

Gli Elfi

Descrizione fisica

Gli Elfi sono di costituzione esile o mediamente robusta. La loro figura è molto longilinea e le loro movenze sono estremamente aggraziate. Possiedono tratti i tratti tipici dell'appartenenza alla razza elfica come le orecchie a punta, occhi e forma del volto allungate. La loro bellezza, unica fra le creature viventi spinse la Dea ad essere indecisa sui colori che avrebbero dovuto adornarla; e questa indecisione fu la nascita di due stirpi, diverse per aspetto ma uguali in indole, usi e costumi: gli Elfi dell'Alba (**Amaurëoquendi**), e gli Elfi del Crepuscolo (**Undómëoquendi**). I primi hanno capelli biondi, argentei, grigi, di platino o dorati...mentre ai secondi sono state donate tinte scure, come il nero, il castano, il rosso e il ramato. I capelli vengono portati lunghi, lasciati sciolti o raccolti in piccole trecchine (i maschi) o in elaborate acconciature (le Elfe) e quindi ornati con perline, fermagli o piccoli cristalli. Gli occhi sono grandi e profondi, e le tonalità chiare sono le più comuni. Raramente si riscontrano colori scuri. La carnagione invece è assai pallida o lievemente rosata. Sono esseri immortali e questo significa solo che essi non subiscono il progressivo decadimento del corpo al passare del tempo. Possono essere uccisi in battaglia, per tedio del vivere o in seguito ad un dolore così forte da spezzare il loro cuore. Sono inoltre immuni agli incantesimi di sonno. Il loro riposo infatti non si basa sul meccanismo della loro controparte umana, si chiudono invece in un profondo stato meditativo che dura poche ore e che è sufficiente a far recuperare loro le forze.

Peso

Maschi: 68/95 Kg
Femmine: 56/80 Kg

Altezza

Maschi: 180/200 cm
Femmine: 175/190 cm

Abitudini, comportamento e stile di vita

Indissolubilmente legati al loro passato, alla storia del loro popolo e alle sue leggi e tradizioni di

cui essi sono i custodi più fidati e rispettosi nonché profondi conoscitori, sono portati a difendere la loro società e i suoi valori da qualsiasi corruzione possa venire dall'esterno. È questo uno dei motivi per cui tendono a considerare la propria razza come le creature più nobili, sagge e importanti al mondo. Atteggiamento che spesso li porta ad apparire sprezzanti e altezzosi nei confronti di determinate razze. La curiosità è un'altra caratteristica fondamentale del loro modo di essere. Sempre alla continua ricerca di nuovi saperi e sempre pronti ad intraprendere anche lunghi e rischiosi viaggi per carpire segreti nascosti, finiscono però spesso con lo sfidare la sorte e può accadere che il desiderio di soddisfare la loro sete di sapere e conoscere li renda ciechi portandoli a sottovalutare i pericoli che si nascondono nelle diverse situazioni. Gli Elfi fin dalla giovinezza associano all'addestramento alle armi anche l'educazione alle arti. Musica, poesia, canto (la loro voce e la loro lingua sono talmente melodiose e dolci che anche quando conversano fra di loro sembrano cantare) e danza sono campi in cui ogni Elfo eccelle sempre. Il loro amore per lo studio inoltre li rende creature estremamente colte e raffinate molto portate per le arti magiche e assai competenti in svariati campi del sapere. Infatti fra gli Elfi sono quelli più portati per la magia arte questa che pervade il loro modo di vivere completamente. Un'altra caratteristica fondamentale è la loro continua ed

eterna ricerca del bello nella sua essenza più profonda. Ogni minimo dettaglio è per loro fondamentale e va curato fin nel più piccolo particolare. Passano gran parte del loro tempo ad abbellire le loro case e a curare i loro giardini, inoltre le loro città presentano monumenti e architetture di stampo elfico e linee molto accentuate. Il culto del bello investe ogni campo del vivere...dal vestiario, agli utensili, fino alle armi. Per quanto concerne gli abiti prediligono

stoffe e tessuti leggeri ed eleganti in colori chiari o pastello che si richiamino alla Natura e alla Luce. Le vesti saranno sempre finemente ricamate con fili d'oro o d'argento. Amano ornare i loro capelli con piccole gemme o fili di perline, e sono soliti portare cinture di tessuto in vita, anch'esse decorate. Sopra le vesti portano lunghi mantelli anch'essi ricamati, completati da ampi cappucci e chiusi da elaborate spille in oro bianco ove spesso sono incastonate delle

pietre. Amano inoltre i gioielli che possono essere anche di semplice fattura, in oro bianco o giallo e ornati con piccole pietre preziose o di valore affettivo da cui essi non si separano mai. Le impugnature delle spade, gli archi, le lame e ogni utensile di quotidiana utilità viene parimenti riccamente decorato...incisioni, scritte in lingua elfica, preghiere, dediche, pietre incastonate sono i motivi principali. Gli Elfi sono inoltre conosciuti per la loro proverbiale pazienza e saggezza. Non agiscono mai in modo avventato, istintivo o in preda alla fretta. La lunghezza della loro vita permette loro di prendersi tutto il tempo che ritengono necessario per riflettere e valutare le situazioni e le creature che incrociano sul loro cammino. Sono sempre prudenti giacché gettare via la propria vita o mettere in pericolo sé stessi o la comunità per una disattenzione sarebbe poco saggio. Impiegano molto tempo prima di stringere amicizia con altre creature e un solo passo falso di queste ultime decreterà un irrigidimento nei rapporti. Tendono a non fidarsi mai completamente delle altre razze ma in certi casi possono decidere di farlo ma in ogni caso se la loro fiducia verrà tradita, faranno molta fatica a dimenticare il torto subito. La lunghezza della loro vita permette loro di avere una visione del mondo assai diversa da quella degli Umani. Ma questo se per certi versi può sembrare un vantaggio in realtà spesso non lo è: la loro vita dura molti secoli, durante i quali essi vedono le stagioni passare e con queste le vite dei loro affetti o degli amici, vedono le guerre e il mondo in continuo cambiamento e declino...mentre loro sono fermi, e i loro occhi ancora in grado di vedere...le loro menti ancora capaci di capire. Questa condizione unita ad un senso di impotenza li porta ad essere spesso tristi e malinconici...sentimenti che si manifestano nei loro inni e canti che vengono intonati alla sera in ogni città degli elfici reami.

Rapporti con le altre razze

Gli Elfi sono soliti guardare ogni creatura che non rientra negli standard elfici dall'alto in basso ma la loro inguaribile curiosità verso ciò che è diverso da loro e che non conoscono (interesse però che rimane esclusivamente di puro studio in quanto sarebbe improponibile una qualsiasi influenza di un modello esterno sulle loro usanze o consuetudini) li spinge spesso ad entrare in contatto con le altre razze, pur conservando un senso di superiorità e un'alterigia che spesso non si preoccupano nemmeno di celare. Un Elfo (pur conservando relazioni neutrali con la maggior parte delle comunità) tenderà sempre a considerare ogni altra società o creatura che non discenda dalle stelle come inferiore, rozza e arretrata l'atteggiamento è più o meno accentuato a seconda della razza cui esso si relaziona. Non hanno grande considerazione per le culture umane. Infatti agli occhi degli Elfi gli Umani sono individui volgari e sciocchi che agiscono d'istinto e senza riflettere sulle conseguenze delle loro azioni e, a causa della brevità della loro vita, sono divorati dalla fretta e dal desiderio di accumulare il più velocemente possibile beni e potere, incapaci di comprendere quali siano realmente le cose importanti. Tuttavia spesso la loro ingenuità li fa apparire come bambini indifesi e questo suscita nell'animo degli Elfi una certa simpatia. Antichi e profondamente radicati pregiudizi hanno contribuito a erigere uno spesso muro fra le comunità eldiche e quelle naniche. Queste due società possono definirsi completamente antitetiche in quanto i nani rappresentano tutto quello che un Elfo non potrebbe né vorrebbe essere. Gli Elfi considerano i nani avidi e primitivi in quanto dimostrano spesso di non avere interesse per le arti, di trascurare la cura dell'animo e del corpo e di essere sempre più attenti alla quantità piuttosto che alla qualità...inoltre sono irruenti e violenti. I nani dal canto loro descrivono gli Elfi come creature frivole, imprevedibili e volubili. I mezzelfi invece sono guardati con un certo grado di compassione ma mai astio o condanna in quanto non responsabili della loro condizione. Grande differenza intercorre fra le creature che sono state cresciute in comunità elfiche (e che quindi hanno avuto l'opportunità di vivere a contatto con i fratelli e quindi apprendere le arti e le tradizioni.. e per questo vengono più facilmente accettati e meglio considerati) e quelle cresciute fra gli Umani. Intrattengono buoni rapporti con il Piccolo Popolo mentre si dimostrano piuttosto cauti e diffidenti nei confronti dei Draghi. Odiano i malvagi perché nel male e nel caos essi vedono una costante minaccia per l'equilibrio e la pace dei loro regni e dunque si dimostrano sempre ostili o quantomeno sospettosi nei confronti delle creature dedite al male. Odiano infine i vampiri.

Armi

Gli Elfi stimano molto le arti del saper maneggiare una spada o un arco e infatti essi sono conosciuti come provetti arcieri e abili guerrieri sebbene prediligano da sempre le arti magiche e si rivelino quindi migliori come maghi. Ogni Elfo nel suo periodo di apprendistato o durante il

servizio reso nell'esercito della propria città sarà chiamato ad affinare la sua innata predisposizione all'impiego di tali armi. Si rivelano abili nel maneggiare arco lungo e corto (anche compositi) e spada lunga. La loro corporatura esile non permette loro di utilizzare armi troppo pesanti quali ad esempio asce, spadoni, mazze ferrate o scudi grandi...mentre le armature se complete e di materiali come metallo o piastre tendono a limitare fortemente i loro movimenti e interferiscono con il lavoro magico così che le armature e le spade eliche vengono forgiate con materiali leggeri o argento e spesso incantate.

Vita sentimentale

Gli Elfi sono una comunità tendenzialmente endogamica quindi le unioni in catenasse con altre creature è assai rara.. inoltre il senso di superiorità che caratterizza gli Elfi li porta a considerare più o meno intenzionalmente le altre creature come inferiori e non degne della loro stima. Impossibile la procreazione e a dire il vero anche una qualsiasi unione di fatto, fra Elfi e Nani, Centauri, Mannari o Folletti e con razze come Vampiri, che essendo lontani dalla vita non possono generarne. Tuttavia le unioni interrazziali per quanto consentite non sono mai viste di buon occhio dalla comunità che attraverso questi matrimoni vede minacciata la sopravvivenza della razza, dei valori e della cultura elfica. Se quindi il fratello o la sorella che compie tale passo viene guardato come ad una creatura che ha peccato di impazienza operando così una scelta avventata, i loro sposi vengono invece visti con sospetto...e questo atteggiamento difficilmente cambia e quindi non capita di rado che la coppia si allontani o venga allontanata dalla città.

Allineamenti

Legale Buono, Neutrale Buono, Legale Neutrale, Neutrale Puro.

Incanto: Luce di Vita

L'Elfo ha la capacità di gestire, creare e muovere fonti di luce, come un'essenza luminosa pulsante, o di utilizzarla per difendere sé stesso.

Livello 1

Capacità di creare luce per illuminare la zona come se si disponesse di una torcia, la luce sarà una sfera luminosa che l'Elfo potrà muovere a piacimento fino ad una distanza di 5 metri da sé.

Concentrazione 3 turni, durata 4 turni.

Livello 2

Capacità di creare luce per illuminare la zona come se si disponesse di due torce, la luce sarà una sfera luminosa che l'Elfo potrà muovere a piacimento fino ad una distanza di 5 metri da sé, oppure di canalizzare l'energia in un flash luminoso capace di accecare un singolo bersaglio a distanza massima di 5 per la metà dei turni normali.

Concentrazione 2 turni, durata 4 turni.

Livello 3

Capacità di creare luce per illuminare la zona come se si disponesse di tre torce, la luce sarà una sfera luminosa che l'Elfo potrà muovere a piacimento fino ad una distanza di 5 metri da sé, oppure di canalizzare l'energia in un flash luminoso capace di accecare un singolo bersaglio a distanza massima di 10 metri per la metà dei turni.

Concentrazione 1 turno, durata 4 turni.

Incanto: Radici Intrappolanti

Grazie a questo incanto l'Elfo è in grado di far apparire dal terreno delle robuste radici che intrappoleranno uno o più bersagli, per pochi round e solo impedendo il muovere degli arti inferiori (un pg intrappolato potrà parlare/ usare incanti / lanciare coltelli /tirare con l'arco ecc.)

Questo potere è utilizzabile solo su terreni naturali e non rocciosi (baia, foresta di luce, bosco oscuro).

Necessita di almeno un round di assoluto riposo dopo aver lanciato l'incanto (possibilità di muoversi e/o parlare, mai di attaccare/difendersi).

Livello 1

Capacità di intrappolare un solo avversario, ad una distanza massima di 10 metri.

Concentrazione 3 round, durata 3 round

Livello 2

Capacità di intrappolare due avversari, ad una distanza massima di 15 metri.

Concentrazione 2 round, durata 3 round

Livello 3

Capacità di intrappolare tre avversari, ad una distanza massima di 20 metri.

Concentrazione 1 round, durata 3 round

Caratteristiche generali

Punti Karma	0/6000 = GIOVANE Nessaquendë	6000/18000 = ADULTO Veaquendë	>18000 = VETERANO Anyàroquendë
Metri per Turno:	6 metri	6 metri	7 metri

Bonus taglia: 0

Agilità +2

Potenza -1

Resistenza -1

Capacità Singolari

Resistenza al Sonno/Charme (passiva)

Giovane - Livello 1

Mente giovane, sangue potente: 60% di possibilità di resistere ad affetti di charme, immunità al sonno (sia naturale che magico)

Adulto - Livello 2

Mente allenata, sangue potente: 80% di possibilità di resistere ad affetti di charme, immunità al sonno (sia naturale che magico)

Veterano - Livello 3

Mente esperta e sangue potente: 90% di possibilità di resistere ad affetti di charme, immunità al sonno (sia naturale che magico)

Sensi Sviluppati (passiva)

I sensi degli Elfi si rivelano essere assai più sviluppati e fini rispetto a quelli delle altre creature. Il loro udito permette loro di percepire fruscii, bisbigli e rumori di diversa natura, per quanto leggeri siano; in condizioni sonore disagiati questa abilità ha un raggio d'azione da intendersi non inferiore a 30 metri. La loro vista è assai più acuta di quella degli Umani, cosa che consente agli Elfi di avere una maggiore efficacia in azioni come, ad esempio, il mirare. Il loro olfatto consente l'individuazione di odori anche poco forti, e il discernimento della loro fonte qualora la si sia incontrata almeno una volta.

Visione Crepuscolare (passiva)

Gli Elfi, nelle notti e negli ambienti scuri, o in condizioni di scarsa visibilità, hanno la facoltà di servirsi anche delle più esigue fonti luminose che siano presenti nei dintorni per riuscire a distinguere con precisione e nettezza oggetti e persone. Luce delle stelle, Luna, fiaccole, piccoli focolai in lontananza possono considerarsi esempi utili a comprenderne la portata.

Giovane - Livello 1: 15 metri.

Adulto - Livello 2: 20 metri.

Veterano - Livello 3: 25 metri.

Resistenza Magica (passiva)

La natura magica degli Elfi conferisce loro, col passare del tempo, e in misura sempre crescente, una sorta di protezione naturale contro le aggressioni di tipo magico. Gli incanti di magia arcana subiranno un decremento degli effetti secondo quanto segue:

Giovane - Livello 1: 10% di protezione.

Adulto - Livello 2: 20% di protezione.

Veterano - Livello 3: 30% di protezione.

La magia naturale subirà sempre un decremento del 50%, mentre quella divina non può essere contrastata.

Doti Comunicative (attiva)

Possibilità di stabilire un contatto mentale con le diverse creature che abitano le terre emerse. È possibile inviare un messaggio telepatico a qualsiasi creatura indipendentemente dalla razza di appartenenza. Interagire in maniera biunivoca sarà possibile solo con coloro che possiedono questa stessa abilità. Sarà inoltre possibile per l'Elfo il percepire sensazioni venendo a contatto con la mente dei PG cui l'interazione è destinata; le sensazioni percepite saranno unicamente tali, e non sarà quindi possibile individuarne la causa o le conseguenze che queste potrebbero portare nel comportamento del PG interessato.

Patto con la Natura (attiva)

Gli Elfi, essendo nati e avendo sempre vissuto nelle selve, hanno sviluppato nel corso dei secoli una forte legame con i boschi e la Natura, di cui rispettano le leggi. Ella in cambio ha sempre offerto loro aiuto e protezione, garantendo loro di celare le loro sembianze negli ambienti naturali, di camminare sull'erba fresca e sui sentieri battuti senza far alcun rumore né lasciare tracce (escluse superfici incantate o sterpaglie), di orientarsi agevolmente nelle selve, di interpretarne i segni e le tracce e di riuscire a stabilire un contatto empatico con l'ambiente che li circonda, al fine di percepire le sensazioni della natura circostante, semplicemente stando nel luogo o toccandone gli elementi...i risultati potranno essere semplicemente sensazioni emotive, fino ad arrivare a brevi immagini mentali.

Esperienza in Armi Elfiche (attiva)

Gli Elfi sono addestrati nell'utilizzo di armi quali spada lunga elfica, arco e pugnale elfici, riuscendo ad avere una maggiore efficacia nel maneggiare tali armi. La sfera di influenza agisce sulla rapidità, sulla precisione e sulla potenza dei colpi sferrati. L'utilizzo di armi o armature non tipicamente elfiche porterà un malus da applicarsi ai parametri citati.

Lingue parlate

L'elfico è, tra tutte, la lingua più diffusa nelle loro comunità; viene usato anche il Comune (il linguaggio degli Umani). Alcuni di loro conoscono anche i dialetti del Comune e lingue di altre razze, quali ad esempio i Draghi.

Malus

Costituzione

Nonostante raggiungano altezze, ragguardevoli, la loro costituzione resta esile, il che li svantaggia decisamente nei combattimenti corpo a corpo con altre razze più robuste.

Ipersensibilità

L' avere sensi molto sviluppati vista e udito su tutti fa sì che in presenza di suoni molto forti o

di luci molto intense gli elfi avvertano un senso di disagio che può sfociare nel vero e proprio dolore fisico nei casi più estremi. Niente a che vedere con il rintoccare di una campana o il sorgere del sole.

Caso strano si avrà con il possesso della skill Volontà Ferrea, in quanto tale malus non sarà annullato, ma affievolito.

Tristezza

La malinconia del popolo elfico, che trasuda da ogni nota dei loro canti vespertini, affligge le anime degli Immortali che vedono il loro tempo scorrere lentamente per loro stessi, e velocemente per il resto delle cose. Le piante si appassiscono, e muoiono...le stagioni delle vite mortali si rincorrono, mentre tutto cambia e per loro permane immutato. La loro mente è facilmente corruttibile dalle sensazioni negative, e qualsiasi tentativo volto ad instillare tristezza e sconforto nel loro spirito sarà indubbiamente facilitato.