

ATL 13

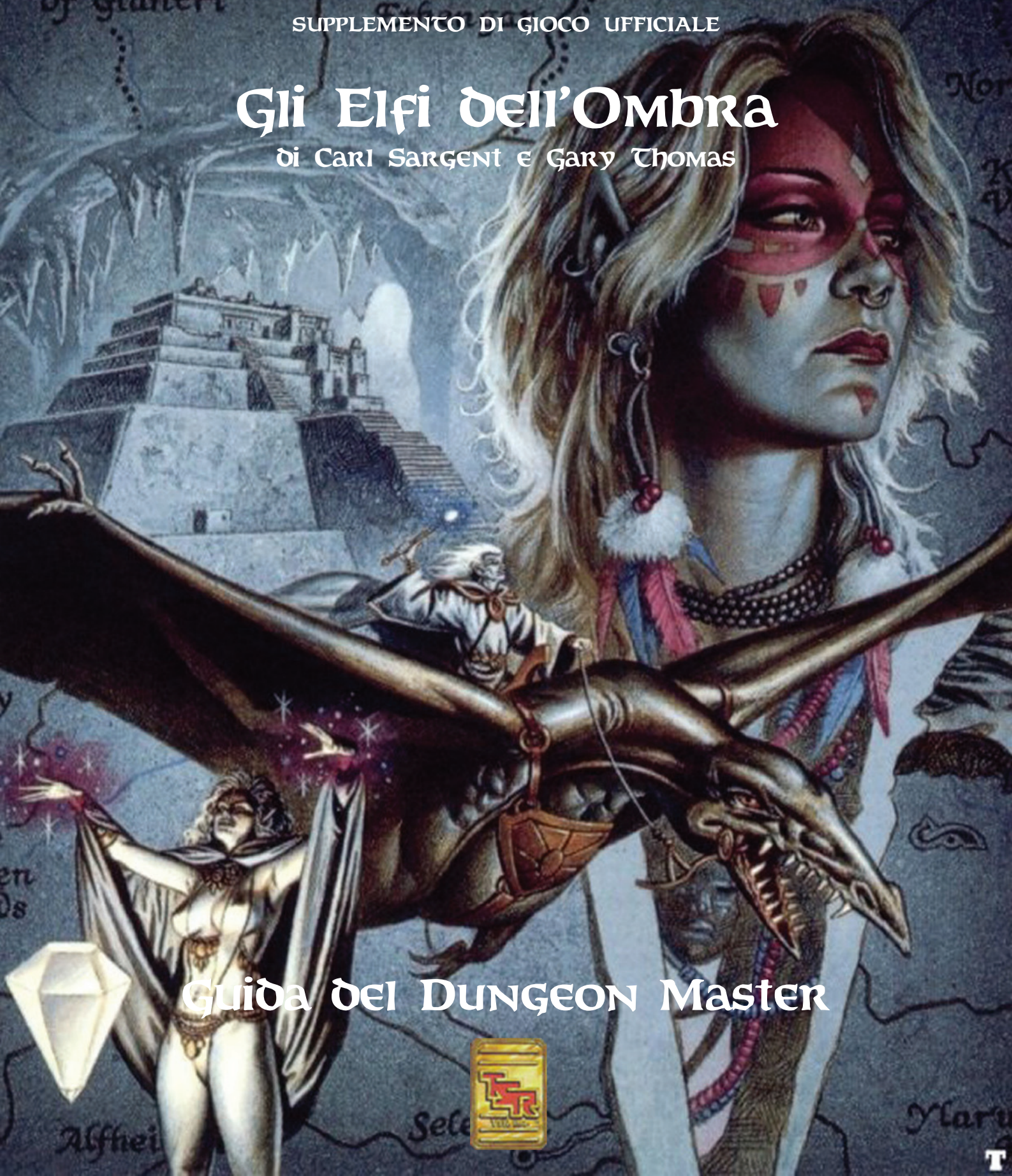
DUNGEONS & DRAGONS®

ATLANTE

SUPPLEMENTO DI GIOCO UFFICIALE

Gli Elfi dell'Ombra

di Carl Sargent e Gary Thomas



Guida del Dungeon Master





Un supplemento di gioco ufficiale per DUNGEONS & DRAGONS®

Gli Elfi dell'Ombra

di Carl Sargent e Gary Thomas

Guida del Dungeon Master

Sommario

Guida del Dungeon Master

Introduzione	2
I 14 Versetti del Rifugio di Pietra	3
Cronologia e Storia degli Elfi dell'Ombra	4
Il Calendario	4
La Storia Come la Vedono gli Immortali	6
Cronologia Storica per il DM	8
I Segreti dei Cristalli delle Anime	10
La Via dello Sciamano	11
Incantesimi della Radiosità	15
Geografia dei Territori degli Elfi dell'Ombra	19
La Città delle Stelle	22
Viaggiare e Sorvegliare	31
Flora e Fauna	38
Tra le Ombre	42
Gli Elfi dell'Ombra e le altre Terre	52
Avventure nelle Terre dell'Ombra	58

Inserti

Scheda del Personaggio Elfo dell'Ombra	67
--	----

Mappe

Colle dello Sconforto	65
-----------------------------	----

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

Molti pensano che gli elfi dell'ombra non siano niente di più che una leggenda. In Alfheim ne sanno qualcosa in più. Gli elfi di quella terra ammantata di boschi sono stati costretti a stringere un'alleanza con Darokin per bloccare, non più di tre secoli fa, l'infiltrazione degli Elfi dell'ombra e la loro invasione pianificata. Per un elfo, questo tempo non rappresenta nemmeno la metà della sua vita. Gli umani ignorano le storie e le voci che nel tempo sono state solo sussurrate, ma gli elfi le conoscono bene. Ora i loro cugini sotterranei si stanno preparando per una nuova invasione—e questa volta potrebbero avere successo.

L'Atlante

Questo Atlante descrive la terra degli elfi dell'ombra nel Mondo Conosciuto del gioco di D&D®: la sua geografia, la sua gente e la sua storia. Questo libro si compone di:

- * questa Guida del DM di 66 pagine che descrive le terre degli elfi dell'ombra e include anche degli schemi per delle avventure;
- * la Guida del Giocatore di 34 pagine che descrive gli elfi dell'ombra e comprende molte nuove abilità e nuove regole per gli sciamani degli elfi dell'ombra, nonché la guida completa per creare personaggi appartenenti agli elfi dell'ombra;
- * una mappa pieghevole interamente colorata che mostra la terra degli elfi dell'ombra in tutti i suoi dettagli, mettendola in relazione con i maggiori punti di riferimento presenti nelle regioni di superficie sopra di essa;
- * tre pannelli che mostrano nel dettaglio la Città delle Stelle, il maggiore insediamento degli elfi dell'ombra, e il Tempio di Rafiel al suo interno.

Come Utilizzare l'Atlante

Se non avete mai utilizzato un Atlante prima d'ora, inizierete a divertirvi con questo. Se invece lo avete già utilizzato, vi divertirte ugualmente e scoprirete che questo Atlante è molto diverso dai suoi predecessori in vari punti.

Nel Manuale del Giocatore ci sono molte più sezioni. La storia degli elfi dell'ombra è seguita da una breve descrizione delle loro terre e delle loro città. Dopo la descrizione di una giornata tipica nella vita di un elfo dell'ombra, si affronta il cuore delle loro credenze e della loro essenza—la Via di Rafiel—per farlo comprendere ai giocatori. Questa filosofia rappresenta il cuore e l'anima di un Elfo dell'ombra. Se avete già letto il Manuale del Giocatore, come vi abbiamo suggerito, siete già a conoscenza di ciò.

I giocatori che hanno già letto altri Atlanti e/o giocato avventure in altre regioni del Mondo Conosciuto, resteranno sorpresi da quello che leggeranno qui. Sarà stato detto loro più volte

che gli elfi dell'ombra sono Caotici, e questo allineamento è quello che viene loro assegnato alla voce "mostro" dell'ATL10: *Elfi d'Alfheim*. Ciò dimostra che anche gli Elfi possono diffondere falsità, a seconda dell'occasione.

Questo non significa che il Manuale del Giocatore dica tutta la verità e nient'altro che la verità. Questa è la missione di questa Guida, quello del DM.

Come Utilizzare Questa Guida

Questo Manuale ha quasi tutte le caratteristiche che ti aspetteresti da un atlante, se ne avessi mai usato uno prima. Ci sono i profili dei principali personaggi non giocanti, le mappe per le città e i luoghi principali, qualche nuovo mostro e incantesimo e anche nuove regole. Ma c'è anche qualche altra cosa di cui dovrete essere consapevoli fin dall'inizio.

La maggior parte dei fatti e dei retroscena storici descritti nel Manuale del Giocatore non sono propriamente accurati. Alcuni di questi fatti in effetti sono completamente falsi in modo piuttosto significativo. Questa è una delle cose che rende insolito questo Atlante. Non preoccupatevi di questo. Dopo tutto, le altre culture hanno una visione completamente sbagliata degli elfi dell'ombra (come mostra l'insero estraibile di quattro pagine al centro di questo libro **Quello che Tutti Sanno**). Perché dovrebbe essere sorprendente che gli elfi dell'ombra—compresi i PG elfi dell'ombra—abbiano dei preconcetti sbagliati sulla loro stessa storia?

Il punto fondamentale è che all'interno di questo libro ci sono tutte le informazioni corrette. Si riveleranno un pezzo alla volta, fino a quando non avrete il quadro completo davanti ai vostri occhi. Il destino degli elfi dell'ombra è uno dei più importanti tra quelli delle razze del Mondo Conosciuto. Sono riusciti ad infiltrarsi più in profondità di quanto chiunque riesca ad immaginare. Chi può dire dove iniziano o finiscono le reti dei loro intrighi? Ne saprete un po' di più quando avrete finito di leggere questo libro.

All'interno di questo libro, una prima sezione parla del Tempo e della Storia—il calendario degli elfi dell'ombra, le loro festività e giorni speciali, e la versione corretta della loro storia. Segue una lunga sezione sugli Sciamani e sui loro Cristalli delle Anime, che fornisce maggiori dettagli sulla verità del percorso religioso che è così importante per questa popolazione. I capitoli seguenti espongono la geografia della terra degli elfi dell'ombra, compresa la loro splendente e misteriosa Città delle Stelle. La sezione **Viaggiare e Sorvegliare** spiega come muoversi in questa regione così estesa e permette di avere un

resoconto del potente esercito degli elfi dell'ombra e delle pattuglie militari che difendono così gelosamente i segreti della vita degli elfi dell'ombra. **Flora e Fauna** descrive alcuni mostri, i Grandi Alati, che sono cavalcature fondamentali per gli elfi, e raggruppa alcune delle più innocue—ma importanti e alcune volte bizzarre—creature che condividono le terre con gli elfi dell'ombra.

Due lunghi capitoli, **Tra le Ombre e Gli Elfi dell'ombra e le altre Terre**, forniscono i profili di molte personalità importanti tra gli elfi dell'ombra. In questa sezione ci sono anche delle regole di dettaglio per gestire l'udito particolarmente sottile e la sensibilità alla luce degli elfi dell'ombra, di cui potrete avere bisogno per giocare. Questi capitoli suggeriscono anche alcune importanti revisioni che possono essere introdotte nei precedenti Atlanti senza interferire con il gioco. Le cose, con gli elfi dell'ombra, sono raramente quelle che sembrano. Gli elfi dell'ombra vengono spesso trovati nei luoghi dove nessuno si aspetterebbe di trovarli, spesso senza alcun bisogno di travestirsi o mettere in piedi una messinscena.

Ovviamente, poiché sarete messi a conoscenza di tantissimi segreti quando avrete finito di leggere tutto questo, avrete bisogno di avventure e di schemi già pronti in cui trascinare i vostri giocatori per ottenere il maggior divertimento possibile da questa ambientazione. Potete farli vagare nei tunnel perennemente bui e nei labirinti, evitando svolazzini o morsoscuri, osservando gli elfi artigiani muoversi nei tunnel o estrarre cristalli delle anime; o potreste mandarli in spedizione a caccia di ragni o ad inseguire gli orribili senzossa, o portarli all'interno di una rete di intrighi di cui non hanno nemmeno iniziato ad avere il minimo sospetto... Bene, non vogliamo deludervi. Ci sono schemi di avventure in abbondanza. Ve l'avevamo detto, sta per cominciare il divertimento...

I 14 Versetti del Rifugio di Pietra

Versetto dell'Adunata

Prima dell'Olocausto, Io ero Rafiel e vigilavo sulla mia gente. Li ho raccolti nel palmo della mia mano e li ho guidati in questo rifugio di pietra. Io, Rafiel, vi guiderò.

Versetto del Nome degli Elfi dell'Ombra

Io sono Rafiel e voi tutti siete la mia ombra. Come io mi muovo, così voi vi muovete. Come io mi fermo, così voi vi fermate. Come io vivo, così voi vivete. Così sarete gli elfi dell'ombra ed Io, Rafiel, vi guiderò.

Versetto del Rifugio di Pietra

Lasciate che i miei figli imparino queste parole, le parole che vi guidano e che vi danno vita. Ogni giorno onorate questi quattordici versetti ed Io, Rafiel, vi guiderò.

Versetto dello Sciamano

Io, Rafiel, marchio con la mia mano coloro a cui do il potere. Portate loro il massimo rispetto, i miei servitori scelti. Loro avranno il potere di vita e di morte su di voi. Seguite i loro insegnamenti e Io, Rafiel, vi guiderò.

Versetto dei Cristalli

Nella pienezza dei tempi, io, Rafiel, mostrerò ai miei sciamani il segreto dei cristalli che nascondono il potere della vita e della morte, e quindi della vita eterna. Custodite con attenzione questi cristalli, e Io, Rafiel, vi guiderò.

Versetto della Discendenza

Se tra di voi nasceranno bambini non integri, lasciate che vengano portati davanti a me, e Io, Rafiel, guiderò il loro cammino.

Versetto dei Vagabondi

Conservate intatta la forza degli elfi dell'ombra, e non lasciate che nessuno che si dimostri debole rimanga tra di voi o vi segua. Volgete questi deboli a me, e Io, Rafiel, guiderò il loro cammino.

Versetto del Tempio

Costruite innanzi a me una città, e al suo interno edificate un tempio sacro al mio

nome, nel quale mi offrirete olocausti in sacrificio, e Io, Rafiel, vi guiderò.

Versetto del Cibo e della Purezza

Fate che il vostro cibo sia sempre puro. Mantenete anche voi stessi puri e bianchi come la neve, di fronte ai miei occhi. Non permettete che le vostre anime si macchino peccando contro di me, e Io, Rafiel, vi guiderò.

Versetto dei Giorni

Insegnerò ai miei sciamani la bontà e la negatività di ogni giorno. Chiamate fasti i giorni buoni, e ne fasti quelli cattivi, e Io, Rafiel, vi guiderò.

Versetto dell'Esercito

Farò scendere il fuoco sopra di voi, affinché siate rafforzati dalla mia forgia. Lasciate che ogni uomo e ogni donna tra voi conosca il sapore della battaglia, ed Io, Rafiel, vi guiderò.

Versetto del Re

Guiderò la mano dei miei sciamani affinché scelgano tra di voi un re, che regnerà fino a

quando io lo vorrò. Fate in modo che tutti ubbidiscano agli ordini del sovrano, ed Io, Rafiel, vi guiderò.

Versetto delle Altre Razze

Se persone delle altre razze vorranno vivere tra di voi, lasciate che uno dei vostri clan li adotti, ma teneteli separati da voi per timore che possano offendermi, ed Io, Rafiel, vi guiderò.

Ultimo Versetto, il Versetto della Prosperità Promessa

Io sono Rafiel. Se tutti i miei figli seguiranno la mia strada e rispetteranno la via degli sciamani, essi avranno grande prosperità, poiché Io, Rafiel, vi guiderò.



Cronologia e Storia degli Elfi dell'Ombra

Il Calendario

Il calendario degli Elfi dell'ombra, così come gran parte della loro vita, è strettamente collegato con la loro religione. L'anno è diviso in 14 mesi ognuno composto di 24 giorni. Naturalmente, ogni mese corrisponde ad uno dei Versetti del Rifugio di Pietra. I nomi dei mesi, quindi, sono Adunata, Nome, Rifugio di Pietra, Sciamano, Cristalli, Discendenza, Vagabondi, Tempio, Cibo, Giorni, Esercito, Re, Razze e Prosperità. Un elfo dell'ombra potrebbe dire di essere nato il terzo giorno del mese dell'Adunata, per esempio, o nell'ultimo giorno del mese del Re.

Gli Anni e i Giorni

Gli elfi dell'ombra iniziano a conteggiare gli anni dal momento in cui hanno scoperto il Rifugio di Pietra (1104 Prima dell'Incoronazione). In quanto inizio della loro nuova vita, questo viene considerato come l'anno 1. Il loro sistema di 14 mesi di 24 giorni consente di avere un anno di durata uguale a quello del calendario Comune (12 mesi di 28 giorni), così l'anno 1000 nel Calendario Comune corrisponde all'anno 2105 nel calendario degli elfi dell'ombra.

Non esistono settimane all'interno dei mesi e allo stesso modo i giorni non vengono indicati con un nome, ma solo con i numeri. Operare la conversione di una data utilizzata in superficie in una data degli elfi dell'ombra non è difficile, considerato che il primo giorno del mese dell'Adunata cade, per una fortunata coincidenza, nello stesso primo giorno del mese di Nuwmont, primo giorno del calendario di superficie. Per fare un esempio, prendete il giorno 17 del mese di Sviftmont (il quarto mese del calendario di superficie). Considerato che i tre mesi precedenti avevano tutti 28 giorni, questo è il 101° giorno dell'anno ($3 \times 28 + 17$). Quattro mesi completi del calendario degli elfi dell'ombra saranno trascorsi in questo lasso di tempo ($4 \times 24 = 96$, meno di 101) e quindi questo sarà il quinto giorno del quinto mese del calendario degli elfi dell'ombra—il mese dei Cristalli. Convertire le date degli elfi dell'ombra in quelle del calendario di superficie è ugualmente facile se le date (mesi e giorni) vengono trasformate in un semplice numero con cui fare l'operazione.

Fasti e Nefasti

Nel corso della turbolenta storia degli elfi dell'ombra, alcuni eventi sono stati veramente positivi e altri si sono dimostrati disastrosi! Ogni avvenimento che sembra essere straordinario viene accuratamente registrato dagli Sciamani di Rafiel. Gli anniversari di queste occasioni diventano giorni speciali: *fasti e nefasti*.

Un giorno "fasto" è considerato positivo; commemora di solito qualche successo particolare o un momento fortunato per gli elfi dell'ombra. Un giorno "nefasto" richiama alla memoria un momento di cattivo auspicio nella storia. Entrambe queste tipologie di giorni hanno delle regole speciali che riguardano il tipo di attività che è possibile svolgere durante essi.

Per esempio, un giorno "fasto" è un ottimo giorno per condurre degli affari ufficiali, per sposarsi o per nascere (molti adulti fanno del loro meglio per concepire figli che nasceranno nel mese della Discendenza, considerato fasto per le nascite; vedi di seguito per maggiori dettagli). Un giorno nefasto è un pessimo giorno per tutte queste cose, e un elfo dell'ombra farà modo e maniera di evitare conseguenze negative, lasciandolo trascorrere. Gli sciamani e i veri devoti non faranno nessuna di queste attività nei giorni nefasti a meno che non siano costretti dalle più tragiche delle emergenze. Un giorno "fasto" viene considerato specialmente fortunato per l'attività che si riferisca a ciò che viene commemorato. Per esempio, la data della posa della prima pietra del Tempio di Rafiel nella Città delle Stelle è un giorno "fasto". Di conseguenza, quella data viene considerata come la migliore in assoluto per iniziare nuove costruzioni.

Oltre ai giorni "fasti" e "nefasti", certe date sono molto importanti per onorare Rafiel. In molte di queste date, si tengono grandi banchetti; altre sono segnate dal digiuno. In altre ancora, i fedeli digiunano la maggior parte del giorno e poi organizzano una grande celebrazione, con grande abbondanza di cibi e bevande, al termine del giorno.

Date Specifiche

Di seguito c'è una lista per ogni mese dei principali giorni fasti e nefasti, insieme ai

banchetti speciali, alle celebrazioni e agli eventi che si tengono in tali giorni.

1° dell'Adunata: il primo giorno dell'anno del calendario degli elfi dell'ombra viene attualmente considerato sia fasto che nefasto; commemora la data del Cataclisma di Blackmoor che ha distrutto la superficie. Gli elfi dell'ombra digiunano tutto il giorno; nessun affare ufficiale viene concluso, ma le nascite che cadono in questo giorno vengono considerate di buon auspicio e un segno di buona fortuna.

2 del Nome: questo giorno è nefasto, segnato da un devastante attacco degli Orchetti contro la Città delle Stelle. La carica è stata così grande che le truppe degli hobgoblin hanno raggiunto i gradini stessi del Tempio di Rafiel prima di essere respinte. Decine di migliaia di elfi dell'ombra sono stati uccisi. Alle otto di sera, virtualmente l'intera popolazione della Città (eccetto coloro che sono di guardia o simili) escono per circondare il Tempio di Rafiel. Questa enorme adunata sta in angoscioso, totale silenzio per qualche minuto, prima che lo Sciamano Radioso emerga dal Tempio per impartire una benedizione su tutti loro. Gli elfi dell'ombra scoppiano in un pianto silenzioso, prima di disperdersi lentamente nelle loro case. Molti portano un singolo fiore preso dalla zucca della memoria (vedi pag. 38) per lanciarlo sui gradini del tempio, in modo che, mentre la folla si avvicina, la superficie delle scale viene interamente coperta da questi esotici fiori bianchi. Questa semplice cerimonia crea un forte impatto emotivo su tutti i forestieri che si ritrovano a guardarla!

9 del Rifugio di Pietra: questo giorno è "fasto", e si celebra la scoperta del Rifugio di Pietra nella grande caverna che contiene la Città delle Stelle. In questo giorno si tengono le celebrazioni più festose, in cui si banchetta e si canta, cui si aggiungono le solenni devozioni riservate a Rafiel.

2 dello Sciamano: questo giorno è "nefasto", e ricorda la data della distruzione di Aengmor, che è stata circondata da un mare di lava.

Mese dei Cristalli: questo mese è interamente "fasto" per dare inizio a nuovi scavi per i Cristalli delle Anime. Non ha importanza quando viene trovata per la prima volta una vena di Cristalli, il lavoro di estrazione non avrà inizio fino a questo mese.

CRONOLOGIA E STORIA DEGLI ELFI DELL'OMBRA

Mese della Discendenza: questo mese è considerato interamente “fasto” per le nascite. La percentuale di nascite di bambini deformi è molto bassa fintanto che dura questo mese, sebbene la percentuale di nascite con il marchio dello sciamano resti normale. Dal momento che il periodo di gestazione degli elfi dell'ombra è di 12 mesi, il mese è uno di quelli che accende le emozioni più profonde e complesse negli elfi dell'ombra. Mentre sono ansiosi e irritabili rispetto al parto stesso, gli elfi dell'ombra si ricordano con affetto la determinazione messa nei loro sforzi per concepire in questo tempo. Molti giovani elfi si accoppiano in questo mese, iniziando delle relazioni o sposandosi.

Mese dei Vagabondi: l'intero mese dei Vagabondi è considerato “nefasto”. L'intera razza degli elfi dell'ombra, in tutte le loro città, si ferma da tutte le attività non essenziali. Nessun edificio nuovo viene iniziato o portato a termine, non si procede alle semine o ai raccolti (anche nel caso in cui fosse necessario prendersene cura) e gli spostamenti vengono ridotti al minimo essenziale. Durante questo mese, gli Sciamani tengono delle veglie ininterrotte nel Tempio di Rafiel, con sacrifici ogni ora per garantire la forza della razza degli elfi dell'ombra. Essere nato durante questo mese impedisce alla persona di poter mai diventare un ufficiale dell'esercito o di costruire una roccaforte. Sono anche molto rari nascituri con il marchio dello Sciamano durante questo mese, anche se, nel caso in cui avessero luogo, verrebbero considerati il segno di una grande fortuna, come un bambino destinato ad una forte preminenza nella gerarchia degli sciamani.

8 dei Vagabondi: questo giorno è “nefasto” ed è segnato da una totale astinenza dal cibo e dall'acqua per tutta la durata del giorno. Quale evento può esserci di così disastroso da giustificare questo tipo di commemorazione da parte degli elfi dell'ombra? La data della loro cacciata per mano degli Elfi di Alfheim. La sfortuna di questo giorno non è dovuta a chissà quale perdita presunta da parte degli elfi dell'ombra—dopo tutto, Rafiel li guiderà e li proteggerà sempre —, ma piuttosto dalla disgrazia riversata sull'intera razza per colpa dell'insospitalità e delle cattive maniere degli elfi di superficie verso il clan dei loro fratelli.

14 del Tempio: questo giorno è “fasto”, e segna la posa delle fondamenta del Tempio di Rafiel. La ristrutturazione del Tempio ha inizio sempre in questo giorno. Anche la costruzione dei templi delle altre città ha sempre inizio al giorno 14 del mese del Tempio.

16 del Cibo: questo giorno è “nefasto” e ricorda il ritorno della seconda spedizione degli elfi dell'ombra in superficie, quando raggiunsero l'Incudine del Sole nelle Terre Brulle e conclusero che la terra di superficie era insospitale per la vita degli elfi dell'ombra.

19 dei Giorni: questo giorno è “nefasto” e ricorda il ritorno della prima spedizione degli elfi dell'ombra in superficie. Questa spedizione ha trovato solo un sole rosso infuocato e nessuna condizione che permettesse la vita degli elfi dell'ombra in superficie.

1 dell'Esercito: il primo giorno del mese è “fasto” ed è conosciuto come il Giorno dell'Arruolamento. Ogni elfo dell'ombra adulto viene considerato membro dell'esercito nazionale. Ogni anno, durante questo giorno, viene fatto un censimento di tutti i soldati disponibili.

1 del Re: questo è giorno è “fasto” perché è il compleanno di Tarasfir, il primo re degli elfi dell'ombra scelto dagli sciamani grazie alla guida di Rafiel.

12 del Re: questo giorno è “fasto” perché è il compleanno di Telemon, l'attuale Re degli Elfi dell'Ombra.

15 delle Razze: questo giorno è “nefasto” perché commemora lo scoppio di un'epidemia in Alfmir che uccise oltre 10.000 elfi in poche settimane. L'epidemia era stata portata da un elfo dell'ombra che era stato a Gланtri quando apparve lì per la prima volta, e poiché a Gланtri furono incolpati i nani di questa piaga, gli elfi dell'ombra a loro volta hanno incolpato i nani per questa terribile disgrazia.

22 delle Razze: questo giorno viene considerato “nefasto”, e commemora un giorno vergognoso nella storia degli elfi dell'ombra, quando i clan di Felestyr e di Celebryl hanno iniziato a litigare e a combattere per il possesso di alcune aree di prestigio nella Città delle Stelle. Gli animi si sono surriscaldati, il sangue ha iniziato a scorrere burrascoso nelle vene e alcune migliaia di elfi dell'ombra sono stati uccisi prima che la vergogna, lo shock e le esortazioni degli sciamani fermassero la folle

carneficina. Da quel giorno ogni tipo di combattimento è vietato dalla Via di Rafiel. I leader della comunità e gli sciamani dei due clan si scambiano doni ed auguri e organizzano una cena insieme a tarda sera per rompere il digiuno del giorno. Per questo pasto indossano le loro vesti più umili e semplici, spogliandosi davanti agli sciamani per dimostrare che non indossano armi; vengono date loro dagli sciamani delle vesti bianche e umili dopo una benedizione rituale; poi lavano le loro mani e i loro piedi con l'acqua benedetta.

24 della Prosperità: questo giorno è “fasto” e viene celebrato con grandi banchetti, in attesa che le promesse di Rafiel si realizzino pienamente. I banchetti sono così abbondanti che rendono il digiuno del giorno successivo molto meno oneroso!

TENERE TRACCIA DEL TRASCORRERE DEL TEMPO —

Potrebbe sembrare che gli elfi dell'ombra non abbiano particolari ragioni per tenere traccia del trascorrere del tempo, tenuto conto del fatto che vivono sottoterra, e infatti molti altri abitanti del sottosuolo non ne tengono traccia. Gli umanoidi come gli Orchetti dormono quando si sentono stanchi, mangiano quando hanno fame e più in generale vivono in maniera disorganizzata. Rafiel non permette che ciò avvenga per gli elfi dell'ombra e loro sono molto attenti ad obbedirgli.

Gli sciamani del tempio sono incaricati di tenere traccia del tempo al fine di osservare scrupolosamente le date “faste” e “nefaste”. Tenere traccia del tempo è anche importante per celebrare le varie cerimonie della giornata in ogni tempio. Il metodo principale per tracciare il tempo è l'orologio ad acqua. Una grande ciotola di pietra ollare viene riempita di acqua che goccia nel corso della giornata attraverso 14 piccoli fori praticati intorno al fondo della ciotola.

La ciotola è ulteriormente decorata con diverse immagini religiose e iscrizioni relative alle benedizioni concesse da Rafiel. I disegni sono incisi in maniera tale che il livello dell'acqua rispetto ai disegni mostri l'ora del giorno.

La precisione di queste ciotole è incredibilmente alta, e gli elfi dell'ombra non hanno alcun bisogno (e neanche alcun desiderio) di salire in superficie per

CRONOLOGIA e Storia degli Elfi dell'Ombra

conoscere l'ora del giorno. Circa una volta ogni due mesi, lo sciamano capo di un tempio sincronizza l'orologio, livellando l'acqua della ciotola in base alle istruzioni che riceve direttamente da Rafiel.

LA STORIA COME LA VEDONO GLI IMMORTALI

La storia degli elfi dell'ombra è una storia di grandi avversità, un racconto di tribolazioni che avrebbe potuto distruggere qualsiasi altra razza meno resistente della loro. Gli elfi dell'ombra si divertono in queste difficoltà, perché sono fermamente convinti che le loro prove siano un test per verificare il loro coraggio. La debolezza viene considerata una colpa grave.

IN PRINCIPIO

Un tempo gli elfi dell'ombra vivevano in superficie, esattamente come fanno ancora oggi tutti gli altri elfi. Questo avvenne 6.000 anni fa ("oggi" siamo al 1000 DI). Alcune migliaia di anni fa, alcuni elfi (partendo dal continente a sud, oggi coperto da una calotta di ghiaccio) viaggiarono verso nord e colonizzarono quella che noi oggi conosciamo come Glantri. Vivevano in pace,

sviluppando la loro cultura e facendo crescere la loro magia, fino a quando le loro vite furono improvvisamente spazzate via dalla Grande Pioggia di Fuoco (3000 PI). L'asse del pianeta si inclinò, creando incredibili sconvolgimenti climatici. Blackmoor venne per sempre coperta dal ghiaccio. Gli Elfi che erano a Glantri fuggirono in quelle che oggi conosciamo come Terre Brulle. Vennero poi guidati nel sottosuolo, per la prima volta nella loro storia, per scappare all'olocausto di fuoco che devastò le terre di superficie. Solo poco dopo, anche Glantri ha conosciuto in via temporanea l'era glaciale.

Otto secoli più tardi (2200 PI), gli elfi di superficie abbandonarono il continente del sud arrivando a Glantri con la speranza di trovare i primi elfi colonizzatori. Trovarono invece orde di umanoidi e di umani ostili che incolparono gli elfi per la Pioggia di Fuoco. Questi elfi non trovarono i loro cugini, anzi molti di loro trovarono solo la morte per mano dei frequenti attacchi subiti nelle Terre Brulle. Alcuni di loro riuscirono comunque a stabilirsi su quelle terre e a reclamarle come loro proprietà.

Gli elfi del sottosuolo, nel frattempo, cercarono di tirare fuori il meglio dalla brutta situazione che stavano vivendo. Poiché era un popolo abituato a vivere nei boschi,

iniziarono a coltivare i funghi che crescono così abbondanti nelle grotte inferiori e creandone nuove varietà che si adattassero alle loro necessità. Avevano portato con loro anche alcuni semi e un po' di piante, e gli stregoni elfi lavorarono alacremente per creare nuove piante che potessero sopravvivere alle nuove condizioni ambientali in cui gli elfi si ritrovarono. Avevano paura di affacciarsi in superficie e così cercarono di resistere con questo nuovo stile di vita più a lungo che poterono.

Quindi il piccolo gruppo intraprese di nuovo un viaggio di ritorno verso la superficie, in maniera molto cauta e con grande apprensione. L'olocausto sembrava essere passato, e quindi si stabilirono di nuovo a Glantri, nel 1950 PI. Non incontrarono nessuno degli elfi provenienti dalla seconda migrazione, perché i loro insediamenti erano separati da molti umanoidi ostili e da tribù di umani.

Questa situazione non durò per molto. Intorno al 1700 PI, gli altri precedenti colonizzatori di Glantri trovarono uno strano artefatto proveniente dalla civiltà di Blackmoor, all'interno delle Terre Brulle. Iniziarono a trafficare con tale artefatto ed esso esplose creando un nuovo cataclisma. Grandi e impenetrabili nuvole di fumo e di cenere si sollevarono nel cielo e non si



dispersero per anni. Una terribile peste colpì molte delle creature di quest'area, e gli antenati degli elfi dell'ombra furono in parte contagiati. Non appena sentirono l'esplosione e videro le prime nuvole, questi elfi fuggirono nelle caverne sotterranee in virtù dell'istinto e della memoria della loro razza. Questa fuga immediata li salvò presumibilmente dall'estinzione.

Gli elfi recuperarono velocemente il loro stile di vita sotterraneo, mentre in superficie altri sviluppi ebbero luogo. Gli umanoidi stavano migrando avanti e indietro per i vari territori e le stesse Terre Brulle vennero lentamente colonizzate. Ma al di sotto, gli elfi stavano arrendendosi ad una vita di eterna oscurità. La loro paura della superficie era troppo grande.

Anche in questa oscurità, sembrava comunque poterci essere speranza. In una caverna molto profonda al di sotto delle Terre Brulle, gli Elfi trovarono un tempio, costruito con uno stile strano e poco familiare, e il centro di una comunità di barbari umani, gli Azcani (qualcosa di analogo agli Aztechi del nostro mondo). Gli elfi cacciarono gli umani dopo una lunga battaglia, occupando l'intera zona e facendo propria la loro religione. Poiché erano un popolo impaurito e sfortunato, gli elfi furono subito pronti ad adorare l'Immortale a cui quel tempio era stato dedicato, anche perché consideravano la loro scoperta del tempio stesso come un segno di benevolenza da parte sua nei loro confronti. Atzanteotl era il nome dell'Immortale e intorno al suo tempio costruirono una grande città che chiamarono Aengmor. La costruzione della città, che durò circa 50 anni, terminò nel 1352 PI.

Per un breve periodo gli elfi sembrarono essere protetti dalla nuova divinità, ma un altro cataclisma era in arrivo. Le Terre Brulle non si erano ancora stabilizzate dopo gli eventi più recenti, e terremoti periodici, alternati ad esplosioni vulcaniche, ancora devastavano la regione. Nel 1290 PI un'eruzione improvvisa fece scaturire un grande fiume di lava che circondò Aengmor e intrappolò gli elfi. Molti morirono a causa dei fumi tossici o per il calore insopportabile, ma un numero discreto riuscì a fuggire attraverso l'utilizzo della magia. I sopravvissuti si spostarono verso posti ancora più in profondità,

abbandonando la città di Aengmor per sempre. Si inabissarono sempre più in profondità, lontano dalla superficie, in una decennale e irrequieta ricerca di una nuova casa.

Questa si dimostrò una decisione fortunata per gli elfi. Atzanteotl era malvagio e aveva iniziato a chiedere orribili sacrifici nelle sue inenarrabili cerimonie al tempio. In verità, l'apparente distruzione di Aengmor era una parte del suo piano. Insoddisfatto del basso tasso di natalità degli elfi, li cacciò da Aengmor senza distruggere del tutto la città. Più tardi, alcuni umanoidi, più fecondi, scoprirono le rovine di Aengmor e la colonizzarono nuovamente con il nome imbastardito di Oenkmarr. In questo modo, l'Immortale dell'Entropia ottenne molti più devoti—e molto più malvagi—rispetto a quelli che avrebbe potuto avere con gli elfi.

Sempre Più in Profondità

Così gli elfi esiliati viaggiarono sempre più nel sottosuolo, mentre la vita in superficie diventava ogni giorno migliore.

Gli umanoidi avevano sovrappopolato le Terre Brulle, tanto che alcuni di loro si mossero nel sottosuolo verso le Terre Inferiori—ma mai alle stesse profondità a cui viaggiavano gli elfi sotterranei, di cui non ebbero mai alcuna consapevolezza. Nel 1190 PI la città perduta di Aengmor venne scoperta dagli umanoidi e di nuovo colonizzata. Molto più tardi, nell'800 PI, gli elfi del Regno Silvano migrarono attraverso il loro Arcobaleno trasportando l'Albero della Vita che impiantarono in quella che noi oggi conosciamo come Alheim. Allo stesso tempo, il ghiaccio abbandonò definitivamente la regione di Gланtri e gli umani cominciarono a stabilirsi lì in gran numero.

Nel frattempo, gli elfi sotterranei avevano scoperto una grande caverna nelle profondità più distanti della terra. In uno dei suoi muri avevano trovato delle incisioni scritte dalla mano dell'Immortale Rafiel. Queste iscrizioni artigianali erano il Rifugio di Pietra, 14 versetti che promettevano protezione agli elfi sotterranei e una grande prosperità per il loro futuro. Inoltre, i versetti davano agli elfi sotterranei una condotta di vita e, soprattutto, un nome—gli elfi dell'ombra. Alcuni sollevarono dei dubbi, per il fatto

che non era trascorso molto tempo da quando gli stessi elfi si erano stabiliti intorno ad un tempio e avevano adorato un Immortale che poi, come patrono, si era rivelato essere una pessima scelta. Ma la stanchezza, la paura e la disperazione vennero allontanate dal cuore grazie ai versetti; essi offrirono una sensazione di stabilità e di pace dopo generazioni di sventure. E altri si sentirono colmi di meraviglia per la strana gravità e magia di quel posto, percependo la presenza della mano di un Immortale in un modo che non avevano mai provato prima.

Gli elfi dell'ombra si stabilirono nell'enorme caverna ed eressero un grande Tempio a Rafiel. Intorno a questo tempio costruirono una grande città, la Città delle Stelle. Il Rifugio di Pietra fu scoperto nel 1104 PI e la Città delle Stelle fu completata (nella sua originaria forma esagonale) nel 1040 PI. In questo anno, il primo Re scelto dagli sciamani degli elfi dell'ombra, Tarasfir, venne incoronato.

L'Ascesa degli Elfi dell'Ombra

Grazie alla promessa di Rafiel e alla sua guida, la vita degli elfi dell'ombra iniziò a migliorare. Certo, non ancora piacevole come quella che avevano condotto sulla superficie, ma comunque decisamente tollerabile. Nei secoli successivi, altre città vennero costruite in altre caverne in profondità. Vennero aggiunte ulteriori parti al Tempio nella Città delle Stelle, e la stessa città crebbe sempre di più. Gli elfi dell'ombra crebbero e prosperarono senza mai subire attacchi da parte di invasori della superficie, e ascrivevano tale fortuna alla protezione della mano di Rafiel. L'unica eccezione fu un'invasione a sorpresa da parte di un'enorme orda di umanoidi nel 448 PI, che viene commemorata nel giorno "nefasto" del 2 del mese del Nome.

Comunque, molti tra di loro ancora sognavano il mondo di superficie. Così, nell'896 PI, un gruppo di elfi dell'ombra si avventurò in superficie. In realtà non erano altro che giovani disadattati e anticonformisti che prendevano un'iniziativa. Non trovarono altro che un infuocato, mortale sole rosso e in pochi riuscirono a tornare a casa. Nel 792 PI, un altro gruppo venne inviato sulla superficie. Essi emersero vicino all'Incudine del Sole nelle Terre Brulle e, in base a tali circostanze,

Cronologia e Storia degli Elfi dell'Ombra

conclusero erroneamente che la superficie era ancora inabitabile e sarebbe rimasta così per sempre.

Abbastanza ragionevolmente, gli elfi dell'ombra misero da parte ogni interesse per il mondo di superficie e cominciarono a sparpagliarsi nella loro nuova casa sotterranea. Durante questo periodo, gli sciamani di Rafiel impararono nuovi incantesimi e nuovi poteri, e i più eruditi tra di loro acquisirono il potente segreto dei cristalli delle anime; in tal modo la magia degli elfi dell'ombra crebbe enormemente. Gli elfi dell'ombra prosperarono e il loro numero si incrementò notevolmente.

Alla Scoperta della Superficie

Nel 131 DI, gli elfi dell'ombra, attraversando una caverna, incapparono in un gruppo di avventurieri umani veramente coraggiosi. Gli umani vennero catturati ed interrogati. Con grande stupore, gli elfi dell'ombra scoprirono che la terra di superficie era diventata abitabile secoli prima e che su di essa esistevano intere nazioni di elfi.

Gli elfi dell'ombra non persero tempo. Dopo aver eliminato gli intrusi umani, il Re Aiasel inviò una delegazione in superficie. Evitarono attentamente tutti gli umani che, dopo tutto, erano stati i responsabili della Grande Pioggia di Fuoco. Gli emissari percorsero la loro strada nei sentieri ombrosi di Alfheim e riuscirono ad avvicinarsi a Re Celedryl. Inizialmente, Celedryl fu felice di accogliere gli elfi dell'ombra ad Alfheim. Sentiva che qualche accomodamento si sarebbe trovato, lo spazio pure. Poi scoprì che la popolazione degli elfi dell'ombra era grande quanto quella di Alfheim stessa!

Inoltre, gli elfi dell'ombra chiesero un risarcimento per essere stati abbandonati a vagare per lungo tempo al di sotto delle Terre Brulle. Si sentivano infatti oltraggiati per essere stati abbandonati ad un severo destino dai loro cugini residenti in superficie. Chiesero quindi più della metà della terra di Alfheim, anche se sapevano di essersi ormai abituati alla loro vita nel sottosuolo e che la soleggiata estate di Alfheim avrebbe ferito la loro pelle e i loro occhi. La goccia finale fu la loro richiesta di avere la leadership dell'intera nazione! Gli elfi dell'ombra, abbandonati per secoli, non lasciarono alcuno spazio per il dibattito o per trovare un compromesso. Celedryl e i

capi clan di Alfheim rigettarono tutte le loro richieste. Gli elfi dell'ombra tornarono alle loro case, minacciando lo scoppio di una guerra.

Celedryl non dovette aspettare a lungo. Nel 150 DI, gli elfi dell'ombra si infiltrarono nelle Terre Inferiori abitate da orchetti e altri umanoidi. Cambiando magicamente il loro aspetto, riuscirono a manipolare i capi tribù e li convinsero ad attaccare Alfheim. Comunque, si raggiunse poco con questi raid contro le ben addestrate truppe di Alfheim.

Nel 390, ancora una volta sobillati dagli elfi dell'ombra, gli umanoidi organizzarono un attacco più grande. Di nuovo, persero la maggior parte delle loro truppe rispetto ai guerrieri di Alfheim, e così gli elfi dell'ombra compresero che utilizzare dei mercenari per combattere la loro battaglia non li avrebbe certo portati al successo. Provarono così ad attaccare Alfheim con un loro raid nel 560 DI, ma furono facilmente sconfitti da Alfheim anche grazie all'aiuto di Darokin.

Se la guerra non aveva avuto successo, allora forse avrebbe potuto riuscire il furto. Telemon, il nuovo Re degli Elfi dell'Ombra, inviò degli infiltrati in superficie, dove guadagnarono sempre più influenza in Alfheim. Questa mossa, però, si rivelò un'arma a doppio taglio. Alcuni infiltrati arrivarono a vedere la generosità semplice e l'amicizia degli elfi di superficie e iniziarono a mettere in discussione la politica offensiva dei leader degli elfi dell'ombra. Alla fine una delle spie ruppe il silenzio e rivelò tutto ad uno dei capi clan di Alfheim. Il Re Celedryl velocemente epurò gli elfi dell'ombra nominati dal voltagabbana, e questo avvenne nel 675, ma altri di cui non aveva saputo il nome riuscirono a scappare.

Nell'802 un'epidemia sconvolse il mondo di superficie e gli elfi dell'ombra ne furono colpiti a loro volta. Un elfo dell'ombra di ritorno da Glantri portò la pestilenza ad Alfmyr, dove morirono in circa 10.000. Furono prese delle veloci precauzioni di quarantena che lasciarono la maggior parte delle altre città indenni. Poiché la voce che proveniva da Glantri sosteneva che fossero stati i nani i responsabili di tale disgrazia, questa divenne la versione ufficiale anche tra gli elfi dell'ombra.

Infiltrarsi nel Mondo di Superficie

Il Re Telemon ha inviato i suoi agenti per infiltrarsi sempre di più nelle terre di superficie, secondo un nuovo approccio tattico. I suoi agenti devono provare ad imparare tutto quello che possono di Alfheim a distanza, per scovare i costumi e le debolezze degli elfi di superficie. Telemon desidera le terre degli elfi di superficie e ancora oggi trama e si organizza per conquistarle.

A causa della dispersione delle terre degli elfi dell'ombra, questi agenti si muovono frettolosamente avanti e indietro dalle terre di superficie. Questo potrebbe essere uno sviluppo storico cruciale, cioè che le spie di Telemon stiano lavorando in una modalità diversa rispetto al passato; per le informazioni ed i rapporti si relazionano direttamente con il re, e questo è solo uno dei modi in cui il mondo degli elfi dell'ombra viene ora minacciato in forma più sottile rispetto a prima. Infatti Telemon non è l'unico a sapere che la via di Rafiel deve essere abbandonata, ma è sicuramente uno dei più capaci per fare qualcosa in questa direzione. La maggior parte del resto di questo libro è dedicato a spiegare la complessità che si nasconde dietro l'apparente quiete e semplicità della vita degli elfi dell'ombra.

Cronologia Storica —

5000 PI: alba della civiltà elfica nel Continente Meridionale (ora sotto i ghiacci polari).

4500 PI: gli Uomini Bestia compaiono nella Valle Superiore di Borean.

3500 PI: Blackmoor prospera. Gli elfi commerciano e combattono con Blackmoor.

3000 PI: la Grande Pioggia di Fuoco: la civiltà e la cultura di Blackmoor vengono cancellate. Il pianeta ruota sul suo stesso asse, coprendo di ghiaccio il continente di Blackmoor e facendo sciogliere gli strati di ghiaccio dalle regioni del Mondo Conosciuto. La patria degli elfi viene coperta dai ghiacci, diventando il Polo Sud. I sopravvissuti della colonia elfica situata vicino a Blackmoor fuggono nelle selvagge e desolate Terre Brulle e nel sottosuolo. Persiste una temporanea era glaciale nell'area di Glantri.

Cronologia e Storia degli Elfi dell'Ombra

2800 PI: la nuova nazione elfica fondata nella terra di Vulcania (emisfero sud) si divide in due fazioni: i tecnocrati e i silvani. La fazione silvana fondata da Ilsundal emigra verso il Continente Settentrionale iniziando una lunga peregrinazione.

2400 PI: gli Uomini Bestia si muovono verso sud e prosperano nelle terre abbandonate di Blackmoor. Le tribù si ammassano a Urzud.

2200 PI: alcuni elfi migranti provenienti dal Sud si insediano nella valle ghiacciata di Glantri.

2100 PI: la migrazione guidata da Ilsundal raggiunge il Reame Silvano. I clan di Meditor e Verdier abbandonano la migrazione di Ilsundal diretta a nord e si stabiliscono nella parte sud di Karameikos.

1800 PI: Ilsundal diviene un Immortale e crea il primo Albero della Vita. Kagyar l'Artigiano, un Immortale della Sfera della Materia e uno dei patroni delle arti e dei mestieri mortali, decide di creare una nuova razza che si dimostrerà resistente ad un annientamento come quello che ha distrutto Blackmoor. Dall'antica razza dei nani, egli costruisce i "moderni" nani, molto più resistenti all'avvelenamento da radiazioni.

1725 PI: Re Loark raccoglie la Grande Orda a Urzud e migra verso est, continuando la sua Ricerca del Coltello Blu.

1700 PI: gli elfi trovano un artefatto di Blackmoor nelle Terre Brulle e scatenano un cataclisma che colpisce l'Orda. Loark muore, il resto dell'Orda si sparpaglia. Gli elfi vengono cacciati da Glantri dal cataclisma locale.

1420 PI: gli elfi del sottosuolo scoprono il Tempio di Atzanteotl e costruiscono intorno ad esso la città di Aengmor.

1310 PI: Ricerca dell'acciaio: la Tribù di Wogar migra da Blackmoor verso Ovest fino a un grande lago detto La Culla. Dopo una profezia del Grande Sciamano, la Tribù si muove verso Sud seguendo l'ondeggiante cri-cri dello sciamano.

1290 PI: Atzanteotl accerchia Aengmor con la lava, uccidendo molti elfi del sottosuolo. I sopravvissuti fuggono nei tunnel e nei recessi più profondi sotto le Terre Brulle.

1190 PI: i discendenti della Grande Orda affiorano nelle Terre Brulle. Le Tribù si radunano di nuovo e trovano la Rocca di Oenkmarr. Fine della Ricerca del Coltello Blu, il coltello sacrificale nel Tempio di Atzanteotl. Viene proclamata la tregua.

1104 PI: gli elfi del sottosuolo trovano il Rifugio di Pietra e prendono il nome di elfi dell'Ombra. Iniziano i lavori di costruzione della Città delle Stelle. Myfallar L'Anziano viene nominato re temporaneo.

1040 PI: Tarasfir viene incoronato come primo Re degli elfi dell'Ombra scelto dagli Sciamani di Rafiel.

896 PI: la prima spedizione degli elfi dell'ombra verso il mondo in superficie finisce in un disastro con pochi sopravvissuti.

800 PI: Alfheim viene colonizzata dai seguaci di Mealiden. I maghi degli elfi iniziano la sistematica alterazione del clima per aumentare la fertilità della loro terra. Il ghiaccio viene bloccato nel lontano nord.

792 PI: La seconda spedizione degli elfi dell'ombra sulle terre di superficie emerge nelle Terre Brulle. Il fallimento di questa spedizione porta a rinunciare a ulteriori futuri tentativi di raggiungere il mondo di superficie.

700 PI: Mealiden viene acclamato Re d'Alfheim.

500 PI: l'Impero di Nithian viene distrutto. I rimanenti Gnoll della Luna Nera si disperdono ad est e a ovest. La Rocca di Oenkmarr sprofonda nella terra.

350 PI: Mealiden abdica al trono per seguire il sentiero di Ilsundal verso l'Immortalità. Alear del clan di Grunalf diviene Re d'Alfheim.

250 PI: Mealiden diviene un Immortale della Sfera dell'Energia.

0 DI: Viene incoronato il Primo Imperatore di Thyatis.

100 DI: Celedryl del clan di Erendyl viene incoronato Re d'Alfheim.

130 DI: primo contatto degli umanoidi con gli elfi dell'Ombra. Gli elfi dell'Ombra vengono respinti dai Ceredryl. Ha inizio la campagna da parte degli elfi dell'ombra per incitare gli umanoidi contro gli Elfi di superficie.

395 DI: viene scoperta la Radiosità a Glantri.

550 DI: l'invasione degli Uomini Bestia guidati dallo stregone Illodius lascia una profonda cicatrice sulle foreste magiche di Alfheim. Successivamente viene fondata Città di Alfheim, nell'area devastata dall'attacco.

560 DI: l'alleanza tra l'Alfheim e Darokin respinge l'invasione degli elfi dell'ombra.

582 DI: Telemon, l'attuale Re degli elfi dell'ombra, viene incoronato al Tempio di Rafiel

600 DI: il Reame Silvano viene conquistato da Moorkroft. Il clan Feadiel arriva ad Alfheim.

675 DI: il Re Ceredryl fa giustiziare alcune spie degli elfi dell'ombra infiltratesi ad Alfheim, ma l'operazione riesce solo in parte.

700 DI: Doriath, un ex avventuriero, ascende al trono di Alfheim. La fazione degli Erewan del clan degli Erendyl lascia Alfheim e va a Glantri.

802 DI: la Corsa all'oro e la pestilenza (in realtà mandata dall'Immortale Yagrai) dà sfogo ad un odio irreversibile verso i nani di Glantri.

845 DI: inizia la costruzione della Scuola della Magia a Glantri, che verrà completata nell'875 DI.

975 DI: il Re Thar unifica le Terre Brulle, minacciando il commercio di Darokin. Viene imposto il Codice di Condotta Thariano. Viene creata La Legione. Thyatis è molto preoccupato dalla minaccia militare.

1000 DI: oggi. Tutti gli Atlantici di D&D® sono ambientati in questo periodo.

1200 DI: la Grande Guerra con il Maestro dei Nomadi del Deserto. Vedi il modulo di avventura *X10: Freccia Rossa Scudo Nero*.

I Segreti dei Cristalli delle Anime

Come DM, devi essere sempre consapevole della vera storia degli elfi dell'ombra e che tutto ciò che i giocatori elfi dell'ombra sono portati a pensare non è sempre corrispondente alla realtà. Il manuale del Giocatore incoraggia deliberatamente molte credenze sbagliate, e per nessuna altra cosa ciò è così vero—e così importante—come nel caso degli sciamani e dei cristalli delle anime. La verità viene rivelata qui solo per te, il DM onnisciente. È importante realizzare che ai giocatori non vengono date informazioni false in modo che poi possano scoprire che avevi loro mentito. Piuttosto, i loro personaggi possono diventare lentamente capaci di arrivare a realizzare che “questo è il modo in cui le cose sono realmente andate”—fino a quando non acquisiscano il prossimo pezzo del puzzle, ovviamente! E allora, cominciamo a raccontare la vera storia perché tu possa apprezzare i segreti dei cristalli delle anime.

Come imparerai adesso, non tutto ciò che viene insegnato dagli sciamani corrisponde interamente alla verità. In verità, alcune delle cose che sono credute dagli sciamani, ma che non insegnano agli altri, sono sbagliate. Il loro errore cruciale riguarda l'equivoco sulla natura e lo scopo dei “cristalli delle anime”. Solo quando uno sciamano raggiungerà il 16° livello e diventerà uno Sciamano Puro inizierà a capire appena una piccolissima parte dei fatti narrati in questa sezione. Cosa esattamente credono gli sciamani ai differenti livelli verrà descritto nel dettaglio dopo che verrà rivelata la verità sui cristalli delle anime.

L'Olocausto di Blackmoor

L'olocausto di Blackmoor, la Grande Pioggia di Fuoco del 3000 PI, ha quasi distrutto il mondo intero, facendolo ruotare sul suo stesso asse e cambiando la sua superficie per sempre. Aree che una volta erano floride e prosperose sono state rapidamente coperte da grandi distese di sterili ghiacci, mentre i ghiacciai esistenti all'epoca si sono sciolti nel mare. Così, è emerso il Mondo Conosciuto di D&D, mentre Blackmoor è scomparso per sempre.

Cosa ha causato questo immane olocausto? Molta parte della verità è avvolta dalle nebbie del tempo, e anche quel poco che è venuto alla luce viene tenuto segreto da coloro che ne sono consapevoli,

ma questa parte si può dire. Alieni provenienti da un altro mondo hanno visitato il pianeta, e la “Pioggia di fuoco” era lo schianto di una delle loro navi spaziali. Il suo reattore nucleare ha causato la devastazione del mondo.

Il Nucleo delle Sfere

Questo centro di potere, conosciuto tra gli Immortali come il Nucleo delle Sfere, sopravvive ancora oggi. È sepolto diecimila piedi al di sotto della Grande Scuola della Magia di Glantri, incastonato nella solida roccia senza alcun tunnel di accesso. Le sue radiazioni sono letali: ogni essere vivente che si accosta all'artefatto deve superare un tiro salvezza contro Veleno ogni round o morire all'istante. Dopo essersi allontanato dall'artefatto, il visitatore dovrà sostenere un altro tiro salvezza contro veleno, questa volta con una penalità di -1 per ogni round in cui è stato esposto alla radiazione, o essere permanentemente affetto dalla radiazione stessa. In caso di fallimento, la morte arriverà dopo 2d4 settimane attraverso una progressiva debilitazione. Un desiderio o un incantesimo di cura di alto livello possono curare la vittima.

Il Nucleo delle Sfere è un artefatto nel vero senso del termine: sia in virtù della sua antichità sia per la sua potenza come fonte di potere. Gli Immortali della Sfera dell'Energia hanno scoperto il reattore nucleare e depositato la loro magia in esso, conferendo all'artefatto l'abilità di produrre la Radiosità e permettendo ai mortali di raggiungere l'Immortalità nella Sfera dell'Energia. Naturalmente, gli Immortali delle altre Sfere non hanno visto questo sviluppo come una cosa positiva, dal momento che il potere del Nucleo in aiuto alla Sfera dell'Energia sbilancia in maniera seria l'equilibrio tra le Sfere.

Così gli Immortali delle Sfere del Tempo, della Materia e del Pensiero hanno messo una grande maledizione sull'artefatto, conferendogli un effetto negativo nella forma di una sottrazione di magia permanente. Ogni utilizzo dell'artefatto sottrae per sempre una parte della magia dal Piano Primario Materiale. L'artefatto non può per adesso essere distrutto (un viaggio nel tempo sarebbe necessario per eliminare la sua esistenza nel presente) e ciò comporterà l'annullamento di tutta la

magia nel mondo del D&D. Questa particolare maledizione è stata scelta proprio per l'affinità esistente tra la classe dei maghi e la Sfera dell'Energia, così la vendetta sarà lenta, sempre crescente e proprio all'interno di quella Sfera.

La Radiosità e Glantri

Il potere magico del Nucleo delle Sfere, conosciuto come “La Radiosità”, è il motivo dell'insediamento a Glantri e della costruzione della Grande Scuola della Magia proprio in quel luogo. Una piccola élite di nobili di Glantri conosce l'intera storia della Radiosità, e molti altri spendono la loro intera esistenza cercando di scoprirla. Dopo aver trovato frammenti di notizie su un sentiero facile verso l'Immortalità, chi non si metterebbe subito alla sua ricerca?

Questa piccola élite che conosce la Radiosità si è riunita nella Confraternita della Radiosità, guidata segretamente dal Principe Etienne d'Amberville. Questo pugno di maghi esercita un grande potere a Glantri, proprio grazie all'artefatto. Incantesimi particolari vengono utilizzati per attingere da questo potere, il componente materiale deve essere un ricettacolo magico di grandi dimensioni che deve rimanere sotto il dominio del proprietario. Ed è probabilmente attraverso questi ricettacoli che Etienne d'Amberville—in realtà un Empireo della Sfera dell'Energia—può individuare qualunque uso mortale della Radiosità. Per maggiori informazioni, consulta l'Atlante 3—I Principati di Glantri.

La Radiosità e gli Elfi dell'Ombra

Gli abitanti di Glantri non sono gli unici a conoscere il potere della Radiosità. Così come la Confraternita della Radiosità non ha l'esclusiva sull'utilizzo della sua forza magica. Come insegna il Rifugio di Pietra, “Nella pienezza dei tempi, io, Rafiel, mostrerò ai miei sciamani il segreto dei cristalli che nascondono il potere della vita e della morte, e quindi della vita eterna. Custodite con attenzione i cristalli della vita, e Io, Rafiel, vi guiderò”.

“I cristalli delle anime” non hanno niente a che fare con le anime. Gli elfi dell'ombra non sono più “reincarnati” di quanto non lo siano gli elfi di superficie, o anche gli umani di superficie. Gli elfi

dell'ombra non pre-esistono all'interno di un cristallo delle anime, né fanno un viaggio all'interno di un cristallo delle anime quando la loro vita finisce. Tutti questi insegnamenti degli sciamani sono falsità tramandate per inculcare con cura un alto grado di venerazione verso i cristalli delle anime nella maggioranza della popolazione. Questa venerazione garantisce che gli elfi dell'ombra percorrano grandi distanze per trovare i cristalli delle anime e mettano un'attenzione ancora più grande per estrarli intatti e sani una volta che li hanno scoperti. Questo è proprio ciò che Rafiel vuole, perché il grande lavoro che i suoi sciamani stanno svolgendo ha bisogno di molti di quei cristalli.

Infatti, i cristalli delle anime sono dei ricettacoli naturali della Radiosità, sparpagliati nella regione dalla Pioggia di Fuoco quando la nave spaziale si è schiantata.

I Pericoli della Radiosità

In superficie, "governare" il potere della Radiosità è un affare pericoloso, nel migliore dei casi. Ogni utilizzo della Radiosità ha un 1% di possibilità di compromettere una parte del corpo dell'utilizzatore, causando una malattia putrefacente che non può essere curata da nessun mortale.

Fortunatamente, questo effetto non dà alcun disturbo ai possessori dei cristalli delle anime. Invece, grazie alla magia usata da Rafiel sui cristalli, l'effetto negativo è differito avanti nel tempo e la corruzione colpisce la vita futura. Tra gli elfi dell'ombra, i bambini nati con delle deformità (soprattutto facciali) sono il prezzo da pagare per l'uso della Radiosità da parte degli sciamani degli elfi dell'ombra. Questo fatto non è conosciuto da nessuno eccetto che dagli Sciamani Bianchi e lo Sciamano Radioso stesso.

Un altro pericolo in superficie è la sottrazione della magia a causa dell'utilizzo dell'artefatto. Ancora una volta, questo pericolo viene evitato dall'utilizzo di un cristallo delle anime. Questo avviene perché semplicemente gli altri Immortali non hanno lanciato alcuna maledizione sui cristalli. Se state tracciando l'uso della Radiosità così come indicato dall'Atlante 3, I Principati di Glantri, non dovete tenere conto degli usi che ne fanno gli sciamani tra gli elfi dell'ombra.

La Durata dei Cristalli delle ANIME

Gli stessi cristalli delle anime sono a loro volta degli artefatti minori, essendo di fatto dei ricettacoli che permettono un utilizzo sicuro e portatile del potere della Radiosità. Permettere a questi cristalli di diffondersi nella vostra campagna potrebbe seriamente sbilanciare il gioco, dando ai maghi un potere "a buon mercato" che non ha confronti. La vostra campagna potrebbe essere totalmente sopraffatta dai PG maghi.

Fortunatamente la natura dei cristalli, insieme alle credenze degli elfi dell'ombra, non permetteranno facilmente che questo avvenga. Vedremo per prima cosa il timore reverenziale degli elfi dell'ombra.

Si crede che i cristalli delle anime contengano le passate e future generazioni della razza degli elfi dell'ombra. Questo è il motivo per cui non viene permesso a nessuno che non sia un elfo dell'ombra di tenere un cristallo delle anime. Se un nano, per dire, incappa in una vena di cristalli e riesce ad estrarne un po', non passerà molto tempo prima che letteralmente un esercito di elfi dell'ombra sarà sulle sue tracce per ritrovare i propri congiunti. Inoltre, i cristalli stessi sono antichi di migliaia di anni e sono abbastanza fragili al di fuori del loro involucro naturale, sia per la loro età che per la magia riposta in essi. Un cristallo portato in superficie viene velocemente colpito dalle forti radiazioni solari; si sbriciola in polvere dopo pochi secondi da tale esposizione. Dal momento che il cristallo deve essere fisicamente toccato per poter essere utilizzato, questo li renderebbe inservibili in superficie. Anche cercare di tenerli al buio pur essendo in superficie non funzionerà comunque. I cristalli si sbricioleranno in ogni caso dopo 1d4 ore, non importa quanto la stanza sarà ermeticamente chiusa. È importante notare anche che, poiché gli sciamani degli elfi dell'ombra hanno bisogno di avere a disposizione un cristallo delle anime per lanciare i loro incantesimi, non possono utilizzare gli incantesimi sciamani al di sopra della superficie. Ciò si applica a tutti gli incantesimi degli sciamani, anche a quelli che in realtà non usano il potere della Radiosità.

Infine, la vera natura dei cristalli delle anime è sconosciuta a chiunque al di fuori della razza degli elfi dell'ombra, e solo una

piccola parte di sciamani degli elfi dell'ombra conosce la verità su di loro. Anche il Principe Etienne d'Amberville non sa che i cristalli delle anime traggono il loro potere dalla Radiosità, e non è in grado di individuare coloro che usano questo potere attraverso il tramite dei cristalli delle anime.

Per concludere, i cristalli delle anime non vengono utilizzati dagli sciamani degli elfi dell'ombra solo per canalizzare gli incantesimi e per fornire un potere magico ausiliario. Nella profondità della Camera delle Sfere nel Tempio di Rafiel, gli Sciamani Bianchi lavorano per portare a compimento il volere di Rafiel. Che cosa stanno facendo lì? È un mistero che si insidia da solo nell'immaginazione anche del più sottomesso degli accoliti all'interno del Tempio. Ma è meglio iniziare dalla vita di un tal tipo di accolito, e approfondire i misteri più tardi...

La Via dello Sciamano

Il culto di Rafiel non è un affare semplice. Esso contiene rompicapi, paradossi e verità simboliche. I PG sciamani dovrebbero essere in grado di percepire, e giocare, un senso di meraviglia e di estraniamento nel servizio di Rafiel. Qui diamo solo due esempi della complessità del culto dovuto a questo Immortale che dovrebbero servire ad illustrare le sue sottigliezze.

Come primo esempio, la progressione dall'accollito allo Sciamano Radioso (21° livello o ancora più alto) è collegata al cambio simbolico del colore della veste indossata. Mentre gli insegnamenti degli sciamani dicono che l'anima dei servi di Rafiel diventa sempre più pura e più vicina al modello di Rafiel, gli abiti indossati dagli sciamani diventano sempre meno conformi a tale modello. Gli accoliti possono indossare solo abiti bianchi e nient'altro. Lo Sciamano Radioso deve indossare in maniera predominante il bianco, ma è anche libero di decorare l'abito di base con nastri, stoffe e ornamenti dei più svariati colori. Gli Sciamani insegnano durante il loro indottrinamento che quando l'anima è divenuta pura (p.e. vicina alla perfezione agli occhi di Rafiel) la necessità di presentare sempre se stessi in abiti bianchi prima di se stessi non è poi così grande. Sembra quindi esistere una relazione complementare tra la parte interiore e la parte esteriore di uno sciamano. Questo è un esempio di una

I Segreti dei Cristalli delle ANIME



delle sottigliezze presenti all'interno dell'adorazione di Rafael. I suoi sciamani discutono tali complessità in dibattiti dotti e complicati. Il DM può ora comprendere bene che molti di questi dibattiti (e sicuramente quello sulla gradazione di bianco che dovrebbe essere indossata!) sono solo discussioni sterili e senza senso, fortemente incoraggiate da Rafael per distrarre gli sciamani dal riflettere sui reali misteri del Tempio di Rafael il più a lungo possibile nel corso del loro cammino di sciamani.

Un secondo esempio della complessità del culto di Rafael riguarda la pratica di abbandonare i bambini "imperfetti" nelle caverne distanti dalle città. Questa sembra una pratica barbara e crudele, e la replica placida degli elfi dell'ombra "Rafael li guiderà" sembra insensibile e fredda. Niente potrebbe essere meno vero. Rafael effettivamente li guida in un certo qual modo, e la maggior parte di loro finisce con l'essere al sicuro, accolto e curato. Rafael appare crudele, a volte malvagio, ma il lettore dovrebbe mettere da parte questa impressione quando si addentrerà nella lettura della prossima sezione. Dopo tutto, questo malinteso è condiviso da una società esaltata—quella Immortale in particolare—e anche questo fa parte dei piani di Rafael.

L'Iniziazione Sciamanica e la Vita dell'Accolito

Gli ordini degli sciamani degli elfi dell'ombra sono sette (la metà di 14) e hanno un'importante correlazione con i sette livelli del Tempio di Rafael. I sette ordini sono:

Accolito giovane (sciamani di livello zero)
Accolito (1°-4° livello)

Sciamano Iniziato (5°-9° livello)

Sciamano della Morte (10°-12° livello)

Sciamano della Vita (13°-15° livello)

Sciamano Puro (16°-18° livello)

Sciamano Bianco (dal 19° livello in su)

Lo Sciamano Radioso è il capo del Tempio di Rafael e viene eletto dal conclave all'interno del gruppo degli Sciamani Bianchi. Lo Sciamano Radioso resta in carica fino a quando non diventa un Vagabondo.

Un bambino nato con il marchio dello sciamano viene sempre mostrato ad uno sciamano anziano del Tempio di Rafael (solitamente uno Sciamano Bianco) il più velocemente possibile dopo la nascita. Il bambino viene poi preso all'interno del Tempio, per essere cresciuto ed educato, quando raggiunge i 10 anni di età. Il bambino viene completamente allontanato

dalla sua famiglia di origine e non vivrà mai più al di fuori del Tempio. Il bambino può riconoscere i suoi genitori ed i parenti quando si vedono a vicenda (per esempio nella sala del Rifugio di Pietra), ma altrimenti non ha contatti con loro. A questo stadio, il bambino è un accolito giovane senza alcun potere per lanciare incantesimi (né sciamanici né da maghi).

Poiché il bambino è così giovane (secondo i parametri elfici) la sua educazione ha un considerevole effetto formativo. Lo sviluppo e l'educazione degli accolti giovani vengono gestiti in parte dagli accolti, giovani adulti, con l'aiuto e la supervisione degli Sciamani Iniziati. Questo addestramento copre più di un secolo (!) e ha conseguenze importantissime sullo sciamano. Una delle conseguenze più importanti è che la saggezza dell'elfo dell'ombra aumenta per sempre di 1 punto. Un PG sciamano potrebbe avere tale bonus direttamente sul tiro iniziale di saggezza, a vostra discrezione, ma se questo viene fatto successivamente, dovrete insistere affinché il PG scelga una delle seguenti abilità; agli accolti giovani vengono insegnate abilità specifiche per modellarli nella Via di Rafael. Le abilità Leggere/Scrivere l'Elfico Ombra (In), Cucinare (Sg) e una tra Insegnare (Sg),

Comando (Ca) o Persuasione (Ca) sono obbligatorie. Studiare le sacre parole è essenziale, così come imparare a preparare i banchetti e la trania, l'alimento base degli elfi dell'ombra. Altre abilità possono essere scelte dal giocatore in maniera normale.

All'accolito giovane viene anche impartita l'istruzione nelle tecniche di combattimento; tutti gli adulti sono considerati membri effettivi dell'esercito e i bambini saranno adulti un giorno. Agli elfi sciamani è consentito l'utilizzo delle armi a punta e almeno l'addestramento nell'uso della balestra è obbligatorio.

All'accolito giovane vengono inoltre indicati alcuni importanti divieti prescritti dalla Via di Rafiel. Molti sono già stati menzionati nei versetti del Rifugio di Pietra, ma anche altri vengono osservati. Gli accoliti giovani non possono mai indossare indumenti colorati (solo bianchi), e non possono mai indossare alcuna gemma come decorazione (quest'ultimo divieto è assoluto a tutti i livelli degli sciamani—le gemme non potranno mai essere considerate meno di così, soprattutto quelle che non contengono anime). Non possono entrare nel Secondo Livello del Tempio (e in quelli ancora più in profondità). Devono osservare i giorni fasti e (soprattutto) nefasti con assoluta scrupolosità. Preparano la trania e le carni da servire agli altri sciamani, con l'aiuto dei più grandi, gli accoliti in senso pieno del termine. Viene intimato loro di rispettare in maniera assoluta tutti gli sciamani degli ordini superiori al loro. Ci sono molti obblighi e divieti da imparare, oltre ai servizi da rendere, quindi è considerato un bene il fatto che abbiano tanto tempo a disposizione per impararli tutti. Inoltre, gli accoliti devono tenersi al passo anche con gli studi non propriamente sciamanici. Alcuni potrebbero non superare il rituale di iniziazione, e per coloro che sopravvivono al loro fallimento rivolgersi agli studi magici potrebbe rappresentare una valida opzione per prestare comunque il loro servizio alla comunità. Alcuni dei più promettenti tra loro potrebbero ogni tanto essere ammessi, come una sorta di trattamento speciale, a leggere alcuni dei versetti dai libri sacri all'interno del Tempio, ma tale generosa indulgenza è molto rara.

Gli accoliti giovani con punteggi alti di Forza e/o Destrezza (con un punteggio di 13 o superiore in una delle due o in

entrambe) riceveranno una speciale istruzione per lavorare nell'esercito. Mentre tutti gli sciamani fanno tecnicamente parte dell'esercito, alcuni di loro ricevono uno speciale addestramento nelle tecniche da combattimento e vengono spesso affiancati all'esercito per importanti missioni di pattugliamento. Non sono in verità separati dagli altri sciamani, ma vengono spesso definiti la Mano di Rafiel dagli altri (sia dagli altri sciamani che dall'esercito). Un PG sciamano con tale punteggio in queste caratteristiche deve prendere almeno un'abilità relativa alle tecniche di combattimento per riflettere tale addestramento (quelle insegnate più di frequente sono Tattica, Colpire alla Cieca e Arti Marziali). Abilità più leggere del tipo di Evasione/Individuazione/Segnalazione non vengono di solito insegnate agli sciamani, ma piuttosto ai membri della Seconda Ombra (vedi la sezione **Viaggiare e Sorvegliare** di seguito).

L'Iniziazione dello Sciamano

Si ritiene che un elfo dell'ombra raggiunga l'età adulta a 120 anni. Un accolito giovane ottiene di solito l'abilità di usare un incantesimo di primo livello ad un'età più precoce (85-110; tira 1d6, moltiplica per 5 e aggiungi 80), ma nessun incantesimo sciamanico può essere lanciato fino a quando l'accolito giovane non abbia superato l'iniziazione. La Prova di Rafiel è una prova estremamente dura per testare la fede e la resilienza dell'accolito giovane. Poiché gli elfi dell'ombra devono mantenersi forti nella Via di Rafiel, viene spesso impiegata una prova di resistenza. Di solito, nei mesi antecedenti il suo 120° compleanno, l'elfo sciamano viene adottato da uno Sciamano Iniziato e gli vengono mostrati alcuni dei luoghi geografici più estremi ed affascinanti del regno. Per esempio il Lago Bollente, la Foresta dei Ragni, i Labirinti, il Deserto delle Anime Perdute e altre meraviglie (guarda la mappa pieghevole e la sezione **Geografia dei Territori degli Elfi dell'Ombra**).

Un rito di iniziazione potrebbe essere uno dei seguenti (da prendere come semplici esempi):

- * sopravvivere al calore del Lago Bollente, sedendo nudi sul bagnasciuga per 12 ore;

- * sedere su una roccia nella Foresta dei Ragni, cosparso di un olio profumato per attirare gli aracnidi (in realtà non lo fa) e sopravvivere per 12 ore;

- * essere portato al centro dei Labirinti e abbandonato là, ritornando attraverso il dedalo di corridoi alla salvezza;

- * sopravvivere una "notte" nel Deserto delle Anime Perdute, nella speranza che la preghiera a Rafiel tenga lontana la follia che così tante persone incontrano là.

Dovete tenere ben presente che un giocatore il cui PG elfo dell'ombra abbia ottenuto i 2.000 PX necessari per entrare nella congregazione degli sciamani deve averli ottenuti sottoponendosi ad uno di questi rituali. Se il giocatore vuole che il suo PG sciamano ottenga il +1 di Saggezza, è necessario che superi il rito di iniziazione per ottenere questo bonus!

Il successo o il fallimento della prova possono essere determinati da un tiro idoneo di abilità. La Costituzione può essere usata come punteggio base per resistere al calore del Lago Bollente, per esempio. Se le cose riguardano un problema di fede, utilizzate la Saggezza; se riguardano la fortuna, usate il Carisma.

Poiché la questione non può ridursi ad un semplice problema di fortuna, permettete ai PG di avere una visione generale di dove dovrà svolgersi il loro rituale di iniziazione qualche giorno prima della scelta del rituale a cui sottoporsi (dopo che l'Osservatore gli avrà mostrato le varie opzioni disponibili, per così dire). Potete adattare il rituale alla prova in cui il PG ha maggiori probabilità di riuscita—un PG con un buon punteggio di Costituzione farebbe bene a fare una prova di resistenza fisica, per esempio. Ciò darebbe allo sciamano il tempo per prepararsi. Per esempio, se volesse affrontare il rituale di rimanere sano di mente nel Deserto delle Anime Perdute, qualora il giocatore dichiarasse in maniera specifica che il suo PG si esercita nella meditazione e nella preghiera nei giorni immediatamente precedenti la prova, questo aggiungerebbe un +1 o anche +2 (se gioca bene il ruolo) alle possibilità di successo su 1d20. Non suggerite al giocatore che il suo PG dovrebbe intraprendere una preparazione specifica finalizzata al superamento della prova. Questa è una cosa che il giocatore dovrebbe capire da solo!

I Segreti dei Cristalli delle Anime

Il giocatore non deve necessariamente scegliere la forma di rituale suggerita dalla visione, ma optare per un'altra scelta apparirebbe come contrario all'ispirazione offerta da Rafael. Questo si traduce in una penalità di -2 alla prova di abilità (aggiungete 2 al tiro del dado).

Se l'iniziazione fallisce, l'accollito giovane potrebbe essere in grado di provare nuovamente il rituale. Ciò presuppone che egli sia ancora vivo e abbastanza sano da provare (per un rituale di iniziazione dove fallire significherebbe morire o rimanere permanentemente disabile potete aggiungere un bonus di +1 sulle possibilità di successo per bilanciare questo rischio!). Un PG in questa situazione avrà bisogno di ottenere daccapo 2.000 PX per avere di nuovo accesso all'iniziazione. Un secondo fallimento significherà che non possono essere fatti ulteriori tentativi. Se il personaggio che ha fallito la prova è ancora vivo, il Marchio dello Sciamano svanirà lentamente nel corso degli anni successivi.

Nel caso in cui il rituale di iniziazione venga coronato dal successo, lo Sciamano Iniziato che ha accompagnato l'accollito giovane lo riconduce con gioia e con festa al Tempio di Rafael e là gli vengono tolti gli indumenti da viaggio sporchi che stava indossando. Gli viene fatto il bagno

nell'acqua sacra e gli viene consegnata la veste bianca (per l'uso ordinario) e la tonaca (per utilizzarla durante le cerimonie) dell'accollito vero. La tonaca ha un piccolo bordo di rifinitura che riprende il colore del primo cristallo delle anime che viene consegnato all'accollito. Durante il bagno, lo Sciamano Iniziato chiude gli occhi dell'accollito e fa scorrere la sua mano attraverso il marchio dello sciamano sulla fronte dell'accollito. Recita il Versetto dello Sciamano in questo momento e poi veste il nuovo accollito. I parenti e i fratelli del giovane accollito sono invitati a questa cerimonia e possono anche parlare.

Gli Sciamani della Morte e della Vita

Gli Sciamani della Morte vivono nel Quarto Livello del Tempio. Hanno il potere di vita e di morte sugli elfi dell'ombra. Gli Sciamani della Morte hanno il gravoso compito di portare i bambini deformi a miglia di distanza dalle città degli elfi dell'ombra e di abbandonarli in quei tunnel, dopo una breve cerimonia. Rafael insegna che tali bambini devono essere abbandonati lontani dalle case degli elfi dell'ombra, e solo uno sciamano molto potente, capace di difendersi dagli umanoidi che si

potrebbero incontrare in quei tunnel e passaggi molto distanti, può essere considerato idoneo per la missione.

Ugualmente, gli Sciamani della Morte celebrano una parte delle cerimonie in cui i Vagabondi vengono esiliati dalle loro dimore. È da notare che loro abbandonano la cerimonia a metà e il loro posto viene preso da uno Sciamano della Vita, proprio a simboleggiare la nuova fase dell'esistenza che ha inizio sotto la guida di Rafael. Questo viene fatto per i Vagabondi importanti e illustri: per gli elfi dell'ombra "ordinari", uno Sciamano Iniziato presiederà questa parte della cerimonia.

Anche gli Sciamani della Vita vivono nel Quarto Livello del Tempio, nel lato dell'edificio opposto a quello degli Sciamani della Morte. Ciò simbolicamente rappresenta l'equilibrio della vita e della morte in tutte le cose. Gli Sciamani della Vita spesso spendono tutto se stessi per perseguire le arti della guarigione e la scelta dei loro incantesimi riflette questo proposito. Sovente aiutano i feriti dell'esercito e possono essere trovati talvolta a lavorare "sul campo" con loro. Come cosa importante bisogna sottolineare che gli Sciamani della Vita ottengono automaticamente un'abilità aggiuntiva rispetto a quelle che possono acquisire in



altri modi, dovuta ai lunghi anni che hanno speso negli studi: Storia Antica, che è di fatto la storia degli elfi dell'ombra. Se un tiro di abilità viene superato, lo sciamano della Vita ha imparato la corretta versione della storia degli elfi dell'ombra (quella contenuta in questo libro). Se invece tale tiro fallisce, al suo posto ha imparato la versione presente nel Manuale del Giocatore (o non ha alcuna conoscenza). Tale abilità aumenta di 1 punto per ogni crescita successiva nella scala gerarchica.

Gli Sciamani della Vita imparano anche i principi di un grande segreto che i loro fratelli che vivono di fronte non hanno ancora sperimentato. Possono infatti utilizzare l'incantesimo **Invocare le anime**, il primo speciale incantesimo per sciamani, esclusivamente per gli elfi dell'ombra. Questo è un momento unico nella vita di uno sciamano degli elfi dell'ombra, forse il momento più emozionante di tutta la sua vita. Uno Sciamano della Vita deve sempre trovare il suo cristallo delle anime di "quinto livello" per poter utilizzare questo incantesimo: questo è un passo fondamentale lungo la Via di Rafiel. La sezione speciale **Incantesimi della Radiosità**, di seguito, fornisce i dettagli di questo incantesimo e come gli sciamani di Rafiel di alto livello approssicano il loro utilizzo.

Gli Sciamani Puri

Gli Sciamani Puri vengono così chiamati perché si ritiene che abbiano purificato le loro anime da tutto ciò che poteva risultare sgradito agli occhi di Rafiel, sebbene mantenere questo stato spirituale richieda una vigilanza costante. Questo conferisce loro una duplice ricompensa. Per prima cosa, è garantito loro un ritorno abbastanza veloce dell'anima in una forma reincarnata e si ritiene che aumenti la possibilità del personaggio di essere reincarnato di nuovo con il marchio dello sciamano sulla sua fronte. Per seconda cosa, agli Sciamani Puri sono accessibili gli incantesimi di sesto livello—tra cui soprattutto un altro potente incantesimo della gemma dell'anima.

Vivendo nel Quinto Livello del tempio, gli Sciamani Puri tendono a condurre una vita di meditazione e di studio. È ora vitale per loro progredire al livello finale di purezza, sia positiva che negativa, attraverso la preghiera, la contemplazione, la devozione e lo studio.

Comunque, agli Sciamani Puri non è permesso di sprofondare in un abisso di introspezione senza fine. Come utilizzatori di incantesimi di sesto livello, possono lanciare l'incantesimo vitale di Risurrezione, ed è cruciale avere una piena comprensione di cosa sia permesso fare grazie all'utilizzo di tale incantesimo.

La Via di Rafiel permette la risurrezione di ogni elfo sano e robusto che abbia subito una morte violenta. Il caso più frequente, ovviamente, è quello di un elfo dell'ombra che sia stato ucciso in combattimento mentre provava a difendere la città. Ma deve essere stabilito che l'elfo su cui si sta per esercitare l'incantesimo fosse forte e sano. Se possibile, un conclave composto da uno Sciamano della Vita, uno della Morte e uno Puro deciderà il destino dell'elfo. Lo Sciamano della Morte agirà solitamente come "avvocato del diavolo", lo Sciamano della Vita parlerà a favore del defunto. Nei casi evidenti, l'uno o l'altro dirà "Rafiel vuole che io taccia", in modo che la decisione sia automatica. Lo Sciamano Puro prende la decisione finale. Alcune volte queste discussioni non sono possibili—come in tempo di battaglie di massa o in presenza di molti morti—e allora lo Sciamano Puro deciderà da solo.

Gli Sciamani Bianchi e lo Sciamano Radioso

Gli Sciamani Bianchi sono al gradino più alto della scala gerarchica, avendo raggiunto almeno il 19° livello e l'utilizzo degli incantesimi di 7° livello. Come per gli Sciamani Bianchi, l'utilizzo dell'incantesimo **Risurrezione Integrale** è strettamente circoscritto in una maniera simile. È anche vero che gli Sciamani Bianchi devono individuare i loro personali cristalli delle anime di "settimo livello".

Si ritiene che gli Sciamani Bianchi non solo abbiano eliminato tutte le loro imperfezioni agli occhi di Rafiel, ma hanno anche raggiunto una quasi perfezione nell'esercizio delle virtù della Via di Rafiel. Non hanno ancora raggiunto l'assoluta perfezione, ovviamente (solo Rafiel è perfetto), ma rappresentano il livello più alto di perfezione presente all'interno della gerarchia sciamanica. In questo modo, li attrae adesso il sentiero dell'Immortalità secondo la Via di Rafiel. Il guardiano dei segreti di questo sentiero è lo Sciamano

Radioso, il più importante membro di questo gruppo. Esiste solo uno Sciamano Radioso, Porphyriel, del Tempio di Rafiel nella Città delle Stelle.

Gli Sciamani Bianchi detengono un potere considerevole. Sono gli arbitri finali di qualsiasi interpretazione sulla Via di Rafiel, e possiedono un'autorità sia spirituale che temporale. Consigliano il Re su qualsiasi argomento. Cercano gelosamente i bambini nati con il Marchio dello Sciamano. Cercano anche informazioni e notizie su tutti gli aspetti della vita degli elfi dell'ombra.

Ciò che è cruciale sapere sugli Sciamani Bianchi è che essi sono a conoscenza del fatto che i cristalli delle anime non sono esattamente ciò che sembrano essere. Questa consapevolezza viene raggiunta progressivamente, in corrispondenza con il raggiungimento di livelli di esperienza superiori al 19°. È un qualcosa che deve essere diffuso da Rafiel a questi sciamani, perché mentre vivono nel Sesto Livello del Tempio, lavorano anche alla Camera delle Sfere nel Settimo Livello del Tempio, costruendo un artefatto sotto la guida di Rafiel stesso. Mentre si adoperano a questo lavoro, diventa chiaro per loro che i "cristalli delle anime" non sono esattamente ciò che sembrano. Come gli Sciamani Bianchi gestiscano tale incongruenza è un problema di non poca importanza, e sarà descritto dopo che vi saranno forniti i dettagli sugli Incantesimi della Radiosità...

Gli Incantesimi della Radiosità

Alcuni incantesimi sono resi disponibili agli sciamani per evocare il potere della Radiosità attraverso l'uso di un cristallo delle anime. Questi incantesimi non possono essere imparati o studiati secondo le modalità consuete, ma si ottengono come incantesimi clericali: attraverso il giusto rispetto verso Rafiel, attraverso il mantenersi sempre "puri e bianchi" e poi aspettando che Rafiel ti guidi ad ottenere l'incantesimo.

Questi incantesimi vengono qui descritti in base alla conoscenza che quasi tutti gli sciamani hanno di loro, spiegando i loro effetti in base alle anime presenti all'interno del cristallo. Anche gli Sciamani Bianchi ancora ragionano in questo modo

I Segreti dei Cristalli delle ANIME

rispetto agli incantesimi, come verrà chiarito dopo la descrizione degli incantesimi. Quando i giocatori possiederanno personaggi di livelli appropriati, potranno leggere queste descrizioni degli incantesimi. Solo molto dopo, se non mai, conosceranno la verità su di essi.

Numero di cristalli delle anime: agli Sciamani viene concesso di utilizzare solo e sempre un cristallo delle anime per volta. Indossarne più di uno viene sempre considerato un gesto irrispettoso nei confronti delle anime verso cui lo sciamano sta agendo in qualità di custode e protettore. Lo Sciamano Radioso è esentato da questa restrizione, e in casi estremi (un attacco di massa al Tempio di Rafiel) la restrizione può essere ulteriormente limitata. Quando uno sciamano ottiene un nuovo cristallo delle anime di potere maggiore di quello che sta al momento utilizzando, sia attraverso il Tempio che attraverso una sua ricerca privata, deve sempre consegnare il vecchio cristallo, “più debole”, al Tempio.

Invocare le anime

(Incantesimo di 5° livello)

Raggio d'azione: 9 metri dallo sciamano

Durata: 1 round per livello dello sciamano

Area d'effetto: potenzia gli effetti degli incantesimi

Questo incantesimo permette all'incantatore di potenziare gli effetti dei suoi incantesimi per un round per livello. Lo sciamano invoca l'energia da una a sette anime presenti nel suo cristallo delle anime, specificando il numero delle anime invocate nel momento in cui lancia l'incantesimo. Se invoca più anime di quante siano presenti nel cristallo delle anime, l'incantesimo fallisce. Altrimenti, lo sciamano lancia il suo incantesimo come se fosse di un livello più alto per ogni anima invocata (così uno sciamano di 11° livello che invoca sei anime lancerebbe il suo incantesimo come se fosse uno sciamano di 17° livello per tutta la durata dell'incantesimo).

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% per ogni anima invocata (fino ad un massimo del 70%). È possibile per uno sciamano di influenzare fattori differenti di differenti incantesimi lanciati successivamente nel corso della durata dell'incantesimo Invocare le anime.

Immediatamente dopo aver lanciato l'incantesimo, le anime invocate si indeboliscono e non possono essere più invocate per una settimana di tempo di gioco. Durante questo periodo la loro forza non può essere utilizzata per alcun incantesimo della Radiosità. Comunque, mantengono sufficiente forza per permettere allo sciamano di lanciare gli incantesimi sciamanici non legati alla Radiosità. Nota che se lo sciamano invoca più anime di quante al momento ne possieda il cristallo, l'incantesimo fallisce ma le anime sono comunque indebolite.

Controllare il destino

(Incantesimo di 6° livello)

Raggio d'azione: 0 (solo lo sciamano)

Durata: permanente fino a quando viene utilizzato

Area d'effetto: modifica il destino di chi lo lancia

Questo incantesimo consente di modificare il risultato dei tiri di dado che hanno degli effetti sullo sciamano, attingendo al potere delle anime contenute all'interno di un cristallo delle anime. Per utilizzare questo potere, il personaggio deve possedere un cristallo con un certo numero di anime in forza; le anime indebolite da precedenti incantesimi non sono adatte per quest'uso. Lo sciamano lancia questo incantesimo in anticipo, decidendo quante anime vuole invocare. La loro forza viene poi ridotta per una settimana, esattamente come descritto nel precedente incantesimo Invocare le anime. Il personaggio dovrà decidere in seguito, prima che l'evento accada, se il risultato del suo tiro sarà influenzato dall'incantesimo.

Se il tiro del dado fallisce, l'incantatore invocherà le anime nel cristallo per cambiare

il punteggio, sul principio base di 1 anima per ogni punto.

Quando usa questo incantesimo, lo sciamano deve attingere al potere di almeno 5 anime. Se non ci sono cinque anime in forza nel cristallo delle anime, tutte le anime rimanenti sono indebolite, ma l'incantesimo Controllo del destino fallisce completamente. Tutte le anime invocate saranno indebolite, indipendentemente da quale fosse il numero necessario per superare positivamente la prova con il tiro del dado. Un incantesimo Controllo del destino può influenzare solo un tiro del dado. Lo sciamano può lanciare in anticipo qualsiasi numero di questi incantesimi prima di partire per un'avventura, ma deve necessariamente avere con sé il numero giusto di cristalli delle anime per ottenere l'effetto desiderato. Ovviamente deve dichiarare prima del tiro del dado a quale incantesimo sta attingendo, dal momento che ognuno di essi può aver invocato un numero diverso di anime.

I tiri del dado che possono essere modificati comprendono i Tiri per Colpire, i Tiri salvezza, i tiri per determinare i danni delle armi o degli incantesimi e le prove di abilità. Lo sciamano non può usare questo incantesimo per ottenere un punteggio superiore al massimo valore naturale del dado.

Per esempio, lo sciamano lancia l'incantesimo per modificare un tiro salvezza contro soffio del drago, specificando che 10 anime saranno invocate (e sono disponibili). Lo sciamano fallisce il suo tiro salvezza di 5 punti con il tiro del dado. Evoca allora il potere di 5 anime per colmare il deficit, assicurandosi così che il tiro salvezza venga superato. Le altre 5 anime saranno comunque indebolite, anche se in un certo senso non sono state “realmente” utilizzate in questa occasione.

Rilasciare il potere delle anime

(Incantesimo di 7° livello)

Raggio d'azione: 18 metri per livello dello sciamano

Durata: istantanea

Area d'effetto: una scarica di energia velenosa

Per servirsi di questo pericoloso incantesimo, l'incantatore deve possedere un cristallo delle anime con un numero sufficiente di anime non indebolite, come

al solito. Lo sciamano può rilasciare una parte o tutto il potere di queste anime in una scarica distruttiva di energia avvolta dalle fiamme. L'incantesimo richiede 1 intero turno (10 round) per essere lanciato.

La magia evoca 2d10 anime; lo sciamano non può controllare la forza di questo incantesimo. Ogni anima infligge 1d6 di danni come effetto dell'incantesimo. In ogni caso, nel momento in cui si calcolano i danni, tutti i tiri pari a 1 sul tiro del dado devono essere ritirati. La scarica è come una Palla di fuoco, causando il doppio del danno ai materiali duri (pietra o metallo), danno normale contro gli oggetti più soffici (p.e. il legno), e metà del danno contro le creature viventi. Causa anche un lampo di luce, un rombo di tuono e una nuvola di fumo.

Il fumo cresce verso il cielo (o verso il soffitto di una grotta o di una caverna, ecc.) e si espande per un raggio di 180 metri per ogni anima evocata. Qualunque cosa resti per un giorno intero all'interno di quest'area deve superare un tiro salvezza contro il Veleno o venire colpita da una malattia che causa la putrefazione. Al tiro vanno applicati i seguenti modificatori: +1 se si è rimasti all'interno di un locale chiuso; +5 se si è rimasti all'interno di una fortezza. La nuvola non viene influenzata dai venti, ma si dissolve dopo un giorno intero.

Le anime utilizzate per l'incantesimo sono indebolite e non possono essere evocate prima di una settimana. Se non ci sono sufficienti anime all'interno del cristallo per raggiungere il numero delle anime evocate (determinate dal tiro di 2d10), allora bisogna di nuovo tirare 2d10. Se il secondo tiro è inferiore al numero delle anime presenti nel cristallo, le anime sono semplicemente indebolite per una settimana. Se invece questo secondo tiro eccede il numero delle anime nel cristallo, il cristallo si frantuma, distruggendo tutte le anime al suo interno. Lo sciamano deve fare un tiro salvezza contro Raggio della Morte (con una penalità di -2) o morire all'istante; anche se riesce a superare il tiro salvezza, subisce comunque 1d6 di danni per ogni anima distrutta nel momento in cui il cristallo si frantuma.

Trascendere la forza vitale

(*Incantesimo di 7° livello*)

Raggio d'azione: 0 (solo lo sciamano)

Durata: 2d12 ore

Area d'effetto: tentativo di raggiungere l'Immortalità

Questo incantesimo dà a chi lo lancia una possibilità di diventare un Immortale. Dovrebbe essere chiaro che la scoperta di questo incantesimo dovrebbe essere il culmine di un'intera campagna che ha coinvolto il personaggio sciamano elfo dell'ombra. Per acquisire questo incantesimo, lo sciamano deve intraprendere una ricerca speciale rivelatagli direttamente da Rafael. Gli altri dettagli di questo incantesimo vengono rivelati solo al DM nel caso in cui ad utilizzarlo sia un PG sciamano.

Note per il DM: la natura di tale ricerca viene suggerita di seguito, ma un punto vitale da notare qui è che un personaggio può fallire la sua prova per diventare Immortale. Questo fa sì che il corpo della vittima avvizzisca e si incenerisca mentre la sua forza vitale venga risucchiata all'interno dei cristalli delle anime della Camera delle Sfere, dove diventerà ulteriore energia di rinforzo. Il personaggio è perso per sempre e non può tornare in vita (neppure con l'utilizzo di un incantesimo Desiderio). La sua forza vitale intrappolata (insieme ad altre possibili forze vitali) rimane consapevole all'interno dell'artefatto fino all'ultima goccia di energia (spesso anche per alcuni mesi). Tramite alcuni cristalli delle anime è possibile utilizzare ESP o altre forme di comunicazione mentale e conversare con la vittima. Una forza vitale può rivelare solo quello che sa—essenzialmente come è finita lì e quello che conosceva prima di finire lì—ma lo farà solo di rado per ragioni che diventeranno chiare nella sezione seguente. Comunque, la possibilità del contatto mentale con questa entità cosciente spiega in piccola parte perché gli elfi dell'ombra credono che le "anime" abitino in questi cristalli.

La Strada Verso l'IMMORTALITÀ

Ai livelli al di sotto degli Sciamani Bianchi nella gerarchia sciamanica, gli sciamani credono pienamente che i cristalli delle anime traggano la loro energia dalle anime. Quando un incantesimo non della Radiosità viene lanciato, l'energia delle anime non viene attinta al punto tale da indebolirle in maniera significativa. Lo sciamano continua

a considerare l'effetto dell'incantesimo come proveniente dalla combinazione collegata del rituale di lancio, le anime all'interno del cristallo e la volontà di Rafael. Ma le anime rimangono stabili.

Quando vengono lanciati incantesimi della Radiosità, le anime si indeboliscono. Questo è dovuto in parte alla potenza dell'incantesimo, in parte alla loro simbolica importanza (viene insegnato che tali incantesimi sono conosciuti solo dai più devoti servitori di Rafael) e in parte alla volontà di Rafael.

Una delle maggiori conseguenze di tutto ciò è che gli sciamani di Rafael sono comprensibilmente riluttanti a lanciare incantesimi della Radiosità. Capiscono che assorbire l'energia delle anime non li danneggia e non li ferisce; Rafael non avrebbe permesso una tal cosa. Ma, in virtù del loro significato simbolico, devono essere utilizzati con parsimonia e venerazione. Ridurre gli usi dei cristalli delle anime al minimo indispensabile assicura che molti cristalli delle anime diventeranno disponibili per essere utilizzati nella Camera delle Sfere, con una grande potenza ancora contenuta dentro di loro. Il bisogno di un gran numero di cristalli nelle anime nel lavoro che si svolge lì dà luogo a frequenti richieste di cristalli delle anime. I più potenti sono quelli di "più alto livello" e con il maggior numero di "anime", e questi sono i più preziosi per il disegno di Rafael. Da qui derivano le ingiunzioni degli sciamani di alto livello per andare a caccia di questi cristalli. Ma poi la loro comprensione di questi cristalli inizia a diventare sempre più sofisticata di quella che hanno i più giovani.

Apparirà sempre più chiaro agli sciamani di Rafael, quando raggiungeranno lo status di Sciamano Bianco, che i cristalli delle anime non sono ciò che avevano creduto che fossero. Gli Sciamani Bianchi sono coinvolti nel lavoro nella Camera delle Sfere ed è loro chiaro che la natura tecnologica di questo lavoro ha a che fare con molte più cose rispetto alle anime. Altrove viene data una più completa descrizione del Tempio di Rafael, ma essenzialmente gli sciamani più potenti di Rafael stanno provando a costruire un artefatto molto simile al Nucleo delle Sfere a Glantri. Rafael vuole che loro facciano questo lavoro, perché aumenterà enormemente il potere della Sfera

I Segreti dei Cristalli dell'E NIME

dell'energia quando verrà completato. Poiché Rafiel è un Immortale di quella Sfera, questo progetto è di centrale importanza per lui.

Gli Sciamani Bianchi vengono introdotti gradualmente nella conoscenza che i cristalli delle anime non sono esattamente quello che sembrano essere. All'inizio, viene fatto loro capire che c'è semplicemente di più da sapere su quei cristalli delle anime rispetto a quello che era stato in precedenza insegnato loro. Molto della natura di tutto questo verrà insegnata loro più tardi, quando inizieranno a partecipare al grande lavoro di Rafiel nella Camera delle Sfere al Settimo Livello del Tempio di Rafiel. Vengono anche stimolati dalla conoscenza di alcuni cenni dell'incantesimo Trascendere la forza vitale. Non possono ancora lanciarlo—solo uno Sciamano Radioso può farlo quando raggiunge il 36° livello—ma realizzano in questo modo qual è ora il loro vero obiettivo: la mano di Rafiel li sta guidando all'Immortalità! Non dimenticate che questi sciamani sono ora almeno del 19° livello. Sono molto, molto distanti lungo la strada, la Via di Rafiel, che ora conduce all'Immortalità. Comprendono gradualmente, man mano che ottengono

nuovi livelli, che il lavoro nella Camera delle Sfere è la grande gloria di Rafiel. “Nella pienezza dei tempi, io, Rafiel, mostrerò ai miei sciamani il segreto dei cristalli che nascondono il potere della vita e della morte, e quindi della vita eterna”. L'immortalità!

La devozione degli Sciamani Bianchi raggiunge, se mai, un nuovo livello di estasi. Gradualmente comprendono che le precedenti credenze che avevano sui cristalli delle anime erano una parabola trasmessa loro da Rafiel, per permettere loro di apprezzare ancora meglio il suo grande lavoro. In ogni caso, loro non conoscono la verità tutta intera. Lo Sciamano Radioso resta il più vicino a questa conoscenza.



Geografia dei Territori degli Elfi dell'Ombra

Le terre degli Elfi dell'ombra si estendono lontano in tutte le direzioni a partire dalla Città delle Stelle. La Città stessa viene descritta in dettaglio di seguito, ma prima vi viene fornita una sorta di visita guidata a tutti i siti "naturali" di maggiore interesse. Le regole per calcolare il tempo necessario per viaggiare nei tunnel e nei passaggi che collegano queste meraviglie vengono fornite separatamente, nel capitolo **Viaggiare e Sorvegliare**. Anche i dettagli sulle pattuglie e sui posti di guardia a difesa di questi luoghi importanti vengono ugualmente forniti in quel capitolo.

Laghi e Corsi d'Acqua—

La maggiore raccolta d'acqua delle terre degli elfi dell'ombra è il complesso collegato dei Laghi Ebano e Dragone, uniti da canali costruiti dagli Elfi dell'ombra (usando incantesimi come *trasforma roccia in fango* e poi scavando!). Molta dell'acqua dalle falde superiori drena direttamente in questo complesso. I Laghi delle Terre Brulle filtrano in questa regione ed è come se una parte dell'acqua defluisce attraverso il Bacino di Drenaggio e lo Sbarramento di Alfheim si facesse strada verso il Lago Dragone piuttosto che verso la Palude di Malpheggi.

L'unica massa d'acqua ad un livello significativamente più alto del Lago Dragone è il Lago Bollente, che defluisce attraverso lo stretto Fiume Bollente verso il Lago Dragone, facendo sì che la metà più a est di questo grande lago sia avvolta quasi permanentemente dal vapore. Diversamente, i grandi fiumi Pacifici scorrono lentamente via dal Lago Dragone in entrambe le direzioni. In tutti e due i casi, la corrente è lenta e indolente e qualche volta sembra essere del tutto assente. I fiumi Pacifici collegano le città degli elfi e le loro chiatte e le loro navi si avvantaggiano dall'usuale placida natura di questi fiumi poco profondi ma ampi, come verrà descritto nel capitolo **Viaggiare e Sorvegliare**. Anche qui si possono incontrare dei pericoli (p.e. i mostri!), anche se dei mostri speciali vengono incontrati in posti specifici, come descritto di seguito.

Lago Dragone—

Questo lago nel suo punto più profondo arriva a 250 metri. Al lato nord ed ovest le sue acque sono calme e tranquille, ma nella

parte nord-est una costa di rocce e di ciottoli si trova al di sotto di un vecchio scolo di lava. Le volute e le spirali di roccia ignea qui sono imponenti e con forme di grande impressione, essendo state logorate con grande morbidezza dall'erosione dell'acqua. Al lato est, il vapore copre le bolle e le onde causate dall'afflusso del Fiume Bollente nel Lago Dragone. Il soffitto a volta di questa enorme caverna raggiunge i 120 metri di altezza. La riva del lago può essere attraversata a piedi dal canale a nord fino al punto in cui il Fiume Bollente confluisce nel Lago Dragone, ma a volte la temperatura può essere veramente eccessiva in questo punto, così gli elfi dell'ombra hanno costruito una serie di ponti di corda ricavata da funghi duri e fibrosi, intorno ai lati sud ed ovest del Lago. Chi veramente volesse camminare proprio di fronte ad uno dei fiumi Pacifici potrebbe farlo abbastanza facilmente, ma il traghettoniere vi ci può portare molto più facilmente. I grandi alati hanno abbastanza spazio per atterrare in qualsiasi foce del fiume o del canale all'interno del Lago, ma non gradiscono molto il calore nella parte est della caverna.

Il Lago Dragone si chiama in questo modo perché sul fondo delle sue acque silenziose sta sdraiata una tartaruga dragone di grande forza (45 DV). Non è particolarmente grande per essere una tartaruga dragone e di solito dorme. Comunque c'è un 1% di possibilità al mese che si svegli a causa dell'acqua calda che le arriva addosso dal Lago Bollente, e quindi risale in superficie per 2d4 giorni. Se succede questo, gli elfi dell'ombra la evitano per ovvie ragioni!

La caverna del Lago Dragone è anche la dimora di quasi 4.000 pipistrelli del vapore che sono appesi nel lato est della caverna. Sono interamente ciechi e innocui fino a quando non vengono attaccati o spaventati, e gli elfi dell'ombra li rispettano. Ritengono che Rafiel possa aver guidato qui queste umili creature, dando senso al motivo del pipistrello che decora il Tempio di Rafiel (vedi oltre).

Lago Ebano—

Questo Lago viene preso in considerazione più avanti come una parte della Volta della Città.

La Caverna della Pioggia Continua—

Questa non è una caverna singola in senso stretto; piuttosto, è una rete complessa di passaggi che terminano in un piccolo nido d'ape di grotte abbastanza grandi e di caverne a sud di un grande condotto di un vulcano. All'interno di questi tunnel e queste grotte cade continuamente una pioggia molto sottile. Periodicamente, ad intervalli casuali, improvvisi vortici di vento spostano questa piovgerellina in tutte le direzioni. La visibilità viene ridotta qui, specialmente l'infravisione (fino a 6 metri), e anche un buon udito conta poco. La caduta sottile della pioggia non è il problema più grande, ma lo stillicidio senza fine di acqua da una roccia all'altra e i suoni dei risucchi e di aspirazione del fango gorgogliante sotto i piedi sicuramente lo sono. È praticamente impossibile tenere accese delle fiamme libere e nessuna forma di controllo del tempo potrà mai funzionare qui. L'intera area irradia magia, ma di quale tipo e quale essere sia il responsabile della creazione di questa zona, nessuno lo sa. In particolare, il ruscello che scorre da queste caverne è poco profondo e molto stretto, come se solo una piccola parte della pioggia caduta si raccogliesse in esso.

La Caverna della Pioggia Continua è anche temuta per la presenza al suo interno di un piccolo gruppo di Cubi Gelatinosi (gelatine color roccia) di taglia colossale (20 DV). Non è molto facile sfuggire loro in considerazione delle pesanti condizioni del terreno fangoso—ricordate che in questa zona non funzionano incantesimi che alterino il terreno come l'incantesimo *trasforma fango in roccia* (che è il contrario di *trasforma roccia in fango*).

I Labirinti—

Questa rete di tunnel è fonte sia di paura che di attrazione per gli elfi dell'ombra. I Labirinti sono un vero groviglio di tunnel e passaggi, resti di qualche lontana attività vulcanica. Alcuni miti degli elfi dell'ombra raccontano che un verme del fuoco, liscio, nero e incandescente come la lava, molti secoli fa ha scavato quest'area creando i relativi passaggi. Da qui deriva la levigatezza e la simmetria dei Labirinti. Egli era l'ultimo della sua specie, alla ricerca di una compagna, viaggiando all'infinito e

Geografia dei Territori degli Elfi dell'Ombra

producendo gli interminabili labirinti che ci sono oggi. In questo modo ha trovato sia una ricompensa che una maledizione. La sua ricompensa è stata quella di produrre più individui della sua stessa specie; la sua maledizione è stata quella di diventare freddo e umido, malvagio e scivoloso, un fantasma della sua stessa forma. Così è avvenuta la nascita del senzossa. Beh, questo è quello che gli elfi dell'ombra raccontano qualche volta ai loro figli.

I Labirinti sono sicuramente pericolosi. Tutti i mostri erranti hanno qui una frequenza che è doppia rispetto al normale (vedi **Viaggiare e Sorvegliare** per la relativa tabella). Inoltre, il senzossa caccia in questi umidi passaggi (vedi **Flora e Fauna**, pag. 38), ed è un mostro terrificante per gli elfi dell'ombra, perché credono che in realtà divori le anime delle sue vittime. Ossia, chiunque venga ucciso e mangiato da un senzossa avrà l'anima divorata per sempre. Questo è un destino terribile per un elfo dell'ombra.

Tutto questo non rappresenterebbe un problema se non fosse diffusa la credenza che ci sono grandi tesori nascosti in profondità all'interno dei Labirinti. Ci sono voci che riguardano una potente magia, altre riguardano la tomba di un antico guerriero umano con favolose armi magiche e ricchezze a non finire, e così via. Ci sono anche racconti su un passaggio segreto che conduce verso il basso, al vero centro della terra, sebbene siano considerati di solito niente più che una fiaba.

Di tanto in tanto un gruppo di coraggiosi (o stupidi) giovani avventurieri elfi dell'ombra decide di perlustrare i Labirinti. Se glielo proibiscono, provano comunque a svignarsela all'interno dei Labirinti. Qualcuno qualche volta ritorna avendo trovato qualche tesoro—ma non è il Grande Tesoro, almeno non ancora, così il suo richiamo attira ancora l'impaziente e l'incosciente...

Le Miniere delle Anime di Alfmyr

Alfmyr è di gran lunga l'area più ricca per quanto riguarda le vene di cristalli delle anime sparse tra i tunnel ed i passaggi. Il terreno non è sempre facile qui, le rocce sono dure e difficili da lavorare, ma le instancabili ricerche degli sciamani per i

Tabella 1: Numero e potenza dei Cristalli delle Anime

d%	N° di cristalli	"Livello" del Cristallo	"Anime" nel Cristallo
01-30	1d4	1	2d4
31-60	1d6	2	2d6
61-80	2d4	3	2d6+2
81-90	2d6	4	3d6
91-96	2d8	5	2d12
97-99	2d10	6	3d10
00	5d6	7	4d10

cristalli delle anime garantiscono che saranno intrapresi tutti gli sforzi necessari. Un'operazione di miniera ha inizio sempre nel mese dei Cristalli. Una pattuglia di dimensione variabile (dipende dall'apparente dimensione della vena di cristalli) sarà a difesa delle operazioni di estrazione, con il cambio ogni 14 giorni. Una volta che viene trovata la vena di cristalli delle anime, non sarà mai lasciata incustodita, così viene allestito sul sito un piccolo insediamento—non c'è nessuna questione da parte dei minatori sul fatto di voler tornare in città o nel paese per dormire.

Estrarre i cristalli delle anime è un lavoro di una delicatezza estenuante. L'operazione di rimozione dalla roccia in cui sono incastonati richiede un lavoro molto delicato con strumenti specifici e può durare per ore, con gli sciamani più giovani che incantano ed intonano i Versetti del Rifugio di Pietra. L'elfo che sta estraendo il cristallo può perdere libbre di peso per colpa della sudorazione durante questo calvario.

Potreste avere bisogno di determinare la quantità e la qualità dei cristalli delle anime trovati in una vena a un certo momento della vostra avventura nelle terre degli elfi dell'ombra. La **Tabella 1** richiede tre tiri del dado. Il primo determina il numero dei cristalli delle anime trovati. Potete anche determinare di quanto tempo c'è bisogno per estrarli (minimo 1-2 giorni per ogni cristallo). Un secondo tiro dovrebbe essere fatto per ogni cristallo per determinare di quale livello è—questo è il livello massimo di incantesimi che potrà essere lanciato da uno sciamano che indosserà e utilizzerà il cristallo. Un terzo tiro del dado determina il numero delle "anime" all'interno del cristallo (questo è molto importante per poter utilizzare gli incantesimi della Radiosità).

Circola un po' di tensione nella comunità degli elfi dell'ombra riguardo alle ricchezze di Alfmyr. C'è come la sensazione che gli sciamani della Città delle Stelle spuntano all'improvviso, si prendono i cristalli, dicono velocemente grazie e se li riportano alla loro città di origine. Ciò comporta un po' di risentimento da parte di Alfmyr, che si sente come se tutto fosse dato per scontato e che l'attenzione riposta dalla sua gente nella ricerca delle vene di cristalli delle anime non venisse adeguatamente apprezzata.

Il Deserto delle Anime Perdute

Questa pianura desolata e maledetta è ampia e assolutamente sterile. Roccia, sabbia, argilla e pietre salutano il triste soggiorno in questo luogo. Le piccole pozze di acqua stagnante sono rancide e fetide, alcune addirittura velenose. L'aria è stantia e in alcuni posti è proprio marcia. La desolazione di questo luogo si ritiene sia stata originata, e poi mantenuta, in differenti modi. Una leggenda degli elfi dell'ombra, che viene riportata di rado per la vergogna che contiene, racconta di un sottogruppo del clan Porador che si era allontanato dalla Via di Rafiel e l'aveva cancellata dalla sua vita, abbandonando i suoi fratelli e rubando dalla Città delle Stelle tutto il cibo che poteva trasportare. La leggenda narra che uno spirito malvagio si è impossessato di uno sciamano di quel clan e ha condotto gli elfi fuggitivi verso la sterilità e la fame. Una confusione magicamente indotta ha impedito agli elfi dell'ombra di trovare la strada per tornare dai loro fratelli. Molte delle loro anime ancora non sono tornate nella gemma dell'anima, e vagano perdute e senza meta in questo terribile luogo.

Creature di eccezionale malvagità o traditori possono essere stati ad oggi esiliati in questo posto. Questi Vagabondi che non

Geografia dei Territori degli Elfi dell'Ombra

hanno condotto una buona vita possono essere stati condotti qui per una veloce, anche se non piacevole morte (a causa della pazzia che sopraggiunge). Infine, alcuni saggi tra gli elfi dell'ombra suppongono che una razza perduta di umanoidi sia giunta girovagando in questa zona maledetta e sia morta come fosse un precursore di quello che sarebbe successo più tardi agli elfi di Porador.

Tutte queste storie contengono solo una piccola parte di verità. Le creature esiliate e disperate hanno trovato qui la loro strada, ma non in misura così significativa. Piuttosto, un malefico artefatto magico, la *Corona della Corruzione*, è sepolto all'interno del Deserto delle Anime Perdute ed attira gli esiliati e i timorosi grazie ad un seducente effetto telepatico. L'oggetto è malvagio ed irradia follia e terrore. Un'avventura che ha a che fare con tale oggetto può essere trovata nella sezione **Avventure**.

La Foresta dei Ragni

Questa fitta foresta di funghi ad ovest di Losetrel è costituita in gran parte da funghi alti e con ramificazioni che gli elfi dell'ombra chiamano funghi Barisel. Le loro ramificazioni laterali intrecciate rendono

difficile la vista e lo spostamento (la velocità di movimento viene dimezzata e tutti i raggi di visuali ridotti a due terzi del normale). Forniscono un rifugio naturale per ogni tipo di ragno, che infatti popolano questa zona con grande densità. Una gran varietà di aracnidi va a caccia delle piccole lucertole, dei millepiedi giganti, dei topi di roccia e di tutte le altre piccole creature che corrono velocemente tra i funghi e le rocce. Il termine "Foresta dei Ragni" viene di solito riferito all'intera foresta di funghi che circonda Losetrel, ma la maggior densità di ragni si trova di gran lunga nel lato ovest del fiume. Le guardie sono di stazione ad intervalli regolari lungo le rive del fiume di fronte alla Foresta dei Ragni. Fino a poco tempo fa, la minaccia dei ragni non è stata troppo sentita. Certo i ragni non sono, dopo tutto, delle creature socievoli e non usano per così dire tattiche avanzate di scaramuccia. Ultimamente, comunque, la loro pericolosità è cambiata. Piccoli gruppi di ragni hanno condotto degli attacchi congiunti, dimostrando un'astuzia non comune e una cooperazione mai vista prima. Gli elfi dell'ombra non sanno perché accada questo. (Nota per il DM: un piccolo gruppo di aranea è entrato nella foresta e sta controllando i loro attacchi, nel tentativo di uccidere gli elfi e di rubare loro

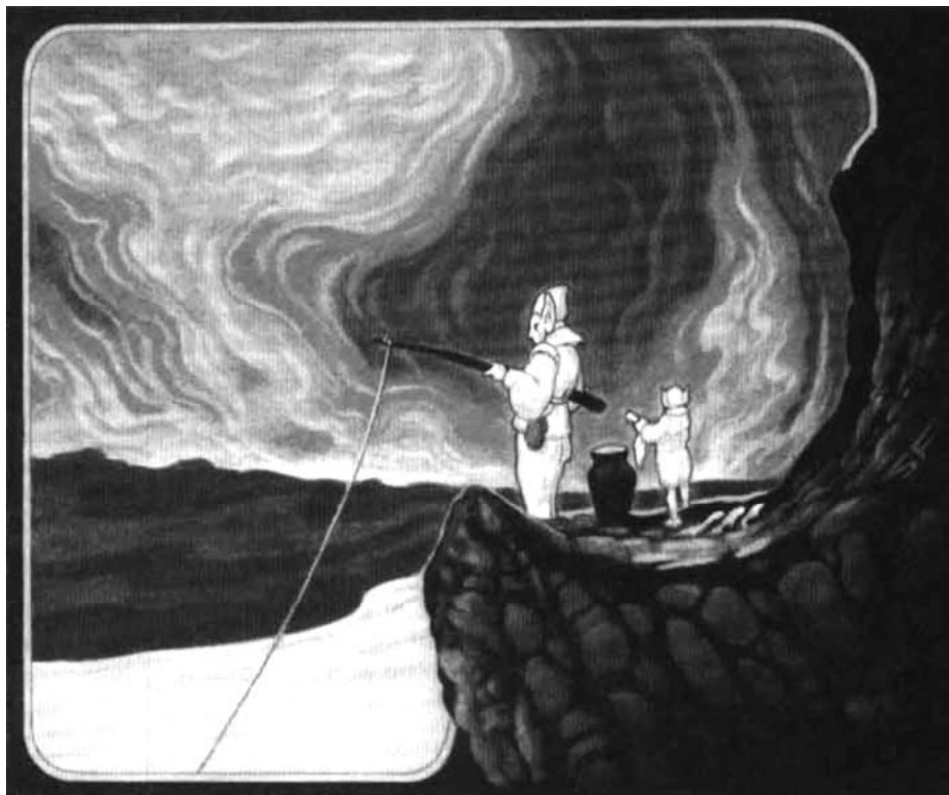
tutta la magia che possiedono. Gli aranea stanno molto attenti a non farsi vedere).

Mentre il tratto occidentale della Foresta dei Ragni sarebbe bene evitarlo, una piccola parte degli elfi dell'ombra sfidano regolarmente i suoi rischi per intrappolare i ragni oscuri che tessono la seta per cui Losetrel è così famosa. I ragni oscuri non si riproducono quando sono in cattività, e il loro numero deve essere continuamente incrementato con recenti catture. I cacciatori di ragni tendono una trappola con delle esche di carne fresca trattate con delle ricette segrete che attraggono i ragni e le lasciano come loro preda, sotto delle reti e circondate da trappole. I cacciatori poveri che non possono permettersi questo tipo di esche, possono addirittura provare ad utilizzare se stessi come esche vive, richiamando i ragni nelle gabbie o nelle trappole fatte con le reti. I ragni oscuri catturati sono poi portati in gabbie di legno trasportate su stretti carretti adatti a viaggiare in mezzo al groviglio di funghi. La caccia al ragno è un lavoro altamente specializzato e pericoloso, e un cacciatore di ragni molto coraggioso ed esperto può diventare anche molto ricco—se vive a sufficienza per godersi la sua ricchezza.

Mentre i (giganti) ragni oscuri sono la preda preferita dei cacciatori di ragni, nella foresta sono presenti molte altre specie di ragni (normali e giganti). Intere popolazioni di ragni granchio, ragni albin (utilizzate per loro il profilo della vedova nera) e anche le rhagodesse si trovano qui. Le specie di ragni più inusuali (come per esempio la tarantola) sono rari anche in questo habitat pieno di ragni.

I Tunnel di Lava

I tunnel di lava possono essere molto pericolosi, ma gli elfi dell'ombra li cercano per sport! Non sono comuni, ma la più grande densità di essi si trova intorno al Lago Bollente e nel ramo occidentale del Fiume Pacifico Settentrionale, dove si protende verso la Caverna della Pioggia Continua (ma senza mai incontrarla). Alcuni artigiani, in particolare fabbri, hanno dei veri e propri piccoli insediamenti intorno a quest'area. Sono ovviamente dotati di protezione contro il calore estremo—di solito gli *anelli di resistenza al fuoco* o un incantesimo di *resistenza al fuoco*. Questi



Geografia dei Territori degli Elfi dell'Ombra

elfi dell'ombra sono di solito considerati eccentrici, ma il loro lavoro è fondamentale per gli scopi militari (tra gli altri). L'esercito è soltanto troppo felice di procurarsi un elfo dell'ombra corpulento (molto raro) con un *anello di resistenza al fuoco* per permettergli di esercitare il commercio del fabbro o dell'armaiolo.

Non solo, gli elfi dell'ombra percorrono anche grandi distanze per elemosinare o chiedere in prestito (ma non per rubare) le protezioni magiche che consentono loro di andare a pesca nella lava. Le canne e le lenze magicamente trattate possono essere noleggiate nelle città e così gli elfi felici possono uscire alla ricerca dell'inafferrabile pesce lavico. Queste creature in vita resistono al calore, ma si cucinano normalmente una volta morti, quindi c'è una particolare attenzione nel pescare un pesce lavico con un'esca di carne di verme e coboldo, uncinarla e metterla sulla lava per farla cuore bene alla brace.

La Città delle Stelle

La Grande Caverna

La Città delle Stelle è costruita sul soffitto di un enorme caverna naturale (consulta la mappa pieghevole), che ha un soffitto alto, in punti diversi, tra i 600 e i 750 metri. All'interno di questa caverna la gravità funziona in maniera davvero strana. C'è un piano di "gravità nulla" sottile come un'ostia, approssimativamente nella parte centrale della caverna, con una gravità che porta i corpi ad allontanarsi da questo piano centrale a velocità opposte in entrambe le direzioni. E, oltre alla maestosa Città delle Stelle e a questa sua bizzarra configurazione naturale, questa caverna enorme contiene altri insediamenti e caratteristiche degne di nota.

Lago Ebano

Questo lago contiene acque di un blu profondo, che sono in parte acide (a causa delle sorgenti sulfuree) e senza alcuna vita acquatica. È quasi interamente un lago "morto", senza pesci o altra fauna. Una piccola quantità di rane giganti, rospi e piccole lucertole si affacciano ogni tanto sulle rive del lago. Il lago è abbastanza profondo (230 metri nel punto più profondo) e l'acqua è potabile, sebbene amara, e anche abbastanza tiepida, favorendo la formazione delle nuvole che

salgono dolcemente verso il piano di gravità nulla. Una varietà di navi degli elfi dell'ombra è ormeggiata sul lago, di solito vicine alle due città all'interno della caverna. Entrambi i canali sono stati creati per collegare il Lago Ebano con il Lago Dragone e il fiume a nord di Nuova Grunland. Il deflusso dei fiumi in questo punto è molto lento.

Le Città

Dendronel e Pilinyl sono città d'affari molto attive con la reputazione di essere un po' ribelli. Buona parte del commercio e degli affari parte da qui, e le città contengono anche la popolazione in eccesso dalla città sopra di loro, compresi gli elfi dell'ombra meno riverenti e rispettosi dei buoni principi. In ogni caso, entrambe sono vivaci e movimentate piuttosto che spietate. Dendronel funge anche da "villaggio dormitorio" per un centinaio di minatori che lavorano alle miniere in gran parte esaurite del nord est. Solo cinque cristalli delle anime si sono trovati qui negli ultimi dieci anni, ma si lavora ancora alacremente ad una piccola vena d'argento.

Entrambe le città hanno equamente distribuita una grande guarnigione di truppe, con 400-500 soldati e 30-40 ufficiali. La popolazione di ogni città varia in base al commercio e ai migranti, ma solitamente si attesta sui 300-400 abitanti.

Le Porte

Ci sono quattro porte nei punti in cui i tunnel più grandi finiscono nella Grande Caverna. Queste porte sono alte 12-15 metri e sono magicamente "saldate" con facciate continue di pietra merlate; potenti portinerie di pietra contengono molte guardie e in particolare balestrieri. Ogni cancello ha circa 200 soldati e 10 ufficiali che sono sempre di guardia. Ai fini del Regolamento di Guerra (vedi il *Manuale del Giocatore del Set Master*) queste porte hanno CA complessiva -8 e 900 pf.

La Porta degli Antichi è costruita sul sentiero dove i primi elfi dell'ombra trovarono l'accesso a questa grande caverna, dall'ampio tunnel che oggi chiamano Le Orme degli Antichi. Non hanno modificato questo largo passaggio con la magia dal momento che deve rimanere lì come un monumento perenne a questo primo gruppo di dispersi. È decorata

con placche di bronzo che ritraggono i volti di tutti i Re e gli Sciamani Radiosi della Città delle Stelle. C'è sempre un generale qui che possiede una bacchetta magica che può trasformare ognuno di questi volti (1 per round) in un *simbolo* magico (di qualsiasi tipo egli desideri). Ci sono 15 di queste placche.

La Porta Orientale e quella Settentrionale sorvegliano rispettivamente le strade per Alfmyr e Nuova Grunland. Prima che i canali venissero costruiti, la Porta Occidentale custodiva la strada principale verso Losetrel, ma oggi non viene più percorsa in favore della rotta navale attraverso il Lago Dragone e il Fiume Pacifico Meridionale. I passaggi a ovest sono di dimensioni più piccole e la guarnigione è più ridotta rispetto alle altre porte.

La Pozza del Ristoro

Oltre la Porta degli Antichi si trova una pozza abbastanza larga (ma poco profonda) in cui ribollono le sorgenti calde. Questa zona, chiamata Pozza del Ristoro, è molto affascinante, con stalagmiti dai mille colori e formazioni di rocce molto arrotondate. Questo è anche uno dei luoghi dove gli elfi dell'ombra vengono in vacanza o per rilassarsi. Edifici simili agli chalet fatti con i tronchi di funghi solidi sono molto popolari in questa zona grazie agli elfi dell'ombra più ricchi che possono permettersi di affittarle (o di gestirle in multiproprietà). C'è un piccolo, ma robusto, distaccamento di guardie di circa 100 soldati e 10 ufficiali, e molti sistemi di allarme magici sono collocati lungo le Orme degli Antichi per garantire un ampio preavviso in caso di attacco (passano spesso anche molte pattuglie lungo questo passaggio).

Per l'elfo più povero, le sorgenti sulfuree nella Grande Caverna si dice che abbiano proprietà curative. Farsi il bagno in esse o ingurgitarle (e hanno un sapore molto vicino all'orripilante) sono rimedi raccomandati per tutti i tipi di disturbi minori. Le acque, in realtà, producono solo l'effetto di un placebo, ma spesso questo può essere sufficiente.

Luoghi Pericolosi

Nella parte sud-ovest, il Geyser di Nymiel irradia magia ed è famoso per essere una zona pericolosa. Una sentinella viene

sempre tenuta qui. Periodicamente, il Geyser spruzza non solo l'acqua sporca che solitamente emette, ma inizia anche ad emettere fumo e un vapore giallo-verde. Le Creature del Piano Elementale del Fuoco vengono qualche volta trasportate qui, soprattutto Elementali del Fuoco e Salamandre del Fuoco. Queste "evocazioni" resistono alla dispersione e sono un fastidio cronico.

L'origine della natura malsana delle acque di questo geyser è sconosciuta, e l'incantesimo *purificazione del cibo e dell'acqua* è inutile fino a quando non ci si allontana di almeno otto chilometri dal geyser stesso. Gli elfi hanno costruito una complessa serie di sbarramenti e dighe lungo il fiumiciattolo che collega il geyser al Lago Ebano, e purificano le acque attraverso dei filtri fatti con funghi laccati (che devono ovviamente essere cambiati di frequente) per evitare l'inquinamento del Lago Ebano. Nonostante questo, una parte di queste acque tracima nell'area in rovina costituita da rocce prive di vita conosciuta come la Desolazione.

Tutto questo lavoro viene ostacolato dagli assalti che provengono dai mostri presenti sulle Colline del Periglio. Enormi vermi caecilia come anche vermi purpurei sono dei frequenti visitatori di queste colline, e i fyrsnaca vengono a deporre le uova dentro e intorno alle acque sporche che circondano il geyser. Senza una bonifica massiccia dell'intera area—ossia circa 320 chilometri quadrati incluso il territorio inospitale delle Colline del Periglio—gli elfi dell'ombra devono semplicemente imparare a sopportare queste due irritanti situazioni.

Vivere Nella Città delle Stelle

Prima di dare un'occhiata ai luoghi più importanti della città, è di fondamentale importanza avere chiaro in mente come vivono gli elfi dell'ombra. Quello che trovi—o che non trovi—nella loro grande capitale rispecchia esattamente la natura delle loro vite e i valori sociali condivisi.

Vita Sociale, Governo e Comunità

Gli elfi dell'ombra hanno un senso molto forte della comunità. Hanno sofferto troppo e troppo a lungo a causa delle loro avversità

per non essere fortemente legati, e la Via di Rafiel esorta la loro obbedienza a quest'etica, ai loro sciamani e al loro Re. Sono anche molto legati alle loro famiglie e (un pochino meno) ai loro clan.

Per fare un esempio di come questi intrecci funzionino, consideriamo la proprietà privata. Questa effettivamente esiste—la proprietà può essere posseduta, acquistata o venduta dagli elfi dell'ombra, e molti rendono la propria dimora di pietra il luogo dove vive la stragrande maggioranza della famiglia. Ma questa dimora potrebbe essere requisita dagli sciamani o dal re, se essi lo desiderano. E all'interno delle leggi così come gli sciamani le hanno scritte, nessun compenso è dovuto per questo. Ciò non sarebbe fatto se non fosse necessario per qualche motivo (legato a Rafiel, probabilmente). Ma se ciò dovesse accadere, le conseguenze sarebbero queste: i membri adulti del clan degli elfi dell'ombra darebbero all'elfo e alla sua famiglia il tempo e i soldi per costruire una nuova casa. Coloro che sono più strettamente legati da rapporti di parentela o di amicizia darebbero la parte più consistente. Questi principi si applicano all'interno di ogni tipo di insediamento di elfi dell'ombra; negli insediamenti, questo tipo di aiuto viene coordinato a livello dei governatori.

L'elfo dell'ombra possiede una casa, ha un lavoro e utilizza il denaro. Ma tutto questo viene concesso da Rafiel. E il desiderio di Rafiel è che gli elfi dell'ombra dovrebbero condividere. Aiutare significa donare gratuitamente quando c'è bisogno, ma anche non chiedere nulla a meno che non ci sia una reale necessità. Su questi argomenti nessun elfo imbrogliava.

Il pagamento delle tasse funziona su un principio molto simile. A seguito di decreto, un quattordicesimo dei guadagni di un elfo dell'ombra vanno a Rafiel (nella figura del Tempio e del Re). Gli elfi dell'ombra sono tutti disposti a pagare il dovuto. Sanno che questo serve a sovvenzionare il lavoro del Tempio, che loro considerano come sacro, e per la difesa della Città rappresentata dal re, dai generali e dall'esercito. Nessuno vorrebbe vedere dei risparmi fatti sulle spese militari. Nel caso in cui gli elfi ottengano i maggiori guadagni della loro vita dal baratto delle merci o dei servizi, il pagamento di queste tasse viene effettuato nella forma di decima o di lavoro pratico

(servizi lavorativi resi al Re, che possono comportare un lavoro nel Quartiere Reale, riparare o costruire armi, spalare dopo il passaggio dei grandi alati, o qualsiasi altra cosa possano fare). Provare a sfuggire da questi doveri è un pensiero che non passa per la testa a nessuno a parte a pochi elfi dell'ombra e, anche in quel caso, la vergogna di essere scoperti nel caso in cui provassero ad imbrogliare risulta essere un ottimo deterrente.

Questo suona come impossibile, razza di bravo ragazzo, non è vero? In una certa misura lo è. Ci sono alcuni elfi dell'ombra non propriamente onesti, ma vengono emarginati socialmente e anche geograficamente all'interno di alcune specifiche comunità di elfi dell'ombra (come la gente del Villaggio Wendolen, descritto di seguito). E il prezzo da pagare è l'assenza di qualsiasi tipo di innovazione o di iniziative, cosa di cui si preoccupa vivamente Re Telemon. Ma il punto di vista di Telemon non fa parte della nostra storia, almeno fino al prossimo capitolo.

L'autorità di Telemon e quella degli Sciamani coesistono. Poiché gli sciamani scelgono il Re (sotto la guida di Rafiel), non può esserci alcun conflitto—in teoria. Il Re promulga la Legge, ma può farlo solo perché la sua autorità gli viene conferita dall'elezione voluta dagli sciamani.

Qui non verranno forniti altri dettagli legati al sistema legale. Ovviamente, se un PG elfo dell'ombra se ne va in giro rubando, assaltando le persone o uccidendole, verrà arrestato dalle forze dell'ordine e consegnato alla giustizia (per esempio, all'esecuzione capitale). Però, se fanno questo tipo di cose, avete un problema serio con i vostri giocatori. I loro PG non dovrebbero fare questo genere di cose. Potete quindi o scegliervi dei nuovi giocatori o suggerire a quelli con cui state giocando che la prima cosa che devono fare è riflettere attentamente sul perché stanno giocando a questo gioco.

Denaro ed Affari

Gli elfi dell'ombra lavorano e hanno delle vere e proprie carriere di lavoro, ed è molto importante per loro guadagnare abbastanza denaro per sostenere le loro famiglie e le loro case. Le loro attività sono quelle che chiunque si aspetterebbe e molte sono riportate di seguito, ma ci sono delle

Geografia dei Territori degli Elfi dell'Ombra

varianti. Alcune attività “comuni” in realtà mancano (un esempio ovvio sono le imprese funebri). Altre invece sono molto diverse dalla norma—lavorare la pelle è un’arte davvero raffinata perché è molto poca la pelle a disposizione (e viene dai grandi alati). I pellettieri sono molto rari e in cima all’albero degli artigiani. Le librerie non esistono; gli elfi dell’ombra hanno tradizioni orali e le piccole librerie che di fatto hanno sono tenute dagli sciamani e dai militari. I carpentieri non usano il legno, ma dei funghi fibrosi, e così via.

Gli elfi dell’ombra hanno il denaro. Vengono usati pezzi di conio in rame, argento ed oro, ma la valuta principale consiste in strisce sottili, lavorate a mano e laccate, di fungo molto resistente e simile alla corteccia. Sono di dimensioni precise, hanno marcature e bordature uniche, e vengono realizzate dagli artigiani del Quartiere Reale. Vengono tenuti con molta cura dagli elfi dell’ombra all’interno di sacchetti di seta, ma sono resistenti e hanno una vita lunga. Le unità monetarie esistenti per queste placche (dette collettivamente kalafi) sono 10 mo, 50 mo, 100 mo.

La maggior parte del commercio si basa in ogni caso sul baratto. Questa è la forma comune di commercio “all’ingrosso” nei mercati tra i commercianti. È anche molto comune tra i singoli individui; un elfo dell’ombra potrebbe accordarsi per avere il latte di lumache di un giorno da un’altra persona in cambio di essere traghettato a metà strada verso Alfmyr la prossima settimana, o per un po’ di trania, per esempio.

Adozioni tra Clan e l’Enclave Nuova

Di volta in volta, gli elfi dell’ombra hanno catturato gli intrusi che sono entrati nei loro domini e si sono trovati di fronte al problema di che cosa fare con loro. È da considerare che la Via di Rafiel non consente prontamente la loro sommaria esecuzione. Dal momento che alcuni di loro sono stati spinti in maniera indubitabile dalla semplice curiosità, ciò sarebbe gravemente ingiusto. Quindi, a meno che non ci siano prove che gli intrusi abbiano effettivamente ucciso elfi dell’ombra, vengono adottati (nominalmente dal Clan Celebryl) e viene concesso loro di vivere il resto della loro vita naturale nell’Enclave Nuova.

Agli abitanti dell’Enclave Nuova viene concesso un periodo di grazia di 7 mesi (secondo il calcolo degli elfi dell’ombra) da utilizzare per adattarsi alla loro nuova vita. Durante questo periodo non devono guadagnarsi da vivere, ma vengono loro soddisfatti i bisogni primari e gli viene dato un posto in cui vivere. Se non possiedono alcuna abilità utile, vengono addestrati (su come allevare le lumache, ecc.) e poi devono iniziare a guadagnarsi da vivere. Altrimenti, il lavoro forzato viene gentilmente considerato come il più adatto per loro.

Gli abitanti dell’Enclave Nuova vivono e dormono separati dagli Elfi dell’ombra, anche se qualche volta devono entrare nel corpo principale della Città per lavorare e per guadagnarsi da vivere. È anche consentito agli elfi dell’ombra visitare gli estranei all’interno dell’Enclave Nuova di volta in volta—ma non troppo spesso. Le guardie ai cancelli non tengono dei registri precisi, ma prendono nota di chi entra e chi esce. In ogni caso, i membri della Seconda Ombra (vedi il capitolo **Viaggiare e Sorvegliare**) di sicuro buttano un occhio sui nuovi arrivi per un po’ di tempo, e le autorità si tengono ben informate sulle persone che vivono lì.

Una Notte nella Città

Beh, incredibile. Gli elfi dell’ombra bevono davvero una birra a base di funghi (in diversi sapori) ed escono la sera per divertirsi un sacco. Ma i bordelli, le taverne chiassose, le bische e luoghi simili non fanno semplicemente parte del loro stile di vita. Gli elfi dell’ombra sono ingenui nel senso buono del termine: innocenti, candidi, con gli occhi spalancati sulla vita. Non sono creduloni, o sciocchi, ma semplicemente ingenui. I PG elfi dell’ombra non dovrebbero arrivare a conoscere i Baffi dell’Orco fino a quando i loro giocatori non hanno giocato di ruolo il giusto senso dei personaggi per un minimo di sessioni!

Equipaggiamento e Costi

Potete prendere a riferimento i manuali delle regole di D&D® per i costi dei singoli oggetti a meno che non sia evidente che questi dovrebbero essere radicalmente variati. Ovviamente, alcuni oggetti non si possono proprio acquistare—non potete comprare un cavallo da guerra in questa ambientazione! Alcuni oggetti sono molto

più costosi del solito—i prodotti in pelle, per esempio, costano 10 volte il prezzo indicato sul manuale a causa della loro rarità. Ciò comprende anche le armature di cuoio. Apportate tutte le modifiche che ritenete opportune, sebbene i dettagli sulle singole zone forniti di seguito vi permetteranno di avere maggiori informazioni.

Quartieri e Porte

Il piccolo esagono all’interno della città attuale, così come si è allargata, rappresenta il disegno originario della città, che poi si è successivamente ingrandita. All’interno di questo esagono più piccolo ci sono quattro Quartieri che corrispondono ai quattro clan degli elfi dell’ombra. In origine, prima che fosse costruita qualsiasi altra città, i quattro clan occupavano questi quattro Quartieri, anche se non c’era alcuna ingiunzione che prescrivesse ciò e se la separazione geografica non era così netta. Ora questi nomi hanno una rilevanza esclusivamente storica; il Clan Celebryl occupa la maggior parte della città. Ma c’è una reminiscenza di questa antica divisione. I mestieri e le lavorazioni tipiche dei diversi clan sono ancora in gran parte rappresentati nei Quartieri di competenza. Se vuoi una pezza eccellente di una stoffa di seta o un buon sarto, la soluzione migliore si trova nel Quartiere Gelbalf.

Il Quartiere Reale è ancora oggi la parte esclusiva del Re e della sua famiglia (oltre ai generali superiori, le loro famiglie, circa 1.500 truppe d’istanza, i consiglieri, i maghi, i registri e gli archivi e tutti gli altri equipaggiamenti). Il Quartiere dello Sciamano, inoltre, non è più riservato solo agli sciamani—in realtà non lo era mai stato, dal momento che ospita coloro che sono particolarmente devoti alla Via di Rafiel già dai primi anni. Gli sciamani oggi abitano nel tempio e intorno ad esso. Il Settore Sciamanico è oggi conosciuto come la zona residenziale più quieta, studiosa e raffinata della Città delle Stelle.

Gli studi dell’esagono originale dimostrano che le porte corrispondono solo in parte alle antiche divisioni in clan della Città. Le porte Vecchia Gelbalf e Vecchia Celebryl oggi sono chiuse, murate e sigillate per motivi legati alla difesa. Le Porte sulle attuali mura della città riportano ancora i nomi dei clan. La Porta Sacra è la via

attraverso la quale i pellegrini del Tempio di Rafiel sono sempre stati ammessi. La Porta Reale è quella attraverso la quale lo Sciamano Radioso conduce il nuovo Re, secondo la cerimonia, verso il centro della città quando appunto viene eletto un nuovo Re, anche se viene aperta anche per il via vai generale all'interno della città.

Altre zone comprese nell'esagono più grande non hanno per la maggior parte nomi di distretti. Il Mercato Nuovo viene chiamato così perché è esattamente quello che è: un luogo dove i mercanti commerciano.

L'Enclave è importante. Questa era stata ideata come la parte della Città delle Stelle dove i residenti diversi dagli elfi dell'ombra sarebbero stati rinchiusi. "Teneteli separati da voi per timore che possano offendermi, ed io, Rafiel, vi guiderò". In ogni caso, la generosità degli elfi dell'ombra nel concedere tutto questo spazio per i loro ospiti è stata davvero eccessiva. Gli stranieri non avevano bisogno neanche lontanamente di tutto questo spazio. Attraverso i secoli, una piccola zona all'interno dell'Enclave è stata separata con dei muri per questa gente (con piccole porte per tenerla separata dal resto dell'Enclave). Quest'area ristretta è conosciuta come l'Enclave Nuova. Il resto dell'Enclave è abitato dalla maggior parte della popolazione in espansione all'interno della Città delle Stelle.

Al di là delle Porte

Ad est e a nord della cinta delle mura (ancora sulla volta) si estende il villaggio di Wendolen, dove vivono circa 40.000 elfi dell'ombra (conteggiati nella popolazione della Città delle Stelle). Questa è una zona in espansione; la città murata è ormai piena. Gli elfi dell'ombra che vivono qui sono in realtà un mix. Alcuni di loro sono i più poveri o sfortunati della loro razza. Altri sono nuovi arrivati in questa zona, attratti dalle luci tenui della capitale, con gli occhi spalancati sul Tempio di Rafiel e le meraviglie racchiuse all'interno delle mura—"Hai visto gli alberi?". Il villaggio di Wendolen ospita anche un piccolo gruppo di pendagli da forca, ma il loro numero non dovrebbe essere sopravvalutato.

La Foresta di Sistyl è ben lavorata e ha qualche crescita di funghi vigorosi al di là di un piccolo numero di piantagioni

intensivamente coltivate. Non può più considerarsi una foresta in quanto tale e garantisce lavoro solo per circa 1.000 elfi dell'ombra. Foreste di funghi molto più estese garantiscono guadagni migliori all'interno della caverna principale.

Luoghi Specifici all'interno della Città

1. Il Tempio di Rafiel: questa zona centrale molto importante viene descritta alla fine di questo capitolo.

2. La Piazza del Tempio: questa enorme piazza è abbastanza spoglia ad eccezione di un piccolo numero di stalattiti di enormi dimensioni che si innalzano fino a 30 metri nell'aria (le stalattiti qui si innalzano; siamo sempre sul soffitto della caverna). Sulla punta hanno una tenue luce magica di durata permanente. Ci sono 14 gradini che introducono e fanno salire nel Tempio.

3. Il Palazzo del Re: questo splendido edificio ha delle difese magiche veramente potenti, in particolare una *barriera mentale* sferica che protegge tutti gli elfi dell'ombra all'interno del palazzo. Enormi stalagmiti formano i pilastri dell'ingresso principale, levigate e scolpite in disegni complicati. Le torri del Palazzo hanno tre catapulte gravitazionali (vedi il capitolo seguente) e, con i loro 42 metri di altezza, sono le costruzioni più alte della città.

4. La via delle Fontane: lungo questa carreggiata si trovano 14 fontane, che attingono l'acqua dalla stessa falda acquifera da cui si genera il Lago Troll, il fondo del quale si trova a circa 400 metri sopra la volta della caverna. Ogni fontana ha inciso sopra uno dei versetti del Rifugio di Pietra e gli elfi dell'ombra percorrendo tutta la strada sono soliti recitarli attentamente, secondo il verso in cui stanno passeggiando.

5. La via delle Statue: le statue dei sette Re degli Elfi dell'Ombra si trovano in ordine lungo questa strada, ognuna in una posa eroica sopra un imponente grande alato. Le statue sono fatte di una lega dal colore del rame non dissimile dal bronzo.

6. La via degli Alberi: questa è in qualche modo la parte più affascinante della Città. Grazie ad una cura e ad un'attenzione straordinaria, gli elfi dell'ombra sono riusciti a far crescere e a mantenere in vita un esemplare di ognuna delle numerose specie di alberi in superficie—la quercia, l'ontano,

l'acero, il ciliegio, il melo, la jacaranda (questa, in particolare, da seri problemi) e altri; per un totale di 14 piante che crescono qui. Le ciliegie e le mele sono delle primizie squisite per le feste. Il profumo della jacaranda è inebriante per gli elfi dell'ombra e quando è in fiore è tradizione venire sotto quest'albero per fare promesse impegnative (anche in un matrimonio combinato). Gli elfi dell'ombra amano gli alberi—e attraverso di loro ricordano costantemente la vergogna e la perfidia degli elfi di superficie che hanno negato loro la possibilità di vivere in mezzo a queste meraviglie naturali.

7. Le stalle dei grandi alati: la grande maggioranza dei 315 grandi alati presenti nella Forza Aerea Celebryl è alloggiata in queste stalle. Questa devastante difesa aerea prende ancora il nome dal clan che per primo ha addomesticato gli uccelli rettiloidi e che ora cavalcano con grande orgoglio e abilità. I voli ordinari di addestramento e le manovre militari attraggono sempre i giovani elfi e i turisti dalle altre città. Periodicamente, le stalle vengono aperte al pubblico, a cui viene così permesso di assistere ai loro gracidii e ringhi di piacere nel momento in cui i loro stallieri spazzolano e oliano la loro pelle. Il Cambio della Guardia, con l'ispezione del Generale Garafaele e del Re, è uno spettacolo molto popolare tra i visitatori, perché combina la pomposità reale con uniformi brillanti e soldati ed animali ben addestrati. Una vera assicurazione per tutti gli elfi dell'ombra!

8. Il comando militare: il centro nevralgico di tutte le difese della Città. Il Generale Garafaele e i 14 generali della città sono quasi sempre qui. Circa 1.500 soldati sono permanentemente fissi qui, e anche la maggior parte della catapulte gravitazionali si trovano qui. Nei seminterrati del Comando militare c'è il quartier generale della Seconda Ombra; il capitolo seguente fornirà ulteriori dettagli su questa organizzazione.

9. Artiglieria gravitazionale: in cima ad ogni porta cittadina ci sono un paio di catapulte gravitazionali con il personale addetto necessario al loro utilizzo. Maggiori dettagli sull'artiglieria gravitazionale verranno forniti nel capitolo **Viaggiare e Sorvegliare**.

Geografia dei Territori degli Elfi dell'Ombra

Andar per Negozi

10. Da Diloriel, Armi e Armature: questo è il miglior negozio della città per questo genere di cose. I prezzi e le disponibilità vengono modificate in questo modo: l'armatura di cuoio costa 10 volte il prezzo normale; l'armatura di maglia costa il 20% in meno; l'armatura di piastre costa 6 volte il prezzo normale e viene venduta solo fatta su misura (richiede quindi 4-6 settimane di lavorazione); gli archi lunghi e le lance non sono disponibili; le balestre costano il 20% in meno del prezzo normale. Queste variazioni rispecchiano i costumi e i pregiudizi degli elfi dell'ombra (l'armatura di piastre non è gradita alla gente snella e minuta), la disponibilità dei materiali (la pelle è molto costosa!) e considerazioni di questo genere. Se volete, potete improvvisare altre regole. Per esempio, considerate le lance. Le loro aste non possono essere fatte di legno, dal momento che gli elfi dell'ombra non ne hanno. Piuttosto, possono essere fatte o di pietra scolpita (usando l'incantesimo *trasforma roccia in fango*, procedendo alla scultura e poi lanciando il controincantesimo *fango in roccia*) o dai gambi dei funghi stridenti, rafforzati e laccati. Un tale tipo di lancia ha un tipo di asta che si può rompere molto più facilmente (ciò accade ogni volta che al dado esce un 1 naturale). Create voi stessi altre regole senza essere ingiusti verso i vostri PG!

11. L'Abbigliamento di Lefarel: un negozio di abiti alla moda; specializzato in abiti di seta per i matrimoni.

12. Sul Cappello: negozio di abbigliamento di base pronto all'uso, dove abiti di seta grossolana sono appesi ad appendiabiti a forma di funghi colorati—da qui il nome del negozio. Questo negozio svolge anche una buona attività collaterale nella vendita dei giocattoli per bambini.

13. I Rifornimenti di Siristel: un negozio di prodotti in cuoio (incluse armature di cuoio fatte su misura). Ottima manifattura.

14. Scarpe in abbondanza: il calzolaio di questo negozio, una giovane ragazza di nome Rafasta, lavora con Siristel sui ritagli e sulle stanghette di cuoio per creare scarpe che sono molto richieste. Entrambi gli elfi dell'ombra sono disposti a pagare bene per qualsiasi cuoio o pelle di animale utilizzabile per il loro lavoro. Gli stivali e le scarpe costano 10 volte il prezzo normale.

15. L'Emporio di Maflarel: qui è dove vanno i PG per acquistare quasi tutto quello di cui hanno bisogno. Maflarel è sempre la scelta migliore per comprare l'equipaggiamento di qualsiasi genere. Dovreste rivedere la lista "Equipaggiamento Normale" del D&D® *Manuale delle Regole Expert* e decidere sugli oggetti disponibili e il loro costo. Per esempio, l'aglio non sarà disponibile—o non potrebbe essere che quest'elfo dalle mille risorse possa averne un pezzo nella sua scorta per un prezzo favoloso (almeno 100 mo)? Sta a voi! Maflarel viene descritto nel capitolo **Tra le Ombre**.

Servizi e Artigiani

16. Deposito Felestyr: questo deposito viene solitamente utilizzato dai mercanti del clan Felestyr quando importano i loro beni in città. Immagazzinano i loro prodotti (specialmente armi ed armature) in comune, diversamente da tutti gli altri clan.

17. Deposito vincolato: questo è un deposito che viene affittato. Gli elfi dell'ombra che sperano in un lavoro come guardie nei convogli o nelle carovane di mercanti spesso restano in attesa qui intorno. Gli elfi dell'ombra che invece sanno quello che stanno facendo, provano direttamente alla Trasporti Halhalen (n. 31).

18. Il negozio delle mappe: il vecchio Jaflarien possiede le mappe di tutti i passaggi maggiori, le vie d'acqua e i tunnel nelle terre degli elfi dell'ombra incise su corteccia di fungo sbiancata. Alcune di loro sono anche molto accurate.

19. Il Mondo della Candela: Jennafer, la titolare, ha scoperto una piccola colonia di vermi unici che secernono cera nei muri della caverna chiusa da La Desolazione e ha da sola rivoluzionato con le sue stesse mani la scienza dell'illuminazione tenue all'interno della Città delle Stelle. I suoi lavori sono molto in voga—tutti vogliono una candela, come negargliela? Ogni candela (si consuma in 6 ore) costa 4 mo, ma questo è un affare agli occhi degli elfi dell'ombra.

20. Le Serrature di Drewmund: dentro l'Enclave Nuova questo nano arcigno offre la sua attività. Il suo borbottare sulla sicurezza, sul risparmio, sull'attenzione e sul proteggere i propri beni nell'interesse della propria famiglia ha toccato le corde giuste di pochi elfi dell'ombra, ma sufficienti per permettergli di guadagnarsi da vivere.

21. I Vetri di Parafal: questo negozio commercia fiasche, bottiglie, specchi e articoli in vetro dai mille colori. Tutti questi oggetti vengono venduti almeno al doppio del loro prezzo normale, perché non è facile procurarsi la sabbia nelle terre degli elfi dell'ombra. La proprietaria è una lontana cugina di Porphyriel, lo Sciamano Radioso, e lei sta bene attenta a non farlo dimenticare a nessuno. Nella finestra del negozio—e una finestra di vetro è davvero una rarità—c'è un'enorme fiasca di vetro modellata con le sembianze di Porphyriel (e con i 14 versetti del Rifugio di Pietra in aggiunta).

22. Tabaccaio: il "tabacco" in vendita qui con relativo tretiltan di argilla (una sorta di pipa) viene preparato con le migliori miscele di funghi. Se vi piace sentirvi nauseati, con la testa leggera, sputando lunghi filamenti multicolori e puzzare come un topo bruciato, questo è il posto che fa per voi.

23. Pentole e Vasi: dal nome molto creativo, questo negozio vende tutti i tipi di stoviglie e vasi di argilla e di ceramica.

24. Il Forno e l'Urna: un altro negozio di ceramica, con un'abilità di artigianato superiore e una linea originale con colori vegetali (il loro Blu Celebryl potrebbe essere considerato un classico del genere).

25. La Casa delle Speranze e dei Desideri: questo negozio dal nome portentoso vende ogni sorta di generi di consumo esotici—il pesce lavico, filetti di svolazzini affumicati, anche rarità assolute come le spezie e una volta persino una mela! Il negozio è in realtà posseduto segretamente da Maflarel, e gestito da uno dei suoi garzoni incantati.

Relax e Divertimento

26. La Sala delle Quattordici Voci: questa è la più grande sala da concerti di tutta la Città delle Stelle. Gli elfi dell'ombra non hanno per niente la stessa passione per la musica che hanno i loro cugini di Alfheim, ma si intrattengono con i racconti a voce delle musiche sacre e delle saghe storiche dei bardi.

27. Il Sussurro delle Acque: questo è un ottimo caffè di strada, dove gli elfi dell'ombra si incontrano per mangiare il "pane" di fungo, il trania e forse qualche lusso occasionale come il formaggio di latte di lumaca, innaffiato con un boccale di acqua sulfurea. Essendo nel distretto del Mercato Nuovo, questo negozio viene frequentato soprattutto dai mercanti che

discutono dei loro affari. Ci sono pochi altri posti del genere nella Città delle Stelle. “Mangiare fuori” è un concetto del tutto estraneo alla mentalità degli elfi dell'ombra, che mangiano in maniera molto frugale. I mercanti mangiano e bevono qui perché sono di fatto lontani da casa, oppure gli elfi bevono qualcosa di fresco perché sono stanchi e accaldati dal lavoro. Se degli amici che non si vedono da tempo si incontrano per caso, potrebbero venire qui a bere e mangiare. Ma la vita da caffè non viene considerata come una modalità comune di conversazione sociale!

28. Berretti di Pietra: questo è un altro caffè da strada, dove gli elfi dell'ombra possono sedersi ai tavoli fatti di pietra a forma di funghi dal cappello piatto. Il piatto principale è l'ordine del giorno: trania, acqua minerale e latte caldo acido di lumaca o siero cagliato per concedersi un lusso!

29. Bagni pubblici: gli elfi dell'ombra, così come i loro cugini di superficie, tendono ad essere fissati con la pulizia e quindi visitano spesso questi bagni. Qui si possono trovare sia bagni rinfrescanti che riscaldati. I bagni vengono scolpiti con molta attenzione, utilizzando decori naturali, con sensazionali formazioni di stalattiti che vengono incorporate nel disegno.

30. Noleggio barche: l'agente in questo negozio noleggia le barche per conto di molti proprietari della città. Le barche, ovviamente, non vengono tenute qui; sono sul Lago Ebon o intorno ad esso, sulle rive nelle loro rimesse. Il capitolo **Viaggiare e Sorvegliare** fornirà maggiori dettagli sul noleggio delle barche.

31. Trasporti Halfalen: Halfalen noleggia (e prende a nolo) guardie per i mercanti che trasportano le loro merci su lunghe distanze. Questo è un buon posto da visitare per i PG senza un soldo che vogliono trovare lavoro, anche se Halfalen ha una spiccata preferenza per i muscoli piuttosto che per l'intelligenza quando assume delle persone. Inoltre, Halfalen possiede le più grandi lumache della Città. Le noleggia come animali da tiro ai mercanti, ma solo a quelli che conosce bene. Ha anche un'attività secondaria, principalmente portata avanti dai suoi due figli, allevare e addestrare lumache giganti. Questo è il posto giusto dove andare se volete acquistare una lumaca davvero in gamba. L'unica sorella di Halfalen è stata Iniziata come accolta lo

scorso anno, e lui è particolarmente orgoglioso di ciò. Da allora lui e la sua famiglia sono diventati particolarmente devoti nel servizio al Tempio di Rafiel.

32. Guide & Navigatori: questa agenzia di noleggio fornisce guide che hanno abilità specifiche come Orientamento sotterraneo, Conoscenza del Terreno (spesso con un +1 o anche di più), Timoniere, Mappare, e simili—i “professionisti” si oppongono agli “operai” trattati da Halfalen. Il proprietario di questa agenzia, Raffainfar, non è in buoni rapporti con Halfalen e lo tratta con disprezzo.

33. Cavalca un Grande Alato da Sarantyr: Sarantyr possiede due grandi alati e li noleggia per fare una cavalcata intorno alla città, di solito ai bambini e/o ai turisti. I due grandi alati sono bestie abbastanza vecchie, molto ben addestrate e assolutamente docili, e le bardature su cui vengono fatti salire i cavalieri sono davvero molto sicure. Sarantyr ha un'intesa con l'esercito, in modo che tengano d'occhio questi grandi alati dalle loro cavalcature e così Sarantyr paga delle tasse aggiuntive per questa amichevole sorveglianza.

34-37. Taverne/Locande: c'è un buon numero di questi locali disseminato per la città, dal momento che i mercanti hanno bisogno di stare qui con i loro aiutanti e dopo tutto è presente anche un certo numero di elfi dell'ombra avventurieri! Le quattro che seguono sono una buona rappresentazione trasversale delle locande che possono essere trovate in città, che vendono il loro trania, l'acqua minerale e la birra leggera a base di funghi:

34. Le Mani di Rafiel: molto elegante e rifinito, un luogo di conversazione per intellettuali e scolari, con tappeti per la preghiera e boccali di peltro su cui sono incisi i 14 versetti del Rifugio di Pietra.

35. Il Cappello e il Gambo: una dimora per i mercanti più importanti e più ricchi. Estremamente dignitoso.

36. Il Conforto del Viaggiatore: una locanda per i mercanti meno fortunati e anche per i capi delle loro squadre di trasporto. Animato, amichevole e anche un buon posto dove origliare qualche pettegolezzo, soprattutto sulle altre città e su argomenti di affari.

37. Il Giratunnel: il nome deriva dalla capacità degli elfi dell'ombra di spostare e modificare il tracciato dei tunnel—o

girarli, come si dice in gergo. I minatori del clan Felestyr si riuniscono qui e le notizie di nuove miniere di cristalli delle anime (e di metalli preziosi, ma questi sono sempre meno importanti) spesso partono da questa taverna. I minatori delle miniere della Grande Caverna principale tendono a far visita a questo luogo quando sono in Città. Il Giratunnel è un posto alla buona, ma abbastanza amichevole.

Luoghi Poco Frequentati —

38. La casa della Mistica Risardiel: Risardiel è una giovane elfa dell'ombra che di mestiere fa l'indovina. Vestita in modo alquanto bizzarro (è daltonica e indossa colori contrastanti sopra le sue tuniche bianche) e tende a sorridere stupidamente e a ridere molto. Possiede, però, un talento indiscutibile per la teatralità e la maggior parte degli elfi dell'ombra è gente superstiziosa. Rasardiel ha il suo personale grande alato e vola intorno alla città, scrutando il futuro e la volontà di Rafiel dal modo in cui il disegno delle luci ondeggia all'interno della città stessa. La logica è questa, mentre le luci singole si accendono e si spengono, il loro disegno complessivo tradisce la consapevolezza collettiva del destino deciso da Rafiel. A tutto ciò si aggiunge la lettura individuale del palmo della mano. Rasardiel vi offre la possibilità di vendere ad un PG un sacco di stupidaggini in cambio del suo denaro, oppure potrebbe succedere che prima o poi una delle predizioni del futuro di Rasardiel si riveli sorprendentemente vera...

39. I Baffi dell'Orco: l'esistenza di questa bettola viene mantenuta attentamente segreta. È in apparenza un negozio che vende vetro, nonché strumenti e oggetti di base fatti in metallo, il che sembrerebbe abbastanza innocuo. Ma è di proprietà (di nuovo!) di Maflarel, e il suo scantinato di notte diventa I Baffi dell'Orco. Qui vengono serviti liquori forti; idromele reale dei nani, il brandy di Karameikos, sostanze annebbia-menti da Glantri. Sul menù si possono trovare cibi raffinati e affumicati, frutta caramellata, cetrioli e pesce in salamoia, e ogni sorta di delizia (in base alla disponibilità stagionale). Si fuma l'erba pipa degli Halfling e anche di peggio. È possibile sedersi vicino ad un elfo dell'ombra di genere opposto e stringersi per mano senza

Geografia dei Territori degli Elfi dell'Ombra

essere sposati, anche senza essere stati prima presentati. Questo è il luogo dove trovare la piccola marmaglia fatta di anti convenzionali, bizzarri, disadattati e miscredenti che possiedono abbastanza denaro da permettersi di accontentare se stessi in questo edificio. Questo è il posto dove, soprattutto, vengono narrati i racconti delle altre terre, terre con gli alberi e screziate dalla luce del sole, oppure con rocce senza vita e umanoidi combattivi, o ancora la Terra del Sole Rosso. Gli ascoltatori non sono sicuri di cosa sia vero e cosa invece sia solo un mito in questi racconti degli esploratori. Sono di solito di seconda mano, ma il resoconto di un testimone oculare viene sempre trovato in una casa stipata di gente. Gli elfi dell'ombra che vengono qua hanno i loro occhi aperti ad un modo completamente diverso di vedere la vita...

40. Il Collegio della Stregoneria: è un nome esageratamente grande per un posto piccolo e poco attraente. Viene gestito da Yalfanare, un elfo mago di 12° livello, la cui funzione è semplicemente quella di mettere in contatto gli elfi dell'ombra con maghi di maggiore esperienza che possano insegnare loro dei nuovi incantesimi per i loro libri degli incantesimi o aiutarli con le loro ricerche magiche e cose del genere. Non c'è un'organizzazione strutturata, niente a che vedere con la Grande Scuola di Magia di Glantri. Tutto questo è dovuto agli Sciamani che usano le loro sottili argomentazioni per fare in modo che nessun gruppo di maghi possa mai sovvertire la loro autorità. Sarebbe stato un errore, loro sostenevano, avere un tal tipo di collegio perché questo avrebbe implicato che la magia era qualcosa che una minoranza avrebbe potuto studiare, invece dovrebbe essere studiata in maniera più estesa per garantire le difese agli elfi dell'ombra. Varianti su questo argomento sono state usate dagli sciamani con effetti considerevoli nel corso dei secoli. I principali maghi della Città non sono tristi per questa situazione. Riescono ad avere influenza sul Re attraverso Kanafasti (almeno così pensano) e sanno bene che un confronto diretto con gli sciamani sarebbe una pessima mossa, così si limitano ad andare avanti con le loro ricerche senza fare molto di più al di fuori di questo. Il Collegio è il posto dove i PG elfi dell'ombra

(o anche stranieri) dovrebbero venire per acquisire nuovi incantesimi per i loro libri o per acquistare e vendere oggetti magici di minore importanza (come le pozioni, le pergamene e cose simili). Oggetti magici permanenti non dovrebbero mai essere venduti agli stranieri, sebbene possano essere acquistati da loro. Gli oggetti magici permanenti non vengono venduti neanche ai PG elfi dell'ombra (a meno che non siano disposti a pagare un prezzo immorale); Yalfanare preferisce il baratto (con la finalità di trarre sempre il massimo vantaggio per se stesso).

41. La Taumaturgia di Quanafel: questo è un posto alternativo dove vendere, comprare e trattare gli oggetti magici. Quanafel (vedi il profilo nel capitolo **Tra le Ombre**, di seguito) è un elfo vecchio (757) e irascibile, mago di 18° livello, sempre ansioso di acquistare o commerciare oggetti magici insoliti e bacchette magiche. La sua casa ha al suo interno una sconcertante collezione di curiosità: un coboldo imbalsamato in una teca di vetro, uccelli impagliati, zampe di orso messe in conserva, casse intere di campioni geologici e ogni sorta di soprammobili strampalati.

In una città di quasi un quarto di milione di elfi dell'ombra, c'è ampio spazio perché voi possiate aggiungere ulteriori luoghi e dettagli. Dovreste fare una fotocopia della mappa della città nella copertina interna (il permesso per fare questo viene concesso solo ad uso personale) e segnarci sopra questi luoghi aggiuntivi. Tracciare un indice con pochi dettagli per ogni luogo è un modo utile per tenere queste informazioni a portata di mano.

Inoltre, nel descrivere la città, attirare l'attenzione dei giocatori su ciò che vedono e ciò che sentono. I mercati sono rumorosi quando i mercanti parlano, i trasportatori scaricano le lumache giganti, gli elfi accorrono a versare acqua e cibo negli abbeveratoi per le bestie affamate ed ansimanti. Gli elfi dell'ombra si salutano l'un l'altro mentre passeggiano lungo le strade spaziose, e squadre di giovani elfi saltano e giocano lungo il loro cammino verso il tempio, accompagnati da un insegnante accolto leggermente infastidito.

IL TEMPIO DI RAFIEL—

L'enorme Tempio di Rafiel domina la Piazza del Tempio, elevandosi per oltre 30 metri con poderose stalattiti pendenti, come fossero le canne di un grande organo, quasi come dei santuari pubblici e dei gradini di questo magnifico edificio. Scolpito dalla roccia, con intarsi di pietra calcarea colorata, quarzo e marmo, il Tempio decorato a mosaico è una meraviglia che toglie il fiato.

Ci sono 7 livelli nel Tempio (la metà di 14) con il livello più alto (cioè quello che si eleva più alto nell'aria) che corrisponde al Primo Livello (come descritto nel capitolo degli Sciamani e dei Segreti dei Cristalli delle Anime). Salendo verso il Primo Livello troviamo quelli che sono chiamati dagli elfi dell'ombra "I 14 passi". Ce ne sono in realtà due serie. Infatti, ciascuno di questi "passi" comprende in realtà 14 gradini più piccoli; ogni gruppo di 14 è realizzato con roccia progressivamente più chiara e ha inciso su ogni gradino uno dei versetti del Rifugio di Pietra. Ci sono quindi in realtà 196 gradini per raggiungere le entrate del Primo Livello del santuario.

I Livelli Superiori del Tempio

I gradini conducono ad una grande sala in cui i devoti possono recitare una preghiera veloce, chiedere ad uno dei giovani accoliti che si affretta di qua e di là per ricevere aiuto, portare offerte al Tempio o anche solo fermarsi a riflettere. In fondo alla sala, un passaggio conduce ai gradini che scendono nelle Gallerie del Secondo Livello del Tempio, e oltre fino alla Camera del Rifugio di Pietra.

Qui c'è l'oggetto di tutta la venerazione degli elfi dell'ombra: i 14 versetti stessi. Essi vengono regolarmente visitati dai devoti, dai gruppi scolastici, dagli elfi che chiedono una speciale grazia per la loro vita (la nascita di un figlio, un matrimonio felice, la guarigione di un parente, ecc.). Si svolgono qui anche tutte le cerimonie speciali che abbiano una dimensione pubblica (i matrimoni all'interno della famiglia reale o della corte, il passaggio di un accolito al grado di Sciamano Iniziato, l'udienza pubblica e formale di un nuovo Sciamano Radioso o del Generale Radioso, ecc.).

Gli accoliti si affrettano avanti e indietro da questo Sancta Sanctorum, con tazze di acqua per i viaggiatori stanchi, per aiutare

Geografia dei Territori degli Elfi dell'Ombra

coloro che vengono sopraffatti emotivamente dalla vista del Santo dei Santi, e per mantenere l'ambiente pulito e incontaminato. Gli accoliti giovani vivono in un dedalo di stanze ai lati del Primo Livello, e hanno anche alcune stanze nella parte "libera" del Secondo Livello del Tempio.

C'è anche un paio di piccole stanze da "tribunale" al Primo Livello dove gli Sciamani Iniziati fungono da giudici per le piccole controversie tra gli elfi dell'ombra.

Una parte del Secondo Livello è costituita dalle Gallerie. Qui viene esposta tutta l'arte religiosa, in particolare quella che raffigura le battaglie militari degli Elfi dell'ombra. Alcune opere, in particolare i mosaici, sono esposte in via permanente, altre invece in via temporanea (per esempio mostre di statue). Ovviamente, queste battaglie (e le relative vittorie) esprimono la volontà di Rafiel. Per questo motivo la presenza dei relativi monumenti commemorativi sono assolutamente appropriati all'interno del Tempio. Anche se le Gallerie e altre stanze occupate dagli accoliti più giovani sono su questo livello, vengono considerate senza limitazioni per l'accesso. Gli accoliti junior non hanno il permesso di attraversare la porta placcata in bronzo che consente l'accesso alla parte centrale del Secondo Livello. Solo gli accoliti in senso pieno sono ammessi qui.

Gli accoliti hanno le loro stanze in questo Secondo Livello. Ci sono anche una piccola biblioteca, le aule, una stanza della meditazione e le cucine. C'è sempre un piccolo gruppo di Sciamani Iniziati a questo livello che supervisiona le attività degli accoliti, e almeno uno Sciamano Bianco. Lo Sciamano Bianco è qui nel caso in cui nasca all'interno della Città un bambino con il Marchio dello Sciamano. Ovviamente non risiede e non dorme al Primo Livello del Tempio per motivi di sicurezza, ma deve comunque rendersi reperibile e quindi rimane qui. Un accolito a cui venga concessa come principale responsabilità di assistere ad uno Sciamano Bianco è considerato un favorito, e gli accoliti fanno del loro meglio per apparire devoti e degni agli occhi dello Sciamano Iniziato che è responsabile di stilare la lista per questi servizi di prestigio.

I Livelli Centrali del Tempio—

Il Terzo Livello, dimora degli Sciamani Iniziati, ha diverse stanze di archivio. Dal momento che molti Sciamani Iniziati svolgono funzioni da giudici nelle diverse dispute, hanno di conseguenza molti archivi legali. C'è anche una sala delle udienze qui, dove gli Sciamani Iniziati giudicano le controversie di maggiore importanza e/o complessità (per quelle veramente importanti intervengono gli Sciamani Bianchi). Gli elfi dell'ombra diversi dagli Sciamani Iniziati (o di livello più alto) vengono ammessi a questo livello solo ed esclusivamente dopo essere stati bendati ed aver svolto le abluzioni rituali nel Primo Livello del Tempio. Gli Sciamani Iniziati hanno qui anche un piccolo numero di cristalli delle anime di basso livello (1° e 2°) e una riserva di soldi e di pepite di metalli preziosi. La tenuta dei libri commerciali riferiti alla gestione del Tempio viene fatta qui.

Il Quarto Livello è la dimora degli Sciamani della Vita e della Morte, che occupano i lati opposti del tempio. La parte centrale, comunque, viene condivisa per la meditazione e la preghiera (ci sono santuari separati e santuari comuni) e per mangiare.

Il Quinto Livello è la dimora degli Sciamani Puri. La principale caratteristica di questo livello è il Grande Conclave, dove gli Sciamani Bianchi vengono ad eleggere un nuovo Sciamano Radioso quando è necessario (o per scegliere un nuovo Re). In maniera simbolica, gli Sciamani Bianchi si ritirano in un luogo privato in questo momento, per ritirarsi dalle vite comuni degli elfi dell'ombra dovendo prendere delle decisioni così importanti. Gli Sciamani Puri gestiscono anche una piccola biblioteca di opere sulle magie speciali di Rafiel (ossia gli incantesimi della Radiosità), rare opere devozionali, e opere religiose di supporto nella loro copia originale (come L'Armonia della Via di Rafiel, Le Canzoni di Nasnaefel e I Versetti dell'Anima di Jacquafarel).

Al Sesto Livello ci sono degli estesi complessi abitativi, sebbene al momento ci siano solo 13 Sciamani Bianchi (il numero è variato negli anni da 9 a 20). Le magie più importanti, i cristalli delle anime "di riserva" dal 3° livello in su nonché le copie di tutti i testi e le pergamene religiose, tutto questo si trova a questo livello. È possibile trovare in questo ampio livello del tempio anche

tutto ciò che è necessario per procedere alle più complicate sperimentazioni alchemiche e magiche.

La Camera delle Sfere—

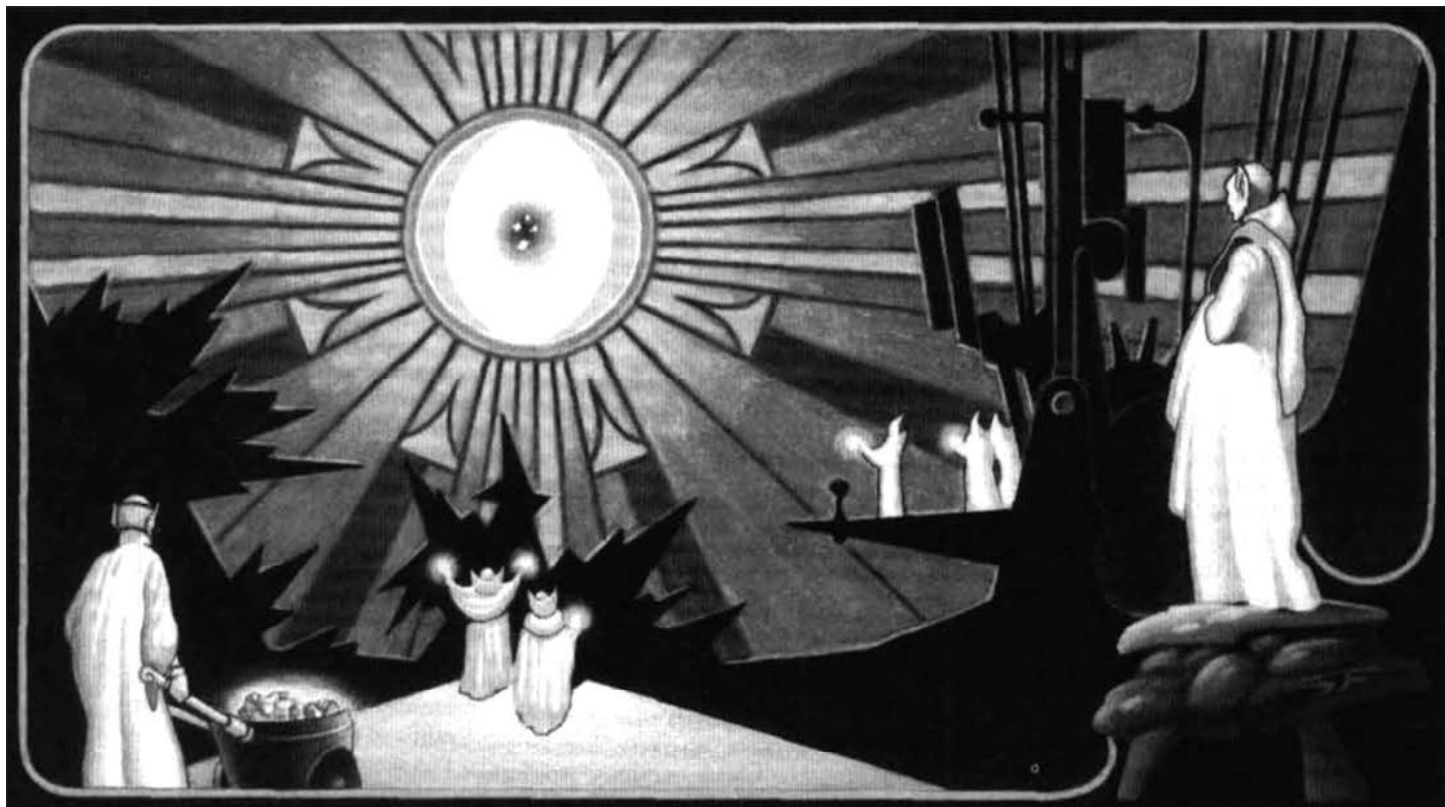
I PG non dovrebbero arrivare a vedere questa stanza fino a quando non raggiungeranno il Livello Companion (sia come estranei che come Sciamani Bianchi) e a questo livello avrete già provveduto ad adattare la natura di questo ultimo santuario alle necessità della vostra campagna. Si trova 18 metri al di sotto del Sesto Livello, ben incastonata nella roccia e protetta da ogni sorta di trappole magiche per bloccare coloro che non dovrebbero trovarsi lì (ossia coloro che non sono Sciamani Bianchi). Solo Porphyriel ha le chiavi magiche per accedere alla camera, sebbene Randafien (uno sciamano maschio del 19° livello) possiede delle notizie protette da codici complessi che gli permetterebbero di ricostruire il modo corretto di entrare, nel caso in cui qualche terribile incidente dovesse capitare allo Sciamano Radioso.

Esattamente, che aspetto ha questa stanza e che cosa si sta facendo qui? E' piena di macchinari complessi e ronzanti che sono diversi da qualsiasi cosa i PG abbiano mai visto. Le Sfere stesse sono dei globi luminosi con dei cristalli roteanti sospesi al loro interno, e i cristalli delle anime possono essere incorporati nel macchinario in diverse modalità. Questa enorme area (ha le stesse dimensioni del Sesto Livello del Tempio) è piena di cilindri metallici, tubi, bollitori, sfere, supporti e telai. La Camera delle Sfere è in realtà un reattore nucleare magico, quindi combina al suo interno principi tecnologici e magici, rendendo il tutto molto strano. Inoltre, è stata costruita e modellata dagli elfi, aggiungendo quindi il loro senso estetico, quindi risulta stranamente graziosa e quasi inquietante. Anche un semplice tubo di metallo qui è tutta un'altra cosa: è scanalato, decorato, inciso e si adagia in un arco gentile lungo tutto il suo percorso.

Se avete in mente di gestire un qualche tipo di intrusione in quest'area, o anche una battaglia (se i PG sono di alto livello e non sono elfi dell'ombra), avrete bisogno di tenere bene a mente gli effetti specifici della Radiosità sulle creature (vedi **I Segreti dei Cristalli dell'Anima**). Dovreste anche capire che ogni elfo dell'ombra nella Città

Geografia dei Territori degli Elfi dell'Ombra

proverà a fermare qualsiasi piano per entrare qui e cercherà di uccidere tutti coloro che vi si dovessero essere introdotti. Come ultima risorsa, apparirà Rafiel stesso nella sua forma umana per prevenire eventuali danni irreparabili che dovessero essere fatti al suo progetto vitale. Per trattare con gli intrusi, preferirà la persuasione ai metodi più diretti, ma se costretto durante il combattimento userà i suoi incantesimi, evitando ovviamente gli incantesimi che possano danneggiare l'area e utilizzando quelli che colpiscono la persona (Confusione, Controllo della mente, Polimorfismo, Disintegrazione, Comando, ecc.). Gli stessi principi guideranno gli sciamani che devono combattere a difesa del loro tempio.



Questo capitolo fornisce i dettagli riferiti agli spostamenti all'interno delle terre degli elfi dell'ombra, la velocità di movimento, i pericoli, gli utilizzi delle abilità e altri fattori ancora. Chiarisce anche l'organizzazione dell'esercito sempre all'erta degli elfi dell'ombra, inclusi i loro intriganti Servizi Speciali...

DENTRO E FUORI la Città

Per cominciare, c'è il problema pressante di entrare e uscire dalla Città delle Stelle. Il volo dei grandi alati è ovviamente una possibilità, ma i grandi alati virtualmente non possono portare alcun carico, quindi questa soluzione comporterebbe una scarsa utilità (l'esercito ne ha molti, in ogni caso). La magia è un'altra possibilità (con gli incantesimi volare, levitazione, teletrasporto). Ma restano comunque dei problemi – come fare con i personaggi di primo livello? Come fare con i mercanti che hanno dei carichi di merci da trasportare?

Il problema fortunatamente è risolto dall'esistenza di quelli che gli elfi dell'ombra chiamano “i flauti gravitazionali”, cilindri stretti di gravità alterata che si trovano ai lati della Grande Caverna in prossimità della Città delle Stelle. I flauti gravitazionali non si trovano a più di 16 km dalla Città delle Stelle. Gli Elfi dell'ombra li definiscono flauti perché hanno una forma cilindrica e perché al loro interno odono un impercettibile sospiro simile a una brezza leggera (le altre razze non riescono a sentirlo).

Un flauto gravitazionale è largo 1,5 - 9 metri. Un elfo dell'ombra che entri in uno di questi flauti può riconoscerlo la prima volta dal fatto che gli si rizzano i capelli alla base del collo (le altre razze devono superare una prova di Saggezza per riconoscere il cambio di gravità fino a quando non la sperimentino).

Una volta entrati in un flauto gravitazionale, la parete diventa “giù”. Uno semplicemente passa dal pavimento (la Grande Caverna) alla parete (che ora è il pavimento). Quando uno raggiunge la volta della Caverna (la Città delle Stelle), questo si presenterà semplicemente come un'altra parete (mentre è all'interno del flauto gravitazionale), finché non esce su di esso, che diventa quindi il pavimento.

Ci vorranno 1d20 round per trovare un flauto gravitazionale o 2d20 round se il cercatore è lontano più di 8 km dalla Città,

perché si muovono leggermente e sono più rari quanto più ci si allontana dalla Città. La velocità di movimento all'interno del flauto è pari alla normale velocità del personaggio.

Vie di Comunicazione

Faremo ora un'importante distinzione delle vie di comunicazione tra quelle *principali*, *secondarie* e *terziarie*. Questa distinzione ha delle conseguenze sulla velocità di movimento, sui pericoli, sugli incontri casuali e sull'utilizzo delle abilità. Le regole per gli ostacoli e per gli incontri casuali vengono fornite di seguito in maniera specifica per ogni tipo di sentiero. Le regole per le velocità di movimento per una giornata vengono fornite nel *Manuale delle Regole Expert*, a pagina 43.

Vie Principali: sono quelle evidenziate nella mappa pieghevole come strade e alcuni corsi d'acqua principali: i tragitti dalla Città delle Stelle verso Alfmyr e Losetrel passando per il canale, il Lago Dragone e il fiume Pacifico Meridionale. Queste strade sono ampie, molto trafficate, ben pattugliate, certamente le più sicure e le più veloci.

Le *velocità di movimento* qui corrispondono in pieno a quelle normali. A vostra discrezione, potrebbe essere possibile incontrare dei grandi alati in volo almeno per una parte del cammino lungo queste rotte.

Incontri: verificate una volta ogni 8 ore per gli incontri minori e una volta ogni 24 ore per gli incontri significativi.

Ostacoli: c'è solo una possibilità del 5% per ogni giorno di viaggio di incontrare un ostacolo che possa rallentare la marcia in maniera realmente significativa, proprio perché le vie principali vengono frequentemente battute e mantenute. Verificate sulla **Tabella 3**, più avanti in questo capitolo, per determinare la natura dell'ostacolo.

Vie Secondarie: sono quelle evidenziate come tunnel (con la linea tratteggiata) nella mappa pieghevole e tutti i maggiori corsi d'acqua esclusi quelli indicati in precedenza come percorsi principali (e il fiume che scorre a nord attraverso la Foresta dei Ragni, verso la Caverna della Pioggia Continua e al nord al di là di essa; questo è una via terziaria). Questi sentieri sono meno trafficati, puliti

con risultati più scarsi (o più difficili da mantenere), pattugliati meno di frequente (e/o più attraenti per i mostri da scegliere come habitat, ecc.), e per molte ragioni meno affidabili delle vie principali.

La *velocità di movimento* su di essi si riduce del 20% a causa della natura rocciosa e non regolare del terreno, alle acque agitate e così via. Se il gruppo che sta viaggiando ha con sé almeno un membro che abbia l'abilità Conoscere il Terreno, la penalità da applicare alla velocità di movimento si riduce al 10%.

Incontri: verificate una volta ogni 4 ore per gli incontri minori e una volta ogni 8 ore per gli incontri significativi.

Ostacoli: c'è una possibilità del 10% per ogni giorno di viaggio di incontrare un ostacolo che possa rallentare la marcia in maniera significativa. Verificate sulla **Tabella 3**, più avanti in questo capitolo, per determinare la natura dell'ostacolo.

Vie Terziarie: sono quelle lontane dai sentieri battuti, le aree abbandonate, complessi passaggi a nido d'ape e così via. Sentieri da minatori ad Alfmyr, i Labirinti, tunnel e percorsi d'acqua minori non presenti sulla mappa pieghevole (ma aggiunti dal DM) sono tutti esempi di vie terziarie. Ovviamente, sono tutti luoghi molto pericolosi in cui viaggiare.

La *velocità di movimento* si riduce del 30%, oppure del 20% se almeno uno dei viaggiatore possiede l'abilità Conoscere il Terreno.

Incontri: verificate per entrambi i tipi di incontri (minori e significativi) una volta ogni 2 ore.

Ostacoli: c'è una possibilità del 20% al giorno di incontrare un ostacolo che possa rallentare la marcia. Verificate sulla **Tabella 3**, più avanti in questo capitolo, per determinare la natura dell'ostacolo.

Barche Sotterranee

Le navi grandi possono viaggiare in modo sicuro solo lungo i corsi d'acqua principali. Per “nave grande” si intende qualunque mezzo più grande di un battello (sulle imbarcazioni vedi il *Manuale delle regole Expert* alle pag. 45-47). Lungo le vie terziarie, niente di più grande di una canoa a due posti (con una capacità di carico di 1.000 mo oltre ai due posti) può viaggiare in maniera sicura. I PG elfi dell'ombra che

Viaggiare e Sorvegliare

cercheranno di scoprire qualcosa riguardo i corsi d'acqua sotterranei riusciranno a recuperare queste informazioni.

Le imbarcazioni troppo grandi per percorrere in maniera sicura i corsi d'acqua, subiranno qualche incidente ad un certo punto del viaggio prima di giungere a destinazione. Il tipo di incidente va scelto dal DM: se i PG non erano a conoscenza dell'ostacolo o commettono un errore in buona fede, dovrebbero fermarsi abbastanza presto lungo il tragitto, in modo da non perdere troppo tempo; se invece sono partiti senza controllare la situazione, o, anche peggio, ignorando i consigli ricevuti, allora si meritano i guai che incontreranno, e, se potete, fateli arenare in mezzo al nulla!

L'ostacolo più frequente è la riduzione di altezza del soffitto di tunnel e caverne, ma ce ne sono di altro tipo. Le foreste di stalattiti sono una variante simpatica, la presenza di rocce frastagliate proprio sotto la linea dell'acqua sono un'altra possibilità, un pescaggio troppo piccolo per un'imbarcazione grande è un'altra, e anche una piccola sezione di rapide o una cascata (nelle vie terziarie) sono un'ulteriore possibilità. Dovreste scegliere il tipo di ostacolo che meglio si adatta al tipo di terreno e in base a quello che ritenete possa essere un trattamento adeguato verso i PG.

Non ci sono ovviamente velieri, ma c'è un piccolo numero di vascelli incantati che attraversa in particolare le vie di comunicazione primarie (questi vascelli sono troppo preziosi per essere esposti ai rischi presenti sulle altre vie di comunicazione). Questi vascelli non hanno alcuna frizione tra lo scafo e l'acqua e così un equipaggio ridotto di vogatori può far andare la barca per molto tempo. Anche altre imbarcazioni hanno una propulsione di natura magica, e quindi hanno bisogno solo di un timoniere che conosca le giuste

parole magiche per guidarle. La costruzione magica di tali vascelli richiede l'impiego di ingredienti che provengono da mostri marini molto rari, quindi queste barche sono sia molto rare che molto costose.

Le Lumache Giganti

Le lumache giganti non sono estremamente veloci, ma non sono neanche lente tanto quanto uno potrebbe pensare, e sono abbastanza affidabili. In realtà, non trasportano carichi—ogni carico scivolerebbe troppo facilmente—ma vengono addestrate a trainare slitte o carrozze quando vengono imbrigliate. La velocità di movimento delle lumache giganti viene indicata nella tabella seguente.

Le lumache giganti vengono facilmente rallentate se sono sovraccariche, quindi è molto importante non costringerle a trasportare un carico eccessivo. La loro velocità di movimento giornaliera è uguale alla loro velocità normale solo che è misurata in chilometri. Una lumaca gigante con un ingombro normale viaggia 18 km al giorno.

Le lumache giganti hanno bisogno di cibo in misura equivalente a 10 giorni di razione per un elfo per andare avanti un solo giorno, e se anche mangeranno trania per un paio di giorni dopo vorranno mangiare qualcosa di meglio o non andranno più avanti! Farle pascolare in una foresta di funghi per un'ora permetterà alle lumache di alimentarsi per un'intera giornata e i piccoli villaggi lungo le strade principali mettono di solito in vendita cibo fresco per le lumache giganti. Le lumache giganti hanno bisogno di almeno 4,5 litri di acqua al giorno per ogni dado vita. In fondo, secernono un sacco di bava!

Le Carrozze di Lumache

Un'innovazione che al momento sta causando un ampio dibattito tra gli elfi

dell'ombra è il servizio di noleggio dalla Città delle Stelle a Losetrel (e Alfmyr) offerto da gruppi di lumache giganti della Ditta di Trasporti Halfanel, che fornisce agli elfi facoltosi abituati a viaggiare in carrozza la possibilità di un servizio di lusso, con un cocchiere guerriero che svolge anche mansioni da guardia. Il costo è di 50 mo per viaggio (la carrozza porta fino a 2.500 mo di peso). Tra i mercanti tale tipo di trasporto sta iniziando ad essere visto come un segno di prestigio e di stile, ma altri pensano che sia solo una questione di presunzione e di spreco. Halfanel, comunque, vede che le prenotazioni sono sempre in aumento!

Gli Incontri

Gli incontri vengono divisi per semplicità in "minori" e "significativi", ma questa distinzione merita una spiegazione.

Gli **incontri minori** sono quelli con creature o mostri di piccole dimensioni che possono fare pochi danni (o anche nessuno) e che non costituiscono una seria minaccia per i viaggiatori. Questi incontri vengono giocati solo per dare un po' di colore, per permettervi di tirare qualche dado, consultare una tabella immaginaria di mostri erranti, restare un po' in silenzio tra voi e poi girare lo sguardo intorno delusi (magari aggiungendo in maniera depressa "diavoli fortunati" rivolti ai vostri giocatori). Questo tipo di incontri può consistere in gruppi di lucertole albine, uno stormo di svolazzini, un piccolo nugolo di pipistrelli, serpenti di grotta inoffensivi e cose simili. Possono essere inclusi in questa casistica anche gli incontri sociali con altri viaggiatori.

Gli **incontri significativi** sono quelli che offrono ai viaggiatori almeno la prospettiva di una minaccia di un combattimento impegnativo. Le creature che possono essere incontrate sono quelle incluse nelle liste che seguono.

Negli incontri acquatici, i viaggiatori possono incontrare i piranha d'acqua dolce, i rospi giganti (e velenosi), i pesce gatto giganti, le amebe giganti, le anguille giganti, le termiti d'acqua dolce, i fyrsnaca, acquefatali e altre creature.

Nelle zone che sono umide o bagnate, si possono incontrare alcune delle creature indicate sopra (soprattutto gli anfibi) e anche alcune di quelle presenti nel prossimo paragrafo. A queste, è possibile aggiungere

Tabella 2: Velocità di movimento in base all'ingombro—Lumache Giganti

Ingombro	Velocità normale (m per turno)	Velocità di incontro (m per round)	Velocità di corsa* (m per turno)
Fino a 2.000 mo	18	6	12
2.001-2.400 mo	12	4	8
2.401-2.750 mo	6	2	4
2.751-3.000 mo	3	1	2
3.001 mo e oltre	0	0	0

* Le lumache giganti non corrono! Questa è solo la velocità massima a cui possono andare quando sono realmente spaventate.

protoplasmi neri, vermi iena, cubi gelatinosi, lumache giganti selvatiche, melme vischiose, sanguisughe giganti, amebe paglierine e orrori simili. Molti protoplasmi “neri” qui in realtà sono grigi e color roccia, e se sferrano un attacco mimetico avranno la sorpresa 5 volte su 6 (ovviamente, chi utilizza l'infravisione non verrà colto di sorpresa).

Negli altri terreni, vengono incontrati i mostri comuni, come i basilischi, i vermi caecilia, i geonidi (in pochi luoghi, in particolare nei Labirinti e a sud di Alfmyr), gli scorpioni giganti (e anche di taglia normale), l'ipnorettila, il verme scarlatto, il verme purpureo, i pitoni delle rocce, i tentacolari, il verme vischioso, i ragni (di ogni tipo) e le tuatara giganti.

Per tutti questi mostri, utilizzate gli indici del *Catalogo delle Creature* per verificare le voci all'interno delle regole D&D®.

Terreni particolari dovrebbero avere degli incontri di mostri unici o comunque individuati in maniera specifica. I molti tipi di ragno della Foresta dei Ragni sono stati descritti, come i Senzossa dei Labirinti, nelle specifiche descrizioni di questi luoghi nel precedente capitolo. Se disegnate una zona e un terreno specifico (e c'è tantissimo territorio non mappato) potete scegliere le creature più adatte al luogo e gli incontri che meglio si combinano con tali luoghi. Infine, le liste indicate sopra non sono esaustive, e potete aggiungere altri tipi di incontri a vostro piacimento.

INCONTRI CON UMANOIDI

Questi incontri devono essere inseriti con molta attenzione dal DM nell'avventura, più come incontri pianificati che come incontri casuali di “mostri erranti”. Le pattuglie di elfi dell'ombra, i posti di guardia, la rotazione continua dei tunnel sono tutte azioni che hanno come finalità quella di tenere gli umanoidi ficcanaso lontani dal centro delle loro terre. Molto semplicemente, gruppi numerosi di umanoidi non riusciranno mai ad attraversare queste terre: saranno bloccati dalla reazione immediata degli elfi dell'ombra che isoleranno tutte le vie di accesso. Quindi un viaggiatore potrà incontrarsi giusto con qualche piccolo gruppo di umanoidi che è riuscito a scivolare oltre la rete di difesa (nel qual caso i PG sono tenuti a segnalare l'accaduto all'esercito il prima possibile!).

Gli Ostacoli

Se i PG incappano in un ostacolo, tirate 1d10 e controllate la Tabella 3 per determinare il suo effetto sul viaggio. Se i viaggiatori sono su di una via di comunicazione primaria, sottraete -1 dal tiro del dado; se sono su una via terziaria, aggiungete +1.

Tabella 3: Ostacoli al Viaggio

1d10 Effetti dell'Ostacolo sul Viaggio

1-5	Rallenta la velocità di viaggio
6-9	Riduce la velocità di viaggio
0	Impedisce il viaggio

Un ostacolo che rallenta la velocità di viaggio riduce la velocità di movimento del 50% per un'ora su una via di comunicazione primaria, per 1d2 di ore su una via secondaria e per 1d6+1 di ore su una via terziaria. L'ostacolo è uno di quelli che non impedisce in realtà il movimento dei viaggiatori, ma li obbliga a rallentare. Gli esempi potrebbero essere: una caduta di massi che ha sparso dei detriti in maniera diffusa all'interno di un tunnel, ma non lo ha bloccato del tutto; una barca in difficoltà, affondata per metà nell'acqua, intorno alla quale bisogna muoversi con estrema cautela; piccole scosse sismiche (che costringono chiunque a viaggiare lentamente per prudenza!) ed ostacoli simili. Chiaramente, l'esatta natura dell'ostacolo dipende dal tipo di terreno in cui ci si trova e dal tipo di strada.

Un ostacolo che riduce la velocità di viaggio interrompe il viaggio per 1d2 di ore lungo le vie primarie, per 1d3 di ore lungo quelle secondarie e per 1d6+1 di ore lungo quelle terziarie. Il viaggiatore è costretto a fermarsi quando una barca viene trasportata fuori dall'acqua, quando una fila di stalattiti cadute viene portata via, o quando la carcassa di un verme purpureo viene rimossa con la pala e così via. Il ritardo è fastidioso, ma non esagerato.

Un ritardo che interrompa il viaggio è molto più serio. In questo caso, un muro del tunnel è crollato, il soffitto di un corso d'acqua ha ceduto, una banda di umanoidi saccheggiatori ha demolito un passaggio, i tunnel vengono continuamente girati per fermare gli intrusi, e così via. Il DM deve determinare quanto tempo è necessario per rimuovere un ostacolo di tal genere. Ovviamente, i viaggiatori potrebbe non essere sempre consapevoli di quanto sia

Viaggiare e Sorvegliare

grande un ostacolo (il tunnel è bloccato per 15 metri o per 3?). Abilità quali Conoscere il Terreno, Mappa e simili possono garantire ai PG di trovare una via per aggirare l'ostacolo in un tempo ragionevole (trasformando il blocco in un ritardo fastidioso) se appunto la relativa prova di abilità viene superata.

I Vari Tipi di Terreno

I modificatori alla velocità di movimento e agli incontri indicati sopra sono per i viaggi all'interno dei tunnel, dei passaggi e dei corsi d'acqua. Queste regole non vengono applicate se saltellate sui cappelli dei funghi, se saltate da sporgenza a sporgenza in spazi ristretti, su terreni insolitamente fangosi o insicuri, pozze vulcaniche o cose simili, sebbene possiate utilizzare le regole indicate in precedenza come linee guida da adattare per tali luoghi. In particolare, quando siete all'interno di un'avventura, utilizzate le verifiche standard degli incontri.

Prove di Abilità

Le prove di abilità non dovrebbero essere utilizzate per i viaggi normali (eccetto forse per Cartografia se i PG si sono persi). Abilità quali Arrampicarsi, Saltare e simili dovrebbero essere usate solo se i PG stanno tentando di affrontare un ostacolo significativo da voi predisposto, o su un terreno molto difficoltoso; e sia i modificatori al tiro di abilità che le possibili conseguenze di un fallimento dovrebbero essere ideate per quella zona specifica.

L'Esercito degli Elfi dell'Ombra

Tecnicamente, tutti gli elfi dell'ombra adulti (ad eccezione dei maghi specialisti, degli sciamani e così via) fanno parte dell'esercito, ma l'esercito realmente in servizio è un'altra cosa. È obbligatorio per ogni elfo dell'ombra prestare il servizio militare per 10 anni nell'esercito, ma pochi fanno carriera al suo interno.

Gradi e Potenza

Il Generale Garafaele è uno dei 14 generali della Città delle Stelle; questo numero è fisso per convenzione. Un generale deve essere di 10° livello e avere almeno Classe d'Attacco D (due attacchi per round). Ci

Viaggiare e Sorvegliare

sono anche generali a Losetrel (attualmente cinque), a Nuova Grunland (attualmente cinque) e ad Alfmyr (attualmente tre). Sono tutti tecnicamente sottoposti al Generale Radioso (Garafaele) che a suo volta è sottomesso al Re e agli Sciamani.

A servizio dei generali troviamo una serie di Ufficiali. Gli elfi hanno dei nomi lunghi e poetici e ai nostri fini sarà più utile chiamarli Capitani. Ogni Capitano è almeno di 7° livello e il Capitano più capace ha il 10° livello (Classe d'attacco E) in attesa di essere promosso generale. Ci sono circa 280 capitani nell'esercito, dei quali metà è nella Città delle Stelle e nei suoi dintorni, un quarto nelle altre città e un quarto fuori di guardia: pochi saranno in avventura in un dato momento.

I Sottoufficiali, i Sergenti, devono essere almeno di 3° livello. Il Sergente con il livello più alto è del 9° livello (in attesa di una promozione). Ci sono circa 1.000 sergenti nell'esercito permanente, di cui circa 300 nelle città e gli altri nei Posti di Guardia e nelle Pattuglie.

I restanti 7.000 membri dell'esercito permanente sono coloro che vengono definiti "soldati" (che è anche il nome generico che viene dato all'esercito). Questi elfi vanno dal 1° al 4° livello per la maggior parte, con un piccolo numero di soldati di 5° e 6° livello che non sono molto intelligenti e quindi rendono meglio come soldati che come ufficiali.

I membri dei Servizi Speciali (i forma-tunnel, l'artiglieria gravitazionale, la Forza Aerea, la Seconda Ombra) sono trattati più avanti.

Guardie e Pattuglie

Una Guardia è una potente truppa di elfi dell'ombra posta a sorvegliare una rete di tunnel che è risaputo conduca a luoghi pericolosi. I tunnel che conducono alle terre di superficie, alla Terra del Sole Rosso (questo è un segreto che è ben tenuto!), alle tane di mostri pericolosi, ai Labirinti e cose simili avranno sempre a loro protezione una Guardia. Una Guardia è composta da un Capitano e un Sergente (o due sergenti di livello 5-8), 10 soldati di livello 3°-4°, 20 soldati di livello 1°-2°, e una Serpe o un Serpente (vedi **La Seconda Ombra**, di seguito) e un forma-tunnel.

I beni e le abilità di un tal tipo di Guardia saranno accuratamente selezionati dalle autorità militari. Il gruppo sarà ben

equipaggiato attraverso la magia (vedi **Equipaggiare la Guardia** di seguito), e abilità quale Segnalazioni, la combinazione tra Colpire alla cieca e Fuoco Rapido, Nascondersi nelle Ombre (per le imboscate) e le abilità generali da ladri e da combattimento saranno fortemente presenti. I soldati più forti vengono scelti per il servizio nella Guardia. Ci saranno sempre almeno due ufficiali con un incantesimo o una pergamena di *teletrasporto* in grado di avvisare immediatamente le autorità militari centrali nel caso in cui si stia presentando un grande pericolo o un attacco stia avendo luogo.

Quello della Pattuglia è un servizio leggermente più leggero. Queste pattuglie vengono chiamate a svolgere compiti di routine lungo le vie di comunicazioni molto frequentate, sebbene possano incorrere in un rischio leggermente maggiore quando vengono inviate delle pattuglie in via precauzionale (per esempio nei tunnel dove è stato avvistato un mostro qualche tempo fa). Lungo le vie secondarie e in qualunque punto distante più di 19 km da un villaggio lungo ogni via, le pattuglie minori sono all'opera. Un Sergente avrà il comando su 2-4 soldati di 3°-4° livello e su 4-6 soldati di livello 1°-2°. Le pattuglie più grandi vengono utilizzate lungo le principali arterie di comunicazione via acqua (e sui laghi), e le vie principali nelle vicinanze dei villaggi. In una pattuglia grande, un Sergente di 5° livello o anche più alto comanda 2-5 soldati di livello 3°-4° e 11-16 soldati di 1°-2° livello (questo è il principale battesimo del fuoco per addestrare le nuove reclute). Raramente, altri tipo di Pattuglia hanno un secondo Sergente, di 3° livello, che viene addestrato sul campo, e possibilmente un Capitano che sta facendo un giro di ispezione. Infine, ogni Pattuglia ha una possibilità del 5% di avere con sé una Serpe o un Vigilante della Seconda Ombra che la sta accompagnando.

Equipaggiare la Guardia

Per l'equipaggiamento non magico, le Guardie e le Pattuglie hanno le risorse standard. I Capitani avranno una corazza di maglia o di piastre magica con una buona fattura magica (+2 fino a +4), uno scudo magico e un'arma magica (+2 o meglio con un 10% di possibilità per le proprietà speciali). Avranno dei dardi magici e c'è un

50% di possibilità di avere una balestra magica. Possederanno sempre da 1 a 4 pergamene e pozioni ed un anello magico. Nelle compagnie delle Guardie, un Capitano avrà 1-3 altri oggetti magici addizionali oltre ad una bacchetta (*dardi incantati* è una delle favorite) e una risorsa potente di guarigione (tipo il *bastone guaritore*).

I sergenti possiedono una corazza di maglia magica, una spada magica e ci sono il 10% di possibilità per ogni livello posseduto di avere uno scudo magico. Avranno sempre dei dardi magici e il 20% di possibilità di avere una balestra magica. Avranno anche 1-2 pozioni o pergamene in aggiunta a alcuni oggetti magici necessari per la guarigione (per esempio, la *pozione antidoto* o la *pozione di guarigione* e di *super guarigione* [n.d.t.: come l'incantesimo *cura ferite critiche*]). Sergenti di livello superiore (7° o più) possono avere oggetti magici di diverso genere, in base a ciò che vuole il DM, ma niente di eccessivo (le bacchette minori, un *anello di protezione*, un *mantello deflettente*, un *anello di invisibilità*, ecc.).

I soldati ordinari non avranno oggetti magici fino a quando non raggiungeranno almeno il 2° livello. Al raggiungimento e al superamento di questo livello, c'è una probabilità del 10% per livello che ciascun soldato possieda una spada magica; la stessa percentuale vale per l'armatura o lo scudo magico e c'è un 20% di possibilità fisso che abbia 1-2 oggetti magici di vario genere. La distribuzione standard riguarda le corazze di piastre, la spada e la balestra leggera.

In tutti i casi, adattate il livello degli oggetti alla forza del soldato. Un umile elfo di 2° livello non dovrà avere un *anello respingi incantesimi*, dei *desideri* o della *vista a raggi X*, né un oggetto magico insolito come una barca sottomarina. Allo stesso modo, un Sergente eccezionale con una spada magica potrebbe possederne una abbastanza potente con dei Talenti significativi (vedi pag. 57 del *Libro del Master del Set Companion*). Come regola generale, equipaggiate questi PNG in maniera leggermente inferiore a quelli dei PG della vostra campagna. Non dimenticate che certe forme di magie sono sconosciute tra gli elfi dell'ombra (non esistono *bacchette dei fulmini magici*). Infine, ogni

Generale che viene incontrato dovrebbe essere da voi creato nei dettagli!

Gli Sciamani

Gli Sciamani non fanno realmente parte dell'Esercito, ma è l'esercito stesso che spesso fa richiesta ai templi di aggregare gli Sciamani ad una Guardia o a una Pattuglia, in virtù delle loro capacità di cura. In teoria, tutte le Guardie avranno uno Sciamano al loro servizio e anche tutte le Pattuglie di maggiori dimensioni.

Servizi Speciali

Artiglieria Gravitazionale

La mappa della Città delle Stelle mostra la posizione delle Catapulte Gravitazionali collocate a difesa della città. Il loro funzionamento è piuttosto complesso.

Le catapulte gravitazionali utilizzano le rocce come proiettili. Un colpo andato a segno infligge 3-30 punti di danno. Queste catapulte usano Telecinesi, lanciato in via permanente sulla catapulta, per proiettare il missile verso l'alto ad una velocità di 60 metri per round fino a che raggiunge il piano di gravità nulla (a 365 metri sopra la città). A questo punto, il proiettile attraversa il piano di nullità gravitazionale e semplicemente si

lascia cadere in maniera diretta su qualsiasi cosa si trovi al di sotto, sul pavimento della caverna. Cadrà dal piano di gravità nulla al pavimento in 1 round; c'è un lieve rallentamento della traiettoria nel momento in cui il proiettile passa attraverso il piano nullo e, per un istante, la roccia sembra bloccarsi in aria come fosse immobile.

I proiettili non possono mirare in maniera specifica ai bersagli presenti sul pavimento della Grande Caverna, a meno che gli elfi che stanno maneggiando la catapulta gravitazionale non possano vedere delle fonti di luce sul pavimento della Caverna che possano aiutarli a guidare il colpo (questo è il modo in cui funziona l'infravisione, non lo dimenticate). La catapulta gravitazionale attacca come un mostro di 16 dadi vita. Ovviamente, considerati i 7 round che passano da quando il colpo viene sparato a quando arriva sul pavimento della Caverna, l'obiettivo potrebbe già essersi mosso prima che il proiettile lo raggiunga (e qualcos'altro potrebbe essere ora al suo posto e venire schiacciato!).

I Cavalieri dei Grandi Alati di grado pari al Sergente o superiore possiedono degli anelli magici speciali che sono in grado di deviare la traiettoria delle rocce di 30 gradi per round rispetto al loro movimento. Si

Viaggiare e Sorvegliare

presume che la deviazione abbia inizio nel momento in cui viene attivato il potere magico. Il cavaliere deve essere in grado di vedere la roccia (quindi un incantesimo di Luce Magica viene di solito lanciato su di essa). Il raggio massimo per controllare la pietra è di 120 metri e il Sergente deve spendere un intero round per concentrarsi su questa azione (ogni combattimento aereo o verifica di abilità subirà una penalità di +4 durante questo periodo). Questa variazione del movimento non potrà mai portare il proiettile ad avere una traiettoria parallela, o addirittura contraria, al piano di gravità nulla. Cioè, se un proiettile stava seguendo una direzione deve continuare a seguire la medesima direzione (sebbene possa avere un angolo più basso); se stava cadendo dal piano di nullità gravitazionale, deve continuare a cadere. Un caso di applicazione di questa tattica veramente devastante è quando i cavalieri dei grandi alati volano proprio sotto il piano di gravità nulla e reindirizzano il proiettile nel momento stesso in cui attraversa il piano, alterando in maniera significativa il suo punto d'impatto e andando a colpire degli obiettivi sul pavimento cogliendoli alla sprovvista.

Infine, l'equipaggio di una catapulta gravitazionale è composto da 6 elfi



Viaggiare e Sorvegliare

dell'ombra e ricaricare una catapulta con una roccia come proiettile richiede 4 round, 2 round se un mago con l'incantesimo *telecinesi* è disponibile per caricare la roccia sulla catapulta. La metà delle catapulte gravitazionali hanno al momento dei "cannonieri", ognuno con un *anello della telecinesi*, e quindi impiegano solo 2 round a ricaricarsi.

I Cavalieri dei Grandi Alati—

I cavalieri dei grandi alati sono una truppa d'élite. Devono possedere una Destrezza pari a 16 o più, devono avere l'abilità Cavalcare i Grandi Alati e una volta in sella non possono indossare nessuna armatura tranne quella di cuoio. Le armi normalmente usate sono le spade e le balestre leggere (a volte montate direttamente sulla sella).

Troverete delle regole estese e dettagliate sul combattimento aereo nell'*Atlante: L'Alba degli Imperatori (Dawn of the Emperors)*. Sono troppo lunghe per essere riportate qui. Le statistiche relative ai Grandi Alati che prendono parte ai combattimenti sono illustrate nel capitolo **Flora e Fauna**. Ci sono comunque alcuni elementi aggiuntivi importanti.

Per prima cosa, la Grande Caverna non è un posto così grande. Un grande alato fuori controllo e in caduta libera si schianterà al suolo in un solo round, con un'alta possibilità di ferire gravemente il suo cavaliere. Quando un grande alato si schianta, dovrebbe essere sempre considerato come se stesse viaggiando a velocità terminale. Dopo tutto, nessuno aveva detto che la vita all'interno della Forza Aerea fosse una passeggiata. Se il cavaliere superasse con successo un tiro di Destrezza, potreste concedergli una possibilità per lanciare un incantesimo salva-vita (*volare*, *levitazione*, *teletrasporto*, *porta dimensionale* su un altro grande alato) o per fare un'azione cruciale, giusto in tempo.

Seconda cosa, i grandi alati hanno l'abilità di volare senza sbattere le ali per cui non serve fare una particolare azione di manovra per riuscirci; planeranno alla loro normale velocità e scenderanno di 3 metri per round. In ogni caso, il grande alato deve viaggiare per tutto il suo movimento per poterci riuscire.

I grandi alati possono librarsi in aria, sebbene non siano molto bravi in questo. Possono rimanere nello stesso posto per 1 round se non stanno né ascendendo né discendendo con più di una manovra per tuffarsi o per risalire nel turno precedente. Nel turno seguente all'essere rimasto librato in aria, il grande alato deve tuffarsi o risalire con la velocità di una manovra (nessuna manovra in più è possibile, né è concessa una manovra in meno).

Infine, c'è il problema specifico del piano gravitazionale. Pensate ad esso come se fosse la superficie piana di una gelatina traballante che viene di tanto in tanto colpita da un cucchiaino. È così, sta più o meno sempre allo stesso posto, con un certo margine di errore. Sopra la Città delle Stelle la distanza verso il pavimento della Grande Caverna è di circa 732 metri, e il piano gravitazionale è a 365 metri, sebbene la sua posizione vari leggermente da posto a posto e da momento a momento.

Il punto è che non è possibile prevedere o conoscere in maniera esatta dove il piano gravitazionale si trovi in un preciso momento. Quindi chiunque voli attraverso di esso può tenersi forte per l'impatto, ma non può assolutamente prepararsi in anticipo. Quando un grande alato e il suo cavaliere passano attraverso il piano gravitazionale, il cavaliere deve sostenere una prova di Destrezza. Se fallisce, non può fare alcuna azione (lanciare incantesimi, manovre di volo, ecc.) nel round successivo. I grandi alati vengono molto meno infastiditi da questo passaggio, sbattono semplicemente le ali per un po', ma si sistemano verso la nuova direzione verso il basso (volano 30 metri più giù ma si stabilizzano durante questo round).

I Forma-Tunnel—

I Forma-Tunnel sono elfi che si sono specializzati negli incantesimi che colpiscono la struttura della roccia e della pietra; possono essere considerati come una classe di PNG in un certo senso. In particolare, le aree rimodellate da un forma-tunnel con i suoi incantesimi che influenzano la roccia vedranno accresciute del 50% tutte le dimensioni e le variabili dell'effetto (il lato di un cubo, il raggio, la durata, ecc. a seconda dei casi). I forma-tunnel avranno sempre incantesimi del tipo *trasforma roccia in fango* (e il suo inverso),

muro di pietra, *terre mobili*, *carne in pietra*, *trasforma roccia in lava* e simili. In aggiunta, i forma-tunnel avranno un incantesimo specifico, *Porta di Roccia*, che viene spiegato di seguito.

Porta di roccia (incantesimo del 4° livello)

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: Permanente (o fino a quando non viene dissolto)

Effetti: sigillare e mascherare un passaggio

Questo incantesimo permette all'incantatore di sigillare un tunnel o un passaggio, non permettendo ad altre creature che usano mezzi di rilevamento non-magici di scoprire questo blocco. Il mago può sigillare un tunnel per un'area fino a 12 metri quadrati per livello. Quindi, un incantatore di 7° livello potrebbe sigillare un passaggio fino a 84 metri quadrati—quindi 6 metri di larghezza fino a 4 metri di altezza.

La differenza tra questo incantesimo e altri incantesimi che sembrano dare gli stessi effetti (per esempio, *muro di pietra*) consiste nel mascherare l'incantesimo. Entrambe le superfici della roccia creata dall'incantatore appaiono assolutamente identiche alla pietra circostante. Nonostante la pietra così creata non sia spesso altro che 2,5 cm, se sollecitata da tutte le normali verifiche (colpita con un martello, ecc.) risulta come se fosse di solida roccia. Solo i tentativi di abbatterlo, o di lavorarlo con strumenti specifici o l'utilizzo dell'incantesimo *individuazione del magico* mostreranno la porta di roccia per quello che realmente è.

La porta di roccia viene creata alla velocità di 12 metri quadri per livello dell'incantatore.

Infine, solo chi ha lanciato l'incantesimo può passare attraverso la porta di roccia come fosse una porta normale (è necessario 1 round per "aprirla") per un breve periodo di tempo dopo che l'incantesimo è stato lanciato; questa durata è di 1 giorno per ogni livello del mago. Dopo questo periodo, la porta resiste ad ogni tipo di attraversamento.

La Seconda Ombra—

Questa piccola organizzazione è il centro di un intrigo complesso e raffinato. Il nocciolo della questione è questo: tutti gli elfi dell'ombra sanno che esiste

un'organizzazione denominata Seconda Ombra. Essi credono che sia un gruppo di elfi dell'ombra abili nelle arti del nascondersi e dello spionaggio che danno la caccia agli intrusi all'interno delle loro terre. Viste in questo modo, le finalità della Seconda Ombra sono puramente difensive.

Le cose sono però più complicate. Esiste un ramo della Seconda Ombra che ha esattamente queste funzioni, e questo ramo viene descritto in questo capitolo. In realtà, c'è anche un'organizzazione parallela quasi del tutto staccata dalla Seconda Ombra—Gli Occhi del Serpente. Questi elfi dell'ombra costituiscono la rete di spie ed informatori che tengono informato il Re sugli sviluppi nelle terre di superficie e che tengono anche d'occhio gli elementi "sovversivi" nelle terre degli elfi dell'ombra.

La Seconda Ombra "legittima" viene accettata da tutti come un elemento desiderabile e necessario nella vita degli elfi dell'ombra, anche se i membri di questa organizzazione alimentano l'immaginario collettivo con un mondo segreto e furtivo. Ma quasi nessuno sospetta dell'esistenza di un intrigo più profondo nascosto sotto le attività di questo gruppo. La Seconda Ombra "legittima" è una copertura eccellente per gli intrighi della Seconda Ombra "nascosta"!

Il capo di tutta la Seconda Ombra (entrambi i rami) è il Serpente Piumato, che possiede sempre un nome acquisito, abbandonando il nome della sua famiglia (e la famiglia stessa) per occupare tale posizione. Al momento, egli è Xatapetchli e il suo profilo viene descritto nel capitolo **Gli Elfi dell'Ombra e le Altre Nazioni**.

Al di sotto del Serpente Piumato ci sono i Serpenti, elfi dal 9° livello in su; sotto di loro le Serpi, elfi dal 7° livello in su; e infine, i Vigilanti, elfi dal 5° livello in su. Gli elfi al di sotto del 5° livello non vengono scelti per far parte della Seconda Ombra. Gli elfi di grande devozione (verso Rafiel!) non vengono mai inseriti nella Seconda Ombra per nessuna ragione.

Ci sono alcuni requisiti minimi per entrare a far parte della Seconda Ombra. Per essere scelti per entrambi i rami dell'organizzazione, l'elfo dell'ombra deve avere un punteggio di Intelligenza di almeno 13. Poi, per entrare a far parte della Seconda Ombra "legittima" un elfo deve avere almeno 13 di Destrezza, mentre per entrare

nella Seconda Ombra nascosta, gli Occhi del Serpente, è necessario avere un punteggio di Carisma almeno di 13.

I membri della Seconda Ombra "legittima" potranno scegliere le loro abilità dalla seguente lista: Conoscenza del Terreno, Cartografia, Orientamento nelle Caverne, Segnalazioni, Seguire Tracce (In), Coraggio (Sg), Riflessi Pronti, Arrampicarsi, Sentire Rumori, Nascondersi nelle Ombre, Saltare, Muoversi Silenziosamente, Usare Corde (Ds). Spesso possiedono anche una variante dell'abilità Costruire Trappole, che permette ad un elfo di collocare dei fili per far scattare una trappola, buche coperte e simili trappole che alterano l'ambiente.

Inoltre, questi elfi saranno dotati di incantesimi e/o oggetti magici che interesseranno le seguenti aree generiche: *invisibilità*, *ESP*, *individuazione del magico*, *volare* (per tornare velocemente alla base!) e *autometamorfosi*. Le Spie e i Ricognitori della Seconda Ombra in servizio nelle sentinelle o nelle pattuglie saranno dotati anche di oggetti magici in grado di sconfiggere rapidamente i nemici: saranno loro forniti dei dardi avvelenati con estratto di funghi in grado di paralizzare i nemici. Un tiro salvezza contro Veleno è in grado di annullare questo effetto, ma anche in caso di successo il nemico sarà sotto l'effetto

Viaggiare e Sorvegliare

simile all'incantesimo *lentezza* (il contrario di *velocità*) per 2-5 round dopo essere stato colpito dal dardo.

Sia le spie che i ricognitori della Seconda Ombra non indossano alcun tipo di armatura, per potersi muovere il più velocemente e il più silenziosamente possibile. Per compensare ciò, sono stati fatti degli sforzi per equipaggiarli con protezioni magiche del tipo *mantello deflettente*, *anelli di protezione*, *verga della parata*, *spade difensive* e simili.

I membri della Seconda Ombra utilizzati come spie o ricognitori sono anche addestrati nell'attirare i ragni. Usando delle pozioni speciali a volte con delle esche di carne (umanoidi uccisi), i ragni vengono attirati nella zona. I ragni vengono utilizzati per mettere in fuga gli intrusi e per indebolire coloro che sono intenzionati ad entrare con la forza nei tunnel inferiori dove gli elfi dell'ombra sono in attesa di riceverli...



Flora e Fauna

I reami degli elfi dell'ombra contengono una flora ed una fauna davvero insolite, in aggiunta alle varietà che sono meglio conosciute. Di seguito, dopo le specie più "passive", vengono descritti i "mostri".

Funghi

Gli elfi dell'ombra hanno documentato l'esistenza di oltre 200 specie di funghi presenti nelle loro foreste, ma solo una piccola parte di essi riveste una certa importanza e sono quelli descritti di seguito:

Sporanera: questo fungo con la "tradizionale" forma di fungo produce delle dense spore nere che vengono apprezzate come aromi da cucina e utilizzate nella preparazione del trania, il cibo da conserva degli elfi dell'ombra.

Morsoscuro: questi funghi sono pericolosi e vengono descritti come "mostri" più avanti, ma sono anche preziosi per gli elfi dell'ombra perché le lumache giganti ne sono ghiotte.

Lermon: questo fungo di taglia media, quando è giovane costituisce il cibo di base che viene dato alle lumache giganti; invece quando invecchia e diventa più grande diviene troppo duro e privo di nutrimento.

Perla di Rugiada: questo fungo ha un gambo cavo e a forma di brocca e un cappello ornato sulla punta e con una branchia. Stilla una linfa dolce nella brocca e, se viene trovato ancora fresco, il gambo può essere "picchiettato" (come fosse di gomma) e la linfa verrà lentamente estratta. Una singola pianta (e solo le più piccole, fino a 1,8-2,4 metri danno una buona linfa) può produrre fino a 1d10 litri di questa linfa. La linfa è utilizzata come cibo per le lumache, come sigillante o come colla se ridotto a fuoco lento, ed è uno degli ingredienti della ricetta segreta utilizzata dai cacciatori di ragni nel loro commercio. Viene anche usata nella preparazione dell'olio per i Grandi Alati, la sostanza che viene loro spalmata addosso quando sono nelle stalle.

Sciamano: è un fungo dalla testa piccola che ha un disegno con delle branchie pendenti che assomiglia vagamente al marchio dello sciamano. Questo fungo commestibile è estremamente prezioso e viene sempre donato al tempio come cibo per gli sciamani. La scoperta di un considerevole numero di questi funghi rari viene considerata di buon auspicio.

Fungo Granpasso: questo fungo enorme è conosciuto anche dagli orchetti con il nome di "Fungone" (vedi *ATL 5: Gli Orchetti di Thar*). Gli elfi dell'ombra lo chiamano fungo granpasso a causa del sorprendente tasso di crescita di questo fungo rispetto a quello delle altre specie. Una storia di fantasia raccontata ai bambini narra che i funghi in realtà possono camminare e si muovono quando nessuno li sta guardando. Era l'unico modo per dare una spiegazione al suo apparire velocissimo, come sembra di fatto agli elfi. Il fungo granpasso è importante per il suo tronco che è cavo, spesso e fibroso. Viene utilizzato per le costruzioni a buon mercato, temporanee, intorno alle città (non al loro interno) e nelle comunità più povere di elfi.

Trania: questo è il nome dato genericamente al fungo che è alla base dell'alimentazione degli elfi dell'ombra, come anche al cibo preparato che deriva dal fungo stesso. C'è però una differenza nel modo in cui vengono pronunciati i due nomi; il nome del fungo viene pronunciato con l'accento sulla prima sillaba "trà", mentre quando si parla del cibo l'accento viene messo sulla seconda sillaba "ni".

Pesce Lavico

Queste creature hanno delle squame spesse e pinne molto fitte, nonché un'insolita coda a ventaglio che, in alcuni esemplari, può essere lunga tanto quanto lo è il corpo. Il pesce varia nelle sue dimensioni da pochi centimetri a quasi mezzo metro di lunghezza. I pesci lavici, come indica il nome stesso, vivono nei fiumi e nelle pozze di lava e di magma. Hanno ovviamente una natura magica, ma la loro origine è completamente sconosciuta. Sono assolutamente immuni al calore naturale e magico, sebbene subiscano doppi danni da tutti gli attacchi basati sul freddo. Possono essere considerati come mostri da 1 DV, con 1-8 punti ferita a seconda della dimensione, ma non hanno attacchi specifici.

Zucca della Memoria

Tra le molte piante che i maghi degli elfi hanno trasportato dalla superficie, questa è la più enigmatica. La zucca della memoria è in realtà un cactus senza spine con la corteccia molto spessa, che è stato modificato magicamente in modo da poter sopravvivere con una "dieta" a base di

acqua mineralizzata e un po' di materia organica – alcune gocce di sangue. Il mago che ha modificato la pianta ha avuto gran parte dei suoi familiari uccisi durante gli attacchi degli umanoidi e le sue emozioni sembrano essersi trasmesse alla pianta, che le concentra tutte nella bellezza del suo singolo fiore bianco, che spunta una volta l'anno. La pianta sembra corrispondere alle emozioni degli elfi, e cambia colore dal giallo pallido (nei giorni *fasti*) al verde pallido (nei giorni *ne fasti*), essendo altrimenti di una tonalità intermedia. Dalla strage del 448 PI, le zucche della memoria fioriscono nel giorno dell'anniversario—il 2 del mese del Nome—e i fiori vengono di solito raccolti e portati ai gradini del tempio per commemorare quell'orribile massacro.

Svolazzini

Molti rettili piccoli e inoffensivi vivono nei tunnel e nelle caverne delle terre degli elfi dell'ombra. Il lungo percorso evolutivo passato sottoterra ha reso molti di loro davvero insoliti rispetto ai loro "gemelli" standard della superficie. Forse nessuno di loro è così strano come gli svolazzini.

Gli svolazzini sono delle piccole lucertole, lunghe fino a 45 centimetri, e circa la metà della lunghezza del loro corpo è formata da una coda lunga e sottile. Alla fine di questa coda c'è un ventaglio molto sottile, quasi trasparente, di pelle palmata. Alla base della coda c'è una coppia di ghiandole che secernono olio. E' la coda che rende gli svolazzini così preziosi per gli elfi dell'ombra. La pelle della coda viene utilizzata per costruire stoffe di pregevole fattura, utilizzata per scopi decorativi. L'olio delle ghiandole è un elemento importante in diverse preparazioni alchemiche. E' risaputo che anche Firnafel "sei-mani" di Losetrel lo utilizzi per i suoi preparati speciali (vedi il suo profilo nel capitolo **Tra le Ombre**).

Comunque, catturare uno svolazzino non è un'impresa semplice. Si muovono velocemente (27/9 metri) e possono nascondersi rapidamente nelle fenditure più strette delle rocce. Le loro preziose code vengono rovinate da azioni ultra-aggressive da parte dei cacciatori. E possono anche camminare sull'acqua. Le loro ossa sono leggermente calcificate e vuote internamente, quindi sono molto leggeri a dispetto della loro taglia. I loro

piedi palmati sono molto larghi e si muovono molto più velocemente sull'acqua di quanto non facciano sul terreno (45/15 metri sull'acqua). Sfruttano la tensione superficiale dell'acqua per "svolazzare via", non appena gli elfi ce li mettono sopra. Guardare uno svolazzino correre lungo l'acqua di un placido fiume è un piacere per un elfo dell'ombra. I loro movimenti sinuosi e la velocità di spostamento combinano insieme la grazia e l'efficienza con un'abilità davvero non comune.

Lumaca Gigante

Le lumache giganti addomesticate e allevate dagli elfi degli ombra sono lontanamente imparentate con i mostri selvatici documentati nel *Manuale del DM* del *Set Master* (p. 38). In particolare sono più piccole, essendo di solito lunghe tra i 3 e i 4,5 metri. Hanno 1-8 dadi vita, in base all'età, muovendosi a 6 metri per round, e non hanno alcun attacco acido. Se vengono attaccate, rispondono con un morso che è leggero e inefficace (1d4 di danno). Resistono ai danni delle armi come descritto per le lumache giganti nel Libro di Regole Master per DM.

Le lumache giganti vengono utilizzate sia come bestie da soma che per il cibo. La loro "mungitura" è una simbiosi straordinaria tra gli elfi e queste dolci creature. Gli elfi dell'ombra nutrono le lumache con i funghi e con altri cibi vegetali. Le lumache trasudano un ricco fluido giallo-marrone quando vengono dolcemente accarezzate con uno strumento che assomiglia ai nostri moderni rulli per vernice. Questo latte è molto nutriente e molto saporito quando viene inserito nel processo di fabbricazione del trania. Ovviamente non è vero latte, ma gli elfi dell'ombra lo chiamano in questo modo. Questo "latte" è abbastanza diverso dalla bava che le lumache producono se percorrono delle distanze significative, sebbene l'equilibrio generale dei fluidi colleghi le due cose. Infatti una lumaca che abbia appena terminato un lungo viaggio non avrà sufficiente fluido corporeo per produrre immediatamente il latte.

Pipistrelli del Vapore

I Pipistrelli del Vapore abitano le caverne e sono creature cieche che si sono adatte a vivere in ambienti caldi e umidi. Sono quasi

interamente glabri e hanno degli occhi rinsecchiti e vestigiali. Le loro orecchie sono più grandi di quelle dei pipistrelli normali. Possono essere considerati come pipistrelli normali (ognuno con 1 punto ferita) che non hanno alcuna capacità di combattimento diretto ma che possono causare confusione (vedi il *Manuale del Dungeon Master* del *Set Base*, pag. 25).

Altra Fauna

E' facile per il DM modificare l'altra fauna che si trova nel mondo degli elfi dell'ombra per rispecchiare la loro esistenza lontana nel sottosuolo. Tutte queste creature saranno diverse dai loro omologhi che risiedono in superficie in diversi modi. La cecità ed un relativo incremento degli altri sensi è una variazione genetica abbastanza comune. Così, i topi di roccia e i serpenti delle caverne useranno l'olfatto (i topi) e il rilevamento termico (i serpenti) a fronte del quasi totale superamento della vista. In questo contesto, un punto importante da tenere a mente è che un incantesimo di *luce* (o *luce perenne*) non avrà alcun effetto, soprattutto se utilizzato per accecare queste creature. Gli elfi dell'ombra non utilizzano questi tipi di incantesimi, anche se utilizzano la forma inversa dell'incantesimo di *luce*, ma gli abitanti di superficie che si avventurano nei loro reami potrebbero fare quest'errore.

Anche l'albinismo è un tratto comune tra gli abitanti del sottosuolo. Non esagerate con questa caratteristica nel caso in cui renda tali creature troppo semplici da individuare per i PG!

Grandi Alati

I grandi alati giocano un ruolo vitale nella difesa delle città degli elfi dell'ombra, e lo spettacolo delle loro forme che veleggiano in modo armonioso e silenzioso sopra la Città delle Stelle è incredibilmente impressionante. I grandi alati sono rettili, lontanamente imparentati con gli pterodattili, ma con un'apparenza molto più simile a quella di un uccello (sebbene non abbiano piume). La loro pelle è dura e coriacea, variando dal marrone chiaro al tek scuro.

Gli elfi dell'ombra prestano molta attenzione a strigliare i loro grandi alati con una sostanza oleosa preparata con la secrezione dei funghi, in modo da tenere la loro pelle

splendente e mantenendola estremamente flessibile. Dar loro da mangiare è leggermente complicato. I grandi alati si nutrono di funghi se vengono adeguatamente trattati, ma a loro piace anche—e ne hanno anche bisogno—la carne nella loro dieta. I topi di roccia e i serpenti vengono ingurgitati avidamente, ma i grandi alati non mangiano di solito i pesci o le rane e i rospi giganti che si trovano a volte nei fiumi del sottosuolo. Il loro pasto preferito è costituito dai piccoli e succosi coboldi, dagli halfling e altri umanoidi di tale taglia. Anche su tocchi di carne di orchetto, di hobgoblin e dei loro compagni queste creature dal becco affilato si buttano ansiosamente.

I grandi alati possono essere incontrati anche nel mondo di superficie, nelle terre dell'Orchettirossia, ma questi che si trovano nelle grandi caverne degli elfi dell'ombra hanno sviluppato delle abilità differenti in maniera considerevole, in particolare un'infravisione notevole e molto precisa. Ecco di seguito le loro statistiche e le loro abilità.

Classe dell'Armatura: 4

Dadi vita: 1-10

Movimento: vedi di seguito

Attacchi: 1 morso

Ferite: vedi di seguito

N° di mostri: n/d

Tiro Salvezza: vedi di seguito

Morale: vedi di seguito

Tipo di Tesori: n/d

Allineamento: Neutrale

Intelligenza: 3-6

Valore in PX: come i Dadi Vita

I grandi alati giovani vengono considerati come avessero 1 DV. A 3 o 4 anni, hanno 4 DV e sono cresciuti fino ad una dimensione tale da permettere di essere cavalcati. Ottengono dei dadi vita aggiuntivi man mano che crescono fino alla dimensione massima prevista dopo 20 anni per cui raggiungono i 9 DV. Un piccolissimo numero cresce in maniera insolita sia per quanto riguarda la dimensione che la forza e raggiunge i 10 DV. In base alla loro crescita, le loro statistiche cambiano come indicato di seguito.

Flora e Fauna

Velocità di movimento:

DV	Via terra	In volo	EM
1-3	18(6)m	45(15)m	3
4-6	27(9)m	54(18)m	3
7-9	27(9)m	45(18)m	1
10	36(12)m	36(12)m	1

Altre statistiche:

DV	Ferite	Infravisione	Ingombro
1-3	1d4	18m	n/d
4-6	1d8	27m	1.200
7-9	1d10	36m	1.400
10	2d8	36m	1.750

I grandi alati hanno il tiro salvezza del guerriero con la metà dei loro dadi vita, arrotondato in eccesso. Il loro morale “naturale” (prima dell’addestramento) è di 8; dopo l’addestramento diviene di 10. Se vengono montati da un cavaliere, il loro morale è di 11. Un grande alato con 10 DV che viene montato dal suo personale cavaliere ha un morale di 12 e non è mai necessario verificare il suo morale fino a quando il suo cavaliere sopravvive. Notate che il valore dell’ingombro che viene indicato in tabella è quello al di sopra del quale il grande alato non potrà semplicemente alzarsi in volo. I grandi alati non accetteranno carichi più grandi di quelli indicati proprio per una loro reazione istintiva di sicurezza.

I Grandi Alati nell'Esercito—

I grandi alati vengono solitamente montati con delle bardature che mantengono i cavalieri elfi dell’ombra ben saldi sulla loro schiena. Qualche volta viene utilizzata una piccola sella con sopra montata una balestra leggera girevole.

I grandi alati diventano effettivamente disponibili a far montare un singolo cavaliere se lo stesso elfo dell’ombra (o anche chiunque altro) lo cavalca regolarmente e ad escludere altri cavalieri. Più anziano diventa il grande alato e più radicata diventa questa abitudine; gli enormi grandi alati del Re Telemon e del Generale Garafaele, per esempio, si rifiutano di portare chiunque altro. Nel caso in cui uno di questi due cavalieri dovesse morire, il suo grande alato si struggerebbe per la perdita della sua guida per qualche settimana. Un grande alato giovane addestrato a portare un cavaliere, però, potrebbe essere persuaso con delle gustose

leccornie ed una piccola magia colloquiale, sebbene non ci sia un granché da dire ad una creatura con un’intelligenza così bassa. Nessuna regola è prevista per preparare un grande alato ad accettare un nuovo cavaliere. Se un PG sta tentando di convincere un grande alato ad accettarlo come cavaliere, il DM dovrebbe sistemare le cose in modo tale che il personaggio debba lavorare sodo prima di persuadere l’irascibile bestiola a lasciarsi cavalcare da lui!

Senzossa

Classe dell’Armatura: 0

Dadi Vita: 10**

Movimento: 18 m. (6 m.)

Attacchi: 1 morso + speciale

Ferite: 1d10/4d6 o 6d6

N° di mostri: 1

Tiro Salvezza: Guerriero del 10° livello

Morale: 10

Tipo di Tesori: nessuno

Allineamento: Caotico

Intelligenza: 7

Valore in PX: 2.500

Il senzossa è un mostro orripilante, di gran lunga più pericoloso di quanto la sua apparenza potrebbe suggerire (da una certa distanza). Il senzossa sembra niente di più di un verme malaticcio coloro giallo crema di grandi dimensioni, essendo lungo fino a 4,5 metri. Il suo movimento sembra un contorcimento peristaltico nella bava acida che secerne senza limiti. Nell’estremità frontale c’è una piccola bocca circondata di denti estremamente aguzzi e, dal momento che la creatura non ha il senso della vista, ha due macchie scure dove gli occhi “dovrebbero” essere, che usa come sensori termici.

Attacca con il suo morso, e può anche sputare un globo denso di bava acida altamente corrosiva una volta per turno. Questo globo ha un raggio di 3 metri ed un’estensione di 18 metri, e tutto ciò che è all’interno di quest’area subisce 4d6 di danni (un tiro salvezza contro Soffio del Drago può dimezzare il danno). Inoltre, qualunque creatura o personaggio che entri in combattimento con il senzossa può essere colpito dall’acido. Ogni colpo andato a segno indica che la vittima deve fare un tiro salvezza contro Bacchette o essere

schizzato dall’acido della pelle del senzossa, subendo 1d8 di danni.

Allo stesso tempo, il senzossa ha diverse difese. E’ immune a tutti gli attacchi basati sul freddo (*muro di ghiaccio*, *tempesta di ghiaccio*, ecc.). Le ferite che derivano da armi da taglio infliggono solo la metà dei danni al senzossa in virtù della sua pelle spessa e scivolosa. Peggio di tutto, il senzossa emana un’aura magica di *paura*. Chiunque si avvicini entro 6 metri dal mostro deve superare un tiro salvezza contro Incantesimi o è costretto a scappare via dal mostro alla velocità massima per 1d6 round. I personaggi spaventati possono provare di nuovo ad avvicinarsi al mostro, ma devono fare di nuovo il tiro salvezza. In ogni caso, una volta che il tiro salvezza viene superato il personaggio non ha bisogno di fare un altro tiro per tutta la durata del combattimento.

Infine, il senzossa ha un attacco finale al momento della sua morte. Quando viene abbattuto (a meno che non sia per un attacco speciale tipo l’incantesimo *disintegrazione*) l’orribile testa si inarca all’indietro, il mostro si contorce freneticamente ed emette un gorgoglio urlante, e poi il suo corpo letteralmente esplode. I suoi disgustosi organi interni e la bava acida esplodono per un raggio di 6 metri, infliggendo 6d6 punti di danno dovuti all’acido a tutti coloro che si trovano in quell’area. Un tiro salvezza contro Soffio del Drago dimezzerà i danni. A scelta del DM, gli oggetti magici trasportati dai PG potrebbero essere vulnerabili all’acido. È possibile fare dei tiri salvezza contro Soffio del Drago per tali oggetti con un bonus di +1 per ogni +1 magico posseduto dall’oggetto.

MORSOSCURO

Classe dell'Armatura: 6

Dadi Vita: 1-4

Movimento: 3 m. (1 m.)

Attacchi: 1 morso

Ferite: 1d6

N° di mostri: 1d8

Tiro Salvezza: Guerriero del 1° livello

Morale: 7

Tipo di Tesori: nessuno

Allineamento: Neutrale

Intelligenza: 3

Valore in PX: quanti i Dadi Vita

Il Morsoscuro è un fungo che prende la sua forma e il suo colore dal suo ambiente. Riesce a sopravvivere anche su una roccia (più spesso da una fonte d'acqua) o diventando parassita di altri funghi. È in grado di uccidere i piccoli rettili e i piccoli topi con il suo morso e assorbirà poi lentamente le sostanze nutrienti dai loro corpi in decomposizione.

I Morsiscuro morderanno tutto ciò che si muove all'interno del loro raggio e hanno imparato a rimanere immobili e poi a mordere all'improvviso, e così hanno la sorpresa con un tiro da 1 a 4 su 1d6 a meno che la vittima non abbia qualche difesa speciale contro tale tipo di sorpresa. La costolatura incredibilmente dura e calcificata del morsoscuro può infliggere uno spiacevole morso, e su un 20 naturale una mano verrebbe così malamente danneggiata che il personaggio subirà una penalità di -1 a tutti i tiri per colpire e per infliggere i danni e una penalità aggiuntiva di -2 per colpire con qualsiasi arma a due mani (il che include tutte le forme di archi).

Ci sono delle voci sulla presenza di enormi morsiscuro nella profondità della Foresta dei Ragni, che sono così giganti da poter tranciare gli arti ed anche ingoiare gli umanoidi più piccoli come i coboldi, gli halfling e anche un nano intero. Nessuno fino ad oggi è stato in grado di fornire le prove certe dell'esistenza di questi funghi mostruosi.



Tra le Ombre

La maggior parte dei personaggi non giocanti (PNG) descritti di seguito sono stati citati nei paragrafi precedenti; altri invece li incontreremo più avanti in questo manuale. Vengono qui suddivisi in tre gruppi. Il primo è composto dal Re Telemon e dalle maggiori personalità all'interno della cerchia del potere nella società degli elfi dell'ombra. In questi sono inclusi gli sciamani più anziani. Nel secondo, ci sono due Immortali di importanza centrale nella storia degli elfi dell'ombra. Infine, vengono prese in considerazione alcune figure cosiddette minori—incluso lo spericolato Seidita di Losetrel, il famoso cacciatore di ragni, e altri caratteristici personaggi.

Per ognuno vengono indicati solo gli oggetti magici più importanti. Altri oggetti possono essere aggiunti, ma non date a personaggi di un livello relativamente basso borse piene di oggetti magici.

La Corte Reale

Garafaele Galeifel

Il Generale Radioso della Città delle Stelle, "Il Martello di Rafiel", elfo signore del 19° livello

"Egli sarà il Martello di Rafiel, con le maniche di carne, e non sarà distratto dal suo scopo".

—*L'Armonia della Via di Rafiel.*

Storia: Garafaele della casa di Galeifel è stato un guerriero estremamente promettente sin dai suoi primi giorni. Benedetto nella statura e con una forza eccezionale, la sua mente acuta ha mostrato una pronta attitudine per le tattiche militari ed è stato altrettanto capace di ispirare negli elfi dell'ombra su cui ha avuto il comando una forte devozione e un senso spiccato di abnegazione. Nel 752 DI, il suo resistere con solo tre giovani compatrioti contro gli Orchi Blu—in tutto 35 di loro—lo ha contraddistinto come un elfo dal destino segnato. Le rapide promozioni sono culminate nel suo innalzamento a Comandante Supremo dell'esercito, Generale Radioso (il grado più alto, come la Principessa Radiosa e lo Sciamano Radioso) nel 924 DI. Il Re Telemon non si è mai pentito di aver promosso quest'elfo incredibilmente talentuoso.

Personalità: Garafaele è totalmente dedicato alla vita militare e conosce poco altro. È giusto, deciso, leale e coraggioso.

È anche incredibilmente noioso se uno non è affascinato dalle cose militari.

Aspetto: Garafaele è alto quasi quanto il re con i suoi 170 centimetri ed è anche muscoloso ed agile per i suoi 554 anni. È piuttosto appariscente nell'indossare solo abiti bianchi. Tiene i suoi capelli corti ben rasati. La sua straordinaria caratteristica fisica sono le sue "maniche di carne". Le sue braccia sono state entrambe tagliate fino al gomito da un nemico che aveva con sé una spada affettante, ma sono state rigenerate grazie al prestito di un *anello della rigenerazione*—lasciando delle livide cicatrici intorno al gomito che corrono proprio dietro le sue braccia. Nonostante queste zone di tessuto cicatriziale non siano fonte di dolore e non interferiscano con la flessibilità o il movimento di Garafaele, non sono ancora state rimosse con la magia e molti sussurrano che sono effettivamente le "maniche di carne" di cui si parla nel testo sacro ispirato da Rafiel.

Note per il DM: Garafaele è parente alla lontana di Gilfronden di Alfheim. Questo fatto, e la sua incrollabile fedeltà al trono di Telemon, lo hanno reso impaziente di lavorare con il Re per cospirare negli intrighi di corte. Il prossimo capitolo darà maggiori informazioni.

Note per il combattimento: E10; CA -8; pf 90; MV 27 (9) m; N° ATT. 3; F 1d8+7; TS E10 (automaticamente ½ danni da armi con il soffio); ML 12; AM Legale; Fr 18; In 13; Sg 10; Ds 15; Co 18; Ca 13 (considerate Carisma 16 grazie al rispetto dei membri dell'esercito degli elfi dell'ombra).

Abilità e capacità: Riflessi Pronti (Ds), Coraggio (Sg), Senso del Pericolo (Sg), Comando +1 (Ca +1), Fuoco Rapido (Ds), Segnalazioni (In), Cavalcare Grandi Alati (Ds), Tattica +2 (In+2).

Lingue: Elfico dell'ombra, Allineamento (Legale)

Incantesimi memorizzati: Garafaele memorizzerà sempre incantesimi di aggressione e rifiuterà gli incantesimi legati all'informazione e all'individuazione. Incantesimi come *dardo incantato* saranno sempre tra i favoriti. È importante sapere che Kanafasti ha appena insegnato a Garafaele l'incantesimo *nube mortale* che ha sbalordito il potente guerriero. Kanafasti ha fatto questo per stringerlo ancora più strettamente nel "circolo della cospirazione" del Re (vedi il prossimo

capitolo) ed è riuscito ad ottenere l'effetto desiderato.

Note: Garafaele indossa sempre la sua *corazza di maglia* +5, così come porta sempre con sé il suo *scudo* +4 e la sua *spada* +4, nonché indossa il suo *anellodi protezione* +2. Sia la spada che lo scudo hanno dei poteri secondari di non poca importanza.

La spada, *Risoluta*, conferisce a chi la brandisce un'immunità totale a tutte le illusioni magiche e anche agli incantesimi *charme*, *blocca persona*, *sonno*, *demenza precoce* e *giara magica*. È un cimelio di famiglia, passato di primogenito in primogenito, ma i suoi poteri speciali di resistenza agli incantesimi si rivelano in maniera graduale. La spada conferisce tale resistenza solo se l'elfo dell'ombra che la brandisce è di un livello sufficiente per lanciare l'incantesimo da cui la spada deve proteggerlo. Per esempio, *demenza precoce* e *giara magica* sono incantesimi del 5° livello; l'abilità della spada di conferire l'immunità a questi incantesimi funziona solo se chi la brandisce sia almeno del 9° livello, ossia l'esperienza minima necessaria per lanciare questi incantesimi.

Lo scudo fu preso da Garafaele da un enorme troll che ha ucciso (e il troll sicuramente l'aveva preso da qualche illustre avversario). Lo scudo può lanciare a volontà l'incantesimo *volare* su chi lo porta. Inoltre, ogni colpo che manca Garafaele ha il 10% di possibilità di colpire questo scudo; qualunque nemico che impatti con lo scudo si vedrà sottratto 1 livello di energia vitale o 1 dado vita, a seconda dei casi (senza tiro salvezza!).

Infine, Garafaele ha una *verga della vittoria*, che giustamente considera il più prezioso dei suoi tesori.

Kanafasti

Mago reale, elfo mago del 18° livello

Storia: Kanafasti è nato nel Clan Felestyr, ma si è sposato quando era giovane—e si è sposato bene. Lo scaltro studente di magia è riuscito a combinare per se stesso un incontro con una semplice, ma ricca, figlia unica di una famiglia Celebryl benestante. Ha quindi utilizzato le ricchezze di famiglia per proseguire nei suoi studi magici, ma i suoi suoceri sono stati ripagati abbondantemente dal suo essere diventato

una delle voci che parlano all'orecchio del Re stesso.

Il nome di Kanafasti ha un significato preciso: "Kana" ha una varietà di significati in base alla natura delle parole con cui è collegato, da cui può significare potenzialità, franchezza, possibilità, ecc. Kana-fasti significa "tutte le potenzialità sono per il bene (*fasti*)" che è inteso nel senso di qualcuno con la capacità di avere successo in qualunque cosa desideri veramente realizzare. Kanafasti è stato un buon nome per un bambino.

Personalità: Kanafasti è molto cauto, saggio e astuto. Parla molto poco e ascolta molto attentamente. Se è costretto a dire la sua opinione, si sforza sempre a guardare ad entrambi i lati di ogni questione ed evita di impegnarsi personalmente. Con le poche persone di cui si fida, tuttavia, è rilassato, colto, con una mente acuta e veloce ed un senso dell'umorismo perfidamente nero. Kanafasti ama i bambini ed è abituato a raccontare le storie della buonanotte ai figli di Telemon. Lui e Tanadaleyo stanno sempre vicini.

Aspetto: Kanafasti ha oggi 786 anni, i suoi capelli bianchi stanno diminuendo sulle tempie e i suoi occhi grigi stanno diventando sempre più acquosi con l'avanzare dell'età. È alto solo 142 centimetri, ma sta ancora dritto in piedi ed è vivace, tanto che la velocità dei suoi movimenti può essere davvero sorprendente. Indossa delle semplici tuniche bianche, ma raramente viene visto in giro per il semplice fatto che preferisce essere *invisibile*.

Note per il DM: Kanafasti è un personaggio chiave negli intrighi politici della corte di Re Telemon. Lui sa molto più di quanto ci sia da sapere su tutti coloro che contano. È il consigliere più stretto del Re e lo sta incoraggiando nei suoi disegni su Alfheim. È anche un buon amico di Xatapechtli, il maestro delle spie. Vedi il prossimo capitolo per avere maggiori dettagli.

Note per il combattimento: E10; CA 0; pf 39; MV 27 (9) m; N° ATT. 1; F 1d6+2; TS E10 (automaticamente ½ danni da armi con il soffio); ML 10; AM Neutrale; Fr 9; In 18; Sg 16; Ds 13; Co 9; Ca 9.

Abilità e capacità: Alchimia (In), Magia Alternativa +1 (In +1), Percepire Inganni (Sg), Conoscenza della Società e della

Politica di Glantri +1 (In +1), Conoscenza della Società e della Politica di Alfheim +1 (In +1), Leggere/Scrivere l'Elfico dell'ombra (In), Cantastorie (Ca), Insegnare (Sg).

Lingue: la lingua di Glantri, l'elfico, l'elfico dell'ombra, la lingua dell'allineamento (Neutrale).

Incantesimi memorizzati: questa è un'area molto importante. Kanafasti ha accesso a degli incantesimi a cui pochi altri elfi dell'ombra possono accedere, grazie alle sue entrate con gli agenti di Glantri. È sicuro che gli altri maghi degli elfi dell'ombra non sanno che lui possiede questi incantesimi, sebbene sarebbe in grado di spiegare loro che sono il risultato delle sue ricerche magiche. È sempre un elfo mago del 18° livello, dopotutto! Nel suo libro al momento possiede gli incantesimi *nube mortale*, *disintegrazione*, *palla di fuoco ad effetto ritardato* e *pioggia di meteore*. La somiglianza tra alcuni degli effetti di questi incantesimi e quelli degli incantesimi degli sciamani non è sfuggita all'anziano mago, che ha realizzato che il modo di Rafiel di trasmettere gli incantesimi può forse essere ottenuto anche per altre vie.

Note: per 18 ore al giorno (tutte le ore in cui è sveglio), Kanafasti è protetto dall'incantesimo *barriera mentale*. In veste di Mago Reale, può mettere rapidamente le mani su ogni tipo di oggetto magico (esclusi gli artefatti). Di solito indossa un *mantello di protezione* +3 (n.d.t.: vedi AC4: *Il Libro della Stuprfacente Magia*) e un *anello di protezione* +5, porta con sé un *bastone di fuoco* e ha nella manica (letteralmente) una *bacchetta della paura*. Ha con sé anche le pergamene degli incantesimi *volare* e *porta dimensionale* per scappare via appena ne ha necessità, e ha anche pergamene con incantesimi del tipo *ESP*, *chiaroveggenza* e *occhio dello stregone* per un veloce spionaggio magico, in caso di necessità. Porta sempre con sé anche 2 *pergamene intercetta incantesimi* (una per incantesimi fino al 6° livello e una per incantesimi fino all'8° livello). Kanafasti non sarebbe diventato il Mago Reale se non fosse stato pronto per quasi tutte le evenienze!

Porphyriel

Sciamano Radioso del Tempio di Rafiel, elfo mago del 21° livello, elfo sciamano del 21° livello

Storia: Porphyriel ha speso ovviamente tutta la sua vita nel Tempio di Rafiel della Città delle Stelle. Nata in una famiglia di artigiani di Alafanel, ha mantenuto il ricordo delle sue radici familiari—cosa piuttosto insolita—e la sua famiglia è molto orgogliosa dei suoi successi. Porphyriel ha sempre dimostrato una grande saggezza nel servizio di Rafiel, oltre alle sempre più evidenti forme di venerazione. La sua elezione alla carica di Sciamano Radioso è stata una sorpresa anche per gli stessi Sciamani Bianchi che l'hanno eletta—un paio di loro giurano di essere stati guidati da Rafiel senza una volontà consapevole di votarla.

Personalità: Porphyriel ha una personalità paradossale. È anziana, ma ha l'entusiasmo e il vigore tipico della gioventù. È calma e paziente, ma affamata di conoscenza e impaziente di trovare una porta per l'Immortalità. Può sembrare ingenua e innocente, anche mistica, ma riesce a far cadere una frase che dimostra che è un'osservatrice scrupolosa e soppesa le persone in maniera accurata e veloce. È un elfo dell'ombra molto saggia e brillante, ed è anche bella e affascinante. Gli sciamani giovani sono tutti innamorati di lei.

Aspetto: Porphyriel ha oggi 727 anni ma ha una faccia senza età, che la fa sembrare sia giovane che vecchia. Ha sul viso un grande Marchio dello Sciamano. I suoi lunghi capelli bianchi sono pettinati all'indietro e i suoi bellissimi occhi azzurri sono leggermente inclinati. Indossa un abito bianco e un copricapo in qualità di Sciamana Radiosa, ma porta anche un cristallo delle anime molto grande e alcuni abiti eleganti sopra la sua veste bianca. È bella tanto quanto ha dignità e autorità, e con i suoi 160 centimetri è considerevolmente al di sopra dell'altezza media per una femmina degli elfi dell'ombra.

Note per il DM: alcuni dettagli sul lavoro che Porphyriel sta portando avanti all'interno del tempio sono stati proposti in precedenza. Il suo coinvolgimento negli intrighi di Telemon saranno illustrati nel capitolo seguente. Ai PG sciamani dovrebbe essere concessa una sfuggevole

Tra le Ombre

apparizione di Porphyriel ai primi passi della loro carriera. Lei è benevola con gli accoliti più bassi, e viene trattata da loro con un vero timore reverenziale. Una parola personale da parte sua ha un valore unico per un accolito che dura per anni. Tutto questo è sufficiente per rendere un accolito totalmente devoto ad ogni richiesta o avventura che dovesse provenire da Porphyriel stessa...

Note per il combattimento: E10; CA 5 (1); pf 57; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F 1d6+3 +speciale; TS E10; ML 11; AM Legale; Fr 9; In 13; Sg 18; Ds 13; Co 13; Ca 17.

Abilità e capacità: Storia Antica +2 (In+2), Conoscenza di Codici e Leggi +1 (In +1), Cucinare (Sg), Diplomazia (Ca), Conoscenza dei Funghi Commestibili (In), Comando (Ca), Guaritore naturale (Sg), Persuasione (Ca), Leggere/Scrivere l'elfico dell'ombra (In), Insegnare (Sg).

Lingue: Elfico dell'ombra, Lingua dell'allineamento (Legale).

Note: Porphyriel può accedere a tutte le risorse magiche del Tempio di Rafiel, quindi il DM può aggiungere senza difficoltà altri oggetti alla lista che viene fornita di seguito. Per il combattimento, utilizza una *mazza* +3 che uccide automaticamente ad ogni colpo orchetti, troll, goblin, hobgoblin o gnoll (un Tiro Salvezza riuscito contro Raggio della

Morte con una penalità di -4 blocca quest'effetto). Per la difesa possiede un *anello di protezione* +3 e un bracciale magico che richiede 1 round per attivarsi: esso genera un campo di forza per 1 turno che agisce come uno *scudo* +3 con anche il potere di curare le ferite (cura il 50% di tutti i danni fisici inflitti a Porphyriel). Lo "scudo" può essere attivato a volontà. Questo oggetto magico unico nel suo genere è stato realizzato a mano da Karafasti proprio per Porphyriel, perché lui voleva assicurarsi di essere nei giusti rapporti con lo Sciamano Radioso. Porphyriel ha indovinato molte di queste intenzioni, ma è anche molto riconoscente, dal momento che il bracciale è una difesa molto potente e sa che il mago ha messo molto lavoro su quella sua creazione. Porphyriel indossa anche un *anello della rigenerazione* e porta anche dei bastoni *dissolvi magie* e *cura ferite gravi*. Porphyriel possiede un cristallo delle anime del "7° livello" con 38 anime. Ne ha anche uno personale del "6° livello" con 25 anime.

Tanadaleyo

Principessa Radiosa degli Elfi dell'Ombra, elfo signore dell'11° livello

Storia: Tanadaleyo è l'unica figlia, nonché primogenita, del Re Telemon e di sua moglie Caerefel. Con una grande forza di volontà ed un temperamento fiero, Tanadaleyo si è distinta nel servizio militare e in maniera particolare come Cavaliere dei Grandi Alati.

Personalità: Tanadaleyo è rozza, dura e pericolosa da conoscere. A differenza della maggior parte degli elfi dell'ombra, lei è turbolenta e molto loquace, oltre ad essere forte e piuttosto lunatica. Riesce, con qualche sforzo, a rendersi gradevole e presentabile per le cerimonie importanti e gli appuntamenti pubblici.

Aspetto: Tanadaleyo è alta 157 centimetri, snella e forte con i suoi 50 kg, e ha dei lunghi capelli bianchi legati dietro da una fascia, e occhi grigi molto intensi. Veste in maniera informale e casual dal momento che potrebbe doversi rendere libera in qualsiasi momento.

Note per il DM: con i suoi 321 anni, Tanadaleyo è una giovane elfo con una sana e robusta costituzione. Come suo padre, lei è molto ambiziosa ed è pienamente informata delle sue trame e dei suoi intrighi.



Porphyriel



Telemon



Rafiel

Tutto ciò verrà illustrato nel prossimo capitolo. Il suo titolo di “Radiosa” riflette il fatto che è la figlia primogenita del Re a cui viene sempre dato questo titolo, proprio come al “primo” (ossia con il livello più alto) sciamano viene dato il titolo di Radioso. Il DM dovrebbe sapere che ci sono voci sul fatto che Tanadaleyo non sia ancora sposata. Alla sua età, i suoi genitori avrebbero ormai dovuto combinare un matrimonio per lei. Infatti, non oserebbero (e Telemon non vuole perdere la sua migliore consigliera militare per un marito indegno!). Quando Tanadaleyo desidererà sposarsi, dovrà semplicemente alzarsi e prendere il suo predestinato per i capelli, per così dire.

Note per il combattimento: E10; CA -4; pf 52; MV 27 (9) m; N° ATT. 2 (Classe d’attacco D); F 1d10+5 +speciale (vedi oltre); TS E10; ML 11; AM Neutrale; Fr 15 (vedi oltre); In 17; Sg 12; Ds 18; Co 15; Ca 14.

Abilità e capacità: Colpire alla cieca (Ds), Senso del Pericolo (Sg), Nascondersi nelle Ombre (Ds), Conoscenza del Terreno (In), Fuoco Rapido (Ds), Segnalazioni (In), Cavalcare Grandi Alati +2 (Ds +2), Tattica (In).

Lingue: Elfico dell’ombra, Allineamento (Neutrale)

Note: come suo padre, Tanadaleyo indosserà molti oggetti magici nelle emergenze. Di solito, indosserà una *corazza di maglia* +3, un *anello di protezione* +1 e un *mantello deflettente* per la sua protezione (la sua CA -4 include le penalità da mischia che i suoi avversari hanno per colpirla). Indossa un paio di guanti che si incorporano nella sua pelle in modo che non possano essere visti fino a quando non viene usata un’individuazione del magico: questi sono un paio di *guanti dal potere orchesco* fatti su misura per lei da Kanafasti. Ha due armi magiche di particolare importanza: una *spada a due mani* +2 che ha il potere magico di *affettare*, e una *balestra* +3. Tanadaleyo è un’avversaria difficile, coraggiosa e pericolosa!

Re Telemon

Re delle Terre degli Elfi dell’Ombra, elfo signore del 15° livello

Storia: Telemon è il figlio primogenito di una valorosa famiglia di guerrieri del clan Celebryl. Oggi è Re da quattro secoli e prima si era distinto per essere un Generale di grande valore (e anche molto giovane).

Personalità: Telemon è aggraziato e altero. Emana autorità, in parte a causa della sua altezza inusuale. È lento nel parlare, sembra sempre che stia soppesando attentamente le parole, e quando desidera riflettere sulle parole dette dal suo interlocutore ha un caratteristico gesto della mano con il quale chiede al suo interlocutore di aspettare. Ignorare questo sottile segnale vuol dire incappare in un’occhiataccia da parte del monarca che azzittirebbe chiunque.

Aspetto: Telemon è alto 172 cm e pesa 61 kg, il che fa di lui un autentico gigante tra gli elfi dell’ombra. Ha i capelli bianchi e gli occhi azzurri di una tonalità molto profonda. Indossa abiti bianchi con finiture grigie e blu, ed è fissato sul suo aspetto. A 711 anni di età, Telemon ancora sembra un elfo dell’ombra nel fiore degli anni.

Note per il DM: Telemon è insoddisfatto dello stato degli affari nelle sue terre. Brama le terre degli elfi di superficie ed è ansioso di liberare se stesso e la sua gente dalle catene della Via di Rafiel. Con sua figlia Tanadaleyo, il suo mago Kanafasti e il sinistro Xatapechtli (vedi oltre), la sua cospirazione sta proseguendo in maniera soddisfacente. L’intera storia di questo intrigo viene rappresentata nel prossimo capitolo.

Note per il combattimento: E10; CA -5; pf 67; MV 27 (9) m; N° ATT. 2 (Classe d’attacco H); F 6-13; TS E10; ML 11; AM Neutrale; Fr 17; In 18; Sg 12; Ds 13; Co 16; Ca 16.

Telemon ha un Grande Alato personale, Fortepresa, che ha la sua stalla nel Quartiere Reale della Città delle Stelle. Il nome dell’animale deriva dalla sua abitudine di afferrare la preda e non lasciarla mai andare (in combattimento, un tiro per colpire che abbia successo e sia di 19 o più significa che l’avversario è stato afferrato e quindi subisce automaticamente 2d8 di danni per i round successivi). Fortepresa è una bestia enorme (ha un’apertura alare di 7,60 m.) di colore d’ebano, con 71 pf.

La singolare abilità nel lanciare gli incantesimi della spada magica di Telemon, *Fulmine Nero*, che viene descritta di seguito, è centrale nell’abilità nel combattimento del Re.

Abilità e capacità: Storia Antica (In), Conoscenza di Codici e Leggi (In), Conoscenza della Società e della Politica di Alfheim (In), Comando +1 (Ca +1), Leggere/Scrivere Elfico dell’Ombra (In), Cavalcare Grandi Alati (Ds), Tattica +1 (In +1).

Lingue: Elfico, Elfico dell’ombra, Allineamento (Neutrale)

Note: Telemon può arrivare a qualsiasi oggetto magico di cui abbia bisogno, che non sia un artefatto, con alcune eccezioni doverose. Queste riguardano oggetti che abbiano in se dei desideri e qualsiasi cosa utilizzi come effetto la luce magica (perché lo accecherebbe soltanto) e similari. Per la sua tipica CA -5, indossa una *corazza di maglia* +5, un *anello di protezione* +1 che si aggiunge alla protezione che riceve dal suo *scudo* +3. Indossa sempre un *anello respingi incantesimi*.

Telemon in realtà possiede un oggetto veramente speciale—*Fulmine Nero*, la sua *spada* +3. *Fulmine Nero* lancia due volte al giorno una specie di *fulmine magico*, che fa 12d6 di danni; questo tipo di incantesimo è solitamente sconosciuto tra gli elfi dell’ombra. Un fulmine magico standard non potrebbe essere usato, dal momento che accecherebbe tutti gli elfi dell’ombra che dovessero guardarlo. Per questo motivo la spada è stata magicamente modificata da Kanafasti, in modo che il fulmine esprima le sue componenti di luce al negativo—il fulmine ora esce interamente nero, e una vittima che venga colpita da esso deve fare un Tiro Salvezza contro Incantesimi o subire gli effetti di un incantesimo *buio* (in aggiunta ai danni inferti!). Ovviamente, l’utilizzo parsimonioso di tale potere da parte di Telemon ha solo accresciuto la sua reputazione tra il suo popolo di essere un grande re.

Gli Immortali

Atzanteotl, Signore dell'Entropia

Signore dell'Entropia, demone ruggente: DV 22, Fr 21, In 51, Sg 31, Ds 47, Co 34, Ca 76. AM Caotico. *Forma Mortale:* E9, Fr 15, In 18, Sg 15, Ds 17, Co 13, Ca 18.

Se avete letto l'ATL5: *Gli Orchetti di Thar*, penserete di sapere tutto su Atzanteotl. Ahimè, avete conosciuto solo la versione orchesca della verità...

Atzanteotl è stato un eroe tra un minuscolo frammento di antenati degli elfi dell'ombra che è rimasto isolato dalla massa della loro gente dopo la Pioggia di Fuoco. Questo gruppo frammentario ha per prima cosa costruito Aengmor in un passato perduto da tempo. Poi, questo piccolo gruppo di elfi è stato cacciato dagli Azcan, che hanno preso il controllo della città. Da quel tempo, Atzanteotl ha raggiunto l'Immortalità nella Sfera dell'Entropia.

La parte più corposa degli elfi dell'ombra si abbatté sugli Azcan parecchio più tardi, nel 1420 PI. Uccisero la gran parte degli Azcan e costruirono la città di Aengmor intorno al tempio centrale di Atzanteotl, terminandone la costruzione nel 1352 PI. Qui il loro numero aumentò lentamente e furono coinvolti nel culto barbarico di Atzanteotl, sacrificando a questo malvagio immortale dell'Entropia sia alcuni umanoidi che a volte qualcuno dei loro.

Per fortuna degli Elfi dell'ombra, Atzanteotl non era pienamente soddisfatto di loro. Erano infatti un po' riluttanti ad innaffiare l'altare del suo tempio con sangue fresco tanto spesso quanto la divinità avrebbe gradito. Questo in parte potrebbe esser dipeso dal loro tasso di crescita relativamente lento. Non essendo sufficientemente devoti, fuggirono dalla via di Atzanteotl con sufficiente rapidità. Per questa ragione, Atzanteotl decise di acquisire dei seguaci più numerosi e fecondi. Nel 1290 PI, il malvagio essere portò un vulcano all'eruzione e circondò Aengmor con la lava. Questo portò molti elfi alla morte e gli altri a fuggire, senza distruggere l'intera città (e in particolare senza distruggere il suo tempio).

Entro un secolo, gli umanoidi hanno scoperto Aengmor e l'hanno rinominata Oenkmar. La loro Ricerca del Pugnale Blu è stata risolta in questo luogo, si sono fermati, si sono stabilizzati e hanno iniziato

a considerare il tempio come un luogo consacrato. Atzanteotl ha finalmente ottenuto dei seguaci malvagi, depravati e assetati di sangue come lui.

Oggi, i seguaci di Atzanteotl sono tutti umanoidi. Non ha seguaci tra gli elfi dell'ombra al di fuori delle Terre del Sole Rosso. La storia che lui faccia reincarnare gli orchetti a lui devoti negli elfi dell'ombra è semplicemente una diceria falsa.

Atzanteotl è un'entità malvagia, assetata di sangue, privo di qualsiasi senso dell'onore, della dignità o della decenza. Distruggerà chiunque incontri sulla sua strada.

Atzanteotl è impegnato in una grande battaglia contro Karaash, l'Immortale rispettato da tantissimi umanoidi. Gli Sciamani di Karrash diffondono la storia per la quale Atzanteotl si sta dedicando allo sviluppo e alla crescita degli elfi dell'ombra e vuole usarli come strumenti per distruggere tutta la vita in superficie. Gli Sciamani di Atzanteotl, guidati da Xilochtl di Oenkmar (vedi l'ATL5: *Gli Orchetti di Thar*), rifiutano completamente questa versione e cercano di trovare gli eretici che la raccontano.

Atzanteotl ha ancora un interesse passeggero rispetto agli elfi dell'ombra che ora risiedono nella Città delle Stelle e nelle città circostanti. Il suo atteggiamento è ambivalente e (come sempre) mezzo matto. Stranamente, Atzanteotl è soddisfatto se pensa che stiano seguendo delle pratiche malvage, anche se non cerca più la loro devozione per se stesso. Lui sa che ora sono devoti a Rafiel, e, poiché pensa che Rafiel sia un'entità malvagia e dell'entropia come lui, è soddisfatto di questo stato di cose.

Nel raro caso in cui Atzanteotl prenda la forma mortale, apparirà come un eroe elfico o con le sembianze di un orchetto scuro. Nella sua forma demoniaca, apparirà come un serpente piumato di colore nero con la faccia da elfo.

Rafiel

Empireo della Sfera dell'Energia: DV 25, Fr 32, In 75, Sg 44, Ds 46, Co 54, Ca 70. AM Legale. *Forma Mortale:* M35, Fr 11, In 18, Sg 10, Ds 13, Co 13, Ca 15.

Rafiel era una volta, millenni fa, un fisico nucleare di Blackmoor. Ossessionato dalle teorie della supersimmetria, è stato semi-immerso in un mondo diverso da quello dei suoi deprecabili colleghi di quella civiltà perduta nella notte dei tempi. Sembrò allo scienziato stimato che a volte i suoi esperimenti sul pensiero lo avessero condotto in un reame quasi magico... che potrebbe aver avuto qualcosa a che fare con la sua sopravvivenza alla Grande Pioggia di Fuoco.

Chi può dire oggi come Rafiel riuscì a sopravvivere? Di certo neanche Rafiel stesso. Improvvisamente scagliato alla deriva in un mondo dove i suoi esperimenti sul pensiero non erano più dei sogni ad occhi aperti lunghi e schematici, ma l'unica realtà sopravvivenza, lo scienziato umano ha annaspato per dare un senso alla propria esistenza. È forse per questo che gli elfi dell'ombra perduti e sofferenti hanno avuto bisogno di Rafiel tanto quanto la sua coscienza umana sopravvissuta ha avuto bisogno di loro. Così come Rafiel ha dato agli elfi dell'ombra uno scopo spirituale ed una ragione di vita per vivere nel Piano Materiale, così il loro amore e la loro devozione ha fornito a Rafiel una focalizzazione per la sua coscienza tremolante.

Rafiel ha lentamente iniziato a capire cosa fosse diventato: un Immortale, un'entità spirituale non corporea, un membro della Sfera dell'Energia. Come ha iniziato a confrontarsi con questa consapevolezza, l'amore e la devozione degli elfi dell'ombra lo hanno sostenuto. Nel momento in cui la coscienza confusa di Rafiel si è data da fare per chiedere aiuto, e ha lanciato dei segnali disperati che hanno preso forma nel Rifugio di Pietra e in altri messaggi (ancora non scoperti), solo gli elfi dell'ombra gli hanno risposto. Solo loro gli hanno portato il loro soccorso e il loro amore. Questa è una delle ragioni per le quali Rafiel non dice loro tutta la verità su cosa stia facendo adesso. Il suo flusso di coscienza riversato nel Rifugio di Pietra racconta loro una parabola che potrebbero comprendere quando raggiungono l'abilità sciamanica. Il racconto della verità deve



Atzanteotl



Falanen



Zindar

essere riservato solo ai più saggi di loro, e anche in tal caso devono essere disillusi progressivamente. Rafael è uno scienziato—ed uno dei migliori. Ma proviamo ad andare un pochino avanti con la storia...

Nella stessa misura in cui Rafael si è sforzato di comprendere il mondo Immortale nel quale si era ritrovato e la Sfera di cui era divenuto parte, ugualmente si è dato da fare per difendere i suoi deboli e oppressi seguaci. Istitivamente, la sua consapevolezza nascente è stata attirata ai cristalli nei quali l'energia nucleare era sopravvissuta in una forma utilizzabile. Per caso, gli elfi dell'ombra sono stati condotti in quella direzione. Dal potere crescente del saldarsi della sua mente, Rafael ha magicamente modificato i cristalli in una forma che gli elfi dell'ombra avrebbero potuto usare. Anche le vie degli Immortali dipendono dal caso, e le finalità delle magie più profonde e dei loro destini sono imperscrutabili. Il Rifugio di Pietra contiene una verità simbolica, definita in una forma di scrittura automatica, che sarebbe servita sia a Rafael che ai suoi fedeli elfi per i secoli a seguire.

I comandi di Rafael agli elfi dell'ombra ruotano attorno ad un solo scopo: lavorare nella Camera delle Sfere per costruire un

reattore nucleare. Questa è quasi identica al Nucleo delle Sfere di Glantri ed offre un potenziale enorme per la crescita della Sfera dell'Energia. Poiché il lavoro degli sciamani è sconosciuto alle altre razze—e in particolare nessun altro Immortale ha notizia di questa attività—il progetto di Rafael potrebbe essere il più importante di tutto il Mondo Conosciuto. Rafael non sta spingendo i suoi sciamani a portare avanti questo lavoro per portare un vantaggio alla Sfera dell'Energia. Costruire con successo l'artefatto nella Città delle Stelle è una forma di assicurazione sul fatto che la sua coscienza è stabile, sicura e affidabile. Rafael ha tendenze ossessivo-compulsive; in fondo, era pur sempre un fisico nucleare di Blackmoor.

I comandi di Rafael agli elfi dell'ombra così come sono codificati nel Rifugio di Pietra non sono neanche così punitivi come sembrano. Due esempi mostrano chiaramente questo concetto.

Per prima cosa, la terribile usanza di abbandonare i bambini “non integri” nei tunnel e nei passaggi lontani dalle città degli elfi dell'ombra. Non è questa un'usanza malvagia e crudele? Le madri realmente soffrono, anche se per un breve periodo: accettano la Via di Rafael. “Io,

Rafael, guiderò il loro cammino”. E così effettivamente Rafael fa. Si pensa che questi bambini vengano mangiati da bestie voraci e da mostri, o rosicchiati dalle lucertole e dai topi, o che debbano soffrire comunque un destino molto doloroso. Niente di tutto questo avviene.

Ci sono due fattori che ci aiutano a spiegare il loro più probabile destino. Per prima cosa, i bambini sono deformati soprattutto in faccia. Di conseguenza, non assomigliano agli elfi dell'ombra: non hanno la pelle chiara, le orecchie molto grandi o i capelli bianchi. Non sono quindi riconoscibili come figli degli elfi dell'ombra, e spesso risultano ripugnanti anche alle loro madri (riducendo così il loro dolore di abbandonarli). Questo significa anche che potranno essere molto più facilmente scambiati per orchetti, coboldi o altre creature simili, a causa delle loro deformità, il che li aiuterà un bel po' con le loro possibili adozioni future. Anche la loro aspettativa di vita così troncata li aiuta ad essere accettati nelle società degli umanoidi.

La seconda cosa, i sacri testi aggiuntivi di Rafael (come *L'Armonia della Via di Rafael*) dicono agli sciamani di abbandonare i bambini nei tunnel lontani dalle loro dimore (come per esempio le città degli elfi

Tra le Ombre

dell'ombra). Questo comporta che i bambini vengano abbandonati in tunnel che si trovano molto al di sopra di quelli degli elfi dell'ombra—dove vengono di solito trovati dagli orchetti, dai goblin e da altre razze.

Rafiel sa che un prezzo genetico deve essere pagato dagli elfi dell'ombra e che l'alterazione magica dei cristalli delle anime colpisce le generazioni future (appunto, i bambini). Sa anche che tale prezzo genetico deve essere estirpato, altrimenti la razza degli elfi dell'ombra ne sarebbe notevolmente indebolita, mettendo il suo prezioso progetto (e gli stessi elfi dell'ombra) in serio pericolo. Ma Rafiel non vorrebbe vedere i bambini abbandonati o uccisi. In qualche modo, li guida quindi tra le braccia di—orchetti e goblin? Esatto. Questa è una parte della strategia a doppio filo di Rafiel.

Per prima cosa, Rafiel vuole tenere a bada Atzanteotl. È conscio del vile interesse che ha l'Immortale sugli elfi dell'ombra. Rafiel ha fatto il piano di tenere lontano Atzanteotl apparendo malvagio egli stesso, come per esempio il suo comando di abbandonare i bambini potrebbe far sembrare. Rafiel spera che Atzanteotl abbandoni gli elfi dell'ombra se considera che stanno comunque seguendo dei sentieri malvagi. Inoltre, Rafiel spera di contrabbandare i suoi bambini—i figli degli elfi dell'ombra—dentro i reami di Atzanteotl, quelli degli orchetti e delle specie similari, guidando gli orchetti da loro. Quando Atzanteotl fissa lo sguardo sugli elfi dell'ombra, vuol dire che è lontano dai suoi bestiali seguaci. Rafiel sta facendo passare i suoi bambini più deboli sotto il naso di Atzanteotl. E funziona.

Secondo, Rafiel utilizza una strategia analoga con i suoi Vagabondi. Questi elfi anziani affrontano di rado una morte tragica e solitaria come il lettore avrebbe potuto immaginare. Di nuovo, il loro percorso serve a sovvertire i malvagi piani di Atzanteotl. Gli elfi dell'ombra lo sanno bene: "Portateli a me, e Io, Rafiel, li guiderò". I dettagli sui Vagabondi vengono forniti nel capitolo **Gli Elfi dell'Ombra e le altre Terre**.

Rafiel appare essere, in molti modi, un Immortale sinistro, malvagio e crudele. Ciò è esattamente quello che spera che gli altri esseri, esclusi gli elfi dell'ombra, pensino, soprattutto Atzanteotl. Rafiel ha i suoi personali scopi, che includono la genuina protezione della sua gente.

Altri PNG

Falanen

Veggente e saggio, elfo mago del 14° livello

Storia: Falanen ha mostrato una speciale attitudine per l'apprendimento dei libri in età molto precoce. Suo padre, un elfo militare fino al midollo, era disperato di ciò, fino a quando la madre di Falanen non riuscì ad escogitare un eccellente compromesso: riuscì a portare il giovane elfo dell'ombra ad interessarsi degli scritti militari e della storia. Falanen è stato da allora a capo del piccolo archivio storico militare nel quartier generale. Comunque, Falanen ha anche viaggiato molto nei suoi lunghi anni, e ha così acquisito una grande conoscenza. Falanen ha dormito sotto il cielo di Alfheim, ha parlato con gli orchetti intorno ad un fuoco in uno dei campi delle Terre Brulle e i suoi giovani occhi hanno anche visto le meraviglie della Terra del Sole Rosso. Oggi i suoi occhi stanchi e cisposi sperano ancora di vederle, ma l'anziano elfo ha 793 anni e presto sarà il momento di prendere il sentiero del Vagabondo.

Personalità: Falanen è una persona tranquilla e composta. Parla poco e piano, ma una voce meravigliosamente melodica e l'età gli hanno conferito un grande carisma ed una grazia ancor più grande. Falanen è pronto a divenire un Vagabondo—è quasi impaziente che arrivi quel giorno—ed è un anziano elfo completamente in pace con se stesso.

Aspetto: Falanen è un po' disattento rispetto al suo aspetto per via della sua parziale cecità (che influisce sulla sua vista "normale" e sull'infravisione). Quindi, le sue semplici tuniche bianche sono spesso un po' sporche o disordinate. Falanen stesso è ormai anziano, con una pelle rugosa e segnata dal tempo. Ciò che rimane dei suoi capelli è ormai molto traslucido. Poiché il suo deficit visivo influenza la sua linea di vista centrale, ma non periferica, Falanen sembra sempre essere alla ricerca delle cose con la coda degli occhi, cosa che in realtà di solito avviene.

Note per il DM: Falanen viene spesso chiamato a recitare le storie famose sulle battaglie storiche degli elfi dell'ombra a Telemon (e ai suoi bambini quando erano più giovani). Telemon ha imparato molto dai consigli di Falanen quando era più giovane e il Re non ha dubbi sul fatto che molte

delle sue attuali qualità derivino proprio dalla guida di Falanen. Telemon ci terrebbe particolarmente ad includere Falanen nelle sue strategie, perché sa molto bene che Falanen è a conoscenza di tantissime cose sulle altre culture. Ma ha rispetto del vecchio Falanen che si dice pronto ad intraprendere la via del Vagabondo e non vuole disturbare la sua tranquillità. Falanen, comunque, è a conoscenza del fatto che il Re stia tramando e complottando e ha provato a indovinare quale potrebbe essere il suo obiettivo finale. Lo aiuta indirettamente facendo cadere di tanto in tanto alcuni commenti sulla vita di superficie, di solito scegliendo quelli che possano essere di aiuto al Re. Kanafasti ha intuito che Falanen sospetta qualcosa, sebbene non abbia capito esattamente quanto il vecchio saggio sappia di tutta la storia. Falanen è il maggior depositario della conoscenza e della guida sulle altre terre, specialmente la fiabesca Terra del Sole Rosso. Quindi coinvolgerlo direttamente è un buon modo per condurre i PG elfi dell'ombra verso queste altre terre e culture.

Note per il combattimento: E10; CA 8; pf 35; MV 27 (9) m dovuto all'età; N° ATT. 1; F 1-6; TS E10; ML 9; AM Legale; Fr 8; In 17; Sg 18; Ds 7; Co 9; Ca 14.

Abilità e capacità: Storia Antica (In), Percepire Inganni (Sg), Conoscenza della Società e dei Costumi di Alfheim (In), Conoscenza della Società e dei Costumi delle Terre Brulle (In), Conoscenza della Storia e della Società del Mondo Cavo (In), Conoscenza della Storia Militare +1 (degli elfi dell'ombra) (In +1), Conoscenza della natura (In), Leggere/Scrivere l'Elfico dell'ombra (In).

Lingue: Le grandi conoscenze di Falanen gli consentono anche di avere delle capacità linguistiche al di fuori dell'ordinario. Può quindi parlare perfettamente l'Elfico, l'Elfico dell'ombra e la lingua dell'Allineamento (Legale), mentre parla in una forma dialettale (è in gradi esprimersi solo con i concetti base) la lingua degli Orchetti, l'Orchesco, il Coboldo, il Goblin, l'Hobgoblin e lo Gnoll.

Note: Falanen indossa un *anello di protezione* +2 e si difenderà con un *bastone* +1, se costretto. In ogni caso, poiché questo bastone è un *bastone del comando* (molte poche persone sanno questa cosa!), Falanen di solito evita il combattimento (che

odia) utilizzando l'influenza della mente e i poteri di controllo del suo bastone. Falanen indossa anche un *medaglione ESP (9 m)* sotto i suoi vestiti e un *anello dei rimedi*.

La vista ridotta di Falanen influenza anche le sue abilità. I suoi incantesimi sono spesso fuori bersaglio, e quindi il punto centrale dell'effetto di ogni incantesimo d'area che utilizzi è decentrato da 0 al 25% (1d6 x5%, considerando un tiro di 6 come zero) in una direzione casuale. Per questa ragione, sta molto attento a non lanciare incantesimi al limite del loro raggio effettivo nel caso in cui faccia completamente cilecca nel lanciare l'incantesimo. Gli incantesimi indirizzati verso un singolo obiettivo (per esempio, *buio* lanciato verso gli occhi di un avversario per accecarlo) hanno un +2 al tiro salvezza. Falanen ha una penalità di -2 nei tiri per colpire nel combattimento corpo a corpo e ha del tutto abbandonato le armi da lancio da lungo tempo. Se ne deve usare una per qualche ragione, ha una penalità di -4 al tiro per colpire.

Firnarel di Losetrel, Seidita

Straordinario cacciatore di ragni, elfo del 7° livello

Storia: la famiglia di Firnarel è famosa per l'eccellenza della sua seta di ragno, ma lavorare con queste merci e occuparsi della loro vendita non ha mai eccitato particolarmente l'immaginazione di Firnarel. Cacciare i ragni gli è sembrata da subito un'idea decisamente migliore e Firnarel è diventato molto abile in questo. Il suo soprannome deriva da una strana voglia sul palmo della sua mano che è a forma di un ulteriore dito rivolto verso il polso.

Personalità: Firnarel è un personaggio sprezzante del pericolo, ma questo lo fa più per lo spettacolo piuttosto che perché sia veramente così. Mashandir, il fratello molto più giovane di Firnarel, ora lavora con lui, dal momento che ha delle utili abilità complementari, e l'affetto protettivo di Firnarel verso il fratello più giovane lo ha reso più attento e cauto. Inoltre, la famiglia di Firnarel ha iniziato a parlare di una certa giovane fanciulla umana di aspetto piacevole del Clan Celebryl e Firnarel non è contrario a questo accordo. Sarebbe proprio un peccato rovinare tutto rimanendo ucciso dal veleno di un ragno proprio ora.

Aspetto: Firnarel è una piccola scheggia al di sotto del metro e mezzo di altezza ed è molto magro ed agile, con una grazia ed una velocità felina nei suoi movimenti. I suoi capelli lucidi e patinati hanno un taglio abbastanza corto, e i suoi piccoli occhi guizzano sempre di qua e di là. Firnarel sembra sempre sorridente. Con i suoi 254 anni è ancora giovane.

Note per il DM: Firnarel è un PNG eccellente per mettere i PG nei guai con qualsiasi pretesto. Nonostante sia un cacciatore di ragni di professione, è anche un buon esploratore e sa bene come muoversi nei tunnel e nei labirinti intorno a Losetrel. È un'ottima guida.

Note per il combattimento: E7; CA 1; PF 27; MV 36 metri (12); n° di attacchi: 1; danni 2-7; Tiro Salvezza E7; Morale 9 (11 con Malshandir); Allineamento Neutrale; Forza 11; Intelligenza 16; Saggezza 13; Destrezza 18; Costituzione 12; Carisma 13.

Abilità e capacità: Alchimia (In), Arrampicarsi (Ds), Senso del Pericolo (Sg), Nascondersi nelle Ombre (Ds), Conoscenza dell'Habitat e dei Comportamenti dei Ragni (In), Conoscenza del Terreno—La Foresta dei Ragni (In), Saltare (Ds).

Lingue: Elfico dell'ombra, Allineamento (Neutrale). Firnarel ha anche appreso un'infarinatura di Nanesco trattando con i nani nella Città delle Stelle.

Note: Firnarel porta con sé una *spada corta +1* e indossa un *armatura di cuoio +3* ed un *anello di protezione +1*. Ha una *balestra leggera +1* e ha una faretra con 6 *quadrelli +3* che vengono tenuti per le situazioni veramente difficili. Usa i suoi talenti alchemici per preparare le pozioni che servono ad attrarre i ragni tessitori. Ovviamente, tiene la sua ricetta completamente segreta.

Maflarel

Rifugiato albino di Alfheim, elfo del 7° livello

Storia: Maflarel è nato ad Alfheim, nel clan Chossum. È fuggito dalla sua patria nel 929 DI, avendo truffato o reso cornuto un elfo di troppo nel Clan Erendyl (il clan "regale"). Inseguito e cacciato dai loro mercenari, si è rifugiato in una serie di tunnel complessi da cui non è stato in grado di trovare la via d'uscita. In preda al panico ha iniziato a correre sempre più giù, fino a quando non ha incontrato una pattuglia di

elfi dell'ombra. I suoi capelli bianchi e la sua pelle pallida (e il suo mantello bianco) gli sono tornati molto utili. Gridò che degli elfi malvagi lo stavano attaccando, gli elfi dell'ombra uccisero gli elfi di Alfheim e Maflarel da allora ha iniziato con l'inganno la sua strada tra gli elfi dell'ombra. Gli elfi dell'ombra sono ingenui e creduloni e a Maflarel non sembra vero. Ora vive nella Città delle Stelle, con le sue dita infilate in diverse torte.

Personalità: Maflarel è un piccolo topo subdolo e senza principi. Può essere affascinante, anche adulatorio, quando vuole esserlo, ma è corrotto fino al midollo.

Aspetto: Maflarel è abbastanza alto (174 cm) e così cammina con la schiena curva. Ha la pelle pallida, i capelli bianchi, gli occhi di un leggero rosa pallido e veste sempre in modo umile e con uno stile molto ordinario.

Note per il DM: Maflarel conosce la maggior parte dei pochi elfi dell'ombra loschi nella Città delle Stelle. Conosce quasi tutti nell'Enclave. Fa il suo mestiere per conoscere quasi tutti gli avventurieri che acquistino un certo interesse (il che comprenderà anche i PG quando avranno guadagnato un livello o due). Vuole informazioni di ogni tipo e può pagarle con il cibo, l'oro o merci rare (spezie, brandy, corazza di maglia nanica, un po' di magia...). Ha dei contatti nella Seconda Ombra (vedi il capitolo **Gli Elfi dell'Ombra e le altre Terre**) che gli portano tali beni dalle terre di superficie per poterli barattare. Lui stesso va sulla superficie, molto raramente, utilizzando gli incantesimi del teletrasporto quando riesce ad ottenere una pergamena che li contenga (e sarà disposto a pagare bene per queste). Si avventura in questa spedizione solo se può ottenere dei beni che possa poi teletrasportare indietro (quindi nulla di ingombrante) e rivenderli per un prezzo molto buono come merci esotiche nella Città delle Stelle. Maflarel accetta solo pagamenti in oro ed argento, e ha soldi e pepite di questi metalli per un valore totale di 80.000 mo nascosti molto attentamente nelle sue diverse residenze e nei suoi negozi. Maflarel è un facilitatore, un contatto, colui che può restare coinvolto con i PG in tantissimi modi. Possiede più di un negozio nella città ed è anche il proprietario (solitamente assente) dell'infame osteria I Baffi dell'Orco.

Tra le Ombre

Note per il combattimento: E7; CA 3; PF 52; MV 27 metri (9) o 73 metri (24) grazie ai suoi stivali della velocità; n° di attacchi: 1; danni 2-7; Tiro Salvezza E7; Morale 7; Allineamento Caotico; Forza 9; Intelligenza 16; Saggezza 10; Destrezza 11; Costituzione 10; Carisma 17.

Abilità e capacità: Contrattare (Ca +1), Artista della Fuga (Ds), Scappare (Ds), Gioco d'azzardo (Ca), Diplomazia (Ca), Cavalcare (Ds).

Lingue: Elfico, Elfico dell'ombra, Allineamento (Caotico), Gnoll, Hobgoblin e Orchetto

Incantesimi solitamente memorizzati: Livello I: *amicizia*. Livello II: *ESP*, *individuazione dell'allineamento*. Livello III: *volare*, *velocità*. Livelli IV: *porta dimensionale*. Considerate che gli altri incantesimi di Maflarel (e gli incantesimi nel suo libro) non subiscono le restrizioni proprie degli elfi dell'ombra indicate nella lista degli incantesimi del *Manuale del Giocatore*. Potrà subire eventualmente la restrizione nella lista degli incantesimi prevista dall'*ATL10: Gli Elfi d'Alfheim*.

Note: Maflarel indossa una *corazza di maglia +1* sotto un camiciotto bianco e ha anche un *mantello deflettente* bianco. Possiede degli *stivali della velocità* che lo hanno salvato in più di un'occasione da qualche inseguitore furioso—tali stivali gli danno un bonus di +2 (sottraete -2 dal tiro d20) alla sua abilità di Scappare. Maflarel ha anche un *anello dell'invisibilità* molto pregiato ed una *bacchetta della paralisi* con solo 4 cariche rimaste. Infine, in un tubo fatto con uno spesso gambo di fungo tappato alle estremità e legato alla sua cintura attorno alla vita, Maflarel ha una *pergamena* con tre incantesimi di *teletrasporto* scritti sopra.

Malshandir

Assistente di Seidita, elfo del 3° livello

Storia: Malshandir è il fratello più giovane di Firnafel, che stravede per la celebrità del suo famoso fratello ed è fortemente orgoglioso di avere il permesso di accompagnarlo. Per tutta la sua vita adulta (Malshandir ha 174 anni), ha lavorato con Firnafel e l'emozione non è ancora svanita.

Personalità: Malshandir è un po' timido, ma è molto fiducioso se diventa amico di qualcuno. È coraggioso, leale e affidabile.

Aspetto: Malshandir assomiglia un po' a Firnafel, a parte per la voglia e per i suoi capelli notevolmente più lunghi che sono raccolti in una coda di cavallo.

Note per il DM: Malshandir ha oggi la responsabilità dei dadi e dei bulloni nelle spedizioni—fissando le trappole e i trabocchetti, acquistando gli attrezzi e le corde, e così via. Questi compiti per lui sono motivo di orgoglio e li svolge in maniera scrupolosa. Può facilmente essere incontrato mentre svolge queste occupazioni.

Note per il Combattimento: E3; CA 5; pf 13; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F 1d6+1; TS E3; ML 9 (11 con Firnafel); AM Legale; Fr 9; In 14; Sg 10; Ds 16; Co 13; Ca 10.

Abilità e Capacità: Allerta (Ds), Senso del Pericolo (Sg), Scappare (Ds), Sentire Rumori (Ds), Guaritore Naturale (Sg), Costruire Trappole (In).

Lingue: Elfico dell'ombra, Allineamento (Legale)

Incantesimi solitamente memorizzati: Livello II: *invisibilità*.

Note: Malshandir porta con sé un *pugnale +1* e indossa un'armatura di cuoio. Ha un *anello controllo degli animali* datogli da Firnafel, che utilizza in situazioni disperate come ultima risorsa—è come fosse un'ammissione che le sue abilità non sono sufficienti per affrontare il pericolo se dovesse usare questa magia.

Quanafel

Elfo mago del 16° livello

Storia: Quanafel il taumaturgo sembra come se fosse stato vecchio da sempre (ha 757 anni). Era originariamente del clan Gelbalf, sposato nel clan Celebryl e ha visto sua moglie diventare una Vagabonda solo tre anni fa.

Personalità: Quanafel è eccentrico e un po' suonato, ma fa credere di essere più con la testa tra le nuvole di quanto non sia. Ha in realtà una mente acuta e pronta a prendere le misure a tutti coloro che incontra. A volte, può essere abbastanza sarcastico e canzonatorio.

Aspetto: le tuniche grigie e bianche di Quanafel sono solitamente macchiate dai risultati degli esperimenti alchemici, o dalla cena della sera prima. I suoi capelli sono arruffati in maniera selvaggia e la sua pelle è molto rugosa. In una parola, sembra davvero trasandato.

Note per il DM: Quanafel è un eccellente mecenate multiuso (assoldare i PG per fare commissioni, cercare mostri e oggetti magici, ecc.), un istruttore, un dispensatore di pettegolezzi ed un contatto.

Note per il Combattimento: E10; CA 6; pf 40; MV 27 (9) m dovuto all'età; N° ATT. 1; F 4-9; TS E10; ML 9; AM Neutrale; Fr 9; In 18; Sg 16; Ds 9; Co 9; Ca 12.

Abilità e Capacità: Magia Alternativa (In), Storia Antica (In), Percepire Inganni (Sg), Bere alcolici (Co), Conoscenza della Natura (In), Leggere/Scrivere Elfico dell'ombra (In), Cantastorie (Ca), Insegnare (Sg).

Lingue: Elfico dell'ombra, Allineamento (Neutrale)

Note: Quanafel avrà ogni sorta di oggetto magico, ma quelli che seguono sono i più importanti. Indossa un *anello di protezione +4* e combatte con un *bastone +3* quando è costretto a farlo. Indossa un *anello respingi incantesimi* che respinge gli incantesimi di livello 1-3 indietro verso chi li aveva lanciati. Avrà sempre con sé un certo numero di pozioni e di pergamene.

Zindar, Figlio di Thoralden

Nano esiliato e minatore dei cristalli delle anime

Storia: Zindar era nato a Ferryway come membro del clan Syrklist. Esploratore insaziabilmente curioso, Zindar ha scavato troppo in profondità per troppo tempo e ha visto troppe cose. Quando ha interferito con una grande operazione mineraria per i cristalli delle anime, la procedura standard degli elfi dell'ombra di ruotare i tunnel è subito apparsa insufficiente. Sarebbe stato necessario portare Zindar alla Città delle Stelle e lì farlo "adottare", sempre che qualcuno lo avesse voluto. Fortunatamente è stato inserito tra i membri del Clan Celebryl, e ha preso residenza nell'Enclave. All'inizio, Zindar è stato pieno di rabbia verso la sua prigionia, e ha tentato di scappare. Ma, dopo un certo iniziale scetticismo, si è dimostrato ricettivo agli insegnamenti degli sciamani sui cristalli delle anime. Quando poi ha visto uno sciamano lanciare l'incantesimo *rilasciare il potere delle anime* da un cristallo delle anime, è rimasto impressionato da quella dimostrazione di forza.

Gradualmente Zindar ha iniziato ad accettare gli insegnamenti della Via di

Rafiel. Lui ora è inorridito all'idea che il suo popolo si prenda le gemme—che è per lui equivalente a rubare le anime in modo che gli elfi non possano più rinascere. Si sente umiliato dal fatto che gli elfi dell'ombra non lo abbiano ucciso, considerate le azioni dei nani sgraffigna-gemme. Zindar ha richiesto il permesso di ritornare dalla sua gente per provare a fermarli dallo scavare le gemme, ma tale permesso non gli è stato concesso per la paura che avrebbe potuto condurli alle terre degli elfi dell'ombra. Avrebbero potuto semplicemente seguirlo durante il suo viaggio di ritorno, dopo tutto. Gradualmente, Zindar ha realizzato che trascorrerà il resto della sua vita nella Città delle Stelle.

Così Zindar ha iniziato a fare del suo meglio e ha aiutato gli sciamani con le sue abilità di minatore. È così diventato un esperto consigliere per l'estrazione scrupolosa dei cristalli delle anime. Il suo atteggiamento conciliante e la sua generale cordialità lo hanno reso un importante portavoce per il piccolo gruppo di nani presenti nella Città delle Stelle. Vive nell'Enclave in una piccola casa con il suo maggiordomo goblin, Musotto.

Personalità: a Zindar piace far finta di essere un vecchio nano burbero, ma è benevolo e generoso, soprattutto verso i giovani. È molto accogliente con ogni nano che incontra ed è sempre ansioso di ascoltare notizie che riguardano i nani che vivono sulle terre in superficie.

Aspetto: Zindar ha una faccia “vissuta”; il suo naso è un po' schiacciato e i suoi occhi cerchiati di rosso. Indossa un elmo di acciaio decorato (ma molto malconco) che non si toglie mai. Dorme anche con l'elmo. La sua cotta di maglia nanica è molto vecchia e rattoppata in più punti, il suo modo di vestire è generalmente sporco... insomma, ha visto giorni migliori.

Note per il DM: Zindar vuole bene agli elfi dell'ombra—ma ha ogni tanto il desiderio malinconico di vedere di nuovo la sua patria prima di morire (tutto ciò è un po' sentimentale; ha ancora diversi decenni da vivere). Alcuni elfi dell'ombra ritengono che il suo lungo servizio dovrebbe essere ricompensato con la libertà, altri dicono che ormai sa troppe cose. Lui è esperto sulle terre degli elfi dell'ombra e sui maggiori canali d'acqua, e tende ad ascoltare un bel po' sui gossip che circolano in città. Può

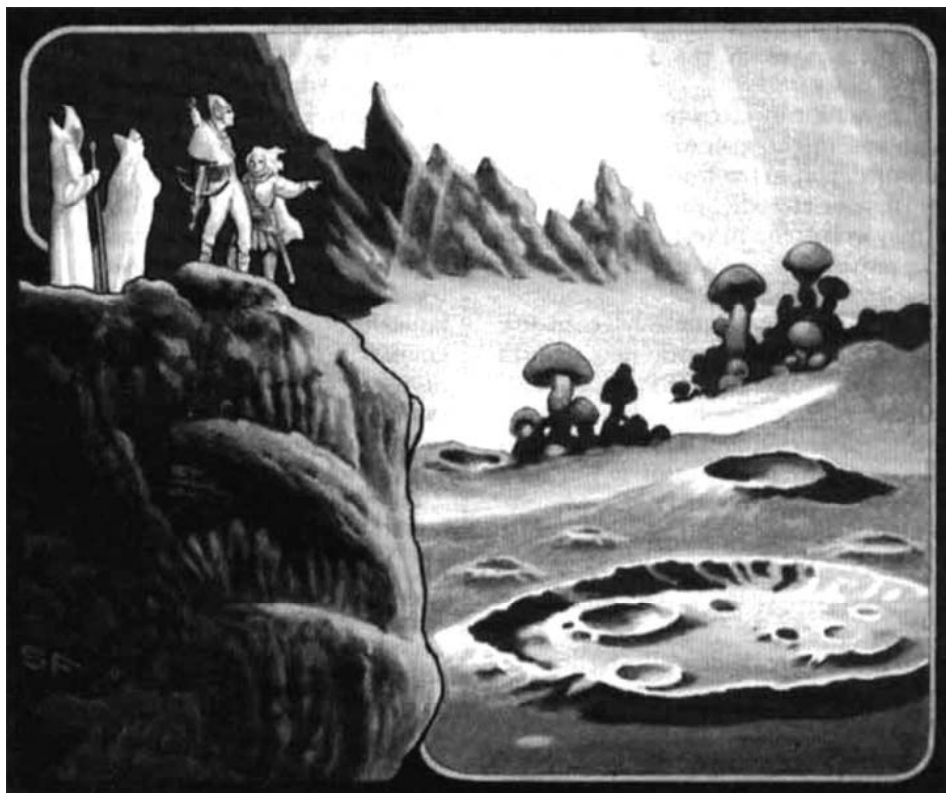
essere incontrato dai PG in diversi contesti e risulterà un PNG abbastanza accessibile.

Note per il combattimento: N5; CA 2; pf 28; N° ATT.: 1; F 1d6+2; TS N5; ML 10; AM Legale; Fr 13; In 13; Sg 11; Ds 16; Co 14; Ca 10.

Abilità e capacità: Arrampicarsi (Ds), Minatore (In +2), Orientamento nelle Caverne (In), Sopravvivenza nelle montagne (In), Sopravvivenza nelle terre degli elfi dell'ombra (In).

Lingue: Thyatiano, Nanesco, Gnomesco, Goblin, Coboldo, Elfico dell'ombra, Allineamento (Legale)

Note: Zindar ha un *martello da guerra* +1 appeso alla sua cintura e indossa un vestito di vecchia *cotta di maglia* +1 molto malconcia.



Gli Elfi dell'Ombra e le altre Terre

Anche se le terre degli elfi dell'ombra si estendono molto al di sotto del Mondo Conosciuto, gli elfi hanno degli interessi negli affari di quelle terre. In alcuni casi questo interesse è molto semplice: odiano e/o temono i loro abitanti. In altri casi, le cose sono un pochino meno semplici. C'è infatti un groviglio di intrighi che domina la maggior parte delle relazioni degli elfi dell'ombra con le terre di superficie.

Il Dominio e il Serpente Piumato

Il Re Telemon vuole il potere, il potere vero. Lui sa che nella sua terra la sua parola è legge—tecnicamente. In ogni caso, non osa oltrepassare la linea di confine per rispetto agli sciamani e alla Via di Rafiel. Telemon sa che la Via di Rafiel è superata ed è un male per il suo popolo. Vede le loro vite stagnanti, monotone, non creative. Il punto di vista di Telemon su tutto ciò è indubbiamente condizionato dalla sua personale ambizione e dalle parole mielate di Xatapechtli, il suo maestro delle spie. Ma esistono anche altri seguaci cospiratori.

Tanadaleyo è ambiziosa per natura e facile ad irritarsi. È aggressiva e desidera diventare Principessa (e poi Regina) d'Alfheim. Ciò è dovuto in parte alle storie che ha ascoltato da Kanafasti (e dall'insospettabile Falanen) su quanto sia bella la terra d'Alfheim, e in parte al fatto che ha capito molto bene che non potrà mai avere un ruolo di governo finché ci saranno gli sciamani a condurre il gioco.

Anche Kanafasti, il mago di Telemon, vuole vedere un'altra invasione totale di Alfheim. È leale nei confronti del Re e affezionato in maniera genuina ai "Reali" (come di solito li chiama). Ma, in verità, Kanafasti non vuole diventare un Vagabondo. Quando era giovane ha accettato la Via di Rafiel. Ora che è vicino agli 800 anni e che ha visto quanto sia avvincente il campo della ricerca magica, non è più così entusiasta di questo credo.

Il Generale Garafaele è impaziente di poterci dare dentro con i piani di invasione. Pensa che questa volta ogni cosa sarà evidente. Garafaele vede la possibilità di raggiungere una grande gloria per lui nella storia degli elfi dell'ombra, e sogna anche un'ottima battaglia. Ha un esercito molto grande, molti dei suoi sono pressoché impazienti di fare una guerra.

L'atteggiamento degli sciamani resta difficile da decifrare. Porphyriel sa che il Re ha in mente qualcosa e ha intuito che un'invasione delle terre di superficie fa parte del gioco. Sa anche che questo attacco non è così imminente. Porphyriel sta giocando ora le sue carte tenendosele ben nascoste.

Il personaggio chiave di tutta la cospirazione, comunque, è un piccolo—quasi appassito—elfo dell'ombra che passa la maggior parte del suo tempo invisibile dentro un bizzarro costume di pelle di serpente e di piume. Xatapechtli è il capo della Seconda Ombra ed ha a sua disposizione le risorse del "secondo ramo" di questa organizzazione. I suoi Serpenti e le sue Serpi agiscono come spie e corrieri verso le terre di superficie, portando informazioni, bisbigliando parole suadenti e maliziose, portando a termine furti, assassini e cose ben peggiori. Xatapechtli adula il suo Re e vuole sempre conoscere la sua volontà. Ma è stato Xatapechtli a fare più di chiunque altro per formare la volontà del Re e a renderla così risoluta. È stato Xatapechtli ad esprimere tutto il suo dolore per la sfortuna degli elfi dell'ombra che sono stati scacciati in maniera così vergognosa da quegli ingrati di Alfheim.

Xatapechtli

Maestro delle Spie, Il Serpente Piumato, elfo mago del 14° livello

Storia: Xatapechtli si chiamava inizialmente Laraeden del Clan Celebryl, ma tale nome originario è ormai da molto tempo in disuso. Molto intelligente, è stato subito notato come una giovane promessa della Seconda Ombra e nel "ramo segreto" dell'organizzazione sono sempre stati usati dei nomi in codice. Il nome "Xatapechtli" gli è stato rivelato in sogno poco dopo la sua elezione a Serpente Piumato nell'anno 552, ossia il mantello cerimoniale gli ha trasmesso un nome in sogno come ha sempre fatto finora (vedi di seguito). Da quel momento si è occupato del servizio di spionaggio e di informazioni in Alfheim e Darokin, diventando quindi un Serpente Piumato molto ben informato (quindi pericoloso).

Personalità: Xatapechtli è scaltro, subdolo e dotato di un estremo spirito di osservazione. È Caotico, ma non malvagio—è determinato e impulsivo. Riesce difficilmente a contenere il suo

aperto disprezzo verso gli sciamani di Rafiel. Ma è freddo e sfuggente e non sarebbe mai diventato il capo di un'organizzazione altamente segreta senza essere in grado di mentire tra i denti, quando vuole farlo. Xatapechtli, però, ha un problema. Una parte dell'eredità del suo mantello magico consiste nel fatto che ci sono dei ricordi mentali dei sacrifici e degli omicidi commessi dai sacerdoti che lo portavano un tempo. Questa è una parte della stessa magia che suggerisce dei nomi Azcan nella mente di chi lo indossa, dando origine ai nomi assunti dai Serpenti Piumati. Essendo la mente di Xatapechtli molto forte, il mantello ci ha messo decenni ad influire su di lui; da qui deriva il fatto che lui non sia riuscito ad associare i suoi nuovi incubi con il mantello. Sogna periodicamente di sacrifici e rituali barbarici da parte degli Azcan e percepisce il loro odio verso gli elfi dell'ombra. La perdita del sonno, la paura ed una nascente paranoia hanno dato a Xatapechtli un aspetto spettrale e portandolo vicino al punto di rottura.

Aspetto: Xatapechtli è quasi sempre invisibile. Se si riesce a vederlo, è alto 155 centimetri, molto leggero con i suoi 41 kg e indossa uno strabiliante mantello. Quest'ultimo irradia magia in maniera potente ed è fatto da pelle di serpente molto flessibile. Una criniera di piume dai colori brillanti, che metterebbe in imbarazzo qualsiasi pavone, copre il collo e casca lungo la schiena del piccolo elfo.

Note per il DM: Xatapechtli è il ragno al centro della tela, e difficilmente può essere incontrato in maniera sicura dai PG di alto livello (sebbene altri possano aver sentito parlare del temuto Serpente Piumato). Maggiori dettagli sul suo mantello vengono dati più avanti in questo profilo; informazioni maggiori sui suoi agenti vengono fornite nel resto del capitolo. Inoltre, Xatapechtli è incredibilmente intelligente, un vero genio, e sa più cose sulle terre di superficie e sulle loro culture di ogni altro elfo dell'ombra. È un elfo brillante, ma estremamente pericoloso.

Note per il combattimento: E10 (mago di 14° livello); CA -6 (-11, vedi di seguito); pf 40; N° ATT. 1; F 1d8 (1d8+5, vedi di

seguito); TS E10 (metà danno automatico dalle armi da soffio); ML 10; AM Caotico; Fr 9; In 18; Sg 17; Ds 10; Co 9; Ca 16.

Abilità e capacità: Storia Antica (In), Senso del Pericolo (Sa), Mentire (Ca+1), Travestirsi (In), Conoscenza della Politica e della Società di Alfheim (In), Conoscenza della Società e della Politica di Darokin (In), Culture non-elfiche (In), Persuasione (Ca), Leggere/Scrivere in Elfico (In), Leggere/Scrivere in Elfico dell'Ombra (In), Segnalazioni (In)

Lingue: Elfico dell'ombra, Allineamento (Neutrale)

Note: Xatapechtli ha una *verga della parata* +5 e un antico *bastone serpente* azcano, che può usare per attaccare pur senza essere un chierico. Un *anello di protezione* +4 gli fornisce una potente protezione e indossa anche un *anello della barriera mentale* che irradia tale incantesimo permanentemente. La *bacchetta delle illusioni* che Xatapechtli tiene con sé per i suoi raggi è sempre completamente carica. Ha un *tappeto volante* con il quale può viaggiare ad una velocità tripla rispetto a quella indicata nel *Manuale delle Regole Expert*, e una coppia di *anelli di comprensione dei linguaggi* (n.d.t.: non presente in alcun manuale, oggetto magico creato da Kanafasti o Xatapechtli stesso) che usa per conversare con gli agenti quando ne ha bisogno (improbabile, ma deve essere sempre pronto a tutto).

Il mantello magico di Xatapechtli ripropone un disegno antico azcano ed è stato portato dagli elfi dell'ombra che sono fuggiti da Aengmor. È stato indossato tradizionalmente dal capo dei "servizi segreti" del Re, dal momento che lo sciamano che lo indossava tra gli azcani era molto potente e abile nel travestirsi e nel nascondersi. Il mantello da una CA di base di -2, aggiunge +2 a tutti i tiri salvezza, garantisce un tiro salvezza di base di 16 contro tutti quegli incantesimi che solitamente non ammettono tiri salvezza (per esempio, *labirinto*, *parola mortale*) e permette a chi lo indossa di lanciare una volta al giorno i seguenti incantesimi: *chiaroveggenza*, *occhio dello stregone*, *evocazione degli elementali dell'aria*, *incantesimo della morte*, *danza*.

Gli Occhi del Serpente

Il lato segreto della Seconda Ombra è un'organizzazione indipendente e parallela rispetto a quella degli esploratori e delle spie, così preziosi per le guardie e le pattuglie militari. Sono conosciuti come Gli Occhi del Serpente e hanno tutti Intelligenza di 13+ e Carisma di 13+. Quasi tutti sono Serpi (7° livello o più alto) e Serpenti (9° livello o più alto) e sono scelti tra gli esploratori e le spie che hanno provato le loro abilità in tale campo (notate che questo significa che avranno anche un punteggio di Destrezza di 13 o superiore). Solo un numero ristretto di elfi dell'ombra, considerati come eccezionali promesse, saranno scelti per entrare a far parte degli Occhi del Serpente.

Xatapechtli pone molta attenzione nell'incontrare i suoi nuovi Occhi e nel parlare con loro a titolo personale almeno una volta l'anno. I suoi capi regione, i Serpenti più importanti, lo incontrano molto più spesso, forse anche una volta ogni 6-8 settimane. Xatapechtli si assicura che la lealtà principale dei suoi agenti sia sempre verso di lui e incoraggia una forte lealtà di gruppo e lo spirito di squadra. Fa questo in modo intelligente, dispensando abilmente i doni e gli oggetti magici di Kanafasti e degli altri maghi del servizio Reale e elargendo con generosità gli introiti del commercio dei beni di lusso a cui i suoi agenti prendono parte.

Gli elfi dell'ombra che fanno parte degli Occhi del Serpente sceglieranno le loro abilità quasi esclusivamente dalla seguente lista: Travestimenti (spesso con un +1 o bonus maggiori)(In), Conoscenza (della terra nella quale agiscono) (In), Segnalazioni (In), Seguire Tracce (In), Percepire Inganni (Sg), Scappare (Ds), Trovare Trappole (Ds), Nascondersi nelle Ombre (Ds), Muoversi Silenziosamente (Ds), Bere alcolici (Co), Mentire (Ca), Diplomazia (Ca).

Gli incantesimi che questi elfi memorizzano sono principalmente di individuazione e travestimento. Gli vengono anche date pergamene con incantesimi del tipo *porta dimensionale*, *volare* e *teletrasporto* per concedergli i mezzi per una rapida fuga, nel caso in cui venissero messi all'angolo. Di solito usano anche oggetti magici che influenzano la mente degli altri (per esempio congegni col potere di *charme*, *anelli del controllo umano*, *medaglioni ESP*, ecc.). Kanafasti

lavora per fare degli *anelli della barriera mentale* per tutti gli agenti chiave (n.d.t.: tale oggetto non è descritto in nessun manuale, implicitamente è un oggetto magico nuovo creato da Kanafasti), in modo che il loro pensiero non possa mai essere letto. Kanafasti e gli altri maghi stanno anche facendo degli *anelli del camuffamento*, che sono identici nei loro effetti al *cappello del camuffamento* (vedi *AC4: Il Libro della Stupefacente Magia*), consentendo all'elfo di apparire come quasi ogni tipo di umanoide (anche cambiando apparentemente sesso).

Gli Occhi del Serpente, dal momento che gli agenti potranno spesso contare solo su se stessi, sono adeguatamente equipaggiati per il loro lavoro. Sono ben finanziati, sia con dei beni di lusso facilmente trasportabili (spezie e simili) sia con pepite di oro e d'argento, con monete tolte agli umanoidi che vengono catturati (o rubate ad altri agenti) e così via. Sono anche forniti di alcune pozioni magiche (*verità* potrebbe essere un esempio significativo [n.d.t.: non presente in alcun manuale, ma si può supporre funzioni come una *pergamena di verità*]), di droghe per indurre al sonno o anche di veleni letali. Essi vengono sempre dettagliatamente informati sulla loro missione (e messi alla prova sulla reale comprensione dei loro scopi prima di essere inviati in missione), gli vengono forniti documenti falsi, se possono essere di qualsiasi aiuto, e ricevono qualsiasi altra preparazione sia ritenuta necessaria all'occasione.

Gli Occhi del Serpente di solito lavorano in piccole cellule con un capo regionale minore; i capi minori vengono poi radunati anch'essi in una cellula sotto il comando del capo regionale superiore. Si presta molta attenzione a fare in modo che gli agenti non si conoscano tra di loro o con i loro superiori. Ogni volta che sia possibile, i candidati locali più promettenti vengono reclutati come agenti usando denaro, ricatti, costrizioni magiche o altri validi argomenti persuasivi.

Queste considerazioni si applicano agli Occhi di Serpente quando lavorano al di fuori delle terre degli elfi dell'ombra. Un gruppo ristretto (5% circa) è invece costantemente all'opera all'interno delle città degli elfi dell'ombra, sorvegliando possibili elfi dell'ombra considerati "sovversivi" e spiando le operazioni degli

Gli Elfi dell'Ombra e le altre Terre

sciamani. Xatapechtli è paranoico verso gli sciamani e tiene un occhio sempre molto attento su di loro. I mercanti importanti, i commercianti, gli avventurieri ed altri elfi dell'ombra di un certo rilievo vengono tutti verificati di volta in volta e alle spie maestre di Xatapechtli che si trovano nel Palazzo Reale vengono girate le informazioni ottenute che sono trascritte su appositi registri.

Occhi e Orecchie del Serpente

Gli elfi dell'ombra hanno un handicap su cui il DM dovrebbe soffermarsi. La Città delle Stelle è nota per le sue luci sfavillanti sul soffitto della Grande Caverna, ma queste luci sono tenui e fioche. Gli elfi dell'ombra infatti amano le *luci fatate* e quelle dolci e flebili delle candele, mentre trovano la luce della torcia moderatamente forte e la luce del giorno (anche sotto un cielo nuvoloso) molto spiacevole. Ovviamente, gli elfi dell'ombra che si muovono come agenti nelle terre di superficie devono fare i conti con questo problema, in qualche modo.

Per una minoranza è possibile operare in superficie grazie ad una correzione magica. Kanafasti si è dato da fare per produrre un piccolo numero di amuleti che riducono in maniera significativa la quantità di luce che entra negli occhi e permette all'elfo dell'ombra di ignorare gli effetti dei diversi livelli di luce normale (e fornisce anche un bonus di +4 ai tiri salvezza contro attacchi che accecano con incantesimi di *luce magica/luce perenne*). Comunque, questi amuleti vengono usati solo quando l'agente deve essere mandato sul campo immediatamente. Di solito, gli agenti vengono sottoposti ad un lento e doloroso processo di adattamento alla luce.

Normalmente l'elfo dell'ombra vive nel sottosuolo ed è abituato al buio. La luce del giorno in superficie renderà mezzo cieco un tale tipo di elfo, rendendogli impossibile il ricorso all'infravisione e riducendo la vista a 18 metri attraverso gli occhi aperti solo per un quarto (nel migliore dei casi). Le armi da lancio subiscono una penalità di -8, la CA e i tiri per colpire hanno una penalità di -2 e anche il tiro per l'Iniziativa ha una penalità di -2. È impossibile per un elfo dell'ombra far finta di non essere dolorosamente colpito da quel tipo di luce. Se un elfo dell'ombra passa più di 4 ore di

seguito esposto alla luce del giorno, deve fare un tiro salvezza contro Raggio della Morte o essere parzialmente accecato, con la propria infravisione ridotta a 18 metri e la sua vista "normale" a 90 metri.

Il primo passo per un elfo dell'ombra per adattarsi alla luce è di esporsi per 3 giorni alla luce del crepuscolo, alla sera e al mattino. Questo vuol dire passare un'ora all'alba e una al tramonto. Ciò non significa solo "6 ore"—l'arco di tempo dei 3 giorni è fondamentale per il processo di adattamento. Dopo questo periodo, l'elfo dell'ombra si è parzialmente adattato alla luce e, anche se ancora subisce le penalità previste per la luce del giorno, queste vengono dimezzate rispetto a quelle di un elfo che si adatti solo all'ombra. In ogni caso, le 8 ore di esposizione continua alla luce del sole continueranno ad accecare parzialmente l'elfo dell'ombra.

Al quarto giorno (e in quelli a seguire) l'elfo dell'ombra aggiunge 2 turni a questo tempo di esposizione alla luce (1 all'alba e 1 al tramonto), in modo che passi sempre più tempo alla luce. È quindi chiamato a fare un tiro di abilità sulla Costituzione con una penalità di +10 (aggiungete +10 al tiro del dado). Se la prova viene superata, vuol dire che l'elfo dell'ombra si è adattato alla luce. Se invece la prova fallisce, l'elfo dovrà passare il giorno dopo ulteriori 2 turni esposto alla luce e poi provare il tiro di abilità con una penalità di +9. Ogni giorno successivo, il tempo di esposizione aumenta e la prova di abilità viene fatta con una penalità decrescente. Alla fine l'elfo dell'ombra sarà completamente adattato alla luce. Un elfo dell'ombra che sia adattato alla luce avrà una vista normale, ma la sua infravisione sarà ridotta a 18 metri; ritornerà normale solo dopo 1d4+4 giorni nelle terre sotterranee.

Infine, gli incantesimi *luce magica* e *luce perenne* creano veramente un enorme danno agli elfi dell'ombra che non si siano ancora completamente adattati alla luce. Il loro tiro salvezza subirà una penalità di -2 contro entrambi gli incantesimi e inoltre, in aggiunta alle normali penalità per essere divenuti ciechi, subiranno tutte le penalità indicate sopra.

Queste regole dettagliate vengono fornite in caso i vostri PG vengano inviati in una missione di spionaggio, poiché dovranno nascondersi nell'ombra delle grotte più esterne mentre si adattano

lentamente alla luce, con i mostri erranti che li infastidiscono e con i nemici che possono trovarli grazie al loro odore. È un modo diverso di fare avventure: invece dei PG che vanno a sfidare i mostri giù nei dungeon, saranno i PG ad essere rintanati nelle grotte e i mostri dovranno andarli a prendere.

Da ultimo, il problema delle orecchie. Gli elfi dell'ombra hanno delle orecchie molto più grandi degli elfi comuni e ciò è particolarmente evidente. Questo problema può essere gestito in svariati modi. Nelle regioni dove sono comunque presenti pochi elfi (le Terre Brulle, la Casa di Roccia) questo non è un problema: la gente qui già pensa che gli elfi abbiano delle orecchie grandi, in ogni caso. Travestirsi (usando fasce, cappelli e cose simili), incluso l'utilizzo dell'abilità generale omonima, è un'altra possibilità. Le alterazioni magiche possono essere d'aiuto. C'è anche una certa varietà tra gli elfi dell'ombra e quindi alcuni avranno orecchie che non sono molto più grandi di quelle considerate grosse tra gli elfi di superficie. Infine, c'è la triste rassegnazione di affidarsi a qualcuno abile nel maneggiare un coltello tagliente, ma questo è un destino che qualsiasi elfo dell'ombra vorrebbe evitare.

Gli Intrighi degli Elfi dell'Ombra

Il nucleo centrale di tutto l'intrigo consiste nel fatto che gli elfi dell'ombra vogliono invadere l'Alfheim e conquistarla. Essi hanno tuttavia agenti e altri piani anche in altre terre; questi altri intrighi vengono descritti di seguito. Comunque, i DM che hanno letto (e utilizzato) il materiale dei precedenti Atlanti, specialmente l'*ATL 10: Gli Elfi d'Alfheim*, avranno bisogno di aiuto sui possibili "cambiamenti concreti" che permetteranno loro di modificare leggermente il materiale fornito. Inoltre, le tattiche utilizzate dagli elfi dell'ombra hanno bisogno di essere descritte e spiegate.

I particolari degli agenti individuali che operano nelle varie terre non vengono volutamente forniti qui. Ciò che vi diremo è quello che gli elfi dell'ombra hanno in mente di fare. Vorrete sicuramente adattare i PNG coinvolti alle necessità della vostra campagna e li collocherete nel modo che riterrete opportuno. Per esempio, se (nella vostra campagna) il Generale Gilfronden di

Alfheim viene smascherato come elfo dell'ombra—come potrebbe accadere se avete giocato le avventure dell'*ATL 10: Gli Elfi di Alfheim*—allora l'intera forza di spionaggio degli elfi dell'ombra sarà ridotta e le loro tattiche dovranno necessariamente cambiare.

C'è anche un'altra ottima ragione per la quale non conviene eccedere nei dettagli in questo atlante: da quale lato si schiereranno i vostri PG? Se avete dei PG "normali" che si opporranno contro la rivolta degli elfi dell'ombra, potreste volere una fitta rete di spie contro cui i PG dovranno combattere a lungo e in maniera difficoltosa. D'altro canto, se i vostri PG sono degli elfi dell'ombra, potreste farli lavorare duramente per rivitalizzare una piccola rete stressata di spie con il morale a terra.

Alfheim

Nell'Alfheim la rete degli elfi dell'ombra si sta ancora lentamente ricostruendo dopo l'epurazione degli agenti del 675 DI. Il Generale dell'esercito d'Alfheim, Gilfronden, è un lontano cugino di Garafaele dei Celebryl, ed è l'agente elfo dell'ombra più importante nelle terre silvane d'Alfheim. Avrete bisogno di aggiungere ulteriori agenti, specialmente ai livelli intermedi di

esperienza e in posizione di influenza e importanza minore (ma comunque importanti).

Alcuni di questi saranno nel Clan Chossum. Gli elfi dell'ombra hanno trovato qui delle orecchie molto recettive ai loro subdoli mormorii contro l'arroganza del clan Erendyl, e portano le merci giuste per fare degli scambi. Il loro oro e il loro argento vengono venduti ad un buon prezzo. Alcuni membri del Clan Chossum sanno che stanno foraggiando gli elfi dell'ombra, ma non se ne preoccupano fintanto che il prezzo resta giusto e le conseguenze contenute. Gli altri (nel caso più comune) suppongono che gli elfi dell'ombra possano essere coinvolti, ma fanno in modo di non avere la certezza di ciò, così da poter avere la coscienza tranquilla (se non assolutamente pulita). Gli elfi dell'ombra trattano le stoffe resistenti, il cuoio e gli utensili di buona fattura e pagano sempre bene (ma non troppo bene). Loro poi usano effettivamente queste cose, ma la funzione principale di questo commercio è quella di mantenere una piacevole influenza sugli elfi Chossum. Commerciano anche armi, sostenendo a gran voce che le utilizzeranno per difendersi dai saccheggi degli umanoidi delle Terre Brulle. Questo è in minima parte vero e ogni elfo aiuterebbe un altro elfo a

proteggersi da quella feccia, così anche questo aiuta i membri del Clan Chossum a dedicarsi al mercato delle armi con la coscienza pulita.

Ci potrebbe essere anche un piccolo numero di elfi dell'ombra infiltrati nel Clan Erendyl, ma saranno molto attenti a fingersi comuni elfi (o umani). All'interno di questo clan, spargeranno voci contro il Re e proveranno ad ispirare l'idea di un colpo di stato contro di lui da parte dei giovani elfi ambiziosi ben posizionati nella linea di discendenza.

Avete *carta bianca*, davvero, per fare quello che volete con gli elfi dell'ombra infiltrati in Alfheim. Spargere voci di dissidio, danneggiare gli Alberi della Vita, spiare l'esercito elfico, ricattare gli elfi di spicco, compiere assassinii selettivi (specialmente di membri della famiglia Reale o di visitatori importanti delle nazioni vicine) e sabotare il commercio: pensate a una cosa e loro cercheranno di farla.

Tirare su una rete di spie PNG e avere dei PG che non siano elfi dell'ombra che la scopriranno pezzo a pezzo, vi può portare in una campagna davvero intensa, specialmente quando gli assassini e le spie volgeranno la loro attenzione ad eliminare quei molesti PG dalle terre d'Alfheim.



Gli Elfi dell'Ombra e le altre Terre

Darokin

Come è facilmente intuibile, questa è la più importante tra le nazioni umane che interessano agli elfi dell'ombra. I tunnel che partono da Losetrel emergono nella parte sud est delle pendici dei Monti Amsorak e vengono attentamente protetti dalle Guardie. Gli elfi dell'ombra infiltrati sono presumibilmente più attivi nelle città e nei villaggi intorno alla riva est dell'enorme Lago Amsorak, e passando attraverso Crowlerd o Rennydale giù fino a Favaro, possono percorrere la strada lungo il corso del fiume fino alla capitale stessa della Repubblica.

L'obiettivo principale degli elfi dell'ombra è quello di arrecare il maggior danno possibile all'alleanza che esiste tra Alfheim e Darokin. Alcuni di loro possono essersi infiltrati nel CDD (il Corpo Diplomatico di Darokin) dove gli elfi sono richiesti. Si rivolgeranno sicuramente alla Casa di Mauntea, dal momento che quella casata accoglie in maniera benigna i semi-umani ed è sia ricca che molto potente. Proveranno a sabotare il commercio, faranno ricorso all'avidità dei darokiniani per sfruttare la loro posizione di monopolio contro Alfheim (per esempio, fissando delle tasse di esportazione alle merci d'Alfheim che attraversano il Darokin) e ricorrono ad omicidi mirati contro gli elfi.

Gli Occhi del Serpente non riscuoteranno presumibilmente un gran successo qui, in ogni caso. Darokin non può permettersi delle grandi dispute con nessuno dei suoi vicini e un conflitto aperto contro l'Alfheim è quasi impossibile da immaginare. Più probabilmente, gli elfi dell'ombra saranno in grado di impegnarsi nel commercio e nella politica in modo tale da diventare ricchi e mandare poi questa ricchezza alle terre degli elfi dell'ombra in forma di beni, armi e doni simili.

Ethengar

Gli elfi dell'ombra sono un po' confusi ed incerti per quanto riguarda gli ethengariani. I loro infiltrati sono molto pochi e sono tutti ad ovest di Taijit. Sanno del Khan Dorato e, francamente, non gliene può interessare di meno. Considerano le tribù come fossero barbari nel senso più dispregiativo. Poiché è improbabile che quei fieri cavalieri vogliano vivere sottoterra, non costituiscono una minaccia per le terre degli

elfi dell'ombra, e poiché sono cavalieri, non amanti delle foreste, non avrebbero in ogni caso alcuna mira di conquista nei confronti dell'Alfheim (cosa che invece interessa agli elfi dell'ombra).

Ciò che rende perplesse le spie degli elfi dell'ombra, che sono molto poche qui, è la presenza delle spie glantriane che sembrano essersi felicemente accomodate presso il Khan Oktai. Gli elfi dell'ombra sono molto attenti alle mosse di Gланtri e questa presenza sorprendente non gli permette ancora di ignorare del tutto questi "barbari".

Gланtri

Xatapechtli e i Serpenti più astuti che impiega qui come spie (un piccolo numero) sono incuriositi dagli "elfi flamenco", con i quali hanno preso contatti superficiali. Hanno infatti realizzato che Gланtri è un assoluto focolaio di intrighi politici e che quasi nessuno a Gланtri è veramente sincero. Quindi, le operazioni degli elfi dell'ombra in questa regione sono semplicemente occasionali. Gli agenti cercano di ottenere ricchezza, magia e qualsiasi informazione riescano ad avere sulle altre nazioni e le altre popolazioni verso le quali nutrono un qualche interesse.

Se avete giocato alcune avventure a Gланtri, saprete dall'*ATL 3: I Principati di Gланtri*, che c'è uno spazio infinito per il contrabbando degli agenti dell'ombra dovunque vogliate inserirli—tantissime persone a Gланtri sono tutto eccetto quello che appaiono essere. Comunque, non dovrete mettere i PG in condizione di sospettare che la Radiosità di Gланtri abbia qualcosa a che fare con i cristalli delle anime degli elfi dell'ombra, o almeno non fino a quando non abbiano raggiunto i livelli più alti. Come gestire questa situazione sarà determinante per qualsiasi campagna con gli elfi dell'ombra!

Casa di Roccia

Ci sono pochissimi lunghi tunnel molto a est di Alfmyr che emergono nella parte ovest delle montagne di questa regione popolata dai nani. Gli elfi dell'ombra odiano i nani e in queste aree ci sono dei Vigilanti ben equipaggiati pronti a tutte le situazioni. Odiano i nani soprattutto perché i nani hanno una nota avidità per le gemme e per prendersi le gemme finiscono con il rubarsi

le anime: l'opinione diffusa è quindi che i nani stiano rubando i loro bambini...

C'è anche il problema dell'epidemia, che arrivò ad Alfmyr nell'802 DI, la colpa della quale ricadde sui nani. Quindi gli elfi dell'ombra hanno almeno due ottime ragioni per odiare i nani!

Comunque, un generale illuminato che ha la responsabilità di questa zona sta utilizzando con qualche successo una strategia non conflittuale. Ha infatti imparato dagli interrogatori fatti ai nani che aveva catturato che se li avesse uccisi, i nani sarebbero venuti a vendicarli in un numero molto maggiore. Sono gente curiosa, molto cocciuta, che non si lascia prendere in giro da nessuno. Ma sono anche molto avidi, e il generale sta sfruttando proprio questo fatto. Le spie, gli esploratori e i membri d'élite dei Vigilanti cercano di trovare i nani che stanno scavando i tunnel nel lontano ovest e li dissuadono dal cercare gemme e minerali. Se tra gli elfi c'è qualcuno che parla un briciolo di nanico, il nano viene avvisato che le gemme sono sacre e che non dovrebbero essere toccate (la verità esatta non viene rivelata). Il nano viene quindi comprato con oro e argento in cambio di merci—ciò consente al nano di credere che sta concludendo un buon affare commerciale e non che, in quel modo, viene pagato per andarsene da un'altra parte.

Finora questa strategia pare stia funzionando bene e permette di evitare delle dispute ancor maggiori tra i nani e gli elfi dell'ombra. I pochi nani coinvolti stanno per lo più ben attenti a non dire da dove venga la loro nuova ricchezza, così sono pochi i nani che lo vengono a sapere. Aggiungete a tutto ciò il lavoro determinato e frequente dei forma tunnel e capirete come mai finora la Casa di Roccia non ha rappresentato un pericolo serio e neanche un fastidio per gli elfi dell'ombra.

Le Terre Brulle

Tra gli umanoidi che abitano le Terre Brulle e la maggior parte degli elfi dell'ombra le cose sono abbastanza chiare: vogliono distruggersi l'un l'altro. La protezione contro le bande di umanoidi pronti al saccheggio è l'attività principale del ramo "conosciuto" della Seconda Ombra e anche gli Occhi del Serpente vengono chiamati a supporto di questa missione quando è

strettamente necessario. Comunque, c'è un segreto sepolto nel profondo delle Terre Brulle che anche gli Occhi del Serpente non conoscono.

Uno dei fattori che sostiene i Vagabondi quando vengono mandati nel mondo abbandonando le loro case è la leggenda di una Città di Vagabondi, lontana dalle dimore degli elfi dell'ombra, a cui Rafael potrebbe guidarli. Ovviamente, pochi elfi credono a questa storia, ma molti dei vecchi Vagabondi hanno fede. Questa città esiste davvero: Oenkmarr (vedi *ATL 5: Gli Orchetti di Thar*). Molti Vagabondi anziani sono spinti dai comandamenti di Rafael a non ritornare indietro sui loro passi quando partono dalla loro dimora e finiscono qui. Rafael ha per loro una missione: prendere il controllo degli umanoidi e modificare le loro azioni in modo che interrompano i continui attacchi alle terre degli elfi dell'ombra.

Comunque, quando i Vagabondi arrivano ad Oenkmarr iniziano a perdere la loro fede nella Via di Rafael. I Vagabondi che sono arrivati in precedenza sono continuamente allerta in caso di nuovi arrivi e quando qualcuno si presenta—appostandosi nei tunnel e nelle caverne intorno ad Oenkmarr, chiedendosi dove sia questo posto infernale—viene rapidamente intercettato e condotto ad una “dimora sicura”. I Vagabondi ad Oenkmarr sono ben camuffati e il nuovo arrivato non riconoscerà il suo contatto per quello che realmente è; dopo aver parlato per un po' il Vagabondo più anziano si rivela, e a quel punto il comandamento sembra avere una forza minore. Molti Vagabondi ad Oenkmarr arrivano a sentire che la volontà di Rafael non è più contenuta nelle vecchie regole e leggi degli sciamani, ora che loro sono qui. Questa è una nuova fase della loro vita e molti cominciano a ipotizzare che forse la volontà di Rafael è che si sforzino di stabilire per se stessi nuove regole e nuovi modi di pensare.

Oenkmarr contiene una piccola comunità di Vagabondi—qualche centinaio—che per la maggior parte si nasconde nell'Enclave e nell'Ala Ovest. Non vengono facilmente identificati come elfi dell'ombra. Sono di alto livello, con conoscenze magiche piuttosto potenti (in particolare illusioni e effetti simili); sono vecchi e rugosi (e gli umanoidi pensano che chiunque sia vecchio e rugoso sia più o meno come appare, e derisorio che

utilizzano per loro è “friabile”), sono intelligenti (i più stupidi non arrivano così lontano), alcuni hanno l'abilità Travestirsi—in breve, i Vagabondi possono anche essere vecchi, ma sono scaltri, pieni di risorse e, se comparati agli umanoidi di Oenkmarr, sono incredibilmente svegli.

L'azione principale dei Vagabondi in grado di agire allo scoperto, fingendosi umanoidi a causa delle loro deformità, è quella di alimentare l'odio contro i nani della Casa di Roccia. In fondo, anche gli elfi dell'ombra odiano i nani. Quanto successo possano avere in questa operazione, quanti Vagabondi lavorino allo scoperto e chi potrebbe essere un vagabondo (potrebbe essere quella principessa troll?) è tutto lasciato alla decisione del Master. Se volete, potete modificare i dati del GAZ10 retroattivamente, selezionando un gruppo di PNG umanoidi e trasformandoli in elfi dell'ombra. Occorre fare attenzione con questi cambiamenti, ma certamente rivelare il segreto dell'enclave dei Vagabondi (meglio se solo parzialmente) può dimostrarsi una vera sorpresa per quasi qualunque PG!

Ci sono anche i bambini degli elfi dell'ombra che vengono adottati dagli umanoidi. Alcuni di loro inizieranno a ragionare come umanoidi, ma la maggior parte saranno troppo intelligenti. Alcuni di loro saranno contattati dai Vagabondi, altri proveranno in maniera intuitiva una certa simpatia verso gli elfi, altri ancora faranno la loro esperienza e poi abbandoneranno disgustati le terre degli umanoidi. Se volete alterare la realtà in modo che alcuni “umanoidi” particolarmente potenti siano in realtà degli elfi dell'ombra, avete carta bianca.

La Terra del Sole Rosso—

Quasi nessuno tra gli elfi dell'ombra conosce questa terra incredibile. Molto lontano, al di sotto della superficie del mondo, a innumerevoli miglia di distanza dalle foreste e dai mari della superficie, c'è un altro mondo: la Terra del Sole Rosso. Tra tutta la sua popolazione, solo il vecchio Falanen il Saggio ha per davvero visitato queste terre. Da giovane era un elfo dalla curiosità insaziabile, e una delle spedizioni a cui partecipò si perse nei tunnel più sperduti, finendo col procedere verso il

basso anziché verso l'alto, sempre più in basso per giorni, fino a che non raggiunse una terra irreale, misteriosa, e senza notte così come il mondo degli elfi è senza giorno. Popolate da genti molto diverse, da tribù pacifiche a clan di assassini, queste terre sono più strane e diverse da qualsiasi altra landa esistente sotto le stelle del cielo.

I dettagli sulle terre del Sole Rosso si possono trovare nel Supplemento di Gioco di D&D® *Il Mondo Cavo*, e non andremo certo a rovinarvi le sorprese che troverete in quel bellissimo prodotto. Se utilizzerete quel materiale, allora le informazioni su quelle terre e sulle genti che vi abitano possono essere fornite con moderazione ai PG attraverso Falanen o in altri modi. Appunti, diari, racconti di un vecchio esploratore, sopravvissuti mezzi matti di una spedizione mineraria condannata all'insuccesso, un artefatto di natura stranamente aliena e un incantesimo tramandato oralmente: ci sono molti modi per spingere i PG verso questi sorprendenti luoghi...

C'è anche un aggressore potenziale con cui gli elfi dell'ombra hanno avuto a che fare. Sono gli azcani, feroci guerrieri umani dalle terre più in basso. Due volte negli ultimi due secoli i Vigilanti degli elfi dell'ombra che si stavano occupando dei tunnel aperti verso le terre sottostanti sono stati attaccati da gruppi di guerrieri azcani. Potrebbe ben essere che questi attacchi siano stati solo occasionali, ma potrebbero anche annunciare l'arrivo di una minaccia espansionistica da parte del lontano Impero Azcano. Rafael ha detto agli Sciamani Bianchi di assicurarsi che i Vigilanti presenti in quella zona siano accompagnati da potenti guerrieri e da almeno 5 Sciamani della Vita e della Morte; Rafael non vuole che alcun azcano sopravviva a questi incontri (e possa così fornire informazioni sugli elfi dell'ombra ai sacerdoti di Atzanteotl). Ovviamente, i dettagli sulla razza azcana possono essere trovati nel supplemento *Il Mondo Cavo*, ma l'aver i PG coinvolti nella cattura di un tal tipo di invasori (seguita da un interrogatorio con relativa missione) è un modo eccellente per introdurre il Mondo Cavo nella vostra campagna per gli elfi dell'ombra.

AVVENTURE NELLE TERRE DELL'OMBRA

In questa sezione, affronteremo il tema delle campagne e delle avventure nelle terre degli elfi dell'ombra.

Per prima cosa, considereremo che tipo di campagna potreste voler condurre con questa ambientazione. Ovviamente, giocare nelle terre degli elfi dell'ombra può essere un evento episodico; voi e i vostri giocatori potreste ben preferire di visitarle in maniera occasionale, piuttosto che passare la maggior parte delle vostre sessioni di gioco in quelle terre.

I vostri giocatori possono voler fare un personaggio elfo dell'ombra, o voi potreste voler interpretare gli elfi dell'ombra come "i cattivi" e i giocatori dovranno far interagire i loro PG con loro trattandoli da nemici. Quest'ultima possibilità è chiaramente nelle cose se avete dei PG preesistenti (e che preferite) che siano elfi di Alfheim, per esempio.

Campagne per Avventurieri

Qui, i PG sono elfi dell'ombra avventurieri. Il loro desiderio principale sarà quello di vivere le avventure nelle terre degli elfi dell'ombra, viaggiare il più a lungo possibile, combattere i mostri e conquistare i tesori. I PG sciamani non dovrebbero essere membri di tale tipo di gruppo a tempo pieno, sarebbe poco realistico, sebbene possano farne parte in maniera occasionale.

Chiaramente, questo è un approccio quasi senza pensieri e ci sono tantissimi luoghi pronti per essere visitati da tali PG. Ci sono anche tantissimi spiacevoli pericoli pronti per loro, dal Senzossa alla Enclave Nuova (vedi lo schema di avventura più avanti). Comunque, sarà più divertente se i PG potranno essere in qualche modo coinvolti con uno dei temi più centrali di questo Atlante.

Il modo più semplice per fare una cosa del genere è il fare incontrare i PG con dei PNG sempre più potenti man mano che aumentano i loro livelli di esperienza. Non saranno considerati affidabili da nessuno di veramente potente, ma potranno ottenere di fare delle commissioni (come i corrieri, le guardie, ecc.) dai principali PNG. Alcune di queste commissioni potrebbero servire per mettere alla prova i PG per capire se sono capaci di superare le sfide; solo successivamente il PNG li assolderà per compiti più seri. Kanafasti potrebbe volere un artefatto minore da un Labirinto di non-

morti recentemente scoperto, per esempio (permettendovi così di aggiungere un PNG sciamano al gruppo dei PG per aiutarli contro questa nuova minaccia). Poi li segnalerà a Xatapechtli per la loro affidabilità per un lavoro sempre più importante...

Avete anche uno scherzetto da mettere in campo: tutti gli elfi dell'ombra sono obbligati ad assolvere il servizio militare (non tutti e 10 gli anni in un'unica volta, se necessario). Ma non usate il pugno di ferro su questo. Dare ai PG qualche segnale che saranno obbligati al servizio militare in un momento futuro stabilito, per esempio, significa che sarà per loro meno scioccante quando dovranno davvero darci dentro nel farlo. Concedete ai giocatori il tempo sufficiente per sfogare i loro istinti disordinati basilari per vagabondare nei dungeon al di fuori dei soliti schemi per i loro PG elfi dell'ombra. Non costruite dei tempi di avventura troppo lunghi da svolgere per i primi avventurieri che non riusciranno a giocarli.

Un'altra variante potenziale su questo tema è di avere un gruppo di elfi dell'ombra quasi dissacranti e mezzi reietti. Un tale tipo di gruppo potrebbe comprendere anche personaggi non-elfi provenienti dall'Enclave, sebbene i PG dovrebbero lavorare duramente per riuscire ad andare al di fuori della Città delle Stelle e per coprire la loro assenza mentre sono via. Un gruppo così potrebbe facilmente diventare di rinnegati e poi potrebbe diventare disponibile a cooperare con i nemici degli elfi dell'ombra che vivono nelle terre di superficie!

Campagna per Militari

In questo tipo di campagne, la maggior parte dei PG è nel servizio militare fin dal principio. I loro doveri sono quelli di guardie, corrieri, pattugliatori, protettori. Potrebbero avere una piccola licenza per concedersi un'avventura di tanto in tanto, ma questa sarebbe una occupazione secondaria.

Rispetto alla campagna dove i PG avventurieri potrebbero essere cooptati per il servizio militare, i PG che giocano questi tipi di campagne dovrebbero ottenere più vantaggi. Possono incontrare, o addirittura essere collegati ai PNG più importanti molto prima nelle loro carriere (come aiutanti, guardie del corpo, ecc.). Possono anche

avere delle opportunità di carriera molto più intriganti e molto più veloci. Per citare solo le due opportunità più ovvie, potrebbero essere addestrati come cavalieri dei grandi alati o essere reclutati nella Seconda Ombra. Più avanti nella campagna, la lealtà di un PG reclutato nella Seconda Ombra può essere verificata dai suoi superiori chiedendogli di presentare dei rapporti completi su alcuni elfi dell'ombra potenzialmente sovversivi—gli altri PG! (I suoi superiori non pensano che gli altri PG siano dei sovversivi, vogliono giusto verificare il suo attaccamento a loro).

Il servizio militare vi permette anche di assegnare i PG alle guardie e alle pattuglie dove può succedere praticamente di tutto. Nani ficcanaso, azcani assetati di sangue, ragni appostati, un agente mezzo morto di ritorno da Glantri—quasi ogni cosa può venire fuori e come reagiranno i PG?

I PG che svolgono il servizio militare si trovano anche più facilmente in compagnia degli sciamani, degli esploratori della Seconda Ombra e di altri specialisti. Questo sarà sia di aiuto (basti pensare al potere di cura degli sciamani) che divertente per loro, e in questo modo impareranno a conoscere sempre più i vari tipi di elfi dell'ombra. È anche più semplice per uno sciamano partecipare a questo tipo di campagne.

Infine, gli elfi dell'ombra durante il servizio militare possono sempre ottenere una licenza se trovano delle informazioni che li portino a voler intraprendere qualche avventura, quindi il servizio militare non dovrebbe essere troppo costrittivo.

Campagna per Sciamani

Qui, i PG sono (quasi) tutti sciamani, iniziando la loro carriera dall'essere accolti. Questa può essere un tipo di campagna sfidante e difficile da condurre, ma potrebbe essere la più gratificante. I personaggi senza un alto punteggio di Saggezza che non sono sicuri di poter diventare sciamani, potrebbero diventare degli eccellenti PG, formalmente affiliati al servizio del tempio e seguaci fortemente devoti di Rafiel. Possono diventare le guardie e "i servitori" degli accolti. Possono anche riuscire a fare delle piccole avventure per loro conto in maniera parallela rispetto all'avventura principale. I giocatori dei PG sciamani possono giocare con dei PNG in prestito in modo da non essere esclusi da queste

avventure parallele. In questo modo, qualche “piccolo svago” può essere mischiato con una campagna dedicata a conoscere, incoraggiare e comprendere i misteri della Via di Rafiel.

Le carriere dei PG dovrebbero iniziare con delle avventure che consentano loro di guadagnare i 2.000 punti esperienza necessari per qualificarli come accoliti, seguite dai loro rituali di iniziazione. L'aumento della Saggezza è un giusto premio per il rischio del rituale e potete concedere 1 punto in più in questa caratteristica.

I PG saranno accoliti eccezionali se passeranno meno tempo possibile nel tempio. Saranno gli unici selezionati per un incarico da corrieri, per accompagnare gli Sciamani Iniziati nei loro viaggi, per officiare ad una cerimonia al Tempio dove alcuni disagi possono portare ad un inseguimento e ad un'avventura, per seguire una pattuglia di routine dove qualcosa di inaspettato può sempre verificarsi. Altrimenti, la vita non sarebbe poi così interessante! E le avventure non sono qualcosa che il Tempio non veda di buon occhio.

Dopo tutto, un viaggio intrapreso per ottenere conoscenza è comunque un qualcosa fatto per il servizio di Rafiel. Uno sciamano che sia abbastanza fortunato da trovare una vena di cristalli delle anime di tanto in tanto mentre sta facendo un'avventura è chiaramente guidato da Rafiel e potrebbe essere fortemente incoraggiato ad intraprendere ulteriori viaggi ed avventure. Dal momento che Rafiel guida lo sciamano, lui dovrebbe poi essere libero di andare dove questa guida lo condurrà. Come i PG faranno la loro carriera all'interno della gerarchia del tempio, dovrebbero essere coinvolti negli affari fondamentali degli sciamani del loro livello e della Via di Rafiel nel suo complesso.

Il materiale visto in precedenza ha fornito i dettagli circa le attività svolte dagli sciamani ai diversi livelli di esperienza, che potete utilizzare per stabilire gli obiettivi da assegnare ai PG. Le avventure non dovrebbero essere escluse da tutto questo; per esempio, la ricerca dei cristalli delle anime che vengono rubati, potrebbe essere un ottimo gancio per un'avventura. Gli sciamani, inoltre, verranno aggregati con ogni probabilità alle missioni militari più

significative in virtù della necessità della loro abilità magica di guarigione.

Ora, sono due i fattori importanti da tenere in considerazione. Il primo riguarda la graduale scoperta della verità sui segreti concernenti i cristalli delle anime. Questi segreti non dovrebbero entrare all'interno dell'avventura per un bel po', ma avrete bisogno di considerare attentamente come gestire questa materia così delicata. Il secondo fattore riguarda la scala temporale in cui si svolge la campagna. Se i PG sciamani iniziano al 1° livello con un'età di circa 120 anni, non potranno certo diventare Sciamani Bianchi in pochi anni di tempo di gioco. La scala temporale della campagna deve quindi essere di almeno decine di anni. Questo problema si verifica in generale con tutte le campagne in cui sono coinvolti gli elfi, ma è particolarmente acuto in questo caso. In ogni caso, questo apparente svantaggio può essere ribaltato—si può adattare una campagna episodica a seconda delle necessità.

Campagna per Gente Subdola

Questo è un tipo di campagna in cui i PG possono essere avventurieri o militari o eventualmente anche sciamani. Le prime avventure nelle terre degli elfi dell'ombra possono essere di qualsiasi tipo. La cosa importante, però, è che i PG abbiano tra di loro dei personaggi con alti punteggi di Intelligenza, Destrezza e Carisma.

I PG saranno reclutati dalle autorità militari, da Xatapechtli, da Kanafasti o da chiunque altro abbiate voglia di presentare loro. Le loro carriere diventeranno sempre più legate al loro agire come spie e come agenti nelle terre di superficie. Gli obiettivi delle loro missioni riguarderanno lo spionaggio, gli omicidi, le azioni di guerriglia, il sabotaggio e simili atti di terrorismo (o di lotta per la libertà, dipende dal lato in cui siete schierati). Le abilità che avranno scelto saranno legate al mondo del sotterfugio e dell'inganno. Gli incantesimi che utilizzeranno saranno sempre più orientati verso quelli che comportano la coercizione mentale e l'inganno. Una campagna di questo tipo può diventare una cosa davvero molto eccitante ed intensa, più sottile di molte altre. Viene anche lasciata la possibilità a PG non elfi (per esempio, come spie umane di Darokin) di entrare nel gioco ad un certo punto.

Campagna Come Nemici

Qui, gli elfi dell'ombra sono i cattivi ragazzi. I PG vorranno rintracciare e disfarsi dei malvagi parassiti dalle orecchie a punta. Forse i PG sono Amici di Alfheim, per esempio. Avrete già giocato altre avventure di questo tipo se avete utilizzato gli schemi dell'ATL 10: *Gli Elfi d'Alfheim*.

Se non avete utilizzato quelle avventure, esse offrono una campagna contro gli elfi dell'ombra che potreste voler utilizzare. Per questa ragione, in questo Atlante non vengono fornite avventure contro gli elfi dell'ombra, sebbene alcune delle avventure (specialmente la *Corona della Corruzione*) possano essere adattate per gruppi di PG non elfi abbastanza facilmente.

Le azioni e gli sforzi degli elfi dell'ombra possono essere gradualmente presentate ai PG in una luce diversa e più favorevole e le informazioni sbagliate che hanno raccolto sul loro conto possono essere smascherate sempre di più con la realtà di quello che è. Una missione (la ricerca di un tesoro, ecc.) che porti i PG più vicini (e quindi in grado di osservare da vicino) ad un insediamento di elfi dell'ombra troppo grande per essere attaccato potrebbe essere un buon modo per portare i PG a vedere con i loro occhi che gli elfi dell'ombra sono un popolo civilizzato. Catturare i PG e obbligarli a scappare dall'Enclave li aiuterà a capire che gli elfi dell'ombra non sono dei perfidi assassini. All'interno dell'Enclave, PNG come Zindar spiegheranno loro che gli elfi dell'ombra non sono del tutto malvagi. Uno sciamano dedicato potrebbe tentare di convertirli, permettendo così loro di conoscere alcuni tratti delle credenze degli elfi dell'ombra. E se lo sciamano coronasse i suoi sforzi con un successo, i PG potrebbero anche diventare degli agenti per conto degli elfi dell'ombra per tornare sulle terre di superficie dove un tempo giurarono di sterminarli!

Le Avventure

Le avventure e gli schemi forniti qui non sono specializzati: non ci saranno avventure solo per gli sciamani, o solo per le spie o solo per uno dei sottogruppi presenti tra gli elfi dell'ombra. Piuttosto, le avventure potranno essere facilmente adattate agli interessi particolari e agli obiettivi dei vostri PG.

AVVENTURE NELLE TERRE DELL'OMBRA

Prove di abilità: soprattutto nelle avventure di livello Base, le prove di abilità possono aggiungere divertimento e tensione al gioco e farete bene ad aggiungerle alla vostra sessione di gioco. In ogni caso, non ne abusate. Se volete inserire delle prove di abilità per il movimento in situazioni difficili (Arrampicarsi e Salto sono delle ovvie possibilità), dovrete prevedere un unico tiro per verificare l'abilità nella parte centrale della manovra (o la penultima parte—la parte dell'arrampicata proprio prima della cima, per esempio). Fate in modo che i PG non debbano fare la verifica delle abilità ad ogni round perché nel caso in cui dovessero fallire da un lato sarebbero demotivati e dall'altro sembrerebbe tutto senza senso. È anche noioso tirare così tante volte i dadi.

Se vi ritrovate in una situazione in cui un gruppo sta provando una qualche azione per la quale non tutti hanno una specifica abilità, improvvisate. Per esempio, un intero gruppo di PG sta cercando di arrampicarsi su una dura salita, ma non tutti hanno l'abilità Arrampicarsi. Non dite che non possono farlo; i PG senza quell'abilità possono comunque provare un tiro di Abilità verso la relativa caratteristica (in questo caso la Destrezza) con una penalità di +2 da aggiungere al tiro del dado. Potete utilizzare questa come una penalità standard per tutti quei PG che non hanno una specifica abilità ma che possono avere qualche speranza di successo, aumentando eventualmente il modificatore secondo quello che ritenete più opportuno. Alcune abilità, tuttavia, o ce l'hai o non ce l'hai: un personaggio o sa scrivere in una determinata lingua o non lo sa fare.

Dall'altro lato, state attenti al fatto che molte persone giocano a D&D® perché amano un sistema semplice, veloce, scorrevole, facile da giocare, che non sia appesantito da troppe regole. In questo caso, non usate le abilità. Fate ogni tanto qualche occasionale prova di abilità, solo quando viene chiaramente richiesta.

Contrabbando

(Base/Expert basso livello)

I PG vengono assoldati per fare da guardia ad un convoglio mercantile che sta per prendere la rotta commerciale nei tunnel che vanno dalla Città delle Stelle verso Nuova Grunland (potete cambiare la rotta se lo

desiderate). Il convoglio dovrebbe essere di taglio modesto—giusto tre o quattro mercanti con 4-6 servitori che tirano le lumache e le slitte. Possono essere assoldate anche altre guardie PNG se il gruppo dei PG è piccolo o se i PG sono diffidenti (“vedete, altri ragazzi sono ben felici di avere questo lavoro”). I soldi offerti per questo lavoro non sono una cifra fantastica, quindi è meglio utilizzare dei PG Base per questa avventura. I mercanti non possono permettersi più di 50-100 mo al massimo per ogni guardia. La merce trasportata è principalmente seta di Losetrel. Il fiume Pacifico Settentrionale è stato colpito di recente da un enorme Elementale dell'Acqua, da qui la necessità di percorrere il tragitto via terra.

I PG dovrebbero percorrere la maggior parte del percorso verso Nuova Grunland, con alcuni ostacoli ed incontri con dei mostri minori per rallentarli ed impegnarli lungo il cammino. In ogni caso, assicuratevi di collocare un incontro più grande con qualche mostro impegnativo, e fate in modo che il mercante che ha assoldato i PG venga ucciso! Gli altri mercanti chiederanno ai PG di assumersi la responsabilità del carico fino all'arrivo a Nuova Grunland, dove prenderanno una cospicua ricompensa per la consegna alla famiglia del mercante.

Pochi chilometri prima di Nuova Grunland, il convoglio viene bloccato da una pattuglia. Convinceranno i PG anche con la forza pur di avere il loro aiuto momentaneo; una banda di umanoidi è trincerata nei tunnel poco più avanti e viene chiesto per questo aiuto ai PG. Potete ora divertirvi a condurre un piccolo combattimento del tipo spazza-via-i-cattivi-ragazzi. Gli umanoidi dovrebbero essere comandati da un brutto abbastanza considerevole—per esempio un orco—che può offrire ad uno dei PG combattenti la possibilità di coprirsi di gloria (o di trovare una morte veloce).

Quando gli eroi coraggiosi faranno ritorno al loro convoglio, troveranno i militari che nel frattempo lo hanno fatto a pezzi. Il capo della guardia può avere con sé una piccola lumaca da fiuto, se lo desiderate. Hanno trovato delle borse piene di una polvere marrone chiaro, che il Sergente dice con rabbia essere un additivo estratto dai funghi che sta di recente causando dei problemi a Nuova Grunland.

Capisce che i PG sono i responsabili del carico e questa è ovviamente la verità (come gli altri mercanti renderanno subito chiaro). Lasciate che i PG protestino. Poi impacchettateli per mandarli in prigione a Nuova Grunland.

Lasciate che i PG si facciano una bella sudata, lasciate che si umilino e si mettano ad implorare e che esprimano il loro caso con una convinzione pienamente emotiva. Il sergente scettico dice che in realtà lui riesce ad immaginare come si siano lanciati su quel povero mercante, abbiano contrabbandato le droghe sui suoi carri e lo abbiano ucciso con la scusa di un'aggressione da parte dei mostri per ottenere una ricompensa extra in contanti dalla sua famiglia; i PG sono degli animali senza cuore, disgustosi e inutili. Lo Sciamano Iniziato che presidia il dibattito sembra essere d'accordo. Comunque, il Sergente offrirà loro una soluzione: i PG devono dare un risarcimento alla famiglia e servire nell'esercito per un po'. Lo sciamano concorda.

Il sergente dice, una volta fuori, che non credeva realmente in quello che stava dicendo ma ha bisogno dell'aiuto dei PG (l'esercito si occuperà del risarcimento per la famiglia). Ha bisogno che i PG tornino indietro, alla Città delle Stelle, trovino là il contatto del mercante e si trattengano in attesa di ulteriori disposizioni. Chi stava portando la droga all'interno della città? Il mercante era in parte innocente. I PG devono guardarsi intorno ed aspettare fino a quando un agente di Meffarel sbuca fuori una notte, invisibile e con un incantesimo *velocità*, per fare il lavoro sporco... da qui in avanti, i PG possono aver bisogno delle abilità di inseguimento oppure possono andare a riferire ciò che hanno scoperto alle autorità, come preferite.

Caccia Al Ragno!

(Base/Expert basso livello)

In questa avventura, i PG dovrebbero partire da Losetrel. Possono facilmente viaggiare fino a qui con un impiego da corrieri o da guardie del corpo. Saranno avvicinati da Firnafel il Cacciatore di Ragni che chiederà loro di fargli da assistenti in qualche caccia al ragno. Suo fratello Malshandir è malato e Firnafel ha bisogno urgente di partire subito. Sa che una nidia di grandi e produttivi ragni giganti è là

pronta per essere catturata nella Foresta dei Ragni e non potrebbe sopportare alcun ritardo. Firnafel offre ai PG o una tariffa fissa di 100 mo ciascuno per una settimana di lavoro o il 50% del prezzo di vendita dei ragni (che sarà più o meno la stessa cifra).

Persuaderà inoltre i PG facendo mostra di una scatola di *unguento dell'antidoto* con 2 dosi rimaste. Ogni dose, se strofinata sulla pelle, agisce come un incantesimo *neutralizza veleno* e neutralizzerà qualsiasi attacco velenoso subito nei precedenti 5 round (anche un attacco letale, quindi questo è un vero e proprio salva-vita). Se nei PG c'è uno sciamano, rendete questo fatto come un ulteriore elemento di aggancio dandogli un *bastone guaritore* con 4 cariche (solo uno sciamano può utilizzarlo, il che spiega perfettamente perché Firnafel abbia bisogno dei personaggi). Firnafel bleffa anche un po' dicendo che la maggior parte dei ragni non sono velenosi, o il veleno è sopravvalutato, lui è ancora vivo dopo tutto, no? e così via.

Pronti i PG e Firnafel, partono attraverso la Foresta dei Ragni alla ricerca di un gruppo davvero grande di ragni tessitori giganti. Firnafel ha due lumache giganti che tirano una slitta con una gabbia di fungo larga abbastanza da contenere fino a 6 ragni di quel tipo. Potete inserire incontri con i mostri erranti a vostro piacimento, decidendo quanto tempo ci impiegano i PG a trovare i ragni e poi dovranno (sotto la guida di Firnafel) formulare un piano per catturarli. Firnafel li vuole vivi!

C'è un fattore che complica il tutto, in ogni caso. Il cugino di Firnafel, Ralfamere, con alcuni giovani complici un po' aggressivi, stanno pedinando i PG e Firnafel. Ralfamere è amareggiato per essere stato sorpassato nell'addestramento da Firnafel; egli semplicemente non è abbastanza veloce, ma rifiuta di ammetterlo. Ora ha pianificato di prendersi la sua rivincita. Ha raccontato ai suoi compagni che vuole dare a Firnafel e ai PG una bella lezione e poi lasciarli lì, ma quando scoppia una rissa Ralfamere combatterà sul serio e colpirà per uccidere. Dopo un'iniziale esitazione, i suoi compagni faranno lo stesso.

Ralfamere dovrebbe essere un elfo dell'ombra abbastanza difficile da affrontare, più alto di un livello del personaggio con il livello più alto. I suoi

compagni dovrebbero eguagliare il gruppo di PG nel numero ed avere, in media, un livello di esperienza in meno dei PG. Se i PG sono quasi tutti di basso livello, assegnate a Ralfamere il 4° livello per consentire a Firnafel di giustificare i suoi soldi per il combattimento. Questo gruppo farà del suo meglio per attaccare con la sorpresa e proverà ad attaccare i PG quando saranno indeboliti dopo un combattimento.

Firnafel, ovviamente, riconoscerà Ralfamere. Di ritorno a Losetrel, chiederà ai PG se vogliono prendere in considerazione di fare per lui un'incursione a casa di Ralfamere (offrendo di nuovo dei soldi). Se i PG lo faranno, scopriranno un elfo spia (che dovrebbe essere in grado di scappare) che osserva dalla finestra della casa di fronte. È un membro della Seconda Ombra, che spia la casa nel tentativo di scoprire e stabilire se esistono legami tra Ralfamere e Meflarel. I PG possono trovare (con una prova di Intelligenza riuscita con una penalità di -2) che la casa di Ralfamere sia già stata approfonditamente perquisita. Dei PG molto vigili (che lasciano una sentinella invisibile all'esterno) possono seguire o anche catturare la spia. Se faranno così, resteranno imbrigliati nelle operazioni della Seconda Ombra. Come ciò si svilupperà, condizionerà l'intera campagna, così avrete bisogno di disegnarla secondo le necessità specifiche di quella campagna.

Seguire il Tonto

(Expert)

Questo è un tema base per avventure che può essere utilizzato in svariati modi. La chiave dell'intero tema è che un esploratore coscienzioso vuole assoldare delle guardie che lo proteggano quando partirà per trovare un qualche luogo ancora non mappato. Se volete una sfida vera, prendete come punto di partenza le vie d'acqua che corrono verso nord dalla Caverna della Pioggia Continua. Se volete un'opzione meno drammatica, prendete come punto di partenza sotterranea il fiume Pacifico Settentrionale.

Potete modificare tutto ciò per aumentare l'attrattiva verso i PG. L'esploratore potrà possedere un antico libro che dichiara che molte gemme (cristalli delle anime!) si possono trovare dove lui vuole andare (attraendo qualsiasi sciamano e destando l'interesse del Tempio). La zona

potrebbe contenere rare specie di funghi altamente nutrienti che i mercanti sono ansiosi di avere per ragioni commerciali. Delle lumache giganti molto resistenti secondo quanto si dice potrebbe vivere là e se i PG possono catturarne alcune ancora giovani (o portare indietro qualche uovo), l'esercito potrebbe esserne molto felice—l'era delle lumache da guerra potrebbe non essere così lontana.

L'intrepido esploratore pagherà sempre molto bene e darà prova della sua ricchezza. Dovrebbe anche essere un vero e proprio impiastro (il termine "orecchie pendenti" è l'equivalente per gli elfi dell'ombra di quelli che noi oggi chiamiamo secchione). Dovrebbe avere denti da cavallo, gambe arcuate e un aspetto in generale poco attraente. Potrebbe succedere che si innamori perdutamente di una sfortunata PG femmina dopo che lei gli avrà salvato la vita per un po' di volte.

Fate andare avanti i vostri PG con un lungo viaggio e riempiteli di problemi. Dovrebbero essere soggetti a ripetuti assalti da parte dei mostri, facendo passare loro un momento difficile—ma non utilizzate mostri assurdamente difficili che possano ucciderli. Fateli solo stancare. Mai, mai permettete loro di dimenticarsi che il loro obiettivo principale è quello di tenere in vita il tonto. Se non fanno questo, non potranno avere l'enorme ricompensa che gli è stata promessa. Voi, come DM, dovete assicurarvi che il tonto finisca in guai senza fine—senza di fatto ucciderlo, ovviamente. Rendete il tonto una vera tortura per il gruppo, perché si prende un raffreddore e poi si lamenta dell'umidità e di come ha bisogno di un bagno caldo, e poi scrive terrificanti poemi per la fanciulla PG di cui si è innamorato, ecc.

Quando i PG arrivano al loro obiettivo dovrete aggiungere qualcosa di inaspettato: non morti, un rettile scheletrico che soffia fuoco, golem meccanici, di argilla o di pietra o qualsiasi caratteristica naturale resa sbalorditiva. Una vena di cristalli delle anime è un'ovvia possibilità (e allora gli sciamani avranno bisogno dei PG per guidarli di nuovo lì!!). Questa caratteristica inaspettata può essere semplice o complessa, avendo valore di per se stessa o nascondendo qualche mistero più profondo (qualcosa sta controllando il non morto, riusciranno i PG a spiegarsi cosa ci

AVVENTURE NELLE TERRE DELL'OMBRA

fanno le catacombe che hanno trovato in maniera così inaspettata?). Tutto ciò deve essere adattato alla sequenza di avventure che avete in mente. Se i PG devono affrontare un viaggio molto lungo con il tonto, potrebbero solo voler tornare a casa per ottenere i loro soldi—o potrebbero gettarsi sopra la possibilità di un nuovo tipo di avventura.

Cercate di accelerare il viaggio di ritorno a casa. Il divertimento stava nell'originale lunghezza del percorso, tornare indietro rappresenta spesso una delusione. Una pattuglia militare potrebbe seguire il gruppo, assicurando la loro sicurezza o perché era una spedizione di ricerca richiesta da loro. O i PG potrebbero scoprire un oggetto magico che potrà aiutare il loro movimento, tipo un tappeto volante (anche se ciò sarebbe parecchio generoso!).

Un'ultima cosa: è inutile dire che il tonto (e quindi i PG) potrebbe anche perdersi lungo la strada!

Qualcosa di Marcio nei Labirinti

(Expert)

I Labirinti vengono sempre evitati per molte valide ragioni. Purtroppo, una minaccia sta trapelando da quella zona e deve essere affrontata. Alcuni ruscelli minori scorrono dai Labirinti fin dentro il Lago Dragone e l'acqua che proviene da questi ruscelli è impura e coperta di schiuma che ribolle sulla superficie del Lago Dragone. Servono degli avventurieri esperti, forti e coraggiosi per questo lavoro: i PG.

Quando i PG arrivano all'entrata dei Labirinti sulla riva del Lago Dragone (dove c'è una pattuglia), sembra che l'inferno sia sceso in terra. La testuggine dragona si sta svegliando! Questo servirà solo a prendere i giocatori alla sprovvista e li sorprenderà poi con il suo primo assalto. La pattuglia urla ai PG che devono andare ad avvisare le autorità e incoraggiano i PG ad andare avanti con il loro lavoro. I PG entrano nei Labirinti.

Vengono subito attaccati. Risalendo dall'acqua sporca ci sono quattro giganti delle tempeste!! In realtà non sono giganti, ma sono draghetti elementali dell'acqua (pagina 29 del *Manuale del DM* del *Set Master*). Sono stati risucchiati nel Piano Primario Materiale attraverso un piccolo

vortice all'interno dei Labirinti. Arrabbiati e irritati dall'acqua sporca in cui si sono ritrovati, combatteranno strenuamente contro i PG.

Dopo questo combattimento iniziale, i PG saranno in grado di seguire il ruscello di acqua sporca all'interno dei Labirinti (avranno bisogno di qualche luce per vedere il colore dell'acqua sporca). Durante questo viaggio potrete scegliere qualunque incontro riteniate appropriato. Qualche mostro davvero spiacevole potrebbe nascondersi dentro i Labirinti, dal momento che non ci sono pattuglie di elfi dell'ombra che li affrontino.

Quando i PG arrivano nella zona del vortice, verrà rivelata la natura del problema. Della sostanza del Piano Elementale dell'Acqua viene continuamente risucchiata e scorre attraverso il cadavere gonfio ed enorme di un senzossa! I residui osceni ed acidi della carcassa inquinano l'acqua, e bisogna assolutamente fare qualcosa.

I PG devono affrontare il problema di spostare - il più lontano possibile dalla caverna - una carcassa piena d'acqua, altamente acida (il solo tocco causa 1d6 danni per round) e dal peso di 900 chili. Fate il disegno esatto del passaggio in modo che sia il più difficile possibile spostare questa roba. Trovare delle soluzioni magiche potrebbe rappresentare un equo compromesso. *Disintegrazione* e *carne in pietra* sono due delle più ovvie possibilità.

Ovviamente, i PG non riusciranno a portare via la carcassa facilmente. Attaccateli mentre sono qui e sono più vulnerabili—mentre alcuni di loro dormono, mentre stanno discutendo per decidere cosa fare, ecc. L'attacco viene scagliato da un senzossa di dimensioni enormi (73 punti ferita) che ha seguito la scia dell'odore del suo simile ormai morto e combatterà freneticamente (nessuna verifica del morale).

Di conseguenza, questo significa che una seconda carcassa deve essere smaltita! I PG devono daccapo trovare una soluzione al problema. Se, mentre stanno risolvendo questo problema, smembrano il corpo del senzossa che hanno appena ucciso troveranno nel suo stomaco un braccio mezzo digerito. Possono aprire il senzossa seguendo il percorso della sua melma acida.

Se fanno così, i PG troveranno una coppia di cadaveri elfi, uno parzialmente mangiato. Entrambi gli elfi sono vestiti con un'armatura di maglia (rovinata dall'acido), ma la Spada Lunga elfica +2 posseduta da uno di loro—con l'elsa tipica del Clan Chossum (vedi l'*ATL 10: Gli Elfi d'Alfheim*)—è ancora intatta.

Come hanno fatto questi elfi di superficie a finire qui? Cosa stavano facendo nelle distese desolate dei Labirinti? Avranno una qualche base segreta qui, sapendo che gli elfi dell'ombra evitano questo posto? Che cosa è stato fatto per creare il vortice? Ci potranno essere un sacco di ricadute da questa avventura!

Morte a Darokin

(Expert alto livello)

I PG vengono avvicinati da un Serpente anziano degli Occhi del Serpente. Verrà chiesto loro di intraprendere un'importante missione, di fondamentale importanza per la sicurezza degli elfi dell'ombra. Saranno pagati veramente bene. La loro missione servirà a prevenire una massiccia invasione pianificata contro le terre degli elfi dell'ombra (questa è una bugia). Ciò comporterà l'utilizzo di travestimenti e di diversi inganni in una delle regioni della superficie. Maggiori dettagli sulla missione potranno essere comunicati solo se i PG accetteranno il lavoro.

Presumendo che loro facciano così, questo è quello che gli verrà detto: un membro potente di una delle Grandi Casate della regione di Darokin sta finanziando un'invasione degli Elfi d'Alfheim contro le terre degli elfi dell'ombra.

È quindi necessario eliminare l'umano di Darokin. Questa missione non può essere affidata alla squadra "già sul campo" a Darokin per paura di infiltrazioni. È necessario coinvolgere delle persone dal di fuori. I PG ottengono il lavoro. Ovviamente, è richiesta la totale segretezza.

A queste informazioni, dovrete aggiungerne altre di base. Per esempio, i PG potrebbero non aver mai sentito dell'esistenza di Darokin. Poi ci sarà una riunione più dettagliata. In un tempo di circa 21 giorni, il diplomatico—Fogliaverde Vickers—dovrà affrontare un viaggio da Akesoli ad Akorros, attraverso il Lago Amsorak, e poi attraverso il paese fino alla capitale Darokin. Da Darokin saranno

portati controcorrente fino a Favaro e poi, attraverso la campagna, fino ad Alfheim Town. Avrete bisogno di dare ai PG lo schizzo di una mappa di questi luoghi (vedi l'ATL 11: *La Repubblica di Darokin*). I PG possono provare ad eliminare la vittima ad ogni tappa di questo viaggio, ma non devono farlo entrare in Alfheim. I PG stessi possono essere fatti uscire di contrabbando sulla superficie in un sistema di grotte proprio a nord di Crowlerd.

Ai PG verrà consegnato un insieme di materiale che potrà essergli d'aiuto. Verranno riforniti di vestiti del tipo che vengono indossati dagli elfi di superficie, di denaro (comprese monete darokiniane e pepite d'oro che possono essere vendute) e un piccolo aiuto magico, solo se assolutamente necessario. Un oggetto che dovranno avere è un anello magico che irradia un effetto di *comprensione dei linguaggi* in un raggio di 6 metri, così che con chiunque parlerà chi indossa l'anello all'interno del raggio d'azione sentirà quello che viene detto come se fosse detto nella sua lingua natale. Nessun altro nel gruppo di colui che indossa l'anello ottiene questo beneficio, tuttavia! Se i PG non hanno al loro interno uno sciamano, se ne dovrà aggiungere uno come PNG. Saranno anche addestrati da un Serpente esperto nel travestimento, che insegnerà loro come utilizzare i cosmetici, la tinta per capelli e altre tecniche di questo tipo in modo che possano essere scambiati per elfi normali. Avranno anche un corso intensivo in elocuzione (in particolare, l'arte di parlare lentamente e non con una voce stridula). Ovviamente, se uno o più PG già fanno parte della Seconda Ombra, potranno guardare gli altri provare a far fronte a tutto questo con un po' di divertimento.

Che tipo di azione intraprenderanno i PG è lasciato alla loro fantasia. L'arco di tempo di cui hanno bisogno per adattarsi alla luce potrebbe avere conseguenze sulla loro pianificazione; se uno o più di loro hanno bisogno di un tempo molto lungo, allora noleggiare una barca e provare a far naufragare la barca di Fogliaverde Vickers potrebbe non essere più possibile per motivi di tempo. I PG possono colpire in più di un modo ed è lasciato a loro quale scegliere.

Avrete anche bisogno di tracciare una lista dell'entourage di Fogliaverde Vickers.

Lui non si aspetta di essere attaccato da una squadra omicida di elfi dell'ombra, ma nessun capo di una della Grandi Case di Commercio se ne va in giro senza avere nel suo seguito delle guardie del corpo decisamente utili allo scopo (inclusi dei lanciatori di incantesimi). Per esempio, nel suo seguito potrebbero essere inclusi degli elfi di superficie che possono essere particolarmente difficili da ingannare con i travestimenti (a discrezione del DM).

Ci sono tante novità per il gioco di ruolo in questo tipo di avventura. Gli elfi sbatteranno le palpebre nel vedere dei luoghi incredibili. Cosa diavolo è quella roba verde tutta sparsa sopra il pavimento, per cominciare? Che cosa è l'erba, esattamente? La vita delle piante e degli animali, qui, saranno molto più strane per loro a meno che non siano stati qui in precedenza. Provare a gestire gli incontri con PNG di superficie potrebbe diventare molto faticoso. Basti pensare alle cose strane che queste persone mangiano, per cominciare. Immaginate un elfo dell'ombra che inavvertitamente si scola un brandy per imitare coloro che vede bere in un'osteria. Gli elfi dell'ombra parlano di solito con una voce stridula, ma questo sarà niente se comparato a quello che succederà dopo un brandy. Considerate un piano che preveda una rapida via di fuga attraverso l'uso dei cavalli. Che diavolo è un cavallo? "Vuoi dire che stiamo seriamente pensando di cavalcare quei mostri"?

Comunque, queste trame di base possono diventare notevolmente complicate. Una strategia eccellente è l'organizzazione. Qui, gli Occhi del Serpente all'interno del Darokin stanno elaborando un piano per assassinare Fogliaverde Vickers e sanno che i servi darokiniani sono a conoscenza di questa cosa. Hanno quindi voluto dei capri espiatori che venissero dall'ambiente esterno, ma dei capri espiatori che apparissero sufficientemente plausibili da essere scambiati per assassini. Imbeccate i PG. Dopo che i PG avranno fallito, ci sarà un attacco immediato da parte dei veri assassini quando Vickers sarà rilassato e avrà abbassato la guardia. Una conseguenza di ciò è che Vickers sarà infatti molto ben protetto, e potrete, ad un certo punto, permettere ai PG una prova di Intelligenza per realizzare tutto questo (specialmente se i PG stanno seguendo il

gruppo di Vickers in maniera intelligente, cercando i punti di debolezza, annotandosi le loro abitudini e facendo comunque in maniera corretta tutto ciò che riguarda lo spionaggio).

In questa possibile alternativa potete dare ai PG il nome di un Occhio del Serpente che potrebbero contattare solo in caso di estrema urgenza a Darokin (la città), dato loro dal loro originario maestro di spie. Lui potrebbe anche essere incastrato qui, dal momento che le autorità di Darokin sanno che è un Occhio del Serpente, ma i PG potrebbero essere in grado di trovarlo (attraverso degli intermediari). Da lui i PG possono venire a conoscenza del malvagio scherzo che è stato giocato sulla loro pelle. Non possono esserne assolutamente certi, ma a lui sembrerà abbastanza chiaro che devono essere stati tutti incastrati ed indovinerà il perché.

Trovare questo contatto sarà un problema di assoluta urgenza dal momento che la natura e la posizione approssimativa dei PG verrà fatta trapelare sicuramente alle autorità di Darokin in qualche modo in breve tempo! Tutto ciò porterà ufficiali e autorità di Darokin sulle loro tracce, inviando potenti guerrieri e maghi alla loro ricerca. Uno scontro con una forza di tal genere metterebbe i PG in allerta sul fatto che la loro copertura è saltata.

A questo punto, i PG possono andare dalle autorità darokiniane e cambiare bandiera, se sanno di essere stati incastrati; possono tornare a casa con l'intenzione di provare a far dimettere immediatamente il loro maestro; o possono provare ad assassinare Vickers in qualsiasi modo e poi andare da qualcuno di veramente importante nella Seconda Ombra (come il segretario del segretario di Xatapechtli), sperando di ricevere una ricompensa decente per i loro meriti e un indennizzo per essere stati ingannati. E potrebbero anche riceverlo!

La CORONA DELLA CORRUZIONE (Companion)

Il Deserto delle Anime Perdute è divenuto un luogo estremamente pericoloso. Sono stati segnalati degli avvistamenti di non-morti fino ad ora sconosciuti. Sono umanoidi, forse elfi, ma sono così raggrinziti e marci che non è possibile esserne certi. Peggio di tutto, c'è un rapporto che ha

AVVENTURE NELLE TERRE DELL'OMBRA

certificato che indossano delle gemme! È stato riferito dell'uccisione di alcuni elfi e un gruppo di sciamani che è andato ad investigare non ha fatto ritorno. Un potente gruppo di avventurieri deve ora essere inviato sul luogo, ossia i PG (sono di livello Companion, in fondo). Uno Sciamano della Vita dovrebbe accompagnarli a meno che non abbiano uno sciamano forte tra loro. Gli avvistamenti sono concentrati nella curva lenta del Fiume Pacifico Meridionale, sulla strada verso Losetrel, che è una delle ragioni per la quale questa minaccia non può essere ignorata!

Che cosa è accaduto qui? Un artefatto magico di natura malvagia, la *Corona della Corruzione*, è stato per lungo tempo sepolto in questo orribile luogo. Di recente, è stato ritrovato da un mago elfo dell'ombra, Shallatariel, e lo stupido mago ha pensato bene di mettersi a studiarlo e ad analizzarlo. È diventato così la sua marionetta impotente, la sua mente è stata strappata via, ma le sue abilità magiche vengono ora utilizzate dalla malvagia intelligenza della *Corona*. Se i vostri PG si muovono all'interno dei circoli di potere degli elfi dell'ombra, sia da un punto di vista sociale che politico, Shallatariel dovrebbe essere conosciuto da loro come un mago di Losetrel e la sua scomparsa improvvisa dovrebbe essere arrivata alle loro orecchie alcuni mesi prima rispetto a quando ha luogo l'avventura. Maghi così potenti non spariscono così all'improvviso senza lasciare alcuna traccia!

Se i PG arrivano nella zona indicata, saranno subito attaccati da alcuni degli zombie del deserto che la *Corona della Corruzione* ha creato utilizzando i corpi semi mummificati degli umanoidi (compresi gli elfi) che giacciono sepolti nel deserto. Considerate che il deserto è pieno di dune, funghi pietrificati, ecc., così le possibilità di avere una copertura, attaccare di sorpresa e cose simili sono abbastanza frequenti. L'attacco iniziale sarà da parte di un piccolo gruppo, solo 3-8 (1d6+2) di questi non-morti, che potete gestire come mostri Speciali.

Zombie del Deserto: CA 4; DV 4+1*; pf 24, 21, 12 (22, 14, 17, 18, 28); MV 18 (6) m; N° ATT. 2 pugni; THAC0: 15; F 1d8, 1d8 + speciale; TS Guerriero 4°; ML 12; AM Caotico; PX 200 ognuno.

Questi zombie non sono lenti come gli altri; hanno solo una penalità di -1 al tiro di iniziativa. Sono immuni agli incantesimi di *charme*, *blocco* e *sonno* e a tutti gli incantesimi che colpiscono direttamente la mente (per esempio le *illusioni*, incantesimi di *demenza precoce*, ecc.). Ogni colpo andato a segno da parte di uno zombie del deserto ha il 15% di possibilità di causare una malattia al PG (trattatela come la putrefazione di una mummia), sebbene i primi sintomi non compariranno prima di 7-14 giorni (1d8+6).

Gli zombie del deserto non hanno alcun tipo di tesoro. Se vengono cercate tracce, queste dovrebbero condurre fino al Colle dello Sconforto dove giace la *Corona Della Corruzione*.

Dando per scontato che i PG uccidano questi insoliti non-morti, verranno attaccati esattamente 1 turno più tardi da 3-8 fantasmi (un fantasma per ogni zombie del deserto ucciso). Questo dovrebbe essere un principio generale da portare avanti per tutta la durata dell'avventura: da ogni zombie del deserto ucciso nascerà un necrospettro che attaccherà il suo assassino un turno dopo la morte dello zombie. Questo rende gli zombie del deserto molto pericolosi. Se i PG utilizzano i loro incantesimi in modo sensato per evitare gli zombie del deserto (per esempio, incantesimi di *muri* magici per tenerli a bada e scappare) dovrebbero guadagnare PX come se avessero distrutto gli zombie.

Dove collocherete esattamente il Colle dello Sconforto all'interno del Deserto è una cosa lasciata a voi. Se volete fare in modo che i PG abbiano un percorso diretto fino al Colle, piazzatelo non lontano dal Fiume e lasciate delle tracce facili da individuare per arrivarci. Se invece volete inserire degli incontri ulteriori sulla strada dei PG, nascondete il Colle dello Sconforto con un *terreno illusorio*, proprio in fondo al deserto (per esempio, proprio sotto la posizione relativa ai confini di Alfheim). Un'altra alternativa potrebbe essere quella di collocare il Colle dello Sconforto nelle rovine indicate nella mappa pieghevole. Sistemando in maniera adeguata gli incontri con gli zombi e determinando quanto potrà essere più o meno facile seguire le tracce delle loro orme, potrete facilmente determinare quanto tempo ci impiegheranno i PG per arrivare al Colle dello Sconforto.

Se i PG dormiranno nel Deserto delle Anime Perdute, saranno soggetti ad un attacco mentale basato sulla magia. In un momento scelto a caso, un vento arriverà per sollevarsi in questa terra maledetta, cominceranno a sentirsi dei lamenti indistinti e poi ogni PG sarà colpito dalle illusioni di una nemesi (che sarà quella che ognuno teme di più—un enorme non-morto risucchia energia vitale, un drago, un beholder, ecc.). Ad ogni personaggio colpito da questo attacco viene concesso un tiro salvezza contro Incantesimi con una penalità di -2 (-4 se era addormentato e avrà un incubo). Se il tiro salvezza ha successo, il PG sentirà un brivido e perderà 1d4 punti ferita, ma tornerà a sentirsi normale dopo 1 turno. Un PG che fallisce il tiro salvezza perde 2d6 punti ferita e ha una penalità di -1 a tutti i tiri per colpire e di danno per le prossime 24 ore.

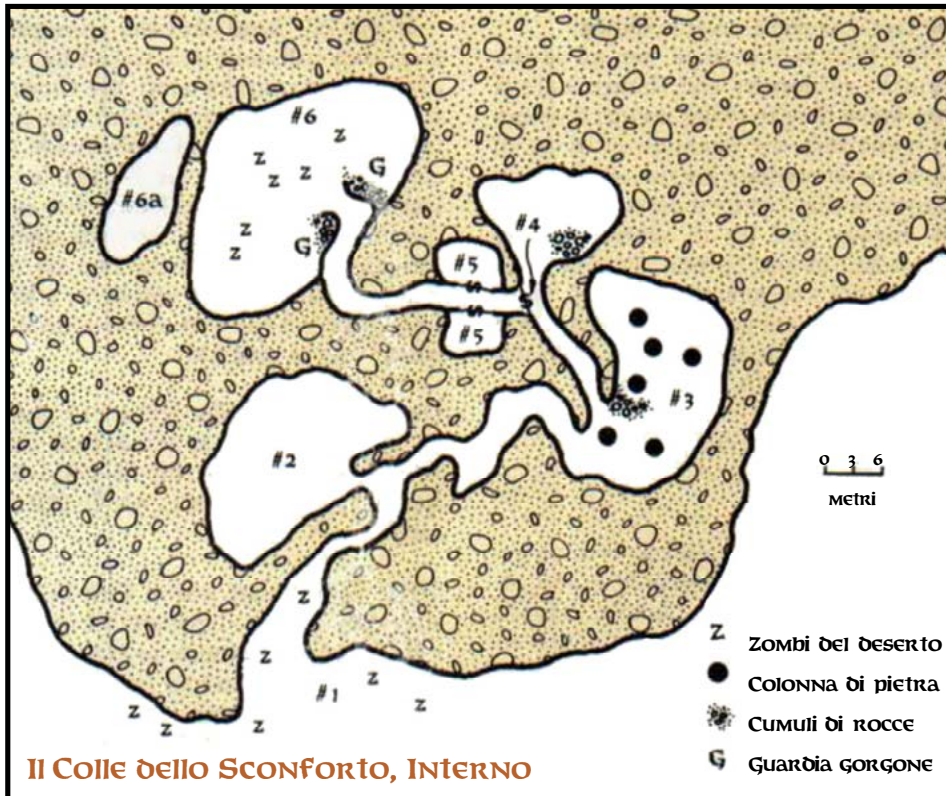
Quando i PG raggiungeranno il Colle dello Sconforto, ci sarà ad aspettarli una strenua resistenza! La mappa di riferimento mostra tutti i dettagli.

1. Zombie del Deserto di Guardia: sei zombie del deserto (pf 14, 15, 19, 20, 26, 31) sono raggruppati in un anello come indicato nella mappa. Considerate che Shallatariel può vedere attraverso i loro occhi. Tutti i non morti, qui, vanno gestiti come Speciali!

I fantasmi appariranno 1 turno dopo che i PG avranno distrutto questi zombie del deserto, così dovrete essere sicuri di tenere il tempo in maniera estremamente accurata.

2. Druji: il potere della *Corona* ha attirato in questa zona questa terribile creatura non morta (vedi il *Libro del Master* del *Set Companion*, p. 37). Questo druji appare nella forma di una mano rattrappita e ha 73 pf. Ha tutte le abilità standard di un druji. Ci saranno anche dei tesori qui; controlla di seguito la collocazione del tesoro.

3. Gli orrori in decomposizione: questa camera ha una volta sorretta da pilastri di pietra che sono coperti da una muffa spessa e pelosa. La muffa è di per sé inoffensiva, ma ad entrambi i lati dell'entrata si nasconde un dusanu (*Catalogo delle Creature*, p. 65). Quando sentiranno arrivare i PG, rilasceranno le loro dannose spore. I dusanu hanno rispettivamente 41 e 47 pf.



Secondo livello: *ESP, immagini illusorie, individuazione dell'invisibile, invisibilità, ragnatela*

Terzo livello: *dissolvi magie, palla di fuoco, protezione dai proiettili normali, volare, velocità*

Quarto livello: *porta dimensionale, tempesta di ghiaccio, metamorfosi (x2)*

Quinto livello: *blocca mostri, demenza precoce, giara magica, teletrasporto*

Sesto livello: *disintegrazione, carne in pietra, olografia*

Settimo livello: *palla di fuoco ad effetto ritardato, parola incapacitante*

Ottavo livello: *parola accecante.*

Shallatariel non è solo né impreparato. Ha un cordone protettivo di sei zombie del deserto (come indicato sulla mappa) e, nascoste ad entrambi i lati dell'ingresso, nell'alcova indicata, ci sono due Gorgoni, convocate con una pergamena per creare mostri magici. Gli zombie hanno 11, 12, 17, 19, 21, 23 pf, le gorgoni hanno 33 e 52 pf. Shallatariel ha anche diversi incantesimi che sono in esecuzione su di lui; questi sono *individuazione dell'invisibile, volare, velocità, invisibilità, immagini illusorie, olografia, protezione dal male, protezione dai proiettili normali, scudo magico* (per provare ad annullare i proiettili magici scagliati contro di lui). Cosa molto importante, lo Shallatariel che i PG vedono è solo la sua *immagine olografica* (a meno che non abbiano degli aiuti magici come l'incantesimo vista sicura, ecc.). Questo dovrebbe dare a Shallatariel un vantaggio iniziale maggiore. Siate inoltre sicuri di controllare i poteri relativi al lancio degli incantesimi e le immunità a lui garantite dalla *Corona della Corruzione* (vedi di seguito).

Shallatariel inizierà il combattimento con un incantesimo *dissolvi magie* per eliminare gli effetti degli incantesimi a favore dei PG (*benedizione, immagini illusorie, velocità, ecc.*). Questo incantesimo non lo renderà visibile dal momento che non è direttamente ostile contro di loro. A seguire utilizzerà *parola accecante* per eliminare un PG e poi *parola incapacitante* per provare a metterne un altro fuori causa. Continuerà poi con attacchi del tipo *demenza precoce, blocca mostri, metamorfosi* e simili. Se i PG

4. Ingresso Segreto: questo è l'ingresso alla Camera della *Corona*. Possiede una trappola magica; se viene toccata, apparirà sulla porta un *simbolo della morte* magico e colpirà uno dei PG che lo sta guardando (se ce n'è più di uno, scegliete a caso). *Trovare trappole o individuazione del magico* riveleranno che qui c'è una trappola magica. Un *lettura del magico* ucciderà chi l'ha lanciato immediatamente (a meno che non abbia più di 76 pf). Un incantesimo *dissolvi magie* o *scassinare* lanciato contro un incantatore del 20° livello permetterà di oltrepassare questa trappola.

5. Nascondigli segreti: dietro ognuna di queste porte segrete si nasconde una coppia di zombie del deserto, pronta ad attaccare da dietro il gruppo dei PG (con la sorpresa) se i PG li sorpasseranno. Allo stesso tempo, due presenze voleranno giù da una camera posta sopra il passaggio (nascosta con un terreno illusorio) e attaccheranno. Gli zombie del deserto hanno 14, 11, 10 e 25 pf; le presenze hanno 22 e 30 pf. Di nuovo, tenete traccia di quando gli zombie vengono uccisi e i necrospettri appariranno subito dopo.

7. La Camera della Corona: qui i resti in decomposizione di Shallatariel sono tenuti in piedi dall'orribile *corona della corruzione*, che pulsa di potere e di malvagità. Rendete la descrizione di questo posto terribile e malvagio veramente esplicita. Questo è un posto dove le anime muoiono, una sfida enorme per i PG. Di seguito vengono fornite le statistiche di Shallatariel con i poteri della *corona*:

Shallatariel: CA -6; DV 9+18 (mago 18°); pf 71; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 bastone; THACO: 9; F 2d6+4; TS E10° (automaticamente metà danno dalle armi con il soffio); ML 12; AM Caotico; Fr 13, In 17, Sg 17, Ds 12, Co 13, Ca 11; PX 10.225.

Shallatariel attacca con un *bastone per colpire* +3 e porta una *bacchetta della paralisi* con 11 cariche. Per protezione indossa un *mantello deflettente*. Ha una pergamena con 3 incantesimi *porta dimensionale*, e i suoi incantesimi memorizzati sono:

Primo livello: *charme, dardo incantato* (4 dardi; x3), *protezione dal male, scudo magico*

AVVENTURE NELLE TERRE DELL'OMBRA

arrivano all'interno del raggio per il combattimento fisico, siate assolutamente certi di attivare tutti i poteri della Enclave Nuova!

Shallatarriel ha l'abilità di ritirarsi nella camera 6a utilizzando i suoi incantesimi *porta dimensionale/teletrasporto* (e anche le pergamene). All'interno di quella camera ha nascosto 8 *pozioni di superguarigione* in modo da potersi ritirare qui, ingurgitare tutta la cura di cui ha bisogno e poi tornare all'attacco. I PG non sapranno dove è andato a finire—se riusciranno a scoprirlo, un incantesimo semplice come *passa pareti* li porterà dentro il suo rifugio. È da questa camera che Shallatarriel utilizzerà il suo attacco con la *giara magica*.

Giocate questo malvagio incantatore al massimo delle sue possibilità. Sconfiggerlo dovrebbe essere un gran risultato ed un vero trionfo per i PG. Comunque, riusciranno a raggiungere il tesoro solo se troveranno la stanza 6a; altrimenti, la loro ricompensa non sarà tutta quella che avrebbe potuto essere!

La Corona della Corruzione: su questa malefica corona d'oro sono incastonati 4 grandi rubini, che possono essere considerati come cristalli delle anime (due del 6° livello, due del 7°, ognuno con 5d10 anime). Comunque nessun incantesimo della Radiosità può essere lanciato tramite essa. Piuttosto, chi indossa la *Corona* ottiene i seguenti vantaggi: una Classe Armatura di base di -4; l'immunità totale a tutti gli attacchi basati sullo *charme*, sul *blocco*, sul *sonno*, sulla *paralisi* e sulla morte magica (compreso *disintegrazione*) nonché agli attacchi basati sul gas; l'abilità di lanciare sia *paura* che *maledizione* (il contrario dell'incantesimo *benedizione*) nel raggio di 6 metri (sono necessari dei tiri salvezza separati). Chi la indossa può anche lanciare *animazione dei morti* 3 volte al giorno. Chi indossa la *Corona* diventa subito un non morto Caotico, asservito alla *Corona*, ma mantiene tutte le abilità basate sulla sua classe.

Tesoro: date ai PG il tesoro che pensiate che meritino e che abbia il valore quasi di una ricompensa per loro. Per il Druji, potete tirare i dadi come fate per i tesori normali, ma se i PG trovano la camera interdetta della Corona dovrebbero trovare anche uno o due oggetti davvero rari. Se avete un PG

sciamano che brama avere un'arma buona, mettete qui una *mazza* +3 dell'allineamento adatto, che ha anche il potere speciale di lanciare due volte al giorno l'*incantesimo del colpire e cura ferite critiche* (solo sul suo utilizzatore), per esempio. Mettete qui un coppia di oggetti speciali; i PG se lo meritano. La totale ricompensa monetaria per l'intero dungeon dovrebbe essere di circa 10.000 mo per ogni personaggio.

Che cosa facciamo con questa cosa?: come la Corona debba essere distrutta è di per sé un'avventura—sta a voi definirla! (Come scappatoia, potrebbe essere consegnata al Tempio di Rafiel).

Attenzione: una volta ogni 48 ore, la *Corona* può lanciare l'incantesimo *charme mostri* (con una penalità sul tiro salvezza di -4) ad un PG e, se il tiro salvezza fallisce, il PG farà di tutto per indossare la Corona—con tutti i terribili vantaggi e svantaggi che questo comporta.

Sentieri incrociati (opzionale): sul loro ritorno, i PG potrebbero incontrare un gruppo di PNG nemici (per dei PG elfi dell'ombra, un gruppo di elfi della superficie, e viceversa) ben equipaggiati. Il gruppo di PNG è qui per verificare le legende che hanno letto sulla *Corona della Corruzione* e vogliono l'artefatto. Dovreste costruire il gruppo di PNG per assicurare ai PG un combattimento davvero difficile (circa l'80-85% della forza dei PG) e i PNG combatteranno sodo per prendersi la *Corona*.



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

Guida del DUNGEON Master



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.