

# principali città elfiche

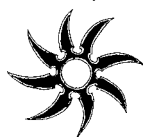


## andor

L'antica e maestosa Città delle Spade, capitale del Regno di Andor, non esiste più. Gli invasori umani bruciarono ogni cosa e sparsero sale sulle ceneri, affinché gli abitanti ricordassero di non sfidare mai più il potere della Chiesa. Ormai solo mostri abitano fra le sue rovine spazzate dal vento...

## sendar

Questa antica città, situata all'estrema punta di una striscia di roccia sull'isola di Senja (o "Isola della Mano"), è sede di un'antica scuola architettonica basata su angoli aguzzi e taglienti. La tradizione della lama come elemento ornamentale è qui estremamente radicata, forse anche più di com'era ad Andor nei tempi di gloria.



## osven

Seconda grande città dell'isola di Senja, Osven ospita la grande Accademia delle Arti: vi si insegnano pittura, scultura, poesia e danza. Ai tempi della magia, anche gli incantesimi erano materia di studio, almeno per quanto riguardava l'aspetto estetico ed artistico degli effetti magici. Sotto la dominazione umana l'Accademia è in rapido declino.

## oíribaure

Questa città continentale di media grandezza non ha nulla di famoso da offrire, eccetto forse un buon liquore ambrato chiamato Ondolindë, dalla consistenza quasi cremosa e il sapore sfuggente. Viene ricavato da un lichene che vive in simbiosi con il fungo K'taë, ma non ne condivide gli effetti allucinogeni.



## leira

Detta anche "la città delle belle donne", Leira è famosa per i suoi splendidi giardini pensili ed i larghi viali lastricati di granito verdastro. Qui si producono anche i famosi *vasi della fortuna* che si dice realizzino un desiderio se riempiti con la giusta combinazione di fiori.

## enden

Arroccata sopra una sporgenza rocciosa a ridosso del fiordo di En, questa città sorprende il visitatore con le sue massicce mura e l'aspetto austero. Qui, con il legno della foresta di Denet'lah, vengono prodotte le migliori arpe dell'intero regno di Andor.



## isanë

Posta su una dolce pendenza alla fine della baia di Taolië, questa città doveva la sua importanza al trasporto di ingenti quantità del fungo K'taë (usato per la magia); dopo il termine della guerra questo commercio è quasi sparito, ed insieme ad esso le fortune di Isanë. Isanë fu anche la terra d'origine di Noën l'Illuminato, il più potente mago dell'antichità che si sacrificò per salvare migliaia di elfi da un terremoto.

## myrdal

Unico insediamento di una certa rilevanza situata lungo il fiordo di Myrr, questa città prospera principalmente sul commercio marittimo. Tipici beni di scambio sono metalli provenienti dalle miniere sui Monti del Crepuscolo e pellami.



## hínden

Una tipica cittadina andoriana ordinata e piuttosto anonima, se non fosse per le voci che circolano riguardo a riti oscuri devoti alle entità del caos. L'inquisizione della Chiesa umana ha già condannato al rogo decine di elfi sospettati di far parte di queste sette, tuttavia il problema non accenna a ridursi.

## karagh

Situata su un promontorio dell'isola di Köya, questa città è un'importante base per il commercio nel Golfo di Qath, le cui acque rimangono relativamente calme anche durante la pessima stagione invernale.





## andermoth

In questa città, nota per le sue famose torri a spirale, si svolge ogni cerchio (pari a circa 4 anni umani) l'importante torneo di And'ethaerlë, combattuto fra esperti duellanti usando come arma i fiori di una pianta unica al mondo: la misteriosa Kemis, tagliente come un rasoio. Spesso in palio vengono posti antichi oggetti d'arte, insieme ad un cospicuo premio in denaro.

## hinnfylke

Situata in prossimità del confine col regno gemello di Minthar, Hinnfylke è diventata una sorta di via d'uscita per i profughi disperati provenienti da Andor, e come tale posta ora sotto stretto controllo da parte delle autorità umane.



## tylldall

Questa antica città prima della fine del conflitto con gli umani era un'importante base navale per la flotta da guerra di Andor. Oggi non si producono più navi da guerra per ordine del governo d'occupazione, ma questi cantieri rimangono comunque i più grandi e rinomati di entrambi i regni elfici. Da ricordare anche il famoso vino di Tylldall, rosso come il rubino e dal sapore forte.

## minthar

La tranquilla Città delle Campane di Cristallo non è stata ancora toccata dalla "sacra" guerra di conquista umana, ma tutti si stanno preparando a fronteggiare un'ormai inevitabile invasione. Re Deldar, rimasto prudentemente neutrale durante il precedente conflitto, non è però un uomo dalle grandi capacità strategiche, nonostante sia più coraggioso del precedente monarca Duilwen.



## austaroik

Questa città portuale vanta i più importanti cantieri del regno di Minthar; non sono famosi come quelli di Tylldall, ma rimangono gli unici in grado di costruire grandi vascelli da battaglia, in quanto non sottoposti alla dominazione umana.

## istindan

L'anfiteatro di Istindan è il più famoso del mondo elfico, e ciò ha reso la città un perfetto luogo di ritrovo per attori, drammaturghi e scenografi. Mettere in scena una rappresentazione a Istindan è garanzia di sicuro successo.



## dourë

Si tratta di un porto noto principalmente per i suoi pescatori, molto abili nel cacciare nei fondali bassi il *Kwaël*, uno strano crostaceo privo di arti dalla carne morbida e saporita. Grandi quantità di questo cibo vengono vendute anche a notevoli distanze.

## kelpë

Piccola città ai confini estremi del territorio elfico, è nota solamente per una rocca ormai in rovina in cui sono conservati i resti del precedente re Duilwen.



## gyan'maë

Questa piccola ma vivace cittadina è nota per le sue tintorie in grado di dare ai tessuti i colori più stupefacenti, spesso ineguagliati dai tintori umani. Curiosa anche l'antica usanza dei personaggi di un certo rilievo di portare un pizzetto sotto il mento (moda adottata anche dal defunto generale andoriano Ghauss).

## kaBROS

Sede della Tesoreria di Minthar, questa città è un fiorente mercato per i cercatori d'oro e di gemme preziose. Secondo una vecchia filastrocca, i massi che compongono le mura sono esattamente 578400, né più né meno.



## orylandë

Viene anche chiamata "la Città Verde" a causa dei suoi grandi parchi e viali alberati; è nota principalmente per l'Istituto d'Arte e Scienza Visionaria, i cui membri sono sempre impegnati nella creazione di teorie astratte e quasi sempre inutili.

# altri luoghi particolari

## la colonna

E' un immenso pilastro perfettamente cilindrico di marmo bianco alto fino alle nuvole; si trova al centro di Gàidhlig, la capitale del regno umano di Aimsir (situata a nord di Fordoun, fuori dalla mappa).

I recenti eventi hanno mostrato come tutte le energie mistiche del mondo si concentrano in questo luogo.

## gli scogli del drago

Coperte fino alla distruzione del Cuore al loro centro (pochi anni fa) da nebbie impenetrabili, queste gigantesche ed inquietanti sporgenze rocciose hanno l'aspetto di immense ossa.

Si dice che siano i resti del Secondo Drago che cadde dal cielo in tempi remotissimi, invertendo il senso di rotazione del mondo e causando enormi cataclismi.

## L'isola della sapienza

Era un luogo neutrale, non allineato con alcuna fazione nella guerra fra umani ed elfi; ospitava un gran numero di saggi e religiosi. L'isola è stata annessa al regno umano di Aimsir poco dopo la sconfitta di Andor e tutte le sedi di studio ed i culti sono stati sciolti o scacciati, insieme alla un tempo popolosa comunità di halfling.

## il vortice al centro del mondo

Un immenso vortice, vasto quanto l'intero regno di Andor, è situato, secondo gli scienziati, al centro esatto del mondo. Rende pericolosissime le rotte orientali: una volta catturata dalle sue subdole correnti una nave non può più uscirne, finendo per essere travolta dai flutti nell'occhio oppure (più probabilmente) distrutta dall'impatto con i numerosi affioramenti rocciosi che punteggiano il grande maelstrom.

## L'isola degli spettri

Nessuno vivo ha mai messo piede su quest'isola e tutte le rotte nautiche la evitano. Spesso intorno ad essa navigano spettrali vascelli fantasma...

## guthartor

Era l'isola dei pirati, un porto senza legge. Con il nuovo ordine imposto dalla chiesa, i pirati sono stati spazzati via.

## la fossa di Belgoloth

E' una profonda spaccatura situata in una valle ai piedi dei Monti del Crepuscolo, alla cui base si stende un mefitico fiume di lava. Un tempo frequentato dai maghi per raccogliere strani componenti per i loro incantesimi, è ora deserto in quanto nessuno possiede più le protezioni magiche in grado di proteggere dalle letali esalazioni.

## la palude di wyrethil

Una vasta distesa di paludi ed acquitrini maleodoranti, abitata da un gran numero di troll e ragni giganti.

## L'arcipelago delle rocce viventi

Si narrano molte leggende su questo luogo: alcune affermano che le isole siano abitate da esseri senzienti fatti di pietra, mentre secondo altre si tratterebbe di una comunità di giganti. In ogni caso i naviganti non vi si avventurano mai per paura di antiche maledizioni.

## L'isola vulcanica degli gnomi

Non si può trovare su alcuna carta, perché si muove. E non si può sapere dove andrà: stando a quanto si dice, nemmeno gli gnomi stessi riescono a controllarla.

Esteriormente sembra un vulcano, ma i pochi che sono riusciti ad entrarvi e a rimanere sani di mente raccontano di assurdità allucinanti e marchingegni complicatissimi ed inutili.