesi sui mandanti e sugli esecutori materiali dell'omicidio.

Se identificano gli assassini come i cappucci blu assoldati da dei maghi che lavorano per un certo Barimoor, Abdullah si congratula con loro e aggiunge: "Ci avrei scommesso l'anima! Barimoor è lo stregone che sta dietro alla diabolica fazione dei Parenti giù ad Ylaruam, quella che mi perseguita da una vita." La ricompensa per i PG è di 2.000 MO ciascuno; se poi gli assassini sono stati eliminati, si aggiunge un premio di 500 MO per ognuno dei personaggi. Se invece il gruppo è riuscito a prendere vivo almeno uno dei cappucci blu e lo porta ad Abdullah per interrogarlo, il premio aumenta di altri 2000 monete cadauno.

Se gli avventurieri ritornano con la teoria che i cappucci blu sono i killer, ma non riescono a presentare alcuna prova concreta ad Abdullah, lo Zio Seta è molto contrariato e la ricompensa è di soli 500 MO, mentre se riescono a catturare almeno uno dei colpevoli ricevono un premio extra di 2.000 MO ciascuno.

Se invece tornano da Hazarkan con qualche altra stramba teoria, lui scuote il capo e li rimanda a girovagare fra le strade della città per cercare altri indizi, dato che ora sa che



né i mercanti thyatiani né quello darokiniano serbano rancore verso di lui. Se ritornano una seconda volta con la soluzione errata, allora li congeda con 250 MO e va in cerca di nuovi avventurieri che possano risolvere il suo caso. Il DM dovrebbe assegnare un numero di PX pari alla ricompensa di Abdullah, e qualcosa in più in caso di intuizioni geniali da parte dei giocatori.

Se fra i PG qualcuno viene ucciso, alla fine della missione il Guardiano dispone che i chierici di Alfheim Town usino una *resurrezione* su qualsiasi elfo di una certa importanza (dal 5° livello in su) pagando di persona il servizio. Per tutti gli altri personaggi, la tariffa normale in questi casi è di 5.000 monete d'oro. Non esistono chierici tanto potenti da lanciare un incantesimo di *resurrezione integrale* ad Alfheim Town.

Il Lich Nithiano

Questa avventura è stata progettata per elfi di Classe d'Attacco E (o superiori) e/o per umani di livello Companion.

I personaggi vengono convocati da un capo clan che è stato appena informato che una delle sue roccaforti è stata distrutta da un gruppo di non-morti: per gli elfi si tratta di una faccenda davvero difficile.

Il principale nemico di questa avventura è un Lich, un morto vivente che un tempo fu un potente stregone dell'antico Impero di Nithia, una civiltà estinta da secoli e questo in parte anche a causa dei potenti incantesimi di *evocazione del tempo atmosferico* che furono necessari per creare Alfheim.

Avvenimento Iniziale

I PG vengono convocati di fronte al loro capo clan (oppure al cospetto di Re Doriath o del Guardiano, asseccando del luogo in cui si tro-

vano). In ogni caso, il gruppo viene avvicinato da un elfo abbastanza importante, come ad esempio uno dei luogotenenti di Gilfronden, o da un Consigliere del Clan, o anche da un agente molto influente al servizio del Guardiano. L'inviato li informa di essere desiderati dal proprio superiore per una missione di vitale importanza e li scorta immediatamente fino alla residenza del leader che lo ha mandato. Qui, il leader comunica loro di aver ricevuto la notizia che la roccaforte di Alberoscuro, che sorge nella parte orientale della foresta, è stata letteralmente annientata in seguito ad un attacco portato da un gruppo di non-morti. Queste creature non sono molto comuni ad Alfheim, dato che gli elfi di solito non sono soggetti a questo tipo di magia negromantica. Infatti, se lo stregone è abbastanza potente, tutt'al più può riuscire a ricavarne degli zombi o degli scheletri da cadaveri di elfi, ma resta il fatto che questi avvenimenti comunque non si verificano

di solito all'interno di Canolbarth. Persino i Luoghi della Magia Malefica producono raramente dei morti viventi.

Se nel gruppo è presente qualche chierico umano, allora la ragione per cui i PG sono stati convocati è ovvia. Se invece il gruppo è sprovvisto di un chierico, purtroppo per i personaggi non ve ne sono di disponibili al momento, e perciò dovranno affrontare i non-morti con le loro sole forze. Il clan Feadiel ha chiesto aiuto al leader che ha fatto chiamare il gruppo e i Custodi del clan hanno inviato anche una Nave di Luce per portare i PG a Feador senza perdere altro tempo, questo ovviamente, sempre se loro accettano la missione. Il leader confida anche che avrebbe voluto risolvere il problema ricorrendo alla Guardia dell'Est, ma in questo caso forse un gruppo di avventurieri ben armati potrà essere certamente più utile di un manipolo di soldati coraggiosi ma senza esperienza.

Se i personaggi decidono di partire subito, dopo un giorno di volo arrivano a destinazione. Il villaggio in questione si trova invece a circa una giornata di viaggio da Feador.

La Storia di Hashaburminal

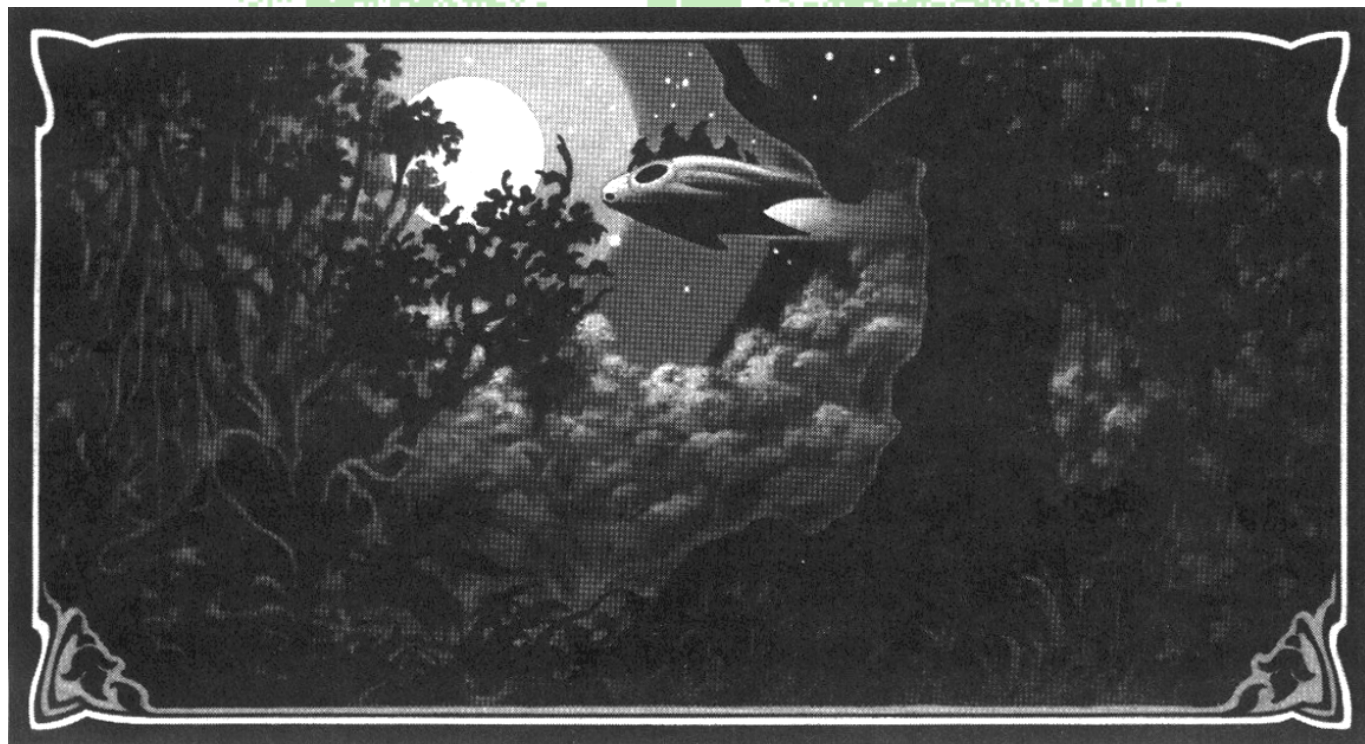
Quando gli elfi stavano usando la loro magia per creare la Foresta di Canolbarth, il vicino Impero di Nithia mandò una spedizione esplorativa in quelle terre per scoprire cosa stesse accadendo. Il capo di questa spedizione era il Principe Hashaburminal, un mago molto famoso all'interno di Nithia, specie per le sue grandi conoscenze riguardo all'arte arcana della negromanzia.

Quando giunse a destinazione, la spedizione venne travolta dall'enorme riflusso di magia che si era scatenato su quella landa e venne letteralmente sepolta sotto la terra che si andava plasmando. Hashaburminal, colto impreparato, riuscì appena a lanciare su di sé un incantesimo che gli permettesse di sopravvivere alla catastrofe, trasformandosi così in un lich, ma non fu in grado di liberare se stesso né tanto meno i suoi seguaci dalla prigione di roccia in cui era stato rinchiuso.

Di recente, un gruppo di elfi dell'ombra infiltratisi ad Alfheim sotto mentite spoglie trovò rifugio in una caverna nelle colline vicino ai Laghi di Selinar e scoprì casualmen-

te l'entrata semisigillata di una strana camera funeraria. Una volta dentro, gli elfi rinvennero il corpo mummificato di Hashaburminal circondato dai suoi sedici seguaci, tutti stranamente conservati alla perfezione e avvolti nelle lunghe tuniche tipicamente nithiane (simili agli abiti degli antichi egizi o dei babilonesi). In seguito alla scoperta, le spie contattarono i loro superiori e ben presto i capi degli elfi dell'ombra si resero conto di ciò che avevano in mano. Con un po' di fortuna, i loro sacerdoti avrebbero ridestato l'antico principe trasformandolo in un non-morto sotto il proprio controllo, e lo avrebbero poi usato per spargere il terrore fra i miseri abitanti di Alfheim.

Così, un mago degli elfi dell'ombra cercò di riportare in vita Hashaburminal, ma finì con lo scoprire a proprie spese che in realtà il Principe non era affatto morto! Hashaburminal era cosciente e lo era sempre stato, fin da quando le spie erano riuscite a penetrare nella sua cripta. Gli elfi dell'ombra avevano pensato di poter utilizzare il nithiano contro i loro odiati cugini di superficie, ma sfortunatamente per loro il Principe aveva altri progetti, e fra questi il primo era il to-



tale annientamento della razza elfica... e quindi anche degli elfi dell'ombra!

Il primo passo fu di sbarazzarsi del mago che stava tentando di trasformarlo in una mummia, distruggendo la sua essenza vitale e usando quindi il corpo rimasto vuoto dell'elfo come ricettacolo dello spirito di uno dei suoi seguaci, creando così un Wyrd Maggiore (vedi la sezione "Nuovi Mostri"); quindi fece lo stesso con gli aiutanti del mago, trasformandoli tutti in normali wyrd. Usando l'energia degli spiriti di alcuni degli elfi dell'ombra che aveva imprigionato, egli riuscì a rianimare i corpi dei suoi seguaci come fossero scheletri, mentre gli elfi rimanenti divennero dei necrospettri al suo servizio.

In seguito, dato che il vecchio rifugio era diventato troppo piccolo per ospitare tutti i non-morti, Hashaburminial decise di trasferirsi nella foresta circostante e ben presto si imbatté nella vicina roccaforte di Alberoscuro. Il suo attacco alla piccola comunità elfica fu terribilmente violento, e ben presto gli abitanti di Alberoscuro furono schiacciati dalle forze oscure del Principe. Dopo l'attacco, Hashaburminial decise di fermarsi ad Alberoscuro e iniziò a creare dei nuovi non-morti sfruttando i corpi degli elfi caduti durante la battaglia.

A tuttora, molti degli spiriti degli elfi morti sono già diventati necrospettri comandati dal lich nithiano.

L'INCONTRO COL CAPO CLAN

Una volta arrivati a Feador, i personaggi vengono condotti alla presenza di Dyradyl Feadiel, il Capo Clan. Egli racconta loro che un elfo del suo clan proveniente dalla roccaforte di Alberoscuro è giunto a Feador tre giorni prima, farfugliando di un "attacco che veniva dal nulla" condotto da orde di scheletri e necrospettri e da altre creature piuttosto strane che lanciavano globi luminosi. L'elfo era fuggito in preda alla disperazione quan-

do si era accorto che le sue frecce non riuscivano a ferire quelle anime dannate e che i suoi amici erano ormai morti tutti quanti.

Dyradyl ringrazia i PG per aver risposto così prontamente al suo appello. Egli aggiunge anche che non avrebbe voluto coinvolgerli, ma visto che i suoi migliori uomini erano sparsi nella foresta per altre questioni, aveva creduto più opportuno e più sbrigativo rivolgersi a Re Doriath (o a chiunque abbia contattato i PG) per ricevere gli aiuti di cui abbisognava. Ovviamente Dyradyl cercherà nel frattempo di radunare quanti più elfi potrà per aiutare il gruppo in procinto di partire, anche se preferirebbe aspettare di avere messo insieme un buon numero di guerrieri Feadiel prima di fare qualsiasi mossa. Comunque, se i personaggi sono pochi (meno di cinque), il capo clan si offrirà di mandare con loro tutti gli elfi che finora è riuscito a convocare per dargli manforte. Usate per loro le descrizioni e le note di combattimento dei personaggi che trovate nella sezione "Personalità di Alfheim", ricordandovi però di cambiare i nomi.

All'ultimo momento, anche l'elfo fuggiasco decide di unirsi al corpo di spedizione e di tornare ad Alberoscuro.

INFORMAZIONI SU ALBEROSCURO

Se i PG fanno qualche domanda a Dyradyl riguardo alla roccaforte, il capo clan spiega loro che Alberoscuro venne fondata poco dopo l'arrivo ad Alfheim del clan Feadiel, circa trecento anni prima. La roccaforte deve il suo nome alla strana aura che sembra aleggiare sulla zona circostante, come se si trattasse della manifestazione di una qualche anima inquieta che infesta quel luogo. Comunque, fino ad ora nessun sacerdote elfo o umano aveva mai trovato tracce di non-morti intorno al villaggio, e nessuno aveva mai riferito di avvenimenti che potessero far presagire la presenza di spettri o fantasmi.

In realtà, l'aura in questione era un effetto collaterale della magia che preservava Hashaburminial nella sua forma di lich e contribuiva a conservare in qualche modo anche i corpi dei suoi seguaci.

ENTRARE NELLA ROCCAFORTE

Il primo problema che i personaggi si trovano a dover affrontare è quello di localizzare il villaggio. Il lich infatti ha lanciato su di esso molti incantesimi di *metamorfosi vegetale di massa*, mascherando con la sua illusione una vasta area della foresta. Ora la zona ha lo stesso aspetto che aveva circa trecento anni prima, quando ancora i Feadiel non l'avevano colonizzata.

Ovviamente, Endoric (l'elfo che è riuscito a scampare al massacro) sa con precisione dove dovrebbe sorgere l'abitato e quindi molto probabilmente riuscirà ad entrare nel villaggio senza troppi problemi, spezzando forse anche l'incantesimo del lich. Se i personaggi lo seguono, cadranno dritti nella trappola che Hashaburminial ha preparato per loro.

Una volta che l'illusione si dissolve, i PG notano con raccapriccio che il terreno è letteralmente cosparso corpi orrendamente mutilati: si tratta degli elfi che abitavano nella roccaforte prima dell'attacco del principe nithiano. Ad una prima occhiata sembra che chi ha assaltato Alberoscuro lo abbia depredato delle proprie ricchezze e sia già scappato da un bel pezzo. Non ci sono segni evidenti di una vera e propria invasione in massa, quanto più di una semplice razzia. Se il gruppo utilizza un incantesimo di *individuazione del magico o del male*, molti dei corpi riversi al suolo cominciano a brillare: questi sono gli elfi zombi che, secondo il piano del Principe, cercheranno di attaccare di sorpresa i PG che andranno ad esaminare i cadaveri.

Una volta che i personaggi si trovano sotto gli alberi della roccaforte, Hashaburminial dà il segnale d'attacco. Gli scheletri si alzano da sot-

to le carcasse degli elfi morti e i necrospettri e i wyrd volano giù dal folto degli alberi su cui si nascondevano. I necrospettri concentrano le loro forze, attaccando i personaggi a gruppi di tre. I PG che danno l'impressione di essere i più potenti nel gruppo vengono ovviamente attaccati per primi. I wyrd invece, concentrano subito i loro attacchi sui non elfi, cercando di paralizzarli e di renderli innocui per il resto della battaglia.

Hashaburminimal non entra immediatamente nella lotta, ma preferisce osservare il gruppo e sondare prima la forza effettiva dei suoi rivali. Quando poi si scaglia nella mischia, si concentra soprattutto sugli elfi, cercando nello stesso tempo di esortare i non elfi ad unirsi a lui nella sua battaglia contro "la razza dannata" (vedi la descrizione del personaggio qui di seguito).

Altre Possibilità

Fare un giro di perlustrazione del luogo in cui sorgeva il villaggio prima di entrare e di spezzare così l'incantesimo di metamorfosi non sarebbe una cattiva idea. Se i personaggi non sanno più che pesci pigliare una volta giunti sul posto, fate in modo di aiutarli un po' con questo suggerimento, o magari lasciate che sia Endoric a proporre l'idea al gruppo se i PG non ci hanno ancora pensato.

Usare una Sfera di Cristallo diretta fra gli alberi rivela subito la posizione di tutti i necrospettri, i wyrd e dello stesso Hashaburminimal. Non ha importanza se i personaggi si siano avvicinati silenziosamente o meno ad Alberoscuro: il lich infatti ha disposto che tutte le creature sotto il suo controllo rimangano nella medesima postazione fino a quando qualche altro elfo non entri nel villaggio; solo allora si muoveranno per ucciderlo e la vittima entrerà poi a far parte dello spettrale esercito di Hashaburminimal.

Un incantesimo di ESP rivelerà i pensieri di tutti i non-morti ad eccezione di Hashaburminimal (su di sé ha uno *schermo mentale* permanente).

Se uno dei PG usa *chiarovegenza* fissando fra i rami degli alberi che circondano il villaggio, allora si troverà ad osservare la zona circostante con la vista distorta di un necrospettro, vale a dire vedendo le aeree degli esseri viventi invece della sostanza materiale di cui è composto il loro corpo. Un *occhio dello stregone* ha lo stesso effetto di una Sfera di Cristallo.

Avvicinarsi al Villaggio

Hashaburminimal dispone di speciali servitori che controllano i cieli in caso qualcuno abbia deciso di avvicinarsi al villaggio volando, e di altri che sorvegliano invece il terreno sottostante in vista di un approccio più diretto e convenzionale. Il lich però non è abbastanza abile per fronteggiare un attacco portato attraverso gli alberi, e del resto è comprensibile: abituato a vivere in mezzo al deserto, non è mai stato addestrato per un simile evento. Gli unici che potrebbero avvertirlo di questa possibilità sono i necrospettri elfi, ma sfortunatamente nessuno li ha interpellati in merito a questa faccenda.

Una volta che i PG vengono avvistati, il piano di battaglia rimane quello esposto precedentemente. I necrospettri e i wyrd si disperdono subito per evitare di essere presi in gruppo entro il raggio d'azione di una *palla di fuoco* o di un incantesimo simile. In generale, i necrospettri e i wyrd vanno a combattere per primi, mentre gli scheletri e gli zombi agiscono come "gruppo di supporto", uccidendo tutti quelli che sono rimasti paralizzati o hanno perso talmente tanta energia vitale da essere ormai facile preda per questi non-morti. Hashaburminimal in persona ingaggerà battaglia con gli utenti di magia più potenti, ma non esiterà a scappare se la battaglia comincia a volgere a suo sfavore.

Se fugge, allora le possibilità sono due: 1) trova un altro gruppo di elfi dell'ombra e riprova col suo piano originale; 2) ritorna nella sua terra

natia, l'odierna Ylaruam, incontra Barimoor (un mago malvagio che sta disperatamente cercando di raggiungere l'immortalità) e si allea con lui, nella speranza di riconquistare così il suo regno perduto.

Hashaburminimal Lich dell'Impero di Nithia

Storia: Hashaburminimal era un principe dissidente all'interno dell'Impero. Egli era convinto che delle forze esterne a Nithia si fossero messe all'opera per distruggere l'Impero e così guidò la sua spedizione verso occidente, con l'intenzione di dimostrare l'esattezza delle sue teorie ai suoi scettici compatrioti. Sfortunatamente per lui, egli scoprì di avere ragione su tutto... e così venne intrappolato nel riflusso delle potenti energie magiche evocate durante il processo per la creazione di Alheim.

Personalità: Hashaburminimal è un classico megalomane con istinti omicidi ed è perennemente ossessionato da due cose: l'antica e morbosa attrazione che da sempre egli nutre nei confronti dei non-morti e delle arti negromantiche in genere e l'odio maniacale che prova verso gli elfi e che lo ha indotto ad intraprendere una vera e propria crociata per l'annientamento della "razza dannata" dalla faccia del pianeta. Egli infatti ritiene che gli elfi siano gli unici responsabili della tragedia che ha cancellato il suo popolo e che debbano quindi essere puniti per i loro atroci crimini.

Aspetto: il Principe ha l'aspetto di uno scheletro avvolto nelle ricche vesti che un tempo erano soliti indossare tutti i principi dell'Impero Nithiano.

Note per il DM: Hashaburminimal è un avversario formidabile ma impaziente di agire. Avrebbe potuto aspettare ancora un po', agendo nell'ombra per consolidare il suo potere, ma il suo odio ossessivo verso gli elfi lo ha spinto ad agire avventatamente. È impaziente di scatenare la sua furia sulla razza elfica.

Se si trova a dover combattere con degli umani o con altri semiumani, il lich li accusa di aver tradito lui e i

suoi seguaci, descrivendo loro la "sua" versione della storia e incitandoli ad unirsi alle sue schiere per sterminare tutti gli elfi esistenti sul pianeta.

Note per il combattimento: M31; CA 2 (indossa un mantello deflettente); PF 50; MV 18 (9)m; N° ATT 1 (tocco o incantesimo); F 110 + paralisi o varia; TS M31; ML 10; AM C; Fr 8, In 18, Sg 9, Ds 12, Co 18, Ca 5; PX 10.000

Abilità Speciali: Conoscenza dell'Impero di Nithia +2 (In), Alchimista +1 (In), Esperto di Magia +3 (In), Sopravvivenza nel Deserto (In), Conoscenza delle Arti Negromantiche +2 (In), Cavalcare cavalli (Ds), Orientamento (In), Geografia Interplanare (In).

Lingue Conosciute: Nithiano Antico, Alphatiano, Thyatiano, Elfico e altre troppo oscure per essere menzionate...

Incantesimi memorizzati:

1° livello: charme (persone) (x2), dardo incantato (x3), individuazione del magico, lettura dei linguaggi, lettura del magico.

2° livello: creazione spettrale (x3), ESP, immagini illusorie, ragnatela (x2), scassinare.

3° livello: dissolvi magie (x2), blocca persona, chiaroveggenza, fulmine magico, infravisione, palla di fuoco, velocità.

4° livello: metamorfosi, charme (mostri), occhio dello stregone, porta dimensionale (x2), tempesta/muro di ghiaccio, terreno illusorio.

5° livello: animazione dei morti (x2), demenza precoce, dissoluzione, nube mortale, telecinesi, teletrasporto.

6° livello: incantesimo della morte (x2), disintegrazione (x2), olografia, segue invisibile, trasforma carne in pietra.

7° livello: crea presenze, inversione della gravità, palla di fuoco a effetto ritardato (x2), parola incapacitante (x2), spada.

8° livello: campo di forza, crea necrospettri, nube esplosiva, parola accecante, permanenza, simbolo.

9° livello: creazione di qualunque mostro, immunità, labirinto (x2),

parola mortale, pioggia di meteore.

Note: Hashaburminal ha su di sé come incantesimi permanenti *schermo mentale* e *individuazione dell'invisibile*. Indossa un paio di Sandali della Levitazione, un Anello Salvavita (con 4 cariche rimaste), un Anello della Memoria e un Mantello Deflettente. Inoltre porta con sé un Bastone della Stregoneria.

Sono anche in suo possesso: 3 Spade Elfiche, 4 Mantelli Elfici, 6 paia di Stivali Elfici, 24 Frecce Elfiche e vari altri oggetti magici minori appartenuti ai defunti abitanti di Alberoscuro.

Hashaburminal possiede un nuovo libro degli incantesimi in cui sono registrate le magie riportate precedentemente, che sono le uniche che egli ora conosce. I suoi vecchi libri di magia sono andati distrutti negli ultimi 1700 anni, divorati da insetti affamati mentre lui giaceva addormentato. Evidentemente gli incantesimi che hanno conservato il suo corpo e quello dei suoi seguaci non hanno funzionato altrettanto bene per gli enormi tomi che Hashaburminal aveva con sé.

Wyrd (5)

Note per il DM: Questi sono i corpi degli elfi dell'ombra trasformati in non-morti. Essi sono fedeli al lich ed eseguono i suoi ordini alla lettera.

Note per il combattimento: CA 4; PF 20; MV 36 (12)m; N° ATT 2 (sfere scintillanti); F 16/16; TS E4; ML 12; AM C; PX 125 ciascuno.

Note: Ognuno trasporta una sfera scintillante di colore rossastro in ciascuna mano e può lanciarle o colpire l'avversario impugnando il globo.

Wyrd Maggiore (1)

Note per il DM: Questo è il cadavere del mago elfo dell'ombra ucciso dal lich.

Note per il combattimento: CA 0; PF 40; MV 36 (12)m; N° ATT 2; F 110 (+5 contro gli elfi) + paralisi; TS E8; ML 12; AM C; PX 2300.

Note: Trasporta una sfera luminescente di color verde in cia-

scuna mano e può lanciarle o colpire l'avversario impugnando il globo.

Necrospettri (10)

Note per il DM: Questi sono gli spiriti degli antichi seguaci del lich, trasformati dal Principe in non-morti grazie al suo *crea necrospettri*, una versione speciale di *crea mostri magici*. *Note per il combattimento:* CA 2; DV 6**; PF 30; MV 45 (15)m o 90 (30)m volando; N° ATT 1 (tocco); F 18 + doppio risucchio di energia; TS G6; ML 11; AM C; PX 725.

Elfi Necrospettri (20)

Note per il DM: Questi sono gli spiriti degli elfi di Alberoscuro uccisi dai necrospettri di Hashaburminal. Ogni volta che uno dei necrospettri originali sotto il controllo del lich viene distrutto, due di questi spiriti smettono di lottare e si aggirano intorno al campo di battaglia come impazziti per 1d20 round. Quindi rientrano nella mischia come mostri indipendenti e possono attaccare chiunque, persino Hashaburminal.

Note per il combattimento: CA 2; DV 3**; PF 15; MV 45 (15)m o 90 (30)m volando; N° ATT 1 (tocco); F 18 + doppio risucchio di energia; TS F6; ML 11; AM C; PX 65.

Elfi Zombi (30)

Note per il DM: Questi sono i corpi degli abitanti di Alberoscuro uccisi dagli scheletri e fatti resuscitare dal lich.

Note per il combattimento: CA 7 (armatura di cuoio); DV 2; PF 10; MV 18 (9)m; N° ATT 1 (pugno); F 18; TS G1; ML 12; AM C; PX 20.

Scheletri (16)

Note per il DM: Questi sono gli scheletri dei rimanenti seguaci di Hashaburminal.

Note per il combattimento: CA 5; DV 1; PF 5; MV 18 (9)m; N° ATT 1 (spada corta); F 16; TS G1; ML 12; AM C; PX 10.

Ulteriori Avventure

Qui di seguito troverete alcune tracce per avventure all'interno di Alfheim.

Difendere lo Sbarramento

Avventura di livello Base

Questo scenario vi darà lo spunto per qualche avventura vecchio stile in cui potrete spaccare un bel po' di teste.

I PG elfi (e forse anche non elfi) alle prime armi sono stati reclutati nella Guardia dello Sbarramento e hanno l'opportunità di far vedere a tutti quanto valgono. L'incarico assegnato non è facile: i turni sono lunghi e faticosi e le guardie che presidiano lo Sbarramento sono relativamente poche (circa 50 elfi posizionati su una linea difensiva lunga 3 Km). Spesso infatti capita che le guardie vengano circondate dai mostri che scendono lungo il fiume senza speranza alcuna di poter scappare o chiedere aiuto.

Questa è una buona occasione per usare le regole per l'Assedio riportate nel set Master, manuale del giocatore. Le armi d'assedio degli elfi non sono di dimensioni molto grandi, ma possono comunque fare la differenza quando si tratta di affrontare dinosauri acquatici, piccole testuggini dragone e altri orrori innominabili che infestano i dintorni del Bacino di Drenaggio e dello Sbarramento.

I PG possono magari cercare di fermare dei mostri minori che cercano di superare lo Sbarramento mentre le creature più pericolose sono impegnate col resto delle guardie.

Il Gioco si fa Duro

Avventura di livello Expert

Nell'Atlante *I Nani di Casa di Roccia* (GAZ 6, *The Dwarves of Rockhome*) viene descritta una organizzazione segreta conosciuta come le Spine. Essa è formata da un gruppo di nani che si divertono a scen-

dere dalle montagne di Rockhome per fare degli scherzi davvero devastanti (ma raramente fatali) ai danni degli ignari elfi. Ebbene, gli elfi ormai ce l'hanno fin sopra ai capelli di questi ignobili tiri mancini e così incaricano i personaggi di trovare il passaggio segreto usato dalle Spine per entrare ad Alfheim ed impedire loro qualsiasi altra scorreria.

A meno che uno degli scherzi dei nani non causi la morte di qualcuno, gli elfi dovrebbero cercare di non ammazzare nessuno. Se al contrario, le Spine uccidono qualche abitante di Alfheim in una delle loro imprese, allora gli inseguitori elfi sarebbero autorizzati anche a colpire a morte i fuggiaschi.

Comunque, almeno un nano dovrebbe riuscire a scampare al massacro e a ritornare al suo villaggio fra i monti col racconto della vendetta degli elfi. I personaggi e gli altri inseguitori possono essere fermati al confine del regno da un gruppo di guardie darokiniane corrotte in precedenza dai nani. Le ripercussioni di questa azione potrebbero essere molto pesanti a livello internazionale.

Tradimento!

Avventura di livello Expert

I personaggi hanno in parte scoperto che gli elfi dell'ombra mirano a sovvertire il governo di Alfheim usando degli infiltrati insospettabili. Uno sconosciuto li avvicina mentre stanno girando per le strade di Alfheim Town e li informa che un elfo che ricopre una carica molto prestigiosa all'interno del governo è in realtà un elfo dell'ombra; detto questo si dilegua tra la folla. Il mandante del messaggio è in realtà Carlisan (o Gilfronden) e l'accusato è il Generale Gilfronden (o nel secondo caso il Consigliere Carlisan).

I due hanno litigato e sono ormai ai ferri corti, così uno dei due ha deciso di far fuori l'altro "bruciando" la sua copertura. I PG vengono convinti dall'informatore misterioso che la spia è molto pericolosa e va eliminata immediatamente, pri-

ma che possa danneggiare irreparabilmente il regno elfico (questo ovviamente fa parte del piano, visto che una volta morto, il traditore non potrà certo smascherare il rivale che gli ha teso il tranello).

Un'ulteriore svolta nell'avventura potrebbe essere che l'accusante o l'accusato elfo dell'ombra ha deciso di passare dalla parte di Alfheim ed è ora sul punto di rivelare a Re Doriath tutto ciò che sa riguardo al "Complotto".

La Radice del Guaio

Avventura di livello Companion

Questa avventura può essere un ottimo preludio a quella che seguirà ("Nell'Abisso e Ritorno"). A scelta del DM, la difficoltà di questo scenario può anche essere abbassata inserendo mostri meno pericolosi e trasformandolo in una buona ambientazione per un gruppo di livello Expert.

Per farla breve, il problema è questo: un Albero della Vita sta morendo. Il PNG o il Custode che mette i personaggi al corrente della situazione ha scoperto che qualcosa di non ben definito sta distruggendo le radici della reliquia, ma fino ad ora le sue indagini non hanno rivelato altro sulla vera natura del male che affligge l'Albero.

I PG devono perciò entrare nella falda sotterranea da cui si alimenta la pianta attraverso un'entrata di scarico delle acque un paio di chilometri più a valle, farsi strada fino alle vere radici dell'Albero (facilmente distinguibili dalle altre con un incantesimo di *individuazione del magico*) e qui scoprire la causa del deperimento della pianta.

Il responsabile della malattia dell'Albero della Vita è un mostro di natura fungoide creato appositamente dagli elfi dell'ombra. Esso assomiglia ad un serpente gigante ma ha tutte le proprietà delle varie melme e fanghiglie. Non sta tanto distruggendo le radici della reliquia elfica, quanto piuttosto impedendo all'acqua di nutrirla adeguatamente.

Ci sono vari esseri a guardia della creatura (il DM ha piena libertà in

questo caso, anche se i mostri dovrebbero sempre essere adatti al livello del gruppo) e per ultimi i PG dovranno affrontare una squadra di elfi dell'ombra del loro stesso livello di esperienza. Per quanto riguarda il serpente fungoide vero e proprio, l'unica vera debolezza è il fuoco: è infatti molto vulnerabile agli attacchi basati su questo elemento.

Il tesoro (oltre s'intende, all'onore di aver salvato un Albero della Vita) è costituito dagli oggetti magici usati dagli elfi dell'ombra (la maggior parte dei quali risulta maledetta per i personaggi non Caotici) e dai preziosi che avevano con sé. Se vengono interrogati, possono fornire ulteriori dettagli sul Complotto, anche se non conoscono la vera identità dei capi delle spie ad Alfheim (Gilfronden e Carlisan).

Nell'Abisso e Ritorno

Avventura di livello Master

Questa avventura di livello Master trasporterà i personaggi in un mon-

do controllato dalla Sfera dell'Entropia e poi nuovamente sul Primo Piano.

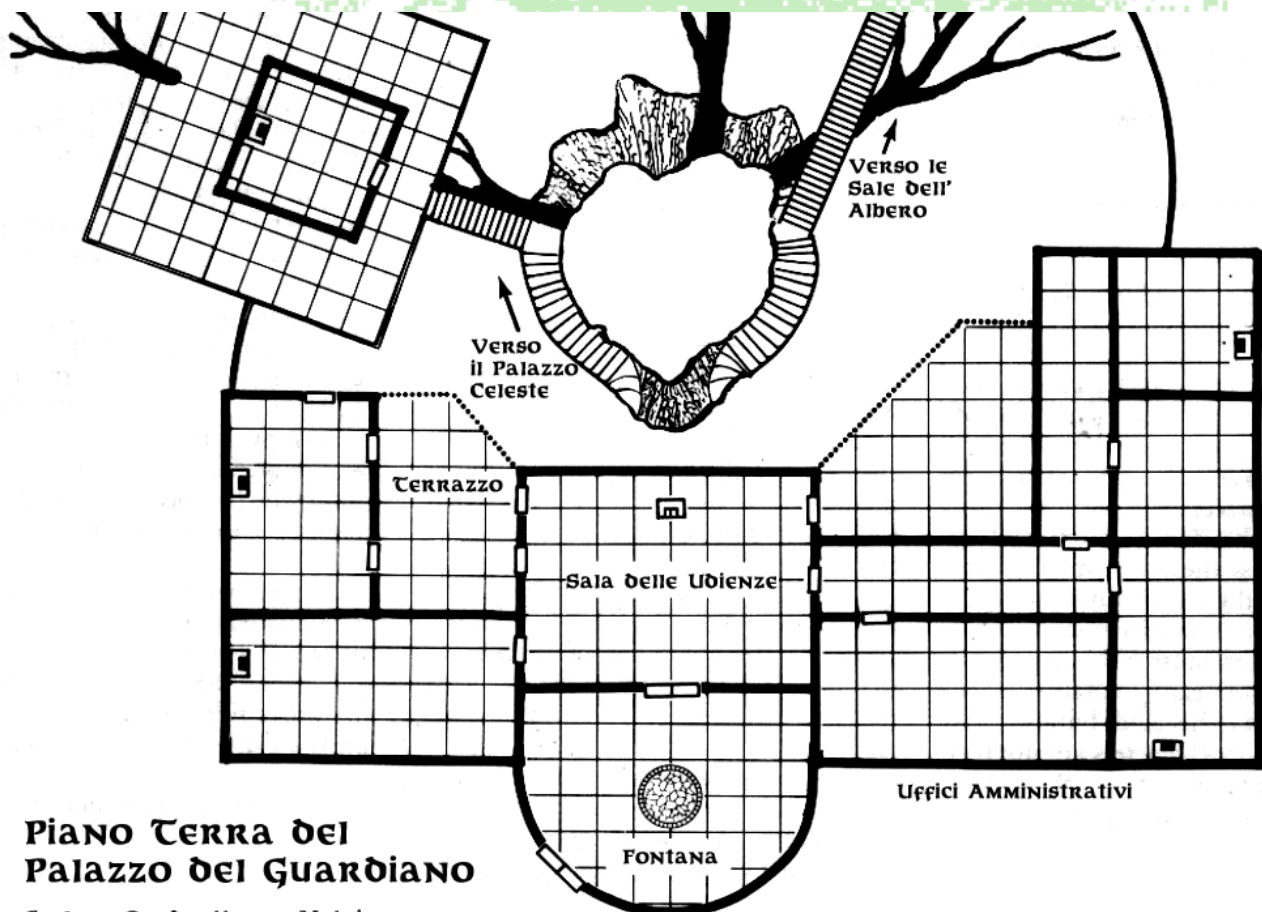
Ai PG viene affidata una missione di estrema importanza: recarsi ad Arbusto Spinoso e scoprire da dove provengono i mostri che escono da lì. Infatti, sembra che negli ultimi mesi le creature abbiano cominciato a comparire con una frequenza sempre più allarmante, per non parlare del fatto che ora sembrano molto più forti e più pericolose che mai. La prima parte dell'avventura potrebbe quindi consistere in una grande caccia al mostro, con i PG impegnati a fronteggiare Beholder, Sporangi e Draghi che escono da ogni parte. Il gruppo deve comunque riuscire ad arrivare al centro di Arbusto Spinoso.

Una volta dentro al sinistro boschetto, i personaggi avvertono un'aura malefica che si propaga attorno a loro e che diventa sempre più forte man mano che si addentrano nella macchia. Ad un certo punto si troveranno di fronte ad un

tunnel, che in realtà non è altro che una Galleria che conduce in un punto imprecisato delle Terre Brulle. La Galleria però attraversa i Piani Interni e l'Astrale e passa proprio in mezzo ad una Piano Esterno controllato dalla Sfera dell'Entropia. I personaggi che non sono preparati o equipaggiati per un viaggio interplanare semplicemente muoiono non appena entrano nella Galleria (possono però effettuare un TS contro Raggio della Morte per tentare di uscire dal tunnel e dal bosco prima di morire).

Quelli di loro che sopravvivono si trovano a dover affrontare dei Vermi Notturmi (vedi set Master, libro del DM) e altre creature vermiformi che infestano la Galleria fino a che non raggiungono l'uscita, che si apre proprio su uno dei livelli inferiori delle Terre Brulle controllato dagli elfi dell'ombra (vedi GAZ 13, *The Shadowelves*).

Se non possedete questo Atlante, o in alternativa l'Atl 5, *Gli Orchetti di Thar* (il GAZ 10 in lingua inglese),



**Piano Terra del
Palazzo del Guardiano**

Scala: 1 Quadretto = 3 Metri

allora usate o disegnate un qualsiasi dungeon situato molto in profondità e pieno di pattuglie di elfi dell'ombra, di schiavi umanoidi, di orchetti mercenari, di non-morti, e di strane razze di funghi semoventi e affamati. Nelle vicinanze i personaggi possono scoprire l'esistenza di altre Gallerie, create al solo scopo di evocare nuovi orrori da inviare in massa ad Alfheim attraverso quella da cui sono giunti i PG.

Il gruppo a questo punto può tornare indietro usando la stessa Galleria di partenza (e scoprendo che in questo caso il viaggio è molto più tranquillo, senza tutti quei mostri incontrati all'andata il portale infatti è diviso in due vie ben distinte), oppure può scegliere di saltare dentro una delle altre Gallerie che si trovano nelle vicinanze (ritrovandosi così in qualche altra parte del sottosuolo sempre infestata dalle creature più orrende), o ancora, farsi largo combattendo e cercare di risalire in superficie, attraversando prima il regno degli elfi dell'ombra e poi le Terre Brulle.

I Nodi VENGONO al Pettine

Ci sono ancora due misteri non risolti nelle pagine di questo Atlante che vengono lasciati nelle sapienti mani del DM di turno...

Il Complotto

Cosa è accaduto alla fine? Gli elfi dell'ombra hanno vinto la loro battaglia? O i loro cugini di Alfheim sono finalmente riusciti a far ragionare Telemon, il loro Re? Sta a voi scoprirlo.

Gli elfi dell'ombra sono pazienti e sanno aspettare molto più degli abitanti di Alfheim, questo è certo. Possono rimanere nascosti e aspettare anche per decenni: così, se i PG scoprono e distruggono alcuni elementi del Complotto, essi riusciranno sicuramente a ricostruirli con prudenza e con pazienza nell'arco di alcuni anni. Il Complotto potrebbe addirittura esistere anche dopo centinaia di anni dall'inizio delle

avventure dei personaggi e aver raggiunto dimensioni oramai difficilmente modificabili da parte del gruppo.

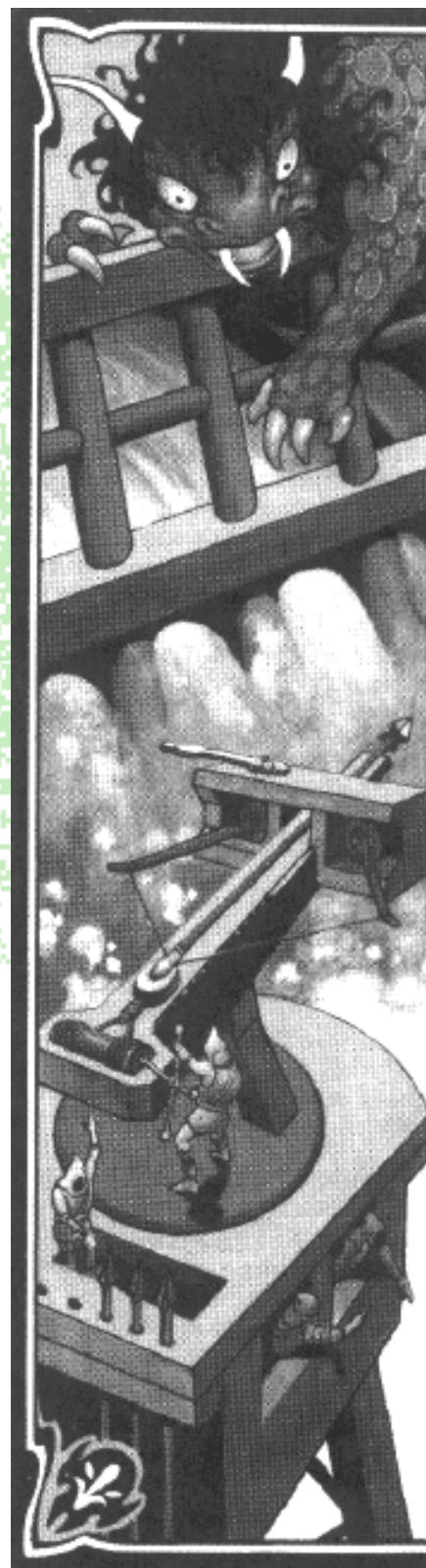
Ma c'è qualcosa che scatenerà gli elfi dell'ombra contro i loro cugini di superficie molto prima di quanto loro si aspettino, e cioè gli eventi riportati nel set *Wrath of the Immortals*, in cui viene descritta la tremenda guerra che gli Imperi di Thyatis e Alphatia si trovano loro malgrado a dover combattere (a questo proposito, la guerra descritta nel modulo X10, *Red Arrow, Black Shield* che vede il Maestro dei Nomadi del Deserto invadere Darokin inizierà non nel 1200 DI, ma nel 1006 DI). Stando agli eventi qui descritti, gli elfi dell'ombra, guidati dai consigli dell'Immortale Rafiel, si schiereranno dalla parte di Glantri, Thyatis e Heldann ed invaderanno Alfheim... conquistandola. Naturalmente il DM può scegliere di modificare gli avvenimenti o persino di far sì che questa guerra non scoppi mai: dopotutto la campagna è sua.

Gli Alberi della Vita

All'inizio Ilsundal creò un avatar che potesse funzionare come ricettacolo del suo potere sul Mondo Conosciuto e attraverso il quale egli avrebbe potuto, nel corso dei secoli, aiutare i suoi figli, gli elfi, a superare le difficoltà della vita. Questo artefatto, l'Albero della Vita, divenne ben presto la reliquia più preziosa per il popolo elfico. Quando però Mealiden fu costretto ad abbandonare il Reame Silvano in cui si trovava l'Albero Madre Originario, egli creò con l'aiuto di Ilsundal e dei Custodi altri nove Alberi della Vita in tutto e per tutto simili all'Albero Originario, e li portò con sé nel suo viaggio.

Ora, di questi nove Alberi, sei si trovano ad Alfheim (poiché quello dei Feadiel in realtà è figlio dell'Albero Madre, essendo stato ricavato da una sua radice), e uno potrebbe averlo i Callarii che vivono a Karamikos; ma ne restano ancora due. Dove sono finiti i due Alberi Perduti? Sono ancora vivi? E in que-

sto caso, chi o cosa li nutre, e a quale scopo? E che cosa è accaduto al clan di elfi a cui erano stati dati in custodia? Anche in questo caso, sta a voi, DM e giocatori, scoprirlo.



CIÒ CHE TUTTI SANNO DI ALFHEIM

Voci di Taverna

La Gente: “Gli elfi di Alfheim sono gente boriosa che non ha mai tempo per chi non ha le orecchie a punta come loro. Vivono su tra gli alberi e tutto quello che fanno dalla mattina alla sera è andare in giro per i boschi a raccogliere fiori, bacche e altre stupidaggini simili.

“Cosa! Invadere Alfheim? No, no, nessuno è abbastanza folle da far guerra agli elfi. Ehi, dopotutto sono degli ottimi guerrieri, imbattibili nella loro foresta, senza contare poi che hanno anche dei poteri magici...”

La Terra: “Per quel che ne so Alfheim è tutta foresta, una terra buia e misteriosa. Non c'è un dannato buco abbastanza buono per tirare su del grano che sia mangiabile. E comunque anche se ci fosse, non crescerebbe nulla lo stesso: piove sempre in quella dannata foresta.”

Alfheim Town: “Ah sì, c'è questa città che sorge proprio nel centro del bosco e in cui vive il loro re. Comunque, è costruita interamente sui rami degli alberi, e solo gli elfi riescono ad arrivare fin lassù e quindi sono anche gli unici che ci abitano. Gli unici che ci vanno di tanto in tanto sono quei mercanti interessati agli oggetti che fanno gli artigiani elfi.”

Altre Città: “Quali altre città!? Gli elfi non vivono in paesi come i nostri. Sì, c'è Alfheim Town, ma in realtà l'hanno costruita solo per i mercanti, perché hanno bisogno di commerciare con le altre nazioni.”

Come Diventare Ricchi e Famosi: “Te lo dico io: l'unico modo per fare soldi là è andare a caccia di mostri. Oppure... beh, potresti scoprire il segreto delle loro Spade Elfiche e rivelarlo a qualche artigiano di fuori; di solito pagano molto per questo tipo di cose.”

Consigli Utili: “Procurati un cappuccio e un mantello pesante: laggiù piove sempre di notte. Ricordati anche questo: non rifiutare mai e ripeto mai un pasto che ti offrono gli elfi... solo, preparati a mangiare carne cruda, radici e frutti selvatici.

Sai, la loro dieta è un tantino diversa dalla nostra.”

Da un Colloquio con un Avventuriero Veterano

La Gente: “Gli elfi di solito sono molto riservati quando si tratta dei loro affari privati, ma per il resto amano discorrere di qualsiasi cosa gli passi per la testa.

“Non combattere mai con un elfo. Sono abituati ad usare sia l'acciaio che la magia e finiresti dentro una bara prima ancora di renderti conto di che cosa ti ha colpito.

“Il mio problema più grave con gli elfi è il fatto che loro non hanno iniziativa. Pensano sempre di avere tutto il tempo che vogliono per fare qualsiasi cosa, e così spesso finiscono col non fare assolutamente nulla.”

La Terra: “Alfheim è una terra magica, piena di boschi ombrosi che circondano piccole radure soleggiate. Gli alberi sono davvero enormi e ce ne sono di tutti i tipi, anche di quelli parlanti...”

Alfheim Town: “Alfheim Town sorge nell'unica zona della Foresta di Canolbarth in cui non crescono alberi. Non è proprio una città costruita secondo il vero stile elfico, ma d'altronde non assomiglia neppure ad un classico villaggio umano. Ci sono perfino degli orchetti e dei nani che vanno in giro per Alfheim Town come se niente fosse!”

Altre Città: “Altre città? Bè, Desnae e Alberoscudo sono belle da visitare, ma a parte questi due villaggi non c'è proprio nient'altro che assomigli ad una vera città.”

Come Diventare Ricchi e Famosi: “Non cercare mai di arricchirti imbrogliando un elfo, perché se ti scoprono hai giusto un paio di secondi per capire l'enorme errore che hai commesso prima di essere infilzato a dovere.

“Il miglior modo di diventare popolare ad Alfheim è di fare qualche lavoretto per uno dei clan più importanti. Ci sono sempre degli incarichi che gli elfi non amano parti-

colarmente e che lasciano volentieri agli umani. “Si tratta di un lavoro per chi ha la vita corta”, così dicono loro. In pratica, il più delle volte non devi fare altro che uccidere una qualche creatura infernale che si aggira per il bosco per farteli amici per la pelle.”

Consigli Utili: “Vediamo... ah, ricorda che questa gente è un bel po' più vecchia di te e che molti di loro non hanno mai messo il naso fuori dalla Foresta di Canolbarth. Comunque, quegli elfi che l'hanno fatto ora sanno molte più cose sul mondo qui fuori di quante tu ed io potremmo mai impararne in tutta la nostra vita, perciò rispettali sempre.

“Ah, e poi ricordati anche di non fare mai fretta ad un elfo. Assicurati sempre che qualsiasi cosa tu voglia è troppo... mmh... effimera, sì questa è la parola giusta, troppo ‘effimera’ perché valga la pena preoccuparsene. Se non gli metti fretta, gli elfi riescono a fare anche dei veri e propri capolavori... sempre beninteso, che uno non muoia prima di vecchiaia.”

Come Narrato da un Avventuriero Elfo

La Gente: “Il popolo di Alfheim è estremamente radicato nei propri usi e costumi. Non incontrerete mai in nessun altro luogo al mondo dei cacciatori e dei maestri artigiani abili e preparati come quelli di Alfheim, ma quello che manca veramente a questa gente è l'amore per l'avventura. Come puoi ben capire quindi, io non sono esattamente quello che si dice un ‘tipico elfo’.”

La Terra: “Alfheim è una terra davvero fantastica, piena di luoghi oscuri e misteriosi, di laghi magnifici color del cielo, di radure bacciate dal sole e di alberi secolari e maestosi. Sfortunatamente però, dopo un po' che ci vivi comincia a diventare un luogo estremamente monotono. Ah, un avvertimento: se non sei pratico di Canolbarth, ti consiglio di prendere una guida. Sai, ci si perde facilmente là dentro...”

“Sì, certo. A volte può capitare che

dopo un centinaio d'anni qualche spirito in cerca d'avventura come me voglia provare qualcosa di nuovo, di diverso visitare monti, mari, e altre città, ad esempio ma di solito la maggior parte della mia gente si accontenta di condurre una vita pacifica ma monotona all'interno della foresta."

Alfheim Town: "Alfheim Town è davvero il luogo più adatto in cui andare se uno non appartiene alla Foresta di Canolbarth. È una città interessante, e si possono incontrare persone estremamente utili per un forestiero in visita nel regno degli elfi."

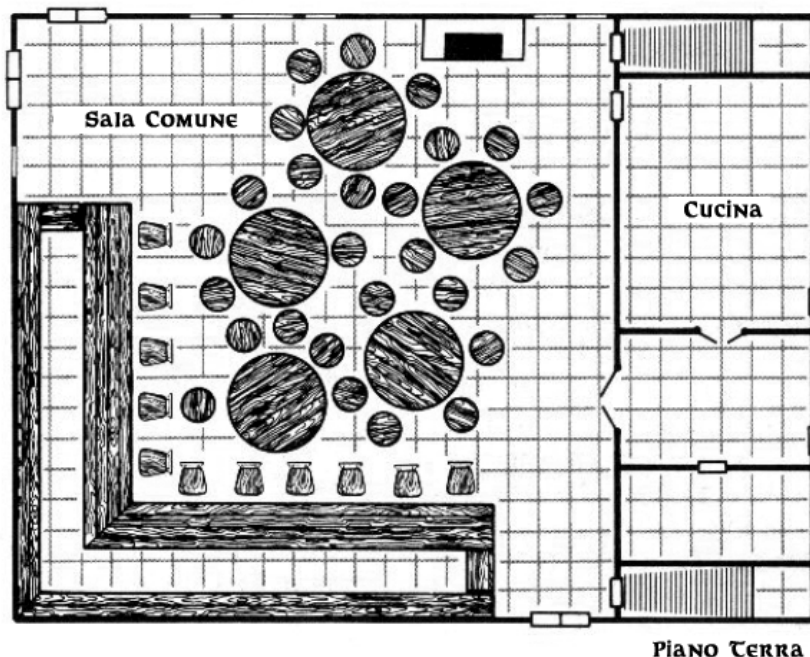
Altre Città: "In un certo senso, dal punto di vista degli umani si può dire che non esistono altre città oltre ad Alfheim Town. D'altro canto però, i centri dei vari clan hanno una popolazione stabile e qualcuno che li governa quotidianamente, e questo rientra nel termine che gli uomini usano per indicare un centro abitato. In particolare Desnae del clan Chossum e Alberoscudo dei Freccia Rossa sono quelli che più richiamano nella mente degli umani l'immagine di un vero paese."

"Se stai cercando di trovare lavoro presso gli elfi, Desnae è il posto giusto in cui andare, senza contare che è anche il centro in cui i mercanti fanno i loro affari migliori all'interno di Alfheim. Se invece ti interessa assumere degli artigiani elfi senza doverti rivolgere ai mediatori di Alfheim Town, allora Elleromyr fa al caso tuo. Ainsun invece è famosa per i suoi ranger, Mealidor per i suoi saggi e la sua grande biblioteca (anche se è difficile che il clan Mealidil consenta a degli umani o ad altri semiumani di mettere piede sulle sue terre) e infine Alberoscudo è il luogo d'origine dei migliori guerrieri di Alfheim."

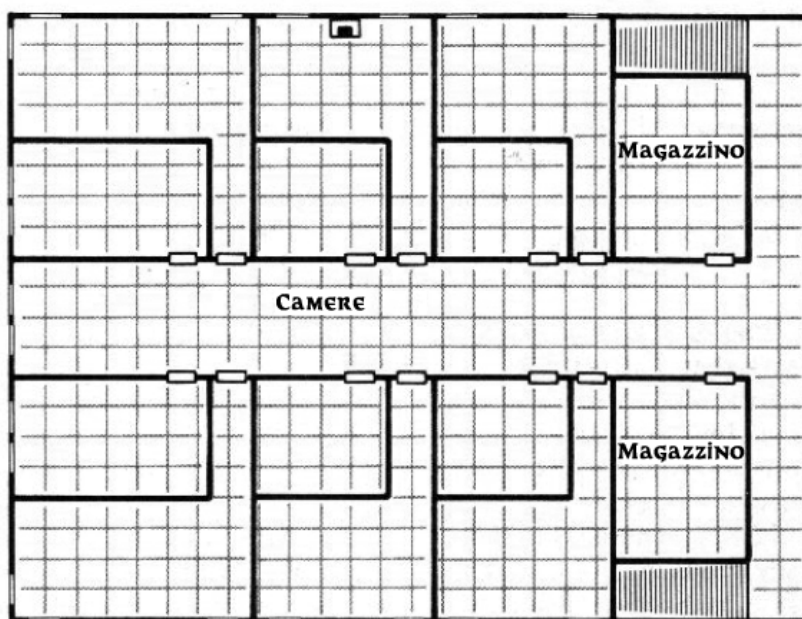
Come Diventare Ricchi e Famosi: "Uno dei modi migliori per diventare popolari tra gli elfi e far acquistare fama e prestigio al tuo clan o alla tua famiglia è quello di entrare a far parte delle guardie che sorvegliano i luoghi della magia malefica all'interno della foresta,

TAVERNA TIPICA

Scala: 1 Quadrato = 1,5 Metri



Piano Terra



Primo Piano

anche se le battaglie che dovrai poi sostenere saranno per lo più all'ultimo sangue.

Consigli Utili: "Fai attenzione agli elfi pallidi dai capelli chiari: ciò che vogliono è solo la rovina di Alfheim e questo non gioverà neanche a te. Qualsiasi cosa ti promettono, ricorda: non fidarti.

"Gli Erendyl e i Chossum sono i clan più aperti e amichevoli con gli stranieri, mentre i Feadiel e i Lungamarcia sono i più conservatori, talvolta addirittura xenofobi. Gli altri clan stanno più o meno nel mezzo."

COME NARRATO DA UN AVVENTURIERO NANO

La Gente: “Gli elfi sono dei grandi artigiani, anche se lavorano solo il cuoio e il legno. A mio parere però, sono un po’ troppo frivoli. Non stanno mai molto tempo dietro allo stesso progetto: lo lasciano a metà e lo riprendono solo dopo una decina d’anni quando va bene.

“I soldati elfi sono troppo attaccati ai loro archi per i miei gusti. Voglio dire, si perde tutto lo spirito di una vera battaglia se ci si accontenta di tenere i nemici a distanza usando le frecce. Una bella ascia affilata, ecco quello che ci vuole! In questo modo vedi il tuo nemico dritto negli occhi e ti metti nella sua stessa situazione. La paura di morire in un certo senso, ti fa sentire... più vivo.”

La Terra: “Alfheim ha troppi alberi e troppe poche rocce, troppe ombre e poche vere caverne, e soprattutto ci sono troppi animali e non abbastanza nani...”

Alfheim Town: “Alfheim Town è tanto monotona quanto gli altri villaggi degli elfi. Non c’è abbastanza azione là perché Alfheim Town possa essere considerata una città nel vero senso della parola.”

Altre Città: “Alfheim non ha città, a meno che tu non chiami ‘città’ un gruppo di casette costruite alla buona sui rami di quei grossi alberi, pronte ad essere spazzate via al primo alito di vento un po’ più forte del solito. Comunque devo ammettere che sono riusciti a costruire un muro davvero eccellente giù ad Alberoscudo.”

Come Diventare Ricchi e Famosi: “Puoi arricchirti facilmente rubando dei manufatti elfici e rivendendoli a Ylaruam o su a Ethengar. Oppure puoi farti una reputazione uccidendo quanti più mostri riesci a trovare nella loro dannata foresta. Comunque sia, una cosa è certa: in entrambi i modi potresti trovare una morte molto, molto rapida.”

Consigli Utili: “Bah, se fossi in te io non andrei ad Alfheim. Come perché!? Per la barba di Kagyar, ma è ovvio: non c’è una sola miniera laggiù!”

COMPORTEMENTI UTILI PER UNO STRANIERO AD ALFHEIM

Un mercante di Karameikos istruisce il suo nuovo apprendista alla vigilia del suo primo viaggio d'affari nella Foresta di Canolbarth:

“Quando incontreremo gli elfi, loro ci offriranno ospitalità all’interno della loro foresta. Mangia le noci e bevi l’acqua che ti offriranno e poi ringraziali. Ti assicuro che l’acqua è anche più pulita e pura di quella di Specularum: fa parte della magia che avvolge la Foresta di Canolbarth.

“Se veniamo invitati a cenare con loro, preparati a trascorrere un notte davvero lunga. Di solito gli elfi celebrano la loro battuta di caccia quotidiana con un festino che si protrae fino all’alba.

“Anche gli elfi, a modo loro, sono persone sofisticate. Se noi poveri umani desideriamo usare degli utensili per mangiare, a loro non dispiace. Comunque, niente li rende più felici che vedere qualcuno che man-

gia la propria carne cruda direttamente con le mani e con l’ausilio di un piccolo coltello.

“Non fare mai riferimento alle nostre merci mentre stiamo conversando con gli elfi. Le ho già disposte in modo che risultino ben visibili sul dorso dei nostri cavalli e sui carri e questo è più che sufficiente. Gli elfi non riescono a capire il concetto di compravendita e l’importanza che per noi riveste il denaro. Essi semplicemente constatano che noi abbiamo qualcosa che può interessarli e loro hanno qualcos’altro che in cambio interessa a noi, e se te li fai amici possono accettare di scambiare le nostre rispettive merci.

“Non cominciare mai una trattativa d'affari se prima non iniziano loro a farlo. Infatti di solito il commercio viene considerato come un semplice scambio fra amici. Anche quando tutto ciò che gli elfi ti possono offrire è del denaro (e questa è l’ultima cosa che ti puoi aspettare da uno della loro razza), essi insisteranno che tu gli stai facendo un piacere svuotando le loro borse di quei piccoli oggetti così ingombranti e inutili, mentre loro si offrono di ricambiare il favore alleggerendo i tuoi cavalli del loro pesante carico.

“Ricordati: gli elfi disprezzano gli umani e quindi non si fidano di noi. La maggior parte di essi è tollerante nei nostri confronti fintanto che il nostro comportamento non mette in pericolo la loro gente o la foresta. Di solito gli elfi si dimostrano persone di larghe vedute e non sarai perciò considerato una minaccia finché non darai loro modo di credere il contrario.”

CREARE ED INTERPRETARE UN PERSONAGGIO ELFO

LINEE GENERALI

Per prima cosa, rivediamo insieme tutto ciò che sappiamo sugli elfi con le informazioni ricavate dai vari set di regole per D&D e con quelle che si sono aggiunte in questo libro.

Descrizione Fisica

Gli elfi sono snelli ed aggraziati, con lineamenti delicati e orecchie a punta. Sono alti circa un metro e sessanta e pesano sui 60 Kg. In particolare, gli elfi di Alfheim hanno di solito una carnagione chiara, solo a volte leggermente abbronzata, e il colore dei loro capelli va dal castano chiaro al bianco argentato.

Requisiti Primari

Un personaggio elfo deve avere un punteggio di Intelligenza maggiore o uguale a 9. Se i suoi punteggi di Forza e Intelligenza sono entrambi di 13 punti o più alti, il PG ottiene un bonus sull'acquisizione di PX del 5%. Se invece l'Intelligenza supera i 16 punti e la Forza è pari a 13 (o più), allora il suo bonus sull'esperienza accumulata è del 10%.

Dadi Vita

Per determinare il numero di Punti Ferita di un elfo si utilizza il dado a sei facce (d6), tenendo conto anche del bonus/ malus per la Costituzione. Gli elfi acquistano 1d6 PF fino al 9° livello (compreso), dopo il quale il personaggio acquisisce solo 2 PF al 10° livello (senza più contare il bonus/malus Costituzione).

Normalmente, il livello massimo raggiungibile da un personaggio elfo è il decimo. Nonostante ciò, un elfo può incrementare la propria capacità di combattimento se si allena insieme a dei combattenti umani, anche se non possono in questo modo aumentare anche i suoi Dadi Vita.

In modo simile, anche quegli elfi che studiano sotto la guida dei Custodi dell'Albero della Vita ad Alfheim possono accrescere i loro poteri magici (vedi la sezione "I Segreti degli Elfi"), anche se non riusciranno mai a raggiungere i livelli

dei grandi maghi umani. Inoltre, gli incantesimi distruttivi di alto livello (ad esempio *Disintegrazione*, *Incantesimo della Morte*, le varie *Parole*, ecc.) non sono disponibili agli elfi, dato che la magia elfica (differente nella propria essenza da quella umana) non riesce a raggiungere livelli di distruzione così alti.

Abilità Speciali

Oltre alla particolarità tipica della loro razza di poter operare sia come guerrieri che come utenti di magia, gli elfi possiedono anche una vista speciale, l'Infravisione, che gli permette di vedere al buio entro un raggio di 18 metri, sfruttando il calore emanato dai vari corpi in rapporto con l'ambiente circostante. Facendo uso dell'infravisione, le cose più calde dell'ambiente in cui l'elfo si trova appaiono rosse, e viceversa quelle più fredde appaiono blu, mentre lo spazio circostante assume una coloritura grigioazzurra. La presenza di luci magiche o normali annulla l'infravisione.

Inoltre, gli elfi non possono essere paralizzati dal morso dei ghouls e fin da piccoli imparano la lingua dei loro nemici di sempre, gli gnoll, gli orchetti e gli hobgoblin. Una leggenda dice che queste tre razze svilupparono i loro linguaggi da una forma imbastardita di elfico ed è quindi per questo motivo che gli elfi non hanno difficoltà apparenti ad apprendere le loro lingue.

L'ultima abilità speciale degli elfi consiste nel fatto che essi sono molto abili nell'individuare porte (e oggetti in genere) nascoste e occultate. Ogniqualvolta un elfo cerca di individuare qualcosa, il DM deve tirare 1d6 e, se il personaggio sta perlustrando la zona giusta, con un risultato di 1-2 l'elfo individua sempre l'oggetto cercato (a meno che non sia celato magicamente). Questa procedura deve essere applicata per qualsiasi cosa nascosta, non solo per le porte segrete.

COME CREARE UN ELFO

Le linee guida per creare un elfo

sono le stesse usate per tutti gli altri tipi di personaggio. Tirate tre volte 1d6 per ogni abilità primaria e se il personaggio non è abbastanza intelligente per essere un elfo (Intelligenza minore di 9), allora ritirate finché il valore non soddisfa il punteggio richiesto.

Una volta stabilite le nove abilità di base, bisogna seguire altre tre fasi per ultimare la creazione di un personaggio elfo:

1. Scegliere un nome.
2. Scegliere un clan.
3. Scegliere una personalità.

NOMI

Cercate nella letteratura per trovare dei tipici nomi di elfi che vi soddisfino, in particolare la narrativa fantasy e i libri di mitologia scandinava e celtica, la fonte principale delle leggende sul popolo delle foreste.

Molti dei nomi usati in questo libro e in altri in cui compaiono dei personaggi elfi rispecchiano proprio la tradizione dei nomi armoniosi usati nelle fiabe nordiche. Ecco qui di seguito alcuni esempi e i libri in cui appaiono:

Leadyl Feadiel, Vanar Feadiel, Dylen Feadiel, Tuledin Feadiel, Feadris Feadiel, Fillindyl Feadiel, Qantir Feadiel, e Myris Feadiel (in CM7, *L'Albero della Vita*);

Prestelle Callarii, Shalander, Thalaric, Stellara, Allandros, e Sythandria (in Atlante 1, *Il Granducato di Karamaikos*);

Esmeralda Erewan, Carlolina Erewan, Thenedain Erewan, Eleesa Erewan, Norelia Erewan, Bethys Erewan, Qenildor Erewan, Unedyrin Erewan e Galladin Erendyl (in Atlante 3, *I Principati di Glantri*);

Quillan il Coltivatore (in CM1, *La Prova dei Signori della Guerra*);

Denolas e Miridor (in X11, *La Saga del Signore dell'Ombra*);

Desel Quercia (in M2, *Vengeance of Alphaks*);

Gloriidel Vyalia (in B10, *L'Oscuro Terrore della Notte*);

Kavva Lindenelm e Capo Clan Fiorvero (in M5, *Talons of Night*);

CREARE ED INTERPRETARE UN PERSONAGGIO ELFO

Yldysyl Altobosco e Drushiye (in *Dawn of the Emperors*).

Ci sono poi i nomi tipicamente spagnoli degli elfi del clan Belcadiz di Glantri, ma i Belcadiz non hanno le stesse origini degli elfi di Alfheim e quindi anche i loro nomi hanno altre radici linguistiche, così come diverse sono le origini degli Elfi dell'Ombra.

Molti elfi tralasciano di citare il nome del proprio clan o della propria famiglia quando, una volta diventati avventurieri, vagano per le terre fuori dei confini di Alfheim o di Glantri. Questo può essere dovuto a due fatti: o gli elfi sono talmente rari che non hanno bisogno di ulteriori identificazioni, oppure esiste solo un clan potente all'interno di un territorio così che gli elfi incontrati provengono quasi certamente da quel clan (come ad esempio i Callarii a Karamaikos). Dato che invece ad Alfheim e a Glantri i clan presenti sono più di uno, per quegli elfi diventa importante menzionare anche il nome della famiglia o del clan di appartenenza.

Un'altra tipica usanza elfica è quella di assegnare ai vari soggetti dei nomi che rispecchino il loro carattere, il loro aspetto o eventi della loro vita passata. In alcuni casi questi diventano dei semplici soprannomi, come Durfendor il Sincero o Aliyana Occhiscuri; altre volte però

finiscono col divenire i nomi propri degli elfi che li portano. In quest'ultimo caso, l'elfo si trova così ad avere un nome vero che nessuno conosce ed un soprannome che usa comunemente come nome di battesimo e che gli garantisce, fintanto che il suo nome vero non viene scoperto, delle particolari difese magiche.

CLAN

Dopo aver scelto il nome, dovreste anche decidere il clan di appartenenza del vostro personaggio. Cinque dei seguenti clan usano nomi armoniosi come quelli già citati, mentre due di essi (i Lungamarcia e i Freccia Rossa) scelgono di usare dei soprannomi che celino agli altri i loro nomi veri.

Chossum: questo è il clan a cui appartengono i mercanti più esperti ed intraprendenti di Alfheim. I giocatori che amano aver a che fare col mondo dei commerci dovrebbero scegliere questo come clan di appartenenza del loro personaggio. I Chossum inoltre sono molto progressisti, di mente aperta, e interessati ad aprirsi e a dialogare con le altre nazioni del Mondo Conosciuto.

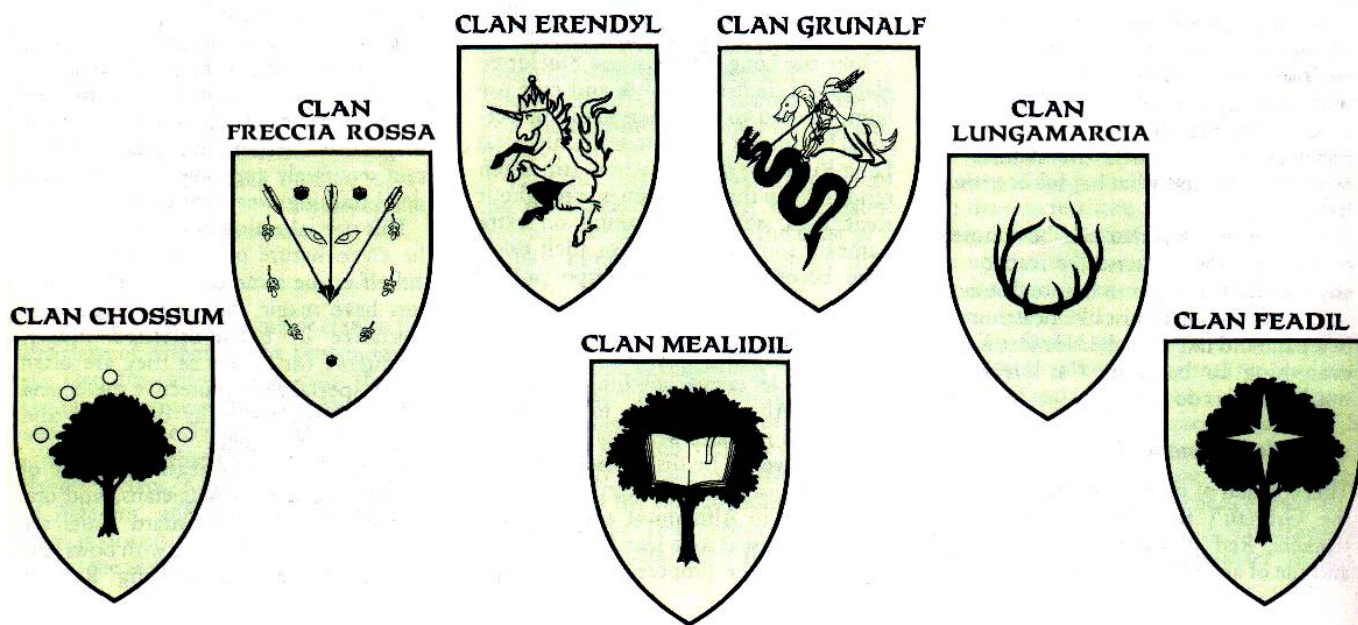
Erendyl: questo è il clan degli artigiani di Alfheim per antonomasia infatti, un pezzo di artigianato la-

vorato dagli Erendyl è molto più apprezzato (e di conseguenza ha anche un costo maggiore) rispetto ad uno prodotto da un qualsiasi altro clan di Alfheim. I personaggi molto abili in lavori artigianali dovrebbero appartenere a questo clan (che è anche la famiglia da cui proviene l'attuale Re di Alfheim, Doriath).

Feadiel: questo clan è in cerca di riscatto. Infatti, i Feadiel abbandonarono la loro precedente madrepatria, il Reame Silvano, per evitare di essere catturati dalle forze del malvagio Moorkroft, lo stregone che aveva invaso e devastato il paese, e così ora essi cercano di dimostrare la loro audacia con azioni a volte al limite della pazzia. La maggioranza degli elfi girovaghi proviene da questo clan, i cui Custodi sono considerati i migliori in assoluto in tutto il regno.

Freccia Rossa: i migliori guerrieri appartengono a questo clan. I personaggi che amano la lotta e la guerra combattuta con coraggio ma anche con astuzia dovrebbero appartenere al clan Freccia Rossa.

Grunalf: anche se praticamente tutti gli elfi di Alfheim sono dei ranger, dei guardaboschi, i migliori fra loro provengono sicuramente da questo clan, che addestra anche i più abili cacciatori e gli esploratori più astuti del regno.



Lungamarcia: si tratta di uno dei clan più isolazionisti e tradizionalisti. Fra i ranghi dei Lungamarcia si conta però anche il maggior numero di esperti di magia di tutta Alfheim: i Custodi del clan sono infatti i migliori utenti di magia di tutto il regno, tanto che spesso si dimenticano persino dei loro doveri verso l'Albero della Vita per approfondire i loro studi di magia.

Mealidil: questo clan ha una storia che è radicata nel passato più glorioso della razza elfica. Il suo fondatore condusse gli elfi in salvo fino ad Alfheim e lo scopo primario dei Mealidil è di far tornare le cose proprio com'erano a quei tempi. La biblioteca di Mealidor è la più completa e la meglio fornita di tutto il regno, e forse dell'intero continente, anche se loro sono poco propensi a lasciare che degli umani o altri semiumani la usino per le proprie ricerche.

Clan Elfici delle Nazioni Vicine

Belcadiz: questi elfi non provengono da Alfheim, ma rivestono un ruolo molto importante all'interno del governo di Gланtri. I loro nomi e i loro costumi richiamano quelli degli spagnoli ed hanno un temperamento focoso e orgoglioso.

Callarii: questo è uno dei cosiddetti "clan perduti" che facevano parte della spedizione di Mealiden. I Callarii si insediarono a Karamaikos dove hanno fondato la loro comunità e ora vivono in maniera molto simile ai loro cugini di Alfheim.

Erewan: anch'essi vivono a Gланtri, come i Belcadiz, ma provengono da Alfheim, ed esattamente dal clan Erendyl, da cui si separarono circa 300 anni fa e con cui intrattengono ora rapporti diplomatici. Sono elfi calmi, operosi, e amanti dei boschi e della vita tranquilla.

Meditor: uno dei "clan perduti" che molto tempo fa si insediò ad Alfeisle dopo aver abbandonato la spedizione guidata da Mealiden. A differenza dei loro cugini, i Meditor,

anche conosciuti con l'appellativo di "elfi marini", amano viaggiare per mare e commerciare piuttosto che restare confinati all'interno di una foresta buia e tranquilla. Sono degli individui molto intraprendenti, responsabili, ma anche amanti dell'avventura.

Shiye: questi sono i lontani cugini degli elfi di Alfheim, un altro dei "clan perduti" della spedizione di Mealiden Guardastelle. Gli Shiye (gli elfi alphetiani) vivono reclusi nelle intricate foreste di ShiyeLawr, nel continente di Alphetia, una terra molto a est di Alfheim. Essi sono fedeli all'Impero e hanno la fama di essere individui scaltri e maliziosi, spesso spietati nei confronti di coloro che varcano impunemente i confini del loro regno e che osano profanare le loro sacre foreste.

Verdier: come i Meditor, anche questo "clan perduto" si è stabilito ad Alfeisle, una delle isole di Minrothad, dopo aver lasciato Mealiden. Esso è formato in prevalenza dai cosiddetti "elfi dei boschi", e cioè famiglie di elfi che conducono una vita molto simile a quella degli abitanti di Alfheim.

Personalità

Quando viene usato un personaggio elfo, il giocatore deve rendersi conto che sta avendo a che fare con una personalità non umana. Ci sono allora vari aspetti legati a questa "personalità" che possono rendere il personaggio più verosimile e, in questo modo, possono dare un tocco tutto speciale all'intera partita.

Di solito l'archetipo dell'elfo è quello di un individuo pigro e spensierato, il cui unico scopo nella vita è quello di scherzare e divertirsi. Questo luogo comune sugli elfi è diffuso ormai in tutto il continente e ci sono delle buone ragioni per tutto questo. Qui di seguito vengono elencati alcuni suggerimenti che possono giustificare questo tipo di comportamento da parte di un elfo all'interno di un gruppo di avventurieri, e anche ragioni per le quali invece un personaggio elfo può distaccarsi dal modo di agire tipico

della sua razza.

Per prima cosa, qui abbiamo a che fare con un individuo che, con un po' di fortuna, può riuscire a vivere fino a 800 anni, e tutto questo può suscitare reazioni differenti da parte degli elfi. Normalmente un elfo si dimostra cauto e prudente: dopotutto, con una durata media della vita di 800 anni, egli non vuole certo rischiare di vederla ridotta drasticamente per colpa di un'azione troppo avventata. Per questo gli elfi tendono ad essere molto cauti e a soppesare attentamente ogni cosa prima di agire.

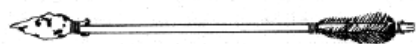
D'altro canto però, la longevità può anche suscitare una reazione diametralmente opposta, specialmente in quegli elfi che scelgono la carriera di avventurieri. In questo caso, il personaggio è un temerario che sfida la morte ad ogni occasione, poiché è stanco di vivere così a lungo e cerca in ogni modo di rompere la monotonia che lo circonda. "Che importa se la vita finisce presto quando la si è vissuta davvero!" è un detto comune fra gli avventurieri elfi.

Un'altra grande reazione derivante dallo stile di vita elfico è l'attitudine al *manana* (domani). Ogni elfo sa che ha molto tempo a disposizione per fare qualsiasi cosa desideri, e per questo spesso lascia a metà dei lavori che cominciano a diventare noiosi e non ha nessuna considerazione per le scadenze, che invece sono molto importanti per gli umani.

Ovviamente, un personaggio elfo può anche comportarsi in maniera totalmente opposta. Disgustato magari dalla pigrizia dei suoi consanguinei, un avventuriero elfo può così diventare un vero e proprio maniaco dell'efficienza e della puntualità. Un detto abbastanza comune a questo proposito potrebbe essere: "Finiamo questo lavoro alla svelta. Dopotutto, non vivrete mica per sempre, lo sapete, vero?"

In secondo luogo, un elfo cresce circondato costantemente dalla magia. Tutti quelli della sua razza hanno una particolare affinità per le arti magiche e questo causa spes-

FRECCHE DEI CLAN



CLAN FEADIL



CLAN ERENDYL



CLAN GRUNALF



CLAN LUNGAMARCIA



CLAN FRECCIA ROSSA



CLAN CHOSSUM



CLAN MEALIDIL

so l'invidia da parte dei maghi umani di basso livello. Gli elfi però non fanno caso a questa particolarità: per loro la magia è una cosa normalissima, come respirare o camminare. Un PG elfo può voler mostrare le proprie abilità stregonesche ogniqualvolta gli si presenta l'opportunità, oppure ignorarle e ricordarsene solo nei momenti più critici o quando gli altri glielo fanno presente; o ancora può volutamente mascherare le proprie capacità in modo da non offendere i maghi umani e per non suscitare la gelosia degli altri utenti di magia.

Ovviamente, quando un elfo non studia sotto la guida di un Custode incorre nelle sue solite limitazioni (non può imparare incantesimi al di sopra del 5° livello di potere) e così cerca invece di mostrare le proprie capacità di combattente per umiliare i maghi umani, che sono in questo caso molto più limitati.

Terzo, un elfo di solito ha molto a cuore i problemi riguardanti il proprio clan di appartenenza. Sia che si tratti di un avventuriero che di un sedentario, di un amico delle altre razze che di un conservatore estremo, la cosa più importante per un elfo resta la sua famiglia, il suo clan.

Gli elfi avventurieri spesso "adottano" un gruppo come proprio clan. In questo caso, essi trattano i loro compagni come membri dello stesso clan e cercano in tutti modi di far sì che tra i vari personaggi regni sempre l'amicizia e l'armonia, anche quando ciò si dimostra palesemente impossibile.

Ovviamente, non tutti gli elfi sono legati così profondamente al pro-

prio clan. Come tutte le creature intelligenti infatti, anche gli abitanti di Alfheim sono capaci di recidere una volta per tutte un legame sociale e culturale. In realtà, questo accade soprattutto nel caso degli elfi avventurieri, che scelgono di abbandonare il Sentiero della Foresta e che non considerano più validi gli insegnamenti impartiti dalla cultura elfica. Questi elfi, che di solito hanno un carattere tendente verso il Caotico, ne fanno una regola di vita il fatto di considerare i compagni d'avventura alla stregua dei membri del loro clan che ora aborriscono, e di trattarli di conseguenza. Un elfo di questo tipo è un vero pericolo per un gruppo d'avventurieri, poiché non ha nessuna difficoltà a tradire o abbandonare i suoi compagni proprio come ha fatto col suo clan.

Infine, gli elfi hanno un'idea tutta loro del termine "proprietà". Infatti, un elfo solitamente cerca di dividere il bottino al più presto possibile, così da poter usare il denaro ricavato per acquistare regali per se stesso e per i suoi amici. Il concetto del risparmio è totalmente alieno alla cultura elfica, così come essi non concepiscono il fatto che un singolo individuo possa possedere un pezzo di terra. Ciò non significa che un elfo non possa comportarsi da avaro: in questo caso, egli sarebbe semplicemente considerato dai suoi pari come un elfo atipico troppo influenzato dagli umani. Un nano invece potrebbe pensare di aver trovato un elfo che capisce finalmente quali sono le vere soddisfazioni della vita.

Gli Elfi Avventurieri e Alfheim

Dato che la maggior parte degli elfi rimane nella foresta per tutta la vita, quelli che scelgono la carriera di avventurieri vengono considerati dei primitivi, simili a quegli elfi che all'inizio del mondo si aggiravano per il globo senza una meta fissa. Chiamati comunemente Girovaghi, questi sono gli elfi che hanno, a detta dei vari Capi clan, la forza e la conoscenza sufficienti per diventare, una volta ritornati ad Alfheim, i futuri Possessori di un clan, senza contare che è sempre fra i ranghi degli avventurieri che i clan eleggono l'elfo destinato a salire sul trono del Regno di Alfheim.

Sapendo che questi elfi avventurieri possono rivelarsi l'ultima difesa contro i nemici del reame, i governanti di Alfheim incoraggiano i giovani elfi ad uscire nel mondo esterno per poi ritornare più forti e più esperti in qualità di eterni difensori della loro patria, la Foresta di Canolbarth. Esiste quindi anche l'obbligo implicito per questi elfi, di ritornare ad Alfheim una volta diventati abili nell'arte del combattimento.

Lo scopo ultimo di ogni elfo dovrebbe essere quello di ritornare in patria (ad Alfheim, in questo caso) e qui costruire una propria roccaforte per aiutare il suo clan; oppure fondare la roccaforte in un'altra terra ed espandere là il prestigio e il potere del proprio clan.

ABILITÀ DEGLI ELFI

Abilità Iniziali

Tutti gli elfi di Alfheim devono possedere queste due abilità iniziali: Seguire Tracce e Camminare sugli Alberi. Ogni elfo inoltre è specializzato in una particolare abilità tipica del suo clan di appartenenza e ha il diritto di sceglierne una quarta a piacere. Se la sua Intelligenza è di 13-15 punti, egli acquisisce un'abilità extra per un totale di 5; con un punteggio Intelligenza di 16-17 acquista invece due abilità ulteriori, per un totale di 6; e per un'Intelligenza di 18 le abilità iniziali che riceve sono 7.

Come Usare le Abilità

Ogni Abilità Generale è basata su una delle Caratteristiche Primarie del PG (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma).

Quando il DM pensa che una determinata azione metta alla prova una certa abilità del PG, allora egli chiede al giocatore di tirare 1d20 e di confrontare il risultato col punteggio dell'abilità corrispondente. Se il risultato è uguale o inferiore al valore dell'abilità, allora l'azione che il personaggio sta cercando di compiere riesce con successo; viceversa, il tentativo fallisce. Un risultato di 20 indica *sempre* un fallimento.

Migliorare le Abilità Generali

I punteggi richiesti per le varie abilità speciali possono essere migliorati semplicemente scambiando un'abilità con un bonus. Ad esempio, un elfo con Intelligenza 17 può scegliere di avere solo 5 abilità iniziali e di aggiungere un punto ad una di esse (diciamo Seguire Tracce) invece di acquistarne una sesta che gli spetterebbe di diritto. La stessa scelta si può fare sfruttando le abilità che si acquistano man mano che il livello d'esperienza del PG cresce.

Acquistare Nuove Abilità

Man mano che un personaggio

avanza di livello, esso può imparare altre abilità o migliorare quelle esistenti.

Tutti gli elfi acquistano una nuova abilità ogni quattro livelli di esperienza, quindi al 1°, al 5° e al 9°. Dopo il nono livello, ogni elfo acquisisce un'ulteriore abilità una volta raggiunti 1.100.000 PX, e in seguito una ogni 500.000 PX.

Ogni nuova abilità può infine essere scambiata per un "+1" ad una delle vecchie nel modo descritto in precedenza.

Abilità Generali di Base per gli Elfi

Seguire Tracce (In): gli elfi sono dei cacciatori e degli inseguitori straordinari. Quando si trovano in una foresta (o in qualunque altro ambiente boschivo), essi possono trovare e seguire le tracce lasciate da animali, elfi e altri esseri corporei. Questa abilità (basata sull'intelligenza) viene però modificata dai seguenti bonus/penalità.

BONUS/PENALITÀ (Cumulativi)	
Traccia recente (entro 1 ora)	+1
Traccia vecchia (più di 6 ore)	-1
Traccia molto vecchia (24+ ore)	-3
Poche tracce (14 esseri)	-1
Molte tracce (5 o più esseri)	+1
Terreno molle	+2
Terreno duro	-1
Livello dell'elfo 710	+1
Oltre 800.000 PX	+2
Cresciuto ad Alfheim	+1

Un elfo può anche cercare di cancellare delle tracce usando le tecniche tipiche degli abitanti dei boschi. Se un elfo che sta cercando di nascondere le proprie tracce effettua con successo un tiro Intelligenza sull'abilità corrispondente, sottraete allora la differenza fra il tiro e il numero richiesto dall'abilità al tiro dell'inseguitore di turno.

Esempio: Lestarco del clan Freccia Rossa sta cercando di sfuggire ad un gruppo di Erendyl che lo inseguono. La sua Intelligenza è di 14 punti e, contando anche che è cresciuto ad Alfheim e che ha raggiunto l'8° livello, il tiro richiesto dall'abilità

Seguire Tracce deve essere inferiore o uguale a 16. Il giocatore tira 1d20 e ottiene un 12: il risultato è più basso di quello richiesto di 4 punti.

Lestarco è inseguito da Celedryl Erendyl, un elfo di 10° livello con un'Intelligenza pari a 12 che ha raggiunto Classe d'Attacco E. Le tracce di Lestarco sono vecchie di otto ore e Celedryl è cresciuto a Glantri, quindi ottiene solo un bonus di +2, alzando fino a 14 il punteggio richiesto dalla sua abilità di Seguire Tracce. Però, dato che Lestarco ha effettuato con successo il suo tiro con un margine di 4 punti, Celedryl ora ha bisogno di un risultato inferiore o uguale a 10 ($14 - 4 = 10$) per seguire il fuggiasco. Il giocatore effettua il tiro e ottiene un 12: Celedryl non riesce a scoprire le tracce lasciate da Lestarco e il secondo riesce così a sfuggire al suo inseguitore.

Camminare sugli Alberi (Ds): questa abilità permette agli elfi di salire sugli alberi, di spostarsi da un ramo all'altro, di rimanere immobili nascosti sotto il fogliame e di combattere restando in equilibrio sui rami. Gli elfi imparano come muoversi sugli alberi e spostarsi da un tronco all'altro fin da piccoli: dopo tutto è il loro habitat naturale.

Gli elfi che possiedono questa abilità di solito possono compiere normali azioni sugli alberi senza effettuare alcun controllo. Il tiro di dado è necessario solo se l'albero è scosso da un forte vento o da un terremoto o se il personaggio sta cercando di compiere un'azione piuttosto complessa muovendosi da un ramo all'altro. Come per l'abilità precedente, anche in questo caso si possono applicare dei bonus/malus al tiro Destrezza.

BONUS/PENALITÀ (Cumulativi)	
Albero Casa o Sentinella	+1
Specie arborea non familiare	-1
Albero morto (rami fragili)	-3
Livello dell'elfo 710	+1
Oltre 800.000 PX	+2
Cresciuto ad Alfheim	+1

Abilità Speciali Relative ai Clan di Appartenenza

Clan Chossum

Contrattare (Ca): un tiro effettuato con successo su questa abilità indica che l'elfo ha ottenuto il prezzo migliore per le proprie merci, informazioni o servizi. Se due individui che possiedono entrambi questa abilità cercano di convincersi l'un l'altro, vince chi dei due effettua il tiro migliore. Il DM è libero di assegnare bonus e penalità a ciascun personaggio per rendere più verosimile la difficoltà della contrattazione.

Esempio: Shermakan Chossum sta cercando di persuadere Janarina Donovan, una commerciante di Karameikos, a comprare un carico di archi Erendyl allo stesso prezzo a cui verrebbero venduti a Specularum, una richiesta davvero assurda, dato che in questo modo lei non riuscirebbe a guadagnarci nulla rivendendoli una volta a Karameikos. Shermakan ha un Carisma di 10 punti, ma ha migliorato la sua abilità di Contrattare portandola a 12. Il giocatore tira 1d20 e ottiene un 8: il controllo ha avuto successo con un margine di 4 punti. Ma il DM decide che questa contrattazione è davvero molto difficile e penalizza il tiro di tre punti; alla fine quindi il margine di riuscita è di un solo punto.

Janarina Donovan ha un Carisma di 15 punti senza ulteriori modifiche. Essa ottiene un 13 e di conseguenza il tiro ha successo con un margine di 2 punti, abbastanza per battere il risultato di Shermakan. Janarina paga quindi il normale prezzo di vendita di Alfheim per gli archi Erendyl.

Questa abilità viene di solito usata per risolvere velocemente le trattative meno influenti per il gioco fra PG e PNG. Per quanto riguarda le trattative fra i vari personaggi, queste devono essere invece interpretate e non ci si può affidare ad un tiro di dado.

Clan Erendyl

Artigiano (In): questa abilità include ogni tipo di professione artigianale, come il fabbro, il falegname, l'armaiolo, il fabbricante d'armi, l'intagliatore, il conciatore, ecc. Ogni volta che un personaggio ha a che fare con qualcosa che riguarda l'attività in cui si è specializzato, un tiro effettuato con successo indica che l'abilità è stata usata bene.

Ancora una volta, il DM può applicare bonus o penalità al tiro per rispecchiare la difficoltà dell'impresa. La mancanza di materiali o di strumenti adeguati ad esempio, è un buon motivo per infliggere delle penalità, e viceversa. Ricordate che le Spade Elfiche, i Mantelli Elfici, ecc. richiedono materiali speciali per la propria fabbricazione e non sono oggetti tanto comuni da costruire.

Clan Feadiel

Conoscenza dell'Albero della Vita (In): i membri del clan Feadiel studiano come curare e conservare le sacre reliquie degli elfi e il modo migliore di usare le loro particolari proprietà magiche. Un tiro effettuato con successo riguardante l'uso o la storia dell'Albero della Vita indica che l'elfo conosce la risposta specifica alla domanda fatta in partenza. Il DM ovviamente può assegnare bonus o penalità asseconda della riservatezza dell'informazione voluta.

Clan Freccia Rossa

Tattiche Militari (In): questa abilità viene insegnata ai membri del clan Freccia Rossa fin da piccoli, poiché essi sono chiamati ad essere dei perfetti comandanti militari, capaci di guidare le loro truppe a una vittoria sicura.

Questa abilità consente al giocatore di controllare se la tattica da lui prescelta per uno scontro può rivelarsi giusta. Il giocatore esprime dunque il proprio piano di battaglia e il DM tira il dado segretamente: se il risultato è uguale o inferiore al punteggio dell'abilità, allora il DM deve dire al giocatore se la sua tattica è giusta o sbagliata, e in quest'ul-

timo caso fargli presente cosa si è dimenticato di considerare nella sua strategia. Ovviamente, quest'ultima informazione deve essere basata soltanto sulle effettive conoscenze del personaggio, e non su piani segreti noti soli al DM.

Questo metodo può essere usato anche come un modo alternativo di condurre una battaglia. Basta confrontare i tiri basati sull'abilità di Tattiche Militari dei generali a capo di due eserciti nemici che hanno pressappoco la stessa forza: il migliore dei due vince. Questo metodo non può decidere ciò che accade ai PG, ma solo qual è l'esito generale di una battaglia. Le azioni dei personaggi devono essere condotte secondo le normali regole di gioco, e così anche il loro scontro con parte delle truppe nemiche.

Usate la seguente tabella per determinare l'esito di un combattimento:

Risultato del Tiro	Risultato dello Scontro
Comandante vince per 4 o più punti	Vittoria massiccia; il nemico è in rotta e il leader avversario è morto
Comandante vince per 13 punti	Vittoria; il nemico si ritira con ordine
Parità	Stallo; si combatte un altro giorno o entrambi si ritirano
Comandante perde per 13 punti	Sconfitta; le forze alleate si ritirano con ordine
Comandante perde per 4 o più punti	Tragica sconfitta; le forze alleate si disperdono e il leader cade sul campo di battaglia

Ricordate che il DM può modificare parzialmente il risultato sulla base della superiorità o meno di una delle due forze sull'altra. Naturalmente, se il DM lo preferisce può usare le statistiche per War Machine per condurre uno scontro fra eserciti, invece della tabella riportata qui sopra.

Clan Grunalf

Nascondersi in Foreste o Giungle (In): come ogni cacciatore conta sulla propria abilità di inseguire e catturare la preda, così gli elfi contano sulla loro simbiosi con la natura e la foresta in cui vivono quotidianamente per nascondersi al suo interno. Per nascondersi bene, l'elfo in questione deve effettuare con successo un tiro Intelligenza; in caso contrario viene scoperto immediatamente. Il tiro per Nascondersi ha le seguenti modifiche:

BONUS/ PENALITÀ (Cumulativi)	
Molte zone coperte (alberi, grotte, ecc.)	+1
Poche zone coperte (cespugli, massi, ecc.)	-1
Molte zone scoperte (radure, praterie, ecc.)	-3
Nascondersi in movimento	-2
Nessun luogo in cui nascondersi (pianure aride, piazze, ecc.)	-5
Cresciuto in una foresta	+1
Nascondere una persona	-1
Nascondere un oggetto piccolo +3	
Nascondere un oggetto grande +1	
Livello dell'elfo 710	+1

Un tiro effettuato con successo sull'abilità Nascondersi implica che l'elfo non può essere individuato se non magicamente. Se un personaggio usa l'abilità Nascondersi e il suo tiro va a buon fine con un margine di 5 punti, questo significa che se un elfo sfrutta la propria capacità di cercare oggetti nascosti per trovarlo, allora ha solo una possibilità su sei di riuscirci (un risultato di 1 su 1d6). Se invece il primo tiro ha successo con un margine di 10 punti o più, allora l'elfo è virtualmente impossibile da individuare (questo sempre che non si usino mezzi magici, è ovvio).

Clan Lungamarcia

Esperto di Magia (In): i Lungamarcia possiedono questa speciale abilità a causa della loro particolare affinità con le arti magiche. Grazie ad essa, un elfo può conoscere i principi secondo cui funziona un determinato oggetto magico e riconoscerne le caratteri-

stiche di base, oltre che, eventualmente, la storia e il processo di creazione dello stesso (anche se in questo caso il DM può applicare bonus o penalità assecondata della difficoltà della ricerca).

Clan Mealidil

Cantastorie (Ca): i Mealidil registrano le cronache degli elfi in vari modi, e fra questi il metodo più elaborato ed originale è quello delle cosiddette Canzoni della Vita. Anche se tutti gli elfi sembrano nati per cantare, i Mealidil addestrano i loro figli fin dalla più tenera età all'arte del cantastorie, insegnando loro tutte le sottigliezze e le sfumature che servono per dare più risalto e un'impostazione maggiormente evocativa alle loro storie, così che se decidono in futuro di entrare a far parte del personale addetto alla Grande Biblioteca, essi saranno preparati per imparare e tramandare le Canzoni della Vita. Quando un elfo del clan Mealidil raggiunge la maturità è ormai un esperto cantastorie e può iniziare a cantare le vicende del suo clan o del popolo elfico in maniera davvero suggestiva. Questa abilità consente all'elfo di recitare le canzoni che già conosce, ma non di comporne di nuove.

Altre Abilità

Le abilità descritte qui di seguito sono appropriate per qualsiasi elfo di Alfheim. Ovviamente non si tratta di una lista completa e voi giocatori siete liberi di aggiungerne altre; se lo fate, consultatevi prima col DM, che deciderà se l'abilità proposta è accettabile e a quale caratteristica primaria si può collegare.

Per scegliere le abilità speciali, ogni giocatore dovrebbe basarsi sulle esperienze, sulla storia e sul carattere del personaggio.

Le abilità collegate ad una particolare classe di personaggi (tipo quelle dei ladri o dei nani) non possono essere incluse in questa lista, visto che bisogna appartenere ad una determinata classe per beneficiarne. La capacità di leggere e scrivere non è inserita nella lista,

poiché si presume che tutti i PG siano capaci di farlo, ma se il DM lo desidera può includerla comunque tra le scelte possibili. In tal caso, tutti possono acquisirla, ma nessuno può possederla senza averla prima scelta (e in questo caso non ha alcuna importanza se l'Intelligenza di un personaggio è molto alta).

Forza

Lottare (se utilizzata con successo, garantisce un +1 al proprio Valore di Lotta)

Intelligenza

Conoscenza (un campo si studio a scelta, tra cui: storia, conoscenza di altre culture, conoscenza di leggende e miti, tattiche militari, magia, ecc.)

Lavoro (un tipo di lavoro manuale: carpentiere, boscaiolo, fabbricante d'archi, ecc.)

Professione (un tipo di lavoro meno manuale e più intellettuale: medico, cuoco, allevatore, marinaio, ecc.)

Scienza (una branca della scienza pura, tra cui: astronomia, astrologia, alchimia, matematica, ecc.)

Sopravvivenza nella foresta

Saggezza

Addestratore di animali (un tipo di animale)

Comporre Canzoni

Conoscenza delle leggi e dei codici di Alfheim

Conoscenza della Natura (implica la conoscenza della fauna e flora tipica del luogo d'origine, tra cui le piante velenose, commestibili e con proprietà curative)

Insegnante

Senso del Pericolo (sesto senso che permette di percepire un pericolo imminente, senza però poterne conoscere la natura effettiva)

Destrezza

Ballerino

Cavalcare (un tipo di animale)

Riflessi pronti (l'abilità di estrarre e lanciare una freccia con un bonus di +2 al tiro iniziativa)

Costituzione

Resistenza (l'abilità di compiere

ABILITÀ DEGLI ELFI

un'azione per un lungo periodo di tempo. Il PG deve effettuare un tiro di controllo ogni ora, con una penalità di -1 per ogni ora dopo la prima)

Carisma

Cantare

Persuasione

Recitare (sul palcoscenico)

Suonare (un tipo di strumento a scelta)

Le Abilità e la Scheda del Personaggio

Segnate le vostre abilità sulla scheda del personaggio nel seguente modo:

Trovate uno spazio libero sulla scheda, quindi scrivete "Numero delle abilità:" e lasciate un po' di spazio a fianco.

Segnate le abilità di partenza nello spazio vuoto sotto l'intestazione precedente. Registrare le abilità che acquistate, scrivetene il nome, la caratteristica primaria da cui dipendono e annotate eventuali modificatori al tiro e il valore richiesto.

Esempio: Delandra, una giovane elfa (3° livello) del clan Grunalf, ha un'Intelligenza di 16 e può quindi scegliere sei abilità generali, incluse

le due obbligatorie per gli elfi di Alfheim e quella tipica del suo clan. Delandra decide di seguire il Sentiero della Foresta come la maggior parte dei Grunalf e sceglie perciò l'abilità di Conoscenza della Foresta, aggiungendo un bonus di +1 alla sua capacità di Nascondersi e Seguire Tracce. La sua scheda allora sarà la seguente:

Numero di abilità:	6
Nascondersi (+1)	17
Camminare sugli alberi (+1)	17
Seguire tracce	15
Conoscenza della foresta	16

Le Abilità e il Master

È compito del Master assicurarsi che i giocatori non abusino delle loro abilità ottenendo risultati non appropriati. È altresì responsabilità del Master premiare quei giocatori che sfruttano con sagacia le loro abilità durante l'avventura.

È il Master che decide quando un giocatore può effettuare un tiro sulla propria abilità ed è sempre lui che ne decide gli effetti in ultima istanza.

Il DM non dovrebbe permettere ai giocatori di tirare in continuazione, ma solo nei momenti più critici

della partita. Un gruppo di cacciatori ad esempio dovrebbe effettuare un tiro per Seguire Tracce all'inizio della battuta e in seguito solo quando la situazione cambia (la preda attraversa un ruscello, il sole tramonta, inizia a piovere, ecc.).

Il Master deve decidere quanto tempo debba trascorrere mentre il PG effettua il suo tentativo. Il tempo occorrente per cercare una traccia su un certo tipo di terreno potrebbe essere di circa 30 secondi, mentre per fabbricare un buon arco ci vogliono anche parecchi giorni.

In genere ci sono due cose di cui il DM si dovrebbe ricordare quando entrano in gioco le abilità generali. In primo luogo, molte delle abilità vanno usate solo nei confronti dei PNG. Un giocatore ad esempio non può convincerne un altro semplicemente con un tiro Persuasione. In secondo luogo, il Master non deve mai permettere ad un giocatore di abusare delle proprie abilità per ottenere dei risultati assurdi e dovrebbe ignorare o anche penalizzare quei giocatori che dovessero insistere in tale atteggiamento; per contro, dovrebbe invece premiare quelli che usano intelligentemente le proprie abilità (facendo sì, ad esempio, che le loro azioni riescano più facilmente).

GLOSSARIO

Ainsun: la sede del clan GRUNALF.

Alberi Casa: alberi giganti usati dagli elfi come case.

Alberi Sentinella: alberi incredibilmente alti sulla cui sommità gli elfi costruiscono dei posti di guardia. Sono i più diffusi all'interno della Foresta di CANOLBARTH.

Alberoscudo: sede del clan FRECCIA ROSSA.

Albero della Vita: uno dei 10 avatar originali dell'Immortale ILSUNDAL o uno dei figli di questi alberi. L'ALBERO DELLA VITA rappresenta il fulcro delle attività di un clan.

Alevar: il secondo Re di ALFHEIM, dopo MEALIDEN e prima di CELEDRYL.

Alfheim: il regno degli elfi.

Alfheim Town: l'unica vera città di ALFHEIM. la maggior parte degli stranieri vive qui, insieme con gli elfi che mantengono in funzione la burocrazia del regno. Venne creata oltre 450 anni fa in seguito alla devastazione creata nella foresta da una battaglia magica.

Alphatia: potente impero governato da un consiglio di 1000 maghi situato a est di ALFHEIM. È l'eterno rivale dell'Impero di THYATIS.

Belcadiz: clan di elfi di GLANTRI; hanno pochi contatti con ALFHEIM.

Blackmoor: antica civiltà fondata sulla tecnologia che visse oltre 3000 anni fa. Venne distrutta dalla PIOGGIA DI FUOCO per aver fatto adirare gli Immortali.

Canolbarth: il nome della foresta di ALFHEIM.

Capo Clan: colui che governa un clan di elfi. Tutte le decisioni riguardanti la vita e il benessere dei suoi membri sono lasciate a lui.

Celedryl: il terzo Re di ALFHEIM, dopo MEALIDEN e ALEVAR e prima di DORIATH.

Chevall: una razza di centauri mannari che durante la muta si trasformano in grossi cavalli. Hanno contribuito a creare i famosi destrieri elfici.

Chossum: il clan degli elfi mercanti di ALFHEIM.

Clan Perduti: sono quei clan che hanno abbandonato la spedizione di MEALIDEN dopo aver attraversato il SENTIERO DELL'ARCOBALENO. La maggior parte di essi ha interrotto i contatti con gli elfi di ALFHEIM subito dopo.

Confraternita dei Mercanti: gruppo di commercianti che si occupa della maggior parte degli affari interni di ALFHEIM TOWN e che agisce in concomitanza col GUARDIANO.

Consiglio dei Clan: il consiglio che governa ALFHEIM. È formato, in teoria, da tutti i CAPI CLAN del regno; in pratica solo dai capi dei sette clan principali. Solo il Consiglio può rendere effettive le decisioni del re.

Custode dell'Albero della Vita: l'elfo che ha il compito di nutrire e proteggere la sacra reliquia degli elfi. Ricopre una posizione di prestigio all'interno del clan.

Darokin: una Repubblica umana che circonda completamente ALFHEIM. Le relazioni fra i due regni sono attualmente pacifiche.

Desnae: la sede del clan CHOSSUM.

DI: Dopo l'Incoronazione (del primo Imperatore di THYATIS).

Doriath: quarto e attuale Re di ALFHEIM, succeduto a CELEDRYL oltre 200 anni orsono.

Elfi dell'Ombra: una razza di elfi che vivono nelle caverne sotto le TERRE BRULLE. Questi sono i discendenti degli elfi che vivevano vicino a BLACKMOOR e che si rifugiarono nel sottosuolo durante la PIOGGIA DI FUOCO. Ora vogliono una grande fetta di ALFHEIM come risarcimento da parte dei loro cugini di superficie, rei di averli lasciati marcire nelle loro buie e umide grotte per tutti questi anni.

Elleromyr: la sede del clan ERENDYL.

Erendyl: il clan dei migliori artigiani di ALFHEIM; è anche la famiglia di appartenenza dell'attuale sovrano.

Erewan: clan di elfi di GLANTRI che in origine faceva parte del clan

ERENDYL e che si trasferì nella magocrazia circa 400 anni fa.

Feadiel: il clan dei rifugiati che scapparono dal REAME SILVANO e giunsero ad ALFHEIM circa 400 anni fa. I migliori CUSTODI provengono da questo clan.

Feador: la sede del clan FEADIEL.

Freccia Rossa: clan militarista responsabile della difesa di ALFHEIM.

Glantri: una magocrazia a nordovest di ALFHEIM, oltre le TERRE BRULLE. Due dei dieci principati che la compongono sono governati da elfi.

Gola del Mago: una vasta area priva di alberi all'interno della Foresta di CANOLBARTH. È il luogo in cui sorge ALFHEIM TOWN.

Grunalf: il clan dei ranger (guardaboschi) di ALFHEIM.

Guardiano: l'elfo incaricato di far rispettare le leggi elfiche ad ALFHEIM TOWN. Taragin Ramodiquercia ricopre attualmente questo incarico.

Ilkundal: grande condottiero della storia degli elfi che fondò il SENTIERO DELLA FORESTA dopo la PIOGGIA DI FUOCO e guidò il popolo elfico verso il REAME SILVANO. Creò il primo ALBERO DELLA VITA e in seguito divenne un Immortale.

Karameikos: Granducato indipendente a est di ALFHEIM. Fra i suoi abitanti ci sono anche i CALLARII, un clan di elfi che abbandonò la spedizione guidata da MEALIDEN dopo essere migrato dal REAME SILVANO.

Legno d'Acciaio: tipo di legno estremamente duro e resistente usato dagli elfi per costruire fortificazioni e oggetti d'arte.

Lungamarcia: clan isolazionista che vive nel cuore della Foresta di CANOLBARTH.

Mealiden: l'elfo che scoprì il SENTIERO DELL'ARCOBALENO e che guidò vari clan di elfi fuori dal REAME SILVANO, fino alla terra che sarebbe poi diventata ALFHEIM.

Mealidil: il clan di MEALIDEN,

ossessionato dalla storia e dal passato glorioso degli elfi.

Mealidor: la sede del clan MEALIDIL.

Meditor: clan di elfi marinai residenti ad Alfeisle, una delle isole di MINROTHAD. Per la loro affinità col mare vengono anche soprannominati "elfi marini".

Minrothad: un arcipelago a sudest di ALFHEIM governato dalle Gilde del luogo. È anche la patria dei clan VERDIER e MEDITOR, due dei cosiddetti CLAN PERDUTI.

Moorkroft: un potente stregone umano che ha conquistato il REAME SILVANO grazie alle sue orde di mostri e umanoidi.

PI: Prima dell'Incoronazione (del Primo Imperatore di THYATIS).

Pinitel: sede del clan LUNGAMARCIA.

Pioggia di Fuoco: il cataclisma che causò la distruzione della civiltà di BLACKMOOR e lo sconvolgimento della crosta terrestre, dandole la forma attuale.

Possessore del Clan: l'elfo che usa le proprie risorse per costruire una nuova roccaforte per il suo clan. Governa la roccaforte ma resta subordinato al proprio CAPO CLAN.

Reame Silvano: terra situata nel

lontano occidente in cui ILSUNDAL condusse gli elfi dopo la PIOGGIA DI FUOCO. Venne conquistato da MOORKROFT il Flagello degli Elfi oltre 400 anni fa.

Rockhome: patria montagnosa dei nani a nordest di ALFHEIM.

Selinar: la regione più orientale della Foresta di CANOLBARTH.

Sentiero dell'Albero: la serie di incantesimi disponibili per ogni elfo mago che sceglie di essere un CUSTODE.

Sentiero dell'Arcobaleno: è un vortice magico che si crea periodicamente nel REAME SILVANO e che permette di trasferirsi da una parte all'altra del continente o addirittura di entrare in altri piani di esistenza.

Sentiero del Capo: lo stile di vita scelto da ogni elfo che aspira a diventare un CAPO CLAN.

Sentiero della Foresta: lo stile di vita praticato da ogni elfo che sceglie di vivere per sempre all'interno della foresta, proprio come facevano gli antichi avi.

Sentiero del Girovago: lo stile di vita scelto da ogni elfo avventuriero.

Sentiero del Libro: la serie di incantesimi disponibili per ogni elfo mago che non si dedica alla cura e

alla protezione dell'ALBERO DELLA VITA.

Shiye: elfi misteriosi e astuti che abitano nel cuore delle foreste settentrionali dell'Impero di ALPHATIA, un regno a est di ALFHEIM governato da maghi molto potenti.

Terre Brulle: una zona a nordovest di ALFHEIM che subì una grande devastazione in seguito alla PIOGGIA DI FUOCO. Oggi è la patria di numerose orde di mostri, umanoidi e reietti, inclusi i misteriosi ELFI DELL'OMBRA.

Thyatis: grande impero a est di ALFHEIM. È la patria dei guerrieri più forti e spietati del continente ed è nemico del magico Impero di ALPHATIA.

Verdier: clan di elfi dei boschi residente ad Alfeisle, una delle isole di MINROTHAD.

Vyalia: clan di elfi molto schivi che abita le profondità delle foreste di KARAMEIKOS e di THYATIS.

Wendar: reame elfico a nord di ALFHEIM. Molto poco si sa di questa nazione, ma potrebbe facilmente trattarsi della patria di uno dei cosiddetti CLAN PERDUTI che lasciarono il REAME SILVANO sotto la guida di MEALIDEN.



LIBERA TRADUZIONE
DI SUPPLEMENTO UFFICIALE

Gli Elfi di Alfheim

di Steve Perrin e Anders Swenson

E così siamo giunti alla fine anche di questo Atlante. Coloro che possiedono il GAZ 5, *The Elves of Alfheim*, in lingua originale si saranno resi conto leggendo questa mia traduzione che alcune parti sono molto diverse come stile, altre sono state in parte modificate, altre infine aggiunte. Tutto questo è stato fatto deliberatamente per migliorare la qualità del prodotto sia dal punto di vista dei contenuti che dello stile lessicale. Con ciò non ho la pretesa di affermare che questo prodotto è sensibilmente migliore di quello originale, ma semplicemente che è più gradevole da leggere e forse anche da assimilare. Le informazioni aggiunte (in particolare tutto ciò che riguarda gli Elfi dell'Ombra) sono state inserite proprio per completare quelle parti che altrimenti avrebbero rischiato di essere troppo vaghe o essere fraintese.

Mi auguro quindi che possiate divertirvi leggendo questo libro e che alla fin fine il mio sforzo sia servito a qualcosa (oltre che a farmi venire un tremendo mal di schiena e una lieve forma di congiuntivite).

Un ultimo favore che chiedo al lettore e a chiunque venga in possesso di questo manoscritto è di non eliminare il mio nome dai credits del libro, visto che mi sono fatto un mazzo tanto per tradurlo e farvi conoscere il fantastico mondo degli Elfi di Alfheim! Grazie...

Marco Dalmonte

