

# Elfos

Rodrigo Vaz Tinn

1889



# Elfos

By Rodrigo “Lamazuus” Linn

*“Se os espíritos do bosque tivessem pele e carne como nós, certamente não seria sangue que correria em suas veias, mas, sim, seiva.”*

Elfos são criatura de aparência esguia, de orelhas pontudas e rosto imberbe. São apreciadores da natureza, da vida selvagem, e acreditam viverem sob a tutela da Grande Mãe Terra. São exímios arqueiros e caçadores, além de possuírem grande aptidão para a Magia.

Esses seres joviais e belos originaram-se de um a terra chamada Alfheim, que conectava Aasgard a Arcádia. Sua natureza remota é quase desconhecida e somente os grandes anciões deste povo e os deuses aesires podem revelar alguma informação verdadeira. Foi Alfheim, uma terra fria e tomada por altíssimas florestas de beleza invejável, onde fundaram sua morada. Construíram uma verdadeira cidade através dos bosques exuberantes de Alfheim, tanto que mais tarde ela se desenvolveria a ponto de se tornar um reino inteiro, o Reino dos Elfos.

## Divindades da Noite

A Capital prosperou com tamanha grandeza, que os elfos chegaram ao encontro dos humanos. Os primeiros a terem contato com estas criaturas foram os povos vikings. Mesmo não gostando da sociedade humana, os elfos afeiçãoaram-se muito aos jovens mortais, pois percebiam neles traços de sua própria beleza. Uma vez que os elfos possuem uma aparência jovial e não aparentam ficarem mais velhos em suas feições, eles sentiam-se semelhantes aos adolescentes humanos e, por esse motivo, procuravam seduzi-los de modo a levá-los para Alfheim.

Como a beleza dos elfos é geralmente maior que a dos humanos, tornava-se fácil atrair os jovens, com uma pequena ajuda mágica, despertando neles os mais irresistíveis desejos da adolescência. Os adultos, menos interessantes, só raramente eram procurados pelos elfos.

Todos estes elfos viviam eternamente, sem nunca morrer por velhice (ou mesmo aparentá-la fisicamente). Somente encontravam a destruição enfrentando monstros malignos que ameaçavam seu

Reino vez por outra ou quando eram vítimas de doenças incuráveis (doenças provindas de outras raças nunca tiveram efeitos sobre os elfos). Estes primogênitos possuíam uma forma etérea tão bela que emitia uma luminescência que lhe envolvia como um verdadeiro corpo.

Só podiam manifestarem-se na Terra quando a barreira mística entre Alfheim e a Terra estivesse fraca. Esse evento só ocorria quando houvessem noites de lua cheia (ou fase em que a lua estivesse mais brilhante) e sem a presença de nuvens de chuva. Pequenos grupos viajavam até o mundo dos humanos e dançam em grandes clareiras nas florestas escuras dos Reinos Nórdicos. Quando seus integrantes queriam levar algum adolescente mortal até Alfheim, seduziam-no até atraí-lo para a clareira. O círculo noturno se mantinha até o primeiro canto do galo.

Os jovens levados até o Reino dos Elfos eram tratados como convidados de honra e apresentados a todos os habitantes da comunidade. Como a maioria desejava permanecer ali para sempre, eram integrados naturalmente como cidadãos oficiais (apesar de estarem vivendo entre os elfos, os mortais continuavam a envelhecer e morrerem naturalmente). Aqueles que desprezavam a cortesia do Reino eram banidos e deixados à própria sorte pelas terras selvagens de Arcádia.

Os vikings não nutriam nenhuma contrariedade em relação aos elfos. Eles os temiam e respeitavam como divindades noturnas das florestas. Em geral, as famílias confortavam-se quando os filhos eram levados pelos elfos pois acreditavam que eles estariam sob a guarda dos deuses.

## Mortalidade

Porém, alguns desertores ameaçaram a comunidade élfica quando começaram a reivindicar por direitos iguais aos dos humanos, ou seja, permanecerem na Terra por tempo indefinido para conhecerem mais sobre o mundo dos mortais. Como os

rituais de acesso só podiam ser executados nas condições adequadas e a permanência perduraria unicamente por uma noite, nenhuma ação pôde ser discutida.

Alguns membros descontentes e mais audaciosos passaram a executarem por risco próprio a passagem entre os planos fora da circunstâncias requeridas. Assim, muitos Magos perseguiram formas corretas para estabelecerem uma passagem definitiva para a Terra. Mortes por tentativas mal sucedidas tornaram-se cada vez mais freqüentes, até o Conselho dos Antigos reunir-se e decretar a proibição dos rituais incautos. Os que discordaram rebelaram-se, acabando por serem banidos do Reino ou tornaram suas práticas arcanas um segredo.

Foi uma questão de tempo até que os primeiros Magos obtivessem sucesso em sua empreitada. Com intrincados rituais, eles foram capazes de estabelecerem-se definitivamente ou durante períodos mais longos na Terra. Porém, tiveram que pagar um alto preço por essa vitória: ao entrarem em contato com a Terra fora do estágio lunar, tornam-se mortais, vivendo cerca de 200 anos (alguns sábios dizem que a partir desse momentos todos os descendentes deste elfo também serão mortais).

Logo, uma grande quantidade de elfos tornou-se mortal, impulsionados por um ímpeto de aventura. Portais abriam-se com grande rapidez nas florestas geladas da Escandinávia. Os poucos que se mantinham fiéis aos princípios ditames e não

embrenhavam-se com a imprudência dos demais estavam se reduzindo a números cada vez menores. A maior parte dos elfos havia se distanciado da vida da comunidade, seguindo para estabelecerem-se na Terra ou deixando de lado seus compromisso com o grupo. O Reino dos Elfos entrou em um processo de decadência imutável.

## Banimento dos Impuros

Pretendendo salvar o Reino daquela desgraça causada por toda aquela contaminação de mortalidade e a quantidade crescente de adeptos à corrupção da raça, os espíritos que permaneceram imortais reuniram-se para dar um fim àquela ameaça antes que fosse tarde demais.

Erguendo uma barreira místicas, os shamans foram capazes de bloquear a entrada de qualquer mortal no Reino. Os guerreiros, por sua vez, expulsavam à força todos os impuros (elfos que perderam sua imortalidade) para além das fronteiras de Alfheim. Nenhum elfo que houvesse sido corrompido pôde retornar à comunidade desde então.

Dizem que todos os elfos que foram banidos para fora da Capital naquele dia perderam a força de seu corpo de luz e este tornou-se uma carapaça negra para sempre.



# A Terra Sombria

Dispersos e sem mais uma nação, os renegados vagaram pelos campos astrais de Arcádia, alguns mudaram-se definitivamente para a Terra (para as regiões dos Reinos Nórdicos e Rússia, principalmente). Mas, a maioria daqueles elfos de pele negra e cabelos prateados migrou em busca de algum lugar remoto, onde pudessem construir seu próprio reino e, cegos pelo ódio, prepararam-se para destruir a antiga comunidade. Foi então que encontraram Halzazee.

Halzazee é a parte de Arcádia que tangencia o Plano de Arkanun. Formado pelos contos de fadas dos povos de Arkanun, esta é considerada uma das regiões mais sombrias da Velha Arcádia. Basicamente composto de cavernas e montanhas, Halzazee possui centenas de milhares de túneis, formando uma rede interminável de labirintos subterrâneo.

As bordas de Halzazee e Arcádia são facilmente identificáveis: uma cordilheira gigantesca de montanhas pontudas, entrecortadas por nuvens e geleiras marca o início da região lúgubre de Halzazee. Nele, centenas de cavernas e templos esculpidos em pedra marcam as entradas dos túneis que conduzem os viajantes às galerias subterrâneas.

Mapear Halzazee é uma tarefa de deuses. Muitas das criaturas que habitam as montanhas cavam permanentemente seu solo, abrindo e fechando passagens, desmoronando galerias enquanto constroem templos e desfiladeiros, mudando a arquitetura do subterrâneo. Os rios, cachoeiras e lagos gelados, por sua vez, fazem a comunicação entre todas as maiores galerias, através de túneis alagados ou rios subterrâneos. Algumas das cavernas são gigantescas, capazes de abrigar cidades com muitas milhares de almas.

De Halzazee pode-se chegar aos primeiros Círculos do Inferno, através de seus labirintos. Não é uma tarefa fácil, pois os demônios colocam diversos guardas nas passagens e túneis conhecidos (embora existam centenas de passagens desconhecidas, que às vezes podem levar os exploradores até o Quarto ou Quinto Círculo Infernal, sem mencionar os rios subterrâneos que deságuam no Estige).

A área mostrou-se ideal, pelo clima, pelo difícil acesso e pelos portais que ligam a região a vários pontos da Roda dos Mundos (Arkanun, Inferno, Asgard, norte da Rússia, Reinos Nórdicos, Alemanha, Inglaterra e norte europeu) para a instalação dos renegados, que fundaram ali o Reino dos Elfos Negros. Entretanto, segundo a mitologia nórdica, ali habitavam os Duegares, raça de anões subterrâneos e malignos. Inconformados com a invasão do seu território, os Duegares passaram a viver

em constante guerra contra os Elfos Negros. Mas, nem mesmo tendo de enfrentar divergências com os anões de Halzazee, os Elfos Negros estabeleceram seu Reino ali. Comunidades espalharam-se pelas grandes galerias subterrâneas e os impuros conseguiram dominar alguns monstros existentes ali, como os Orcs, Goblins e Hobgoblins, usando-os para engrossar suas fileiras nas guerras.

## A Trilha dos Renegados

Tentado recuperar sua imortalidade, os Elfos Negros fizeram tratados com Demônios de Infernun, infiltraram-se em Ordens Necromânticas e até mesmo realizaram experimentos com Vampiros, que originaram híbridos deficientes chamados Sckahais (do élfico “sangue diferente”). Porém, não se sabe se realmente foram capazes de restaurar sua longevidade ou os pactos apenas serviram para prolongarem mais suas existências. Há relatos sobre Elfos Negros que se associaram a alguns mortos-vivos nas terras geladas da norte europeu, que resultou à dizimação de muitas tropas de Cavaleiros Teutônicos antes de sua chegada à Rússia.

Os elfos que haviam fixado residência na Terra e que não estavam presentes no Reino quando os impuros foram expulsos não tiveram o mesmo destino dos seus irmãos que tornaram-se Elfos Negros. Os que puderam continuar entre os humanos mantiveram-se na Terra definitivamente, muitos deles reuniram-se à fadas da Corte Seelie, governados por Titânia e Oberon, e os mais orgulhosos vagam por Arcádia e intitulam-se Elfos Selvagens.

## Um Novo Reino

Enquanto os Elfos Negros estabeleciam os alicerces de sua nova morada, o antigo Reino dos Elfos regenerava sua majestade do passado, com o ínfimo número de membros reduzido à pouco mais do que algumas centenas. Mesmo não tendo a facilidade de procriar como os humanos têm, a sabedoria da Mãe Terra caridosamente ofereceu aos seu filhos um prêmio por sua fidelidade: o Vale Verde, uma clareira no coração do Reino onde os escolhidos de cada clã poderiam firmar matrimônio e mantivessem a cultura de sua raça para aqueles que ali viriam.

A Capital passou interligar todas as comunidades do Reino, unido-as em uma única estrutura, uma grande e única metrópole. Alfheim agora só possuía habitantes elfos puros (aqueles que preservavam sua longevidade) e os humanos que antes eram trazidos com frequência, passaram a virem em raras ocasiões.

Algumas poucas exceções eram concedidas entre os membros da Comunidade. Certos elfos que se tornavam mortais por razões compreendidas tinham sua vida na Comunidade mantida normalmente. Em geral são guerreiros enviados à Terra para auxiliar os humanos ao combate contra os elfos negros nas terras do norte (uma vez que os elfos se vêem compelidos a ajudarem, pois se julgam responsáveis pelos problemas causados pelos Elfos Negros).

## A Expansão do Norte

Quando os Vikings dominaram os mares, entre os séculos VIII e XI, e avançaram sobre o norte europeu, muitas terras foram conquistadas por este guerreiros. Em destaque para os Reinos Germânicos, onde muitos traços da cultura viking estabeleceram-se com rigidez, introduzindo ao restante da Europa uma vasta gama folclórica, abrindo novos caminhos para os elfos, anões, goblinóides, gigantes e outras criaturas da mitologia nórdica. A partir daí, os elfos expandiram-se para o restante do continente europeu, mas a maior parte concentrou-se mesmo nas terras do norte e, principalmente, nas florestas da Rússia, onde existem os mais numerosos portais entre Alfheim e a Terra (e entre Halzazee e a Terra também), possibilitados pelo afastamento dos centros religiosos que mantêm a população mais ligada à formatação do Plano de Arcádia.

Nesta região propagou-se com fúria mais intensa o conflito entre Elfos e Elfos Negros. Durante o século XIII os ataques tornaram-se tão intensos que Novgorod, cidade mais importante do Império Russo, precisou pedir auxílio aos Cavaleiros Teutônicos para conseguir se defender. Os exércitos do norte eram compostos por bárbaros, mas contavam também com Orcs, Bugbears, Goblins e até mesmo Trolls, enviados por Feiticeiros Elfos Negros.

Especula-se que, na verdade, não sejam os Elfos Negros que estejam atacando as cidades russas com suas hordas bárbaras, e sim que sejam as Tropas de Alfheim que estão desembarcando nas terras do norte para tomarem os portais de acesso à Halzazee, pois eles são o caminho mais seguro até as comunidades dos Elfos Negros. O objetivo deste avanço, comenta-se, seja devolver Mathias Szachmary (Nefheim expulso da Escola de Luft que tentou atacar Londres como retaliação, mas acabou aprisionado em Arcádia por Merlin) à sua prisão, pois os Elfos Negros o teriam encontrado e resgatado, mantendo o condenado sob sua proteção em Halzazee desde então.

## A Comunidade

Os elfos que permanecem no semiplano de Alfheim, vivem em vilas espalhadas pelas florestas e próximas aos lagos e cachoeiras. Essas vilas são formadas por Clãs de famílias élficas que, geralmente, possuem pouco mais de uma centena de indivíduos. A maior e mais antiga cidade fica no centro do Reino, próxima ao Vale Verde. Essa cidade é a chamada de Capital pelos elfos e lá ainda vivem os Antigos (espíritos que estavam presentes na época da fundação do Reino dos Elfos).

As vilas são construídas na copa das árvores, onde as casas são ligadas por pontes de madeira e corda. Todo o alimento dos elfos vem da floresta. Além dos frutos silvestres, também vivem da carne de animais e peixes (caçam apenas o necessário para a alimentação). Dizem que algumas vilas estão localizadas em florestas de árvores gigantes e as habitações são esculpidas no interior dos troncos, criando verdadeiras torres naturais.

Apesar de toda a nação élfica ser conhecida como uma grande e única Comunidade, uma vez que todas as vilas estejam interligadas por trilhas e pontes aéreas, fazendo com que todos os Clãs convivam constantemente em sociedade. Assim, conta-se que o Reino dos Elfos é formado não vários vilarejos, e sim por somente uma colossal metrópole.

Os elfos da Comunidade preservam a vida e a convivência social e o pior castigo para um elfo é o seu desligamento do núcleo social (nenhum elfo deve ajudá-lo ou sequer lhe dirigir a palavra). Não existe qualquer tipo de trabalho de trabalho escravo ou servil entre os elfos. Também não existe um rei ou governador do Reino. Os membros mais velhos de cada Clã são os responsáveis pela opinião do Clã junto ao Conselho dos Antigos, quando os membros mais velhos de todas as famílias se reúnem para discutirem e votarem idéias e projetos de interesse de toda a Comunidade.

Como são seres com um aptidão incrível para a Magia, os elfos possuem muitos Magos entre sua população. Esses Feiticeiros, também chamados de Shamans, são especialistas nos Caminhos Arcanos da Vida e utilizam seu conhecimento místicos em favor da Mãe Terra. Algumas vilas possuem poucos Shamans, pois alguns Clãs têm por tradição permitir apenas à um indivíduo de cada geração (de toda a vila) tornar-se um Mago. O escolhido é ensinado pelos Shamans mais velhos até que esteja pronto para seguir sua vida sozinho.

Os Matrimônios são uma comemoração sem igual. Após a realização da cerimônia e todas as festividades que se seguem, os noivos partem sozinhos para o Vale Verde, uma clareira exuberante onde os casais podem consumir seu amor.

Como são seres muito belos, de feições sempre jovens e aparência mais bonita do que os humanos em geral, quando relacionam-se com os mortais tendem a causar-lhes simpatia mais facilmente (o Mestre pode permitir que um personagem elfo tenha todos os seus Testes Difíceis de Carisma e de Perícias sociais transformados em Testes Normais, Testes Normais tornam-se Testes Fáceis, e Testes Fáceis são sucessos automáticos sempre que ele estiver interagindo com humanos). Elfos não possuem barba ou pêlos no corpo além do cabelo.

O idioma élfico é o mesmo entre todas as comunidades élficas espalhadas em toda Arcádia. A linguagem é a mesma usada desde o tempo dos Antigos e a fundação do Reino dos Elfos. Muitos dialetos das tribos bárbaras do norte são derivações do élfico, e alguns termos foram incorporados aos maiores idiomas mundanos quando essas tribos expandiram-se através de toda a Europa.

Elfos são grande artesãos e produzem muitos objetos majestosos, como roupas, armaduras, tapetes e jóias. Seus armeiros fabricam arcos e flechas de qualidade muito superior à de qualquer outro existente. Além dos arcos, os elfos também manejam muito bem espadas e adaga (forjadas em um metal místico chamado Elven Chain).

Atacados eventualmente por criaturas violentas de Arcádia, os elfos defendem seu Reino como podem. Suas habilidades na floresta lhe valeram lendas sobre andarem invisíveis pela mata. Porém, os verdadeiros inimigos do Reino dos Elfos são os Elfos Negros. Os Impuros de Halzazee atacam Alfheim como retaliação por terem sido expulsos de lá há muitos séculos atrás. E não são somente soldados elfos quem compõem as tropas de Halzazee: criaturas malignas como Trolls, Orcs e Bugbears são conjuradas pelos Feiticeiros Elfos Negros e unidos aos exércitos bárbaros do norte.

## Elfos Negros

Os Elfos Negros vivem cheios de rancor pelo passado nas cavernas subterrâneas de Halzazee. Suas cidades são construídas nas maiores galerias subterrâneas, disputando espaço com os Duegares pelas melhores moradias. As comunidades ainda lembram a antiga estrutura social da Capital: as famílias preservam-

se separadas em Clãs e vivem de maneira independentes em cada vila, em núcleos sociais próprios. No entanto, com a organização do povo voltada para a guerra, os maiores chefes militares tornaram-se cada vez mais influentes dentro da sociedade. Assim, os Marechais assumiram a postura de líderes da comunidade, auxiliados pelos Vizires (Shamans), comandando os guerreiros e protegendo os Clãs.

O culto à Mãe Terra foi substituído por templos em homenagem aos Demônios de Infernun. Desprezando a proteção da deusa, os Elfos Negros redirecionaram suas crenças para os deuses obscuros dos planos demoníacos, pois esperam que assim consigam recuperar sua longevidade perdida.

As escritas dos Elfos Negros são feitas nas paredes ou em pedras, como era feito pelos povos Vikings. Também desenvolveram poderosas armas e armaduras usando os metais místicos de Halzazee (os mesmos empregados pelas forjas dos Duegares).

Muitas gemas mágicas também encontram-se sob o poder dos Elfos Negros, que as utilizam para criarem colares, amuletos e até incrustarem armas para desenvolverem poderes místicos (armas capazes de detectar magia, infligirem dano em espíritos, enxergar o invisível e ampliar os atributos físicos são alguns exemplos).

## Personagens Elfos

Personagens elfos são construídos da mesma forma que qualquer personagem de Arkanun/Trevas. Possuem as mesmas quantidades de pontos para gastar em seus Atributos, Perícias e Aprimoramentos, para isso, use as mesmas regras do Sistema Daemon.

Elfos possuem orelhas pontudas e aparência jovial (elfos negros têm a pele escura e os cabelos prateados). Se tiverem qualquer tipo de contato com a Terra passam a viverem cerca de 200 anos (elfos negros sempre vivem apenas por 200 anos).

Abaixo seguem alguns Kits de Personagens mais comuns entre os elfos. Porém, note apenas duas importantes observações: para os elfos negros, substitua o termo Florestas por Subterrâneo (Perícia Sobrevivência), e para o Aprimoramento Infravisão, utilize o modelo:

### Infravisão

**1 ponto:** Os elfos possuem uma visão especial, além da visão normal. Esta é a habilidade de enxergar no escuro através do calor dos corpos. O personagem vê tudo que emita qualquer forma de temperatura corporal,

de modo que ele visualiza os corpos quentes sob formas avermelhadas e corpos frios em tons azulados.

Essa visão, porém, só mantém-se ativa quando existe pouca claridade, pois qualquer fonte de luz que produz calor atrapalha a infravisão, transformando tudo em uma grande mancha avermelhada. Um personagem também não consegue distinguir as pessoas simplesmente através do calor de seus corpos.

## Kits de Personagem

### Caçador

**Custo:** 2 pts. de Aprimoramento, 260 pts. de perícia.

**Perícias:** Arco Longo 70/0, Adaga 20/20, Montaria 30%, Camuflagem 30%, Ciências (Botânica 10%, Zoologia 15%), Ciências Proibidas (Arcádia 20%), Escutar 30%, Esportes (Salto 20%), Furtividade 60%, Manobra de Combate (Mira), Rastreo 30%, Sobrevivência (Florestas) 60%.

**Aprimoramentos:** Infravisão 1, Pontos Heróicos 2, Sentidos Aguçados 1.

**Pontos de Fé:** 0.

**Pontos de Magia:** 0.

**Pontos Heróicos:** 2 por nível.

### Shaman

**Custo:** 3 pts. de Aprimoramento, 240 pts. de Perícia.

**Perícias:** Ciências (Herbalismo 40%, Teologia 15%), Ciências Proibidas (Rituais 40%, Teoria da Magia 30%, Arcádia 30%, Astrologia 25%), Etiqueta (Diplomacia) 20%, Furtividade 25%, Primeiros Socorros 35%, Pesquisa/Investigação 40%, Sobrevivência (Florestas) 60%.

**Formas e Caminhos Preferidos:** Entender, Plantas, Animais.

**Aprimoramentos:** Infravisão 1, Detecção de Magia 2, Poderes Mágicos 2.

**Pontos de Fé:** 0.

**Pontos de Magia:** 2 + 1 por nível.

**Pontos Heróicos:** 0.

### Guerreiro

**Custo:** 2 pts. de Aprimoramento, 230 pts. de Perícia.

**Perícias:** Arco Longo 50/0, Espada 30/30, Montaria 30%, Camuflagem 20%, Ciências Proibidas (Arcádia 20%), Esquiva 30%, Esportes (Salto 20%), Furtividade 50%, Manipulação

(Intimidação 20%), Escolha um Manobra de Combate (50), Sobrevivência (Floresta) 50%.

**Aprimoramentos:** Infravisão 1, Pontos Heróicos 3.

**Pontos de Fé:** 0.

**Pontos de Magia:** 0.

**Pontos Heróicos:** 3 por nível.

## Bardo

**Custo:** 2 pts. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.

**Perícias:** Artes (Atuação 30%, Canto 40%, Dança 20%, Escolha um instrumento musical 40%), Camuflagem 20%, Ciências (História 30%), Ciências Proibidas (Arcádia 20%), Disfarce 20%, Etiqueta 30%, Manipulação (Lábria 30%, Sedução 20%, Empatia 20%), Sobrevivência (Florestas) 50%.

**Aprimoramentos:** Infravisão 1, Detecção de Magia 2, Contatos e Aliados 1.

**Pontos de Fé:** 0.

**Pontos de Magia:** 0.

**Pontos Heróicos:** 0.



# Clérigo

**Custo:** 2 pts. de Aprimoramento, 220 pts. de Perícia.

**Perícias:** Ciências (História 15%, Teologia 50%), Ciências Proibidas (Oculto 20%, Arcádia 30%), Etiqueta 30%, Escutar 25%, Manipulação (Empatia 25%, Liderança 10%), Negociação (Barganha 20%), Pesquisa/Investigação 35%, Sobrevivência (Florestas) 50%, Religião 50%.

**Aprimoramentos:** Infravisão 1, Clero 1, Pontos de Fé 2.

**Pontos de Fé:** 2 + 1 por nível.

**Pontos de Magia:** 0.

**Pontos Heróicos:** 0.

## Campanha

Algumas vezes, o Reino dos Elfos envia alguns representantes à Terra como embaixadores ou como ajuda contra as invasões do norte. Estes personagens são escolhidos e preparados especialmente para estas missões, uma vez que ao virem para este plano, perdem sua imortalidade.

Porém, são treinados com afinco por um longo tempo e a Comunidade aprecia imensamente os valorosos escolhidos para a batalha contra os Elfos Negros, o que os torna reconhecidos como verdadeiros heróis (e para a maioria vale o sacrifício de sua vida eterna). Além de enfrentar os impuros, outras missões incluem encontrar algum item mágico, auxiliar os druidas celtas ou impedir a vinda de um demônio.

Os Elfos Negros têm uma vida mais agitada, pois não só combatem os Elfos no norte, como também precisam se preocupar com os Duegares, os anões malignos que querem expulsá-los de Halzazee, e uma infinidade de demônios que vivem nos túneis e galerias subterrâneos.

Alguns goblinóides aliam-se aos Elfos Negros para lutarem na Terra, enquanto outras criaturas são capturadas pelos guerreiros ou conjuradas pelos Feiticeiros e levadas à Terra para serem soltas e espalharem terror nas terras humanas.

A maioria dos elfos que permanece, na Terra, sejam fugitivos, renegados ou simplesmente enviados, vive escondida nas florestas mais densas e escuras, longe das sociedades humanas. Os personagens elfos mantêm-se disfarçados quando entre humanos, pois são tão temidos quanto bruxas ou feiticeiros. Eles andam em pequenos grupos de 5 a 10 indivíduos e quase sempre são acompanhados por um Mago ou Feiticeiro da vila.

