

ATL 13

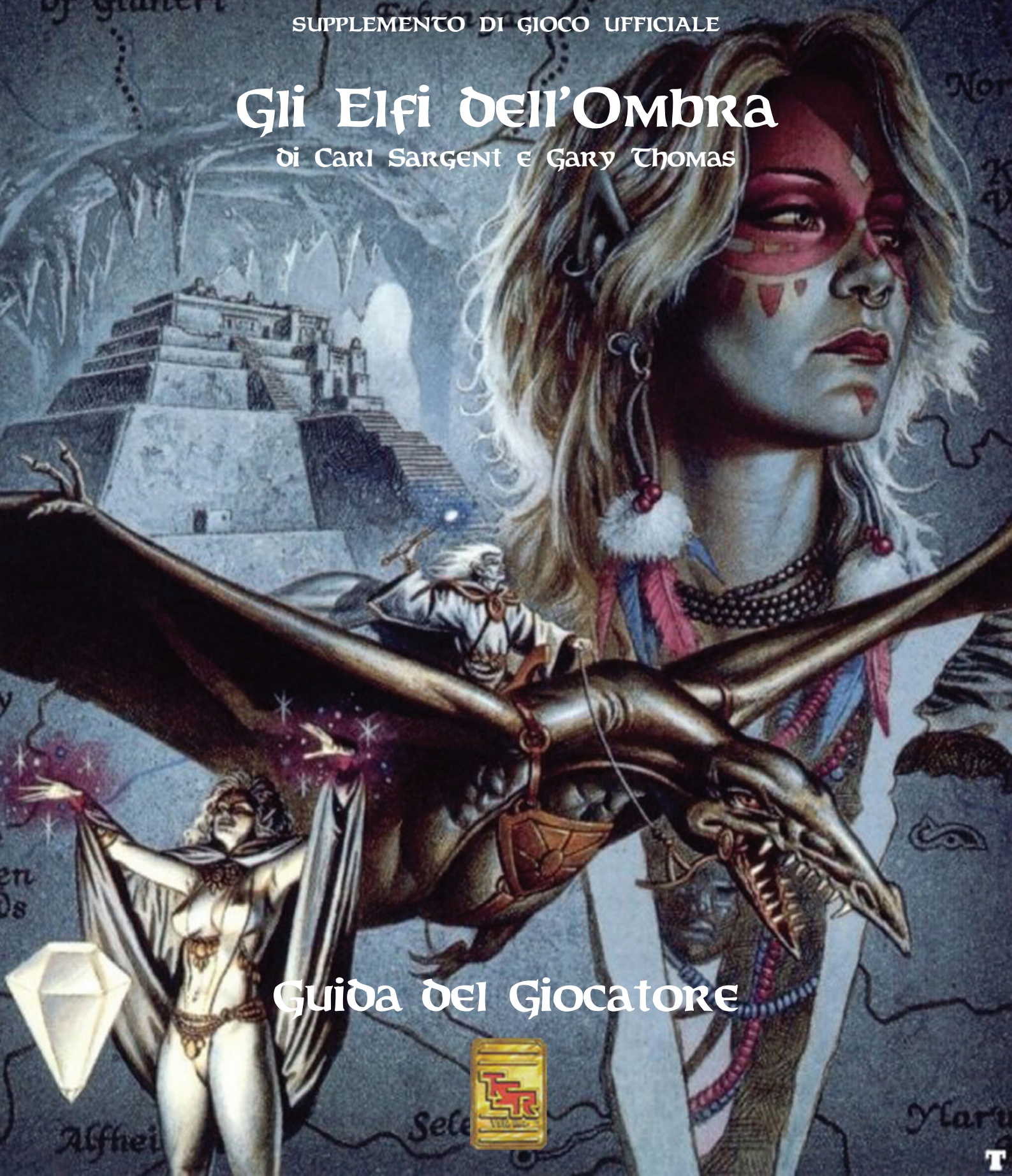
DUNGEONS & DRAGONS®

ATLANTE

SUPPLEMENTO DI GIOCO UFFICIALE

Gli Elfi dell'Ombra

di Carl Sargent e Gary Thomas



Guida del Giocatore



ATLANTE

Un supplemento di gioco ufficiale per DUNGEONS & DRAGONS®

Gli Elfi dell'Ombra

di Carl Sargent e Gary Thomas

Guida del Giocatore

Sommario

Guida del Giocatore

| | |
|--|----|
| Introduzione | 2 |
| Rafiel li Guiderà | 3 |
| La Storia Come la Conoscono gli Elfi dell'Ombra | 4 |
| Geografia Generale | 5 |
| Giornata Tipica degli Elfi dell'Ombra | 8 |
| La Via degli Sciamani | 12 |
| Altro sugli Elfi dell'Ombra | 14 |
| Creare e Interpretare un Elfo dell'Ombra | 16 |
| Le Abilità per gli Elfi dell'Ombra | 17 |
| Magia fra gli Elfi dell'Ombra | 23 |
| Descrizioni dei Nuovi Incantesimi per Elfi dell'Ombra | 24 |
| Creare e Interpretare uno Sciamano | 28 |
| Descrizione degli Incantesimi per Sciamani degli Elfi dell'Ombra | 29 |

Inserti

| | |
|------------------------------|----|
| Quello Che Tutti Sanno | 35 |
|------------------------------|----|

Crediti

Progetto: Carl Sargent e Gary Thomas

Editoria: John A. Nephew

Gestore del prodotto: Bruce Heard

Coordinatori: Karen S. Boomgarden, William W. Connors e Steven E. Schend

Grafica di copertina: Clyde Caldwell

Grafica interna: Stephen Fabian

Cartografia e stemmi: Dennis Kauth

Tipografia: Stephen Fabian

Traduzione italiana: Ramiro Baldacci e Marco Dalmonte

Impaginazione e revisione italiana: Stefano Mattioli

Introduzione



LEGGI PRIMA QUESTO MANUALE! È stato scritto soprattutto per i giocatori. Prima di cominciare una campagna con gli elfi dell'ombra, assicurati di avere familiarità con i contenuti di questo manuale. *La seconda parte deve essere utilizzata solo dal DM.*

La Guida del Giocatore ti guiderà alla scoperta dei misteriosi elfi dell'ombra e ti fornirà una visione generale e le linee guida per creare dei personaggi elfi dell'ombra da usare nella loro dimora vicinissima alle Terre Brulle del Mondo Conosciuto. Nella Guida del DM tu troverai una scheda dei personaggi, un set di opinioni e punti di vista degli elfi dell'ombra. Naturalmente ti viene concessa l'autorizzazione a fotocopiare per tuo uso privato tali schede da utilizzare per impersonare un PG degli elfi dell'ombra.

Come Usare Questa Guida

Il miglior modo per capire gli elfi dell'ombra è avere un approccio non da normale lettore, ma da giocatore. Nella Guida del DM ci sono avventure per normali personaggi che per caso incontrano, nel corso della loro vita, gli elfi dell'ombra. Queste avventure sono state fatte su misura per questo scopo.

La cultura degli elfi dell'ombra è veramente strana, molto diversa rispetto alle civiltà che vivono in superficie. Questa cultura è estremamente stratificata, e analizzare ciascun livello è un'impresa che richiederebbe probabilmente l'intero arco della vita di un elfo. Nemmeno gli stessi elfi dell'ombra sanno perché fanno alcune cose in una certa maniera, data la profondità con cui sono radicate nella loro storia o nelle loro oscure credenze. Può essere molto affascinante apprendere gli usi di questi elfi sotterranei un po' alla volta, e forse il modo migliore di conoscere questo libro è che sia qualcun altro a "leggertelo", magari durante una sessione di gioco in cui il tuo personaggio viene a conoscenza dei misteriosi elfi dell'ombra, forse anche con qualche informazione sbagliata all'inizio.

Quando sarai finalmente pronto ad impersonare un elfo dell'ombra, potrai ritornare a leggere queste pagine. Metà di questa guida illustra la cultura degli elfi dell'ombra: la storia conosciuta dagli elfi dell'ombra, informazioni geografiche generali, giorni comuni, e alcuni sparuti dettagli sulla **Via degli Sciamani**. Il resto della guida tratta la creazione e il metodo per giocare con un elfo dell'ombra, con una lista approfondita di abilità e magie.

Per quei giocatori che vogliono una sfida ulteriore—prendendo in considerazione l'idea di un avanzamento di classe molto più lento—l'ultima sezione di questa guida spiega come creare e impersonare un elfo dell'ombra sciamano, ovvero un chierico specialista. Gli sciamani dedicano la loro intera vita a Rafiel l'Immortale, e a tutti gli elfi dell'ombra. In cambio del loro servizio, essi ottengono magie aggiuntive, come pure il rispetto degli elfi dell'ombra per la saggezza che dimostrano.

Altri Libri da Utilizzare

Oltre alle regole per D&D®, puoi essere interessato a leggere l'*ATL10: Gli Elfi d'Alfheim*, e l'*ATL5: Gli Orchetti di Thar*: entrambi i manuali riguardano i vicini degli elfi dell'ombra. L'argomento di questi due libri, naturalmente, è differente, e una piccola parte dei "fatti risaputi" possono non essere del tutto corretti; un personaggio che voglia sapere tutta la verità sugli elfi dell'ombra dovrà necessariamente viaggiare attraverso il loro territorio sotterraneo e vivere fra di loro.

Ti senti pronto? Incominciamo...

Benvenuti nella Dimora degli Elfi dell'Ombra —

Gli avventurieri sanno che le Terre Brulle sono un'aspra zona desertica battuta dal sole e dal paesaggio caratterizzato da rocce

aride e polverose. I mercanti che hanno attività commerciali da un lato all'altro delle Terre Brulle, insieme ai mercenari pagati per proteggerli, sono di solito gli unici estranei che hanno sufficienti interessi (o abbastanza stupidità) da entrare in questa zona sperduta.

Alcuni avventurieri inoltre sanno che le Terre Brulle non sono deserte come sembrano, dato che nel sottosuolo ci sono caverne in cui dimorano le razze umanoidi: orchetti, bugbear, goblin, hobgoblin, coboldi, orchi, gnoll e troll. Il re degli orchetti, Thar, rivendica le Terre Brulle come suo dominio e con le sue orde minaccia chiunque entri nel suo territorio. In realtà quindi le Terre Brulle sono abitate da parecchi umanoidi ripugnanti e pericolosi, che tuttavia non occupano interamente tutte le caverne che si estendono sotto la superficie. Sotto gli orchi e i loro alleati vive una razza che non avrebbe mai voluto vivere nelle viscere della terra, ma è stata condannata a quest'esilio molti secoli fa e ora si è abituata a vivere sotto terra: gli elfi dell'ombra.

Solo un ristretto gruppo di umanoidi che vivono al di sopra degli elfi dell'ombra sa della loro esistenza, mentre quasi nessun abitante della superficie sa nulla di loro. Tuttavia loro hanno conoscenza non solo dei goblinoidi e dei loro simili, degli elfi dell'Alfheim e degli altri semiumani ancor più lontani, ma anche di terre e razze mai nemmeno immaginate dal resto del mondo di superficie: la zona conosciuta dagli elfi dell'ombra come la Terra del Sole Rosso.

La caverna era fredda e umida, al contrario delle dimore calde ed accoglienti a cui erano abituati gli elfi dell'ombra. Ma il gruppo aveva lasciato le proprie case e aveva viaggiato a lungo in processione per partecipare ad un rituale antico come la loro razza, un rituale tramandato dall'Immortale Rafiel, un rituale stabilito nel Rifugio di Pietra.

Nessuna luce di torcia o fiamma di candela si rifletteva sul volto pallido della sciamana dalla pelle macchiata, perché questo era un rituale celebrato nell'oscurità, come tutti i rituali degli elfi dell'ombra. E tuttavia, il piccolo gruppo raccolto nella caverna poteva vedere attraverso l'oscurità bene quanto gli abitanti di superficie in piena luce del giorno, e le loro grandi orecchie appuntite potevano facilmente udire il sussurro della voce cantilenante della sciamana che dipanava il racconto della storia dei Quattro Veri Clan.

“Una volta, molto tempo fa, prima della Grande Pioggia di Fuoco ed anche prima che gli sciamani avessero scoperto i segreti del Fuoco della Terra, noi vivevamo in superficie, come tutti i nostri fratelli e sorelle. Abitavamo isolati in verdi foreste, un popolo felice in una terra felice. Noi eravamo una razza florida che viveva in pace con tutti in una terra fertile. I nostri anziani ci guidavano con saggezza, insegnandoci tutto ciò di cui avevamo bisogno, e allo stesso modo noi educavamo i nostri figli in modo tale da tramandare e preservare il meglio della nostra stirpe.

E la vita andò avanti così per molti anni, finché gli umani causarono la Grande Pioggia di Fuoco, il giorno in cui il sole e la luna si mossero improvvisamente attraverso il cielo e la nostra amata terra fu seppellita dalla neve e dal ghiaccio e perduta per sempre”.

La sciamana fece una pausa nella sua narrazione, mentre una lacrima le scendeva lentamente lungo la guancia. Si volse verso il padre e la madre che erano fermi davanti a lei, e li osservò attentamente. Gli occhi della madre avevano cominciato a riempirsi di lacrime ore fa, quando gli elfi dell'ombra avevano iniziato il loro pellegrinaggio verso questo luogo remoto. Per qualche misteriosa ragione invece, il fagotto che giaceva tra le sue braccia sapeva di non dover piangere.

La sciamana allungò la mano per tirare indietro la coperta che nascondeva il viso

deforme dell'infante, quindi continuò la sua flebile cantilena.

“Ma non tutto era perduto per la nostra gente. Quelli che vivevano a sud furono uccisi in larga parte, congelati a causa del gelo intenso e incapaci di trovare cibo. Fortunatamente, i nostri anziani, avevano deciso di viaggiare verso Blackmoor proprio mentre iniziava a bruciare come un tizzone ardente, e furono loro a trovare il Rifugio di Pietra.

I padri dei Quattro Veri Clan cercarono riparo sotto la superficie della terra, e scoprirono un'incredibile serie di caverne che li protessero dalla Pioggia di Fuoco. Tutta Blackmoor era perduta, ma gli elfi erano salvi.

Proseguendo sempre più in profondità, dopo molti anni i capi di questo sparuto gruppo trovarono un'ampia caverna ed in essa si stabilirono. Impresse su queste mura, incise dalla mano di Rafiel, si trovavano i sacri versi del Rifugio di Pietra. E fu lì che i nostri antenati costruirono un grande tempio e fu lì che nacque la Città delle Stelle. Ma Rafiel non ci aveva ancora insegnato la Via degli Sciamani, né il segreto dei cristalli delle anime”.

La sciamana posò lo sguardo sul suo petto, su cui era appesa una grande pietra luminosa, che, anche nella fitta oscurità del corridoio, sembrava pulsare di luce propria. Impugnando saldamente il cristallo con la mano sinistra, mise la mano destra sulla fronte del piccolo sacrificio che stava per offrire alla Via degli Sciamani.

“La Via degli Sciamani era là, nel Rifugio di Pietra, ma i nostri anziani non potevano vederla, perché Rafiel non voleva ancora che la vedessero. Ma Rafiel era buono e saggio, ed il Rifugio di Pietra fece prosperare la nostra gente.

La vita nella Città delle Stelle era dura, e per la scarsità di cibo molti di noi patirono la fame per anni. Rafiel ci stava mettendo alla prova: stava temprando il suo popolo come un fabbro temprava la sua spada.

Dopo secoli, Rafiel fu soddisfatto della fattura della sua spada; egli conosceva ormai la sua forza e la sua precisione. Con questa spada Rafiel poteva finalmente sconfiggere qualsiasi nemico, e fu allora che Rafiel decise di rivelarci la Via degli Sciamani, nascosta nei versetti scolpiti nel Rifugio di Pietra.

Rafiel li Guiderà

La luce si accompagna alle ombre e solo dalle ombre può emergere la luce. Possa quest'anima portare luce e ritornare insieme agli altri per guidare il nostro popolo”.

Così dicendo, la sciamana prese il bambino dalle braccia della madre e lo pose delicatamente sul pavimento della caverna.

“Rafiel ora può guidare i primi passi di questo bambino. Sostienilo, aiutalo a trovare un cristallo luminoso, e guidalo così come ci hai condotti al nostro Rifugio di Pietra. Noi lo aspetteremo, come tu pazientemente hai atteso noi”.

La sciamana si incamminò attraverso il tunnel, guidando il gruppo di nuovo verso la Città delle Stelle, mentre il cristallo sul suo petto emanava una debole luce e i vagiti sempre più flebili del bambino accompagnavano le silenziose lacrime della madre.



La Storia Come la CONOSCONO gli Elfi dell'Ombra

Gli elfi che avevano guidato la spedizione verso Blackmoor furono presi alla sprovvista dalla Grande Pioggia di Fuoco. Fuggirono attraverso la landa oggi nota come le Terre Brulle, trovando l'ingresso a un complesso di caverne che garantirono loro protezione dal fuoco celeste che stava devastando la superficie. Scendendo a grande profondità, trovarono una enorme caverna dalle proprietà insolite: vi si poteva camminare tanto sul soffitto quanto sul pavimento. Essi si insediarono sul soffitto, attratti da misteriose incisioni, e fondarono la Città delle Stelle.

La Città delle Stelle non era l'unica città degli elfi dell'ombra, ma era la più grande e l'unica che aveva permesso loro di sopravvivere, una cosa difficile considerando le circostanze. La catastrofe in superficie continuò nelle profondità della terra ed una delle città, Aengmor, fu totalmente distrutta quando venne sommersa dalla lava dopo un terremoto. Tuttavia, dopo secoli, gli elfi dell'ombra iniziarono a ricostruire la loro civiltà, e molti secoli più tardi tentarono di risalire di nuovo in superficie.

Gli elfi avevano ormai dimenticato la via per la superficie, ma alcuni tra i più coraggiosi cominciarono a cercarla.

Durante la loro prima esplorazione, un piccolo gruppo di elfi riuscì ad uscire dal sottosuolo, solo per trovare una terra inospitale quanto quella dei vecchi racconti: su di essa avvampava un sole rosso e ardente che si rifiutava di calare. La pallida pelle e gli occhi chiari degli elfi furono danneggiati non poco dalla lucentezza del sole; molti membri di questo gruppo furono accecati dopo il primo giorno trascorso all'esterno, e tutti coloro che tornarono alla Città delle Stelle morirono in poco tempo.

Una seconda spedizione fu allestita all'incirca cent'anni dopo. Gli elfi dell'ombra uscirono questa volta nelle Terre Brulle vicino al luogo che ora è chiamato l'Incudine del Sole, e vedendo il paesaggio desolato che lo circondava, il capo della spedizione concluse che la superficie non era ancora abitabile. Durante l'esplorazione gli elfi dell'ombra avevano incontrato occasionalmente altri abitanti delle Terre Brulle. Questi umanoidi di solito trovavano gli elfi dell'ombra squisiti; nessuno di loro però fu in grado (né fece qualche tentativo a riguardo) di correggere la falsa impressione che gli elfi dell'ombra si erano fatti delle condizioni della superficie.

Alla fine, dopo molti altri secoli gli elfi dell'ombra si imbarcarono in un gruppo di

avventurieri umani che si erano persi nelle loro gallerie. Questi umani a malapena compresero di avere davanti dei veri elfi, dato che l'aspetto degli elfi dell'ombra era mutato molto nel corso dei millenni. Gli elfi dell'ombra appresero da questi umani che la devastazione della Grande Pioggia di Fuoco era terminata molto tempo fa, e cosa ancor più sorprendente, che un'intera nazione di elfi era stata fondata in superficie: l'Alfheim. (In realtà esistevano svariate nazioni popolate da elfi, incluse Wendar, Shiye-Lawr in Alphatia, e due principati di Glantri, ma gli elfi dell'ombra vennero a conoscenza di questo solo più tardi).

Gli elfi dell'ombra, ignari delle arti della diplomazia (qualcosa di cui la loro razza non aveva mai avuto bisogno prima), inviarono immediatamente un gruppo di messaggeri nell'Alfheim per reclamare il proprio posto, ma l'accordo sarebbe stato difficile da ottenere. Gli elfi di superficie, che erano in qualche modo sopravvissuti all'era glaciale nella loro patria ed erano emigrati fin lì, non erano disposti a condividere la loro fertile terra con i loro cugini perduti. Una serie di aperture e successivi rifiuti terminò poi con Celedryl, allora re di Alfheim, che ordinò che tutti gli elfi dell'ombra trovati all'interno del suo reame fossero immediatamente uccisi.



La Storia Come la Conoscono gli Elfi dell'Ombra

A quel punto il cuore degli elfi dell'ombra si indurì nei confronti degli altri elfi. Tutto ciò andava contro il loro codice d'onore: essi non avrebbero mai trattato così vergognosamente uno della propria razza. A quel punto compresero perché Rafiel li aveva preparati così bene alla vita nel sottosuolo, perché era evidente che il loro destino sarebbe stato quello di vivere per sempre nella Città delle Stelle e nelle caverne vicine.

Tuttavia, qualche elfo dell'ombra spera ancora di poter tornare in superficie un giorno, e alcuni messaggeri sono stati inviati di nascosto a diverse nazioni per esaminare questa eventualità. Attualmente gli elfi dell'ombra non accolgono amichevolmente coloro che entrano nel loro reame: la loro linea di condotta è di attaccarli prima e fare domande dopo.

I Quattro Clan Dispersi

In rapporto agli elfi di Alfheim e delle altre terre della superficie, gli elfi dell'ombra sono formati dai sopravvissuti dei quattro clan che furono dati per dispersi quando Blackmoor venne distrutta: i Celebryl, i Porador, i Felestyr e gli Gelbalf. Gli elfi non sono un popolo solitario: a loro piace la compagnia di altri della loro stessa razza. Quindi, non c'è da meravigliarsi che questi quattro clan si siano riuniti in quattro città sotterranee.

Queste quattro città sono connesse da un labirinto di tunnel, che si aprono in caverne grandi abbastanza per contenere ciascuna di queste città. I tunnel che uniscono queste città non hanno sempre la stessa grandezza, e quindi molti tunnel sono designati a consentire il passaggio in una sola direzione. In questa maniera, i gruppi di rado hanno bisogno di passare accanto ad altri attraverso gli stretti passaggi. Gli elfi danno una spiccata importanza alla specializzazione, così lo scambio tra le città è un'attività comune. Viaggiare in direzione sbagliata è inteso come una violazione delle buone maniere. La maggior parte della rete dei tunnel che collega le città può essere trovata sottoterra.

Finché i membri di un clan vivono in una città a cui appartengono, è una prassi ordinaria che sposino un'elfa dell'ombra di una differente città. La nuova coppia quindi erige la loro casa nella città della sposa, di

solito vivendo vicino ai parenti di lei e qualche volta dividendo l'abitazione con loro. Dopo il matrimonio il nuovo marito è considerato come appartenente al clan della moglie.

Geografia in Generale

Il Regno dell'Ombra ricopre uno dei territori più grandi in confronto alle altre regioni descritte negli Atlanti. Se si trasponesse in superficie, si estenderebbe dal Principato di Belcadiz a Glantri, a est nelle regioni degli Yakut ethengariani, poi lungo le montagne della Porta dei Nani e a sud fino alle montagne di Cruth, e a ovest lungo una linea che passa sotto la città di Darokin e arriva fino al lago Amsorak.

Gli elfi dell'ombra, sparsi attraverso il loro regno sotterraneo, sono all'incirca 550.000, con più della metà di essi concentrata nelle quattro città principali dei clan.

La Città delle Stelle

Popolazione: 250.000

Clan: *Celebryl*

La Città delle Stelle è la capitale e la più grande città degli elfi dell'ombra, e una meraviglia architettonica, costruita sulla volta della enorme caverna da loro conosciuta. Gli elfi pensano ad un miracolo che la gravità ha realizzato solo in questa caverna e la fortunata scoperta del Rifugio di Pietra in una parete della caverna è un'ulteriore conferma del valore del sito per la città.

La gravità è normalmente uniforme per chiunque si trovi in un punto qualsiasi: ci si sente fermamente attaccati alla roccia sotto di sé e qualunque cosa si tiri in aria cade giù in terra come ci si aspetta. Ma ci sono aree con improvvisi cambiamenti di gravità lungo le pareti, e un attento arrampicatore scoprirà che può salire verso quella che è la volta e rimanere lì, guardando in "su" verso il "pavimento" su cui si stava prima. È su questa volta che la maggior parte degli elfi dell'ombra ha la propria casa.

Il nome "Città delle Stelle" deriva dall'aspetto del pavimento della caverna in cui è stata costruita. L'insolita gravità della caverna permette a un visitatore di stare sul pavimento della caverna e guardare in su verso la città, chilometri più su, così lontano che le luci delle strade e delle

finestre sembrano delle stelle. Da qualche parte, nel profondo delle memorie ancestrali degli elfi dell'ombra, si ricorda la bellezza delle stelle sotto il cielo estivo, cosa che conferisce alla Città delle Stelle un particolare fascino emotivo. Invero, l'infravisione degli elfi fa sì che non ci sia bisogno di luci, ma sono proprio queste a dare il nome alla città quando viene vista dal pavimento dell'enorme caverna.

La Città delle Stelle, tuttavia, non merita sempre il suo nome, perché la sua caverna è così larga e così calda che il centro della caverna spesso si riempie di nuvole e la pioggia cade all'incirca una volta alla settimana. A causa della particolare gravità del luogo, questa pioggia cade in entrambe le direzioni allo stesso tempo. I temporali accadono meno di frequente, ma sono veramente sensazionali e vengono visti come un buon presagio dell'immortale Rafiel.

La principale caratteristica della Città delle Stelle è naturalmente il tempio di Rafiel, di fronte a una parete della caverna sulla quale fu scolpito il Rifugio di Pietra, il testo religioso sul quale è basata la Via degli Sciamani e tutto il culto di Rafiel. Il tempio di Rafiel ha quasi riempito interamente questa piccola alcova, con stalattiti di una trentina di metri sospese fin quasi ai piedi del tempio.

Il tempio è costruito in una serie di rettangoli concentrici, con mura inclinate verso il centro. Qualunque elfo dell'ombra è libero di pregare nel reliquiario sulla cima del tempio, ma l'ingresso è permesso solo agli sciamani. Solo gli sciamani di più alto livello hanno accesso al santuario più recondito del tempio.

La Forza Aerea dei Celebryl è di norma stanziata nella Città delle Stelle e le sue truppe fanno esercitazioni militari giornaliere, lanciandosi nell'aria con i loro grandi alati (rettali volanti raffigurati nella copertina dell'Atlante, simili gli pteranodonti dell'età dei dinosauri).

La Città delle Stelle si trova immediatamente sotto Trollhattan, nelle Terre Brulle; l'acqua dei pozzi della città, infatti, filtra verso il basso dal Lago Troll, situato centinaia di metri più in alto.

La Storia Come la Conoscono gli Elfi dell'Ombra

Nuova Grunland

Popolazione: 40.000

Clan: Porador

La città di Nuova Grunland è situata 160 km circa a nord della Città delle Stelle, lontana dodici giorni buoni di cammino attraverso i tortuosi tunnel che collegano le due città. La caverna di Nuova Grunland è grande all'incirca la metà di quella della capitale, ma è considerevolmente più calda.

Gli abitanti di Grunland traggono vantaggio da questo calore per far crescere e conservare il cibo, scambiandolo poi con le altre tre città degli elfi dell'ombra. Una "colazione Porador", anche un solo boccone, può bastare ad un elfo dell'ombra per tutta una giornata, a causa del modo in cui viene compressa e conservata. Riserve alimentari come queste sono particolarmente funzionali per viaggiare attraverso le caverne: nessuno infatti vuole essere troppo ingombrato in quei cunicoli.

Alfmyr

Popolazione: 25.000

Clan: Felestyr

Alfmyr vanta la più grande vena di cristalli delle anime tra tutte le città degli elfi dell'ombra. Estrarre questi cristalli è un lavoro noioso e impegnativo—ci possono volere diversi anni per estrarre un singolo cristallo—ma è un lavoro ben retribuito dagli elfi per l'importanza religiosa dei cristalli.

I cristalli, di norma, non sono venduti agli altri clan, ma sono donati e condivisi con gli sciamani, che sono considerati senza clan, servendo tutti gli elfi dell'ombra.

Alfmyr trae tuttavia profitto economico dalle sue miniere, poiché spesso si trovano vene di metalli preziosi vicine alle formazioni di cristalli delle anime. Il fumo delle fucine avvolge spesso Alfmyr, quando questi metalli vengono fusi per creare eccellenti armature ed armi.

Parlando geograficamente, Alfmyr è la città più lontana dal resto dei territori degli elfi dell'ombra, essendo situata direttamente sotto la foresta di Canolbarth del regno di Alfheim.

Losetrel

Popolazione: 17.500

Clan: Gelbalf

Descrizione: la più piccola delle quattro principali città, Losetrel è conosciuta per la bravura dei suoi sarti. La seta dei ragni, prodotta dalle ragnatele dei grandi ragni filatori, è accuratamente trattata per toglierle le caratteristiche paralizzanti ed è quindi intessuta in tele e tagliata e cucita in indumenti bianchi di considerevole bellezza.

I ragni filatori non sono addomesticabili nel vero senso della parola. Il loro morso è velenoso, ma è considerato non redditizio uccidere un ragno, poiché ci vogliono anni per crescere un nuovo ragno fino alla dimensione alla quale può filare seta utilizzabile. Questo fa sì che il filamento debba essere "sottratto" al ragno, di solito tramite un sotterfugio: infatti mentre un sarto attira il ragno fuori dalla sua tana fingendo di essere preso in trappola nella tela, un altro sarto raccoglie la seta. Questa è un'operazione pericolosa, poiché chiunque si avvicini a meno di 9 metri dal ragno può essere colpito da una delle sue ragnatele paralizzanti.

La ragnatela è anche filata in funi che conservano la capacità paralizzante per diversi mesi; queste sono spesso usate come lacci dalle truppe che cavalcano i grandi alati o dalle truppe di terra che pattugliano i tunnel vicino agli insediamenti degli umanoidi.

Le tecniche scoperte per la prima volta a Losetrel sono state poi adottate nelle altre città e stanziamenti degli elfi dell'ombra.

I Tunnel degli Elfi dell'Ombra

Gli elfi dell'ombra sono abili nello scavare miniere e tunnel tanto quanto i nani di Casa di Roccia, ma gli elfi dell'ombra non hanno creato la maggior parte dei loro tunnel. In effetti, l'area in cui loro vivono è letteralmente crivellata da migliaia di caverne e gallerie naturali, e alcuni passaggi sono lunghi centinaia di chilometri.

Questi passaggi non collegano solo le quattro città, ma conducono anche a molti dei territori degli umanoidi, e sboccano anche in vari punti della superficie, inclusi Glantri, Darokin, Thyatis e persino in Alphatia.

Naturalmente, gli accessi a questi tunnel sono scrupolosamente sorvegliati dagli elfi dell'ombra, perciò i visitatori che vi si addentrano sono rari. I più comuni (oltre a normali animali e altri mostri) sono gli umanoidi dalle Terre Brulle, e più raramente è possibile incontrare gruppi di nani o di umani.

Cosa alquanto interessante, esiste una galleria che si suppone conduca alla favolosa "Terra del Sole Rosso" che è sorvegliata allo stesso modo delle altre gallerie che conducono in superficie, sebbene nessun elfo dell'ombra la usi. Essere assegnati a questa postazione in effetti è considerato degradante e quasi una punizione per i militari.

Gli elfi dell'ombra hanno impegnato e continuano ad impegnare un considerevole quantitativo di tempo al lavoro in questi tunnel. Qualcuno potrebbe persino sospettare che gli elfi dell'ombra siano imparentati coi nani, tale è il piacere e l'abilità che entrambe le razze dimostrano nello scavare passaggi sotterranei.

Le gallerie vengono allargate quando è necessario a fornire un passaggio adeguato. Quando stalagmiti e stalattiti impediscono ai carri e alle bestie da soma di muoversi attraverso i tunnel, queste formazioni naturali vengono rimosse da squadre di lavoro che liberano il passaggio. Alcune aree inoltre richiedono di essere puntellate lungo i muri e la volta, per salvaguardare la sicurezza.

Non tutti i tunnel sono pieni d'aria: alcuni sono considerevolmente più pericolosi ma offrono altri benefici. Molti tunnel sono inondati da fiumi sotterranei, e alcuni di questi fiumi sono navigabili, permettendo agli elfi dell'ombra di viaggiare in barca da città a città. Un grande lavoro è stato fatto per rendere più profonde diverse gallerie fluviali, perché le barche non possono certo abbassare la testa se il soffitto diventa più basso.

Inoltre l'erosione lungo questi tunnel richiede una costante attenzione da parte dei minatori elfi. Alcune grandi caverne contengono giganteschi laghi sotterranei e alcuni di questi hanno città che sorgono lungo le sponde.

Un piccolo numero di tunnel sono "prese d'aria", col vento che soffia ferocemente in una direzione o nell'altra, cosa che dipende dalla pressione delle

La Storia Come la CONOSCONO gli Elfi dell'Ombra



caverne interconnesse. Ciò assicura agli elfi dell'ombra aria fresca da respirare, oltre a far sì che il fumo esca senza rischio. Generalmente, questi condotti non vengono modificati dagli elfi dell'ombra, proprio per evitare di interferire con le correnti d'aria naturali.

Inoltre, alcuni tunnel sono pieni di magma fuso, che si trasforma in lava quando raggiunge la superficie e sgorga fuori da un vulcano. I tunnel pieni solamente in parte di questo magma danno l'opportunità agli elfi dell'ombra di variare

la loro dieta, perché molti di loro contengono pesci lavici, un cibo succulento apprezzato non solo a causa della sua rarità ma anche per il suo sapore piccante. I fiumi lavici accolgono spesso la dimora di fabbri ferrai e di altri lavoratori metallurgici, così come altre officine che hanno bisogno di una enorme fonte di calore. Le esplorazioni di questi tunnel, quando possibile con l'assistenza della magia, mostrano che la maggior parte di loro finiscono in grandi vortici lavici, di cui alcuni conducono in superficie,

presumibilmente ad un vulcano, ed altri sempre più giù nelle profondità del mondo.

Come si può immaginare, tipi diversi di tunnel possono convergere in un punto. Così, per esempio, un tunnel di vento, un tunnel lavico e un fiume sotterraneo è probabile che creino una grande quantità di vapore che fuoriesce da qualche caverna.

Infine, si deve sottolineare che questi tunnel sono di dimensione assolutamente variabile, alcuni possono far passare appena un giovane elfo dell'ombra, mentre altri possono essere larghi molti chilometri.

Giornata Tipica degli Elfi dell'Ombra

Ore 1: Precipitandosi attraverso il cielo nero, Teledriel tiene i suoi occhi bene aperti, scrutando attentamente, alla ricerca di qualche preda. Teledriel appartiene al Clan Celebryl, ed ha guadagnato il suo posto come capitano di una pattuglia dopo 19 anni di servizio. Sopra di lui brillano come astri le luci della Città di Stelle. La sua cavalcatura conosce la caverna bene quanto lui. La grande bestia agita le sue coriacee ali solo occasionalmente, poiché per il resto sfrutta le calde correnti di aria che si alzano dalle varie pietre calde a causa dell'energia delle viscere della terra.

L'intera area sotterranea è collegata con tunnel; i più importanti sono protetti bene da truppe terrestri, ma non ci sono abbastanza elfi per proteggerli tutti ed alcuni di questi tunnel conducono in alto alle Terre Brulle. È un lavoro a tempo pieno per molti, per proteggere le abitazioni degli elfi dell'ombra dal depredare degli umanoidi. Ogni qualvolta è possibile, la normale linea di condotta per gli elfi dell'ombra è uccidere qualsiasi visitatore indesiderato, completamente fino all'ultimo nemico. Se qualcuno riuscisse a scappare, o se un'incursione non fosse considerata fortuita, ad esempio un gruppo di troll che si fosse perso nei tunnel, ci sarebbe il bisogno quindi di chiamare gli sciamani per usare la loro magia per riavviare i tunnel, così che gli orchi ed i loro simili non abbiano più possibilità di ritrovare di nuovo gli elfi dell'ombra.

In gran parte, gli umanoidi sono troppo stupidi per cercare di attaccare gli elfi dell'ombra e quelli con abbastanza intelligenza sanno che è abbastanza pericoloso da non provarci. Stasera, Teledriel spera che tutti se ne stiano quieti.

Ore 2: Nella città di Losetrel, in una piccola casa tranquilla, in una piccola stanza, un'elfa si batte in una dolorosa lotta, la lotta per la vita. Lei e suo marito aspettano questo momento da 28 settimane, il momento in cui lei partorerà il loro primo bambino. I dolori stanno venendo ora più regolarmente, e Faengloar sa che il momento è vicino.

Suo marito, Poponel, è preoccupato, preoccupato come qualunque marito lo sarebbe in tale occasione. Lui ama sua moglie, ma è spaventato dalla sua fragilità. Getta uno sguardo all'ostetrica che si muove lì vicino e si chiede se il suo bambino, maschio o femmina, nascerà sano.

Faengloar ha solamente 141 anni, piuttosto giovane per aspettare un bambino.

Ore 3: La città di Porador è tranquilla a quest'ora del giorno, ma a Dilgar piace così. Lui è già sveglio e sta badando ad attendere alle sue mansioni. "Le mie bestie vogliono essere munte regolarmente", gli piace dire e si vanta con se stesso di non aver mai trascurato sia di giorno che di notte, in 22 anni, la sua fattoria.

Le lumache giganti, non la varietà selvatica, ma una specie resa addomesticata dagli elfi dell'ombra millenni fa aspettano pazientemente nelle loro stalle, ringhiando leggermente quando Dilgar versa la brodaglia nelle loro mangiatoie. Questa è la parte del lavoro che più piace a Dilgar, quando si mostra la vera natura delle bestie. A Dilgar piace che le sue lumache mostrino dello spirito.

Ore 4: Le urla di Faengloar sono aumentate di molto nell'ultima ora, così come si è intensificato il suo dolore, e Poponel è stato accompagnato fuori dalla stanza da sua cognata. Poponel ora deve fare solamente quello che ogni padre deve fare in questo momento della sua vita, aspettare da solo, con le sue paure mentre sua moglie mette al mondo suo figlio. Ci potrebbero volere ancora delle ore, pensa fra sé. Spera di poter sopportare l'attesa e desidera avere un treltilan per fumare mentre cammina avanti e indietro.

Ore 5: Seladir posa il suo asciugamano; ora è abbastanza asciutta e pettina i suoi umidi capelli bianchi con colpi rapidi, ansiosi. Seladir ha molto da fare oggi, è già sveglia dall'una, ella è una sciamana.

Raccoglie la piccola brocca di rame e versa alcune gocce di acqua santa su entrambe le mani. Appena udibile, chiede che Rafael la guidi questo giorno e mantenga puri il suo cuore e il suo corpo, così che lei possa continuare a servirlo. Si veste affrettatamente, completando il suo equipaggiamento con una grande gemma bianca che pende da una catena d'oro intorno al collo. "Possa Rafael guidarci", intona solennemente, e poi procede dalla sua piccola stanza verso la camera principale del tempio dell'Immortale.

Ore 6: Mardaniel continua lungo la sua strada, proseguendo lentamente passo dopo passo come ha fatto per le ultime tre ore. Ad un altro elfo dell'ombra, passare così le ore sembrerebbe insolito, ma Mardaniel da molto non ha più il diritto di identificarsi come elfo dell'ombra. Mardaniel è un "vagabondo", forzato a lasciare la sua città dopo che uno sciamano ha determinato che lui era troppo vecchio per restarci ancora. "Troppo vecchio!" pensò fra sé—"come se io fossi più arzilla a 700 che a 800 anni".

Mardaniel ridacchia fra sé a questo pensiero, poi trattiene il fiato affinché non lo senta nessuno. Questa è una caverna in cui lui non è mai entrato prima, come è d'altronde la norma, in quanto è imposto nel Rifugio di Pietra che i vagabondi non ritornino mai sui loro passi e Mardaniel non è uno che mette alla prova la giustizia di Rafael su una questione così insignificante.

Ore 7: La notte piace a Teledriel. Tutto tace e il suo turno di guardia è solamente di altre due ore. La bestia robusta sotto la sua sella non mostra segni di stanchezza, ma Teledriel sarebbe contento di scendere e trascinarsi fino al letto.

Il suo stomaco gli ricordava che era l'ora del suo pasto. Fischia due volte al suo skinwing come segnale, poi stacca le redini dall'anello sulla sella mentre la sua cavalcatura vola stabilmente. La borsa appesa alla cintura di Teledriel contiene il suo pasto giornaliero, l'apre cauto, mentre versa una palla marrone simile ad un uovo nel palmo della sua mano. Offre una preghiera silenziosa a Rafael, da un morso alla sua colazione e l'ingoia tutta in due bocconi. Teledriel potrebbe non aver fame di nuovo fino alla mattina seguente.

Ore 8: Seladir si sente completamente in pace con se stessa, come si sente ogni mattina dopo l'adorazione del Rifugio di Pietra. La camera del culto del tempio di Rafael è enorme ed il fondo della camera più grande fu costruito nella facciata di una rupe. Nessun muro è stato aggiunto, perché qui fu trovato il Rifugio di Pietra, le istruzioni per gli elfi dell'ombra, disegnate dal dito di Rafael nella pietra.

Quelli che sono raggruppati questa mattina in quel luogo hanno letto ad alta voce i 14 versetti del Rifugio di Pietra,

seguendo attentamente le lettere anche se ognuno ha memorizzato tempo fa il testo intero. La maggior parte della congregazione è formata da sciamani, che portano cristalli delle anime e queste gemme appaiono più luminose mentre le parole sante sono recitate a memoria.

Seladir vorrebbe poter stare in questo luogo ancora per molto tempo, ma sa di avere altri doveri che la terranno occupata oggi nel tempio.

Ore 9: Teledriel sta posando la sua grande bestia, sfregandole la schiena con una spazzola rigida dove la sella era stata legata con una cinghia per le passate 12 ore.

Improvvisamente entrambi, bestia e cavaliere, si tirano su al suono debole di un corno suonato in lontananza. Ogni elfo dell'ombra nella Città di Stelle conosce questo suono, perché c'è solamente una la ragione per cui i corni sono soffiati, un attacco dall'esterno!

Teledriel afferra di nuovo la sella dalla sua rastrelliera e un ragazzo corre ad aiutarlo. In pochi attimi le cinghie sono fissate saldamente e Teledriel sta volando di nuovo nel cielo. Le sue orecchie individuano la direzione del suono del corno e guida la sua cavalcatura sempre più in alto, raggiungendo presto il punto in cui cambia la gravità, qui fa girare il grande alato e comincia la discesa rapida verso il pavimento opposto della caverna.

Ore 10: Dilgar ha finito di mungere le sue lumache ed ora sta versando l'ultimo secchio del loro latte giallo-marrone in un grande tino. La sera prima, ha colto una manciata di leron (un genere di funghi) ed ora lo getta nel tino e mescola con forza con una grande spatola di legno. Mentre il latte sta cagliando, lui sciacqua il suo grembiule di cuoio, le lumache possono essere un po' sporche a volte e si dirige al "nord 40", dove i suoi funghi hanno bisogno di cure.

Ore 11: La mente di Poponel salta avanti ed indietro da uno stato d'animo di speranza e sollievo, ad uno di eccitazione ed ansia, ad uno di dubbio e preoccupazione, e di nuovo daccapo. Prova a star seduto, prova a camminare e prova anche a sdraiarsi. Niente riesce a calmarlo, ma chi ci riuscirebbe?

A volte può sentire i gemiti di dolore di sua moglie dalla stanza vicina, che è l'unica cosa che li fa sentire anche più deboli. L'ostetrica non riesce ad essere veramente d'aiuto quando esce per un momento e gli chiede come sta, lui si sente imbarazzato perché è nervoso, e sente ancor più imbarazzo perché si accorge di mostrare questo imbarazzo.

Mezzogiorno: Sulla superficie, il sole sarebbe al suo punto più alto nel cielo a questo punto, ma nella Città di Stelle è, naturalmente, più scuro che mai.

La meditazione di mezzogiorno di Seladir è interrotta, non appena ha sentito i corni, dall'arrivo nella gigantesca caverna delle truppe ferite in battaglia. Uno dei feriti in maniera più grave è un cavaliere di grandi ali—probabilmente un ufficiale, a giudicare dal suo abbigliamento. I guaritori militari che lo hanno riportato qui hanno detto che gli era stato teso un agguato da due troll che gli sono saltati addosso quando si è lanciato verso un reggimento di orchi. I suoi grandi ali erano stati uccisi e mezzo mangiati dai troll. Se la loro fame fosse stata minore, avrebbero potuto rivolgere più attenzione a questo aviatore e sarebbe ritornato al cristallo delle anime; invece, lui è caduto privo di sensi a terra mentre gli altri elfi dell'ombra sconfiggevano faticosamente tutti gli umanoidi intorno lui. Seladir ora guarda questo esempio di valore. Ce la farà, ma ci vorrà qualche tempo prima che la sua gamba sinistra si rigeneri, e ciò richiede la cura di uno sciamano. Benedetto da Rafiel, lei pensa fra sé, quest'uomo volerà di nuovo in pochi mesi.

Ore 13: Reginal sta fissando il muro di questa caverna da due ore finora, e si sente pronto per fare il prossimo impegnativo passo. Il piccone nella sua mano sembra il giocattolo di un bambino, piccolo com'è, ma è dell'arte elfica più eccellente. Inoltre, esso era stato benedetto dagli sciamani nel Tempio di Rafiel. Nessuno altro attrezzo va bene per il lavoro preciso che lui sta facendo.

Reginal non è un normale minatore. Non sta scavando un nuovo passaggio per qualche caverna, o allargando del tunnel così che i carrelli possano passare, o anche alzando il soffitto di qualche fiume

sotterraneo, un lavoro pericoloso, ma necessario in molti casi per la navigazione.

No, Reginal sta scavando cristalli delle anime, e lui sa che danneggiare la gemma in qualsiasi modo vuol dire molte morti, perché queste pietre multi-sfaccettate contengono all'interno di loro i membri passati e futuri della sua razza. Questo è il regalo di Rafiel alla sua specie, pensa, il segreto dei cristalli delle anime.

<Tap! Tap!> il suo piccone colpisce il muro di pietra in due punti; poi Reginal si alza, restando ancora con lo sguardo fisso. Ciò potrebbe richiedere qualche ora di studio prima di riprendere il lavoro.

Ore 14: "Bugiardo! Ti ho toccato prima che tu trovassi un rifugio, lo sai che l'ho fatto".

"Non l'hai fatto, elfo verde!"

"L'ho fatto, vagabondo!"

"Non l'hai fatto!"

"L'ho fatto!"

Due piccoli elfi dell'ombra stanno godendo di un'altra giornata di gioco, di giochi riguardanti i loro antenati. L'archetipo era sui primi vagabondaggi degli elfi dell'ombra, prima che Rafiel rivelasse loro il Rifugio di Pietra e la loro razza fondasse la grande Città delle Stelle. "Elfo verde" era un insulto gratuito, che equiparava il compagno di giochi a quegli elfi della superficie che non avevano avuto la cortesia né la benevolenza di accettare i loro fratelli che abitavano il sottosuolo. Questa lite infantile finirà tra pochi attimi e il gioco riprenderà a breve, ma i disaccordi che i genitori dei compagni di gioco hanno con gli elfi Alfheim è una questione più seria, fuori dal regno della frivolezza infantile.

Ore 15: Seladir ha finito col suo paziente, il cavaliere di grande alato di cui non conosce ancora il nome. L'emorragia dalla sua gamba si è fermata, grazie ai suoi poteri di sciamana di Rafiel. La ferita che il cavaliere aveva alla gamba amputata era netta e pulita e di questo Seladir ha ringraziato Rafiel, poichè odia dover asportare il sudiciume dalle ferite. Se il resto della gamba fosse stato trovato sul luogo della battaglia, lei avrebbe potuto tentare di riattaccargliela, ma evidentemente uno dei troll l'aveva divorata. Al momento, la sciamana sta impiegando tutti i suoi poteri per cercare di far ricrescere l'arto perduto.

Giornata Tipica degli Elfi dell'Ombra

Ore 16: Poponel non è sicuramente più felice ora che 12 ore fa. L'ostetrica è andata via, sostituita da un'altra ostetrica che prende il suo posto al lato del letto di Faengloar. Poponel nutre il desiderio segreto che un altro marito, o un altro padre, possa venire e lo allievi, aspettando l'inevitabile inducendolo a dormire, o fare una passeggiata, o qualsiasi cosa tranne restare in quel clima di angoscia!

Ore 17: Mardaniel ha quasi 900 anni, ma il cervello gli funziona ancora bene. Lui sa distinguere qual è la roccia che circonda i cristalli delle anime dai cristalli veri. In gioventù questa sarebbe stata una scoperta fortunata, ma ora è senza valore per il cammino che ha intrapreso. Mardaniel resta in attesa e con riverenza si chiede chi sarà un giorno a rinascere dopo che queste gemme verranno dissotterrate, ma questo solo Rafiel lo sa e lo rivelerà a tempo debito. Il vecchio elfo si chiede se Rafiel guarderà benevolmente alla sua anima quando verrà il suo tempo.

Quando esalerà il suo ultimo respiro, potrà andare in un cristallo delle anime appeso al collo di uno sciamano, o potrà riposare su un altare? O le sue fatiche si fermeranno in una vena non ancora scavata, come questa, probabilmente per secoli, o anche millenni, finché sarà trovato e potrà rinascere?

Le fantasticherie di Mardaniel vengono interrotte da un suono improvviso dal corridoio davanti a lui. Avverte il cuore martellargli le orecchie mentre i suoi occhi scrutano in quella direzione, cercando un nascondiglio fra le pietre. È un vagabondo e gli è vietato dal Rifugio di Pietra ritornare sui suoi passi, perciò non può girarsi e scappare. Ma chi è davanti a lui, chi sta arrivando? Forse un gruppo di goblin, che caccia per mangiare? Forse anche peggio, può essere un gruppo della sua stessa razza, e Rafiel vieta severamente i contatti tra i vagabondi e gli abitanti delle città.

Mardaniel si trascina in un anfratto nel muro e vi si rannicchia, sperando di non essere scoperto.

Ore 18: Miglia sopra a Città di Stelle, il sole sta tramontando ad occidente, ma lì sotto non si registra nessun cambiamento. La gentilezza di Rafiel non si è offerta di creare delle luci giganti nel cielo per concedere la

vista. Ma gli elfi dell'ombra hanno avuto altri regali dall'Immortale, i loro occhi chiari possono vedere nel buio per circa 27 metri, e le loro grandi orecchie consentono loro di concentrarsi sul più piccolo suono.

Ore 19: Dilgar non scambierebbe la sua vita con quella di chiunque altro in Porador o anche chiunque nella Città di Stelle, anche lo stesso re. Gli piace svegliarsi presto, e gli piace avere una sera di pace e quiete dopo avere messo gli animali a riposo.

Le lumache hanno bisogno di poche cure, oltre al fatto che devono essere munte due volte al giorno, ma i ragni hanno bisogni differenti. Questi terribili giganti sono per natura terrestri, tuttavia se uno diventa troppo affamato è costretto ad andare in cerca di una preda, ed i vicini di casa di Dilgar non apprezzano molto tutto ciò.

Una volta per settimana, Dilgar deve dare della carne ai ragni, carne fresca. Ha solamente due ragni nella sua fattoria, ed è fortunato che lì ci sia stato alcuni giorni fa

un attacco dei coboldi. I coboldi attaccano sempre in gran numero, ma raramente sono poco più che un fastidio. Dilgar ha acquistato quattro delle creature morte dal quartiermastro delle truppe dopo la battaglia, e ora si avvicina alle ragnatele coi corpi caricati in una carriola.

La sua fattoria è situata in maniera intelligente lontano. I ragni vivono in un fondo senza uscita; Dilgar ha introdotto nel passaggio che conduce a loro una fionda fatta con la corteccia esterna di un particolare fungo gigante. Uno alla volta, carica la fionda coi corpi freddi dei coboldi, sparando questi bocconi nelle ragnatele sul muro posteriore della caverna. Gli piace il lieve suono che le bestie fanno quando dà loro da mangiare.

Ore 20: Mardaniel si dovrebbe sentire stanco, ma il suo eccitamento è ancora alto per la conversazione che lui sta avendo col suo nuovo amico. I passi che lui aveva sentito non appartenevano ad un gruppo di umanoidi che fanno scorrerie, né ad un



elfo dell'ombra di città, ma ad un altro vagabondo come lui.

Questo è permesso, ma in via necessariamente provvisoria: Il codice di Rafiel non permette ad entrambi di farsi compagnia, perché questo potrebbe costringere uno dei due a ritornare sui suoi passi e tale cosa un vagabondo non la può mai fare. I due vecchi uomini hanno parlato appena per un momento, rievocando gli anni di reciproca conoscenza un tempo nella Città di Stelle. Mardaniel ha parlato della città ignota, una storia che ha sentito da bambino, ma la sua nuova conoscenza non ne sa niente. C'è realmente una grande caverna, abitata dai vagabondi? Rafiel permette una cosa simile? Mardaniel potrà mai trovare questa città?

I due vagabondi si scambiano informazioni su quello che vogliono cercare più in là lungo il tunnel, finché non si separano. Non si rivedranno mai più.

Ore 21: Telemon Celebryl è il re di tutti gli elfi dell'ombra, per la grazia di Rafiel e dei suoi sciamani. Il suo palazzo è nella Città delle Stelle, ovviamente. Di solito, un re non starebbe al lavoro così tardi, ma non succede ogni notte che una spia porti una nuova notizia da Glantri. Telemon sa che i suoi sudditi meritano di più di questi spazi scavati sottoterra, anche se questa è la volontà di Rafiel nei loro confronti. Telemon sa che la vita sulla superficie è più piacevole di questa, e che gli elfi di Alfheim possono essere costretti a dividere i loro beni con gli elfi dell'ombra. Telemon sa di avere la forza e l'astuzia per portare queste cose a termine.

Con questo ultimo rapporto sa che la sua trama per prendere Alfheim sta procedendo secondo i suoi piani.

Ore 22: Seladir sta godendo della compagnia di questo aviatore. Il suo ottimismo di fronte alla fatica e alla sofferenza è contagioso, rammentandole com'era il padre prima che diventasse un vagabondo.

Ha saputo il nome del capitano, ha indovinato, è un ufficiale di nome Teledriel che vuol rimanere qui nell'infermeria del tempio durante la notte, per tornare quindi al suo campo al mattino. La sua gamba gli è ricresciuta completamente da poco; camminerà zoppicando per alcune

settimane finché non recupererà di nuovo la sua forza.

Ore 23: Poponel non può credere di essersi addormentato. Ora si sveglia con un sussulto e si chiede che ora sia. Può sentire le urla pietose di sua moglie dalla camera da letto frammisti agli ordini dell'ostetrica: "Spingi!" grida la donna "Spingi più forte! Va tutto bene, Faengloar, ma ora devi lavorare per veder nascere il tuo bambino!"

Il fatto che in pochi momenti l'attesa di Poponel potrebbe essere finita non gli è di nessun aiuto. Lui cerca di camminare avanti e indietro attraverso la stanza, volendo stare con sua moglie ma sapendo che darebbe solo fastidio. In quest'ultimo attimo, i suoi pensieri diventano timorosi. Gli elfi dell'ombra sono più fertili dei loro cugini in superficie, ma un prezzo doloroso è stato pagato per questo. Il mio bambino sarà sano? Si chiede, o sarà, così come molti altri, defor... la sua mente non può finire la parola. Ha un fratello al quale il secondo bambino è tornato a Rafiel, com'è costume in tali casi, e Poponel sa che lui ci pensa con tristezza ogni volta che va al tempio.

Il suono improvviso del pianto di un bambino fa ritornare i pensieri di Poponel al presente, ma le grida dell'ostetrica non riescono a calmarlo. "Faengloar! Tuo figlio! Guarda la sua faccia! Lui ha il marchio, manda qualcuno al tempio immediatamente!" Poponel vede la stanza diventare più buia, e le urla cominciano a farsi più ovattate alle sue orecchie, poi all'improvviso crolla svenuto sul pavimento.

Mezzanotte: Seladir è a letto, ed ha tirato completamente la coperta fin sotto il suo mento. È stata una lunga giornata ed il suo riposo è certamente meritato e proprio mentre si sta meravigliando di questo sente delle voci che la invocano nell'atrio fuori alla sua porta. Una bussata la convince che non si sarebbe addormentata presto. "Entra!" Esclama.

Una giovane serva avanza attraverso la via d'accesso e china la testa una volta in rispetto alla sciamana. "Perdoni l'intrusione, sua reverenza, ma c'è un uomo qui che chiede che lei osservi il suo neonato. Dice che il bambino ha i marchi".

Seladir è già fuori del letto e si mette indosso le vesti del giorno prima. Segue la

ragazza fuori nell'atrio per incontrare questo padre. Poponel la vede arrivare e cerca di farsi coraggio. Lei studia i marchi violacei intorno ai suoi occhi, ed orgogliosamente ricorda quegli stessi marchi sulla faccia del suo primo figlio, i marchi che per sempre lo hanno contrassegnato come uno degli eletti di Rafiel, i marchi che gli hanno permesso di entrare nella scuola del tempio, i marchi che hanno mostrato ad ogni elfo dell'ombra che si è in presenza di uno sciamano!

La Via degli Sciamani

Gli elfi dell'ombra sono una razza molto religiosa, che crede che la prosecuzione dell'esistenza della loro gente dipenda unicamente dal loro rapporto con l'Immortale Rafiel. Credono che fu Rafiel colui che li condusse alla Città delle Stelle e rivelò le sue sacre scritture, il Rifugio di Pietra. Rafiel non è un patrono incostante: egli ha fatto sentire la sua mistica presenza durante tutta la storia degli elfi dell'ombra, insegnando e conferendo poteri agli sciamani, conducendo i minatori a vene nuove di cristalli delle anime ed assicurando sempre agli elfi dell'ombra la possibilità di continuare ad esistere e prosperare.

Nascita? Niente affatto!

La vita comincia alla nascita o così credono gli abitanti della superficie. Gli elfi dell'ombra hanno migliori conoscenze riguardo ciò, perché Rafiel ha insegnato loro i suoi segreti, la Via degli Sciamani. Infatti, l'anima dell'individuo è immortale e risiede in una forma fisica solamente temporaneamente al massimo un migliaio d'anni.

Dove si trova l'anima, prima di nascere nel corpo di un elfo dell'ombra? E dove va l'anima dopo l'apparente morte? Le risposte a queste due domande danno agli sciamani un potere incredibile.

I Cristalli delle ANIME

Le rocce che circondano i luoghi abitati degli elfi dell'ombra raramente producono una particolare specie di gemma, una gemma che non si trova in nessun altro luogo nel mondo. Rafiel ha insegnato ai suoi sciamani che queste gemme sono "cristalli delle anime", gli involucri della razza degli elfi dell'ombra.

Ogni cristallo delle anime può contenere da uno a 100 anime, fatto che dipende dalla sua taglia e qualità. Queste anime giacciono inattive finché la gemma è contenuta nella sua formazione di roccia originale, ma dopo che è stata scavata queste anime sono libere di nascere.

Quando un'elfa dell'ombra è incinta, un'anima di un cristallo delle anime vicino entra nella donna per attendere la sua nascita imminente. Quale anima? Da quale cristallo delle anime? Queste sono decisioni che prende lo stesso Rafiel e quelli che lo

riveriscono devono rispettare chiaramente le sue sentenze in tutti i casi.

Anime speciali

Nella saggezza di Rafiel, lui ha selezionato alcune anime come speciali. Quando queste nascono, la loro unicità è immediatamente apparente.

Alcune anime sono più deboli di altre, o si sono comportate male nelle loro vite precedenti e devono essere tenute separatamente dagli elfi dell'ombra o devono essere punite nel modo appropriato per guidarle lungo il percorso che conduce ad un corretto comportamento. Queste anime sono nate con tragiche, atroci deformità come un segnale dei loro misfatti passati.

In tale caso, uno sciamano conduce i genitori, insieme con l'infante in un viaggio che può impiegare molti giorni o settimane. Rafiel guida lo sciamano in questo sentiero tortuoso, che finisce in qualche corridoio sotterraneo poco attraversato. Là, vi è tenuta una breve cerimonia ed il bambino è abbandonato alle cure di Rafiel. I genitori piangono per l'attesa morte del loro infante, ma sanno che Rafiel è giusto e che la sua anima ritornerà un giorno o l'altro in un altro cristallo, perché nessun elfo dell'ombra muore mai veramente.

Come muoiono precisamente questi infanti? Alcuni possono tirare avanti per pochi giorni prima di morire, ma questo è raro dopo tutto; probabilmente un giovane bambino inerme può essere bersaglio di qualche mostro errante. Crudele? No, perché come dicono gli elfi dell'ombra, "Rafiel lo guiderà".

Il Marchio dello Sciamano

Il secondo caso di nascita insolita fra gli elfi dell'ombra è considerato molto più di lieto auspicio; i genitori in questo caso hanno un'opportunità di rallegrarsi con orgoglio considerevole per la loro buona fortuna.

Questi bambini mostrano uno scolorimento violaceo di pelle, una voglia, intorno agli occhi che si estende sulla fronte fino all'attaccatura dei capelli. Molti di questi fanciulli mostrano anche ulteriori chiazze su altre parti della faccia, o altre parti del corpo, la maggior parte per di più sul

dorso delle mani o sui piedi. Queste voglie quasi sempre hanno un disegno simmetrico, una prova sicura che queste deformazioni non sono capitate casualmente.

Queste voglie sono conosciute fra gli elfi dell'ombra come il "marchio dello sciamano". Quando un tale bambino è nato, deve esserne immediatamente informato il tempio più vicino, ed uno sciamano è mandato per verificare i dati della nascita. Il bambino è tolto dai genitori a 10 anni, ed è allevato da allora nel Tempio del clan di Rafiel.

L'istruzione del tempio serve ad indurre ad un atteggiamento corretto dell'adorazione di Rafiel; lui in cambio ricompensa lo studente con tutte le benedizioni che si merita: un corpo forte, una mente rapida, la brama di imparare, e la volontà di sopravvivere anche di fronte alle contrarietà della vita.

Nel raro caso in cui un giovane col marchio dello sciamano non prenda parte all'addestramento del tempio o non venga consacrato da un altro sciamano, la voglia sbiadisce quando l'elfo dell'ombra giunge all'età adulta.

Il Potere delle ANIME

Il pieno addestramento nella Via degli Sciamani include molti poteri che qui possono essere solo accennati. Uno di questi poteri è l'abilità di usare i cristalli delle anime come componenti materiali di un incantesimo. Lo sciamano, quando lancia la sua magia, può potenziarla utilizzando il potere di tutte le anime contenute all'interno del cristallo. Tenendo in conto quanto detto, virtualmente tutti gli elfi hanno delle abilità magiche, e considerando che ci possono essere più di 100 anime in un cristallo, è facile immaginare il potere che ha lo sciamano in questi casi.

La Morte e la Rinascita

Quando un elfo dell'ombra muore, la sua anima ritorna in un cristallo delle anime ad attendere una futura rinascita. Questo limbo di riposo provvisorio per l'anima è determinato per intero dalle azioni dell'individuo durante la sua precedente vita.

L'elfo dell'ombra che è diligente nel rispettare gli sciamani e le verità rivelate dal Rifugio di Pietra finirà con più

probabilità in un cristallo delle anime attualmente in uso, ovvero, come amuleto di un sciamano in un cristallo attentamente conservato in un tempio. Da allora in poi tale anima è destinata a nascere di nuovo nel breve e a vivere nuovamente la vita dura di un elfo dell'ombra.

Un elfo dell'ombra che non vive secondo le regole messe da Rafiel, d'altro canto, sarà spedito in un cristallo delle anime nelle profondità all'interno della roccia. Qui deve aspettare, inconsapevole di cosa gli accada intorno, finché il cristallo delle anime è rimosso tediosamente ed accuratamente da un elfo dell'ombra minatore. Solamente dopo che il cristallo delle anime è stato scavato e poi benedetto al Tempio di Rafiel le sue anime acquistano i requisiti necessari per la nascita.

È una credenza largamente diffusa tra gli elfi dell'ombra che gli sciamani possano comunicare con le anime dei trapassati che risiedono nei cristalli delle anime, ma gli sciamani non parlano di ciò pubblicamente. “La Via degli Sciamani non deve essere ascoltata da ogni orecchio”, secondo gli elfi dell'ombra.

Il Rifugio di Pietra

Il cuore delle credenze degli elfi dell'ombra è esposto nei 14 versetti del Rifugio di Pietra, di cui l'originale può essere trovato al Tempio di Rafiel nella Città delle Stelle. Da questo fondamento, l'organismo sacerdotale ha sviluppato un numero di regole sussidiarie e norme delle quali tutte devono essere seguite attentamente se un elfo vuole vivere la sua vita nel miglior modo possibile.

Anche il calendario degli elfi dell'ombra è basato su questo testo, con 14 mesi di 24 giorni, ogni mese rappresenta la verità di un versetto specifico. Naturalmente, ci sono giorni di festa speciali e feste in ognuno di questi mesi, e gli elfi dell'ombra sono attenti a celebrarle in maniera appropriata.

Cosa più importante, molti giorni del calendario sono considerati sfortunati, di solito a causa di una precedente tragedia che è accaduta nel giorno in questione. Nessun affare ufficiale (e nessun importante affare se uno è straordinariamente “attento”) è fatto in questi “cattivi” giorni.

Ulteriori dettagli sul calendario elfico possono essere trovati nel Manuale del Dungeon Master; il calendario stesso è stampato sulla copertina esterna.

Altro sugli Elfi dell'Ombra

Prima Viene l'Amore, poi Viene il Matrimonio

Gli elfi dell'ombra formano dei clan come gli elfi della superficie. Molti matrimoni sono combinati dai genitori, con lo scopo di aumentare la ricchezza della famiglia o l'importanza. Tutti i matrimoni sono «erogami» cioè, la sposa e sposo devono appartenere a clan diversi. La casa nuova è quindi costruita nel clan della sposa; lo sposo è considerato da allora in poi come se fosse un membro del clan della sposa.

Se la moglie muore abbastanza presto cosicché il suo vedovo è ancora in un'età per risposarsi accade che egli, può scegliere una nuova sposa nel clan ove a suo tempo nacque, in quanto ora egli non apparterrebbe a quel clan, quindi il matrimonio sarebbe regolare.

Come si è potuto supporre, questo «avanti ed indietro» tra clan ha molti benefici culturali e di società per gli elfi dell'ombra. Nessuna città patisce questi accoppiamenti fra consanguinei tranne i due soliti difetti che si trovano per caso negli elfi dell'ombra. Questo inter-matrimoni tra clan porta ad uno scambio rapido delle tecnologie e, il naturale desiderio di vedere i propri parenti, spinge a viaggiare e quindi ad aumentare i commerci tra le città.

Poi Arriva il Bambino nella Culla

Gli elfi dell'ombra sono più prolifici dei loro antichi cugini, gli elfi della superficie, ma non saranno mai prolifici come le razze di umanoidi che li circondano. Inoltre, il numero di nascite di bambini con i «marchi della squalifica» è abbastanza alto da impedire alla popolazione degli elfi dell'ombra di accrescere troppo rapidamente il proprio numero. L'attuale tasso di crescita è dell'1% all'anno, con una media di quattro bambini per famiglia ed un'età massima effettiva di 800 anni. Tuttavia, il numero totale di elfi dell'ombra è attualmente quasi triplo del numero degli elfi d'Alfheim.

Cibo per il Corpo, Cibo per l'Anima

Il Rifugio di Pietra non insegna cose del tipo «dacci oggi il nostro pane quotidiano»,

ma dice come procurare il cibo e indica agli elfi dell'ombra come comportarsi nelle varie disperate situazioni.

La Via degli Sciamani insegna diverse tecniche differenti per la preparazione e la conservazione del cibo; questa è considerato un'usanza di Rafiel per proteggere i piccoli elfi dell'ombra da sostanze velenose e poco conosciute ed è anche il suo modo di permettere agli elfi di viaggiare lontano con poche provviste.

Un comune elfo dell'ombra mangia solamente un pasto al giorno, e quel pasto ha la forma di solito di una palla marrone scuro simile ad un uovo formata da diversi alimenti compattati. Sono così abili gli elfi in questa scienza che questa «*trania*» fornisce inoltre all'elfo il suo fabbisogno giornaliero d'acqua. Mangiare più di una palla di *trania* non solo è considerato maleducazione ma anche irriverenza, un'offesa alla Via degli Sciamani.

L'eccezione è nei giorni di festa elfici. In tali occasioni, il vino scorre liberamente, e succulente prelibatezze di ogni tipo sono preparate in abbondanza. Un pasto tipico in una festa consisterà di 14 portate, che rappresentano chiaramente i 14 versetti del Rifugio di Pietra ed i 14 mesi del calendario. Il simbolismo di questi piatti è legato squisitamente con la loro preparazione ed il modo in cui sono serviti, e tutto il pasto costituisce una delizia non solo per il palato dell'elfo scuro ma anche per il suo spirito.

Lavorare per Vivere

L'elfo dell'ombra impara generalmente il mestiere da suo padre, o forse da uno zio e pratica questa professione per tutta la vita. Circa uno ogni tre elfi dell'ombra cambierà occupazione in età adulta, vale a dire, intorno ai 500 anni, ma questo cambiamento è spesso giudicato dai vicini di casa come un sintomo di pigrizia. In fin dei conti, se uno persiste in un mestiere, ne trarrà giovamento, così se qualcuno intraprende un nuovo mestiere, questo prova che egli non era abbastanza coscienzioso nel precedente.

Altro sulle comuni occupazioni degli elfi dell'ombra può essere trovato di seguito. Un personaggio giocante, può aver imparato molto facilmente più di un lavoro nella sua relativa giovinezza, come si evince dal numero e dalla scelta delle abilità.

La Forza di Rafiel

Gli elfi dell'ombra non vivono in pace coi loro vicini di casa. Le incursioni continue dalle Terre Brulle sarebbero troppe per qualunque razza più debole, ma gli elfi dell'ombra vedono queste intrusioni come un modo per Rafiel di esaminare la sua gente e loro sembrano rispondere bene alla prova.

A tutti gli elfi dell'ombra spetta di servire l'esercito per almeno 10 anni non appena raggiungono la maggiore età all'età di 120 anni. Molti scoprono di provare gioia nell'eccitamento e nella sfida di questo tipo di vita e rimangono militari come carriera permanente. Questo non preclude una vita di avventure; le spedizioni coraggiose in tunnel inesplorati sono importanti come montare di guardia nei pressi della Città di Stelle.

Viaggi e Commerci

Viaggi e commerci tra i quattro clan degli elfi dell'ombra sono, di fatto, relativamente comuni, grazie alla rete di tunnel che interconnettono le quattro città. Il principale e il più comune dei modi di viaggiare è a piedi. È probabile che un viaggio richieda molte settimane, ma non per questo è particolarmente arduo.

Una grande agevolazione è che gli elfi dell'ombra possono portare il *trania*, il loro cibo compresso, minimizzando l'ammontare di peso dei carichi negli zaini. Almeno un membro di un gruppo di viaggiatori sta di guardia mentre il gruppo si riposa, cosicché visitatori sgraditi possono essere scoperti subito.

Quando c'è la necessità di trasportare una grande quantità di beni, vengono usati dei carretti. Molti di questi sono comuni carretti a mano, spinti da uno o due individui per la distanza intera del viaggio. Gli altri carretti sono trainati da animali da soma che li tirano mentre gli elfi camminano affianco, oppure montano su carri più grandi.

Andare in barca è un'altra possibilità, dato che dei fiumi sotterranei viaggiano tra molte aree. Mentre nessuna delle navi degli elfi dell'ombra può essere uguale in grandezza a quelle che si trovano sui mari in superficie, alcune sono grandi come una barcaccia: 24 metri da prua a poppa, con un equipaggio di 75 elfi e capace di portare un carico di oltre 40.000 mo di peso.

Infine, se uno vuole viaggiare solamente da un lato all'altro di una grande caverna, può volare su un grande alato. Mentre questi normalmente sono usati solamente da pattuglie di grandi alati (una divisione dell'esercito elfico dell'ombra), alcune di queste bestie gigantesche sono proprietà privata. Alcuni tunnel sono così grandi che i grandi alati possono volargli attraverso e, se non per l'intera lunghezza, almeno per la maggior parte, percorrendo le restanti a piedi.

dell'ombra credono che questo insegnamento serva a rivivere il primo giorno sotto terra, quando il cibo era scarso e gli anziani erano spesso troppo deboli per offrire la loro azione alla comunità. Effettivamente, quando la vita per gli elfi dell'ombra era molto dura, pochi giunsero all'età venerabile di 800, così c'erano pochi vagabondi. In ogni caso tutti gli elfi dell'ombra seguono questa pratica, senza eccezioni, come se a comandarlo fosse Rafiel.

Prima della Morte - I Vagabondi

Gli elfi dell'ombra hanno un'altra usanza che sembrerebbe crudele, ma non può esserlo, altrimenti Rafiel non l'avrebbe ordinato. Quando un elfo è fortunato abbastanza per arrivare a vivere fino a 800 anni, non ha diritto più a vivere fra la sua gente.

In una cerimonia speciale tenuta nel tempio del suo clan, egli dà l'addio, con sostenitori tutt'intorno. Questa non è una cerimonia ufficiale, anzi è il contrario: è celebrata col buon cibo, bevande alcoliche e si canta e si balla molto per tutta la notte o quella che sarebbe notte se gli elfi dell'ombra vivessero in superficie. Questa festività è sempre tenuta in un giorno festivo, come è accennato sopra.

Alla conclusione della cerimonia, due sciamani accompagnano l'anziano in un tunnel. Ancora una volta, Rafiel guiderà il loro cammino. Quando gli sciamani giungono in un luogo scelto a caso, abbandonano il vecchio elfo dell'ombra. Lui diviene un «vagabondo», condannato a vivere da solo, non avendo mai il permesso di tornare sui propri passi e senza entrare mai in contatto con gli altri elfi dell'ombra.

Quanto tempo vivono questi vagabondi? Nessun elfo dell'ombra lo sa, essendo impedito ogni contatto. Molti sono debilitati dall'età, e non sono tagliati per un'esistenza solitaria.

Le leggende parlano di una città interamente abitata da vagabondi, nascosta da qualche parte nei territori degli elfi dell'ombra, ma come potrebbe essere vero? Nessun elfo dell'ombra dotato di raziocinio crede in questa storia inverosimile.

Ci sono molte ipotesi sul perché Rafiel imponga loro di vagabondare. Molti elfi



Creare e Interpretare un Elfo dell'Ombra

Nella mischia

Impersonare un personaggio elfo dell'ombra può essere eccitante, perché questi maghi del sottosuolo hanno diverse ragioni per fare quello che fanno: questi non sono mica elfi delle foreste piazzati in una caverna! Tuttavia, si possono trovare delle somiglianze, insieme ad alcune differenze. Leggi attentamente questo materiale se vuoi impersonare un elfo dell'ombra.

Per creare un normale personaggio elfo dell'ombra hai bisogno solamente di seguire le regole di generazione degli elfi nel Set Base di D&D®, applicando le seguenti differenze:

Descrizione fisica: Mentre la storia popolare dipinge spesso gli elfi di superficie come esseri la cui pelle ha un pallido colore verdastro, sarebbe più corretto dire che sono più chiari di carnagione. Gli elfi dell'ombra sono anche più pallidi, con capelli bianchi ed occhi molto chiari, di solito blu scintillante o di colore grigio. Gli elfi dell'ombra sono un po' più piccoli e più magri (snelli) dei loro cugini di superficie, mentre sono alti circa 1,5 metri e pesano approssimativamente 45 chilogrammi. Le loro orecchie sono più grandi di quelle degli elfi della foresta, fungendo sottoterra come una specie di "radar mobili". Gli elfi dell'ombra hanno una voce molto acuta, quasi stridula alle orecchie umane.

Requisiti minimi e bonus per l'esperienza: Un personaggio elfo dell'ombra adulto deve avere un minimo di Intelligenza di 9. Se la sua Forza e l'Intelligenza sono 13 o più, guadagna un bonus di Esperienza del 5%. Se la sua Intelligenza è 16 o più, e la sua Forza è 13 o più, il suo Bonus di Esperienza è 10%. Agli sciamani si applicano requisiti minimi e bonus differenti che sono descritti di seguito.

Punti ferita e livelli: I punti ferita dell'elfo sono determinati con 1d6 per ogni livello, con le normali varianti per la Costituzione. Il nono livello è l'ultimo livello nel quale un elfo guadagna 1d6 di punti ferita. Da allora in poi, guadagna 2 punti per livello senza più considerare i modificatori della Costituzione.

Diversamente dai normali elfi, gli elfi dell'ombra possono progredire oltre il 10° livello nelle abilità di guerra e magia, senza

avere bisogno di dovere ricevere addestramento dagli umani o diventare Custodi dell'Albero (rif. "*Gli Elfi d'Alfheim*"). Un personaggio elfo dell'ombra che raggiunge il livello più alto di Punti Esperienza deve scegliere se vuole specializzarsi come guerriero o come mago. Virtualmente tutti questi guerrieri appartengono all'esercito degli elfi dell'ombra; i maghi possono appartenere all'esercito, possono essere sciamani, o possono essere indipendenti, lavorando per se stessi o per chiunque desidera i loro servizi.

Come guerrieri, gli elfi dell'ombra progrediscono oltre il 10° livello seguendo le classi d'attacco (descritte nel *Set Companion* di D&D®). Come maghi, possono ottenere nuovi incantesimi dei livelli più alti. (Vedi Tabella 1 alla prossima pagina.)

La Tabella 1 unisce le informazioni per il combattimento a quelle per l'uso della magia degli elfi dell'ombra, così come i punti di esperienza sono gli stessi per entrambe le arti. Comunque, dopo il 10° livello, ricordati che un personaggio può progredire solamente in uno, non nell'altro! Se il tuo personaggio sta perfezionandosi come guerriero, dovresti trascurare i nuovi incantesimi elencati oltre il 10° livello; al contrario, se il tuo personaggio è un mago, dovresti trascurare le classi d'attacco; il tuo elfo dell'ombra lotterà come un semplice elfo di 10° livello per sempre.

Abilità speciali: Oltre alla loro abilità di operare come guerrieri e maghi, gli elfi hanno anche una naturale infravisione con un raggio di 27 metri nel buio. In più, non possono essere paralizzati dai ghoul o altri non-morti, anche se gli altri tipi di paralisi funzionano normalmente contro di loro.

Per quanto riguarda le lingue gli elfi dell'ombra conoscono la propria lingua, la lingua del loro allineamento, e le lingue di tre dei loro nemici sotterranei e vicini: gnoll, orchi, e hobgoblin. La lingua dei elfi dell'ombra è un dialetto, naturalmente, della lingua degli elfi della superficie. Il tuo DM ha ulteriori informazioni se volete imparare la lingua di superficie o comunicare con gli elfi di Alfheim o di altre regioni.

Come i loro cugini di superficie, gli elfi dell'ombra hanno una vista acuta, sono quindi molto abili nel trovare porte segrete

e altri oggetti. Ogni qualvolta un elfo tenta di trovare qualcosa, il DM tira 1d6 e un tiro di 1 o 2 gli permette di trovare l'oggetto (dando per scontato che l'elfo stia guardando nell'area corretta). Questo si applica ad ogni elfo dell'ombra che stia cercando una qualsiasi cosa, non solo una porta segreta.

I nomi: I nomi per gli elfi dell'ombra sono simili ai nomi degli elfi della superficie. I nomi di vari personaggi menzionati nel libro possono essere un inizio; altri esempi di nomi possono essere trovati in *B10: L'Oscuro Terrore della Notte*; *CM1: La Prova dei Signori della Guerra*; *CM7: L'Albero della Vita*; *ATL1: Il Granducato di Karameikos*; *ATL3: I Principati di Glantri*; *ATL10: Gli Elfi d'Alfheim*; *ATL9: Le Gilde di Minrothad*; *M2: La Vendetta di Alphaks*; *M5: Gli Artigiani della Notte* e *X11: La Saga del Signore dell'Ombra*.

Gli elfi dell'ombra non seguono l'usanza di usare soprannomi speciali come descritto nell'*ATL10: Gli Elfi di Alfheim*.

Clan e Città: Ogni personaggio elfo dell'ombra deve appartenere ad uno specifico clan che di solito determina la città dove vive l'elfo dell'ombra. Il clan cui il tuo personaggio appartiene cambierà se il tuo personaggio si sposa, e può cambiare anche per altre ragioni.

Le fortezze: Quando un elfo dell'ombra giunge al 9° livello, può costruire una fortezza in una caverna vicino ai domini dell'elfo dell'ombra. Il tuo DM ti dirà cosa fare quando il tuo personaggio giunge a questo livello. Quando un elfo dell'ombra fa ciò, da inizio ad un nuovo insediamento che si può considerare che appartiene (in definitiva) al suo specifico clan.

Attacchi speciali: Gli elfi dell'ombra che appartengono all'esercito continuano a migliorare nelle abilità di combattimento per tutta la loro carriera. Fa riferimento alla tabella sotto per i dettagli. Quando il totale dei punti esperienza di un personaggio giunge a 850.000 egli guadagna le Abilità di Combattimento dei guerrieri (vedi il *Libro del Master* del *Set Companion*). Per gli attacchi multipli (se un attacco colpisce con un Tiro per Colpire di 2), due attacchi sono possibili a 850.000 PX, e tre attacchi a 2.600.000 PX. Gli elfi dell'ombra non possono mai raggiungere i quattro attacchi per round. Le opzioni Carica, Parata e

Creare e Interpretare un Elfo dell'Ombra

Disarmare sono utilizzabili, come descritto nel *Libro del Master* del *Set Companion*.

Abilità: L'uso opzionale delle abilità, se è permesso dal tuo DM, è descritto in tutti i particolari nella sezione seguente.

Livelli di magia: Si deve qui sottolineare che i livelli di magia descritti in questo libro corrispondono al sistema di gioco descritto nell'*ATL10: Gli Elfi d'Alfheim*. È un sistema diverso da quello dell'elfo normale che c'è nel manuale delle regole, con la possibilità di raggiungere più alti livelli di magia e di potere scegliere più incantesimi. Quando crei il tuo personaggio elfo dell'ombra, verifica prima se il tuo DM ti permetterà di usare questo sistema di magia modificato.

Le Abilità per gli Elfi dell'Ombra

Le abilità sono una pratica aggiunta opzionale alle regole di gioco di D&D®. Aiutano a definire un personaggio ed aumentano notevolmente le possibilità a disposizione nel gioco di ruolo. Chiedi al tuo DM se le abilità possono essere usate nella tua campagna.

Abilità Iniziali

Tutti gli elfi dell'ombra (1° livello) cominciano con quattro abilità iniziali. Tutti gli elfi dell'ombra hanno l'abilità Orientamento nelle Caverne. Un'altra abilità deve essere scelta fra le abilità nei mestieri e nelle professioni; questa rappresenta la professione (mestiere) del personaggio. Un personaggio può scegliere inoltre le due abilità supplementari dall'elenco sotto (incluso l'esercitare più mestieri, se il giocatore lo desidera).

Abilità bonus: I personaggi appena creati conoscono più o meno abilità in base alla loro intelligenza, come del resto accade per la conoscenza delle lingue. Un personaggio con una Intelligenza di 13-15 acquista un'abilità addizionale (per un totale di cinque). Con una Intelligenza di 16-17, un personaggio acquista due abilità addizionali (per un totale di sette).

Come si Usano le Abilità

Ogni abilità è basata sul punteggio di una delle caratteristiche di un personaggio (Forza, Intelligenza, Saggezza, Costituzione, Destrezza o Carisma). Durante una sessione di gioco, il DM può decidere che

Tabella 1: Punti Esperienza dell'Elfo dell'Ombra

| Livello | Esperienza | Classe d'Attacco | Incantesimi per livello | | | | | | | | |
|---------|--------------|------------------|-------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 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 | 250.000 | - | 4 | 3 | 2 | 2 | - | - | - | - | - |
| 9 | 400.000 | - | 4 | 4 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 10 | 600.000(a) | C | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | - | - | - | - |
| 11 | 850.000(b) | D | 6 | 5 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 12 | 1.100.000 | E | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 13 | 1.350.000 | F | 7 | 6 | 4 | 4 | 3 | 2 | - | - | - |
| 14 | 1.600.000(c) | G | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | - | - |
| 15 | 1.850.000 | H | 8 | 7 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | - | - |
| 16 | 2.100.000 | I | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | - |
| 17 | 2.250.000 | J | 8 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | - | - |
| 18 | 2.600.000(d) | K | 8 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 19 | 2.850.000 | L | 8 | 8 | 7 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 |
| 20 | 3.100.000 | M | 8 | 8 | 8 | 6 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 |

Note per Tabella 1

- (a) Come un Guerriero di livello 22-24.
- (b) Guadagna le Opzioni di Combattimento per guerrieri. Da questo livello sono possibili 2 attacchi per round.
- (c) Automaticamente subisce metà del danno da attacchi col soffio.
- (d) Come un Guerriero di livello 25-27. Da questo livello sono possibili 3 attacchi per round.

l'abilità di un personaggio può aiutarlo in una situazione. Inoltre, il giocatore può chiedere al DM di considerare se è possibile che l'abilità del suo personaggio sia applicabile, ma sta al DM decidere se sia o non sia il caso. Se il DM decide che l'uso dell'abilità del personaggio è adatta ad una situazione, il giocatore deve tirare 1d20 confrontando il risultato del tiro col punteggio corrente della caratteristica su cui è basata l'abilità. Se il tiro è uguale o inferiore al punteggio dell'abilità, l'abilità viene usata con successo.

Primi Accenni per l'Uso delle Abilità

Nella maggior parte dei casi, le abilità non possono essere usate contro altri personaggi giocanti. Alcune abilità, in particolare le abilità di Carisma possono essere usate solamente contro PNG. Tirando un 20 si fallisce sempre.

Più è alta la differenza tra il tiro riuscito e il valore d'abilità, più efficacemente l'abilità è stata usata. Tanto più è difficile il compito, tanto più modesti saranno i benefici di un successo nell'abilità.

Un tiro di 1 non è un successo automatico. Quando si tenta un compito molto difficile, il DM può assegnare delle penalità al tiro per rispecchiare la maggiore difficoltà del compito. Se il compito è insolitamente difficile, il DM può decidere (prima che i dadi siano tirati) che, anche se il successo è teoricamente possibile, è in pratica inverosimilmente improbabile. In tale caso può costringere il giocatore a tirare due 1 consecutivi. Un personaggio che riesce in una tale impresa si può dire che è stato ispirato divinamente! Il DM può decidere che l'uso di un'abilità riesca automaticamente quando si esegue un compito facile, o che il PG riceva un bonus al tiro. Il DM determina il lasso di tempo richiesto per l'uso di un'abilità cui è riuscita la verifica. Costruire un carrello può

Creare e Interpretare un Elfo dell'Ombra



impegnare molti giorni, mentre identificare un fungo può impegnare pochi secondi.

Il DM determina gli effetti del successo su una prova di abilità. Il tuo DM può decidere che sia riuscito l'uso dell'abilità Navigazione e ti darà in anticipo un avvertimento della presenza di rapide nel tunnel, o può permettere al personaggio di accorgersi delle rapide solamente quando è nelle sue vicinanze, secondo le circostanze.

La decisione del DM è inappellabile. Se, da giocatore, pensi che un giudizio sia insensato, discutine con il tuo DM dopo il gioco, con la speranza di evitare malintesi nel futuro.

Miglioramento delle Abilità —

Il punteggio di abilità di un personaggio può essere aumentato alzando il punteggio della caratteristica sulla quale l'abilità si basa. Per migliorare il punteggio di abilità, devi "barattare" la scelta di una normale abilità con l'aumento di 1 punto in una diversa abilità.

Tale abilità migliorata è indicata sulla scheda del personaggio segnando il numero di punti supplementari con un "più" dopo il nome dell'abilità (es., Acrobazia +1, Conoscenza della Natura +2,

ecc.). Migliorare un'abilità aumenta la possibilità di un risultato positivo in una eventuale verifica.

Le abilità non incidono sul conferimento di altri benefici.

Le abilità sono scelte permanenti; non si possono cambiare i punteggi delle abilità del personaggio quando l'avventura è incominciata.

Imparare Nuove Abilità —

Durante la propria carriera, un personaggio può acquisire nuove abilità o migliorarne alcune che già possiede. Tutti i PG acquisiscono il diritto a una nuova scelta di abilità ogni 4 livelli di esperienza. Quindi un personaggio riceve le sue prime abilità al 1° livello, poi un'abilità nuova al 5° livello, un'altra al 9° livello, un'altra al 13° livello e così via.

Ogni scelta di abilità aggiuntiva può essere usata per acquisire un'abilità nuova o migliorare una vecchia abilità nella maniera descritta sopra. Nuove abilità possono essere scelte dall'elenco di abilità generale o dall'elenco di abilità di mestieri e professioni.

Tabella 2: Limite delle abilità conosciute per livello del personaggio

| | |
|-------------|------------|
| Livello 1: | 7 abilità |
| Livello 5: | 8 abilità |
| Livello 9: | 9 abilità |
| Livello 13: | 10 abilità |
| Livello 17: | 11 abilità |
| Livello 21: | 12 abilità |
| Livello 25: | 13 abilità |
| Livello 29: | 14 abilità |
| Livello 33: | 15 abilità |

Le Abilità e la Scheda del Personaggio —

Registrate le abilità sulla scheda del personaggio nella maniera seguente. Prima completate il campo "Numero di Abilità Scelte: ____" vuoto, registrando sulla riga il numero di abilità scelte ricevute dal tuo personaggio alla creazione.

Sotto questo, scrivete le abilità del personaggio. Indicate il nome dell'abilità, l'abbreviazione della caratteristica sulla quale l'abilità è basata, gli eventuali modificatori permanenti che avete ottenuto per l'abilità destinandole delle scelte di abilità extra e gli eventuali modificatori.

Creare e Interpretare un Elfo dell'Ombra

Esempio: Fortanor, un elfo dell'ombra del clan di Gelbalf (Fr 13, In 16, Sg 9, Ds 9, Co 11, Ca 10) comincia la sua carriera di avventuriero. La sua Intelligenza pari a 16 gli fa ottenere due abilità addizionali, per un totale di sette. Egli desidera esplorare i dintorni della sua città attraverso gli attigui corsi d'acqua, così sceglie costruzioni di navi come abilità del suo mestiere, e il suo DM decide che questa abilità dipende dall'Intelligenza di Fortanor. Al fine di essere più abile decide di usare due scelte di abilità per l'abilità di Timoniere/Capitano, dandole un +1 ai risultati sulla sua abilità. Sceglie allo stesso modo altre abilità che pensa saranno utili al suo personaggio, e finisce l'elenco con l'abilità Canto, solo perché lui pensa che questa sia divertente. La sua scheda del personaggio sarà questa:

Numero di Scelte di Abilità: 7
Costruire barche (In): 16
Timoniere/Capitano (In+1): 17
Conoscenza del Territorio (In): 16
Senso del Pericolo (Sg): 9
Usare Corde (Ds): 9
Cantare (Ca): 10

Descrizioni delle Abilità

Qui di seguito ci sono le abilità particolarmente appropriate o utili in una campagna con elfi dell'ombra, elencate secondo la caratteristica su cui sono basate. Questo non è un elenco completo di tutte le possibili abilità. Potete suggerire voi altre abilità al DM e lui può avere altre abilità utili per la campagna.

Non trascurate la possibilità di scegliere abilità che sono ritenute "inutili" nel modo tradizionale di pensare degli avventurieri.

Le abilità possono essere utili ai personaggi per risolvere dei problemi durante la sessione di gioco, ma un'abilità per essere scelta non deve essere utile, può anche essere solo divertente. Non esitate a chiedere al DM un'abilità che può non essere molto utile, ma che si adatta perfettamente alla personalità che avete immaginato per il vostro personaggio.

Abilità Professionali e Mestieri

Ogni elfo scuro deve avere almeno un'abilità che può fargli guadagnare di che vivere; anche uno sciamano deve specializzarsi in qualche mestiere, come un qualsiasi altro cittadino. Queste abilità si avvalgono delle diverse caratteristiche del personaggio, ed alcune possono essere anche variabili, dipendendo dalle decisioni del DM. Per esempio, molti mestieri possono essere visti come basati sull'Intelligenza o sulla Destrezza, dipendendo dal grado al quale la maestria si avvicina e al livello di qualità artistico.

Le abilità di mestiere possono essere incluse fra le abilità basate sulla Destrezza perché la destrezza manuale, la pazienza, e la pratica sono importanti nell'imparare le basi di alcuni mestieri. In alternativa, possono essere incluse fra le abilità basate sull'Intelligenza perché l'istruzione, l'attenzione al dettaglio e un'opportuna pianificazione sono importanti a tale fine. Il DM può decidere di usare ambo le designazioni nella stessa campagna. Coloro che hanno mestieri basati sull'Intelligenza possono fare prodotti armonici, mentre chi ha un mestiere basato sulla Destrezza produce beni robusti e pratici.

L'uso di queste abilità suppone un tempo adeguato e l'accesso ad appropriati attrezzi e materiali. Altrimenti, possono essere stimate delle penalità o il DM può anche stabilire che il compito è impossibile.

Mestieri

L'abilità di fare e riparare oggetti associati con la tua arte, e l'abilità di valutare il valore di tali oggetti. Le abilità di artigiano includono: Armaiolo, Bottaiolo, Carpentiere, Carraio, Ceramista, Ciabattino, Conciatore, Contadino, Distillatore, Ebanista, Fabbro, Falegname, Fabbro di armi, Fabbro di archi, Incisore, Marinaio, Minatore, Orefice, Pellettieri, Scultore, Sarto, Stagnino, Vetraio, e così via.

Alcune mestieri sono descritti con maggiore dettaglio sotto.

Armaiolo: L'abilità di fare e riparare armature di cuoio. Più alti livelli di abilità permettono al personaggio di fare e riparare cotte di maglia (+1 abilità) e corazze di piastre (+2 abilità).

Fabbro di Archi: L'abilità di fabbricare archi e frecce.

Costruire Barche: L'abilità di costruire barche e navi, e mantenerli in buono stato.

Professioni

Queste abilità sono basate sull'Intelligenza di solito, richiedendo «uno studio sui libri» per divenire un esperto in esse. Scegline una fra le seguenti, o inventane una nuova non su questo elenco e convinci il tuo DM a concedertela: Architettura, Tecnica Bancaria, e Ingegneria.

Abilità di Forza

Azzuffarsi: questa abilità permette di combattere in mezzo a una folla usando utensili vari, colpendo gli attaccanti mentre sono sbilanciati, brandendo candelabri e così via. I danni provocati non sono letali; l'avversario crolla privo di sensi quando raggiunge 0 PF. Una verifica riuscita permette di raddoppiare i danni per ogni +1 di bonus sulla forza del vostro personaggio. I danni si distribuiscono tra gli attaccanti che fanno parte dello stesso gruppo, fino a un massimo di dieci attaccanti.

Muscoli: conoscenza ed esperienza nel sollevare pesi e svolgere lavori di fatica. Il PG sa come dirigere gli schiavi o i lavoratori in modo da ottimizzare il loro lavoro, e comprende concetti semplici come cunei, carrucole o leve. Il personaggio acquisisce un bonus di +2 per compiti difficili come piegare sbarre o sfondare porte e pareti.

Abilità di Intelligenza

Alchimia: l'abilità di riconoscere ed identificare comuni sostanze alchimistiche e pozioni.

Artiglieria: consente al personaggio di comprendere l'uso dei pezzi di artiglieria, inclusa l'artiglieria di gravità speciale della Città di Stelle. Una verifica riuscita dà un bonus di +2 per colpire con questo tipo di arma.

Cartografia: il PG non deve necessariamente saper leggere o scrivere, ma riesce a capire e preparare delle mappe. La verifica è necessaria nel caso di mappe molto complesse o fare una mappa di un'area a memoria.

Conoscenza del Territorio: La conoscenza delle condizioni della terra, dell'acqua e dell'ambiente di una regione, come lo è il regno sotterraneo degli elfi dell'ombra. Questa include la conoscenza dei più sicuri o veloci percorsi di viaggio,

Creare e Interpretare un Elfo dell'Ombra

dei tunnel locali e delle vie fluviali e delle condizioni ambientali pericolose. L'uso di questa abilità nel territorio proprio del personaggio riceve un bonus di +2. L'uso di questa abilità in un luogo sconosciuto ma simile dà una penalità da -2 a -4. Un PG all'inizio non può prendere questa abilità per nessuna regione riferita alla superficie, tale conoscenza deve essere guadagnata nel corso della campagna!

Conoscenza della Natura: conoscenza delle piante comuni e della vita degli animali di un territorio familiare, sia domestico che selvatico. Questo include la conoscenza delle piante commestibili e velenose, funghi curativi, o segnali di un pericolo innaturale come l'assenza di vita normale delle piante, comportamenti atipici degli animali, ecc. L'uso di questa abilità nel territorio proprio del personaggio riceve un bonus di +2. L'uso di questa abilità in un luogo sconosciuto ma simile dà una penalità da -2 a -4. Un PG all'inizio non può prendere questa abilità per nessuna regione della superficie, tale conoscenza deve essere guadagnata nel corso della campagna!

Conoscenza di Codici e Leggi: Conoscenza delle leggi e dei codici morali che regolano la società degli elfi dell'ombra.

Costruire Trappole: costruzione di trappole per catturare animali, mostri o visitatori indesiderati. Una verifica riuscita significa che la trappola funziona (ha funzionato).

Culture non Elfiche: si ha una conoscenza non particolareggiata delle razze delle Terre Brulle. Include una conoscenza parziale di usanze non elfiche, dei metodi di guerra, dell'abilità con la magia ed un basilare vocabolario.

Leggere e Scrivere una Lingua: conoscenza di una lingua scritta umana, semiumana, o umanoide. Una verifica sull'Intelligenza è richiesta ogni volta che si tenta di leggere o scrivere questa lingua.

Magie Alternative: l'abilità dà un conoscenza di base di quegli effetti magici non direttamente collegati con i normali incantesimi, in particolare le abilità speciali dei mostri più conosciuti del Piano Primario ed Extraplanari e degli Immortali.

Marinaio: l'abilità consente l'uso di piccole barche e chiatte. Include anche l'abilità di pesca. I compiti semplici sono eseguiti automaticamente con questa abilità; verificate solamente le situazioni pericolose o insolite.

Navigazione: l'abilità di pilotare una barca o nave ad una destinazione estranea o in circostanze sfavorevoli nelle vie fluviali sotterranee degli elfi dell'ombra. L'uso di questa abilità suppone che si abbia conoscenza dell'area o si sia in possesso di una mappa. In caso contrario, può essere imposta dal DM una penalità da -4 a -8.

Orientamento: si usa prevalentemente sottoterra, quando si percorrono grandi distanze. Evita di perdersi durante l'esplorazione di caverne, tunnel e fiumi sotterranei. L'Orientamento in un labirinto richiede una verifica sull'abilità.

Segnalazioni: consente al PG di lasciare dei messaggi comprensibili per un altro specialista di segnalazioni. Ad esempio, un cumulo di pietre e ramoscelli apparentemente insignificante lasciato su una pista potrebbe indicare la presenza di un pericolo a degli alleati che seguono il gruppo. Un personaggio con questa abilità può lasciare anche dei semplici messaggi, come: "un gruppo di troll arriva da nord", "accampatevi qui", o "ritorna e avverti l'esercito elfico dell'ombra". La comunicazione è possibile anche tramite corni, bandiere e segnali di luce. Tutti gli elfi dell'ombra conoscono i segnali emessi dai corni dell'esercito.

Seguire Tracce: il PG è in grado di seguire tracce. Il DM è libero di aumentare o diminuire le possibilità di successo secondo le circostanze (decorso delle tracce, tipo di terreno, numero degli inseguiti, e così via). Questa abilità può essere usata anche per oscurare tracce del PG o dei suoi compagni. Per scoprire le tracce occultate dal PG bisogna fare una verifica sull'Intelligenza degli inseguitori, con una penalità pari alla differenza tra il numero tirato ed il numero di cui il PG ha bisogno per l'abilità. Per esempio, Farneal è un vagabondo, e teme di essere seguita da una banda di orchii affamati. Tenta di nascondere come meglio può le sue tracce attraverso i sentieri che percorre. Lei ha un punteggio di 15 all'abilità Seguire tracce e tira un 5, una verifica positiva. Chiunque segua le sue tracce ha una penalità del -10 sulla sua Intelligenza sul tiro per individuarle.

Sopravvivenza: il personaggio è in grado di trovare cibo, riparo e acqua nel regno sotterraneo degli elfi dell'ombra. Una verifica positiva significa che il personaggio

è riuscito a procurare il necessario per sé e per diversi compagni (funghi, radici, bacche e così via). È richiesta un'altra scelta di abilità per imparare la sopravvivenza in territori di tipo diverso.

Storia Antica: la conoscenza particolareggiata della storia degli elfi dell'ombra, la conoscenza generale della storia delle razze che vivono nelle Terre Brulle e degli elfi della superficie, ed una vaga conoscenza della storia degli altri popoli della superficie.

Tattica: l'abilità di utilizzare le truppe nel modo migliore. Una verifica positiva significa che il DM modificherà il risultato di un confronto entro limiti ragionevoli.

Timoniere/Capitano: l'abilità di occuparsi di grandi navi e saper dirigere un equipaggio competente. Ciò non include il risolversi delle minacce all'autorità del capitano, o un ammutinamento, per esempio, che possono essere decisi da una verifica sul Carisma o con l'uso di un'altra abilità adatta (Comando, Persuasione e così via).

Travestirsi: l'abilità di travestirsi in modo da sembrare qualcuno altro. È richiesta una verifica riuscita in quest'abilità da parte del tuo personaggio per ogni personaggio o gruppo di personaggi che il travestimento deve ingannare. Il tiro è modificato dal bonus di Saggezza dell'osservatore o da eventuali penalità. Perciò un personaggio con un punteggio alto di Saggezza ha maggiori possibilità di smascherare un travestimento.

Abilità di Saggezza

Addentrare Animali: scegliete un animale particolare. Il PG sa come crescere, addestrare e curare il tipo di animale prescelto. È possibile insegnare all'animale semplici esercizi o ordini basilari. C'è bisogno di una verifica ogni volta che l'animale è usato per uno scopo importante, con una penalità al tiro di -1 per ogni dado vita di differenza tra l'istruttore e l'animale (se l'animale ha più dadi vita dell'istruttore).

Coraggio: questa abilità permette al personaggio di resistere agli effetti di qualsiasi magia che intimorisce.

Cucinare: il personaggio è capace di preparare il *trania*, il cibo compresso e conservato, specifico degli elfi dell'ombra. Nei giorni di festa speciali, questa abilità

dà la possibilità di cucinare prelibatezze speciali.

Guaritore Naturale: il PG è bene informato sull'uso di erbe e funghi curativi. Se il PG ha un risultato positivo nel tiro per curare, al personaggio che è stato avvelenato è permesso un secondo tiro salvezza con una penalità di -2. Con una verifica riuscita il PG può consentire, grazie alle sue cure naturali, ai personaggi di guarire alla velocità di 2 punti ferita ogni giorno di totale riposo.

Insegnare: la capacità di insegnare un'abilità nel modo migliore. Una verifica positiva indica che l'apprendista impara l'abilità con un modificatore permanente di +1, purché il suo punteggio finale nell'abilità non ecceda quello del suo insegnante.

Percepire Inganni: la capacità di riconoscere i trucchi o i comportamenti fasulli di altre persone. Un uso riuscito dell'abilità non rivela il grado di falsità delle affermazioni o la motivazione che spinge un individuo a mentire, ma solo che il personaggio non deve fidarsi di lui, perché sta cercando intenzionalmente di ingannarlo. Diversamente dall'incantesimo scopri bugie, questa abilità segnala al personaggio solamente di diffidare del PNG che sta tentando di ingannarlo. Il personaggio non scoprirà con quest'abilità se le asserzioni sono vere o false. Una verifica riuscita di questa abilità indica semplicemente che l'oratore sta tentando intenzionalmente di ingannare il personaggio.

Pronto Soccorso: L'abilità di portare dei semplici soccorsi medici. Una verifica riuscita consente al PG di ripristinare 1d4 punti ferita ad un personaggio o una creatura ferita. Questa abilità non può essere usata su un personaggio o su una creatura feriti per più di una volta per ferita. Se al personaggio sono stati ripristinati tutti i punti ferita, e poi è ferito di nuovo, può essere applicato ancora una volta un pronto soccorso. Se, alla verifica questa abilità, al tiro di dado esce un 20, 1d4 di punti ferita sono inflitti al paziente.

Senso del Pericolo: l'abilità di percepire il pericolo o le situazioni rischiose. Una verifica riuscita equivale a dire che il PG ha scoperto un pericolo imminente, magico o fisico a lui diretto. Il PG non conoscerà la natura o la fonte del pericolo. Il DM farà questa verifica in segreto, informandolo del risultato.

Abilità di Destrezza

Nota sulle abilità da ladro: *Fra le abilità di destrezza elencate sotto molte sono basate sulle abilità della classe del ladro: Artista della fuga (simile a Scassinare), Trovare trappole, Sentire rumori, Nascondersi nelle ombre, e Muoversi silenziosamente. Queste abilità sono consentite per far sì che personaggi simili ai ladri si sviluppino nella società degli elfi dell'ombra (tuttavia, ovviamente, non al livello di specializzazione e di abilità che si trova fra gli umani).*

Non utilizzare queste abilità come se fossero delle comuni abilità. Usarle così vorrebbe dire, per assurdo, che un elfo dell'ombra di primo livello con una destrezza alta può essere migliore in un particolare compito di un ladro umano a tempo pieno, con la stessa destrezza, che ha anni di esperienza! Piuttosto, considera l'elfo dell'ombra come un ladro dello stesso livello, con le stesse possibilità percentuali di successo in quell'abilità. Se un elfo dell'ombra migliora un'abilità scegliendola più di una volta (esempio, Trovare trappole +1), lo si tratti come di un livello più alto nel determinare le sue possibilità percentuali di successo.

Allerta: permette al PG di estrarre un'arma senza perdere tempo o di evitare gli effetti di una sorpresa. Una verifica positiva significa che il personaggio si sveglia non appena sente un minimo rumore; non è un'abilità utile ai maghi.

Arrampicarsi: può essere usata per scalare montagne con l'equipaggiamento appropriato. È richiesta una verifica se la superficie da scalare è particolarmente insidiosa, con penalità che variano in funzione del grado di difficoltà (vedi il manuale del DM).

Arti marziali: scegliete uno stile:

Difensivo: aumenta permanentemente la CA di 1 punto, e consente di tentare una verifica per schivare i proiettili non magici.

Offensivo: consente al PG di aggiungere i bonus della forza negli attacchi all'arma bianca. Una verifica positiva raddoppia i danni (senza contare il bonus).

Cavalcare: Conoscenza delle cure di base e dell'alimentazione dei cavalli, e l'abilità di controllare un cavallo in circostanze difficili. Il PG può riconoscere facilmente un brocco, ma comprare una sella

appropriata per un prezzo ragionevole richiede un minimo controllo di abilità, come lo stesso tentare di sellare. Ad esempio, più persone possono stare su una sella quando il cavallo si muove lentamente, ma starci durante un galoppo o un combattimento è tutta un'altra storia. Usare un'arma, un incantesimo, o un'abilità mentre si è in groppa, richiede una verifica su quest'abilità, con penalità come aumentano le difficoltà. Nota: Nessun elfo dell'ombra all'inizio può avere questa abilità, può essere guadagnata solamente sulla superficie, nel corso delle avventure!

Cavalcare Grandi Alati: Un elfo dell'ombra con questa abilità è capace di controllare e cavalcare un grande alato. È richiesta una verifica sull'abilità per controllare il mostro in situazioni pericolose o se è colpito in combattimento. Un fallimento causa la perdita di controllo del grande alato finché riesca un tiro positivo sull'abilità (una verifica per round).

Colpire alla Cieca: la capacità di mirare a un bersaglio senza vederlo (anche l'infravisione ha un raggio limitato, dopo tutto). Il personaggio deve essere in grado di sentire i rumori prodotti dal bersaglio in modo da valutarne la posizione. È necessario un tiro per colpire per riuscire a centrare il bersaglio, ma senza applicare le normali penalità derivanti dall'oscurità.

Danzare: come i loro cugini di superficie, gli elfi dell'ombra sono ballerini superlativi. Questa abilità conferisce l'abilità di muoversi ritmicamente e con grazia accompagnandosi alla musica.

Fuoco Rapido: un tiro abilità riuscito permette al personaggio di lanciare un proiettile in più alla fine del round. I due tiri per colpire subiscono una penalità di -3, e mentre la prima segue le normali regole per l'Iniziativa, la seconda freccia viene invece lanciata alla fine del round.

Giocoliere: l'abilità permette al personaggio elfo dell'ombra di compiere giochi d'abilità con tre oggetti di ugual forma e dimensioni. Un tiro abilità è necessario per ogni ulteriore oggetto, con una penalità cumulativa di -1 per ogni altro oggetto e per qualsiasi differenza di peso.

Imitare Suoni: il personaggio può imitare i suoni prodotti da animali e mostri. Può essere usata per comunicare in un raggio limitato senza essere notati, se viene usata in combinazione con Segnalazioni.

Creare e Interpretare un Elfo dell'Ombra

Muoversi Silenziosamente: è uguale all'abilità del ladro (vedi la nota all'inizio di questa sezione).

Nascondersi nelle Ombre: è uguale all'abilità del ladro (vedi la nota all'inizio di questa sezione).

Riflessi Pronti: l'abilità di caricare e sparare una freccia con un bonus di +2 all'Iniziativa.

Tra gli elfi dell'ombra, l'abilità viene sfruttata al meglio con una balestra leggera. Le altre armi (archi, pugnali, asce, artiglieria, pietre e così via) richiedono una verifica sull'abilità, e alcune subiscono delle penalità. Può essere usata in combinazione con l'abilità Sentire rumori.

Saltare: un tiro abilità riuscito permette al personaggio di superare ostacoli non troppo alti e di saltare in alto o in lungo fino a 3 metri, e di 3 ulteriori metri se si prende una rincorsa.

Scappare: l'abilità di eludere gli inseguitori. Questa abilità riflette la capacità di fuggire dai pericoli. Un uso appropriato aggiunge 3 metri per round al normale movimento del personaggio per 10 round, dando all'inseguito la possibilità di far perdere le proprie tracce. Inoltre, un tiro abilità può permettere al personaggio di sparire dietro un angolo, nascondersi fra la folla, o compiere simili azioni per depistare eventuali inseguitori.

Sentire Rumori: la capacità di percepire i rumori più lievi, o alcuni dettagli tra un insieme di suoni confusi, individuandone la sorgente e la natura (vedi la nota all'inizio di questa sezione). Questa abilità migliora l'abilità Colpire alla Cieca accordandole un punto di bonus sulla verifica dell'abilità; ed aumenta di un punto il valore di THACO per Colpire alla Cieca.

Trovare Trappole: l'abilità di rilevare la presenza di trappole osservando un passaggio o una stanza. Una verifica fallita significa che non viene scoperta nessuna trappola. L'entità di un tiro riuscito indica invece il numero di trappole che vengono individuate. Per neutralizzare la trappola è necessario un altro tiro.

Usare Corde: la capacità di fare nodi e reti. È richiesta una verifica per lanciare una rete o un lazo per bloccare una creatura o afferrare un oggetto.

Abilità di Costituzione

Bere Alcolici: un talento che consente di assorbire grandi quantità di bevaggi

alcolici senza ubriacarsi. La prima verifica fallita indica che il personaggio è ubriaco; la seconda, che sviene.

Respirazione Lenta: una verifica positiva significa che il personaggio sopravvive in uno spazio ridotto dopo che l'entrata in una caverna è crollata, con una penalità di -1 per ogni giorno in cui è bloccato. Lo stesso meccanismo si applica sott'acqua, con una penalità di -1 per ogni minuto di immersione. Un tiro fallito indica che il personaggio soffoca e muore.

Resistenza: la capacità di compiere un'azione per periodi lunghi di tempo, e sopportare la fatica fisica. Il PG può correre due volte più a lungo del normale—40 round, 10 minuti—senza spossarsi (vedi il paragrafo sul Movimento, D&D® Set Base *Manuale del Giocatore*, pagina 56). Il PG si muove come se appartenesse ad una classe di ingombro inferiore a quella del suo ingombro attuale (vedi la Tabella delle Percentuali del ingombro nel movimento, D&D® Set Base *Manuale del Giocatore*, pagina 30), e riceve un bonus del +2 sulle abilità basate sulla Costituzione che riguardano la resistenza agli effetti del tempo atmosferico sfavorevole o la resistenza alla fatica dovuta a periodi prolungati di sforzo fisico.

Abilità di Carisma

Cantare: gli elfi dell'ombra hanno una ricca storia orale, e molte delle loro leggende e saghe sono state musicate. L'abilità di cantar bene è tenuta in gran conto fra gli elfi, ed è un'abilità utile per fare amicizia negli ambienti pubblici. Quest'abilità è connessa all'abilità Cantastorie, riportata sotto.

Cantastorie: È l'abilità di incantare il pubblico raccontando storie. È anche un'abilità degli sciamani, esperti della storia degli elfi dell'ombra.

Comando: un tiro abilità riuscito aggiunge un bonus di +1 al Morale e al Tiro per Colpire di tutti i PNG agli ordini del personaggio. Si può usare anche per convincere altri PNG a seguire i comandi del personaggio.

Contrattare: un tiro effettuato con successo su questa abilità indica che il personaggio 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.

Diplomazia: l'abilità di ottenere la fiducia di un PNG attraverso una combinazione di cortesia, intraprendenza, rispetto delle tradizioni, conoscenza della natura umana e semiumana e comportamento onorevole. Un uso riuscito di questa abilità fa in modo che un PNG consideri il personaggio degno di fiducia almeno fino a quando non venga provato il contrario. In situazioni di routine, è sufficiente un uso riuscito di questa abilità. Ciò riguarda situazioni del tipo una visita durante la notte ad una locanda sulla strada, cercare cibo e protezione ad una casa colonica, ecc. In circostanze pericolose o minacciose, o se il PNG ascoltatore è ostile o ha già delle ragioni per dubitare della parola del personaggio, il DM può assegnare penalità al controllo. Il DM deve esaminare la situazione, e può richiedere un tiro di confronto sul Carisma tra il PG ed il PNG oppure può richiedere un confronto tra l'abilità Diplomazia e la Saggiezza del PNG.

Mentire: l'abilità di fingersi un altro o mostrare false emozioni e di persuadere un ascoltatore della sincerità di ciò che si è detto, nonostante il fatto che l'oratore stia mentendo tra i denti, è bugiardo, o entrambe le cose. Una verifica riuscita di questa abilità fa credere vera ad un PNG vera un'asserzione falsa o gli fa accettare un'asserzione ingannevole come onesta e sincera. Un fallimento nella verifica indica che il personaggio inciampa sulle parole oppure sembra poco convincente. Questa abilità non può ingannare l'incantesimo "scopri bugie".

Musica: scegliere un gruppo di strumenti musicali; i diversi gruppi includono gli strumenti a corda, ottoni, percussioni ecc. Come i loro cugini della superficie, gli elfi dell'ombra sono degli esperti musicisti.

Persuasione: l'abilità di persuadere un PNG della propria onestà e sincerità. Questa abilità non può essere usata per ingannare un ascoltatore; l'oratore deve sempre credere che quella che dice è la verità. Se il PNG è ostile, o in qualche modo dubita della buona fede del personaggio, il DM può assegnare al tiro penalità variabili da -1 a -8.

Magia fra gli Elfi dell'Ombra

Millenni fa, gli elfi della superficie hanno sviluppato la loro civiltà basandosi sulle loro abilità nella magia e nel combattimento. Gli elfi imparavano facilmente la magia e tutti gli elfi sapevano le conoscenze di base della magia. Si diceva, anche tra gli elfi dell'ombra, che gli umani hanno imparato dagli elfi per prima cosa il controllo della magia, sebbene questa potrebbe semplicemente essere una leggenda che hanno creato loro stessi.

Attraverso gli anni, gli elfi dell'ombra hanno aumentato gli incantesimi relativamente semplici che conoscevano quando per la prima volta hanno iniziato a viaggiare nel sottosuolo. A causa dell'ambiente sotterraneo dove hanno avuto il loro sviluppo, questi incantesimi hanno spesso delle differenze rispetto alle loro controparti di superficie.

Non ci sono limiti al progresso nella magia che un elfo dell'ombra può compiere, se scegliere di essere un mago piuttosto che un combattente—un elfo dell'ombra può superare il 10° livello di esperienza e di conseguenza ottenere maggior potere. Per maggiori informazioni, vedi il paragrafo **Punti ferita e livelli** a pagina 16 di questa guida.

Gli Incantesimi

Gli elfi dell'ombra hanno il loro proprio sistema di magia che è molto simile a quello dei maghi umani, ma rispecchia il loro habitat di vita sotterranea—alcuni incantesimi sono inutili nell'ambiente in cui vivono gli elfi dell'ombra e così non sono mai stati scoperti.

L'utilizzo di livelli numerati qui può essere confuso. Un elfo dell'ombra del 20° livello ha tre incantesimi del 9° livello, mentre un mago umano non ottiene incantesimi del 9° livello fino a quando non raggiunge il 21° livello. In ogni caso, un rapido sguardo ai Punti Esperienza complessivi dimostrerà che un elfo dell'ombra del 10° livello deve guadagnare tanti Punti Esperienza quanti un mago di 28° livello—un livello in cui possiede quattro incantesimi di 9° livelli e molti altri incantesimi di livello inferiore.

Gli incantesimi in italico vengono descritti in maniera dettagliata di seguito; gli altri sono identici ai vari incantesimi per maghi dello stesso livello che possono essere rintracciati nei manuali di regole di D&D®.

Gli elfi dell'ombra vivono in un ambiente sotterraneo e i loro incantesimi disponibili rispecchiano questo fatto. Le descrizioni dettagliate degli incantesimi mostrano molte delle restrizioni che sono imposte a causa dell'ambiente di vita sotterranea, ma alcuni incantesimi sono così simili a quelli della superficie che non vengono qui interamente descritti. Dove gli incantesimi hanno delle restrizioni sotterranee, tale indicazione viene indicata tra parentesi nel nome stesso dell'incantesimo. Gli incantesimi con un asterisco sono quelli reversibili.

Incantesimi per Maghi di

Primo Livello

Amicizia
Analizzare
Charme
Dardo incantato
Fuoco fatuo
Individuazione del magico
Lettura dei linguaggi
Lettura del magico
Localizzare
Luci fatate
Passolungo
Precipitazione atmosferica
Protezione dal male
Sentinella
Ventriloquio

Incantesimi per Maghi di

Secondo Livello

Crea fuoco
Creazione spettrale
*ESP**
Immagini illusorie
Individuazione dell'invisibile
Individuazione di un oggetto
Invisibilità
Legare
Levitazione
Ragnatela

Incantesimi per Maghi di

Terzo Livello

*Blocca animali sotterranei**
Blocca persona
Chiaroveggenza
Dissolvi magie
Invisibilità nel raggio di 3 metri
Parlare con gli animali sotterranei
Protezione dai proiettili normali

Protezione dal male (3 metri)
Respirare sott'acqua
*Velocità**
Volare

Incantesimi per Maghi di Quarto Livello

Arma incantata
Charme mostri
Confusione
Crescita degli animali sotterranei
Evoca animali sotterranei
Metamorfosi
Metamorfosi di massa
Occhio dello stregone
Paura
Porta dimensionale
*Scaccia maledizioni**
Terreno (sotterraneo) illusorio

Incantesimi per Maghi di Quinto Livello

Evocazione degli elementali
Contattare altre dimensioni
*Dissoluzione**
Demenza precoce
Giara magica
Passa pareti
Porta di roccia
Telecinesi
Teletrasporto
Trasforma roccia in fango
Muro di pietra

Incantesimi per Maghi di Sesto Livello

Barriera anti-animale sotterranei
Barriera anti-magia
*Imposizione**
Abbassamento dell'acqua
Terre mobili
Passa roccia
Olografia
*Trasforma pietra in carne**
Trasforma roccia in lava
Controllo del tempo atmosferico (solo nella Città delle Stelle)

Incantesimi per Maghi di Settimo Livello

Abbassamento della lava
Conoscenza
Creazione di mostri normali
Inversione della gravità
*Invisibilità multipla**

Magia fra gli Elfi dell'Ombra

Porta magica*

Roccia

Smuovi roccia

Teletrasporto di ogni oggetto

Trasporto via roccia

Incantesimi per Maghi di Ottavo Livello

Barriera mentale*

Campo di forza

Charme multiplo*

Danza

Metallo in roccia

Metamorfosi di ogni oggetto

Permanenza

Simbolo

Viaggiare

Incantesimi per Maghi di Nono Livello

Cambio forma

Cancello*

Cura

Desiderio

Ferma tempo

Immunità

Labirinto

Circostanza

Spada

Descrizione dei Nuovi Incantesimi per Elfi dell'Ombra

Incantesimi di Primo Livello—Amicizia

Raggio d'azione: 0 (solo l'elfo dell'ombra)

Durata: 1 round per livello

Area d'effetto: aumenta il carisma

Questo incantesimo comporta che l'elfo dell'ombra possa accrescere temporaneamente il suo carisma di 2-8 punti agli occhi dell'obiettivo o una perdita di 1-4 punti se l'obiettivo supera un tiro salvezza contro Magia. Tutti coloro che falliscono il tiro salvezza restano molto impressionati dal mago e desiderano in maniera assoluta essere suoi amici ed aiutarlo in tutti i modi che possono. Coloro che non falliscono il tiro salvezza sono infastiditi dalla presenza del mago e tendono a trovarlo irritante. Questo incantesimo non ha effetto sulle creature che hanno un'intelligenza animale o anche inferiore. Non ha neanche effetto sulle abilità basate sul carisma.

Analizzare

Raggio d'azione: 0 (solo tocco)

Durata: 1 round

Area d'effetto: analizza la magia su un oggetto

Un elfo dell'ombra che utilizzi questo incantesimo può maneggiare un oggetto e capire che tipo di magia lo caratterizza. Gli elmi devono essere indossati, le spade devono essere prese in mano, i braccialetti devono essere infilati ai polsi, ecc. Tutte le conseguenze di questa azione ricadranno interamente sull'elfo, come avviene di solito, sebbene siano ammessi i tiri salvezza del caso. L'elfo ha una possibilità del 15% più 5% per ogni livello del mago per determinare una caratteristica dell'oggetto, o se l'oggetto non possiede proprio alcuna magia. La determinazione non è esatta. I bonus sulle armi possono essere indicati come "tanti" o "pochi", le cariche possono essere stimate all'interno di un 25% del suo attuale numero, ecc.

Fuoco fatuo

Raggio d'azione: 18 metri

Durata: 1 round per livello

Area d'effetto: illumina le creature o gli oggetti

Con questo incantesimo, l'elfo dell'ombra può tracciare il contorno di uno o più creature od oggetti con un fuoco pallido, tremolante e verdognolo. Il fuoco non infligge alcun danno. Gli oggetti o le creature hanno solo bisogno di essere individuate in qualche modo (come avviene per individuazione del magico) per poter essere destinatarie di questo incantesimo. Tutti gli attacchi contro le creature o gli oggetti contornati in questo modo hanno un bonus di +2 al tiro per colpire, dal momento che sono più facilmente individuabili. L'elfo può contornare una creatura della dimensione di un uomo (circa 3,5 metri di fuoco) per ogni 5 livelli di esperienza. Quindi, al 20° livello, possono essere prodotti 14 metri di fuoco (contornando una creatura della dimensione di un drago, due delle dimensioni di un cavallo o quattro delle dimensioni di un uomo).

Localizzare

Raggio d'azione: 0 (solo l'elfo dell'ombra)

Durata: 6 turni (1 ora)

Area d'effetto: Individua un animale o una pianta nel raggio di 36 metri

Questo incantesimo concede all'elfo dell'ombra di percepire la direzione di un animale normale o di una pianta che fossero già conosciuti. L'elfo può localizzare (in maniera simile all'incantesimo *individuazione di un oggetto*) qualsiasi animale normale o di taglia gigante, ma non può individuare creature fantastiche, piante mostro né qualsiasi pianta o creatura intelligente. Deve nominare l'esatto tipo di pianta o di animale, ma non è necessario che veda quella specifica che desidera localizzare. All'animale o alla pianta non è concesso alcun tiro salvezza (questo incantesimo viene spesso utilizzato per trovare delle piante speciali).

Luci fatate

Raggio d'azione: 12 metri più 3 metri per livello

Durata: 2 round per livello

Area d'effetto: illumina un'area

Questo incantesimo crea da una a quattro luci che somigliano alle luci delle torce o delle lanterne ed emanano la stessa quantità di luce. La reale intensità della luce può essere variata da chi lancia l'incantesimo in qualsiasi momento, basta che passi un round a concentrarsi. Il mago deve creare le luci dove le possa vedere; può poi muovere le luci ovunque all'interno del raggio d'azione, anche se escono dal suo campo visivo (come dietro un angolo). Non può farle muovere attraverso degli oggetti solidi.

Questo incantesimo viene spesso usato dagli elfi dell'ombra per ingannare gruppi di orchestre che sono arrivati troppo vicini ad una caverna o ad un passaggio.

Passolungo

Raggio d'azione: 0 (tocco)

Durata: 5-8 ore

Area d'effetto: raddoppia la normale velocità di movimento

L'incantesimo Gambalunga consente all'elfo dell'ombra o ad un altro destinatario dell'incantesimo di muoversi al doppio della normale velocità (camminando) per 1d4+4 ore senza stancarsi, o di correre

normalmente per la stessa quantità di tempo senza stancarsi. In ogni caso, dopo questo incantesimo il destinatario deve passare la stessa quantità di tempo riposandosi, così come bevendo in abbondanza e mangiando in grande quantità. Se non riposa, perde 2-8 punti di Costituzione. Questi vengono recuperati al ritmo di un punto ogni 1d4 giorni e solo dopo aver speso quel tempo riposando, bevendo e mangiando come indicato prima. Solo i bipedi umani e semi-umani sono soggetti a questo incantesimo.

Precipitazione atmosferica

Raggio d'azione: speciale

Durata: 1 round per livello

Area d'effetto: crea una pioggia leggera in un'area di 18 metri di diametro +3 metri per ogni livello

Questo incantesimo condensa tutto il vapore acqueo presente nell'area di effetto e lo trasforma in una pioggia leggera. Considerate che un elfo dell'ombra di basso livello verrebbe colpito dall'effetto del suo stesso incantesimo in virtù del raggio particolarmente corto.

Ad eccezione di quando viene usato da un elfo di alto livello, il principale effetto di questo incantesimo è di inzuppare i vestiti, ricoprire i pavimenti di solida roccia di acqua (rendendo incerto il cammino a piedi), innaffiare le piante e spegnere gli incendi. La pioggia si trasforma in una nebbia scura del doppio della sua area normale quando colpisce un fuoco magico (come per esempio *muro di fuoco*). Se la temperatura è sotto lo zero, la pioggia si trasforma in nevischio (tra -0,5° C e 0,5° C) o in neve (-1° C o meno).

Il freddo magico (come una *tempesta di ghiaccio*) applicato al risultato della precipitazione atmosferica la trasforma in ghiaccio.

All'interno dei domini degli elfi dell'ombra, questo incantesimo può essere lanciato solo nella caverna che contiene la Città delle Stelle; questo incantesimo non può essere utilizzato in superficie.

Sentinella

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 2-8 turni più 1 turno per livello

Area d'effetto: utilizza le piante e gli animali per dare l'allarme

Quando viene lanciato l'incantesimo sentinella, l'elfo dell'ombra induce una

pianta specifica o un animale locale a reagire alla presenza di qualsiasi creatura vivente più grande di un topo, ossia chiunque più grande di circa 28,3 decimetri cubici in volume o superi circa 1,3 kg di peso. Appena qualsiasi essere vivente fa un passo oltre la pianta o l'animale, lo tocca o lo disturba in qualche altro modo, la pianta o l'animale emette un forte lamento che può essere chiaramente udito nel raggio di 18 metri (sottraete 3 metri per le porte interposte, 6 metri per i muri sottili). Il suono dura un turno, poi smette. I non morti non fanno attivare l'incantesimo, ma le creature invisibili sì. Anche le creature che volano o levitano tentando di passare oltre la sentinella all'interno del raggio verranno ugualmente scoperte.

Incantesimi di Secondo Livello

Crea fuoco

Raggio d'azione: 0 (solo l'elfo dell'ombra)

Durata: 2 turni per livello

Area d'effetto: crea il fuoco in una mano

Questo incantesimo fa apparire una piccola fiamma nella mano dell'elfo dell'ombra. Non nuoce a chi ha lanciato l'incantesimo in alcun modo e fa luce come una torcia normale. La fiamma può essere utilizzata per infiammare i materiali combustibili che ne vengono toccati (lanterna, torcia, olio, ecc.) senza danneggiare la fiamma magica. Mentre trattiene la fiamma, l'incantatore può far sparire e riapparire la fiamma concentrandosi per un round, fino a quando dura l'incantesimo. Altri oggetti possono essere portati in mano ed utilizzati mentre la fiamma è spenta. Se lo si desidera, la fiamma può essere fatta cadere o lanciata in un raggio di 9 metri, ma scompare un round dopo aver lasciato la mano dell'elfo.

Legare

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 1 round per livello

Area d'effetto: controlla le corde

Questo incantesimo permette all'elfo dell'ombra di utilizzare ogni oggetto simile ad una corda fatto di materiale organico o che una volta era organico (radici, piante rampicanti, corde di cuoio, corde di fibre vegetali, ecc.) per farla muovere a suo comando. Possono essere colpiti circa 15 metri di pianta rampicante con un diametro di 1,5 centimetri più 1,5 metri per ogni livello del mago. Gli ordini che possono essere dati

quando si utilizza questo incantesimo sono: attorcigliati (forma una pila ordinata), attorcigliati e annodati, fai un cappio, fai un cappio e annodati, legati e annodati, e le forme contrarie di tutti questi ordini. La pianta rampicante o la corda deve trovarsi entro 30 centimetri dall'oggetto intorno al quale deve arrotolarsi o legarsi, quindi deve spesso essere lanciata verso l'obiettivo. La pianta rampicante interessata può essere maneggiata dall'obiettivo come accadrebbe per qualsiasi altro oggetto deputato a legare.

Incantesimi di Terzo Livello

Blocca animali sotterranei*

Raggio d'azione: 54 metri

Durata: 1 turno per livello

Area d'effetto: paralizza parecchi animali

Questo incantesimo colpirà ogni animale sotterraneo di taglia normale o gigante, ma non colpirà alcuna creatura fantastica né nessuno che abbia una intelligenza più ampia di quella animale. Ogni vittima deve superare un tiro salvezza contro Incantesimi o restare paralizzata per 6 turni. L'elfo dell'ombra può colpire 1 dado vita di animali per ogni livello di esperienza, ignorando i "+" dei dadi vita. Per esempio, un elfo del 20° livello potrebbe lanciare l'incantesimo a 10 rane giganti (2+2 DV ognuna). Considerate che l'incantesimo può colpire gli animali invocati, evocati o controllati.

La forma inversa dell'incantesimo, libera animali sotterranei, rimuove la paralisi di fino a 4 vittime della forma normale dell'incantesimo (incluso quello lanciato da un chierico). Non ha altri effetti.

Parlare con animali sotterranei

Raggio d'azione: 0 (solo l'elfo dell'ombra)

Durata: 6 turni

Area d'effetto: consente di effettuare conversazioni nel raggio di 9 metri

Quando viene lanciato questo incantesimo, l'elfo dell'ombra deve nominare un tipo di animale sotterraneo (come i pipistrelli normali, le lucertole, ecc.). Per la durata dell'incantesimo, l'elfo può parlare con tutti gli animali di quel tipo che si trovino entro 9 metri; tale effetto si muove con chi ha lanciato l'incantesimo. Tutte le forme normali o giganti di animali (compresi i mammiferi sotterranei, gli insetti, gli uccelli, ecc.) possono essere nominati, ma gli animali intelligenti e le creature fantastiche

Magia fra gli Elfi dell'Ombra

non vengono colpite. Le reazioni di queste creature sono solitamente favorevoli (+2 di bonus al tiro di reazione), e potrebbero essere convinte a fare un favore all'elfo dell'ombra se la reazione è abbastanza alta. Il favore richiesto deve essere comprensibile per l'animale e deve essere possibile da raggiungere.

Incantesimi di Quarto Livello

Arma incantata

Raggio d'azione: tocco

Durata: 5 round per livello

Area d'effetto: rende 1 arma temporaneamente magica

Un'arma di qualsiasi tipo su cui venga lanciato questo incantesimo diviene magica per la durata dell'incantesimo. Non dà bonus per colpire o per ferire, ma può essere utilizzata contro i licanthropi, vari non morti, i gargoyle, alcune creature incorporee e altre creature che non sono vulnerabili con i normali attacchi.

Questo è un incantesimo molto popolare tra gli elfi dell'ombra impegnati nel combattimento.

Paura

Raggio d'azione: 0 (Tocco)

Durata: istantanea

Area d'effetto: spaventa gli avversari e li fa scappare

La vittima deve fare un tiro salvezza contro Incantesimi o scappare via da chi ha lanciato l'incantesimo (ad una velocità tripla rispetto al normale) per 30 round.

Crescita degli animali sotterranei

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: 12 turni

Area d'effetto: raddoppia la taglia di un animale

Questo incantesimo raddoppia la taglia di un animale sotterraneo, sia normale che gigante. Di conseguenza l'animale avrà il doppio di forza e infliggerà il doppio del danno. Può anche trasportare il doppio del suo normale carico. Questo incantesimo non cambia il comportamento di un animale, la sua Classe Armatura o i suoi punti ferita e non colpisce le razze di animali intelligenti o le creature fantastiche.

Evoca animali sotterranei

Raggio d'azione: 110 metri

Durata: 3 turni

Area d'effetto: convoca e rende amici gli animali normali

Con questo incantesimo, l'elfo dell'ombra può convocare alcuni o tutti gli animali sotterranei normali all'interno del raggio d'azione. Solo le creature normali, non-magiche, con un'intelligenza animale saranno colpiti da questo incantesimo, esclusi gli insetti, gli artropodi, gli umani e i semi-umani, ma inclusi i mammiferi, i rettili, gli anfibi, ecc. L'elfo dell'ombra può scegliere uno o più animali conosciuti, potrebbe convocarli per tipologia specifica oppure potrebbe convocare qualsiasi cosa all'interno del raggio. Il totale dei dadi vita degli animali che risponderanno sarà uguale al livello del mago. Conteggiate le creature piccole e normali (rane, gatti, scoiattoli, piccoli uccelli, ecc.) come se avessero 1/10 di dado vita ognuno. Gli animali colpiti dall'incantesimo arriveranno alla loro massima velocità e comprenderanno il linguaggio dell'elfo fintanto che dura l'incantesimo. Saranno suoi amici e lo aiuteranno nei limiti delle loro capacità. Se ferito in qualsiasi modo, un animale convocato fuggirà via come avviene normalmente, e l'incantesimo per quell'animale sarà interrotto. Comunque, se l'elfo dell'ombra viene attaccato mentre arriva un animale convocato, quest'ultimo attaccherà immediatamente il suo avversario, fuggendo solo nel caso in cui fallisca il controllo di Morale.

Questo incantesimo potrebbe essere utilizzato per calmare degli animali ostili incontrati nel corso dell'avventura.

Gli elfi dell'ombra utilizzano raramente questo incantesimo quando cacciano gli animali normali come selvaggina.

Incantesimi di Quinto Livello

Porta di roccia

Raggio d'azione: 0 (solo l'elfo dell'ombra)

Durata: 1 turno per livello

Area d'effetto: apre un passaggio attraverso le rocce

Per la durata di questo incantesimo, nessuna roccia può impedire il passaggio dell'elfo dell'ombra, non importa quanto compatta. Anche le stalagmiti si curveranno o si apriranno magicamente per

permettere al druido di passare. Anche tutto l'equipaggiamento che viene trasportato può attraversare queste barriere, ma nessun'altra creatura può utilizzare il passaggio.

Trasforma roccia in fango

Raggio d'azione: 48 metri

Durata: Permanente

Area d'effetto: trasforma la dura roccia in soffice fango

Questo incantesimo trasforma la roccia naturale di qualsiasi tipo in un uguale volume di fango. Il volume massimo che può essere trasformato è un cubo di 6 metri di lato per livello. La profondità del fango non può mai superare la metà della sua lunghezza e larghezza.

Una volta che l'incantesimo viene lanciato, il fango che ne deriva viene considerato fango normale in tutte le situazioni.

Incantesimi di Sesto Livello—

Barriera anti-animale sotterranei

Raggio d'azione: 0 (solo l'elfo dell'ombra)

Durata: 1 turno per livello

Area d'effetto: 1 barriera personale che blocca gli animali

Questo incantesimo crea una barriera invisibile intorno al corpo dell'elfo dell'ombra (a meno di 2,5 centimetri di distanza). La barriera blocca tutti gli attacchi portati dagli animali sotterranei, sia normali che di taglia gigante, come gli insetti e tutte le altre creature non-fantastiche con una intelligenza animale o inferiore. Il mago non può attaccare gli animali mentre è protetto ad eccezione dell'uso degli incantesimi; gli animali sono protetti dagli attacchi fisici dell'elfo esattamente come lui è protetto dai loro attacchi.

Passa roccia

Raggio d'azione: 0 (solo l'elfo dell'ombra)

Durata: Istantaneo

Area d'effetto: teletrasporto a corto raggio

Con questo incantesimo, l'elfo può entrare in una grande pietra o stalagmite, teletrasportarsi, e immediatamente venire fuori da un'altra pietra dello stesso tipo. Le pietre devono essere larghe a sufficienza da contenere l'elfo; il muro di una caverna non servirà per questo tipo di impiego. La distanza a cui un elfo può teletrasportarsi varia dal tipo di roccia, come indicato di

Magia fra Gli Elfi dell'Ombra

seguito: stalagmite o stalattite: 550 metri; roccia metamorfica: 330 metri; roccia ignea: 220 metri; roccia sedimentaria e altri tipi di roccia: 275 metri.

Trasforma roccia in lava

Raggio d'azione: 48 metri

Durata: Permanente

Area d'effetto: trasforma la dura roccia in lava bollente

Questo incantesimo trasforma la roccia naturale di qualsiasi tipo in un volume corrispondente di lava. Il volume massimo che può essere trasformato è un cubo di 6 metri di lato per livello. La profondità della lava non può mai superare la metà della sua lunghezza e larghezza.

Una volta che l'incantesimo viene lanciato, la lava che ne deriva viene considerata lava normale in tutte le situazioni.

Incantesimi di Settimo Livello

Abbassamento della lava

Raggio d'azione: 72 metri

Durata: 10 turni

Area d'effetto: riduce la profondità della metà

Questo incantesimo colpirà un'area fino a 930 metri quadrati. Al termine della durata, la lava ritornerà nella zona, causando qualche volta delle "onde di lava" che altrimenti non si verificherebbero in natura.

Roccia

Raggio d'azione: 0 (solo l'elfo dell'ombra)

Durata: 2 turni per livello

Area d'effetto: consente di trasformarsi in pietra

Questo incantesimo consente all'elfo dell'ombra di trasformarsi in roccia, insieme a tutto il suo equipaggiamento che non sia vivente, fino ad una volta per round (da o verso la forma di roccia) per la durata dell'incantesimo. L'incantatore può concentrarsi su altri incantesimi mentre è in forma di roccia. Sebbene questo incantesimo non dia l'immunità agli effetti di coloro che trasformano in pietra (per esempio, dall'attacco di una gorgone), chi lo lancia può semplicemente tornare alla sua forma normale un round dopo essere stato pietrificato.

Mentre è in forma di roccia, l'elfo ha Classe Armatura -4, ma non può muoversi.

La roccia non può essere danneggiata né dal freddo né dal fuoco (né normale né magico), e neanche dalle armi normali. La roccia non ha bisogno di respirare ed è quindi immune a tutti gli attacchi basati sul gas, sull'annegamento, ecc. Le armi magiche e gli altri incantesimi (come fulmine magico) possono infliggere il danno normale. Se un incantesimo basato sul freddo o sul caldo viene scagliato contro l'elfo mentre è nella forma normale, il personaggio ha bisogno solo di vincere l'iniziativa (attraverso il normale tiro del dado) per trasformarsi in roccia prima che l'incantesimo d'attacco lo colpisca. L'elfo riceve +2 all'iniziativa se aveva pianificato di cambiare forma in quel round.

Smuovi roccia

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 1 turno per livello

Area d'effetto: respinge tutti gli oggetti di pietra

Questo incantesimo crea un'invisibile onda di forza, lunga 36 metri e alta 18 metri. Il suo punto medio può essere creato ovunque entro 9 metri da chi ha lanciato l'incantesimo. Questa onda di forza si muove quindi in maniera immediata in una direzione orizzontale a scelta dell'elfo e alla velocità di 3 metri per round. Se lo si desidera, l'onda di forza può essere bloccata in qualsiasi momento, ma dopo non può essere più mossa.

Tutti gli oggetti di pietra che stanno per entrare in contatto o che toccano l'onda di forza restano imprigionati da essa e si muovono con lei. L'onda di forza continua a muoversi fino a quando non raggiunge il raggio massimo (108 metri), e si ferma là per il tempo rimanente della durata dell'incantesimo. Gli oggetti catturati non vengono danneggiati dall'onda di forza, ma non possono essere utilizzati fino a quando sono intrappolati in essa.

Una volta creata, l'onda di forza non richiede alcun tipo di concentrazione. In ogni caso, l'elfo può decidere di farla sparire prima della fine dell'incantesimo concentrandosi per un round.

Questo incantesimo ha molte utili applicazioni quando c'è da ripulire una zona di caverne. Non potrà comunque spostare costruzioni permanenti (come gli edifici) o altri oggetti assicurati al suolo (come le stalagmiti o le stalattiti).

Trasporto via roccia

Raggio d'azione: Infinito

Durata: Istantaneo

Area d'effetto: teletrasporto a lungo raggio

Questo incantesimo può essere usato al massimo una volta al giorno. L'elfo dell'ombra deve trovarsi vicino ad una roccia di qualsiasi dimensione—non vicino ad un muro di una caverna—e deve scegliere o una destinazione generica o una roccia ben conosciuta ovunque. Dopo aver lanciato questo incantesimo, l'elfo magicamente entra nella roccia più vicina e riappare uscendo da una roccia alla destinazione (se non viene specificata, determinate casualmente la roccia esatta da cui viene fuori). Non c'è alcun limite al raggio d'azione, ma le rocce devono trovarsi entrambe nel medesimo Piano di Esistenza. Chi ha lanciato l'incantesimo appare immediatamente nella nuova località.

L'elfo può trasportare con sé due ulteriori creature, purché volontarie.

Incantesimi di Ottavo Livello

Metallo in roccia

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: Permanente

Area d'effetto: cambia il metallo in roccia

Questo incantesimo può essere utilizzato per trasformare ogni oggetto di metallo in roccia. La somma totale che può essere trasformata è di 50 mo per livello di chi lo ha lanciato. Ogni oggetto magico ha il 90% di resistenza alla magia. L'effetto è permanente e non può essere annullato con un incantesimo *dissolvi magie*. Qualsiasi armatura trasformata in roccia fa cadere a terra chi la sta indossando ed ogni arma colpita si trasforma in una clava di roccia non magica.

Incantesimi di Nono Livello—

Spada

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 6 round +1 round per livello

Area d'effetto: crea una spada di forza

Questo incantesimo consente all'elfo dell'ombra di creare una scintillante spada di forza. L'elfo è in grado di brandire quest'arma come se ne fosse in possesso. Un elfo non può combattere con questa spada e combattere anche con un'altra arma, ma resterà semplicemente appesa nel vuoto

Magia fra gli Elfi dell'Ombra

se l'elfo dovrà trascurarla per impugnare qualcos'altro. Non ha bonus, ma può colpire ogni tipo di avversario, anche quelli che normalmente possono essere colpiti solo da armi +3. Colpisce qualunque Classe Armatura con un punteggio di 19 o 20. Infligge 4-24 punti di danno e perdura fino a quando non termina la durata dell'incantesimo, o fino a quando non viene lanciato su di essa con successo un incantesimo di dissolvi magie o fino a quando colui che l'ha creata non ha più bisogno di lei.

Questa spada può essere utilizzata per tutte le manovre e gli attacchi speciali, come si può fare con una spada normale.

Creare e Interpretare uno Sciamano

Gli sciamani, tra gli Elfi dell'Ombra, ricoprono uno status molto elevato, poiché sono i rappresentati terreni dell'Immortale Rafael. Essere uno sciamano non è un compito da poco, così Rafael sceglie quelle anime che vuole diventino i suoi sciamani e li marchia nel suo modo speciale. Non esiste nessun altro modo per diventare sciamano—se il marchio c'è, allora il personaggio può essere scelto per l'addestramento, ma se il marchio manca, allora l'elfo dell'ombra è sfortunato. Se volete che il vostro PG sia uno sciamano, allora deve avere questo tipo di marchio.

Gli Sciamani sono elfi, quindi hanno le normali abilità di combattere e lanciare incantesimi come gli altri elfi, ma in più ricevono degli specifici incantesimi per sciamani, come accade per i chierici umani. Naturalmente, il passaggio di livello per uno sciamano richiede più tempo, in virtù delle loro specifiche responsabilità e dei loro poteri più grandi.

Oltre allo speciale marchio dalla nascita che indica lo status del personaggio, ogni sciamano, prima che venga abilitato a ricevere i suoi incantesimi, deve acquisire un cristallo delle anime. Quando il vostro personaggio sarà pronto per questo passo, il vostro DM vi verrà incontro su questo—forse con altri giocatori—predisponendo una missione di ricerca per raggiungere questo obiettivo. Lungo la sua carriera, uno sciamano potrebbe venire a contatto con molte di queste gemme sacre—se il personaggio sta realmente camminando sulla Via dello Sciamano e se Rafael lo guida!

Dettagli

Per creare un personaggio elfo dell'ombra sciamano seguite le regole indicate in precedenza per la creazione di un elfo, prendendo nota delle seguenti differenze per gli sciamani:

Descrizione fisica: come già detto, tutti gli elfi dell'ombra sciamani hanno “il marchio di Rafael”—una voglia di colore violaceo che si estende sulla fronte e sugli occhi, e qualche volta in qualche altra parte del volto, secondo un disegno simmetrico. Esempi di questo marchio si possono trovare sulla copertina di questo libro.

Un'insolita percentuale di elfi dell'ombra sciamani sono femmine—circa il 70% - quindi potreste considerare la possibilità di giocare un personaggio femmina—tra le altre cose—se siete interessati a giocare uno sciamano.

Punteggi minimi e bonus di esperienza: oltre al punteggio minimo di Intelligenza pari a 9, uno sciamano deve avere anche la Saggezza con un punteggio minimo di 9. Se sia l'Intelligenza che la Saggezza hanno un punteggio di 13 o più, allora lo sciamano acquista un bonus all'esperienza del 5%. Se la Saggezza è 16 o più e l'Intelligenza è di 13 o più, allora il bonus aumenta al 10%.

Abilità speciali: l'abilità speciale principale di uno sciamano (oltre a quelle abilità che tutti gli elfi dell'ombra possiedono) sono i potenti incantesimi che gli dona Rafael. Questo rende lo sciamano un punto di forza contro quegli stranieri che vorrebbero interferire con la felicità degli elfi dell'ombra. Nessun incantesimo viene concesso, e di conseguenza lanciato, a meno che il personaggio non sia in possesso di un cristallo delle anime della qualità e della misura appropriata. Per esempio, alcuni cristalli delle anime sono cristalli “di primo livello”; uno sciamano in possesso di questo tipo di cristallo può meditare ed ottenere gli incantesimi di primo livello, e quindi poi lanciali, ma non può ricevere nessun altro incantesimo di livello più alto. Il primo cristallo delle anime che il vostro sciamano troverà sarà molto presumibilmente uno di questa categoria. Quando siete pronti per lanciare incantesimi di livello più alto—allora è tempo di dar vita ad una nuova ricerca!

(Altre abilità speciali vengono acquisite man mano che lo sciamano sale di livello e viene ammesso ai piani inferiori del Tempio.

Tutto questo vi sarà rivelato dal vostro DM quando sarà arrivato il momento giusto).

Clan e città: diversamente da tutti gli altri elfi dell'ombra, uno sciamano viene considerato senza clan—è al servizio di tutti gli elfi dell'ombra. In pratica uno sciamano stabilisce, come è ovvio, la sua dimora in una città determinata e solitamente quella città è quella del clan dei suoi genitori. Gli sciamani non si sposano spesso, non perché ci sia una specifica proibizione su questo punto, ma solo perché le loro molte responsabilità vengono condotte come se si fosse in una modalità di vita familiare stabile e normale. Infatti, dal momento che uno sciamano è “senza classe” dalla nascita, potrebbe anche sposare qualcuno del clan dei suoi genitori.

Se uno sciamano maschio si sposa, non deve necessariamente spostarsi verso la città della sua sposa. Di solito questo viene definito in base alle necessità degli elfi dell'ombra (per esempio, dove è più necessario che lui risieda per compiere il servizio al tempio, ecc.).

Templi: quando uno sciamano raggiunge il 9° livello, può costruire un Tempio di Rafael in una caverna vicino ai possedimenti degli elfi dell'ombra. Il vostro DM vi dirà come potrete fare tutto questo nel momento in cui raggiungerete il livello previsto. Quando uno sciamano realizza la costruzione di un tempio, dà inizio ad un nuovo insediamento che appartiene (di fatto) al suo specifico clan.

Attacchi speciali: ai personaggi Sciamani non viene permesso di accrescere le abilità di combattimento una volta superato il 10° livello, né possono utilizzare le Opzioni di Combattimento per i combattenti o gli attacchi multipli.

Avanzamento di livello: i punti esperienza guadagnati da uno sciamano devono essere suddivisi tra la sua normale progressione di livello e i punti esperienza aggiuntivi necessari per avanzare come sciamano. Il giocatore può dividere questi punti esperienza come desidera, ma il livello dello sciamano non può mai superare il livello regolare. Inoltre, notate che per diventare uno sciamano di 1° livello sono necessari 2.000 punti esperienza. Questo vuol dire che un personaggio dovrà andare in avventura come un normale elfo dell'ombra di 1° livello per ottenere questi punti; solo dopo averli acquisiti potrà ottenere il titolo di Sciamano di Rafael.

Magia fra Gli Elfi dell'Ombra

Tabella 3: Esperienza ed incantesimi dell'Elfo dell'Ombra Sciamano

| Livello | PX aggiuntivi | Incantesimi Sciamanici per livello di incantesimo | | | | | | |
|---------|---------------|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1 | 2.000 | 1 | - | - | - | - | - | - |
| 2 | 3.000 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 3 | 4.000 | 2 | 1 | - | - | - | - | - |
| 4 | 8.000 | 2 | 2 | - | - | - | - | - |
| 5 | 16.000 | 2 | 2 | 1 | - | - | - | - |
| 6 | 32.000 | 3 | 2 | 1 | - | - | - | - |
| 7 | 60.000 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - |
| 8 | 125.000 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 9 | 200.000 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 10 | 300.000 | 4 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 11 | 425.000 | 4 | 4 | 2 | 1 | - | - | - |
| 12 | 550.000 | 5 | 4 | 3 | 2 | - | - | - |
| 13 | 675.000 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | - | - |
| 14 | 800.000 | 5 | 4 | 4 | 3 | 1 | - | - |
| 15 | 925.000 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | - | - |
| 16 | 1.050.000 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | - |
| 17 | 1.175.000 | 7 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | - |
| 18 | 1.300.000 | 7 | 6 | 4 | 4 | 3 | 2 | - |
| 19 | 1.425.000 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 20 | 1.550.000 | 8 | 6 | 5 | 5 | 4 | 2 | 1 |
| 21 | 1.675.000 | 8 | 7 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 |
| 22 | 1.800.000 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 |

Note per la Tabella 3

125.000 punti esperienza per ogni livello superiore al 22°.

L'abilità massima di lanciare incantesimi per uno sciamano si raggiunge al 22° livello

Incantesimi: gli incantesimi dello sciamano vengono gestiti come quelli per i chierici: il personaggio medita e Rafael gli accorda gli incantesimi che Rafael pensa il personaggio abbia meritato. Gli incantesimi nuovi sono indicati in *italico*.

Incantesimi per Sciamani Divisi per Livello

Incantesimi di Primo Livello

1. *Cerimonia*
2. *Comando*
3. Purificazione dei cibi e dell'acqua
4. Resistenza al freddo

Incantesimi di Secondo Livello

1. Cura ferite leggere
2. *Individuazione del pericolo*
3. Individuazione dell'allineamento*
4. Predire il tempo
5. Resistenza al fuoco
6. Silenzio

Incantesimi di Terzo Livello

1. Palla di fuoco
2. Scalda metalli
3. Oscurare
4. Protezione dal veleno

Incantesimi di Quarto Livello

1. Controllo della temperatura
2. Cura malattie
3. Respirare nella lava
4. Muro di fuoco

Incantesimi di Quinto Livello

1. *Invocare le anime*
2. Cura ferite gravi
3. Sciame di insetti
4. Neutralizza veleno

Incantesimi di Sesto Livello

1. *Controllare il destino*
2. Cura ferite critiche
3. Distruzione del male
4. Pietra in carne*
5. Resurrezione
6. Vista rivelante

Incantesimi di Settimo Livello

1. Morte volante
2. Palla di fuoco ad effetto ritardato
3. *Rilasciare il potere delle anime*
4. Terremoto
5. Resurrezione integrale

Descrizione degli Incantesimi per Sciamani degli Elfi dell'Ombra

N.d.t.: Nella versione originale non vengono descritti solo i nuovi incantesimi, ma anche quelli già presentati nei *Set Base*, *Expert*, *Companion* e *Master* di D&D®; i nomi sono stati tradotti per combaciare con quelli già esistenti, le descrizioni si riferiscono nello specifico agli elfi dell'ombra.

Incantesimi di Primo Livello

Cerimonia

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Permanente

Area d'effetto: Consacrazione di 1 creatura, 1 oggetto o un'area

Questo è un incantesimo adatto per tutti gli usi che un elfo dell'ombra deve eseguire come parte di un processo per guidare un altro elfo attraverso un momento particolare della sua vita. Queste cerimonie comprendono:

Adozione: una cerimonia che trasferisce un elfo dell'ombra (e, in rare occasioni, un umano o altri semi-umani) da un clan ad un altro. Lo sciamano che celebra la cerimonia deve essere di livello almeno uguale a quello di colui che deve essere adottato. Questa cerimonia fa parte di qualunque matrimonio, spostando lo sposo verso il clan della moglie.

Anatema: una cerimonia che viene eseguita quando un elfo ha raggiunto gli 800 anni di età, e deve essere ora bandito in qualità di vagabondo.

Consacrazione: questa cerimonia ha due diversi utilizzi tra gli elfi dell'ombra. Il primo permette ad uno sciamano di dedicare un'area del terreno alla costruzione di un Tempio di Rafael e di dedicare alcuni attrezzi proprio per quella costruzione. Il secondo utilizzo di questo incantesimo consente allo sciamano di dedicare un'area del terreno

Magia fra gli Elfi dell'Ombra

per dare inizio ad una miniera di cristalli delle anime e di dedicare alcuni attrezzi proprio per quella miniera.

Investitura: una cerimonia che viene celebrata quando un elfo dell'ombra diventa uno sciamano.

Comando

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 1 round

Area d'effetto: 1 creatura

Questo incantesimo consente all'elfo dell'ombra di proferire un comando di una sola parola. La parola deve essere in una lingua che il destinatario del comando sia in grado di comprendere. Il destinatario obbedisce al massimo delle sue capacità nella misura in cui il comando sia chiaro ed inequivocabile. Il comando "Muori" renderà il destinatario svenuto per un round, ma non ci sarà nessun altro danno (a meno che, ovviamente, non stesse camminando su un cavo alto in quel momento). Tipiche parole del comando possono essere fermo, indietro, corri, vai, arrenditi, ecc.

I non morti non vengono colpiti da una parola del comando.

Le creature con un'intelligenza di 13 o più e creature con 6 o più dadi vita o livelli di esperienza possono fare un tiro salvezza contro Incantesimi. Creature che hanno entrambe queste caratteristiche non devono fare due tiri salvezza.

Purificazione dei cibi e dell'acqua

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: Permanente

Area d'effetto: rende il cibo e l'acqua puri in modo da essere consumati

Questo incantesimo rende puro il cibo avariato o avvelenato in modo che possa essere consumato. Purificherà una sola razione di cibo (sia Standard che Speciale) o sei borracce d'acqua o una quantità sufficiente di cibo normale per nutrire una dozzina di persone. Se lanciato sul fango, l'incantesimo porterà la sporcizia a depositarsi sul fondo, lasciando una pozza di acqua chiara e cristallina. L'incantesimo non può mai colpire un essere vivente.

Questo incantesimo viene usato raramente tra gli elfi dell'ombra, che hanno imparato a contare sul trania, il loro preparato di cibo compresso e conservato.

Resistenza al freddo

Raggio d'azione: 0

Durata: 6 turni

Area d'effetto: tutte le creature entro 9 metri

Quando viene lanciato questo incantesimo, tutte le creature entro 9 metri dallo sciamano possono resistere alle temperature gelide senza alcun danno. Inoltre, tutti quelli nell'area d'effetto ottengono un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza contro gli attacchi basati sul freddo. Per di più, ogni danno derivato dal freddo viene ridotto -1 per ogni dado di danno (ma con un minimo di 1 punto di danno per ogni dado). L'area d'effetto si muoverà con lo sciamano.

Incantesimi di Secondo Livello

Cura ferite leggere*

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Permanente

Area d'effetto: qualsiasi creatura vivente

Questo incantesimo può sia curare le ferite leggere che rimuovere la paralisi. Se viene utilizzato per curare, sanerà 2-7 (1d6+1) punti di danno. Non curerà alcun danno se viene utilizzato per rimuovere la paralisi. Lo sciamano può lanciare l'incantesimo su se stesso, se lo desidera. Questo incantesimo non aumenterà mai il totale dei punti feriti di una creatura al di sopra del suo ammontare iniziale.

Individuazione del pericolo

Raggio d'azione: 1,5 metri per livello

Durata: un'ora

Area d'effetto: rivela i pericoli

Questo incantesimo combina alcuni effetti di individuazione del male e di scopri trappole. Mentre è attivo l'incantesimo, lo sciamano può concentrarsi su luoghi, oggetti e creature all'interno del raggio d'azione. È necessario un intero round di concentrazione per esaminare un'area di un metro quadrato, una creatura o un oggetto piccolo (una cassa, un'arma o un oggetto ancora più piccolo). Gli oggetti più grandi richiedono tempo maggiore. Dopo averlo esaminato, lo sciamano saprà se è immediatamente pericoloso, potenzialmente pericoloso o benigno (tutto esclusivamente dal punto di vista di uno sciamano). La natura precisa del pericolo non viene rivelata. Considerate che la maggiore parte delle creature sono potenzialmente pericolose.

Questo incantesimo individuerà i veleni, mentre altri incantesimi non possono farlo.

La durata dell'incantesimo è di un'ora piena quando viene utilizzato nel sottosuolo nelle aree abitate (o rivendicate da) dagli elfi dell'ombra; in qualunque altro posto, la durata sarà la metà del normale (ossia tre turni).

Individuazione dell'allineamento*

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: un turno

Area d'effetto: svela l'allineamento dell'obiettivo

Questo incantesimo permette all'incantesimo di leggere esattamente l'aura dell'allineamento di una persona—umano, semi-umano o non-umano. Con questo incantesimo possono essere esaminate fino a 10 persone.

La versione contraria di questo incantesimo comporta una reazione ad un incantesimo di individuazione dell'allineamento che fa vedere l'obiettivo dell'incantesimo come fosse dello stesso allineamento di chi lo ha lanciato; questo effetto dura per un turno.

Predire il tempo

Raggio d'azione: 0 (solo lo sciamano)

Durata: 12 ore

Area d'effetto: dà conoscenza del tempo futuro

Questo incantesimo consente allo sciamano di conoscere il tempo meteorologico preciso che ci sarà per le prossime 12 ore. Copre un'area di 1,5 km di diametro per livello dello sciamano. Per esempio, uno sciamano del 20° livello conoscerà il tempo all'interno di un'area di 15 chilometri di diametro. L'incantesimo non garantisce alcun controllo del tempo, semplicemente predice come sarà.

Resistenza al fuoco

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 2 turni

Area d'effetto: 1 essere vivente

Per tutta la durata di questo incantesimo, la persona su cui viene lanciato non può subire danni dal fuoco normale e dal calore. Ottiene anche un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza contro il fuoco magico (soffio del drago, palla di fuoco, ecc.). Inoltre, il danno subito da tale tipo di fuoco viene ridotto di

1 punto per ogni dado di danno (sebbene ogni dado infliggerà almeno 1 punto di danno, indipendentemente dalle rettifiche). Il danno causato dal soffio di un drago rosso viene ridotto di 1 punto per ogni dado vita della creatura (di nuovo con un minimo di 1 punto di danno per ogni dado vita).

Silenzio

Raggio d'azione: 54 metri

Durata: 12 turni

Area d'effetto: 1 sfera di silenzio larga 9 metri

Questo incantesimo rende l'area di effetto completamente silenziosa. Conversazioni e incantesimi in quest'area sono impossibili per tutta la durata dell'incantesimo. Questo incantesimo non impedisce ad una persona all'interno di quest'area di sentire i rumori generati al di fuori dell'area stessa. Se viene lanciato contro una creatura, la vittima deve fare un tiro salvezza contro Incantesimi; se ha successo, l'incantesimo resta nella zona in cui era stato lanciato e la vittima può uscire al di fuori di quella zona.

Incantesimi di Terzo Livello

Palla di fuoco

Raggio d'azione: 72 metri

Durata: Istantanea

Area d'effetto: esplosione in una sfera di 12 metri di diametro

Questo incantesimo crea un proiettile di fuoco che esplode in una palla di fuoco di 6 metri di raggio nel momento in cui colpisce un bersaglio. La palla di fuoco causerà 1-6 punti di danno da fuoco per ogni livello dello sciamano ad ogni creature presente nell'area d'effetto. Ogni vittima può fare un tiro salvezza contro Incantesimi; se ha successo, l'incantesimo causerà solo la metà del danno. Per esempio, una palla di fuoco lanciata da uno sciamano del 6° livello esploderà causando 6-36 punti di danno, o solo la metà a coloro che superano il tiro salvezza.

Scalda metalli

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 1 turno per livello

Area d'effetto: surriscalda un oggetto di metallo

Questo incantesimo comporta che un oggetto lentamente si riscaldi e poi si raffreddi. Colpirà un oggetto di metallo che

pesa fino a 2 chili per livello dello sciamano. Uno sciamano del 12° livello, per esempio, può scaldare una spada normale, ma uno sciamano del 20° livello può scaldare uno spadone a due mani e uno sciamano del 36° livello, una lancia. Il calore non causa alcun danno agli oggetti magici. Le armi normali e gli altri oggetti possono rimanere seriamente danneggiati, specialmente se fatti di legno e di metallo (come una lancia normale), poiché il legno andrà a fuoco. Se l'oggetto è tenuto in mano, il calore causerà danno a chi lo sta tenendo: un punto durante il primo round, 2 nel secondo, 4 nel terzo, 8 nel quarto e poi decrescerà con la stessa cadenza (per un totale di 22 punti di danno da calore durante 7 round). Non è ammesso alcun tiro salvezza, ma la *resistenza al fuoco* annulla tutti i danni. L'oggetto potrebbe essere lasciato cadere in ogni momento, ovviamente, e le creature con un punteggio basso di intelligenze hanno l'80% di possibilità di fare esattamente questo (verificate ogni round). Nel quarto round il calore bruciante comporterà che il cuoio, il legno, la carta e altri oggetti infiammabili a contatto con il metallo prendano fuoco.

Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, non è necessario mantenere la



Magia fra gli Elfi dell'Ombra

concentrazione; il riscaldamento e il raffreddamento procedono in automatico. Un incantesimo di dissoluzione può fermare gli effetti, ma i mezzi normali (immersione nell'acqua fredda, ecc.) non li fermeranno.

Se viene utilizzato su un oggetto contenuto in un contenitore (come una freccia o un pugnale), la creatura può estrarre l'oggetto, ma perderà l'iniziativa per quel turno (e subirà anche il corrispondente danno da calore). Considerate che i danni inflitti dal calore interrompono la concentrazione; la vittima non potrà quindi lanciare alcun incantesimo per ogni round in cui gli vengono inflitti dei danni da questo incantesimo.

Oscurare

Raggio d'azione: 0 (solo lo sciamano)

Durata: 1 turno per livello

Area d'effetto: crea un'enorme nuvola di nebbia

Questo incantesimo fa salire una nebbia di vapore dal terreno tutto intorno allo sciamano, per formare un'enorme nuvola. La nuvola è alta 30 centimetri per ogni livello dello sciamano, ed è lunga 3 metri per ogni livello. Per esempio, uno sciamano del 20° livello può lanciare un incantesimo oscurare che crea una nube alta 6 metri e di 30 metri di raggio. La nuvola non ha alcun effetto nocivo, eccetto che bloccare la vista. Colui che ha lanciato l'incantesimo, e tutti coloro che sono in grado di vedere l'invisibile, saranno capaci di vedere fiocamente attraverso la nuvola. Tutte le altre creature all'interno della nube saranno ritardati e confusi dall'effetto.

Protezione dal veleno

Raggio d'azione: tocco

Durata: 1 turno per ogni livello

Area d'effetto: garantisce ad una creatura l'immunità da tutti i veleni

Per la durata di questo incantesimo, colui che lo ha ricevuto è immune agli effetti di tutti i tipi di veleno, comprese le trappole a base di gas e l'incantesimo *nube mortale*. Questa protezione si estende a tutti gli oggetti indossati (quindi protegge dalla presenza di uno spirito velenoso, per esempio). Inoltre, il destinatario riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le armi basate sul Soffio velenoso (tipo il soffio del drago verde), ma non contro Soffio pietrificante (come quello della gorgone).

Incantesimi di Quarto Livello

Controllo della temperatura

Raggio d'azione: 0 (solo lo sciamano)

Durata: 1 turno per livello

Area d'effetto: soffio di aria fredda o calda all'interno dei 3 metri

Questo incantesimo consente allo sciamano di alterare la temperatura in un'area lunga 6 metri. Il cambiamento massimo è di 50 gradi (Fahrenheit), sia di caldo che di freddo. Il cambiamento si verifica immediatamente e l'effetto si muove con lo sciamano. La temperatura può essere variata attraverso la semplice concentrazione per un round, per tutto il tempo in cui dura l'incantesimo.

L'incantesimo è utile per resistere al freddo o al caldo, in questo modo chi lo lancia può resistere a qualsiasi temperatura, anche estrema.

Cura malattie

Raggio d'azione: 0 (al tocco)

Durata: Permanente

Area d'effetto: 1 essere vivente

Questo incantesimo curerà qualsiasi essere vivente da una malattia, come quelle causate da una mummia o da una fanghiglia verde. Se viene lanciato da uno sciamano dell'11° livello o superiore, può curare anche dalla licanthropia.

Respirare nella lava

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 1 giorno

Area d'effetto: 1 creatura che respira aria

Questo incantesimo consente a chi ne è destinatario di respirare mentre si trova dentro la lava. Non influisce sul movimento in alcun modo, né interferisce con la respirazione di aria. Considerate anche che questo incantesimo non garantisce alcuna protezione dall'intenso calore della lava.

Muro di fuoco

Raggio d'azione: 18 metri

Durata: Concentrazione

Area d'effetto: crea 110 metri quadrati di fuoco

Questo incantesimo crea un sottile muro verticale fatto di fuoco, di qualsiasi forma e dimensione, scelte dallo sciamano, per un totale di 110 metri quadrati (per esempio 22x5 metri; 11x10 m; 2x55 m; ecc.). Il muro è

opaco quindi bloccherà qualsiasi visuale. Le creature con meno di 4 DV non possono attraversare il muro. Le creature di 4 DV o più possono attraversarlo, ma subiscono 1-6 punti ferita. I non morti e le creature che utilizzano il freddo (draghi bianchi, giganti dei ghiacci, ecc.) subiranno doppio danno nell'attraversarlo. Il muro non può essere evocato in uno spazio occupato da un altro oggetto. L'incantesimo dura fino a quando lo sciamano si concentra su di esso, senza muoversi.

Incantesimi di Quinto Livello

Invocare le anime

Raggio d'azione: 9 metri dal cristallo delle anime

Durata: 1 round per livello

Area d'effetto: potenzia gli effetti degli incantesimi

Questo incantesimo permette allo sciamano di potenziare gli effetti dei suoi incantesimi per un round per livello. Ciò richiede l'utilizzo di un cristallo delle anime dell'appropriata qualità. L'aumento del livello dipende dai cristalli delle anime e varia da uno a sette livelli di crescita. Se il livello di chi lancia l'incantesimo non ha sostanziali conseguenze sull'operato dell'incantesimo lanciato (per esempio su un incantesimo di dissolvi magie), allora l'incantatore può al suo posto scegliere di incrementare uno qualunque dei seguenti fattori:

Raggio d'azione (ad eccezione degli incantesimi con raggio d'azione pari a zero)

Durata (ad eccezione degli incantesimi con effetti permanenti o istantanei)

Area d'effetto (ad eccezione degli incantesimi che colpiscono una sola persona o un bersaglio). Il fattore interessato viene incrementato del 10% (o di un livello) per ogni anima invocata, fino ad un massimo di 7 livelli o del 70%.

Esempio: uno sciamano del 36° livello con il massimo dei cristalli delle anime (quindi con un incremento del 70%) può lanciare una palla di fuoco a 124 metri di distanza, invece che a 72 metri, oppure può incendiare una zona di 21 metri, invece che di 12 (i danni non aumentano, dal momento che gli incantesimi non causano mai più di 20d6 di danni, come previste dalle regole *Companion*).

Invocare il potere delle anime attraverso il cristallo ovviamente le indebolisce. Le

anime rigenerano la loro energia solo molto lentamente, dal momento che non hanno un corpo materiale. Ogni anima invocata resta inutilizzabile per una settimana. Le altre anime all'interno del cristallo sono comunque ancora disponibili.

Cura ferite gravi

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Permanente

Area d'effetto: qualsiasi essere vivente

Questo incantesimo è simile all'incantesimo *cura ferite leggere*, solo che cura una creatura per 4-14 punti ferita (2d6+2).

Sciame di insetti

Raggio d'azione: 146 metri

Durata: 1 giorno

Area d'effetto: crea uno sciame di 9 metri di raggio

Questo incantesimo convoca un vasto sciame di insetti. Lo sciame oscura la vista e scaccia le creature con meno di 3 dadi vita (senza tiro salvezza). Lo sciame si muove di 6 metri per round nella direzione indicata dallo sciamano fino a quando resta nel suo raggio d'azione. L'incantatore deve concentrarsi, senza muoversi, per controllare lo sciame. Se lo sciamano viene disturbato, lo sciame si disperde e l'incantesimo ha fine.

Neutralizza veleno

Raggio d'azione: tocco

Durata: permanente

Area d'effetto: una creatura, un contenitore o un oggetto

Questo incantesimo rende innocuo qualsiasi veleno presente in una creatura, in un contenitore (come una bottiglia) o in un oggetto (come una cassa). Potrà anche riportare in vita una persona uccisa dal veleno se viene lanciato entro 10 round dall'avvelenamento! L'incantesimo influenzerà qualsiasi tipo di veleno che sia presente nel momento in cui viene lanciato, ma non cura alcun danno (e quindi non farà rivivere una vittima avvelenata che sarà morto a causa delle ferite).

Incantesimi di Sesto Livello

Controllare il destino

Questo incantesimo viene descritto nella *Guida del Dungeon Master*.

Cura ferite critiche

Raggio d'azione: tocco

Durata: permanente

Area d'effetto: qualsiasi essere vivente

Questo incantesimo è simile all'incantesimo *cura ferite leggere*, solo che cura una creatura per 6-21 punti ferita (3d6+3).

Distruzione del male

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 1 turno

Area d'effetto: mostri incantati o non morti o una maledizione o lo charme

Questo incantesimo colpirà tutti i mostri non morti o incantati (evocati, controllati ed animati) all'interno del raggio d'azione. Distruggerà il mostro a meno che non superi un tiro salvezza contro Incantesimi. Se viene lanciato in maniera mirata verso una sola creatura, si applicherà una penalità di -2 al tiro salvezza. Qualsiasi creatura proveniente da un altro piano viene bandita (e costretta a ritornare sul suo piano originario) se fallisce il tiro salvezza. Anche nel caso in cui il tiro salvezza viene superato, le vittime devono abbandonare la zona e rimanere distanti fino a quando lo sciamano resta concentrato (senza muoversi).

Questo incantesimo toglierà anche una maledizione lanciata su un oggetto o può essere utilizzato per annullare gli effetti dello *charme*.

Pietra in carne*

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: permanente

Area d'effetto: una creatura o un oggetto

Questo incantesimo trasforma una statua (o una quantità di pietra fino a 3x3x3 metri) in carne. Di solito viene usato per recuperare un personaggio trasformato in pietra (dal soffio di una gorgone, per esempio).

La formulazione inversa di questo incantesimo, trasforma carne in pietra, trasformerà un essere vivente, e anche tutto il suo equipaggiamento, in pietra. La vittima può fare un tiro salvezza contro Pietrificazione per evitarne l'effetto.

Resurrezione

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: permanente

Area d'effetto: rianima il corpo di un elfo

Magia fra Gli Elfi dell'Ombra

Come indicato dal nome stesso dell'incantesimo, lo sciamano può resuscitare un elfo dalla morte. Il corpo deve essere presente nel momento in cui viene utilizzato l'incantesimo e se una parte del corpo è mancante, il personaggio risuscitato si porterà dietro questa disabilità. Uno sciamano del 19° livello potrà risuscitare un elfo morto fino a 8 giorni prima. Per ogni livello dello sciamano superiore al 19°, a questo tempo vengono aggiunti tre giorni. Così, uno sciamano del 22° livello può risuscitare un elfo morto fino a 17 giorni prima. Chi riceve l'incantesimo tornerà in vita con 1 punto ferita e non potrà combattere, lanciare incantesimi, utilizzare le sue abilità, portare carichi pesanti o muoversi a più di metà della sua velocità. Queste penalità scompariranno dopo due settimane di completo riposo trascorse a letto, ma la cura non può essere velocizzata neanche con la magia.

Vista rivelante

Raggio d'azione: 0 (solo lo sciamano)

Durata: 1 turno +1 round per ogni livello

Area d'effetto: rivela qualunque cosa

Quando viene lanciato questo incantesimo, lo sciamano acquista la capacità di vedere in maniera assolutamente chiara tutto ciò che si trova nel raggio di 36 metri. L'incantesimo è abbastanza potente; lo sciamano può vedere tutte le creature o gli oggetti nascosti, invisibili o eterei come avviene per l'incantesimo dei maghi *individuazione dell'invisibile* (incluse le porte segrete). Inoltre, tutte le persone o le cose che non sono nella loro forma originaria—perché cambiate con il polimorfismo o perché travestite o altro ancora—vengono viste come sono in verità, senza alcuna possibilità di inganno. Si riesce a “vedere” anche l'allineamento, così come l'esperienza ed il potere della creatura (livello o dadi vita).

Incantesimi di Settimo Livello

Morte volante

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: 1 round per livello

Area d'effetto: crea un'orda di insetti di 6x6 metri

Questo incantesimo crea magicamente uno sciame enorme di 1.000 insetti, che appaiono ovunque entro 36 metri dallo

Magia fra gli Elfi dell'Ombra

sciamano (la zona è scelta da chi lancia l'incantesimo). Occupano un'area almeno di 3x6 metri e può essere ordinato agli insetti di occupare un'area fino a 18x18 (al massimo).

La *morte volante* può muoversi fino a 18 metri per turno (6 metri per round) se lo sciamano resta all'interno dei 36 metri di ciascuna parte dello sciame. Gli insetti spariscono alla fine della durata dell'incantesimo o ogni qualvolta lo sciamano si allontana a più di 36 metri da loro.

Gli insetti attaccheranno sempre qualunque creatura e qualunque oggetto che incontrino nel loro cammino, infliggendo 1 punto ferita per ogni 10 insetti—per un totale di 100 punti ferita per round per creatura—a tutti coloro che si trovano all'interno dello sciame (non sono ammessi tiri salvezza). Gli attacchi normali (come il fuoco) possono leggermente danneggiare l'orda, ma anche un incantesimo Palla di Fuoco ucciderà solo 100 insetti (riducendo di conseguenza il danno che l'orda può infliggere). La *morte volante* può essere distrutta da un incantesimo *dissolvi magie* (con le normali probabilità di successo), ma riesce a superare gli effetti di una *protezione dal male* e può muoversi sopra la maggior parte degli ostacoli alla sua normale velocità di movimento.

Palla di fuoco ad effetto ritardato

Raggio d'azione: 72 metri

Durata: da 0 a 60 round

Area d'effetto: fa esplodere una palla di fuoco ritardata in una sfera di 6 metri di raggio

Come indica il nome stesso, questo incantesimo crea una palla di fuoco che può esplodere ad effetto ritardato. Lo sciamano deve stabilire il numero esatto di round di ritardo (da 0 a 60) nel momento in cui lancia l'incantesimo. Una piccola pietra, molto simile nelle apparenze ad una gemma preziosa, viene lanciata nel posto desiderato e rimane là fino a quando non termina il periodo di ritardo dichiarato. La "gemma" può essere raccolta, trasportata e così via. Quando termina il periodo indicato, viene prodotto un effetto identico a quello della palla di fuoco—un'esplosione istantanea ed improvvisa che causa 1-6 punti ferita per ogni livello

dello sciamano a tutti coloro che si trovano nell'area di effetto (una sfera di 6 metri di raggio). Ogni vittima può superare un tiro salvezza contro Incantesimi per subire la metà del danno.

Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, l'esplosione non può essere né anticipata né ulteriormente ritardata, a meno che non si usi un desiderio. La "gemma" creata è puramente magica, non è un oggetto reale, e non può essere mossa magicamente (attraverso la telecinesi, il teletrasporto, ecc.), ma può essere dissolta.

Rilasciare il potere delle anime

Questo incantesimo viene descritto nella *Guida del Dungeon Master*.

Terremoto

Raggio d'azione: 110 metri

Durata: 1 turno

Area d'effetto: fa tremare la terra

Questo potente incantesimo fa tremare la terra e apre in essa degli spacchi molto grandi. Uno sciamano del 14° livello può colpire un'area fino a 18 metri quadrati, aggiungendo 1,5 metri ad ogni dimensione per ogni livello di esperienza ulteriore. Per esempio, un elfo dell'ombra del 18° livello colpirà un'area fino a 24 metri quadrati; 19° livello fino a 25,5 metri quadrati e così via.

All'interno dell'area di effetto, tutte le piccole abitazioni verranno ridotte in macerie, mentre gli edifici più grandi si spaccheranno. Le formazioni di terra (colline, fiordi, ecc.) causeranno delle frane. Possono aprirsi degli squarci nel terreno che inghiottiranno 1 creatura su 6 (determinata a caso), schiacciandoli.

Resurrezione integrale

Raggio d'azione: 18 metri

Durata: Permanente

Area d'effetto: fa risuscitare qualsiasi essere vivente

Questo incantesimo è simile all'incantesimo *resurrezione* di 6° livello, a parte il fatto che può interessare qualsiasi essere vivente. Qualsiasi umano o semi-umano a cui viene lanciato questo incantesimo si

risveglia immediatamente, senza alcuna ferita (al massimo dei suoi punti ferita) e in grado di combattere, usare le abilità, lanciare gli incantesimi, ecc., senza alcuna penalità—eccetto quelle presenti al momento della morte. Per esempio, una creatura maledetta o ammalata al momento della morte continuerà a subire questa afflizione anche nel momento in cui risorge. Se qualsiasi altra creatura vivente (diversa da umani e semi-umani) è colui a cui viene destinato l'incantesimo, verranno applicate le regole indicate nell'incantesimo *resurrezione* (incluse le limitazioni di tempo, la necessità del riposo, ecc.). Uno sciamano del 22° livello può risuscitare un umano o semi-umano morto fino a 4 mesi prima; per ogni livello di esperienza superiore al 22° vanno aggiunti a questo tempo ulteriori 4 mesi. Così, uno sciamano del 24° livello potrebbe lanciare l'incantesimo *resurrezione integrale* su un corpo che ha incontrato la morte fino a 12 mesi prima.

Un saggio di Glantri tiene una conferenza ad una classe di scienze politiche alla Grande Scuola della Magia:

Un'altra interessante leggenda che affonda le sue radici nella notte dei tempi è la leggenda degli elfi dell'ombra. Si suppone che questa razza abiti nella regione delle Terre Brulle, sebbene dove esattamente risiedano non è mai stato chiarito dai vari cantastorie. Come sapete bene, gli elfi abitano nelle foreste e, occasionalmente, nelle aree costiere, ma si dice che gli elfi dell'ombra abitino sotto terra. Oh, suvvia, ridete quanto vi pare, ma qui ci sono lezioni da imparare, cara classe, e se ci andrà possiamo fare l'esame su questa materia così difficile...

Ricordate, noi oggi stiamo studiando l'influenza politica che i miti hanno sui diversi popoli. Chi di voi mi può dire dove la leggenda degli elfi dell'ombra è più diffusa? In Karamikos? In Ylaruam? Tra i Reami del Nord? No, nessuna di queste risposte è corretta. Lasciate che vi racconti una di queste piccole leggende prima che vi dia la risposta.

Si dice che gli elfi dell'ombra vivano sottoterra e che abbiano costruito gigantesche città in cui vivono in migliaia. Vivono una vita grama, sporca, costantemente in lotta contro la scarsità del cibo grazie a ciò che il loro sviluppo offre loro. Solo i più forti tra gli elfi dell'ombra hanno la flebile speranza di sopravvivere fino all'età adulta. Quelli che riescono a sopravvivere sono poi preda di ogni sorta di mostri che si aggirano in quelle caverne. Bene, ora potete dirmi dove queste leggende sono più diffuse? Nelle Ierendi? Nel Minrothad? Tra i piccoli halfling che tirano su con il naso nelle Contee? No, considerate ancora qualche ulteriore elemento.

Gli elfi dell'ombra presentano delle caratteristiche che gli elfi silvani non hanno, oltre alla brevità della loro vita. Gli elfi che conosciamo sono stimati per le loro abilità artistiche: cantano le saghe della loro storia, ballano a mezzanotte intorno ai falò e possono creare armi ed armature della più squisita fattura. Di contro, la vita dell'elfo dell'ombra è solitaria, povera, pericolosa, simile a quella delle bestie e, come ho già detto, corta. Non c'è colore nelle loro tristi dimore per alleviare le loro tetre giornate, se possiamo ancora chiamare "giorno" un

luogo dove non c'è mai la luce di nessun sole. Esteticamente parlando, gli elfi dell'ombra non hanno assolutamente nulla: nessuna cultura, davvero.

Ora vi rivolgerò di nuovo la mia domanda: qual è la fonte, l'origine di queste leggende? L'Ethengar? La Casa di Roccia? Non mi avete ascoltato. Vi darà un ulteriore indizio. La classe di oggi è quella di scienze politiche. Come pretendete di diventare governatori, di essere rispettati tra la nobiltà glantriana, se non riuscite a trovare la risposta ad un quesito semplice come questo?

Si dice che gli elfi dell'ombra vivano tra i rozzi umanoidi che depredano le carovane dei mercanti. Questa notizia è del tutto assurda. Ricorderete dalla lezione della scorsa settimana che gli Orchetti di Thar e i loro tumultuosi alleati sono rapaci e sempre affamati. Chi sarebbe così folle da credere che gli elfi dell'ombra possano convivere con tale brutalità? Anche alcuni dei nostri migliori mercenari possono mostrarvi le ferite che hanno subito dagli attacchi degli orchi. Ora chi potrebbe essere portato a credere a queste leggende? Ricordate il primo principio della scienza politica!! Chi trae beneficio da queste storie? Corenlius, hai alzato la mano, hai per caso la risposta esatta?

Molto bene! È il Re degli elfi silvani d'Alfheim, ovviamente! I suoi agenti diffondono queste indiscrezioni e questi racconti, e così mettono paura alla popolazione verso gli attacchi di invasori esterni. Ma c'è di più; si dice che gli elfi dell'ombra si siano infiltrati all'interno degli elfi dei boschi. Diffondendo queste storie, il Re d'Alfheim può periodicamente eliminare i suoi nemici politici, bandendoli dal suo regno o anche facendoli decapitare con un falso pretesto.

Cara classe, prendete appunti su questa astuzia del re degli elfi. L'unico modo che un governatore ha per continuare a governare è quello di conoscere più cose dei suoi sudditi e manipolare la loro conoscenza del mondo. Il Re Doriath, in accordo con i capi dei clan e con il concilio attualmente in carica, fomenta gli elfi dei boschi contro questi misteriosi elfi dell'ombra e così tiene la questione saldamente sotto il suo controllo.

Un padre orchetto rosso si vanta con i suoi figli la sera prima della grande razzia:

Vieni qui, Sacco-verrucoso, e assiediti come tuo fratello Grugno-sfregiato! Questa è roba importante e se non chiudi quel beccaccio e non ascolti ti do un manrovescio che ti faccio attraversare la stanza volando. Non ho alcuna voglia di ripetere queste cose due volte, chiaro?

Così va meglio, piccolo moccioso. Ora, a tutti e due, sto per raccontarvi quanto vostro padre è audace e impavido e pieno di coraggio e, uhm, insomma audace. Sapete cosa andrò a fare domane? Cancella quel sorriso idiota dalla faccia, Sacco-verrucoso, o prenderò a calci il tuo sedere, domane!

Ecchecavolo, abbiate un po' di rispetto per i vostri vecchi! Parteciperò ad un attacco segreto, e riporterò indietro oro e argento e gemme e potenti magie e, uh, oro per voi e vostra madre. Se siete fortunati vi riporterò anche qalcoscia di buono da mangiare. Volete sapere dove andrò? Contro gli elfi dell'ombra. Il capo ha spedito un ricognitore per due volte giù per quel simpatico tunnel, così sa che questa volta sarà ancora lì.

Sacco-verrucoso, non ho ancora finito! Metti subito giù quel cane. Fatemi raccontare che cosa accadrà, qui non sarà come colpire un grappolo di stupidi mercanti. Ricordate, vostro zio Pelle-puzzosa è stato ucciso da uno di quegli elfi dell'ombra. Ucciso e poi mangiato, probabilmente!

Ad ogni modo, il capo sta facendo intrufolare un'orda di noi giù dove hanno le loro città, ma nessuno di loro sa che noi stiamo arrivando, chiaro? Certo che io so che noi stiamo arrivando, Sacco-verrucoso, io faccio parte della spedizione. Perché non puoi essere come tuo fratello e ti limiti ad ascoltare il tuo vecchio?

Questi elfi dell'ombra, vedi, noi strisciamo nelle loro caverne, loro hanno messo delle guardie alla fine dei loro tunnel, ma il capo ha un'arma segreta in modo che noi possiamo intrufolarci dopo di loro. No che non so qual è l'arma segreta, altrimenti ora non sarebbe più un segreto, non ti pare Sacco-verrucoso?

Così, una volta che siamo sgattaiolati dietro le guardie, dobbiamo combattere quei rettili volanti che hanno. Ma noi abbiamo una macchina da guerra veramente buona per questo, così il capo ha detto che

Quello Che Tutti Sanno

sarà semplice, sai? Ma il capo ha detto che dobbiamo stare attenti, col fatto che questi svolazzano lanciando incantesimi, così dobbiamo tenere gli scudi sempre arrivolti contro i loro rettili.

Il capo ha detto che dobbiamo stare alla larga dagli elfi dell'ombra che c'hanno della roba dipinta sul volto. Questo significa che sono sciamani e gli sciamani hanno grosse gemme che valgono il riscatto di un re. No, non re Thar, Sacco-verrucoso! Ti becchi un sacco di botte se continui a parlare così!

Ma mica ci fermiamo qui, stanne certo! Dopo che ci abbiamo sgraffignati quella grande gemma, ci andiamo a prendere ancora più tesori, e il capo dice che ne avremo così tanti che non dovremo neanche dividerlo, sempre dopo che lui si è preso la sua fetta e il Re si è presa la sua.

Questi elfi dell'ombra sono pericolosi, e il capo dice che questo garantisce che un tesoro ci sarà. Ciò a cui dobbiamo stare attenti, di certo, sono questi ragni giganti che hanno loro. Gli elfi gli insegnano ad attaccare al loro fianco, come fanno i cani e come fa tuo cugino Lecca-topo. Noi ci spalmiamo tutti con un succo fungoso sulla pelle, e il capo dice che ci proteggerà dal veleno dei ragni. In più ci renderà più difficili da vedere al buio perché ci farà tutti neri. No, Sacco-verrucoso, non lo spalmiamo sui nostri scudi, perché abbiamo il nostro emblema tribale, lì, e abbiamo bisogno di sapere quali scagnozzi sono con noi e quali con l'altro lato. Non fare più domande così stupide, moccioso!

Comunque il capo ha tredici o quattordici schiavi coboldi che piazza proprio davanti, così se uno dei loro ragni morde qualcuno sarà uno di quei piccoletti e così il resto di noi sciamano in avanti e li ammazza.

Il capo dice che saremo in vantaggio per tutta la battaglia che gli elfi dell'ombra non sono così svegli come gli elfi che abitano nelle foreste, altrimenti non starebbero sotto terra. Cosa, Sacco-verrucoso?

Sì, sì, noi viviamo sotto terra, lo so questo, ma non viviamo così lontano sotto terra così come fanno gli elfi dell'ombra, o lo facciamo? Lo facciamo? Guardami quando ti parlo! Sii più rispettabile come tuo fratello Grugno-sfregiato!

Sissignore, ragazzi, tutto questo sarà buono per tutti noi. Ricordate quando ero

di pattuglia, mi sembra circa un anno e mezzo fa, e siamo incappati in quel vecchio elfo dell'ombra tutto solo?

Abbiamo trovato roba buona su di lui, e abbiamo perso solo nove dei nostri guerrieri nella battaglia. Sono orgoglioso di dirvi che il vostro vecchio è stato colui che ha scoccato la freccia fatale. No, Sacco-verrucoso, sull'elfo dell'ombra, non sui nostri guerrieri! Ora ti picchio a dovere per aver detto una cosa simile!

Così da domani vostro padre sarà una persona ricca. Chi lo sa? Potrei anche essere promosso capitano alla fine della questione. Perché ora voi giovani canaglie non uscite a giocare? Io devo mettere insieme i pezzi della mia armatura, l'ispezione è all'alba.

(Sussurrando) Oh, a proposito, non restarci troppo male Grugno-sfregiato se tuo fratello è così imbecille, dopo tutto è stato adottato. Lo abbiamo trovato che piangeva in una caverna, e me lo sono portato a casa come fosse una cosa di mia proprietà. Ora corri fuori e non preoccuparti per il tuo vecchio padre, io posso sconfiggere qualsiasi elfo dell'ombra che mi capita intorno.

Una mamma elfa d'Alfheim racconta una storia di ammonimento al suo giovane figlio:

Vieni subito qui Mendaril! Come ti permetti di tirare le trecce della piccola Sharastra e di farla piangere? E non mi dire bugie dicendo che non l'hai toccata! Siamo comunque ben oltre il tempo limite per andare a letto quindi sali subito sul ramo! Se non la smetti di fare il cattivo, gli elfi dell'ombra verranno e ti porteranno via e poi te ne pentirai!

Questa è proprio l'ora in cui gli elfi dell'ombra vanno in giro cercando i bambini disubbidienti. Sono alti e magri, e bianchi come il miglior vestito della mamma. E hanno le orecchie grosse così, le migliori per sentire il respiro dei piccoli elfi disubbidienti ancora svegli nei loro letti, così sanno quali alberi scalare per arrivare a loro. Sono molto, molto silenziosi e possono balzare su un albero così velocemente che potrebbero arrivare qui prima che tu abbia il tempo di infilare la tua piccola testa sotto il cuscino!

Possono nascondersi pressoché ovunque, perché sono silenziosi e furtivi. Sono così furtivi, che riescono a

nascondersi anche nella tua ombra e poi escono e ti afferrano! E' per questo che si chiamano elfi dell'ombra. E portano con sé delle borse speciali dove mettono i bambini piccoli. Hanno lanciato una speciale magia su queste borse, in modo che chiunque sia all'esterno non riesca a sentire i piccoli elfi piangere quando gli elfi dell'ombra li portano via nelle loro tane. Non è orribile? Sei pentito ora di aver fatto piangere le altre bambine, giusto? Non sei più così coraggioso ora che gli elfi dell'ombra stanno venendo a prenderti!

E che cosa ci fanno con i piccoli elfi? Beh, ne combinano di tutti i colori con loro. Qualche volta rubano i piccoli elfi e al loro posto mettono i loro orribili bambini, proprio come fa il cuculo. Ovviamente le mamme e i papà vedono la differenza, ma gli elfi dell'ombra sono troppo cattivi e stupidi per realizzare una cosa del genere, così continuano a provare a fare questi scambi. Sono orribili verso i loro bambini. Abbandonano molti dei loro bambini alla morte negli orribili posti in cui vivono, umido e freddo e buio sotto terra, proprio come i nani puzzolenti. Solo perché i loro bambini fanno troppo rumore o non sono abbastanza intelligenti, non è terribile? Alcune voci raccontano che gli elfi dell'ombra sacrificano e mangiano i piccoli bambini, e forse rubano i piccoli elfi disubbidienti per mangiare anche loro!

Ma non è che prendono qualsiasi piccolo elfo disubbidiente. Loro preferiscono i piccoli bugiardi che dicono di non aver mai disobbedito! Gli elfi dell'ombra sono terribili bugiardi e si ingannano tra di loro. Di solito si camuffano quando sono in cerca di piccoli elfi e qualche volta fanno finta di essere proprio un elfo per poter spiare meglio! Spiano per cercare piccoli bugiardi da rapire e portare nelle loro orribili e tetre dimore per farli diventare bugiardi e ingannatori come sono loro e tu non vorresti crescere come loro, giusto?

E i posti in cui vivono sono veramente terribili! Sono così malvagi che devono vivere a miglia di distanza sotto terra. Non vedono mai il sole o le stelle di notte, non sentono mai la brezza estiva sulla loro pelle, e ogni cosa è fredda e umida. Mangiano funghi crudi tutti i giorni e poi lumache per cena, proprio come per quegli sporchi nani di cui tuo padre ti racconta sempre! Tutti i

bambini e le bambine devono mangiare tutte le loro lumache e così, se ti portano via, anche tu dovrai farlo. Solo pensare a quella viscida melma di lumaca sul tuo cucchiaino e tutta sul tuo piatto, yeeugh!

Quindi vedi, mio piccolo guerriero che è così coraggioso nel tirare i capelli delle bambine, i malvagi elfi dell'ombra sono proprio ora fuori nelle foreste! Sono venuti fuori dai buchi nel terreno della Colline Vaganti, quel posto orribile dove nessuno ha il coraggio di andare. Si sono nascosti nelle ombre aspettando che arrivi la notte, così è tutto buio e silenzioso, e poi si raduneranno e guarderanno nei loro libri speciali dove hanno scritto tutte le disubbidienze che i piccoli elfi disubbidienti hanno compiuto. Poi arriveranno volando sul terreno o arrampicandosi sui rami, così silenziosi e leggeri che neanche gli uccelli li sentiranno. Ascolteranno il respiro dei bambini cattivi e poi controlleranno di nuovo nei loro libri per essere assolutamente sicuri!

Zitto, zitto, ora basta così. Papà non permetterà a loro di prenderti veramente. È fuori proprio questa notte con il Maestro del Clan per controllare le guardie, e i nostri ragazzi coraggiosi terranno lontani gli elfi dell'ombra. Hanno già provato ad invaderci una volta perché volevano prendersi la nostra splendida Alfheim tutta per loro! Ma sono stati facilmente sconfitti, perché sono cattivi e ingannatori invece di essere forti e coraggiosi come sono gli elfi buoni, e proprio come diventerà crescendo il piccolo Mendaril, se la smetterà di tirare le trecce. Ecco, ora sei tutto rimboccato e al sicuro, mio piccolo dormiglione!

Sono proprio curiosa di sapere cosa tuo padre mi stia preparando per cena...

Un vecchio nano del clan Syrklist della Casa di Roccia parla con suo cugino, un mercante con cui sta trattando dei minerali:

Hai poi sentito le storie di questi elfi dell'ombra laggiù a Smaggeft? Hmmp. Beh, sembri sicuro che siano tutte sciocchezze, elfi giù per le miniere e cose simili. Ora, se sarai così buono con me da dividere quel batuffolo di tabacco ambrato di Wardlystone che hai avuto dagli halfling, io ci riempirò la mia pipa e ti dirò qualcosa a proposito, mister so-tutto-io.

Ricordi quelle pepite d'oro che il mio ragazzotto Gunthan ti ha venduto l'ultima volta che sei stato qui? Beh, erano di un'ottima qualità d'oro e, sì, è insolito trovarne di così puro qua intorno. Questo perché non provengono da qui intorno. Ci sono stati venduti dagli elfi dell'ombra, potessi morire se non erano proprio loro. Ah, è proprio buona quest'erba, quelle piccole bestiole giù nelle Contee non fanno altro che rubare l'oro guadagnato onestamente dai nani, ma sanno come far crescere del buon tabacco!

Oh, ne vuoi sapere di più, adesso? Solo un minuto fa eri sicuro che fossero tutte fandonie. Bene allora, forse te ne dirò qualcosina in più. Li ho incontrati per caso, in realtà. Stavo rincorrendo una buona vena di argento, almeno così pensavo. Avevo il mio martello da scavo e i picconi e sentivo il profumo del metallo nelle mie narici, proprio così. Sapevo dove mi trovavo e niente avrebbe potuto sorprendermi, neanche per quanto lontano mi fossi avventurato. Così pensavo. Mi ero appena messo a sedere per mangiare i pasticcini fatti da mia moglie per pranzo quando mi sono ritrovato circondato da una dozzina di elfi armati di balestre.

Beh, tutto quello che potevo fare era comportarmi in maniera civile. Erano alti e pallidi, e completamente silenziosi. Avevano orecchie enormi—molto più grandi di quelle di quegli amanti degli alberi dell'Alfheim—e non sbattevano mai le palpebre dei loro occhi, mi fissavano come dovessero trapassarmi con lo sguardo, avevano occhi grandi come due piatti. Poi è stato come se iniziassero a squittire tra di loro. Avevano voci molto stridule, un po' come fossero pipistrelli. Beh, no, forse sto esagerando, ma comunque avevano voci molto stridule. Ho visto uno di loro alzare la sua balestra verso la mia gola e lo giuro ho pensato di essere spacciato.

Così ho colto l'occasione e ho teso verso di loro la mia borsa, con la parte superiore aperta visto che stavo tirando fuori la mia capra e la torta di mele per il pranzo. Uno di loro l'ha presa e ha tirato fuori la mia bottiglia di birra, la migliore birra chiara invecchiata di Burgland. Non l'hanno bevuta, non gli è importato neanche di sentirne l'odore. L'hanno rovesciata tutta, che sacrilegio! Non hanno parlato molto, anzi in realtà non hanno

Quello Che Tutti Sanno

emesso neanche un suono. Un silenzio di tomba, ed è così vero come il fatto che io ora sono seduto qua, sembravano veramente quasi usciti da una tomba, così pallidi e smunti. Che ci benedica tutti, avrebbero fatto meglio a mangiarsi la torta di mele che avevo lasciato piuttosto che mettersi a toccare la mia birra. Non ho mai visto niente con così poca carne a ricoprire le ossa.

Beh, si sono presi un po' di cose che evidentemente gli sono piaciute, e mi hanno dato un piccolo borsellino. Un oggetto carino, davvero, fatto di seta molto fine con una sottile lingua di cuoio per tenerlo chiuso. La mia signora ancora lo usa; seta fine ma molto resistente. Avrei voluto prenderne di più di quelle borsette, ma non le hanno volute trattare. In ogni caso, sono rimasto entusiasta delle pepite d'oro all'interno. Il primo di un piccolo numero di scambi. Li ho dati al mio ragazzo per venderne un po', lontano da qui, per non alimentare le chiacchiere. Ma come mi hanno dato l'oro, mi hanno anche lanciato un avvertimento. Uno di loro mi ha mostrato una grande gemma appesa intorno al suo collo, e ha scosso la sua testa. Hanno puntato il loro dito su di me, poi sulla gemma e poi hanno scosso la testa. Ho capito che non volevano che io prendessi alcuna delle loro gemme lì intorno e non ho voluto sfidare la mia sorte su questo, te lo posso assicurare. Ma sono tornato altre volte, rimanendo a distanza di sicurezza, e abbiamo concluso qualche piccolo affare.

Ho dovuto imparare che cosa piace loro e che cosa mi davano in cambio. Raramente li ho visti. Lasciavano dei messaggi in codice per me, usando le pietre, le rocce e quello che trovavano. Ora non ti dirò niente su questo, io sono l'unico che fa affari con loro, ma ho iniziato a rispettarli. Conoscono la loro strada nei tunnel e nei passaggi e conoscono le strade delle rocce e delle pietre, della gemma e del metallo.

Mi danno oro e argento, materiale differente in volte differenti, e io non so mai cosa avrò la prossima volta. Sembra come se me lo lasciassero perché io lasci loro cose di ugual valore, fidandosi di me e della mia onestà. Beh, è una cosa strana, sono sempre stato uno di quelli che non si lascia sfuggire la possibilità di truffare uno di quegli orecchie a punta, ma questa volta c'è qualcosa di un po' più strano in un

Quello Che Tutti Sanno

modo che non riesco a spiegare verso questi “abbattitori”. Non sono la stessa cosa. Così ho preso del vetro, e ho visto che gli piaceva come le spezie dell’Ylaruam, e anche i pugnali di buona fattura. E una o due altre cose, ma non confiderò mai i miei segreti di affari a te, giovane garzone.

E non hai bisogno di metterti in testa di spiare dove mi infilo nei tunnel per poi provarci da solo. Loro possono far ruotare i tunnel, lo giuro. Ho visto che lo facevano, una volta. C’erano due di loro con queste grosse pietre intorno ai loro colli che lo stavano facendo. Lo giuro, mi sarei potuto comprare metà di Ferryway con solo una di quelle, era grande come un uovo di roc. Hanno come fischiato e la roccia sembrava come stucco nelle loro mani. Stavano rimodellando il piccolo tunnel per portarlo più giù del passaggio principale, ed io ho deciso che era il momento giusto per tornare a casa. Non sapevo se avessi dovuto vedere quello che avevo visto e, se loro non avessero voluto che io lo vedessi, avrebbero potuto mettere fine al commercio.

E ho notato che non troppo lontano da dove lasciano l’oro per il baratto, c’è odore

di ragno. Mi sa che devono allevare quelle cose maledette o qualcosa di simile, ma se ti venisse l’idea di andare da qualsiasi altra parte rispetto a dove loro vogliono commerciare, potresti andare incontro ad una fine molto sgradevole. Se ti allontani troppo lungo il tunnel, anche se loro non dovessero spuntare come demoni silenziosi, i loro ragni ti trangugerebbero per cena.

Oh sì, e poiché quest’erba è così buona, quando ci siamo incontrati la prima volta loro mi hanno donato questa pipa davvero strana—lunga, sottile, con il fumo che passa attraversa qualche liquido per rinfrescarlo. Hanno una parola per questa—“treltilan” o qualcosa di simile. Ci mettono questa roba sudicia—puzza di fungo o qualcosa di simile, abbastanza rivoltante. Ma dopo un po’ di tirate la mia testa era da qualche altra parte con quei pagani senza dio dei maghi glantriani, mi sembrava proprio così.

Cosa? È tutto un sogno dovuto all’aver fumato tabacco andato a male? E allora dimmi una cosa, sedere pensante: se quegli elfi dell’ombra erano solo un sogno, come ho avuto questa grande pepita che sto per offrirti ad un prezzo che non puoi rifiutare?

Dungeons & Dragons, D&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.



Guida del Giocatore



SUPPLEMENTO DI GIOCO UFFICIALE

Gli Elfi dell'Ombra

di CARL SARGENT e GARY THOMAS

Buio è il sottosuolo. Più bui ancora sono i territori degli Elfi dell'Ombra. BEN più in profondità delle Terre Brulle, perfino più in profondità delle più profonde caverne dei troll, vivono questi guerrieri dal viso pallido. La loro legge è quella dell'Immortale Rafiel e la loro forza mistica quella dei loro Cristalli delle ANIME. Assieme, guideranno il popolo delle ombre nelle terre soleggiate.

Gli Elfi dell'Ombra è il tredicesimo della collezione degli Atlanti. Fornisce uno sguardo in profondità sulla cultura, la storia e gli scopi degli Elfi dell'Ombra nel mondo di DUNGEONS & DRAGONS®, comprendendo:

- una Guida del Giocatore di 38 pagine, che fornisce le istruzioni per la creazione e l'interpretazione di personaggi Elfo dell'Ombra, il loro background culturale e le abilità.
- una Guida del DM di 66 pagine con un atlante completo dei territori degli Elfi dell'Ombra, nuove regole per gli sciamani e i loro mistici poteri e un set completo di avventure.
- una grande mappa colorata che ritrae questo grandioso nuovo mondo e la favolosa Città delle Stelle.