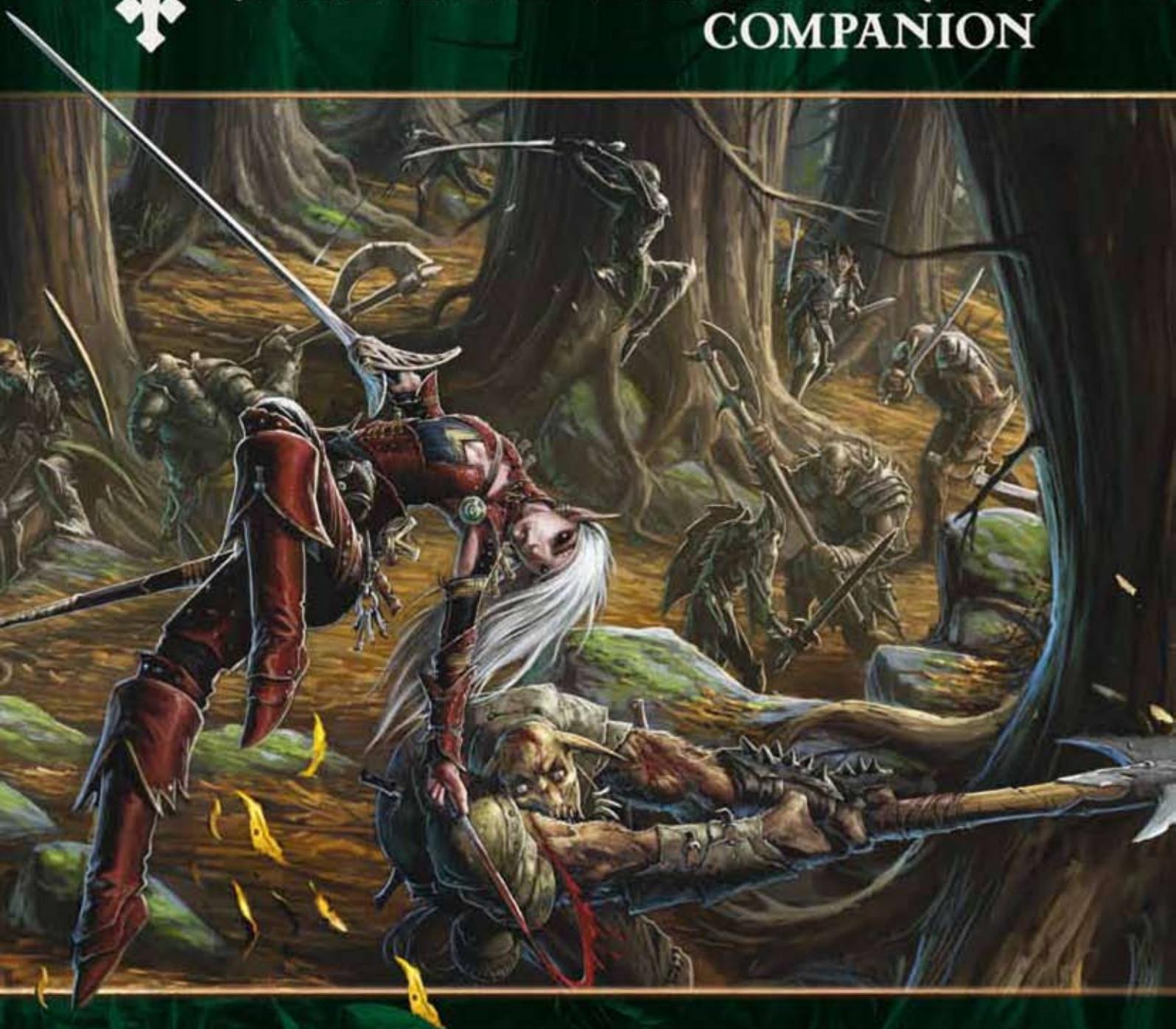


PATHFINDER™ COMPANION



ELFI DI GOLARION



NOMI ELFICI

La maggior parte degli elfi ha quattro nomi: un nome proprio o personale, un nome nascosto o intimo (noto soltanto ai parenti più stretti), un nome pubblico scelto dallo stesso elfo, ed infine un cognome.

In generale, "-el" e "-dlon" sono desinenze maschili, mentre "-al" e "-dlara" sono desinenze femminili. Esistono numerose variazioni: gli elfi possono portare il nome dei loro antenati, anche di sesso diverso, o di elfi famosi che i genitori vorrebbero che i loro figli emulassero.

Nomi maschili

Aerel, Amarandlon, Bhrenit, Caladrel, Duardlon, Erel, Felaelrel, Genyiel, Heldalel, Imheil, Izkrael, Jaraerdrel, Kaerishiel, Lanliss, Meirdrel, Misoyvel, Naronel, Opharnel, Phos, Quais, Seldlon, Selyiel, Talathel, Variel, Zirren

Nomi femminili

Amrunelara, Cathlessra, Dardlara, Emraeal, Eriet, Faunra, Hyhisil, Idilai, Imdlara, Jathal, Kameli, Loaiheia, Maraedlara, Merisiel, Nordlara, Oparal, Praeldral, Rhasadilara, Shivira, Soumral, Tessara, Tiraimi, Varaera, Wyniess, Yalandlara

REGIONI

Gli elfi, di solito, vivono all'interno dei possedimenti della loro razza, o almeno nei dintorni. Le popolazioni elfiche più numerose si trovano nelle seguenti regioni o nelle loro vicinanze, anche se altri possono vivere al di fuori dei regni elencati. Anche se gli elfi raramente fanno distinzioni tra le sottorazze, gli abitanti di particolari regioni mostrano tratti differenti.

Elfi (elfi alti): In tutta la regione del Mare Interno, ma particolarmente comuni a Kyonin e nella Foresta Mierani nord-occidentale.

Elfi acquatici: Oceano Arcadiano, Gugliaspina.

Elfi grigi: Gugliaspina.

Elfi selvaggi: Distese Mwangi.

LINGUAGGI

Gli elfi hanno un loro complesso linguaggio razziale e passano secoli ad imparare gli altri linguaggi, padroneggiando così le lingue di diverse razze e nazioni.

Linguaggi automatici: Comune ed Elfico

Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Gnomesco, Goblin, Hallit, Orchesco, Poliglotta, Silvano e Varisiano.

TIPICHE DIVINITÀ ELFICHE

Gli elfi venerano molte divinità, alcune giunte assieme a loro dalla loro patria, Sovyrian, altre scoperte su Golarion.

Divinità	AL	Aree di influenza	Domini	Arma preferita
Calistria	CN	Inganno, lussuria, vendetta	Caos, Charme, Conoscenza, Fortuna	Frustra
Desna	CB	Fortuna, sogni, stelle, viaggiatori	Bene, Caos, Fortuna, Liberazione, Viaggio	Pugnale a stella
Findeladlara	CB	Architettura, arte, crepuscolo	Aria, Bene, Caos, Comunità, Creazione	Bastone ferrato
Ketephys	CB	Caccia, corsa, vita nella foresta	Animale, Bene, Caos, Tempo Atmosferico, Vegetale	Arco
Nethys	N	Magia	Conoscenza, Distruzione, Magia, Protezione, Rune	Bastone ferrato
Yuelral	NB	Cristalli, gioiellieri, magia	Artigianato, Bene, Conoscenza, Magia, Terra	Pugnale

TRATTI RAZZIALI DEGLI ELFI

Tutti gli elfi possiedono tratti e capacità speciali distintive. Le diverse sottorazze possono avere capacità aggiuntive.

- +2 alla Destrezza, -2 alla Costituzione.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno di un elfo è 9 metri.
- Immunità ad incantesimi ed effetti di sonno, bonus razziale di +2 contro incantesimi o effetti di ammalimento.
- Visione crepuscolare.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Percezione. Un elfo che passi entro 1,5 metri da una porta segreta può effettuare una prova di Percezione (Cercare) come se la stesse cercando attivamente.
- Competenza nelle Armi: Gli elfi sono automaticamente competenti nella spada lunga, nello stocco, nell'arco corto, nell'arco corto composito, nell'arco lungo e nell'arco lungo composito.

PATHFINDER[™]

COMPANION

Elfi di Golarion

Sommario

Elfi di Golarion	2
Kyonin: Il regno degli elfi	16
Combattimento: Frecce alchemiche	22
Fede: Patti sacri	24
Magia: Ricette mistiche	26
Sociale: Cercatore del Chiarore	28
Persone: La regina Telandia Edasseril	30
Anteprima	32

Autori • James Jacobs, Jeff Quick,
Hal MacLean e Sean K Reynolds

Redazione • Sean K Reynolds, James L. Sutter,
Christopher Carey, Jason Bulmahn,
F. Wesley Schneider, Vic Wertz
e Claudia Golden

Sezione Artistica • Drew Pocza Julie Dillon,
Andrew Hou, Eva Widemann, Sarah E. Robinson
e James Davis

Copertina • Ben Wootten

Editore • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens
Vice President of Operations • Jeff Alvarez
Director of Sales & Marketing • Joshua J. Frost
Corporate Accountant • Dave Erickson
Staff Accountant • Christopher Self
Technical Director • Vic Wertz
Online Retail Coordinator • Jacob Burgess

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile • Massimo Cranchi
Supervisione • Tito Leati, Elisabetta Albini
Traduzione • Francesca Cerquetti,
Sirio Frugoni e Jacopo Veronese
Grafica • Avatar Studio
Stampa • Wyrd Edizioni

Questo prodotto è compatibile con la Open Game License (OGL) e con l'edizione 3,5 del gioco più famoso del mondo. La OGL si trova a pagina 32.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, artifacts, places, etc.), dialogue, plots, storylines, language, incidents, locations, characters, artwork, and trade dress.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the contents of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

To learn more about the Open Game License and the d20 System License, please visit wizards.com/d20.

Wyrd Edizioni
Via N. da Guardiagrele 11
66100 Chieti
e-wyrd.com



Elfi di Golarion

La cultura elfica è antica. Coloro che vi appartengono sono maestri delle arti arcane e condividono un legame molto profondo con il mondo naturale. Sono artisti sublimi, musicisti raffinati e gentili cortigiani. Sono anche ottimi guerrieri che combattono con grazia.

Le altre razze che abitano Golarion trovano il comportamento degli elfi confuso e contraddittorio. Gli elfi sembrano frivoli, tranne quando sono malinconici. Alcuni possiedono una saggezza millenaria, ma possono essere ugualmente incauti, e rischiano la vita per seguire l'impulso di un momento. Parlano con serietà di onore ed amicizia, ma si comportano con distacco e superiorità anche nei confronti dei loro alleati più fedeli. La cosa più frustrante, però, è che gli elfi, quando si parla con loro di questi estremi nel loro comportamento, semplicemente sorridono.

Con tutte le loro contraddizioni, gli elfi devono essere accettati per quello che sono, anche se comprenderli non è

in fin dei conti un'impresa troppo complessa. Per capire la razza elfica, bisogna soprattutto accettare il fatto che vivere una vita molto, molto lunga produce delle conseguenze imprevedibili sul comportamento di una persona, specie in confronto alle altre razze dalla vita più breve.

Gli elfi, al contrario di quanto si suppone, non hanno una cattiva opinione di coloro che vivono meno a lungo di loro: la maggior parte di essi afferma di non discriminare nessuno per la sua inesperienza. Sanno benissimo che, pur vivendo per mille anni, non vedranno mai tutto.

Perché dovrebbero disprezzare un nano che ha solo cento anni?

Detto questo, però, anche se gli elfi non hanno per principio una cattiva opinione delle altre razze, è difficile per loro non sentirsi superiori a qualcuno il cui lignaggio può nascere e scomparire in breve tempo e che non vivrà abbastanza da padroneggiare a fondo nessuna disciplina.

Per quanto riguarda gli elfi, non c'è nulla di personale: sono le altre razze ad essere sfortunate.

Gli elfi paragonano molte delle contraddizioni della loro personalità ad un effetto simile al cambiare la distanza focale: quando si guarda qualcosa da vicino, le cose lontane diventano sfocate, e viceversa. Allo stesso modo, quando si concentrano sulle loro memorie più antiche, gli elfi non vedono più chiaramente gli eventi recenti. Quando si concentrano sul presente, dimenticano per un istante un passato millenario.

Anche se possono spostare la loro concentrazione abbastanza velocemente, la maggior parte di essi trova difficile pensare contemporaneamente a passato e presente, e questo crea i comportamenti e gli sbalzi d'umore che portano le altre razze all'esasperazione.

Inoltre, coloro che desiderano capirli, dovrebbero riuscire a rendersi conto che, nel corso degli anni, gli elfi si legano tanto all'ambiente circostante da prendere i colori ed il comportamento di ciò che li circonda. L'armonia degli elfi con la natura è più che una scelta: è praticamente un loro tratto fisico. È raro che tali cambiamenti siano veloci, ma con il passare del tempo diventano drammatici e, in molti casi, irreversibili.

STORIA DEGLI ELFI

La storia elfica è tanto lunga che perfino gli elfi stessi hanno difficoltà nel ricordare quali siano i fatti e quali le leggende, ed in alcuni casi si domandano se sia necessario distinguerli. Prima della caduta della Pietrastella, nel -5293 CA, gli elfi quasi non tenevano nemmeno conto del passare del tempo, e prendevano nota soltanto della stagione in cui avvenivano eventi importanti o di particolari configurazioni astrali. Eppure, con il tempo, i loro campi e le loro foreste verdeggianti furono coperti dall'ombra. Gli umani si facevano sempre più numerosi. Contro i loro confini premevano gli artigli di creature bestiali. Il mondo che un tempo era stato un paradiso per gli elfi diventava sempre più strano ed ostile.

Gli elfi cercarono di resistere, ma era una battaglia persa. Gli umani, con la loro più alta natalità, potevano assalire in massa guerrieri elfici che da soli valevano come dieci della loro giovane razza. Con il sopraggiungere del Cataclisma che li spingeva ad agire, i signori degli elfi presero l'estrema decisione di abbandonare Golarion. In tutto il mondo, gli elfi utilizzarono portali magici e grandi carovane per viaggiare fino a Iadara, la capitale di Kyonin, e da lì attraversarono l'ultimo portale che li avrebbe condotti nel misterioso regno di Sovyrian, forse un lontano continente, un altro pianeta o perfino un'altra dimensione dove l'intera razza elfica era nata.

Alcuni elfi scelsero di rimanere, e di questi solo pochi non subirono un cambiamento a causa della decisione presa. Alcuni divennero eremiti, altri selvaggi come gli umani. Altri ancora si rifugiarono nel sottosuolo. La maggior parte di loro, però, scelse di rimanere a Iadara, nascondendo la città

con diverse illusioni, eleggendosi custodi del palazzo della regina, dell'ambiente circostante, della tradizione magica e, ovviamente, della Pietra di Sovyrian, unico legame con i loro fratelli. Chiuse nelle mura raffinate della loro città, le guardie d'onore di Iadara resistettero alla disastrosa venuta dell'Oscurezza, ma non poterono che guardare con frustrazione mentre le loro comunità abbandonate venivano saccheggiate da vandali e banditi, e nelle loro antiche dimore si stabilivano degli intrusi. Artefatti e tesori rubati in quei tempi raggiunsero i mercati di tutto il mondo ed anche oggi molti elfi di Kyonin considerano la compravendita di questi oggetti un'offesa a tutto il popolo elfico.

Il più pericoloso dei nuovi abitanti dei territori elfici è certamente il demone Fitànos, Signore del Lago Dissecato. Nel 2497 CA, Fitànos fu scacciato dall'Abisso dal suo padrone, Cyth-V'sug. Vagabondando sul Piano Materiale, Fitànos decise di approfittare del suo esilio e trasformò la Foresta Fireani nel suo sordido nascondiglio. I boschi, un tempo verdeggianti, sotto la custodia del demone divennero contorti ed oscuri. Tutti gli esseri viventi furono trasformati in distorte imitazioni di loro stessi, e la stessa terra, sotto il suo dominio, divenne velenosa.

Poco tempo dopo, il demone venne a sapere dell'esistenza di Iadara e percepì le vibrazioni della Pietra di Sovyrian. Fedele alla propria natura, Fitànos cercò di corromperla, così da collegare il portale, invece che a Sovyrian, all'Abisso. Così facendo, sperava di trascinare su Golarion un'orda di demoni, non si sa se per riconquistare il favore del suo signore o per ottenere vendetta su di lui.

L'eco delle sue macchinazioni giunse perfino a Sovyrian, e in tutta risposta gli elfi scesero in guerra. Una vera e propria processione di esploratori, guerrieri ed incantatori sfilò attraverso il portale della Pietra di Sovyrian a dare rinforzo agli ormai indeboliti custodi di Iadara, per ridonare alla foresta brutalizzata lo splendore di un tempo e mettere Fitànos sotto assedio nelle paludi a sud della Foresta Fireani.

Il loro ritorno su Golarion fece ricordare agli elfi il loro legame perduto con la terra, le foreste ed i folletti. Respinta la corruzione di Fitànos, i guerrieri trionfanti cercarono di scoprire con cautela cosa fosse successo al loro mondo, e furono sorpresi dalla sua bellezza. Durante la loro Era delle Incoronazioni, gli umani erano diventati più ragionevoli, e gli elfi decisero di restare. Si dispersero su tutto il globo, ritrovando i loro fratelli perduti, riconquistando artefatti e foreste, e riattivando i portali magici che un tempo collegavano le loro città.

Gli elfi si appellarono ai loro antichi diritti sulle terre, riconquistando le loro città con la diplomazia o con la forza, e le rovine sparse in tutto Avistan e Garund risuonarono di nuovo delle risate cristalline che fino ad allora, per gli umani, erano state solo leggenda.

Per ogni territorio che riconquistarono, però, gli elfi rinunciarono a molti altri: erano troppo pochi per colonizzare di nuovo tutti i loro possedimenti, e mancava loro il deside-

rio di scacciare le genti che abitavano terre date ormai come perdute. Il grosso degli elfi semplicemente rioccupò la propria antica madrepatria, Kyonin.

Se si eccettua la loro iniziale esplorazione del mondo, fin dal loro ritorno a Golarion gli elfi hanno mantenuto una politica di totale isolazionismo dal mondo esterno.

Di recente, però, pressioni politiche unite alla loro scarsissima natalità hanno spinto gli elfi ad avere un ruolo più attivo negli avvenimenti della regione del Mare Interno. Hanno cominciato a sperimentare, aprendo i loro commerci ai vicini più prossimi, ed hanno stabilito comunità commerciali abitate da una gran varietà di razze, come la città di Viridoro a Kyonin, ma come la maggior parte dei cambiamenti degli elfi, anche questo procede lentamente... per alcuni in modo davvero eccessivo.

CARATTERISTICHE FISICHE

Alti e snelli, gli elfi hanno menti e corpi agili, veloci e sempre aggraziati. Sono riconoscibili per la loro bellezza fisica, i vestiti raffinati, le orecchie a punta ed i loro occhi, che hanno iride e pupilla così grandi che il bianco è appena visibile. Il colore dei capelli e degli occhi ha tante sfumature quante la luce, ma un elfo avrà, tipicamente, carnagione chiara ed occhi blu, verdi, dorati o viola. Per quanto le loro capacità magiche e rapidità siano formidabili, gli elfi sono più fragili rispetto agli umani, e soffrono di più per malattie, veleni e ferite. La maggior parte degli elfi cerca di compensare tutto questo con la magia per ovviare alle sue debolezze.

Sensi

Le grandi pupille permettono agli elfi di percepire molta più luce e questo rende la loro vista molto accurata. Tendono anche a notare con facilità le irregolarità, tratto che fra gli avventurieri si manifesta come la capacità di notare porte nascoste. Alcuni pensano che ciò sia legato alla loro affinità con la magia, ma sono gli elfi per primi ad affermare che non è nulla di magico, e che è soltanto un effetto della loro estrema attenzione ai particolari.

La vista elfica è acuta anche in condizioni di scarsa luminosità. Di conseguenza, nonostante le loro dimore siano luminose ed arieggiate durante il giorno, con grandi finestre le cui imposte raramente vengono chiuse, gli elfi non si preoccupano di illuminare le loro case la sera, accontentandosi di qualche candela o della presenza di amichevoli lucciole. Gli elfi più ospitali illuminano le stanze dove ricevono i non elfi, ma non tutti lo fanno. Alcuni diplomatici umani hanno imparato a capire l'umore ed i pensieri del loro ospite elfo basandosi sull'intensità delle luci di casa.

Alcuni affermano che gli elfi possono distinguere le diverse specie di alberi soltanto ascoltando il rumore delle foglie che cadono. L'udito elfico è così fine a causa della forma delle loro orecchie. I loro padiglioni auricolari, lunghi ed appuntiti, convogliano meglio i suoni, così da avvertirli in anticipo del pericolo rispetto ai loro compagni umani.

Dieta

Anche se possono mangiare qualunque cibo di cui le altre razze umanoidi si nutrono, gli elfi preferiscono verdura, frutta, noci, pesce e selvaggina. Molti elfi non apprezzano il sapore della carne d'allevamento, e preferiscono cacciare il loro cibo. La cucina elfica accentua il sapore selvatico della carne e le altre razze che assaggiano un tipico pasto elfico si lamentano il più delle volte che la carne è tanto frollata da sembrare quasi andata a male. Frutta e verdura sono di solito servite crude, con spezie esotiche e salse per insaporirle, con preferenza per quelle più piccanti. Il pane elfico è di solito senza lievito, ma molto nutriente.

Abbigliamento

Gli elfi che vivono fra le altre razze tendono a vestirsi come coloro che li circondano, anche se ricercano una maggior eleganza. La maggioranza degli elfi porta abiti tradizionali caratterizzati da taglio e stile che, pur restando raffinato, non impedisce in alcun modo i movimenti. I nobili e gli elfi più ricchi indossano spesso mantelli ed abiti decorati con disegni di edera o altre piante locali, a volte incorporando foglie e fiori veri nell'ordito.

In battaglia, gli elfi indossano corazze di maglia argentate e lucenti o mantelli la cui tinta si adatta all'ambiente circostante, mascherando la loro presenza.

I capelli vengono spesso lasciati lunghi e sciolti, anche se alcuni elfi adottano gli stili umani, di solito per noia. Gli elfi amano molto tingere i capelli con colori inusuali, che si sposano con i loro vestiti o rappresentano il loro umore del momento. Tranne durante i mesi autunnali, gli elfi evitano di vestirsi di rosso vivo, arancione e giallo. Perfino allora, tali colori vengono portati soltanto per alcuni giorni, prima di passare al marrone ed al bianco tipici dell'inverno.

Longevità

Gli elfi non subiscono il deperimento dovuto all'età come le altre razze. Anche se con un po' di sforzo è possibile capire dal loro viso quanti anni abbiano, poiché gli elfi più anziani possiedono una bellezza antica ed eterea, contrapposta a quella infantile o adolescenziale di un elfo nei suoi primi cento anni, in tutta la loro vita gli elfi rimangono sempre bellissimi. La durata della vita elfica è sconosciuta ai non elfi, ma la maggior parte delle persone ritiene che si estenda per centinaia di anni, se non migliaia. Naturalmente, gli elfi possono morire di morte violenta, ma coloro che sopravvivono ai pericoli del mondo per una dozzina di secoli o più tendono a spostarsi su altri pianeti, altri piani o altre dimensioni molto prima che qualcuno li veda morire di vecchiaia. Alcuni racconti elfici narrano che gli anziani viaggiano verso luoghi dove l'età è irrilevante, e per loro questa risposta è sufficiente.

Gli elfi vivono tanto a lungo che i non elfi si chiedono, a ragione, perché non siano tutti grandi spadaccini, potenti ammaliatori, maestri avventurieri e alti sacerdoti. Innan-

zitutto, gli elfi misurano il successo in modo diverso dalle altre razze. Sconfiggere nemici ed ammassare ricchezze non sono in sé obiettivi degni di nota per un elfo, ma solo necessità occasionali: distrazioni dalle cose più importanti quali l'onore, l'arte, l'artigianato, la magia e la ricerca dell'illuminazione. Gli elfi che interagiscono di più con gli umani sono già considerati esterni alla società, e dunque sono più suscettibili al bisogno delle razze "effimere" di lasciare un segno del proprio passaggio nel mondo. Dopotutto, che bisogno ha un elfo di lasciare un segno, quando sa bene che sarà ancora vivo quando molti monumenti saranno solo polvere?

Sonno

Anche se gli elfi sono immuni agli effetti magici che inducono il sonno, l'idea che non dormano mai è soltanto un mito. Al contrario, anche se non si addormentano come gli altri umanoidi, gli elfi entrano in una profonda trance che ha sulla loro mente lo stesso effetto riposante che il sonno ha sugli umani. Un elfo deve meditare in questo modo soltanto per quattro ore al giorno, ma la maggior parte di essi preferisce prolungare questo periodo. Durante questo riposo, gli elfi praticano esercizi mentali, rivedono antiche memorie e permettono al loro spirito di cercare l'illuminazione. Alcuni elfi per divertimento amano diffondere l'idea che i loro simili non dormano, e che le città elfiche non abbiano letti. In verità, anche se alcuni elfi preferiscono meditare su una sedia o in poltrona, altri apprezzano la comodità di un vero letto.

CARATTERISTICHE MENTALI

Creature che vivono centinaia di anni hanno ovviamente priorità differenti da razze dalla vita più breve. Anche se la mentalità di ogni elfo è unica, la sua longevità permea il suo comportamento in modi che anche i draghi, gli esterni ed i non morti intelligenti possono comprendere. Innanzitutto, vivere così a lungo porta gli elfi a passare molto tempo in contemplazione. Questo attribuisce loro quella che può essere considerata una prospettiva terribilmente lunga, che li porta ad attendere con pazienza quando gli umani preferiscono invece agire. Gli elfi hanno un proverbio a riguardo: "Puoi agire per rimediare all'aver troppo atteso, ma quando agisci, non puoi più attendere".

Questo atteggiamento sembra essere a volte in contraddizione con il loro comportamento avventato, ma l'apparente incuranza delle conseguenze è in realtà un altro segno della longevità degli elfi. Le creature che hanno visto molto attengono ad enormi riserve di esperienza personale: quello che

può sembrare un avventato balzo da una rupe è in realtà il risultato di numerosi ricordi di altri balzi simili. In situazioni meno drammatiche, gli elfi tendono, allo stesso modo, a non tenere in considerazione gli effetti a breve termine: cinque anni di conseguenze per una scelta sbagliata, per un elfo, sono più un fastidio momentaneo che una bruciante sconfitta. Secoli di vita portano gli elfi ad ignorare i dettagli più insignificanti. Quello che è "piccolo" per un elfo, può però essere "grande" per un umano, ma gli elfi ritengono che tutto questo sia solo l'effetto di un'incapacità di pensare a lungo termine. Gli elfi tendono a non prendere molte cose sul serio, dato che anche le peggiori circostanze cambiano con il tempo. Anche se alcuni di essi sembrano sobri

e stoici, si tratta solo di un diverso senso dell'umorismo, e fra di loro gli elfi ridono spesso di battute che una creatura dalla vita più breve non capirebbe, non possedendo la prospettiva necessaria a farlo. Gli elfi, a volte formano relazioni a lungo termine con gli esterni, non solo per il sentimento di amicizia, ma anche perché condividono la stessa percezione del tempo. Avere una lunga vita ha anche un aspetto più oscuro, e molti elfi soccombono alla vanità ed all'orgoglio, anche se in senso più razziale che individuale. Un elfo che si impegna in qualcosa può diventare esperto nel suo campo anche soltanto in virtù della sua vita duratura. Alcuni elfi, per questo, cominciano a credere di essere in grado di padroneggiare qualsiasi arte o disciplina, e le altre razze che non sono in grado di farlo divengono così ai loro occhi palesemente inferiori.

Gli elfi cercano segni e presagi in ogni sfaccettatura della loro vita, dagli eventi naturali, come i movimenti celesti o i fenomeni astrologici, a sensazioni e presentimenti personali. Gli dèi sono considerati la fonte primaria di questa conoscenza, ma gli elfi attribuiscono i loro successi anche ai loro spiriti irrazionali ed eterni, reincarnati con il trascorrere degli eoni assieme alla loro saggezza millenaria. Ora, nell'Era dei Presagi Perduti, profezie e segni si verificano con minore frequenza. Molti elfi si sentono un po' scossi da questi eventi, ma essendo avvenuti di recente nella loro memoria, pochi si preoccupano eccessivamente e molti aspettano che la prossima era (che arrivi in cento o in mille anni) porti un ritorno alla normalità.

Magia elfica

Anche se gli gnomi hanno una capacità innata di utilizzare trucchetti magici, nessuna razza di Golarion affronta con l'altrettanta serietà degli elfi lo studio della magia. Gli apprendisti elfi passano decenni ad imparare la teoria degli



ELFA AQUATICA

FLORA DELLA FORESTA FIREANI

Molti bracconieri e malviventi spesso rischiano l'ira degli elfi solo per raccogliere esemplari della flora di Kyonin. Con l'equipaggiamento e lo spazio adatti, ed una prova di Professione (erborista) con CD 20, è possibile coltivare una qualsiasi di queste piante a partire dal seme o dal germoglio. Per il loro lavoro, spesso gli erboristi chiedono prezzi diversi, ma sempre molto alti.

Curadice: Masticare una dose di curadice essiccata guarisce 1d8 danni. Prenderne una dose da un contenitore è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità; masticarla è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Un personaggio può combinare le due azioni in un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità; interrompere l'azione impedisce di prelevare la dose di curadice dal contenitore. Il prezzo tipico per una dose è 25 mo; da una singola radice si possono ricavare 2-3 dosi.

Germoglio del veggente: I fiori di questa pianta sono bellissimi, ma sono le sue radici ad avere maggior valore. Se ingerite, queste radici psicotrope raddoppiano la durata di qualsiasi incantesimo di divinazione di 1°, 2° o 3° livello (fino ad ottenere 1 ora di durata in più) lanciato da chi le mastica. Il prezzo tipico per una dose è 20 mo; da una singola radice si possono ricavare 1-3 dosi.

Erbacalma: L'odore delle foglie di erbacalma appena schiacciate rende docili gli animali ed alcune bestie magiche esposte per almeno 1 round completo ad esso. Quando utilizzata entro 9 metri da un animale o una bestia magica con Intelligenza 1 o 2, la CD delle prove di Addestrare Animali e di Empatia Selvatica effettuate per influenzare il loro comportamento diminuisce di 5. Se una simile creatura si trova sotto un effetto di ammalimento o di *confusione*, l'esposizione all'erbacalma concede un nuovo tiro salvezza per resistere all'effetto; nel caso di un nuovo fallimento, ulteriori esposizioni all'erba non hanno effetto. Una volta schiacciata, l'effetto dell'erbacalma dura per 10 minuti. Il prezzo tipico per una dose (una manciata di steli) è 35 mo. Un erborista può raccogliere l'equivalente di una dose al mese per ogni metro quadrato di orto coltivato ad erbacalma. L'erba deve crescere per almeno un mese prima di produrre un effetto medicinale, e strappare troppi steli uccide la pianta (ma concede un raccolto doppio).

Tintalviel: I semi all'interno di un guscio di tintalviel funzionano in base alle condizioni fisiche di chi ne fa uso. Quando un guscio viene schiacciato sul viso di una creatura nauseata, l'odore dolciastro del tintalviel cura la nausea. Se utilizzato su una creatura non nauseata, la creatura deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o resta nauseata per 1d4 round. Se la creatura è ostile, chi ne fa uso deve effettuare un attacco di contatto in mischia che provoca un attacco di opportunità. Se utilizzato nelle tisane, il tintalviel elimina la nausea (e per questo le tisane di tintalviel sono amate dalle ricche donne incinte), ma chi lo prepara senza essere nauseato deve stare attento a non inalarlo. Il prezzo tipico per un guscio è 50 mo. I semi al suo interno riempiono un cucchiaino, e costano di solito 10 mo a cucchiaino; un cucchiaino è sufficiente per preparare 1-3 tazze di tisana. La pianta di tintalviel germoglia una o due volte l'anno, e per ogni ciclo produce 1d4+1 gusci.

incantesimi arcani molto prima di passare alla pratica. Questo focalizzarsi sulla teoria rende la magia elfica dettagliata e complessa in modo impressionante. Perfino creature naturalmente resistenti alla magia hanno difficoltà a contrastare gli incantesimi di un elfo. Questo studio approfondito espande anche la conoscenza delle proprietà magiche degli oggetti. I maghi elfi più esperti, si dice, sono in grado di determinare la presenza di aure magiche sugli oggetti senza nemmeno guardarli.

La famosa resistenza che gli elfi hanno agli effetti d'ammaliamento, d'altra parte, non proviene dallo studio della magia, ma dal loro amore, quasi elementale, per la libertà. Gli elfi tenuti in schiavitù spesso si ribellano, o si lasciano cadere in un torpore fino a quando non vengono abbandonati: gli elfi sottoposti agli ammalamenti non si comportano in modo diverso. Nella società elfica, gli ammalamenti sono insulti palesi, tesi a suggerire che il loro bersaglio è debole e facilmente manipolabile. Un mago elfo, di solito, lancia ammalamenti soltanto sui nemici o su coloro che sono stati completamente disonorati, come si trattasse di uno sputo nell'occhio. Uno degli insulti elfici più gravi è lanciare di proposito *sonno* su un altro elfo: un tentativo blando, debole e dichiaratamente inefficace di controllare la libertà di un altro elfo, per di più mettendo in discussione la stessa "elficità" del bersaglio. È un inequivocabile segno di disprezzo da parte dell'incantatore, e da queste offese sono nate, in passato, faide secolari.

Emozioni

Incostanti e distaccati, sobri e assorti ... l'aria di superiorità propria degli elfi ha diverse cause. La loro lunga vita li porta a non legarsi ai non elfi, dato che chi intrattiene relazioni con le razze dalla vita più breve tende ad essere ben presto schiacciato dalla melanconia tipica dei Dimenticati. Eppure, una volta che un elfo raggiunge un certo livello di intimità con un non elfo, la sua maschera di riservatezza viene a cadere per trasformarsi di una sincera amicizia. Per gli elfi l'amicizia è importantissima, e tendono a legarsi agli amici con una lealtà che a volte supera perfino quella che nelle altre razze si sviluppa solo tra i consanguinei.

Gli estremi fra cui oscillano le emozioni degli elfi sono un prodotto di troppe memorie e troppi ricordi. Un temporale può ricordare ad un elfo centinaia di esperienze già vissute, sia belle che brutte, ed è un miscuglio di sentimenti tale da non poter prevedere quale sarà a prevalere. Forse è questa la ragione della tendenza che gli elfi hanno a ridere quando si trovano fra i loro simili: un tentativo collettivo di pensare positivo nonostante le emozioni negative che trapelano dai loro ricordi. Con migliaia di memorie che lottano per emergere, quando si trovano in pubblico gli elfi tendono a concentrarsi su quelle positive e a bloccare quelle negative. Un elfo che passi la vita a rimuginare su dolore e rimpianto potrebbe giungere alla pazzia, dato che concentrandosi sul dolore passato si lascia imprigionare da una spirale di de-

pressione e tristezza. Spesso è necessario l'intervento di altri elfi e a volte della magia per riportarlo alla felicità.

CULTURA ELFICA

La cultura degli elfi è così antica e complessa che ogni giorno, o diverse volte al giorno, ci sono occasioni di gioia o di compianto. Invece di rispettare giorni sacri ben precisi, gli elfi vedono la vita come continua celebrazione e reminiscenza delle gioie e delle sconfitte della loro esistenza immortale. Gli elfi vivono in luoghi selvaggi e, nonostante siano estremamente civilizzati, il loro comportamento e la loro arte riflettono una natura selvatica. Cercano sempre di entrare in armonia con gli animali e le piante che vivono attorno a loro: la vegetazione gli fornisce cibo, medicinali, tinture e componenti magiche, e spesso i loro abiti sono decorati o addirittura fatti di piante e fiori.

L'onore ha un ruolo fondamentale eppure discreto nella vita elfica. È talmente radicato nella società che, anche se nessuno ne parla, tutti gli elfi ne seguono i dettami.

Ranger e maghi

Gli elfi prediligono le classi del ranger e del mago, ruoli che sfruttano i loro punti di forza, come l'attenzione ai dettagli ed il legame con l'ambiente naturale.

I ranger compongono il grosso delle forze militari, e spesso risolvono i problemi alla maniera elfica... ovvero da lontano. Addomesticano ed addestrano falchi, sparvieri e piccoli animali della foresta per diversi scopi. I ranger elfi di Kyonin si sentono a casa negli insediamenti del regno, dove il confine fra civiltà e terre selvagge è solitamente poco marcato.

I maghi sono molto rispettati, e non solo per il loro potere. In una razza composta di persone che vivono a lungo e la cui capacità di attenzione è altrettanto duratura, la magia arcana rappresenta la massima dimostrazione di studio e concentrazione. Gli elfi più anziani sono spesso maghi, e quando uno di essi si pronuncia su qualche argomento, la loro opinione viene sempre tenuta in grande considerazione. I loro commenti sono espressi di frequente in forma oracolare, e gli elfi più giovani spesso non riescono a capire se hanno seguito o meno il consiglio dell'anziano.

Gli stregoni, nella società elfica, sono considerati oggetto di curiosità, poiché la pratica della loro arte sembra essere più legata alle razze dalla vita più breve. La magia, secondo loro, opera attraverso principi complessi ma comprensibili, tanto che decidere di non seguirli è come rifiutarsi di usare l'attrezzo giusto per un lavoro anche se lo si ha proprio davanti a sé. La longevità degli elfi influisce anche su que-

sta percezione, dato che un mago può vivere fino ad avere un'intera biblioteca di libri degli incantesimi, mentre uno stregone della stessa età ne conoscerà al massimo qualche dozzina. Ovviamente, alcuni elfi hanno un certo dono per la magia innata, ma scegliere di utilizzare solo pochi incantesimi quando è disponibile un'opzione migliore è, per un elfo, una cosa bizzarra.

Il Chiarore

"Il Chiarore" è un aspetto spesso discusso e poco chiaro della cultura elfica. Fin dall'infanzia, molti elfi cominciano la ricerca di una nitida ed estatica illuminazione quasi divina chiamata Chiarore. Questa ricerca è il motivo per cui alcuni elfi viaggiano molto, anche se viene loro mossa l'obiezione che viaggiare non è necessario, e che il cammino per trovare il Chiarore deve essere interiore. I cercatori vanno alla ricerca di segni e guide che li portino alla rivelazione: coloro che sono più vicini al Chiarore spesso hanno una fortuna soprannaturale, e si dice possano decidere di non morire prima di averlo trovato.

La natura di questa illuminazione varia da individuo ad individuo, ma tutti i seguaci di questa filosofia affermano che riconoscere il Chiarore, una volta trovato, è qualcosa di automatico. Alcuni elfi che trovano il proprio Chiarore non riescono poi a descriverlo a parole. Alcuni cercano di farlo tramite aforismi, come "la pace è conoscenza" o "tutti i cambiamenti sono crescita". Si tratta di rappresentazioni inadeguate di questa esperienza illuminante.

Un cambiamento nel comportamento di un elfo è spesso sinonimo della scoperta del Chiarore. Gli elfi che hanno raggiunto l'illuminazione sono incredibilmente sereni, ed affrontano orrori e morte con la stessa calma con cui leggerebbero un libro. Gli elfi non sono certo perfetti dopo avere raggiunto questa condizione, ma per loro l'imperfezione non è più un peso: gli elfi illuminati faticano meno pur lavorando di più. Aiutare gli amici diventa per loro essenziale, e seguire i dettami dell'onore smette di essere uno sforzo.

Alcuni elfi dedicano anni a trovare il Chiarore. In questa ricerca, molti di essi entrano a far parte della classe di prestigio del Cercatore del Chiarore, in modo da facilitare il proprio compito (vedi pag. 28).

Onore

Il concetto elfico di onore ha poco a che vedere con la guerra, il diritto di proprietà o la morale personale, ed è invece legato strettamente al concetto di amicizia. Per un elfo, "onore" è mantenere la parola data, rispettare gli impegni presi, curarsi di famiglia ed amici, ascoltare la voce degli dèi. Creare e



mantenere le amicizie è essenziale per l'onore degli elfi, che scelgono con cura gli amici, frequentando una persona per decenni prima di poterla chiamare così. I legami di parentela sono differenti da quelli di amicizia basata sull'onore. Gli elfi più saggi contano i membri della famiglia nel novero dei loro amici, ma sono legati a loro da un insieme di obblighi sociali molto diversi, generalmente subordinati a quelli che li uniscono agli amici. Dopotutto, la famiglia di un elfo è molto estesa, a volte perfino sparsa su diversi mondi. Gli amici sono invece sempre vicini e necessari perché un elfo viva, sopravviva e gioisca della vita. Causare un torto ad un amico per qualsiasi ragione è un'onta. Nel mondo elfico, così amante della libertà, imporre la propria volontà ad un amico è disonorevole. Proprio come lanciare un incantesimo di ammalimento su un altro elfo è considerato un atto inutile ed offensivo, nessun elfo tenterebbe mai di forzare il comportamento di un amico, nemmeno dandogli semplici consigli. Spesso cercano di farlo indirettamente, ad esempio dicendo cosa farebbero loro in una determinata situazione, o cosa altri hanno fatto in passato in situazioni simili; tranne quando viene chiesto in modo esplicito il loro consiglio il loro comportamento è più informativo che persuasivo.

Gli elfi sono spesso accusati di ipocrisia, perché questi concetti sembrano in contrapposizione: non è sbagliato lasciare che un amico cammini verso l'orlo di una scogliera pur potendo intervenire? Questo, per un elfo, è una questione molto ostica. Quella che per un elfo è preoccupazione, può sembrare un commento vago per un non elfo. Una frase come "se aspetti un attimo e ci ripensi, potresti vedere la cosa in modo differente" è forse il suggerimento non richiesto più invasivo che un elfo si permetterebbe di dare ad un amico. Fortunatamente, la semplice condivisione di opinioni ed informazioni non è regolata dal codice d'onore, e quindi un elfo che non penserebbe mai di dare consigli potrebbe condividere le sue opinioni con un amico senza problemi, forse mettendo le sue azioni in una luce tanto negativa che l'amico si troverebbe a prendere immediatamente decisioni opposte. In generale, quando un elfo decide di parlare, le razze dalla vita più corta farebbero meglio ad ascoltare.

Faide

Anche se gli elfi, a volte, possono mostrarsi delle teste calde, è difficile spingerli a diventare violenti fra loro, ed il fatto che la loro popolazione sia scarsa porta fra loro quel minimo di solidarietà che impedisce gli scontri fratricidi. Questo non vuol dire che gli elfi vadano sempre d'amore e d'accordo. Quando gli elfi combattono fra loro, si tratta di conflitti su piccola scala e molto personali. In molti casi, questo di traduce in una faida chiamata *ilduliel*, che si potrebbe tradurre con "nemesi". Una faida comincia quando un elfo percepisce un insulto da parte di un altro elfo, intenzionale o meno, ed informa l'altro di esserne rimasto offeso, diventando il suo *ilduliel*. Un *ilduliel*, da quel momento, fa del suo meglio per impedire che il suo nemico possa ottenere ciò che desidera,

e cerca invece di reclamarlo per sé. Dunque l'*ilduliel* si impegna per conoscere i desideri del nemico, e passa parecchio tempo a studiare la sua vita, così da pianificare in ogni momento il suo tormento, cosa che spesso diviene reciproca. È essenziale che il nemico sappia che l'*ilduliel* gli ha sottratto l'oggetto del suo desiderio, e dunque sulla "scena del delitto" vengono abbandonate tracce o simboli che indichino a tutti, specialmente al nemico, chi è stato il responsabile. Più *ilduliel* possono unirsi ad una faida, ma l'intensità con cui si portano avanti i piani per la vendetta è talmente grande da rendere difficile concentrarsi su diversi bersagli contemporaneamente. A volte uno degli elfi coinvolti diviene abbastanza frustrato da chiedere una soddisfazione immediata in un duello con lame elfiche, ma questa soluzione è vista come meno soddisfacente ed onorevole per ambo le parti rispetto al fare a pezzi a poco a poco la vita dell'avversario. Il sangue viene sparso in fretta ed altrettanto in fretta dimenticato, ma se un *ilduliel* può portar via al suo nemico l'amante, costringerlo a comportarsi in modo disonorevole o raggiungere nella vita gli obiettivi che si era prefissato l'altro, allora le ferite guariscono molto più lentamente. Le faide elfiche raramente durano più di un secolo, dato che il tempo erode perfino il desiderio di vendetta di un elfo. In rari casi, una faida può terminare con l'*ilduliel* e il suo nemico che diventano ottimi amici, dato che aver passato anni l'uno a studiare l'altro ha creato fra loro un forte legame. Più spesso, gli elfi lasciano correre l'insulto iniziale, magari dopo aver visto una gemma spuntare da un albero morto, o un bellissimo tramonto che colora di rosso le nubi del cielo.

Artigianato

Gli elfi sono ottimi artigiani. La capacità di attendere e concentrarsi per decenni sono essenziali per un buon artigiano, e non è raro che un elfo, nel corso della sua lunga vita, padroneggi diverse arti. Gli elfi sono conosciuti in particolare per le armi e le armature, la cartografia, l'erboristeria, la sartoria, la musica, la scultura del legno, i profumi, le tinture, i cosmetici, la poesia e la composizione canora.

La maggior parte degli elfi disprezza il lavoro in miniera e la fusione dei metalli, anche se ama lavorare l'argento ed i cristalli, che si ottengono commerciando con nani ed umani. Gli artigiani elfi che vivono fra le altre razze si guadagnano da vivere trasformando i materiali grezzi in meravigliose opere d'arte.

Architettura e arredamento

L'architettura elfica è una fusione di elementi naturali e di linee eleganti che alle altre razze sembrano qualcosa di bizzarro. Anche se possono trovarsi in qualsiasi ambiente, dalle pareti di un canyon nel deserto ad un villaggio sottomarino dove le alghe sostituiscono l'erba, gli elfi vivono per lo più nella Foresta Fireani, dove gli edifici si avvolgono attorno ad alberi ancora vivi come se fossero cresciuti assieme a loro. Nelle rare occasioni in cui gli elfi costruiscono vere e proprie

città, si tratta sempre di opere chiare e brillanti, con torri opalescenti e strade stranamente contorte, il tutto perfettamente inserito nell'ambiente naturale.

Nascite

Le nascite, nel popolo elfico, sono rare, tanto che l'arrivo di un neonato è un evento cui partecipa l'intera comunità. Le celebrazioni spesso durano settimane, ed i membri della comunità visitano il bambino e gli portano doni ed auguri. Durante tutta la gravidanza vengono consultati oracoli e fatte divinazioni e le informazioni così raccolte vengono sfruttate per scegliere il nome del neonato e per determinare l'educazione che riceverà nel suo primo secolo di vita.

Nomi

La maggior parte degli elfi ha quattro nomi: un nome proprio o personale, un nome segreto o intimo (noto soltanto ai parenti più stretti), un nome pubblico scelto dallo stesso elfo, ed infine un cognome. I nomi sono di solito polisillabici, di solito con metro giambico ed una rima interna. Per confondere ancora di più le cose, gli elfi possono ricevere il nome di un antenato, o di un eroe elfo maschio o femmina a prescindere dal loro sesso.

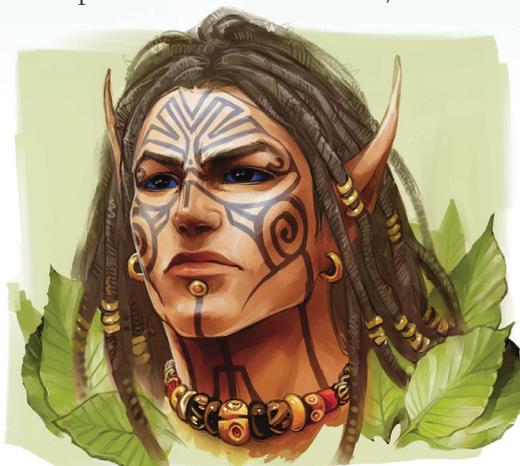
Avere un nome che non appartiene al proprio sesso non è imbarazzante, dato che qualsiasi elfo che conosca la storia capisce subito il riferimento. Un elfo raramente trova necessario dover rendere noto il proprio nome completo, e quando si presenta in modo informale rivela solo il proprio nome pubblico.

Morte

Gli elfi, nelle loro lunghe vite, assistono a moltissime morti violente, e vi si abitua al punto di scomporsi di fronte ad esse solo nelle situazioni più drammatiche. Pochi pensano alla morte per cause naturali, dato che per loro è comunque evitabile (molti elfi anziani, infatti, si spostano su altri piani o mondi e di loro non si sa più nulla). La maggior parte degli elfi crede nella reincarnazione dei corpi in forma animale. Chi muore, nella vita seguente tornerà sulla terra come un animale per poi diventare di nuovo un elfo nella vita successiva. Gli elfi che non possono raccontare a Pharsma della scoperta del loro Chiarore devono affrontare un ciclo di morti e rinascite più lungo, a volte in forma di mostri, prima di ritornare come elfi. Dato il loro basso tasso di nascite, gli elfi sanno bene di dover attendere a lungo nell'Ossario, ed alcuni credono che i mezzelfi siano parte del ciclo di reincarnazione, e che la loro fertilità permetta di attendere meno a lungo fra una vita e l'altra, anche

se la maggior parte degli elfi non condivide pienamente quest'idea.

I riti funebri elfi variano a seconda di come il defunto avrebbe voluto che il suo cadavere fosse trattato. Alcuni vengono deposti in cripte e tombe sotterranee, altri sigillati dentro i tronchi di antichi alberi, ed alcuni interrati con un seme piantato direttamente sopra di loro. Cremare il corpo, seppellirlo in mare o "nell'aria" (lasciandolo esposto in cima ad una montagna) sono scelte meno comuni. Quando non rimane un corpo, durante la veglia funebre, che dura settimane ed in cui famiglia ed amici raccontano storie relative al morto, viene utilizzato come sostituto un oggetto creato dal defunto.



ELFO SELVAGGIO

Linguaggio

Quando è pronunciata correttamente, dicono i poeti, la lingua elfica ha il suono di un plectro di argento che scivola sulle corde di un'arpa. Secondo i puristi, perfino la maggior parte degli elfi non la pronuncia in modo corretto, anche se tutti gli umanoidi dotati di corde vocali possono parlarla in modo comprensibile. La scrittura condivide l'alfabeto con il Silvano, e ci sono anche similitudini

basilari con il Druidico. La grammatica dei tre linguaggi è piuttosto differente, però, e questo porta gli studiosi a concludere che abbiano origini separate. Molte parole del Silvano e del Druidico, comunque, provengono dalla lingua Elfica.

Relazioni con le altre razze

Nani: Gli elfi ed i nani hanno rapporti amichevoli, più che altro perché, come si dice, "buone cancellate fanno buoni vicini". Entrambe le razze hanno vissuto a lungo su Golarion, più delle altre razze principali, anche se i nani erano sotto terra e gli elfi in superficie. Molti si aspettano che due razze così differenti si scontrino in continuazione, ma il completo disinteresse degli uni per i territori e le risorse commerciali dell'altro rende simili conflitti rari, e le due razze, entrambe molto riservate, hanno rapporti piuttosto cordiali. Gli elfi apprezzano i punti di forza dei nani, che sopperiscono alle debolezze elfiche, in particolare la loro sana costituzione, la resistenza alla magia, la voglia di scavare e lavorare nelle miniere (attività che gli elfi non amano). Anche se non tutti gli elfi sono di vedute così ampie, preferiscono vedere queste differenze come punto di unione piuttosto che di divisione. L'atteggiamento sobrio e legale dei nani a volte si scontra con la sensibilità elfica, ma pochi sono gli elfi che ritengono si tratti di un problema serio.

Gnomi: Gli elfi trovano gli gnomi un po' inquietanti. La magia degli gnomi, imprecisa e caotica, ed i loro cambia-

IL PANTHEON ELFICO

Gli dèi elfici hanno molta più influenza a Sovyrian che altrove, e perfino i chierici elfi del loro pantheon ammettono che a Golarion la loro importanza sia decisamente minore. Come i loro adoratori non lo sono tra loro, le divinità elfiche non sono gelose degli altri dèi, né inclini a dominare le vite religiose dei loro fedeli. Di solito gli umani si concentrano sul culto di un'unica divinità, mentre un elfo tende a venerare gli dèi nel loro insieme. La fede elfica è più panteista di quella di altre razze, ed anche se un elfo può preferire una divinità alle altre, le rispetta e le riconosce tutte. Perfino i chierici elfi venerano gli dèi in questo modo, e possono scegliere i loro domini fra quelli di tutte le divinità elfiche, comprese Calistria, Desna e Nethys.

Findeladlara (la Mano che Guida): Anche se rappresenta l'arte e l'architettura, è una dea che preferisce preservare le antiche tradizioni piuttosto che portare innovazione. Di indole buona ma superba, disprezza le opere delle razze più giovani, e non risponde mai alle preghiere dei non elfi. Viene rappresentata con indosso abiti di moda antica o arcaici, circondata da un'elaborata arcata di mithral o rami ancora vivi, ed illuminata dalla luce del sole appena tramontato. Il suo simbolo è una mano che indica verso l'alto e sostiene una fiamma o una stella dorata.

Ketephus (il Cacciatore): Questo dio dal viso cupo non parla spesso, a meno che non debba coordinare altri esseri nella caccia ad una creatura rara e pericolosa. Nell'arte sacra viene rappresentato a piedi scalzi, con indosso abiti attillati verde bosco e marroni, legati in modo da prevenire rumore ed intralcio. Di solito è accompagnato dal suo cane Meycho e dal suo falco Stella Cadente, anche se li tiene con sé più per la loro compagnia che per il loro aiuto, dato che preferisce fallire o trionfare solo grazie alle proprie forze. Il suo simbolo è un falco su una luna crescente d'argento.

Yuelral (la Saggia): Patrona di maghi e druidi, Yuelral preferisce la magia del mondo naturale a quella del metallo e della materia artificiale. Gli artigiani che la venerano lavorano il legno, l'avorio e la pelle; lucidano e puliscono le gemme ma non le intagliano. Nell'arte, appare come un'elfa dagli occhi saggi che indossa una semplice veste ed è circondata da cristalli fluttuanti simili a pietre magiche. Sempre pronta a riconoscere il talento, questa dea permette ai mezzelfi di venerarla. Il suo simbolo sono tre cristalli sovrapposti a formare una stella.

Divinità	AL	Aree di influenza	Domini	Arma preferita
Findeladlara	CB	architettura, arte, crepuscolo	Aria, Bene, Caos, Comunità, Creazione	bastone ferrato
Ketephus	CB	caccia, corsa, vita nella foresta	Animale, Bene, Caos, Tempo Atmosferico, Vegetale	arco
Yuelral	NB	cristalli, gioiellieri, magia	Artigianato, Bene, Conoscenza, Magia, Terra	pugnale

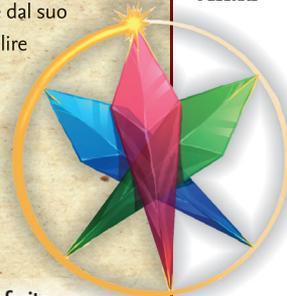
FINDELADLARA



KETEPHYS



YUELRAL



menti d'umore lasciano sorpresi perfino gli elfi. L'intera razza, per di più, sembra essere entrata dalla porta di servizio mentre gli elfi non guardavano. Durante la permanenza a Sovyrian, ad esempio, una grande tribù di gnomi si stabilì in massa in un villaggio abbandonato nella foresta di Kyonin, e quando gli elfi ritornarono, questi ebbero la disarmante audacia di trattarli come ospiti onorati. Comunque, il legame che gli gnomi hanno con i folletti li rende tollerabili agli occhi degli elfi, e molti di loro apprezzano il modo in cui gli gnomi sono in grado di comunicare, con il loro entusiasmo infantile, una nuova idea o un gioco di parole, perfino un anziano elfo. Un esiguo numero di gnomi considerati affidabili vive a Kyonin e può muoversi liberamente al suo interno, un privilegio che non è stato mai esteso ad altre razze.

Mezzelfi: Nella loro vita, per gli elfi è normale avere storie d'amore con umani di bell'aspetto ed i mezzelfi sono il frutto di quelle unioni. Gli elfi sono ben disposti verso di loro ed affermano di trattarli come loro pari. In verità, però, come per i Dimenticati, provano per loro pietà e sospetto, sentimenti che molti trovano intollerabili. A Viridoro vive una comunità di diverse centinaia di mezzelfi, che hanno un posto speciale nella società: le autorità di Kyonin si fidano più di loro che degli umani, ed i visitatori umani scoprono di poter

parlare più facilmente con i mezzelfi che con gli ambasciatori e i ranger elfi che vanno e vengono senza preavviso.

Mezzorchi: Fiducia ed amicizia sono soltanto vaghe speranze per un mezzorco che cerchi di essere accettato dagli elfi. La maggior parte di loro non si preoccupa di distinguere fra i mezzorchi ed i loro parenti purosangue. Un mezzorco che si comporta con onore e buona volontà può, con il tempo, sperare di guadagnarsi il riluttante rispetto di un elfo, ma il fatto che un altro elfo garantisca per lui è appena sufficiente perché il "mostro" non venga ucciso a vista... non per altro.

Halfling: Gli elfi si accorsero degli halfling quando seguirono gli umani nella loro ascesa prima del Cataclisma, ma ne persero ben presto le tracce. Di conseguenza, prima dei tempi moderni non avevano un'opinione ben chiara su di essi. Oggi, gli elfi apprezzano negli halfling l'affabilità, il senso del dovere verso la famiglia e l'ospitalità, oltre al loro comportamento astuto ed originale.

Umani: Gli umani furono per molto tempo nemici degli elfi, perfino peggiori degli orchi, dato che a differenza di questi ultimi si rivestivano di una pallida imitazione di civiltà. Migliaia di anni fa, la loro aggressività portò gli elfi ad abbandonare Golarion, e di certo questi non hanno alcuna voglia di ripetere l'esperienza. Nei 10.000 anni passati da

allora, gli umani hanno mostrato una notevole versatilità, e la maggior parte degli elfi ammette che sembrano aver adottato delle maniere civili (anche se a volte un po' strane). Gli umani possono essere ancora impulsivi e barbari nel comportamento, ma temperando l'amicizia con prudenza e giudizio, possono diventare compagni affidabili degli elfi.

Religione

Il culto degli dèi e la fedeltà ad essi sono colonne portanti del concetto elfico di onore. Pur avendo una fede sincera, gli elfi si mostrano molto disinvolti nella loro pratica religiosa, che si svolge tramite rituali quotidiani brevi e semplici. Le cerimonie religiose avvengono durante la notte, sotto il cielo, con danze, canti ed inni cui tutti i partecipanti devono prendere parte. A volte un predicatore può prendere la parola, ma è raro vedere altri segni di una venerazione sistematica o regolamentata, ed anche in casi del genere il sermone può sempre venire interrotto da un canto nato all'improvviso, a meno che chi parla non sia davvero un ottimo oratore.

Ogni elfo può scegliere di rendere omaggio ad una qualsiasi divinità, anche se gli elfi hanno divinità razziali favorite ed evitano gli dèi malvagi o corrotti. Calistria, l'ideale di bellezza elfica, è la dea favorita dagli elfi di tutto Golarion. La sua audacia ed il suo desiderio di vita si rivolgono direttamente all'amore che essi hanno per la libertà e alla loro tendenza al pensiero a lungo termine. Desna è molto amata dai Dimenticati e dagli elfi vagabondi di tutto il mondo, e venerata da molti abitanti di Kyonin. Si dice spesso che gli elfi preghino Calistria perché li metta nei guai, e poi Desna perché li salvi. Un numero più esiguo di elfi venera Nethys, in particolare gli elfi più anziani studiosi di magia. La natura dualistica di Nethys attira molto coloro che devono continuare a camminare fra due mondi. Gli elfi dalle inclinazioni più conservatrici venerano tre divinità che fanno esclusivamente parte di un pantheon elfico (vedi pag. 10), divinità che possiedono aree di influenza e nature comprensibili soltanto a coloro che conoscono bene la cultura e la storia elfica.

Combattimento ed armi

Gli elfi sono fieri combattenti, ma preferiscono terminare il combattimento con stratagemmi ed attacchi a distanza con archi e magie. La ritirata, nelle strategie elfiche, non ha una connotazione negativa. Alcuni trattati militari suggeriscono quello che chiamano "assedio vitale": resistere fino a quando i loro avversari, dalla vita più breve, non possono difendersi adeguatamente, ed a quel punto contrattaccare. I popoli di indole più marziale la definiscono codardia, accusa che gli elfi non comprendono: per vincere bisogna sfruttare tutti i mezzi a propria disposizione, e la loro immortalità è soltanto un'altra freccia al loro arco. Se gli avversari non riescono ad essere loro pari in questo senso, allora non avrebbero dovuto cercare lo scontro.

Proprio come i bambini umani giocano a prendersi o i bambini halfling lanciano pietre, i giovani elfi tirano di

SFIDE DI TIRO CON L'ARCO

Colpire un bersaglio posto ad una certa distanza è alquanto facile per qualsiasi elfo. Per questo gli elfi hanno creato gare sempre più complesse per separare gli arcieri più bravi da quelli meno competenti.

Tiro alla cieca: Tutti i partecipanti indossano bende, che concedono occultamento completo al bersaglio. Il tiro alla cieca può essere reso ancora più difficile facendo girare più volte l'arciere su se stesso, posizionando il bersaglio oltre un boschetto fitto o utilizzando un bersaglio mobile.

Tiro distante: I bersagli vengono posizionati a distanze lunghissime, e a volte è necessaria una prova di Percezione solo per vederli. Anche qui è possibile rendere il tutto ancora più difficile, utilizzando distrazioni come lampi di luce, stormi di uccelli o posizioni scomode (come tirare in piedi sopra un formicaio).

Caccia con l'arco: Tutti gli sfidanti devono uccidere una preda ben precisa, di solito un mostro pericoloso. Chi la uccide con meno colpi è dichiarato vincitore.

Segui la freccia: Questa sfida viene di solito combattuta da due arcieri. Il primo tiratore effettua un tiro complesso a sua scelta. Il secondo tiratore deve immediatamente tirare una freccia che vada il più vicino possibile alla prima. Poi, i ruoli vengono scambiati.

schierma. Ogni elfo, di conseguenza, sa come impugnare una spada lunga ed uno stocco. Gli elfi cingono la loro spada personale da allenamento anche da adulti, ed a volte viene utilizzata durante i raduni per scambiare per gioco qualche colpo, ma solo raramente per veri duelli. Alcuni elfi più anziani (i maghi in particolare) considerano la scherma un gioco da bambini che, nelle guerre, diventa un metodo di combattimento fin troppo brutale e ravvicinato.

Il tiro con l'arco, invece, è considerato una virtù civica. Tutti gli elfi rispettano la disciplina necessaria a padroneggiare quest'arte, e chiunque sia un abile arciere riceve almeno un minimo di rispetto. I migliori arcieri accattivarsi le simpatie di interi villaggi con un tiro ben piazzato, e per legge le gare di tiro con l'arco possono essere utilizzate per appianare le dispute, le rivalità in amore e per stabilire la precedenza a tavola durante un banchetto. I migliori arcieri sono conosciuti e rispettati in tutte le comunità elfiche quanto le figure importanti politicamente o economicamente. Dato che eliminare i nemici da lontano è una normale strategia elfica, i migliori arcieri hanno spesso un posto nel consiglio degli anziani di una comunità, e sono una figura centrale nella pianificazione strategica e militare.

Gli elfi favoriscono armi sottili e ricurve, in particolare le spade lunghe. Quando portano armature più robuste del cuoio, indossano giacchi di maglia elfici o altre armature di mithral. Alcune armi elfiche più specifiche, come la lama ricurva elfica, sono basate su concetti tanto familiari agli elfi

MITI ED EROI

Gli eroi elfici del passato possono a volte diventare leggende che ispirano devozione religiosa. Molti sono associati ad una divinità (elfica e non) come discendenti, campioni o favoriti. Di seguito sono presentati tre eroi elfici molto popolari.

Sylandurla fu una cantante elfa. Si dice che abbia scalato la torre della città planare dell'Asse per raggiungere l'Ossario di Pharasma e che abbia cantato alla dea 8.008 canzoni per strapparle la promessa di rendere gli elfi immuni al sonno magico. I bardi invocano spesso il nome di Sylandurla, e si dice che il suo canto renda più scaltro chiunque cerchi di portare a termine un compito difficilissimo.

Aeruerel fu un leggendario arciere che perse il l'arco del suo vero amore, Nobile Illusione, in una gara con tre diavoli che aveva come posta il dominio su tutte le foreste del mondo. Inconsolabile per la sua perdita, si dice che Aeruerel abbia piantato un albero ed abbia meditato accanto ad esso, fino a quando, con il passare degli anni, la pianta crebbe e lo coprì interamente con la sua ombra. A quel punto Aeruerel volle uccidere la sua avidità, e si trafisse il cuore con una freccia. L'esempio di Aeruerel rimane per tutti coloro che rischierebbero ciò che davvero conta in nome del potere o della ricchezza.

Candlaron lo Scultore fu il famoso creatore della Pietra di Sovyrian, e di molti altri archi di pietra dei portali elfici ancora esistenti. Gli elfi moderni sanno attivare i portali elfici, ma la conoscenza necessaria a costruirli andò perduta quando Candlaron scomparve attraverso uno dei suoi archi misteriosi... per non tornare mai più.

da risultare estremamente semplici da utilizzare. I membri di altre razze trovano queste armi strane e poco intuitive, ma la maggior parte degli elfi è in grado di brandirle senza troppi problemi.

ELFI OLTRE KYONIN

Anche se si possono trovare piccole comunità elfiche in tutto Golarion, ed i Dimenticati vagabondi attraversano tutte le città non troppo remote, esistono altri grandi insediamenti elfici oltre i confini di Kyonin.

Celwynvian

Nelle profondità della Foresta Mierani, nel nord di Varisia, l'antica fortezza elfica di Celwynvian è vuota e silenziosa, con i suoi pinnacoli e le sue delicate torri che scintillano al tramonto sopra le cime degli alberi. Perfino durante la lunga assenza degli elfi dopo il loro esodo attraverso la *Pietra di Sovyrian*, le altre razze hanno sempre evitato la Città delle Piogge di Smeraldo, credendo fosse infestata dai fantasmi degli elfi scomparsi. Dal loro ritorno, gli

elfi hanno fatto del loro meglio per isolare la città e creare, si dice, un luogo dove la loro razza potesse rifugiarsi per vivere in pace nella sua antica dimora, lontano dal caos creato dalle razze dalla vita breve. Coloro che commerciano con gli elfi della Foresta Mierani, invece, raccontano una storia decisamente diversa. Si vocifera che il divieto ai non elfi di entrare a Celwynvian sia imposto per nascondere un segreto pericoloso e terribile. Entro i confini della foresta, si dice che gli elfi abbiano circondato l'antica città, e che combattano una guerriglia segreta per riconquistarla da un nemico misterioso.

I Dimenticati

I Dimenticati sono gli elfi cresciuti all'esterno della società elfica, fra le genti dalla vita breve, ovvero gli umani e le altre razze che muoiono prima che gli elfi raggiungano la maturità. Questa esposizione alla morte "costante" rende questi elfi più sobri e malinconici rispetto a quelli le cui interazioni con i non elfi sono più limitate. Nella società elfica, i Dimenticati sono visti con pietà e sospetto a causa delle loro "cicatrici spirituali". Gli elfi avventurieri sono quasi tutti Dimenticati, dato che vedere le persone a cui si tiene invecchiare e morire rapidamente è un forte incentivo a vagare senza mai mettere radici in un luogo. I Dimenticati possono essere di qualsiasi sottorazza.

Gugliaspina

All'estremo occidentale dell'Arcipelago Varisiano si trova una strana nazione di elfi grigi mascherati, conosciuti come gli abitanti di Gugliaspina. Rimasti in poche migliaia, questi elfi grigi sono fra i pochissimi esseri che ancora conoscano e parlino l'Antico Azlanti in tutta la regione del Mare Interno. Gli elfi di Gugliaspina si sono riabituati a Golarion rapidamente una volta tornati da Sovyrian. Giunti in questa zona remota, hanno ricostruito il loro pinnacolo e si sono adattati alla vita in riva al mare, e da allora hanno trovato ben pochi motivi per cambiare le loro abitudini.

Questi elfi grigi dallo strano linguaggio vivono nei pressi delle rovine affondate di Azlant più vicine alla costa di Avistan, nell'ultimo porto a cui è possibile approdare prima della lunga navigazione fino alle favoleggiate coste arcadiane. La maggior parte delle popolazioni del Mare Interno, elfi inclusi, che si trovi ad avere a che fare con gli abitanti di Gugliaspina, li trova piuttosto inquietanti. I pochi avventurieri che hanno passato del tempo con loro sono d'accordo sul fatto che sembrano freddi e distanti. Con gli stranieri sono rudi e distaccati, e in gene-



re si comportano in modo piuttosto polemico se i visitatori parlano qualsiasi linguaggio che non sia Azlanti. Spesso fanno lunghe pause a metà frase, e tengono la testa piegata con strane angolazioni, come se ascoltassero suoni lontani. Raramente guardano il loro interlocutore, perfino quando parlano fra loro.

Che vivano sulle spiagge rocciose all'ombra della Guglia o su piattaforme galleggianti nell'oceano, gli elfi grigi passano le loro giornate pescando e curando giardini di alghe nelle acque basse che circondano la guglia. Anche se non hanno la capacità naturale di respirare sott'acqua, sono ottimi subacquei, ed utilizzano pozioni, creature mutate magicamente e talismani trasmutatori per muoversi sott'acqua per ore. Perché scendano sott'acqua nessuno lo sa, anche se spesso compaiono nelle loro mani i magnifici artefatti azlanti di cui si ritengono i custodi.

Gli elfi di Gugliaspina sono fieri nemici degli aboleth. Se bisogna credere agli elfi grigi, gli aboleth sono così tanti che sul fondo dell'Oceano Arcadiano ci sono punti dove formano una singola massa tenebrosa. Gli elfi hanno diversi tipi di armi a forma di tentacolo che sembrano quasi vive, create appositamente per uccidere gli aboleth. I più importanti fra i loro capi indossano sulla fronte o sulle braccia occhi di aboleth cristallizzati come macabri trofei, trattati in modo da mantenere il loro aspetto viscido e vitreo (e, si dice, le loro proprietà ipnotiche).

Le leggendarie navi di questi elfi, dette lance, si spostano sulle acque dell'oceano più veloci dei pesci stessi e nel contempo più silenziose delle onde che le tengono a galla, con chiglie appuntite che sembrano sfiorare appena il mare. Molti, addirittura, hanno notato che l'acqua sembra solo sfiorare queste barche piuttosto che farle galleggiare, e si sospetta si tratti di imbarcazioni magiche, anche se nessuno ha mai potuto studiarne una a fondo. Gli elfi di Gugliaspina venerano Gozreh in aggiunta agli dèi elfici. Anche se esiste un "portale elfico" che congiunge Gugliaspina a Kyonin, non si sa se sia ancora funzionante, dato che nessuna delle due parti si è mostrata interessata a riattivarlo.

Le Distese Mwangi

Non tutti gli elfi sono ugualmente civilizzati. Infatti, nonostante gli elfi di Avistan abbiano simili culture, essendo prodotti della migrazione e del successivo ritorno, molti degli elfi del Garund sono assai diversi dalle loro controparti settentrionali. Nelle giungle umide del continente meridionale, innumerevoli tribù dei cosiddetti "elfi selvaggi" vivono vite decisamente primitive: le vite di cacciatori-raccoglitori che sopravvivono in un ambiente ostile. Anche se le loro origini sono misteriose come quelle di tutti gli elfi, la loro esistenza non sembra essere cambiata con il passare dei millenni. Perfino durante l'Era di Tenebra, quando la maggior parte degli elfi aveva abbandonato il pianeta al suo destino, questi elfi continuarono ad affrontare le giungle e le montagne desolate del loro territorio.



La tribù più nota è quella degli Ekujae, un'alleanza di numerosi villaggi e clan del nord delle Distese Mwangi. Fieri e barbarici, almeno così sono descritti dagli stranieri che tentano regolarmente di schiavizzarli, gli Ekujae sono molto superstiziosi, e coloro che fanno loro visita devono stare attenti a non violare uno dei tabù del clan. Detto questo, sono anche un popolo onorevole ed orgoglioso, e si vedono come i guerrieri lasciati da una antica e dimenticata civiltà per combattere l'Oscurità, che affermano un giorno tornerà a minacciare Golarion.

Altri luoghi

Gli elfi vivono in tutto il mondo. Poche sono le nazioni che odiano gli elfi al punto da espellerli dai loro confini. Dai pallidi elfi delle nevi che vivono fra le cime ghiacciate della Corona del Mondo, agli elfi dalla pelle olivastra che attraversano le sabbie del Garund, ogni clima sembra ospitare elfi adattatisi all'ambiente circostante. Per la maggior parte, questi elfi hanno le stesse statistiche di un normale elfo, ma le variazioni dovute al loro ambiente e società possono avere forti influenze su di loro.

Perfino il fondo dell'oceano ospita le tribù di elfi acquatici, dotati di branchie che permettono loro di respirare sott'acqua e di corpi sottili che li fanno muovere agili come delfini. Le loro città sono rare e meravigliose, nascoste nelle gelide profondità dell'oceano, lontane dalle fortezze degli aboleth, dei sahuagin e dagli altri orrori acquatici che sembrano dominare i mari di Golarion.

TRATTI DEGLI ELFI

I Tratti Personaggio sono un modo per incoraggiare i giocatori a creare un background che si inserisca nel mondo di Golarion. Più che poteri addizionali sono spunti per creare una storia: dopo averne scelto uno, il giocatore avrà a disposizione un elemento di ispirazione da cui partire per creare la personalità del proprio personaggio. Se il personaggio ha già un background, scegliere un tratto può essere un modo per enfatizzarlo, proprio come la razza, la classe e i punteggi di caratteristica definiscono forze e debolezze.

Un tratto è più o meno equivalente in termini di potere a metà di un talento. Un buon modo per cominciare la campagna è permettere ad ogni personaggio di scegliere due tratti, ottenendo così un talento bonus effettivo. Alcuni GM possono limitare i giocatori ad un tratto solo, o permettere di sceglierne di più. Anche in campagne in cui i PG non cominciano con un tratto bonus, il GM potrebbe permettere di scegliere il talento Tratti Addizionali (vedi *Pathfinder Companion 1: Seconda Oscurità*). In generale, i tratti sono riservati ai PG. Se un GM vuole che un PNG abbia dei tratti, può farglieli avere tramite il talento Tratti Addizionali.

Esistono cinque categorie di tratti: Base, Saga, Razziali, Regionali e Religiosi. I tratti base si suddividono ulteriormente nelle sottocategorie di Marziali, Mistici, Magici e Sociali, che si rifanno più o meno ai quattro ruoli principali del gioco (guerriero, chierico, mago, ladro), ma non sono legati ad una classe specifica. È sicuramente possibile avere un ladro religioso o un guerriero amante della magia.

Molti tratti concedono un nuovo tipo di bonus, detto "di tratto". I bonus di tratto non sono cumulativi. Un personaggio può avere solo un tratto di una determinata categoria.

Tratti Base: I Tratti Marziali sono associati alla forza fisica, concedono vantaggi in battaglia e rappresentano le fatiche affrontate in passato dal personaggio. I Tratti Mistici si basano sulla forza spirituale, sulla percezione e la religione, ma non sono legati alla venerazione diretta di una divinità. Un personaggio non deve per forza avere una divinità patrona per scegliere un Tratto Mistico, dato che può rappresentare la fede in se stessi o l'adesione ad una filosofia. I Tratti Magici sono associati alla magia, e focalizzati sul lancio di incantesimi e la manipolazione delle energie arcane. Un personaggio non deve essere un incantatore per ottenere un Tratto Magico. Può rappresentare l'esposizione precoce ad un effetto magico, o uno studio arcano effettuato in tenera età. I Tratti Sociali riflettono l'inserimento del personaggio nella comunità, se abbia avuto a che fare o meno con l'alta società ed i rapporti del personaggio con genitori, fratelli, amici, avversari e nemici. Queste categorie sono descritte in modo più approfondito nella *Guida del Giocatore* (vedi *Pathfinder Companion 1: Seconda Oscurità*)

Tratti Saga: Questi tratti sono solitamente legati ad una specifica Saga o campagna che il GM desidera giocare, e questi dovrebbe rendere noto ai giocatori quali sono i tratti disponibili, dato che concedono loro un aiuto per inserire

meglio il personaggio nella storia. Ogni sei mesi, con l'inizio di una nuova Saga di *Pathfinder*, verranno introdotti nuovi Tratti Saga.

Tratti Razziali: Sono legati ad una razza o gruppo etnico specifico, a cui il personaggio deve appartenere se desidera scegliere il tratto. Se per qualche motivo la razza o etnia del personaggio dovesse cambiare (per un effetto magico), i benefici del tratto rimangono: viene perduto soltanto se la mente e le memorie del personaggio vengono alterate.

Tratti Regionali: Sono tratti legati a regioni specifiche. Per scegliere un tratto regionale, un PG deve aver passato almeno un anno nella regione a cui si fa riferimento. Un personaggio non può scegliere più di un tratto appartenente ad una regione specifica.

Tratti Religiosi: Indicano la fede del personaggio in una specifica divinità. Il personaggio non deve appartenere ad una classe di incantatori divini, ma deve avere una divinità patrona. I tratti religiosi possono essere perduti; a discrezione del GM, se un personaggio sceglie una nuova fede, può scegliere in sostituzione un tratto religioso appartenente alla nuova divinità scelta.

SCEGLIERE I TRATTI DEGLI ELFI

Solo gli elfi che vivono su Golarion possono scegliere dei tratti dalle tre liste seguenti.

Tratti Razziali Elfici

Cercatore del Chiarore: Fin dall'infanzia, il personaggio ha cercato i segni del proprio Chiarore. Il personaggio ottiene un bonus di tratto +1 in un'abilità di Conoscenze a scelta ed alle prove di Percezione.

Fede discontinua: Il personaggio ricorda ancora qualche orazione dalla propria esperienza come servitore di un tempio. Una volta al giorno, il personaggio può lanciare *cura ferite minori* come capacità magica a LI 1°. La CD del tiro salvezza è basata sull'Intelligenza.

Giovane delinquente: Anche se il personaggio ha abbandonato la vita del furfante, dell'esploratore o del menestrello, è ancora in grado di reagire in fretta al pericolo. Il personaggio ottiene un bonus di tratto di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi.

Indole guerriera: Da bambino, il personaggio ha passato ore ad allenarsi nel combattimento, ed anche se questo tempo è ormai lontano nella sua memoria, l'allenamento lo ha reso più reattivo. Il personaggio ottiene un bonus di tratto di +2 alle prove di Iniziativa.

Incantatore dilettante: Anche se gli studi magici del personaggio risalgono a decenni prima, il personaggio ricorda ancora il suo trucchetto preferito. Può scegliere un incantesimo di livello zero, che diventa da quel momento utilizzabile una volta al giorno come capacità magica. Il livello dell'incantatore è pari a quello della classe da incantatore in cui si hanno più livelli. Se non si possiedono livelli da incantatore, il LI dell'incantesimo è 1. La CD della capacità magica è ba-

sata sull'Intelligenza o sul Carisma (la scelta viene effettuata quando si seleziona il tratto).

Tratti Religiosi

Amico delle vespe (Calistria): Far parte della chiesa di Calistria ha reso il personaggio più resistente al veleno e lo ha benedetto con la capacità di influenzare le vespe e gli altri insetti. Il personaggio ottiene un bonus di tratto di +1 ai tiri salvezza sulla Tempra effettuati per resistere al veleno. Può inoltre effettuare prove di Diplomazia (o di empatia selvatica, se druido o ranger) per migliorare l'atteggiamento di un parassita Ostile o Malsidioso, fino a renderlo Indifferente.

Figlio delle stelle (Desna): Il Canto delle Sfere ha percepito l'amore per i viaggi del personaggio, e gli ha promesso che sarebbe sempre stato in grado di fare ritorno a casa. Il personaggio sa automaticamente dove si trova il nord, ed ottiene un bonus di tratto di +4 alle prove di Sopravvivenza per evitare di perdersi.

Meretricio calistriano (Calistria): Il personaggio si è prostituito ritualmente in un tempio di Calistria, e sa come adulare, dare piacere e, soprattutto, ascoltare. Il personaggio ottiene un bonus di tratto di +1 alle prove di Intuizione e Raccogliere Informazioni.

Panteista sovrano (qualsiasi divinità elfica): Fortemente influenzato dal regno misterioso degli elfi, il personaggio venera occulte divinità elfiche che hanno poca influenza su Golarion. Ottiene un bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (storia) effettuate per riconoscere o valutare le opere d'arte, alle prove di Conoscenze (architettura e ingegneria), alle prove di Sopravvivenza effettuate per cacciare, alle prove di Costituzione effettuate per correre a lungo ed alle prove di Sapienza Magica che hanno a che fare con cristalli e gemme.

Vendicatore sacro (Calistria): Il personaggio ha un legame speciale con Calistria che potenzia la sua capacità di ottenere vendetta. Quando una creatura danneggia con un'arma il personaggio, questi ottiene un bonus di tratto di +1 ai danni da arma contro la stessa creatura. Se questa creatura è il suo ilduliel (vedi pag. 8), il bonus aumenta a +2.

Tratti Regionali

Uno dei Dimenticati (Distese Mwangi o Varisia): Nato fra coloro che scelsero di restare su Golarion durante l'Era di Tenebra,

il personaggio conosce i popoli del mondo meglio di molti altri elfi. Il personaggio ottiene un bonus di tratto di +1 alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni effettuate interagendo con gli elfi Dimenticati e con le razze non elfiche.

Custode di Kyonin (Kyonin): Il personaggio ha lavorato per tenere operativi i portali elfici e la magia di teletrasporto gli è familiare. Ottiene un bonus di tratto di +1 alle prove di Sapienza Magica per identificare la magia di teletrasporto, ed un bonus di tratto di +1 alle prove di livello effettuate quando lancia magie di teletrasporto. Conosce inoltre la parola di comando necessaria ad attivare un particolare portale elfico (di solito un portale di uso comune, ma a discrezione del GM può anche trattarsi di un portale remoto o poco utilizzato).

Elfo ramingo (qualsiasi terra non elfica): Vivere all'esterno della cultura elfica tradizionale per tutta la vita ha insegnato al personaggio che il mondo è un luogo crudele, pericoloso ed ostile per chi è debole. Il personaggio ottiene un bonus di tratto di +1 ai tiri salvezza sulla Tempra.

Erede della Guglia (Gugliaspina): Il personaggio ha vissuto fra gli elfi di Gugliaspina e conosce i loro strani costumi. Ottiene un bonus di tratto di +1 alle prove di Nuotare e un bonus di tratto di +1 ai tiri salvezza contro gli effetti di ammaliamiento.

Flagello di Fitànatos (Kyonin): Avendo combattuto in numerose battaglie contro Fitànatos ed i suoi seguaci, il personaggio ha imparato ad uccidere meglio le creature di Boscorovo e i loro simili. Ottiene un bonus di tratto di +2 ai danni da arma contro i demoni, i folletti malvagi e le creature animali e vegetali corrotte dal male.

Illusionista iadarano (Kyonin): Il personaggio ha vissuto a Iadara così a lungo da essere esperto di illusioni. Ottiene un bonus di tratto di +1 alle prove di livello dell'incantatore effettuate con gli incantesimi di illusione ed un bonus di tratto di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà per dubitare delle illusioni.





Kyonin: il Regno degli Elfi

Come nazione sovrana e patria razziale degli elfi, Kyonin è esposta a tutte le pressioni e le tensioni di questa doppia responsabilità. Gli elfi vivevano nella Foresta Fireani di Kyonin ancor prima che esistessero questi nomi, e quando gli elfi fecero ritorno a Golarion nel 2632 CA, solo i più infami fra loro rifiutarono di ritornare alla loro antica dimora, e furono ripudiati dalla loro razza. Kyonin è un paradiso naturale, anche se non è un luogo bucolico: la natura è bella, ma può essere anche letale, e gli elfi non la vorrebbero diversa. Anche le piante selvatiche crescono in adeguandosi allo stile elfico, e quelle coltivate sono meravigliose sia dal punto di vista estetico che funzionale.

Senza dubbio esistono dei problemi: il demone Fitànos si è radicato profondamente all'estremità meridionale della foresta, creando la putrida e malsana palude nota come Boscurovo, e il mondo politico di Kyonin, per chi non lo conosce, è tanto infido quanto quello naturale. Tuttavia, per gli

elfi e per i loro onorati ospiti, Kyonin è un tranquillo rifugio dal frenetico mondo dominato dagli umani.

Come una diga cigolante, i confini di Kyonin reggono appena sotto la spinta degli umani. L'abituale politica elfica di isolazionismo si sta rivelando meno efficace di quanto lo fosse in passato. Poiché gli elfi intendono reclamare il loro posto in un mondo profondamente cambiato, molti credono siano necessarie nuove strategie, sebbene pochi siano d'accordo su quali debbano essere esattamente.

GEOGRAFIA

Al massimo del suo splendore, Kyonin era un giardino di rara bellezza. Non un giardino come può essere immaginato dagli umani, però: agli occhi degli stranieri, la Foresta Fireani era un fitto ed intricato bosco, caotico e minaccioso. Ma la bellezza elfica raramente è definita da linee ordinate e pulite. Per gli elfi, la natura incontaminata è un mosaico di vita

che continuamente si svela, molto più creativa anche del più dotato artista elfo; e quando erano necessari cambiamenti per costruire degli insediamenti, gli elfi creature più longeve degli alberi, dovevano praticare solo minime potature per veder crescere la foresta secondo le loro necessità. La vita e la magia si intrecciavano in ogni cosa vivente. L'arrivo della corruzione di Fitànatos cambiò tutto, e sebbene il demone si sia da lungo tempo stabilito a Boscorovo, molti sono gli elfi che stanno cominciando a riportare la loro patria ancestrale agli antichi splendori.

Città principali

I villaggi e le piccole comunità agricole di Kyonin sono collegati fra loro, ma molti insediamenti un tempo abbandonati rimangono vuoti a causa della lenta crescita demografica. Dal ritorno degli elfi sono state ricostruite due città principali, mentre altre vengono esplorate e restaurate, e le restanti sono ancora disertate, almeno dagli elfi.

Viridoro: La seconda città più grande nell'isolazionista Kyonin, è tuttavia aperta agli umani, unico accesso ufficiale al regno per chiunque non sia di puro sangue elfico. Questa indaffarata città commerciale, famosa per i tetti gialli dei suoi edifici, è un audace esperimento elfico sulla pacifica convivenza. Gli elfi studiano il comportamento degli umani e la loro affidabilità in questo ambiente controllato; gli agenti della regina scrutano i visitatori in segreto e occasionalmente si teletrasportano senza preavviso per intervenire nelle loro attività. Gli elfi hanno guadagnato più di chiunque altro dall'economia aperta di Viridoro, poiché la città è l'unico mercato stabile e legale per la magia ed i beni elfici realizzati a Kyonin. Sotto stretti controlli, il denaro scorre a fiumi. Viridoro è una piccola città del tutto cosmopolita, ed ospita diplomatici, mercanti ed esuli da ogni nazione del Mare Interno e oltre. Gli ambasciatori che la regina stima di più possono imbarcarsi da qui verso l'interno di Kyonin, se ottengono un'approvazione ufficiale, e tutte le persone civili sono le benvenute a Viridoro, almeno finché se lo possono permettere. Ai visitatori, la città appare quasi come una città portuale umana, tranne che per gli alberi che crescono in luoghi insoliti. Da quando gli elfi, inorriditi, proibirono agli umani di abatterli (costringendoli ad importare il legname o a raccogliarlo dagli alberi morti o abbattuti dal vento), è illegale danneggiare gli alberi in città. Il Sindaco Mercante Selyn Vanaidorl, un filosofo taldano divenuto commerciante, che afferma di avere una piccola dose di sangue elfico nel proprio lignaggio, governa la città con tatto, incontrandosi di frequente con la nobiltà elfica.

Iadara: Strati di illusioni e nebbia celano la capitale elfica dai visitatori sgraditi. Per gli invitati, però, Iadara si rivela uno splendore più maestoso di qualsiasi altro luogo di Golarion. Questa città di guglie è una vera opera d'arte traboccante di magia. Gli alberi si intrecciano con gli edifici in unione magistrale. Ogni superficie, perfino la corteccia degli alberi, è ricoperta di decorazioni ed affreschi. Torri

UNO SGUARDO A KYONIN

Governo: Monarchia retta dalla Regina Telandia Edasseril, la Corona Smeraldina.

Terreno: Per la maggior parte foresta temperata, con alcune colline e montagne temperate e colline calde a sud. Il punto più alto di Kyonin è il Richiamo dei Fulmini, una vetta dei Monti dei Cinque Re, che si innalza per 1.480 metri sul livello del mare. Il punto più basso è a 11 metri, dove il fiume che attraversa Iadara, l'Endowhar, si riversa nel territorio dei Regni Fluviali.

Capitale: Iadara (56.340)

Insedimenti importanti: Viridoro (10.400)

Lingue: Elfico

Religioni: Calistria, Desna, Findeladlara, Ketepphys, Nethys, Yuelral

Importazioni: Gemme, argento e mithral

Esportazioni: Oggetti magici, beni di lusso e vino.

d'argento e cristallo sveltano oltre le cime degli alberi, e gli artigiani elfi sono sempre indaffarati a decorare o incantare i luoghi della città. Strade solidissime e sentieri di soffice terra battuta sfociano in ampie piazze circolari, e le risate degli elfi si mescolano al cinguettio degli uccelli, creando un costante sottofondo di natura e gioia. I visitatori non elfi sono oggetto di sguardi curiosi ma sono nella maggior parte dei casi sempre ben accolti, sempre che siano stati ufficialmente autorizzati a entrare in città e se ne stiano nelle zone a loro assegnate.

Ometa: Durante la lunga assenza degli elfi, una piccola enclave di gnomi si è stabilita in questa città. Anche se, invece di abitare gli eleganti edifici vuoti nella foresta, gli gnomi hanno costruito le loro case sugli alberi, montando cavi sospesi a carrucole, ascensori con cesti sollevati da pullegge e mulini a vento che fuoriescono dalla vegetazione con strambe angolazioni. Gli gnomi sembrano non preoccuparsi troppo dell'idea di aver occupato la città abusivamente: dopotutto non hanno toccato gli edifici degli elfi, semplicemente sono i loro vicini, e agli elfi piacciono la loro audacia e il loro umorismo. Visto che il popolo degli Aggraziati non è abbastanza numeroso da riempire la città, i capi elfi hanno ritenuto giusto permettere agli gnomi di occuparne una parte: un altro esperimento, meno formale, sulla convivenza con i non elfi. Anche questo esperimento, però, non è esente da occasionali tensioni.

Caratteristiche dell'entroterra

Oltre ai fitti alberi e ai campi ondulati, Kyonin è letteralmente disseminato di rovine: monumenti, fontane, sculture, osservatori e menhir il cui significato e la cui funzione sono ignoti anche agli elfi. La maggior parte di essi è gravemente deteriorato dalle intemperie; molti sono stati anche danneggiati dalle armi degli umani che imperversavano nella regione durante l'assenza degli elfi. Gli elfi, a tutt'oggi,

CHIAVI DEI PORTALI

Diversi portali hanno più di una chiave per funzionare. Sebbene si sappia relativamente poco su di essi, generalmente si crede che sia necessario un breve rituale per attivare un portale elfico: a quel punto il portale di pietra si illumina dall'interno e lo spazio tra gli archi si distorce fino a mostrare un altro luogo. Le possibili chiavi sono:

Parole chiave: Alcuni portali vengono attivati con una parola o una frase. Sebbene in molti casi questa parola chiave sia stata dimenticata da molto tempo, alcuni indovinelli ed enigmi incisi in Elfico sulla pietra offrono indizi sull'attivazione del portale.

Musica: È noto che musiche e canti specifici siano in grado di aprire alcuni portali. Si dice che questi suoni siano registrati nell'ambiente circostante, e che le chiavi siano presenti nel soffio di vento e nel fruscio degli alberi... almeno per coloro che hanno l'orecchio per ascoltarli.

Pietre: Alcuni portali richiedono la presenza di pietre magicamente collegate ad essi per funzionare. Queste "chiavi di pietra" variano in peso e forma e molte sono abbastanza piccole da essere trasportate. Sfortunatamente, oggi, queste pietre potrebbero trovarsi ovunque.

Incantesimi: Certi incantesimi possono attivare alcuni portali elfici; possono essere semplici, come *scassinare*, ma possono anche essere invenzioni arcane da lungo tempo dimenticate.

Tempo: I portali elfici più comunemente usati sono di questo tipo e funzionano solamente quando si verificano certe condizioni astronomiche. Indipendentemente dal comportamento di chi vuole farne uso, si attivano in momenti predeterminati, ed è perciò possibile attraversarli accidentalmente.

non amano molto lavorare la pietra, e riparare o anche solo esplorare queste rovine è lontano dagli interessi della regina e della sua corte. Questo generalmente significa che non sono interessati nemmeno a permettere a qualcun altro di esaminarle.

Foresta Fireani: Questo terreno boscoso una volta copriva la maggior parte della regione ora nota come Avistan meridionale. La foresta che rimane è antica, con alti e forti alberi dalla fitta chioma. Gli animali selvatici sono ovunque, ed i folletti vivono in luoghi imprevedibili. La foresta Fireani non è tutta una distesa di alberi. Ampie radure e strette valli interrompono il bosco, mentre raramente lo fanno insediamenti e comunità: i villaggi e le città di solito vengono costruiti direttamente nella foresta, diventando parte del paesaggio invece di sostituirsi ad esso.

La Pietra di Sovyrian: Pochi hanno visto la mitica Pietra di Sovyrian, ma tutti coloro che vivono a Kyonin ne conoscono l'esistenza. Nascosta da qualche parte nel profondo della capitale Iadara, la Pietra di Sovyrian è un enorme cristallo al quale gli elfi hanno legato un misterioso portale (il primo, del quale tutti i portali elfici sono pallide imitazioni) che

conduce al loro regno di Sovyrian. Nel tentativo di rifocalizzare il cristallo verso l'Abisso e collegare i due piani, Fitàntos tentò di prendere il controllo della Pietra nel 2.632 CA, e fu la lotta contro il demone che spinse gli elfi a ritornare su Golarion, per riconquistare la loro terra ancestrale e proteggere il fragile collegamento tra questo mondo e Sovyrian.

Boscorovo: Quando gli elfi respinsero la disgustosa aggressione di Fitàntos, lo costrinsero assieme ai suoi servitori nel sud della Foresta Fireani, ma la loro forza si rivelò insufficiente per sradicare completamente la sua malvagità. Piante contorte, animali deformi, folletti malvagi ed esterni esiliati condividono la zona con i demoni ed un consistente ed esasperante flusso di cultisti, che porta a Fitàntos notizie dal mondo esterno. Il palazzo-fortezza di Fitàntos è il Tronco della Strega, un grosso e antico albero contorto dalla magia nera del demone, in grado di muoversi spontaneamente e orrendamente decorato dai corpi impalati di elfi coraggiosi ma sfortunati.

Portali elfici: Alcuni elfi rabbriviscono nel sentire chiamati "portali elfici" i loro *aiudara*, ma molti accettano anche il nome volgare. Questi archi di pietra scolpiti, intagliati con rune elfiche e raffigurazioni silvestri, sono sparsi in radure attraverso Kyonin e in tutto il mondo. La maggior parte giace dormiente e inoperante fin dall'esodo degli elfi migliaia di anni fa. Con le giuste chiavi, questi portali possono spostare istantaneamente le persone e gli oggetti attraverso grandi distanze semplicemente passando all'interno dell'arco. I sovrani attorno al Mare Interno sono giustamente interessati a questi potenti archi. Una rete attiva di portali elfici permetterebbe al controllore di spostare interi eserciti attraverso il globo in un batter d'occhio. Gli umani si sono scervellati sul funzionamento dei portali dalla partenza degli elfi, ma pochi ne hanno penetrato i misteri. Infatti, la maggior parte delle chiavi che permettono il corretto funzionamento dei portali sono state dimenticate anche dagli stessi elfi, spingendo diverse compagnie elfiche di avventurieri a vagare per il mondo cercando indizi e notizie.

Risorse e pericoli naturali

Gli oggetti di lusso prodotti a Kyonin sono molti e di grande qualità. La più grande risorsa è il legno, di tipo esotico e duro mai visto da nessuna parte su Avistan. Altre piante, alcune con proprietà medicinali o ricreative, spuntano naturalmente nel suolo di Kyonin, ma non sembrano coltivabili al di fuori della Foresta Fireani. Kyonin ha una grande varietà di animali selvatici, inclusi molti pesci nelle sue acque territoriali, ma non ha animali da allevamento o risorse minerali.

Il disorientamento è una frequente minaccia agli estranei a Kyonin. Diversi tipi di piante emanano fragranze che possono causare confusione e stordimento a coloro che ne ignorano il potere. Creature vegetali predatrici tendono a vivere a stretto contatto con questi fiori. Data la prevalenza di adoratori di Calistria, i nidi di vespe non vengono mai di-



sturbati a Kyonin, e diverse varietà di vespe incredibilmente grandi nidificano in strette valli indisturbate in tutto il regno. Gli elfi non se ne preoccupano troppo e fanno del loro meglio per non provarle. Più moleste sono le feroci vespe del teschio, insetti grandi come una mano che attaccano il loro bersaglio con furia quasi suicida. Uccidere vespe, a Kyonin, è considerato maleducazione, ma tollerabile in caso di autodifesa.

RELAZIONI CON GLI STRANIERI

Gli elfi di Kyonin vorrebbero avere rapporti da buoni vicini con gli umani che vivono intorno a loro. La parola chiave è appunto “vicini”. Il desiderio di vivere mescolati agli umani è quasi del tutto assente nella maggior parte degli elfi che non sono Dimenticati. Nonostante il balzo in avanti che la civiltà umana ha compiuto negli ultimi mille anni, la loro bizzarra molteplicità di culti e governi non permetterà mai loro di eguagliare la raffinatezza elfica. Di conseguenza, la tendenza degli elfi all'isolazionismo ha ancora la meglio a Kyonin, ed i confini della nazione sono pattugliati con mortale efficienza da bande di ranger quasi invisibili. Le relazioni degli abitanti di Kyonin con i loro vicini sono descritte di seguito.

Andoran: Gli elfi giudicano accettabile la filosofia degli abitanti di Andoran, addirittura ammirevole, ma trovano il loro zelo fastidioso. In più, trattandosi degli umani che intrattengono le relazioni commerciali più lucrative con gli elfi, gli abitanti di Andoran occupano una posizione d'onore tra loro, e la maggior parte dei diplomatici ammessi all'interno dei confini di Kyonin è proprio di Andoran. In cambio,

gli elfi mandano con regolarità i loro diplomatici più giovani per intrattenere relazioni con la democrazia di Andoran; gli elfi più giovani sono più flessibili e riescono ad accettare meglio il temperamento degli umani. Questa pratica sfocia frequentemente in “relazioni” decisamente meno politiche.

Druma: L'ossessione della Calistocrazia nei confronti dei gioielli resta un mistero per gli elfi, ma ben pochi, da entrambi i lati del confine, si impegnano per giungere alla comprensione reciproca. Durante la lunga assenza degli elfi da Golarion, Druma approfittò delle risorse naturali di Kyonin ed il ritorno degli elfi fu una notevole seccatura, poiché rifiutarono di ammettere cacciatori e boscaioli umani all'interno dei loro confini. Dopo alcune insignificanti schermaglie, dopo le quali molti soldati di Druma fecero ritorno a casa impilati su dei carretti, con i corpi trafitti da miriadi di frecce, la Calistocrazia decise di attendere un passo falso da parte degli elfi: ebbe così inizio una guerra fredda che non sembra destinata a terminare molto presto.

Galt: I fiumi da nord e da est si uniscono a formare un efficace cuscinetto lungo i confini fra Kyonin e Galt. Attraversare un fiume così ampio richiede molta più accortezza di quanta ne possano avere degli invasori improvvisati. Allo stesso tempo, gli elfi conservano con risolutezza il vantaggio conferito dal terreno montuoso all'interno dei loro confini, e così prevengono qualsiasi danno alla loro amata foresta. Ad ogni modo, è più facile che siano i pazzi o gli ideologi lungo gli altri confini a creare problemi, piuttosto che i disgraziati abitanti di Galt, e di conseguenza, i rifugiati nei campi su quel lato del fiume godono della simpatia degli elfi, almeno finché non tentano di oltrepassare i confini.

Razmiran: Se le relazioni formali tra Kyonin e Druma sono degenerare in una guerra fredda, quelle tra Kyonin e Razmiran sono sfociate in un conflitto vero e proprio. Fosse per loro, gli elfi lascerebbero che le assurdit  che circondano il Dio Vivente scompaiano da sole, cosa che non dovrebbe tardare ad accadere, almeno secondo il modo elfico di misurare il tempo. Razmiran, per , si mostra restia a permettere il perdurare di quella che per loro   una blasfemia, e gli scontri sul confine tra i due regni sono sempre pi  comuni, soprattutto a causa dei tentativi degli abitanti di Razmiran di rubare beni e terre agli elfi di Kyonin, relativamente poco numerosi.

I Regni Fluviali: Un tempo, alcuni briganti con indosso corone di latta intrapresero diverse spedizioni dai Regni Fluviali per trattare con la regina di Kyonin. Nonostante fossero umani, furono salutati con molta cortesia, e con altrettanta cortesia fu loro rifiutata udienza. Questo caus  enormi risentimenti tra i signori della guerra e i re banditi che cercavano una legittimazione politica, e alcuni di loro tentarono addirittura di imporsi con diverse prove di forza. I conseguenti bagni di sangue, come avvenuto con Druma, sono risultati decisamente distruttivi per gli invasori. Al contrario della Calistocrazia, per  i Regni Fluviali hanno imparato la lezione molto in fretta. Entro i confini dei Regni Fluviali, abbondano storie che parlano di boschi infestati da demoni dalle orecchie a punta e dalle frecce infallibili, e della foresta stessa che si ribella a coloro che non sono elfi, facendoli a pezzi. La gente di Regni Fluviali, con qualche rara eccezione, tende a tenersi alla larga da Kyonin.

Crociati iomedeani: I corsi d'acqua che costeggiano i confini orientali di Kyonin costituiscono una delle rotte principali per i crociati e i pellegrini diretti a nord, verso la Piaga del Mondo, per combattere le armate demoniache l  radunate. Avendo anche loro problemi con i demoni, gli elfi si mostrano solidali nei confronti dei crociati, anche se hanno messo decisamente in chiaro che il loro supporto non si estende al permettere ai viaggiatori di attraccare sulle loro sponde... in nessuna circostanza.

I Monti dei Cinque Re: I nani dei Monti dei Cinque Re sono da tempo riluttanti alleati degli elfi di Kyonin; intrattengono con loro rapporti commerciali e condividono la maggior parte dei loro sospetti sugli umani. Nonostante ritengano Boscorovo una minaccia anche per le loro montagne, sono decisamente troppo occupati con i propri affari per intervenire a favore degli Aggraziati nel loro territorio, e le relazioni tra i due popoli rimangono fredde, seppur amichevoli.

Lago Encarthan: In un lago colmo di vascelli, gli elfi difendono i loro pochi diritti marittimi con aggressivit . I tiratori elfici e gli elementalisti che controllano questo bacino mantengono un controllo ferreo sulle acque territoriali. Alle navi da guerra di Molthune ed ai barconi missionari del Dio Vivente provenienti da Razmiran viene sbrigativamente rifiutato il passaggio, mentre alle pi  pacifiche navi delle altre

nazioni viene quotidianamente permesso di ormeggiare nei porti di Viridoro.

Boscorovo: Seppure tecnicamente si trovi all'interno dei confini di Kyonin, Boscorovo   dominata dai demoni. Fit natos raramente si avventura al di fuori della sua tetra dimora, eppure rappresenta una costante spina nel fianco degli elfi e la sua presenza richiama una moltitudine di mostri e cultisti che minacciano la foresta. Molti ranger ed incantatori di Kyonin hanno dedicato le loro vite a rimuovere qualsiasi traccia del demone dal loro regno, ma nonostante siano riusciti a contenere la sua influenza in un'area ristretta, fino ad ora non sono stati in grado di fare molti passi avanti dai tempi in cui il loro ritorno colse il demone di sorpresa. Anche in questo caso, come sempre, gli elfi credono che il tempo e la pazienza saranno la chiave per risolvere il problema.

Stranieri a Kyonin

Mercanti, diplomatici e semplici curiosi sono i benvenuti a Viridoro, a patto che obbediscano alle leggi e che i guardiani della citt  ritengano sia possibile guadagnare qualcosa dalla loro presenza.

L'entroterra del paese, in particolare la foresta,   aperto solo agli elfi o ad ospiti speciali invitati della corona. Ai trasgressori apparentemente ignari viene dato un severo avvertimento e chiare indicazioni per raggiungere Viridoro. Su tutti gli altri viene tirato a vista.

Seppure gli elfi di Kyonin non chiudano un occhio sulla schiavit , quello che accade tra non elfi raramente li interessa, persino all'interno dei propri confini. La schiavit    tollerata all'interno di Viridoro, ma non il commercio di schiavi. Gli elfi schiavi che raggiungono i confini di Kyonin vengono liberati incondizionatamente, e guai a qualunque padrone che tentasse di reclamarne il possesso all'interno della nazione elfica.

POPOLAZIONE

Kyonin   il pi  vasto agglomerato di elfi di Avistan e Garund. Nonostante tutte le altre razze di Golarion parlino spesso degli elfi come se avessero tutti la stessa mentalit , gli elfi sono diversificati nell'aspetto e nell'atteggiamento come qualsiasi altra razza.

Gli elfi di Kyonin di norma parlano Elfico, e si aspettano che anche gli altri all'interno dei loro confini facciano lo stesso, nonostante l'istruzione, molto diffusa ed efficace, permetta alla maggior parte delle famiglie di conoscere il Comune, il Silvano e una decina di altri linguaggi.

A Kyonin non esiste un censimento ufficiale, e gli elfi riederebbero in faccia a chiunque tentasse di imporlo.

Nonostante la popolazione di Kyonin sia in costante aumento, dopo il ritorno degli elfi da Sovyrian, il basso tasso delle nascite tipico degli elfi e il numero limitato delle immigrazioni vedono la popolazione di Kyonin ancora lontana dai numeri precedenti l'esodo, e molti insediamenti intorno alla nazione giacciono abbandonati, usurpati dalle

altre razze o abitati da una frazione dei loro antichi abitanti.

Governo

La Regina Telandia Edasseril, portatrice della Corona Smeraldina, ha la sua corte in un elegante e sfavillante palazzo al centro di Iadara. La regina governa da sola e in maniera assoluta, anche se si consulta con una cerchia di consiglieri (di cui non tutti sono elfi, e a volte nemmeno umanoidi) per prendere le proprie decisioni. La sua politica più controversa è quella di cercare di interrompere il costante isolamento degli elfi. Gli umani percepiscono Kyonin come una potenza ben radicata ed importante. Tuttavia, secondo il loro punto di vista, gli elfi sono tornati solo da un paio di millenni, e non hanno nemmeno risolto tutti i problemi interni. Molti consiglieri della regina credono che gli elfi siano ancora troppo esigui nel numero per potersi permettere di cambiare stile di vita, e credono che la cautela sia essenziale per tornare ai loro vecchi territori. La regina condivide le preoccupazioni sullo scarso numero dei suoi sudditi, ma crede anche che questa sia una buona ragione per integrare la società elfica con quella delle razze più giovani che li circondano, diffondendo la loro influenza e facendo sentire la loro presenza. In questo è sostenuta da molti elfi progressisti, di solito i più giovani, ansiosi di recuperare i loro antichi possedimenti e di portare una nuova era di preminenza elfica nel mondo.

Leggi ed imposizioni

Il sistema legale di Kyonin è di tipo semi-feudale, in cui i nobili mantengono i propri diritti di formulazione ed applicazione delle leggi. La regina promulga un esiguo numero di editti cui gli elfi sono costretti ad obbedire da un vincolo di onore, in genere editti che riguardano principalmente le leggi necessarie al mantenimento di una società civile. Il carattere un po' lunatico degli elfi non permette un sistema di leggi più rigido di questo. La maggior parte delle più moderne comunità di elfi di Kyonin è talmente piccola che i loro membri si conoscono tutti l'uno con l'altro, e i problemi vengono risolti in maniera informale, spesso indirettamente attraverso l'intervento di pressioni sociali esterne. Ad ogni modo, ogni signore o sindaco ha l'autorità di promulgare ed imporre leggi locali qualora fosse necessario. La milizia è sotto lo stretto controllo di capi civili e militari. Il popolo elfico crede che i suoi governanti siano in grado di prendere sempre buone decisioni per la comunità. Sono rari i casi di abuso di potere, ma quando capitano sono piuttosto destabilizzanti. Le raccomandazioni sono possibili, ma generalmente disapprovate.

Economia

La popolazione elfica non è numerosa, e la percentuale di elfi interessata alla lavorazione e al commercio dei suoi manufatti è piuttosto ridotta. Questo fa aumentare la domanda dei raffinati e costosi beni di fattura elfica, dando vita ad

un'economia ricca ma fragile. L'agricoltura è necessaria a Kyonin per mantenersi prospera ed isolata allo stesso tempo. La nazione non può permettersi di dipendere da un fornitore esterno in caso di necessità e di conseguenza ogni elfo partecipa alle attività agricole, fosse anche con un semplice orto improvvisato. Così facendo, gli elfi riescono a mantenere scorte di cereali, frutta e vegetali per tutto l'anno, in quantità sufficiente per nutrire la popolazione di Kyonin e a volte anche per esportare prelibatezze nei paesi vicini a prezzi esorbitanti. Il concetto tipicamente umano di "industria" è praticamente sconosciuto in una terra in cui tutto viene creato o fatto crescere come fosse un'opera d'arte. Nonostante la produzione elfica sia quantitativamente inferiore rispetto a quella dei vicini, gli elfi riescono a compensare le entrate grazie alla notevole domanda dei loro prodotti di qualità, in particolare degli oggetti magici da loro creati. I lavori artigianali elfici sono contesi dai membri delle altre razze e gli argentieri nativi di Kyonin sono i più rinomati di tutto il Mare Interno.

Trasporti e comunicazione

All'interno dei confini di Kyonin si trovano soltanto strade sterrate, e anche queste sono particolarmente rare, motivo per cui i viaggi in carro sono lenti e faticosi. Un sentiero marcato si snoda tra Viridoro e Iadara, mentre sentieri più piccoli ma ben tenuti collegano i villaggi nella Foresta Fireani. Attraverso Kyonin scorre solo un fiume maggiore, le cui sorgenti si trovano vicino a Iadara, l'Endowhar. Dove è possibile, gli elfi usano barche per spostare le merci sul corso d'acqua. Comunque, gli elfi viaggiano nel fitto della foresta senza difficoltà. Essi, inoltre, dispongono anche di *aiudara* disposti in posizioni chiave nella foresta, ma le informazioni sulla loro esistenza e sulla loro posizione sono riservate anche tra gli stessi elfi. Questi *aiudara* permettono alla regina e ai suoi consiglieri di muovere le truppe liberamente e velocemente, così da sembrare più numerosi e più capaci di difendersi in caso di un'invasione.

Esercito

A causa del loro scarso numero e delle loro risorse limitate, gli elfi non mantengono un esercito permanente, ma dispongono di una milizia ben armata e motivata. Più della metà dei residenti di Kyonin è membro dell'esercito, indipendentemente da età, sesso o professione. Solo un terzo degli effettivi della milizia viene mobilitato in un dato momento, e le rotazioni sono piuttosto frequenti. Grazie all'uso diffuso della magia di illusione, alle efficaci tattiche militari, all'ottimo comando, e alla reputazione di arcieri letali di cui godono gli elfi, Kyonin non teme aggressioni militari. La gente di Kyonin pensa che non si debba temere chi non è riuscito a conquistare il loro territorio nemmeno quando era disabitato, e che un buon numero di frecce ben scagliate sia in grado di suscitare il panico anche nel più compatto degli eserciti.

FRECCE ALCHEMICHE

Poiché gli elfi avventurieri vagano per questo e altri mondi, entrano in contatto con molte sostanze esotiche. Dato il loro amore per il tiro con l'arco, non sorprende che esperti alchimisti elfi tentino di utilizzare questi materiali per creare insolite frecce alchemiche. A meno che non sia diversamente indicato, queste frecce alchemiche sono efficaci per un solo colpo. Sebbene furono gli alchimisti elfici a creare queste formule, qualsiasi alchimista può sfruttarle sia per le frecce che per i quadrelli da balestra. I costi indicati sono per una freccia normale; le versioni perfette costano 6 mo in più rispetto al prezzo riportato.

COMBATTIMENTO



Freccia a scoppio ritardato: Dietro la punta di questa freccia si trova un piccolo contenitore con una sostanza alchemica, che si scalda e si incendia quando viene esposta all'aria; il contenitore si rompe quando la freccia colpisce il bersaglio. Nel turno del personaggio, 1 round dopo l'impatto, l'accensione delle fiamme infligge 1d6 danni da fuoco al bersaglio. Il peso aggiuntivo di questa punta di freccia comporta una penalità di -1 ai tiri per colpire.

Freccia ai feromoni: La punta di questa freccia è ricoperta da una potente sostanza che reagisce col sangue e il sudore, rilasciando forti aromi che certi animali carnivori riconoscono come il sentore di una potenziale preda, mentre altre creature percepiscono soltanto come sgradevole. Tutte le creature con la capacità olfatto acuto ottengono un bonus di +2 agli attacchi e ai danni contro un bersaglio colpito da una freccia ai feromoni. Questo effetto dura 1 ora o finché il bersaglio non spende 1 minuto a lavarsi.

Freccia aspergitrice: Questa freccia dall'asta spessa contiene una riserva di acquasanta, ed è progettata per esplodere all'impatto, colpendo il bersaglio e spruzzando le creature vicine come se fosse stata scagliata una fialetta. Una freccia aspergitrice comporta una penalità di -2 al tiro per colpire a causa del suo peso.

Freccia del sanguinamento: Sembra che questo affilato tubo cavo sia in origine la proboscide di un insetto gigante, ma in realtà proviene da una strana pianta carnivora. Una freccia del sanguinamento infligge danni normali quando colpisce una creatura. Ogni round successivo, la creatura sanguina, subendo 1 danno finché il sanguinamento non viene fermato da una prova di Guarire con CD 10, dall'applicazione di un incantesimo di cura, o tramite altre magie di guarigione. Un colpo critico non moltiplica il danno da sanguinamento. Le creature immuni ai colpi critici (come i vegetali o i costrutti) sono immuni al danno da sanguinamento inflitto da quest'arma.

Freccia dell'impedimento: Questa freccia ha in punta una boccetta contenente una piccola quantità di sostanza appiccicosa. Una freccia dell'impedimento richiede un attacco di contatto a distanza; quando colpisce non infligge danni, ma spruzza il bersaglio con un adesivo alchemico. La minore quantità di colla fa sì che questa freccia sia meno efficace di una borsa dell'impedimento (tiro salvezza sui Riflessi CD 10, prova di Forza per liberarsi CD 12, servono 10 danni taglienti, prova di Concentrazione CD 10). Il peso di una freccia dell'impedimento riduce l'incremento di gittata a metà del normale. Gli elfi usano le frecce dell'impedimento per rallentare o fermare gli avversari in fuga o per catturare gli animali senza ucciderli.

Freccia di magnetite: Questa pesante punta di freccia in acciaio è sigillata con una resina alchemica; tirando un piccolo spago (come azione di movimento) si rompe il sigillo e si attiva la reazione nella punta di freccia, aumentandone enormemente le proprietà magnetiche. Quando si scocca una freccia di magnetite ad un bersaglio che indossa un'ar-

matura con una considerevole quantità di metallo (almeno un giaco di maglia o uno scudo metallico), si ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire, ma la freccia infligge solo metà danno. In aree con molto metallo magnetico, il bonus all'attacco può scendere a zero o diventare anche una penalità per l'interferenza magnetica. Il magnetismo magico sfuma un round dopo la sua attivazione, dopodiché la freccia torna ad essere una freccia normale.

Freccia durevole: Queste frecce sono saldamente avvolte in filamenti di colla alchemica. Le frecce durevoli non si rompono a causa del normale utilizzo, che colpiscono o meno il loro bersaglio; a meno che non vadano perse, un arciere può recuperare e riutilizzare una freccia durevole più volte. Le frecce durevoli possono essere rotte in altri modi (spezzandole deliberatamente, colpendo un elementale del fuoco e così via). Se viene applicata su di esse una proprietà magica (come *anatema*), la magia dura per un singolo utilizzo della freccia, ma la freccia non magica può ancora essere riutilizzata o infusa nuovamente con la magia.

Freccia nube di schegge: L'asta di questa freccia è formata da numerosi frammenti di ossa accuratamente incollati. Quando viene tirata, i frammenti esplodono, infliggendo 1d3 danni perforanti nel raggio di 1,5 m (Riflessi CD 18 nega).

Freccia sbilanciante: Questa tozza freccia ha una larga estremità tondeggiante di metallo che si espande e si appiattisce in volo. Se la freccia colpisce, effettua un attacco di sbilanciare contro il bersaglio (CD 15); il bersaglio cade prono se fallisce la prova (se la supera non può tentare di sbilanciare l'arciere, ovviamente).

Freccia tingente: Questa freccia termina in una bolla di cristallo. Scagliare una freccia tingente è un attacco di contatto a distanza; una creatura colpita da una freccia tingente non subisce danni, ma viene macchiata da un persistente colore nero, blu, verde o rosso (sufficiente per coprire circa 0,1 m²).

FRECCE MAGICHE PIÙ POTENTI

Insieme alle frecce alchemiche, qualche volta gli elfi possiedono frecce magiche più potenti. Sebbene le frecce magiche presentate di seguito siano state concepite dagli elfi, qualsiasi incantatore che soddisfi i requisiti le può realizzare. Le loro proprietà si possono applicare anche ai quadrelli da balestra.

AFFLIZIONE DEL GUARITORE

Aura necromanzia debole; LI 5°

Slot nessuno; **Prezzo** bonus +1

DESCRIZIONE

Il legno di questa freccia ha un colore sbiadito e sembra molto fragile e delicato. Creata dalle ossa di un non morto o dal legno di una bara, questa freccia si scheggia quando colpisce, conficcando i suoi frammenti nel bersaglio e rendendo le sue ferite resistenti alla guarigione magica. Rimuovere le schegge richiede 10 minuti e una prova di Guarire con CD 25. Finché le schegge non vengono rimosse, tutti

Tipo di freccia	CD	
	Alchimia	Costo
Freccia a scoppio ritardato	20	150 mo
Freccia ai feromoni	20	15 mo
Freccia aspergitrice	20	30 mo
Freccia del sanguinamento	25	360 mo
Freccia dell'impedimento	25	20 mo
Freccia di magnetite	25	10 mo
Freccia durevole	25	1 mo
Freccia nube di schegge	25	25 mo
Freccia sbilanciante	25	25 mo
Freccia tingente	15	1 mo

gli effetti delle guarigioni magiche usate sul bersaglio ripristinano solamente metà dei punti ferita rispetto al normale. Ciò si applica sia che il bersaglio richieda energia positiva sia che richieda energia negativa per guarire.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *rintocco di morte*

FRECCIA A GRAPPOLO

Aura trasmutazione debole; LI 5°

Slot nessuno; **Prezzo** bonus +1

DESCRIZIONE

Queste frecce sono incise con un solco a spirale lungo l'asta e con un glifo a forma di occhio sulla punta. Sono progettate per mantenere la precisione quando vengono tirate in gruppo (con il talento Tiro Multiplo, per esempio) e seguono tutte il tragitto della freccia più precisa (con lo stesso tiro per colpire). Perché una freccia a grappolo funzioni, tutte le frecce tirate nell'attacco devono possedere questa proprietà. Se la prima freccia infligge danni aggiuntivi da attacco furtivo o da colpo critico, le restanti frecce di quel tiro infliggono solo metà del danno da attacco furtivo o da colpo critico.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *arma magica*

FRECCIA DELLE LUCCIOLE

Aura invocazione debole; LI 3°

Slot nessuno; **Prezzo** bonus +1

DESCRIZIONE

La grossa punta di cristallo di questa freccia contiene minuscoli granelli di luce; ad un esame più accurato, si scopre che in realtà si tratta di lucciole preservate magicamente. Quando la freccia colpisce il bersaglio, il cristallo si frantuma e libera gli insetti, che distruggono il bersaglio svolazzandogli intorno. La creatura subisce una penalità di -1 agli attacchi e alle prove per un minuto o finché non si sbarazza dei fastidiosi insetti (per esempio tuffandosi in acqua, subendo danni da un attacco ad area e così via). Le luci riducono l'occultamento di un bersaglio di un grado (dal 50% di mancare per occultamento totale al 20% di mancare per occultamento standard, e dall'occultamento standard a nessun occultamento).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *luminescenza*

PATTI SACRI

I giuramenti sono una cosa seria. Gli elfi di Golarion, con la loro vita quasi eterna, credono che una promessa infranta possa perseguire qualcuno più a lungo di una vecchia ferita o della perdita delle sue ricchezze. Nonostante le altre razze facciano spesso solenni promesse con le dita incrociate, quasi tutti gli elfi, compresi gli individui meno corretti, fanno del proprio meglio per onorare i debiti. Questo vincolo è ancora più sentito quando si stringono patti con le divinità. Che si tratti di una preghiera formulata innanzi a un altare o, più semplicemente, di alcune parole balbettate in un momento di debolezza, gli elfi ritengono una promessa fatta ad una divinità come il più importante dei debiti da saldare. Legami di questo tipo sono conosciuti come “patti sacri”, in grado di investire i contraenti di potenti doni in cambio di particolari sacrifici o svantaggi, un mezzo per onorare il debito con la divinità.

Mentre la maggior parte dei fedeli di una particolare divinità va avanti nel proprio percorso spirituale senza mai mettere in dubbio la propria fede, altri possono aver bisogno di segni più evidenti. È proprio a favore di questi indecisi che gli déi a volte dimostrano il proprio potere e concedono le loro ricompense. Ognuno dei patti descritti di seguito presuppone che una divinità abbia ascoltato la preghiera di un elfo in qualche momento del suo passato, donandogli una capacità utile o addirittura salvandogli la vita. Le circostanze in cui un elfo ha stretto un patto con la divinità in questione sono a discrezione del GM:

può essere capitato nel bel mezzo di una battaglia, alla fine di un'avventura, dopo un periodo di introspezione, o anche come parte della ricerca del Chiarore. Le ipotesi proposte all'inizio della descrizione di ogni patto rappresentano solo alcune delle circostanze in cui un personaggio potrebbe essersi trovato a stringere un patto con una divinità. Ogni patto ha dei particolari requisiti che devono essere soddisfatti perché il patto possa avere effetto

(prove di fedeltà richieste dalla divinità). Quando gli viene offerto un patto, un mortale deve decidere immediatamente se accettarlo o rifiutarlo, dal momento che le divinità hanno una pazienza limitata. Il patto può essere rifiutato dal mortale con un'azione standard, e ciò comporta la perdita immediata di ogni beneficio concesso, ma anche l'astensione da qualsiasi sacrificio richiesto. Un personaggio può stringere un solo patto per volta: è raro che ad un mortale venga concesso di stringere più di un patto nella sua intera vita, e per accettare un secondo patto è necessario infrangere il primo. La divinità può interrompere immediatamente il patto se il personaggio dovesse offenderla in qualche modo. Alcuni elfi mantengono un patto solo per pochi giorni o settimane, mentre altri continuano ad onorare patti stretti centinaia di anni prima. Razze diverse dagli elfi, così come i fedeli di una particolare divinità, possono stringere dei patti, anche se sono diversi da quelli descritti di seguito. I patti qui presentati si basano su capacità utili a bardi, ladri e personaggi simili, cioè quel genere di persone che tendono a convertirsi in circostanze estreme.

PUNGIGLIONE FULMINEO DI CALISTRIA

Da bambino, il personaggio trovava la spensieratezza dei suoi compagni e della sua famiglia un fastidioso enigma. Sembravano sempre allegri, certi che avrebbero in un modo o nell'altro volto gli imprevisti a loro vantaggio. Il personaggio preferiva pianificare, tenere in conto ogni eventualità, e li prendeva sempre in giro avvertendoli che la loro mancanza di preparazione li avrebbe presto o tardi messi nei guai. Una volta finito nel caos di una battaglia, si accorse del suo errore quando divenne chiaro che la sua sopravvivenza dipendeva dalla decisione di un solo attimo.

Prerequisiti: Attacco furtivo.

Pungiglione fulmineo (Str): Una volta al giorno, quando un avversario colpisce il personaggio con un attacco in mischia, questi può effettuare un contrattacco immediato come un attacco di opportunità. Se l'attacco va a segno, l'avversario subisce danni come se fosse stato colto impreparato (compreso il danno addizionale di un attacco furtivo).

Svantaggio del patto: Calistria, la Diva Speziata, disprezza coloro che si dimostrano incapaci di portare a termine un compito la prima volta che vi si cimentano. Ogni volta che il personaggio infligge danni ad un avversario con un attacco furtivo, non potrà più usarlo contro lo stesso nemico durante lo stesso scontro. Può continuare ad attaccare quell'avversario, ma in circostanze che comportano il danno addizionale dell'attacco furtivo il personaggio infligge solo danno normale.

VELO STELLATO DI DESNA

Sin dalla giovane età, il personaggio ha voltato le spalle alle meraviglie del mondo per rimanere a casa. Preferendo ciò che gli era comodo e familiare, il personaggio ha accurata-



mente evitato l'avventura, specie quando essa comportava un viaggio. Solo quando la sua comunità è stata invasa, e il pericolo da cui tanto aveva cercato di nascondersi incombeva su di lui, si è accorto del suo errore. Quando la sua patria è stata sconvolta dalle fiamme e dal caos, e il personaggio si è trovato nelle mani di un nemico, dal profondo del suo cuore ha desiderato una seconda possibilità, ed ha giurato che non avrebbe mai più mancato ai doveri verso il suo popolo. Per qualche miracolo Desna ha udito la sua preghiera, e ha gettato una nube di oscurità sul suo nemico abbastanza a lungo da permettere al personaggio di ottenere un vantaggio.

Prerequisiti: Schivare prodigioso.

Velo stellato (Sop): Ogni giorno, la prima volta che il personaggio subisce un danno fisico tale da renderlo incapacitato o morto, il Velo di Desna può salvarlo. Il nemico che lo attacca viene circondato da una nube vorticante di oscurità e deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 del livello del personaggio + il modificatore di Costituzione) o subisce una cecità temporanea. Sebbene la sua cecità duri solo un istante (troppo breve perché qualcun altro possa approfittarne durante il combattimento), il nemico fallisce automaticamente l'attacco che ha attivato il Velo, e il danno mortale o incapacitante viene annullato.

Svantaggio del patto: Gli elfi ed i folletti di allineamento Buono possono percepire che il personaggio è legato al Canto delle Sfere di Desna, e non si faranno alcuno scrupolo nel chiedergli aiuto ogni volta che ne avranno bisogno. Ogni giorno, la prima volta che un elfo o un folletto di allineamento Buono chiede aiuto al personaggio, la sua richiesta funziona come un incantesimo *suggestione* (CD 13 + il modificatore di Carisma della creatura che sta chiedendo aiuto). Se il tiro salvezza riesce, non c'è bisogno che il personaggio porti a compimento la richiesta, ma continuare ad evitare il destino che Desna ha segnato per lui potrebbe portare gravi conseguenze.

TERRIBILE SEGRETO DI NETHYS

Fin dai primi momenti della sua vita, il personaggio ha sempre disprezzato il lato esoterico e intangibile del mondo, dandogli scarsa importanza. Nonostante abbia rischiato spesso di sembrare arcigno e ottuso, si è sempre impegnato ad essere per gli altri un esempio di persona pragmatica. Poi, in un momento di puro terrore, mentre fronteggiava una minaccia al di là della sua comprensione, ha capito perfettamente quanto fosse inutile il suo bagaglio di perle di saggezza. In un disperato tentativo di sopravvivere, riuscì a sentire nel suo cuore la presenza di Nethys, che manifestò in lui una piccola e insignificante parte della spaventosa conoscenza che alimenta la sua follia divina. Mentre il suo avversario fuggiva terrorizzato, il personaggio capì di poter usare questa manifestazione a suo vantaggio.

Prerequisiti: Conoscenze bardiche.

Terribile segreto (Sop): Una volta al giorno, come azione standard, il personaggio può trasmettere alcuni piccoli

frammenti della stessa sapienza che distrusse la mente di una divinità ad un avversario che si trova entro 15 metri. Troppo terrificante perché la mente umana possa comprenderla, questa conoscenza trascende il mero linguaggio e la coscienza, permettendo al personaggio di far tremare di paura qualsiasi creatura senziente. La creatura bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello del personaggio + il modificatore di Carisma) oppure rimane nauseata per 1 round.

Svantaggio del patto: Avere a disposizione parte di un terribile segreto, conosciuto nella sua interezza solo da Nethys, l'Occhio Onnisciente, lascia a volte il personaggio malinconico o stordito. Ogni giorno, all'inizio del primo combattimento della giornata, il personaggio deve rinunciare al suo primo attacco per recuperare la concentrazione prima di cominciare a battersi. Se il personaggio decide di intraprendere un'azione diversa all'inizio del combattimento, non ha bisogno di fermarsi in questo modo, ma dovrà comunque rinunciare al primo attacco della giornata appena deciderà di sferrarlo.

CALDO ABBRACCIO DI SHELYN

Persino da bambino, il personaggio ha sempre pensato che i suoi familiari ed amici passassero troppo tempo in frivolezze invece di concentrarsi su cose più serie ed importanti. Mentre gli altri si dedicavano all'arte ed all'amore, cercando un modo per rendere il mondo ancora più bello, il personaggio invece si preparava ed addestrava all'arte della battaglia. Una volta raggiunta l'età adulta, e determinato a procedere lungo la strada scelta, il personaggio ha giurato di emulare i leggendari eroi guerrieri più che i costruttori di pace così riveriti nella sua comunità. Solo nel bel mezzo di una battaglia sanguinosa il personaggio ha compreso la portata della sua follia. Supplicando l'aiuto di Shelyn, il personaggio ha percepito la presenza divina scivolargli addosso come uno scudo vivente, e per sua grazia gli è stato concesso di sopravvivere.

Prerequisito: Eludere.

Caldo abbraccio (Str): Ogni volta che il personaggio decide di combattere sulla difensiva o di mettersi in difesa totale, guadagna un bonus sacro ai tiri salvezza pari alla metà del bonus di CA che ottiene dall'azione intrapresa.

Svantaggio del patto: Shelyn, la Rosa Eterna, incoraggia i suoi figli a dare ad ogni creatura vivente la possibilità di risvegliare la propria bellezza interiore, e questo rende il personaggio riluttante all'idea di sferrare il primo colpo durante un combattimento. Ogni volta che il personaggio cerca di sferrare un attacco contro una creatura vivente che non lo ha ancora attaccato, un suo alleato o un innocente in sua presenza, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 o manca automaticamente il bersaglio. Una volta effettuato il tiro salvezza (con esito positivo o negativo), il personaggio potrà agire normalmente contro quel bersaglio per il resto della giornata.

RICETTE MAGICHE

Gli elfi di Golarion vedono la magia non solo come uno strumento bellico o produttivo, ma anche come una forza che permea ogni aspetto della loro vita. Perfino qualcosa che le altre razze considererebbero umile o utilitaristico, come cucinare un pasto, può raggiungere vette di impareggiabile raffinatezza, se preparato da chi conosce le arti magiche. I non elfi tanto fortunati da assaggiare una pietanza preparata

da un cuoco elfo con capacità magiche trovano l'esperienza unica nel suo genere.

Un elfo che abbia almeno 5 gradi in Professione (cuoco) ed il talento Mescere Pozioni, scopre ben presto come infondere la sua magia nel cibo. Oltre a confondere i sensi con la loro bontà, i pasti così cucinati concedono a chi li mangia delle capacità speciali. Dato che gli elfi dotati di questo dono spesso vendono o regalano i loro pasti magici, i membri delle altre razze hanno a volte la possibilità di assaggiarli. I non elfi sono in grado di imitare questi prodotti, ma il risultato del loro lavoro, per gli standard elfici, è piuttosto rozzo.

Per creare un pasto magico è necessario un giorno. Prepararlo richiede gli ingredienti giusti ed una cucina attrezzata (con costo e caratteristiche pari a quelli di un laboratorio alchemico), oltre a quant'altro è necessario per la creazione di un oggetto magico (capacità di lanciare gli incantesimi, denaro per gli ingredienti e così via). La preparazione dei pasti magici segue tutte le regole normali relative alla creazione degli oggetti magici.

Un elfo che tenti di creare un pasto magico deve superare una prova di Professione (cuoco). La CD della prova è pari a 20 + il livello dell'incantesimo di più alto livello che viene incorporato nel pasto. Un successo indica che è stato creato un pasto sufficiente a sfamare una creatura di taglia Media o inferiore. Creare un pasto per una creatura di taglia Grande o superiore aumenta la CD di 5 per ogni categoria di taglia superiore a Media, e raddoppia gli ingredienti che vanno utilizzati. La prima creatura che mangia il pasto magico ne ottiene i benefici; dividere un pasto non consente di dividerne gli effetti, a prescindere da come sono fatte le porzioni.

ESEMPI DI RICETTE MAGICHE

Un pasto magico, in condizioni normali, non va mai a male. A meno che non sia diversamente indicato, mangiare questi pasti è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità. I prezzi indicati non comprendono il costo dei normali ingredienti (carne, farina, verdure, spezie e così via), anche se il loro prezzo non supera mai le 5 mo per pasto.

FILETTO DI RONDINONE IMBURRATO

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Spazio nessuno; **Prezzo** 900 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Il rondinone è un pesce poco saporito, nativo dei fiumi e dei torrenti di Kyonin, dotato di notevole rapidità e della capacità di balzare fuori dall'acqua per raggiungere i rami più bassi, così da evitare i predatori acquatici. La carne ha il colore del salmone, e quando viene preparata con burro, erbe e sale prende un sapore molto piacevole. Mangiata fresca ha un gusto migliore, ma se dopo essere stata cucinata viene fatta ben essiccare, mantiene il sapore anche se mangiata cruda o riscaldata. Mangiare il filetto di rondinone imburrito concede per 1 ora un bonus di competenza di +10 alle prove di Acrobazia, Saltare e Scalare.

MAGIA



COSTRUZIONE

Requisiti Mescere Pozioni, 5 gradi in Professione (cuoco), il creatore deve avere 5 gradi in Acrobazia, Saltare e Scalare; **Costo** 450 mo, 36 PE

INVOLTINI DI CHEYA

Aura trasmutazione moderata; **LI** 10°

Spazio nessuno; **Prezzo** 300 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

La cheya, nativa di Kyonin, è una parente più piccola ed immobile della liana assassina (alcuni elfi ritengono che la liana assassina sia il risultato di incroci di varietà di cheya). In genere è innocua, a parte per le piccole prede. Gli elfi coltivano la cheya per le radici, le foglie e le bacche. Le radici sono pestate e mischiate con latte o acqua per ottenere una pastella, che viene poi bollita o cotta al forno e guarnita con marmellata di bacche di cheya. Salutari, pratici e buoni, gli *involtini di cheya* sono fra i più gustosi cibi magici. Un tipico involtino di cheya concede un bonus di potenziamento alla Costituzione di +2 per 1 ora, anche se possono esistere altre varietà che potenziano altre caratteristiche.

COSTRUZIONE

Requisiti Mescere Pozioni, 5 gradi in Professione (cuoco), *vigore dell'orso*; **Costo** 150 mo, 12 PE

PAN DI VIA

Aura evocazione debole; **LI** 6°

Spazio nessuno; **Prezzo** 50 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Detti anche pane da cammino o pane da viaggio, questi deliziosi biscotti ovali sono più pesanti di quello che sembrano. Un *pan di via* basta per riempire la pancia per un giorno intero, e per lo stesso periodo di tempo calma anche la sete.

COSTRUZIONE

Requisiti Mescere Pozioni, 5 gradi in Professione (cuoco), *creare cibo e acqua*; **Costo** 25 mo, 2 PE

SCORZE DI LIMONE LANTERNINO

Aura invocazione debole (luce); **LI** 5°

Spazio nessuno; **Prezzo** 900 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Queste caramelle aspre e dure sembrano scoppiare di energia e vitalità. Dopo averne succhiate una manciata, il personaggio brilla per un'ora come un incantesimo *luce diurna*. La luce trasuda dalla pelle; anche se è possibile coprirsi per ridurre la luminosità a quella di un incantesimo *luce*, solo l'*oscurità* magica o una copertura completa (avvolgersi del tutto in strati di cuoio o stoffa) possono bloccarla completamente. Esistono versioni più blande di *scorze di limone lanternino*, che fanno brillare in modo meno intenso e per un tempo più breve; gli attori elfici le utilizzano per interpretare sul palco esseri angelici.

COSTRUZIONE

Requisiti Mescere Pozioni, 5 gradi in Professione (cuoco), *luce diurna*; **Costo** 450 mo, 36 PE

SEME DI PEPERONCINO FUOCONEVE

Aura abiurazione debole; **LI** 6°

Spazio nessuno; **Prezzo** 600 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

All'interno di questo peperoncino dalla forma di goccia, rosso scuro e piccantissimo, ci sono semi color crema. Questa delizia permette di assorbire fuoco e calore, anche se farlo riporta alla bocca il suo sapore piccante. Il personaggio ottiene resistenza al fuoco 10 per 1 ora. Quando chi è sotto questo effetto subisce più di 10 danni da fuoco totali, però, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15 + il danno subito) o essere frastornato per 1 round dal sapore piccante, che stordisce i suoi sensi.

COSTRUZIONE

Requisiti Mescere Pozioni, 5 gradi in Professione (cuoco), *resistere all'energia*; **Costo** 300 mo, 24 PE

TORTA SALTERINA

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Spazio nessuno; **Prezzo** 500 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa torta bruna e spugnosa è leggera di peso ma incredibilmente dura da masticare. Mangiarla potenzia i muscoli delle gambe e rende più elastici i tendini (qualche attimo dopo averla mangiata si sentono scricchiolare le articolazioni), e questo migliora la capacità di saltare e di atterrare dalle grandi altezze. Per i successivi 10 minuti, il personaggio ottiene un bonus di +20 alle prove di Saltare. Se il personaggio si lascia cadere dall'alto e supera una prova di Saltare con CD 15, subisce danni da caduta come se la distanza fosse inferiore al normale di 6 metri (invece che 3 metri). Se cade, il personaggio può effettuare una prova di Saltare invece che di Acrobazia per considerare la caduta di 3 metri più breve.

COSTRUZIONE

Requisiti Mescere Pozioni, 5 gradi in Professione (cuoco), *caduta morbida, saltare*; **Costo** 250 mo, 20 PE

ZUPPA NUOVAVITA

Aura evocazione moderata (guarigione); **LI** 10°

Spazio nessuno; **Prezzo** 1.500 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

In questo brodo dal colore ambrato brilla una debole luce calda, che sembra renderlo ancora più invitante. La zuppa migliora il legame fra corpo e spirito, permettendo al personaggio di ritornare in vita una volta ucciso. Se il personaggio muore entro un'ora dopo aver mangiato una zuppa nuovavita, ritorna in vita nel suo turno successivo, come se qualcuno avesse lanciato su di lui *rianimare morti*, ma senza perdere un livello e con metà dei propri punti ferita. Il personaggio è vivo (non è un non morto) per 10 minuti, e può essere guarito normalmente in tale lasso di tempo, ma una volta trascorsi i dieci minuti, ricade morto. *Rianimare morti* e simili incantesimi non possono rendere permanente questa vita temporanea; per essere riportato in vita, un personaggio deve attendere che l'effetto della *zuppa nuovavita* sia terminato. A prescindere da quante zuppe vengano consumate, ogni pasto magico può riportare in vita una sola volta.

COSTRUZIONE

Requisiti Mescere Pozioni, 5 gradi in Professione (cuoco), *resurrezione o rianimare morti*; **Costo** 750 mo, 60 PE

CLASSE DI PRESTIGIO: CERCATORE DEL CHIARORE

Riveriti come veggenti, capaci di richiamare le memorie e perfino gli aspetti fisici delle vite precedentemente vissute come persone o animali, i Cercatori del Chiarore si dedicano alla ricerca dell'illuminazione per tutta la loro esistenza. Durante i loro viaggi imparano ad interpretare segni e presagi, che gli permettono di effettuare predizioni incredibilmente accurate sulle azioni proprie o degli altri. Con il passar del tempo, il loro legame con le vite passate diviene sempre più profondo: raggiungono l'unione con il mondo che li circonda ed ottengono il potere di manifestare prima

le capacità degli animali, poi la loro stessa forma fisica. Alla fine il Cercatore del Chiarore ottiene il potere di ignorare perfino la morte, se dovesse interferire con la sua ricerca, e la sua capacità di reincarnarsi con la propria memoria intatta gli permette, alla fine, di tornare nella sua forma originale.

REQUISITI

Per diventare un Cercatore del Chiarore, un personaggio deve soddisfare i requisiti seguenti.

Talenti: Volontà di Ferro.

Razza: Elfo.

Abilità: Conoscenze (natura) 4 gradi e Conoscenze (religioni) 8 gradi (o viceversa), Percezione 4 gradi, Sopravvivenza 4 gradi.

CAPACITÀ DI CLASSE

Di seguito vengono presentati i privilegi della classe di prestigio del Cercatore del Chiarore.

Vedere presagio (Sop): Tutti i Cercatori del Chiarore sanno come interpretare i presagi che il mondo naturale gli presenta, in modo da scoprire quali azioni potrebbero essere favorevoli e quali sfavorevoli. Una volta al giorno per livello di classe, un Cercatore del Chiarore può prevedere il futuro proprio o di un'altra creatura che si trovi entro 9 metri. Cercare un presagio richiede 1 ora di meditazione ininterrotta. Il Cercatore del Chiarore deve tirare 1d20 ed aggiungere il proprio livello di classe ed il modificatore di Carisma per determinare il risultato della prova di presagio. Se conosce il giorno ed il mese di nascita, il vero nome o la zona geografica di nascita del bersaglio, può aggiungere +3 alla prova. Se il Cercatore del Chiarore è a conoscenza di più di uno di questi dati, il bonus è cumulativo. Se il risultato della prova è 20 o superiore, il personaggio ottiene un presagio che riguarda le azioni del bersaglio nelle successive 24 ore. Il cercatore di Chiarore può tentare diverse previsioni per la stessa creatura se fallisce la prova, ma una volta riuscita, non le può effettuare altre previsioni prima che sia passato un giorno. Una creatura che conosca il suo presagio può utilizzare un bonus di previsione pari al livello di classe del Cercatore del Chiarore. Questo bonus può essere utilizzato su un singolo tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova. In alternativa, il personaggio può applicare il bonus alla propria CA contro un singolo attacco (anche se impreparato). Attivare questo effetto non richiede un'azione, e se necessario può essere attivato anche nel turno di un'altra creatura. Il personaggio deve scegliere di utilizzare questo bonus prima di effettuare il tiro da modificare. Una volta utilizzato, l'effetto del presagio ha termine.

Pellegrino riverito (Str): La maggioranza degli elfi riverisce i Cercatori del Chiarore, e fa del suo meglio per aiutarli a completare il loro viaggio attraverso le loro incarnazioni. Gli elfi che credono nel Chiarore, e che avrebbero normalmente un atteggiamento iniziale Osti-



CERCATORE DEL CHIARORE

DADO VITA: D8

Livello	Bonus				Speciale
	Attacco Base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	
1°	+0	+2	+0	+2	Vedere presagio, pellegrino riverito
2°	+1	+3	+0	+3	Contatto metempsicotico, pace interiore
3°	+2	+3	+1	+3	Forma selvatica una volta al giorno, terreno comune
4°	+3	+4	+1	+4	Aura di pace, unione con la natura
5°	+3	+4	+1	+4	Forma selvatica una volta al giorno, rinascita

Abilità (4 + il bonus di Int per livello): Addestrare Animali, Artigianato, Concentrazione, Conoscenze (natura), Conoscenze (religioni), Diplomazia, Guarire, Furtività, Nuotare, Percezione, Professione, Scalare, Sopravvivenza.

le, Maldisposto o Indifferente verso il personaggio, vedono il loro atteggiamento iniziale migliorare di un passo verso Amichevole.

Contatto metempsicotico (Sop): Al 2° livello, un Cercatore del Chiarore stabilisce una connessione mistica con le proprie vite passate trascorse come animale selvatico. Una volta al giorno, un Cercatore del Chiarore può passare un'ora in meditazione per manifestare le capacità speciali descritte di seguito. Questa capacità speciale permane per un giorno o finché il Cercatore del Chiarore non cambia forma o decide di smettere di usare la capacità.

- Acquatico (velocità di nuotare 12 m, può respirare sia nell'aria che nell'acqua)
- Adattamento alla temperatura (come l'incantesimo *resistere agli elementi*)
- Ali (manovrabilità media, velocità di volare 12 m)
- Morso e artiglio (1d6 danni ciascuno)
- Olfatto acuto
- Pelle dura (bonus +3 di armatura naturale alla CA)
- Percezione cieca (basata sul suono, come i pipistrelli)
- Scurovisione 18 metri

Pace interiore (Str): Al 2° livello, un Cercatore del Chiarore risveglia le memorie delle passate incarnazioni, e capisce che la morte è soltanto un altro stato dell'esistenza invece che qualcosa da temere. Il personaggio ottiene un bonus di resistenza di +10 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura.

Terreno comune (Str): Al 3° livello, un Cercatore del Chiarore scopre come far sì che le creature naturali lo accettino come fratello. Ottiene la capacità di empatia selvatica: per utilizzarla deve lanciare 1d20 ed aggiungere il livello di classe ed il modificatore di Carisma. Questa capacità è cumulativa con i livelli posseduti in classi che hanno accesso ad empatia selvatica.

Forma selvatica (Sop): Al 3° livello, un Cercatore del Chiarore sviluppa una capacità superiore di manifestare le forme delle passate incarnazioni come animale, che funziona come la forma selvatica del druido, utilizzabile una volta al giorno. Se il Cercatore del Chiarore ha ottenuto la capacità di assumere forma selvatica da un'altra classe, gli utilizzi

giornalieri si sommano. I livelli di classe come Cercatore del Chiarore si sommano ai livelli da druido e di altre classi che concedono forma selvatica per determinare la taglia ed il tipo di creature in cui il personaggio è in grado di trasformarsi.

Unione con la natura (Sop): Al 4° livello, un Cercatore del Chiarore forma una relazione personale con il mondo vivente. Il Cercatore del Chiarore può lanciare *comunione con la natura* come capacità magica utilizzabile a volontà (anche se, come l'incantesimo, richiede 1 minuto di concentrazione ininterrotta per essere attivata).

Aura di pace (Str): Al 4° livello, tutte le creature amiche entro 3 metri dal Cercatore del Chiarore ottengono un bonus di resistenza di +10 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura.

Rinascita (Sop): Al 5° livello, un Cercatore del Chiarore può rivivere se muore di morte violenta o in modo non naturale. Un Cercatore del Chiarore ucciso può attivare questa capacità da 10 minuti dopo la sua morte fino a una settimana da essa, e la sua anima si reincarna nella forma di un animale adulto, comune nella zona dove è avvenuta la sua morte e della stessa taglia del suo corpo precedente. I punteggi di caratteristica del personaggio non cambiano, ma ottiene tutte le capacità associate al suo nuovo corpo, incluse forme di movimento e velocità, armatura naturale, attacchi naturali, capacità straordinarie e così via. Il personaggio ottiene un livello negativo che non può essere rimosso in alcun modo, ma che scompare automaticamente quando il personaggio ottiene un livello di esperienza o muore. Questa capacità non funziona se il personaggio è stato ucciso da un effetto di morte o se è stato trasformato in una creatura non morta.

Ogni volta che un Cercatore del Chiarore in forma animale avanza di livello, può tentare un tiro salvezza sulla Volontà. Il successo gli permette di riacquistare la sua razza ed il suo aspetto precedenti. Se un Cercatore del Chiarore viene ucciso in forma animale, non può utilizzare questa capacità per reincarnarsi di nuovo, ma i metodi di resurrezione normali funzionano. Un *desiderio* o *miracolo* può riportare un Cercatore del Chiarore in forma animale, vivo o morto che sia, alla sua forma originale (e, se necessario, ridargli la vita).

TELANDIA EDASSERIL, REGINA DI KYONIN

Nata per regnare su un popolo che pone la libertà fra i suoi più alti ideali, Telandia Edasseril affronta ogni giorno la sua fatica più grande: impedire che i suoi sudditi si dividano in mille diverse fazioni per inseguire diecimila piani divergenti. Sa bene che soltanto pochi dei suoi sudditi hanno la

capacità di astrazione necessaria a concepire il loro regno come una nazione vera e propria, invece che il palco dove vengono attuati i piani della fazione che in quel momento è al centro dell'attenzione. Anche se le pesa vedere i suoi sudditi comportarsi a volte come bambini viziati piuttosto che come esseri immortali, l'amore che prova per loro è grande, ed è disposta a sacrificare la propria felicità in loro nome.

Come tutti gli elfi, Telandia tende ad adattarsi all'ambiente ed alle circostanze in cui si trova. Essendo uno dei più dotati falconieri di Kyonin (oltre che legata psichicamente ad un falco), con il tempo ha sviluppato un comportamento simile a quello di un uccello predatore. Preferisce attendere ed aspettare, come un falco che vola in circolo, fino a quando i suoi avversari non compiono l'azione che attendeva, momento in cui la regina scende in picchiata su di loro.

Anche se molti ritengono pericolosamente progressista la sua politica volta a stabilire un contatto con le razze più giovani che si trovano all'esterno di Kyonin, simboleggiata dalla creazione dell'insediamento a razze miste di Viridoro all'interno dei confini del regno, Telandia è salda nella sua convinzione che, se vogliono vivere e prosperare, gli elfi devono trovare un posto nel mondo frenetico e complesso del giorno d'oggi.

Telandia ritiene che trovare un buon padre per i suoi figli ed eredi sia soltanto un altro sacrificio da compiere per la sua gente. Volendo evitare le complicazioni politiche che deriverebbero dal trovare un marito o consorte, e sperando di lanciare un messaggio di riconciliazione ai Dimenticati, il suo candidato ideale dovrebbe essere esterno al regno. Per ora, Telandia respinge tutte le proposte di matrimonio, e tiene cara la mezz'ora al giorno, ritagliata fra i suoi impegni, che trascorre in forma di falco volando ala contro ala con Nyranin, il suo famigliaio: la cosa più vicina al vero amore che abbia finora provato.

ASPETTO

Qualcosa, nello sguardo d'acciaio e nel portamento regale di quest'elfa, la fanno assomigliare più ad un dipinto che ha preso vita che ad una persona in carne ed ossa. La traccia di una cicatrice lasciata da degli artigli di falco sulla sua guancia sinistra accentua, invece che diminuire, la sua maestà, dando alla sua bellezza remota ed austera quella imperfezione che la rende più viva.

Indossa un vestito verde bosco o, a volte, bianco come la neve, ed una corona di fiori che sembra formata da tralci, boccioli e cristalli. Cammina con un passo aggraziato che la fa sembrare una predatrice e che sembra pretendere rispetto da tutti coloro che la circondano.

TELANDIA EDASSERIL, REGINA DI KYONIN GS 16

Elfo femmina mago 13/arcimago 2

NB umanoide Medio

Iniz +4; **Sensi** *scrutare*, visione crepuscolare; Percezione +8 (+11 durante il giorno).



DIFESA

CA 29; contatto 19, impreparato 25

(+5 armatura, +4 Des, +5 deviazione, +5 naturale)

pf 69 (54 senza *vita falsata* esteso) (15d4+30)

Temp +12, Rifl +15, Vol +21; +2 contro ammalimento

Immunità sonno

Rl 18, *anello rifletti incantesimo*

ATTACCO

Vel 9 m, volare 18 m (*stivali alati*)

Att base +7, Lotta +6

Mischia *spada lunga difensiva*+5 (tutto il bonus alla CA) +8/+3 (1d8+1/19-20)

Capacità magiche (LI 15°)

2/giorno—*metamorfofi* esteso

Incantesimi preparati (LI 15°, +11 contatto a distanza)

8—*porta dimensionale* rapido

7—*evoca mostri VII, teletrasporto superiore*

6—*disintegrazione* (CD 21), *suggestione di massa* (CD 22)

5—*dominare persone* (CD 21), *evoca mostri V, invisibilità superiore* esteso

4—*charme sui mostri* (CD 20), *confusione* (CD 20), *disperazione opprimente* (CD 20), *evoca mostri IV, pelle di pietra*

3—*evoca mostri III, palla di fuoco* (CD 19), *suggestione* (CD 19), *velocità, vita falsata* esteso

2—*evoca mostri II, individuazione dei pensieri* (CD 17), *ragnatela* (CD 17), *risata incontenibile* (CD 18), *tocco di idiozia*

1—*camuffare se stesso, charme su persone* (CD 17), *comprensione dei linguaggi, dardo incantato* (2), *raggio di indebolimento*

0—*individuazione del magico, individuazione del veleno, luce, mano magica*

TATTICHE

Prima del combattimento Se è in pericolo, Telandia si rende invisibile e comincia ad evocare mostri. Lancia *pelle di pietra* su se stessa e *velocità* sui suoi compagni più potenti.

Durante il combattimento Grazie alla capacità *buone speranze* della sua corona, la sua stessa presenza potenzia i suoi alleati, e Telandia cerca di conseguenza di tenerli vicini a sé. Preferisce neutralizzare i nemici o renderli amichevoli utilizzando *confusione* o *suggestione di massa*. Quando utilizza incantesimi ad area, sfrutta la sua capacità da arcimago di maestro delle forme per evitare di coinvolgere i suoi alleati nell'area di effetto. Se la battaglia volge a suo sfavore, non esita a ritirarsi utilizzando *porta dimensionale* e *teletrasporto superiore*, che tiene sempre di riserva. Non essendo molto capace in duello, sfrutta il bonus di potenziamento della sua arma difensiva per aumentare la propria CA.

STATISTICHE

For 8, Des 18, Cos 12, Int 20, Sag 16, Car 15

Talenti Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Aumentare Evocazione, Escludere Materiali, Incantesimi Estesi, Incantesimi Focalizzati (ammalimento), Incantesimi Focalizzati (evocazione), Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Scrivere Pergamene

Abilità Addestrare Animali +11, Concentrazione +19, Conoscenze (arcano) +20, Conoscenze (nobiltà e regalità) +20, Conoscenze (storia) +23, Professione (falconiere) +21, Sapienza Magica +23

CORONA SMERALDINA

Aura abiurazione, divinazione ed evocazione forti; LI 20°

Slot testa; Peso 1,5 kg

DESCRIZIONE

Questa delicata corona sembra essere composta da edera viva di colore verde-blu. Di chiara manifattura elfica, i rami d'edera a volte si spostano e cambiano posizione. In primavera, la corona germoglia fiori di cristallo che una volta caduti rimangono sempre bellissimi (la regina, di solito, li regala ai sudditi favoriti).

Le più antiche cronache di Kyonin ricordano un tempo in cui il sovrano non portava la *Corona Smeraldina*, ma di quel periodo non restano che racconti frammentari, e nei ricordi degli elfi è sempre stata parte dei gioielli regali. La corona è un essere vivente che cresce a seconda di quanto desideri chi la indossa. Nei secoli di battaglia, la corona fa spuntare spine e prendere la forma di un elmo, mentre durante periodi di pace assume forme artistiche e delicate.

Chi la indossa può utilizzare a volontà *guarigione, individuazione del veleno, luce* o *spezzare incantamento* come azione standard. Una volta al giorno, può usare *banchetto degli eroi* e *resurrezione*. Se chi la indossa è il legittimo governante degli elfi di Kyonin, ottiene un bonus di potenziamento di +2 a Saggiezza e Carisma. Può utilizzare *scrutare* a volontà su qualsiasi suddito (un suddito è qualsiasi elfo che riconosca l'autorità del personaggio come monarca). Il personaggio ed i suoi sudditi entro 18 metri ottengono continuamente i benefici di *buone speranze*. Tre volte al giorno, trovandosi all'interno di Kyonin, può creare un effetto di *vigilanza e interdizione*.

Linguaggi Azlanti, Celestiale, Comune, Elfico, Nanico, Silvano

QS conoscenza arcana superiore, famiglio superiore (Nyrarin, falco, 34 pf), Regina di Kyonin

Proprietà *Spada lunga difensiva*+5, *amuleto dell'armatura naturale*+5, *anello di protezione*+5, *anello rifletti incantesimo*, *Corona Smeraldina*, *guanti della Destrezza*+6, *pietra della buona fortuna*, *pietra magica romboide rosa*, *pietra magica sfera blu e scarlatta*, *polvere dell'illusione*, *stivali alati*, *tunica dell'arcimago bianca*

CAPACITÀ SPECIALI

Conoscenza arcana superiore: capacità magica, maestro delle forme.

Famiglio superiore (Sop): Telandia si è assicurata che il suo famiglio resti vivo ed in salute. Questi gode infatti di diversi effetti permanenti, sia frutto delle ricerche di Telandia che di alcuni dei suoi sudditi ancora più dotati magicamente. Nyrarin è soggetto a *zanna magica superiore* (+3) e *protezione dal male*, oltre ad avere resistenza a freddo e fuoco 30. Se vengono dissolti, negati o soppressi in qualsiasi modo, gli effetti tornano attivi nel round successivo.

Regina di Kyonin: Come legittima regina e governante di Kyonin, Telandia indossa la *Corona Smeraldina* ed ha accesso alle risorse dell'interno regno. Il potere concessole dall'artefatto e gli oggetti magici ottenuti attraverso la sua carica la rendono più potente di altri che hanno ricevuto lo stesso addestramento magico. Il suo GS è più alto di 1.

PROSSIMAMENTE!

Ecco in anteprima ciò che vi aspetta tra due mesi con il prossimo *Pathfinder Companion: Osirion*!

LA TERRA DEI FARAONI

di Todd Stewart

Da lungo tempo le misteriose sabbie di Osirion richiamano avventurieri ed esploratori, perché la regione è la culla di una delle civiltà più antiche del Mare Interno. Un tempo governata da potenti faraoni, Osirion è stata a lungo sotto il dominio keleshita, e molte sue città e monumenti furono distrutti e ricostruiti. Di recente, questo periodo di oppressione ha avuto termine, ed Osirion sta ritornando al potere di un tempo. Eppure, buona parte di questa terra rimane nascosta. Il Principe di Rubino ha aperto la sua terra agli stranieri, invitando esploratori ed avventurieri perché lo aiutino a riscoprire il passato di Osirion, così da ricostituire la ricchezza e il potere della sua nazione. Nella Terra dei Faraoni le opportunità di arricchirsi sono molte, ma i pericoli sono altrettanto numerosi. Questa guida è indispensabile per chi attraverserà i deserti di Osirion in cerca di fama e fortuna.

SOTHIS

di Todd Stewart

La grande capitale di Osirion si trova alle foci del fiume Sfinge, un portale verso le misteriose ed antiche terre di uno dei più importanti porti commerciali del Mare Interno. Esplorate le strade di questa magnifica città sull'atlante della più grande città di Osirion.

SENTIERI DI OSIRION

di Jason Nelson

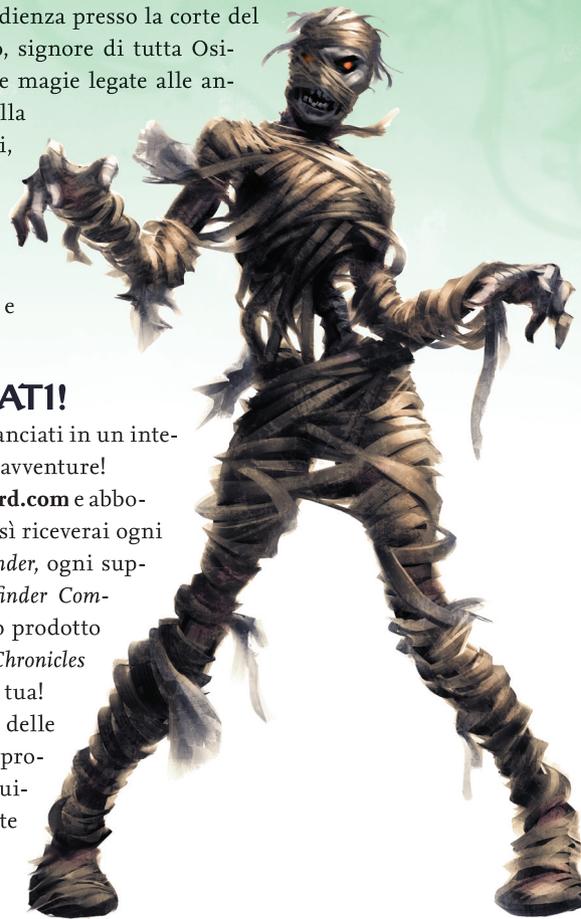
Partecipate ad un'udienza presso la corte del Principe di Rubino, signore di tutta Osirion, scoprite nuove magie legate alle antiche religioni della Terra dei Faraoni, apprendete nuovi talenti che vi aiuteranno durante le esplorazioni di tombe dimenticate, e molto altro ancora!

ABBONATI!

Scopri Golarion e lanciati in un intero nuovo mondo di avventure!

Visita il sito e-wyrd.com e abbonati oggi stesso. Così riceverai ogni avventura di *Pathfinder*, ogni supplemento del *Pathfinder Companion* ed ogni altro prodotto delle *Pathfinder Chronicles* direttamente a casa tua!

Hai perso una delle avventure? Nessun problema. Potrai acquistarla direttamente online!



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Companion: Elfi di Golarion, Copyright 2008, Paizo Publishing, LLC; Authors Jeff Quick e Hal Maclean. Edizione Italiana: Copyright 2009, Wyrd Edizioni.



I SEGRETI DEGLI ELFI

Gli elfi, da che le altre razze ricordino, sono sempre stati parte del mondo. Custodi del mondo naturale, campioni della civiltà e nemici della barbarie, studiosi dei più nascosti segreti della magia, gli elfi di Golarion sono fra le razze più mistiche e misteriose. In questo accessorio troverete tutte le informazioni su come gli elfi vivono, combattono, pregano e si relazionano con le altre razze; nonché le regole per creare personaggi elfici ed infine una descrizione della loro società, della loro storia e degli obiettivi del loro popolo. Anche se non giocate un elfo, questo supplemento contiene nuovi incantesimi, oggetti magici ed opzioni adatte a qualsiasi personaggio.

In questo *Pathfinder Companion* troverete:

- Dettagli sugli elfi di Golarion: dove vivono, l'arte e la magia, il loro pantheon di divinità ed altro ancora!
- Un'esplorazione della bellissima ed esotica nazione elfica di Kyonin, cuore ed anima del popolo degli Aggraziati su Golarion, inclusa la descrizione della stessa Regina Telandia.
- Nuovi Tratti creati per espandere la storia ed il background di un nuovo personaggio elfo.
- Frece alchemiche, patti sacri con gli dèi elfici, ricette magiche e la classe di prestigio del Cercatore del Chiarore.



e-wyrd.com/pathfinder

WRD 0005 PDF edition

€ 6,95



9 788895 322131