

# Introduzione per i giocatori

**L**e nostre radici, le radici del popolo elfico, si perdono nella notte dei tempi... nessuna informazione sulle nostre origini è sopravvissuta al grande cataclisma che invertì il senso di rotazione del mondo ed il clima, quasi 900 cerchi fa, quando il Secondo Drago (fratello dell'altro Drago, il sole) cadde dal cielo. Allora eravamo sull'orlo dell'estinzione: i regni gemelli di Andor e Minthar, un tempo caldi e fertili, divennero in breve tempo distese gelide ed inospitali; migliaia di elfi morirono sotto la pioggia di fuoco che scendeva impietosamente dal cielo oscuro.

Le colonie nelle terre del nord, il cui clima era invece migliorato, si trovavano prive di protezione da parte dei Regni: furono spazzate via da tribù di barbari umani, che intendevano impossessarsi di quelle terre.

Ma il popolo elfico riuscì a sopravvivere... scoprì la magia, e con essa iniziò una nuova era di discreta prosperità. Diventammo una potenza militare: intendevamo riprendere le fertili terre che ci appartenevano a qualunque costo.

La guerra si protrasse per centinaia di cerchi; i barbari umani si erano riuniti in un unico regno, sotto la corona di Aimsir ed opponevano una notevole resistenza, grazie soprattutto alla posizione favorevole del loro territorio.

Fu in questo periodo, circa 150 cerchi fa, che i re Tharkanwë di Andor e Duilwen di Minthar scoprirono la Grande Magia: al centro di un luogo mistico ricoperto eternamente dalla nebbia essi trovarono, ancora vivo, il Cuore del Drago. Grazie al sangue da esso raccolto la magia diventava potentissima, perciò fu immediatamente sferrato un attacco in grande scala contro Aimsir.

Re Duilwen, però, preso dalla codardia si ritirò improvvisamente dalla battaglia; nella confusione che si venne a creare, un comandante umano sconfisse l'ammiraglia di Tharkanwë ed uccise il re, decretando la scomparsa della Grande Magia e la sconfitta degli elfi.

Il successivo re di Andor, Calenardhon, agì più cautamente: studiò per secoli le tracce dei predecessori, arrivando infine a ritrovare il segreto della Grande Magia; tuttavia non condivise le sue conoscenze con il nuovo re di Minthar.

## Informazioni generali sugli elfi

Gli elfi di questa ambientazione differiscono dallo stereotipo classico di D&D; ecco le principali differenze:

- ✖ Non invecchiano assolutamente, cioè sono praticamente immortali; solo un decesso violento od una malattia li tolgono dal mondo. Tuttavia, dopo 400 o 500 anni cominciano quasi tutti a diventare apatici e a desiderare nuove e più forti esperienze... si ritrovano quindi a tentare imprese via via sempre più rischiose, fino ad un vero e proprio suicidio per sperimentare la morte, ultimo traguardo per esseri che hanno provato tutto.
- ✖ Sono alti quanto gli umani, pur mantenendo una corporatura più esile.
- ✖ Possono avere la barba.
- ✖ Non possiedono l'infravisione.
- ✖ Dato che nel mondo non esiste più la magia, non possono lanciare incantesimi... non più. Tuttavia, prima che gli umani distruggessero il Cuore spazzando via la magia dal mondo, essi erano i più grandi maestri dell'arte magica, ottenuta grazie ad una particolare polvere (detta K'Taë) che permetteva di controllare l'Essenza e lo spirito delle cose.
- ✖ Non si nascondono dietro false morali come gli umani: ciò che è giusto o sbagliato per loro dipende dal contesto, non da una presunta legge assoluta (per questo sono considerati malvagi dagli umani, ma non lo sono). Ad esempio, il coraggio è una "virtù" stupida e suicida per degli esseri potenzialmente immortali; l'onore e la lealtà in battaglia non hanno senso, in quanto la guerra implica già il fallimento e l'abbandono delle regole. Interpretate i personaggi di razza elfica ricordando queste sfumature...
- ✖ Non sono affatto amanti della natura e non costruiscono case sugli alberi.
- ✖ La loro cultura è molto diversa da quella umana e ciò si riflette nell'arte, piena di figure inquietanti, lame e spirali.
- ✖ Leggono da destra verso sinistra, contano in senso antiorario e sono mancini.
- ✖ Misurano il tempo in *cerchi* (pari a 3.26 anni umani e corrispondenti a una rotazione del mondo).
- ✖ Non venerano alcuna divinità, sebbene conoscano l'esistenza di potenti entità sovrannaturali, come i Draghi e i Demoni nel cielo.



Figura 1: i pirati che sconfissero Calenardhon

pirati, Errol Freesea, si gettò dalla Colonna portando con se verso la morte il Re elfico. Anche il Cuore fu distrutto, e con esso svanì il legame che collegava gli Spiriti con il mondo... era la fine di tutta la magia, totale ed irreversibile.

Fu una sconfitta totale: senza più magia, gli elfi furono ricacciati indietro con pesanti perdite.

In breve tempo la Chiesa umana, guidata dal carismatico nuovo pontefice Meredith IX, organizzò una crociata contro gli "infedeli"; la città di Andor fu rasa al suolo, mentre l'intero regno è ora sotto il dominio umano.

In questi tempi di crisi, la gente si rivolge ad antichi culti che venerano entità sovrannaturali o demoniache, spesso con cerimonie segrete e sacrifici di elfi vivi.

Per il momento Minthar è rimasto neutrale, ma l'Esercito Sacro si sta preparando ad invadere anche il secondo regno; l'attacco è previsto fra 30 giorni. Difficilmente gli elfi potranno resistere senza magia...

Corre il cerchio -3748.1 (anno 1248 per gli umani) e forse stiamo per assistere alla scomparsa definitiva dell'antica e gloriosa cultura elfica...

Durante le sue ricerche, scoprì qualcosa a cui gli altri non erano arrivati: una volta sostituito il proprio sangue con quello del Drago, salendo in cima alla Colonna Bianca (un altissimo pilastro di marmo al centro del territorio umano) sarebbe stato possibile assorbire l'energia sprigionata dalla strage della battaglia, divenendo addirittura un dio!

Egli donò quindi ai propri generali più fidati il potere delle Grande Magia, e sferrò un attacco attentamente pianificato contro il regno di Aimsir. Il suo piano era di giungere alla capitale, posta intorno alla Colonna, e ucciderne tutta la popolazione con una gigantesca ondata.

Purtroppo un gruppo di pirati e reietti umani venne in qualche modo a sapere del piano, e grazie ad un antico medaglione appartenuto a Tharkanwë riuscì a farsi strada fra le Nebbie Eterne, inseguendo Calenardhon ed i suoi generali attraverso un portale; l'onda fu fermata ed il capitano dei

## Cosmologia

Il mondo è piatto, una specie di grosso disco; non si sa esattamente quanto sia grande, o perché non cada, ma è così. Il disco ruota lentamente in senso orario attorno al grande vortice, che è a tutti gli effetti il centro del mondo.

Attorno al disco ruota ogni giorno un drago (il sole), le cui lacrime per la perdita del fratello generano la pioggia. Quando il drago è più lontano dal mondo abbiamo l'inverno, mentre quando si avvicina viene l'estate.

Esistono due lune: l'Uovo del Drago ha un periodo di 55 giorni, mentre l'Unicorno compie una rivoluzione intorno al mondo in 21 giorni. Secondo la tradizione l'Unicorno vuole mangiare l'Uovo, e viene perciò messo in fuga dal Drago (il sole) che lo insegue continuamente; ma ogni volta che sta per essere raggiunto, il fuggitivo scompare (luna nuova).

Le stelle sono altri draghi, lontanissimi nel cielo; alcuni, poco più vicini, si spostano casualmente nella volta celeste durante il corso dell'anno, ma non si avvicinano mai abbastanza al mondo per riscaldarlo. In varie zone del cielo si possono vedere le Costellazioni Oscure, vaste aree di nero assoluto: esse sono la dimora dei demoni, la controparte oscura dei draghi. Questi esseri votati al buio e all'entropia lottano da milioni di anni contro i draghi nelle regioni più lontane ed invisibili del cosmo, e la loro guerra deciderà le sorti dell'universo: un'esplosione finale di luce o un'infinita discesa nella gelida oscurità del nulla.

La leggenda vuole che quando muore un demone da qualche parte nasca un nuovo drago, e viceversa.