

afelubely ely hnygggy elbaurg hraelh ely yadypada : afdubely yadubhghyrb elbaurg hraelh ely yadypada

## Elfi

### Silvani

### Areldar

#### **Descrizione fisica**

Abituati alla vita selvaggia gli Elfi Silvani sono più resistenti, muscolosi e forti delle altre razze elfiche anche se in rapporto agli Umani sono meno robusti e più snelli. Hanno capelli che vanno dal biondo al rosso rame passando per le varie sfumature castane, formando un piacevole contrasto con la pelle leggermente abbronzata. Gli occhi sono generalmente di colore marrone, azzurro, giallo o verde intenso; raramente sono blu o nocciola, mai bianchi, mai rossi. Di forma allungata. Come negli altri Elfi i lineamenti del viso sono fini e affilati con orecchie tipicamente a punta. Assoluta assenza di barba e baffi per i maschi. Assoluta assenza di peli a parte capelli, ciglia e sopracciglia sia per maschi che per femmine. Gli Elfi Silvani sono molto longevi a tal punto che le razze dalla vita più breve, tendono a crederli immortali. Questa loro longevità gli dà modo di accumulare grandi conoscenze, ma dall'altro lato li rende ancora più altezzosi nei confronti delle altre razze, con le quali non hanno tanto piacere a trascorrere tempo e ad incrociare i cammini della loro vita. Gli Elfi non sono sottoposti a malattie e malori. Lo stato di malessere ovviamente può essere legato a ferite, avvelenamenti e postumi di traumi vari.

Gli Elfi Areldar sono di costituzione esile e mediamente robusta. La loro figura è molto longilinea e le loro movenze sono estremamente aggraziate. I tratti del viso tipici dell'appartenenza alla razza elfica come le orecchie a punta, occhi e forma del volto allungate, sono negli Areldar più accentuati che in ogni altro clan. La maggior parte degli appartenenti a questa categoria di Elfi ha i capelli biondi, argentei, grigi perlati o neri che vengono portati lunghi, lasciati sciolti o raccolti in piccole treccine o in elaborate acconciature e quindi ornati con perline, fermagli o piccoli cristalli. Gli occhi sono grandi e profondi di colore celeste, azzurro verde, colore del ghiaccio, grigio, blu o violetto. 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. Il loro riposo 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: 50/75 Kg

Maschi: 68/95 Kg  
Femmine: 50/75 Kg

#### **Altezza**

Maschi: 165/175 cm  
Femmine: 155/170 cm

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

afelubely ely hnygggy elbaurg hraelh ely yadypada : afdubely yadubhghyrb elbaurg hraelh ely yadypada

afelubely dh brygggy elbaurg brach dh yadpacta : afdubely gaelchthyrab elbaurg brach dh yadpacta

### ***Abitudini, comportamento e stile di vita***

La loro vita è semplice e moderata dai ritmi stagionali della natura. Sono piuttosto schivi e si tengono lontani il più possibile da tutti gli altri esseri pensanti, compresi Elfi Arelidar, e sono determinati a proteggere le loro abitudini e libertà. Il loro stile di vita può sembrare piuttosto rustico e disorganizzato agli occhi degli altri Elfi, ma senza dubbio progredito e opulento agli occhi Umani. I Silvani non disprezzano i viaggi e le avventure guardando la vita sempre con la leggerezza di un gioco. Non percepiscono differenze sostanziali tra la notte e il giorno svolgendo per questo, in maniera ottimale, le proprie attività a qualsiasi ora. Sono un popolo giocondo, ma guardingo. L'allegria che manifestano esternamente nasconde spesso una natura sospettosa. Gli Elfi Silvani amano forse più degli Elfi Arelidar la vita isolata. Infatti la storia dei loro rapporti con le razze umane è piena di eventi sgradevoli. Odiano gli orchetti, disprezzano i nani e sono estremamente sospettosi nei confronti degli uomini.

Gli Arelidar rappresentano l'essere Elfo per eccellenza. 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 gli appartenenti a questo clan pur conservando i caratteri di gentilezza e cortesia esteriore tendono a considerare se stessi e la razza elfica per estensione le creature più nobili, sagge e importanti al mondo. 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 Arelidar fin dalla giovinezza associano all'addestramento alle armi anche l'educazione alle arti. 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. Un'altra caratteristica fondamentale degli Arelidar 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. 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. Gli Arelidar 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,

afelubely dh brygggy elbaurg brach dh yadpacta : afdubely gaelchthyrab elbaurg brach dh yadpacta

afelubely dh bygggy elbaurg brach dh yadpæta : afelubely yælcuhtgyrb elbaurg brach dh yadpæta

scritte in lingua elfica, preghiere, dediche, pietre incastonate sono i motivi principali. Gli Arelदार 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.

### **Rapporti con le altre razze**

Il rapporto che intrattengono con le altre razze è praticamente inesistente, perché le evitano e raramente un'altra razza riesce ad entrare in contatto con i Silvani. La loro politica è incentrata sulla neutralità totale, sono i più neutrali tra tutti gli Elfi, considerando la sopravvivenza del loro popolo il valore principale e mettendo in secondo piano molti degli avvenimenti del mondo circostante, anche se questo non significa che siano stolti o poco vigili. Diventano ostili se qualcuno attenta a loro o al bosco, abbattendo gli alberi o provocando una grande moria di animali. Infatti odiano tutte le razze che distruggono le loro foreste in particolare gli Orchi e diffidano degli Umani. Ciò non toglie che sappiano essere ottimi amici una volta conquistati. Si manifestano più spesso ai cugini Elfi Arelदार.

Gli Arelदार 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 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. Se un Elfo Alto 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. Gli Arelदार 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. Antichi e profondamente radicati pregiudizi hanno contribuito a erigere uno spesso muro fra le comunità Arelदार e quelle naniche. Queste due società possono definirsi completamente antitetiche in quanto i nani rappresentano tutto quello che un Elfo non

afelubely dh bygggy elbaurg brach dh yadpæta : afelubely yælcuhtgyrb elbaurg brach dh yadpæta

afelubely dh bygggy elbung brach dh yadpæta : afelubely yæalchthyræ elbung brach dh yadpæta

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. 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 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, che a loro volta sono uccisi dal sangue elfico.

### **Armi**

In battaglia l'arma preferita è l'arco, e la loro strategia è la guerriglia: temibilissimi nell'arma bianca sono i cosiddetti guerrieri danzanti, straordinari a vedersi, custodi di una tecnica insuperata derivata da secoli di osservazione e di ascolto degli esseri del bosco.

Gli Arelidar stimano molto le arti del saper maneggiare una spada o un arco; si rivelano abili nel maneggiare arco lungo e corto e spada lunga. La loro corporatura esile permette loro di utilizzare armi e armature forgiate con materiali leggeri, o argento e spesso incantate.

### **Vita sentimentale**

Gli Elfi Silvani sono monogami, unendosi una sola volta nella vita e avendo nuclei familiari molto piccoli. Esistono pochi figli di Elfi Silvani con altre razze, per due motivi: il primo è che non si accoppiano mai, o quasi mai, con razze non elfiche (ed eccezionalmente con gli Arelidar, con i quali hanno culturalmente ben poco in comune); il secondo è che è quasi impossibile violentarli perché impossibile catturare un Silvano nel suo bosco, vivo. La gravidanza dura 11 mesi qualora sia concepito da due Elfi, ma se la gravidanza è avvenuta in seguito ad un'unione con un'altra razza, specie con quella degli uomini, allora essa dura 10 mesi e prevede una gestazione complicata e rischiosa seguita da un parto

Gli Arelidar 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 Arelidar li porta a considerare più o meno intenzionalmente le altre creature come inferiori e non degne della loro stima. I libri di storia però riportano anche testimonianze di matrimoni tra Arelidar e altri Elfi, Umani o Mezzelfi. Unioni queste che hanno anche permesso alla coppia di generare dei figli. Si narra anche di amori fra Arelidar e Drow o Fate. Queste unioni, per quanto rare, non impediscono il concepimento di eredi sebbene la gravidanza possa rivelarsi assai pericolosa per la madre e il nascituro, più di quanto non

afelubely dh bygggy elbung brach dh yadpæta : afelubely yæalchthyræ elbung brach dh yadpæta

afelubely dh bygggy elbaurg brach dh yadpæta : afdubely gæalæghyrb elbaurg brach dh yadpæta

doloroso più di quanto non lo sia già di per sé una qualsiasi gravidanza elfica. L'Elfa deve infatti stare molto attenta durante questa fase. Gli Elfi possono procreare solo con: Elfi, Mezzelfi, Fate e Umani.

lo sia già di per sé una qualsiasi gravidanza elfica. 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.

## ALLINEAMENTI

Tutti amissibili, tranne il Caotico. Sono imposte limitazioni al numero di Malvagi.

## INCANTI DI CLAN

### **Braccia di Oromë**

L'Elfo è in grado di far apparire dal terreno delle robuste radici che intrappoleranno uno o più bersagli, solo impedendo il muovere degli arti inferiori. Questo potere è utilizzabile solo su terreni naturali e non rocciosi.

#### **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.

### **Luce di Varda**

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.

afelubely dh bygggy elbaurg brach dh yadpæta : afdubely gæalæghyrb elbaurg brach dh yadpæta

afelubely dh bnygggy elbaurg brach dh yadpacta : afelubely yelubhghyrb elbaurg brach dh yadpacta

Concentrazione 1 round, durata 3 round.

Concentrazione 1 turno, durata 4 turni.

### **Caratteristiche generali**

Punti Karma	<6000 = Nessaquendë	<18000 = Veaquendë	>18000 = Anyàroquendë
Metri per Turno	6	6	7

Bonus taglia 0; Agilità +2; Potenza -1; Resistenza -1.

### **CAPACITÀ SINGOLARI**

#### **Fermezza di Aulë (passiva)**

La mente di un Elfo è antica e disciplinata, e le sue convinzioni sono talmente radicate che risulterà molto difficile riuscire a controllarle attraverso arti magiche o il semplice uso della dialettica. Abilità comuni non hanno effetto, se usate con l'intento di dissuadere un Elfo dal compiere la sua volontà.

##### *Livello 1*

70% di possibilità di resistere.

##### *Livello 2*

80% di possibilità di resistere.

##### *Livello 3*

90% di possibilità di resistere.

#### **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 disagevoli 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)**

[ IN ATTESA DI MODIFICHE ADMIN ]

#### **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. La magia naturale subirà sempre un decremento del 50%, mentre quella divina non può essere contrastata. Gli incanti di magia arcana subiranno un decremento degli effetti secondo quanto segue:

afelubely dh bnygggy elbaurg brach dh yadpacta : afelubely yelubhghyrb elbaurg brach dh yadpacta

afelubely dh brygggy elbaurg brach dh yadpata : afelubely yadubhgyrb elbaurg brach dh yadpata

#### *Livello 1*

10% di protezione.

#### *Livello 2*

20% di protezione.

#### *Livello 3*

30% di protezione.

### **Verbo di Mandos (attiva)**

Gli Elfi, le cui abilità dialettiche e il carisma vengono coltivati e indirizzate alla sicura efficacia fin dai primi anni dell'istruzione, è in grado di acquisire il consenso incondizionato di chi gli presta attenzione. Le loro abilità aumentano col passare degli anni, forti di un uso che mai trova riposo.

#### *Livello 1*

L'Elfo è in grado di catturare in maniera superficiale l'attenzione dell'uditore, riuscendo a convincerlo della validità del suo parere.

#### *Livello 2*

L'Elfo è in grado di catturare in maniera considerevole l'attenzione e le emozioni dell'uditore, riuscendo a convincerlo della validità del suo parere e, se il caso, riuscendo modestamente a gestirne le intenzioni.

#### *Livello 3*

L'Elfo è in grado di catturare in maniera totale l'attenzione e le emozioni dell'uditore, riuscendo a convincerlo della validità del suo parere e, se il caso, riuscendo con efficacia a gestirne le intenzioni.

## **ABILITÀ**

### **Sussurro di Manwë (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.

### **Manto di Yavanna (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), 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

afelubely dh brygggy elbaurg brach dh yadpata : afelubely yadubhgyrb elbaurg brach dh yadpata

afelubely ely luygggy elbaurg brach ely yadypada : afelubely yelalghghyrb elbaurg brach ely yadypada

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.

### ***Destrezza di Tulkas (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.

## **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. Con il possesso di Volontà Ferrea 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.

afelubely ely luygggy elbaurg brach ely yadypada : afelubely yelalghghyrb elbaurg brach ely yadypada