



CHEID-AO2

Beyond the Illusion

EIDYLLION GDR

PLANESHIFT

Add-on



***Planeshift*© (Eidyllion GdR). Copyright 2015-16.**

Tutti i diritti riservati. È severamente proibito riprodurre o copiare anche parzialmente l'opera senza il permesso del Chimerae Hobby Group.

Immagine di copertina: *The Course of Empire Consummation* di Thomas Cole.

Planshift – Locus Compendium

Il materiale contenuto all'interno di questo compendio rappresenta un'integrazione alle regole base di Eidyllion GdR. In particolar modo, questo add-on aggiunge una serie di Locus, dal più semplice al più complesso, che permette ai giocatori di far esperienza con sessioni sempre più accattivanti e in piena sinergia con i propri Guardiani.

Alcuni chiarimenti terminologici

Questo add-on impiega frequentemente il nome antico (originario) del Dodekaedron, ed esattamente quello di *Nüervrin*, così come per l'effetto di intangibilità ambientale, quello di *Ephemera*.

Materiale richiesto

Per giocare questo add-on, bisogna necessariamente possedere una copia del manuale base di Eidyllion, dell'espansione "Eidyllion – La Caduta degli Ultimi Guardiani", e dei relativi dadi. Per il resto, saranno necessarie soltanto alcune matite, gomme e qualche foglio.

Locus Amoenus: *Mekanika*

Categoria Locus: Città – Rovine – Montagna

Descrizione. Noto anche con il nome di “Città meccanica”, questo luogo è avvolto da un grande mistero rimasto irrisolto per secoli. La città, di forma cubica, fu costruita sulla base di un progetto a opera di Silfris, un Magus di grande talento, e devoto alla Musa.

La struttura, o meglio la rovina, si presenta come un fitto complesso d’ingranaggi e molle, alcuni abbastanza arrugginiti, sembrando quasi nell’aspetto il corpo centrale di un enorme orologio che si sviluppa ampiamente in profondità, incassato nella roccia. È possibile ancora notare alcuni elementi in movimento perpetuo, e il tutto avviluppato da un’aura azzurrognola che ne attesta il parziale funzionamento.

Caratteristica ambientale. Mekanika è invero una struttura di forma cubica, più che una città, ed essa aveva la funzione di controllare il Tempo e la Magia, in particolar modo entro i domini della città di Parnasos.

Per attivare una sua proprietà specifica, un Guardiano deve possedere un *Mekanikum*: un ingranaggio speciale che funge da chiave mistica e che ha il potere di mettere in moto alcuni blocchi della struttura. Il *Mekanikum* va posto nel vano specifico e girato nel verso giusto (in alcuni casi è anche richiesto l’uso della magia per alimentarlo, ricorrendo così all’abilità di Magus).

Ogni volta che s’inserisce il *Mekanikum*, esso non sarà più rimovibile, e il Guardiano se ne dovrà procurare un altro. **Rimozione Opzionale:** Si può provare ad asportarlo, ma il rischio di danneggiare il meccanismo è molto alto. È richiesto un tiro di contrasto con un modificatore di -4. Il fallimento causerà inesorabilmente la rottura del blocco, e di conseguenza negata l’attivazione della funzione specifica.

Individuazione: l’Auriga può richiedere un tiro, con difficoltà definita, per individuare l’esatta locazione dove agganciare il *Mekanikum*. Sbagliando il punto, è possibile anche attivare effetti indesiderati.

Mekanikum (Dono delle Muse; *Trascendenza:* 4; 01% – 10%)

Il *Mekanikum* è una solida ruota dentata, della grandezza di un piatto, con iridescenze che virano dal blu a verde chiaro, e sormontata da un’aura appena lieve di colore pallido. La sua vera funzione è tuttora sconosciuta a molti, soprattutto a coloro che hanno sacrificato anni della propria vita per studiarne i profondi segreti: i Magi.

Richiamo: a ogni ponte narrativo, se in possesso di un *Mekanikum*, il Guardiano può attivare alcuni blocchi della struttura, sortendo l’effetto specifico.

- 1) *Controllo del Tempo:* il Guardiano è in grado di estendere il proprio tempo di narrazione o di bloccare un altro Guardiano (gli effetti seguono le regole del *break narrativo*). Richiesto un tiro contro difficoltà 6;
- 2) *Magia del Tempo:* il Guardiano è in grado di lanciare un incantesimo per Ciclo. Qualora l’incantesimo dovesse essere lanciato prima di un altro ponte narrativo, giunto a quest’ultimo, l’effetto potrà essere attivato nuovamente. Richiesto un tiro contro difficoltà 6;

- 3) *Ferite del Tempo*: il Guardiano può guarire per intero il proprio corpo (l'intero valore di Tr). Richiesto un tiro contro la propria Trascendenza + 4, intesa come livello difficoltà;
- 4) *Gloria del Passato*: il Guardiano è in grado di rafforzare il proprio Armonium per tutta la durata del Ciclo, ma solo all'interno di Mekanika. Tecnicamente si aggiunge un punto bonus al valore di Trascendenza (che si dissolverà, una volta concluso il Circolo). **Invocazione**: se il Guardiano è il vincitore dell'Eidyllion, può decidere, tramite tiro di *Invocazione*, di fissare in maniera permanente i punti accumulati quale Dono finale. Se il tiro fallisce, il quantitativo di punti sarà detratto (permanentemente).

Backlash ambientale: all'interno di Mekanika, l'1 naturale su un qualsiasi tiro genera una sospensione del tempo di narrazione o uno stand by del Guardiano (*break narrativo*).

La capitale dei Sogni: uno dei grandi segreti di Mekanika. Secondo molti, questa struttura fu costruita dagli "Architetti" di Parnasos. Quindi, il potere sarebbe più legato al mondo onirico che al Tempo e alla Magia. Secondo altre congetture, la costruzione sarebbe avvenuta a opera di entrambi i Guardiani, dando a Mekanika poliedriche capacità sul controllo del Tempo, della Magia e dei Sogni.

È possibile ridestare dalle memorie del Tempo l'antico Armonium del Sogno, un'energia capace di vivificare i meccanismi di Mekanika e di farle riottenere il suo passato splendore. Per attivare l'intera struttura, è necessario che i Guardiani presenti innestino il proprio Mekanikum all'interno dei blocchi appositi. Dopodiché dovranno vivificarlo con un proprio incantesimo, e girare nel verso giusto. Una volta attiva, la struttura cambierà forma, prendendo le sembianze di un anello meccanico. L'effetto conferito è quello di *Sogni a occhi aperti* del Mekanikus (Manuale base, pag. 56). I Guardiani potranno adesso portare avanti le proprie Visioni, creandovi all'interno costrutti onirici di ogni sorta.

Opzione Metamorfosi del Tempo: l'energia che permea il dodekaedron di un Guardiano è fatta della stessa essenza che alimenta i meccanismi della struttura: Armonium. In questa maniera, attraverso un ostico processo di trascendenza, il Guardiano è in grado di trasformare temporaneamente il proprio solido, facendogli prendere le sembianze di un Mekanikum. Finché in stato metamorfico, il dodekaedron non potrà essere utilizzato secondo gli usi canonici (attivazione Armonico...), a meno che il Guardiano non decida di rimuoverlo, con il rischio di danneggiare lo stesso solido. L'effetto di metamorfosi richiede un tiro contro la propria Trascendenza + 2, intesa come livello difficoltà.

Locus Amoenus: Cynerea, la Valle delle Ceneri

Descrizione. La Valle ha una storia molto antica e, soprattutto, legata alla figura della fenice. Tempo fa, la Musa pose quale Guardiana della valle, Malka, un'avvenente quanto talentuosa danzatrice mistica; con le sue arti magiche legate al fuoco e con la sua saggezza lei assicurò la pace all'intero luogo. Non appena la sua vita volse al termine, la Musa decise di farle uno dei più grandi doni: l'Immortalità. Un nuovo stato dell'essere che si palesò finanche con la mutazione della propria forma, prendendo le sembianze di un enorme uccello dalla livrea variopinta, con i colori che andavano dal viola scuro fino al giallo, passando per il rosso e l'arancione, nelle loro più profonde sfumature.

Caratteristiche ambientali. La Valle è interamente coperta dalla cenere, che a occhio più esperto rivela delle luminescenze e dei riverberi simili al fuoco. Secondo alcuni Guardiani, quella cenere stessa è invero una delle tante forme di Malka.

Effetti. Per effetto dei poteri di Malka, di cui gode l'intera Valle, ogni volta che un Guardiano va in "Sospensione", potrà effettuare contestualmente un tiro di *Rievocazione* per tornare in gioco. L'Auriga può anche stabilire tempi diversi per il ritorno (per esempio, al successivo ponte narrativo).

Il Cuore di Malka (Dono delle Muse; Trascendenza: 8; soltanto Quest)

L'interesse di moltissimi Guardiani per questo luogo è dettato, invero, dalla presenza di uno straordinario oggetto che porta il nome di "Cuore di Malka": un rubino, grande quanto un uovo, ardente al semplice tocco e sormontato da una flebile aura fiammeggiante. Secondo diverse congetture, esso rappresenterebbe il cuore della Fenice.

Questo oggetto può essere ottenuto soltanto attraverso una *Invocazione* specifica o come finale di una *Visione* (all'interno di una *Quest* o *Campagna*), pur sempre all'interno di questo Locus.

Nella fattispecie: il Cuore di Malka permette a un Guardiano di operare un tiro di *Rievocazione* contestualmente all'entrata nello stato di *Sospensione*. Se il tiro ha successo, il Guardiano ritorna "in vita". Se fallisce, perderà permanentemente 1d2 punti *Trascendenza*. In caso di morte, e una sola volta per *Ciclo*, il rubino farà divampare il suo fuoco, e avvolgerà il Guardiano in una crisalide di fiamme, all'interno della quale rigenererà il proprio *Armonium*. Il Guardiano tornerà in gioco al prossimo ponte narrativo o alla fine del *Ciclo*, e la sua *Trascendenza* sarà diminuita di 1 punto, permanentemente. Il numero di volte in cui un Guardiano può sottrarsi alla "morte" è pari al proprio valore di *Trascendenza*, al momento del legame con il Cuore, cioè di quando ne è venuto in possesso (quindi i successivi aumenti del valore di *Trascendenza* non varranno come cumulo).

Una volta morto il Guardiano, il rubino sparirà in un'improvvisa fiammata e ritornerà fra il caldo abbraccio delle ceneri della Valle.

Locus Amoenus: *Petra, La Terra dei Giganti*

Descrizione. Sito oltre il deserto di Velnar, questa catena montuosa è nota per le sue immense rocce che raffigurano, in tutto e per tutto, visi e corpi di gigantesche creature.

Secondo le leggende, un tempo vivevano in queste lande alcuni Giganti, i quali si macchiarono di una grave colpa: la loro cupidigia e sete di potere li portò a un uso incontrollato dell'Armonium, rendendo arida e inospitale l'intera montagna. Oltre a ciò, l'insania germinò nelle loro menti piagate, e così perpetrarono perfino terribili uccisioni nei confronti dei Guardiani non residenti, visti oramai come intrusi.

La Musa stessa intervenne, condannandoli a una pena senza fine: furono trasformati in roccia e adibirono per l'eternità la catena montuosa.

Caratteristica ambientale. L'intera catena montuosa è un vero e proprio canyon in cui la maggior parte delle rocce, o comunque i molti archi litici, presentano la forma di volti corrucciati o in stato di sofferenza; altri rappresentano corpi nell'atto di subire un supplizio, contorti o in posizioni innaturali. Essi sono invero dei Giganti.

Effetti ambientali. Come una sorta di maledizione, all'interno di questo Locus, ogni 1 naturale su un tiro innesta l'effetto di *Pietrificazione*. Pertanto il Guardiano in questione dovrà operare con successo un tiro euristico contro difficoltà 4 per non essere pietrificato. L'effetto è quello di stand bye o perdita del tempo di narrazione. Tre fallimenti, causeranno una pietrificazione permanente. A ogni critico successivo il livello difficoltà aumenterà di 2 punti.

Qualora si dovesse realizzare un 12 naturale su un tiro, si otterrà uno strato di pelle di pietra (donando un bonus di +1 sugli attacchi fisici; gli strati successivi sono cumulabili). Alla fine del Ciclo, gli strati di sgretoleranno.

Locus Amoenus: *Obelisk*

Descrizione. Sito presso la zona più interna di Calypsos, Obelisk rappresenta un Locus dallo straordinario potere. Quando ancora la città di Parnasos viveva della propria grandezza, gli Architetti e i Magi decisero di erigere un mistico obelisco, in ardryrum, in grado di recepire il potere di ogni Guardiano e il loro flusso armonico. Soprattutto legando tale situazione al Nùervrin.

Caratteristica ambientale. La peculiarità di tale Locus è Arnya: un grosso obelisco di ardryrum, che termina a punta, sulla cui superficie sono effigiate diverse rune di potere. La lingua è antichissima e, secondo alcuni saggi, sarebbe possibile leggerla attraverso il linguaggio dell'Armonicum, stimolando le rune con l'ausilio del Canto o della Musica.

Effetti ambientali. Arnya è una struttura straordinaria, capace di contenere al suo interno grosse quantità di energia armonica. L'Obelisco è trattato al pari di un Magus, in grado di lanciare 1d4 incantesimi per Ciclo e capace di usare fino a 1d4 sotto abilità narrative di un qualsiasi Guardiano.

I Guardiani all'interno di questo Locus possono tentare di richiamare un loro potere usato, 1d2 volte per Ciclo, attraverso un tiro euristico contro livello difficoltà 7. Se il Guardiano impiega una qualsiasi abilità artistica, attivando le rune specifiche (tramite abilità base o *Speculum*), sarà richiesto un tiro contro livello difficoltà 5.

Magus. Se è realizzato un 1 naturale su un qualsiasi tiro, Arnya si attiverà, attaccando i Guardiani (tramite incantesimo o potere).

Locus Amoenus: *Terra Draconis*

Categoria Locus: *Regno selvaggio – Montagna.*

Descrizione. Presso la zona più interna di Emera si trova Terra Draconis, Il Regno dei Draghi.

Un luogo inospitale, abitato da creature selvatiche e ai limiti della sopravvivenza, dove i Guardiani più coraggiosi devono combattere contro l'essenza primordiale della Natura. Molti sono i draghi che popolano queste lande, e i cieli perennemente saturi dei loro ruggiti. Ma è anche vero che doni leggendari si celano all'interno delle sue strutture, e delle molte rovine che puntellano l'intero dominio.

Caratteristica ambientale. Terra Draconis è la patria dei draghi, una terra che rivela all'osservatore molteplici sorprese. Foreste selvagge e luoghi di indisturbata quiete, dove la flora cresce rigogliosa e la fauna vive dei frutti spontanei della terra. Pur rappresentando un perfetto terreno di caccia per i draghi, essi stessi salvaguardano l'incolumità delle varie specie che vi abitano; quasi sempre. Questo è il loro habitat e il loro regno.

Effetti ambientali. Gli effetti di questo Locus prevedono il lancio del d6 su una tabella specifica, a ogni ponte narrativo (laddove non specificato, il bersaglio sarà scelto operando un tiro di contrasto collettivo; il Guardiano con il valore più basso subirà l'effetto. Esempi: punti 2, 3, 4, 5).

Tabella “Terra Draconis”

- 1) **Ruggito del Drago:** uno stridente lamento riecheggia in tutta la zona, mettendo in fuga gli animali e ingenerando nei propri ascoltatori un forte senso di Paura. Ogni Guardiano opera un tiro di contrasto con una penalità di -1. Se fallisce, il Narratore subirà lo stand by o la perdita del tempo di narrazione;
- 2) **Occhio del Drago:** sfortunatamente, un drago passa vicino alla zona dell'Eidyllion, posando il proprio sguardo malevolo su un Guardiano. Tecnicamente, il bersaglio non sarà in grado di lanciare le sotto abilità narrative per 1d3 break narrativi;
- 3) **Spirito del drago:** un drago benevolo ha deciso di infondere nello spirito di un Guardiano il proprio potere. Tecnicamente, il bersaglio fruirà di un bonus di +3 su tutti i tiri fino al prossimo ponte narrativo;
- 4) **Lotta fra Draghi (Evento):** una lotta fra Draghi è incorsa nella zona limitrofa all'Eidyllion. Lo scontro è feroce e investe quasi tutta l'intera zona. Gli alberi vengono divelti, la terra sollevata per aria e il Caos regna sovrano. I Guardiani opereranno un tiro contro difficoltà 6, per vedere se sono colpiti dai detriti e dalle schegge di legno degli alberi fatti a pezzi. Una volta risolta, questa evenienza può non essere più presa in considerazione o divenire sempre più feroce (aumentando di 2 punti la difficoltà, a ogni successiva realizzazione). Il danno causato è pari a 1d2);
- 5) **Memoria draconica:** un drago cerca di prendere possesso della mente di un Guardiano (operando al suo posto, anche se non il Narratore di turno; in questo caso può usare un potere contro un altro Guardiano o fare altro). Il tempo della possessione è di 1d2 break narrativi. Il bersaglio ha diritto a un tiro di contrasto. Il Drago ottiene +2 di bonus;
- 6) **Risveglio del Drago:** un temibile drago osserva le proprie prede; sta lì a osservare, a pregustare il momento in cui sarà al pieno delle sue forze, prima di rilasciare il suo poderoso attacco. Tecnicamente, l'Auriga stabilirà uno specifico numero di realizzazioni dopo il quale il drago si risveglierà del tutto e attaccherà il gruppo dell'Eidyllion. Il numero va da 2 a 4. Per le caratteristiche della creatura draconica, consultare il manuale “Creature del Crepuscolo”.

Locus Amoenus: *Harmonia*

Categoria Locus: *Rovina – Regno del Ghiaccio – Luogo mistico.*

Descrizione. Luogo di grande mistero. I suoi archi mistici, disseminati su tutto il regno, alcuni dei quali incassati nella roccia o nel ghiaccio per metà, sono ancora enigmi irrisolti per la maggior parte dei Guardiani che abitano il Mondo del Crepuscolo. Si dice che sia stata un tempo la capitale dei Magi, chi invece sostiene la patria dei Cronomanti e chi ancora luogo devoto ai Nùerdin. Fatto sta che un immenso potere armonico sovrasta le sue strutture.

Caratteristica ambientale. Molti sono gli archi di ardryrum o di pietra che ammantano queste terre. Alcuni di essi sono ancora integri, mentre altri si fondono con la roccia o con il ghiaccio, elevandoli a mirabili contrafforti. Le rune incise su di essi sono di pregiata fattura e bellezza, richiamando temi geometrici ed effigi tipiche della cultura elfica.

Effetti ambientali. Un grande potere legato all'Armonium fluisce presso Harmonia. La sua entità fa sì che i poteri dei Guardiani subiscano profonde distorsioni, per questo rischianone l'uso regolare. Ogni qualvolta viene usato un potere, il giocatore dovrà effettuare un tiro contro difficoltà 5. Se esso fallisce, il potere sarà neutralizzato.

Se viene realizzato un 12 naturale su un tiro, l'armonium sarà vivificato e il Guardiano fruirà di un bonus di +1 su tutti i tiri fino al prossimo ponte narrativo.

Se viene realizzato un 1 naturale su un tiro, il Guardiano sottrarrà virtualmente 1d2 punti dal proprio valore di Tr. Appena esso scenderà a zero o sotto lo zero, all'istante si prosciugherà il relativo Nùervrin per tutta la durata del Ciclo.

Portale. Vi è il 20% di probabilità che l'arco mistico presso il quale si attua l'Eidyllion sia un *Portale planare*.

Nùervrin. Data l'ingente quantità di energia armonica presente in questo Locus, la ricarica o la rigenerazione di un dodekaedron o un'azione di *Rievocazione* riceve un bonus di +2 (+25%) e una carica suppletiva pari a 1d3.

Ferite e Malattie. Questo luogo mistico è prego di Magia. A ogni ponte narrativo, un Guardiano può facilmente rigenerare le proprie ferite attraverso un tiro contro difficoltà 4 + 1 per ogni punto da ricostituire, o guarire da una malattia attraverso un tiro contro difficoltà variabile (in base all'entità dell'effetto negativo).

Locus Amoenus: Nibelar, la Foresta degli Eoni (Antro di Fruben)

Categoria Locus: *Rovina – Foresta – Luogo Mistico – Regno (elfico).*

Descrizione. Luogo antichissimo e di grande misticismo. Un fortissimo incanto è stato perpetrato sin dalle origini a opera degli Elfi Cantori e dei Satiri del Crepuscolo.

Nibelar era un paradiso incontaminato, quando ancora Parnasos godeva della fama di “Città dei Cantori”, accogliendo peraltro specie animali ai limiti dell’immaginazione; un vero e proprio habitat ideale per gli Animal Master. Qui i satiri condussero pienamente una vita all’insegna del diletto poetico, della caccia primitiva e delle orge più sfrenate, in cui gli strumenti musicali più pregiati, creati dagli stessi elfi silvani, maestri dell’intaglio, fecero il resto. Nel mentre gli elfi si occuparono della salvaguardia della Natura e delle costruzioni di straordinarie città arboricole. Nibelar rimase in ogni modo “intatta” pur dopo l’avvento della “Grande caccia rossa”, che causò l’estinzione di tutti i suoi abitanti, o quasi. Di tale situazione si sa ben poco, e alcune zone della foresta rimangono tuttora chiari esempi di ciò che doveva essere stato (presenza di “paludi” e altro).

Caratteristica ambientale. Nibelar è un’immensa foresta; un luogo dove la magia è ancora percepibile, e così i suoi elementi ereditano questa caratteristica: scale agresti che s’innalzano per molti metri verso l’alto, fino a raggiungere le chiome degli alberi, sentieri che si snodano per parecchi chilometri, cambiando repentinamente direzione o perfino sdoppiandosi senza alcun preavviso; alcune zone hanno invero mutato fisionomia, sembrando quasi delle bellissime paludi, per non parlare dei fiumi limpidi che attraversano e incrociano le zone più rigogliose, sembrando veri e propri specchi, di sicuro dominio elfico. E ancora tante sono le sorprese: luoghi di straordinaria eccentricità e meraviglia dedicati ai riti orgiastici, dove are e templi sono così ornati da sembrare quasi strutture erette dai Magi; invero sono costruzioni a opera dei Satiri.

L’Antro di Fruben

Il Locus dove giocano i Guardiani è il dominio di un Satiro del Crepuscolo in particolare. Il suo nome è Fruben. Una creatura dal forte temperamento, che ama in maniera quasi fanatica il diletto artistico e il divertimento, soprattutto lo stare sotto un albero a suonare il proprio flauto. E così è. Questo Locus è gestito secondo il medesimo approccio del modulo scenario *Fairy Song* (pag. 5), con l’unica differenza che al posto del drago Torvendral vi è Fruben. Dopo la “Grande caccia rossa” Fruben si è rintanato nella zona più interna di Nibelar, avviando un’inquietante amicizia con gli animali del luogo, suoi unici compagni. Egli pertanto non dispera nell’incontrare qualche volta una Ninfa leggiadra cui donare le proprie attenzioni.

Effetti ambientali. Fruben, in quanto Guardiano e Custode di questo luogo, non avrà alcun timore o ritegno nell’intervenire durante l’Eidyllion dei Guardiani. Come accennato in precedenza, le interazioni e le gestioni sono molteplici e varie; il Satiro ben ascolta e visiona il gruppo di Narratori, pur suonando, un orecchio è sempre proteso all’Eidyllion. **Riassumendo:**

- 1) **Effetto permanente:** finché Fruben suona il suo flauto, tutti i Guardiani “silvani” (Elfo Cantore, Ninfa, Satiro...) ottengono +1 su tutti i tiri;

- 2) **Intervenire** per dare consigli (stilistici sulla narrazione, sulla gestione di un elemento tematico...) o qualora a Fruben non andasse a genio qualcosa (disappunto, “Non credo sia il modo migliore per trattare una siffatta creatura”; la voce si propagherà attraverso la Musica; Fruben ha la capacità di dar suono alle sue idee e parole mentali. Nei casi più gravi, interromperà la Musica; in questo lasso di tempo pertanto il bonus non varrà). L’Auriga potrebbe far anche ascoltare al giocatore un soffio stridulo proveniente dal flauto, in sottofondo, in rapporto al suo intervento (“non appena finisci di proferire tali parole, odi un suono stridulo provenire dal fondo, come una sorta di monito o di disappunto”; l’Auriga deve far percepire la presenza di Fruben pur non facendolo agire direttamente;
- 3) **Potere del Guardiano:** Fruben, in quanto Satiro, impiegherà i suoi poteri sul gruppo di Narratori (*Syrinx* e *Mimesis*); il loro uso deve essere sempre contestualizzato all’evenienza e mai arbitrario. Per esempio, Fruben potrebbe usare il “Controllo” qualora ravvisasse una certa incapacità nel narratore di turno (“un’occasione troppo ghiotta per creare qualcosa di davvero straordinario, non posso perderla, no!”);
- 4) **Break narrativo:** in qualità di Guardiano, Fruben può intervenire per operare un break, su un tema di sua preferenza (secondo la categoria “Satiro”);

Ninfalia. Se è presente una creatura ninfale (Ninfa...) all’interno dell’Eidyllion, durante il ponte narrativo Fruben può operare un rapimento in stile *Driade* (vedi manuale “Creature del Crepuscolo”, pag. 9). Dato il suo famelico desiderio, rimasto inappagato per troppo tempo in solitudine, il Satiro ottiene una penalità di -4 sul tentativo di desistere (Tiro di controllo), e +2 sul tiro di contrasto. La permanenza dell’idillio è a discrezione dell’Auriga (ritornando, di base, il Guardiano al prossimo ponte narrativo).

Sfida. Se presente un Cantore o, comunque, un Guardiano che impieghi l’abilità di suonare strumenti musicali (Scaldo, Nemeunos...), Fruben riuscirà a trattenere a stento il desiderio di ingaggiare una sfida con quel Guardiano (durante il ponte narrativo). Tiro di contrasto richiesto. L’Auriga può gestire tanto tecnicamente quanto ruolisticamente la sfida. Se Fruben vince la sfida, prenderà con sé il Guardiano per un numero di break pari a 1d3. Se vince il Guardiano, questi otterrà un dono da parte del Satiro (Fruben potrebbe finanche incantare lo strumento del vincitore in maniera permanente).

Locus Amoenus: *La Foresta di Idris*

Categoria Locus: *Foresta – Regno delle Faerie – Luogo mistico.*

Descrizione. Dopo la caduta di Parnasos, fu avviato uno spietato quanto crudele sterminio nei confronti delle Faerie, in qualità di seguaci di Ikaros. Una in particolare, di nome Idris, riuscì in qualche modo a salvarne un gran numero, nascondendole presso una foresta a Ovest della “Città dei Cantori”. Idris le rinchiuse all’interno di alcune teche di cristallo magico, preservandole da qualunque forma di attacco o di aggressione e dalla magia stessa. Una dolce “prigionia” che risultò essere l’unica soluzione a tutto.

Caratteristica ambientale. La Foresta prende il nome da colei che operò il salvataggio delle ultime Faerie rimaste dopo il “grande massacro”. La foresta è rigogliosa e piena di verde, grazie alle continue emanazioni di armonium da parte delle creature fatate. Miriadi di teche di cristallo puntellano questo Locus, attaccate ai rami degli alberi come fossero frutti rigonfi. L’intera foresta sembra una città piena di lanterne accese. All’interno di ognuna, vi si trova una Faerie.

Effetti ambientali. Questo luogo di grande potere permette ai Guardiani, impegnati in un Eidyllion, di chiedere favori alle Faerie contenute all’interno delle teche di cristallo. A ogni ponte narrativo, il Guardiano di turno potrà rivolgersi a una Faerie e chiedere un favore fra questi tre:

- 1) **Tempo di Narrazione:** aumentare il tempo di narrazione di 1 break narrativo (Tiro di contrasto);
- 2) **Aura di Armonium:** +1 su tutti i tiri fino al prossimo ponte narrativo (Tiro di contrasto; la Faerie ottiene un bonus di +3);
- 3) **Negazione:** dirigere uno di questi favori (in negativo) verso uno specifico Guardiano (-1 sui tiri o perdita di tempo di narrazione). (Tiro di contrasto; la Faerie ottiene un bonus di +1).

Critici. Un 12 naturale sul tiro aumenterà il bonus di un punto (+2) o di 1 break narrativo il tempo di narrazione (2 break). Un 1 naturale invece trasformerà i bonus in malus (-2 o -2 break narrativi).

Ira di Idris. Se durante l’intero Ciclo vengono realizzati tre 1 naturali o tre fallimenti durante l’invocazione delle Faerie, lo spirito di Idris verrà risvegliato. La Faerie sarà pervasa da una terrificante rabbia, poiché i Guardiani troppo hanno abusato del potere delle sue sorelle. L’attacco è diretto. L’Auriga seguirà la scheda specifica del manuale “Creature del Crepuscolo” (pag. 10). Idris comincerà il combattimento con l’uso della Magia (incantesimo di *Caos*).

Ogni tre round, Idris può evocare 1d3 Faerie (tiro euristico contro difficoltà 6 + il numero di Faerie stabilite dal dado).

Locus Amoenus: Terre selvagge

Categoria Locus: *Montagne.*

Descrizione. Questa terra è tutto ciò che rimane dopo le continue incursioni dei draghi. Una landa desolata, piagata dalla stretta del caldo e bruciata dal fuoco. La polvere rossa e gialla di questo Locus stupiscono i viaggiatori per la loro bellezza e armonia cromatica, ma allo stesso atterriscono per il senso d'insidia che suggeriscono. Infondono quella stessa paura che generano le auree dei draghi, ogni elemento ne è pregno.

Le Terre Selvagge sono, in ogni modo, note per la presenza delle Elar: pietre sferiche di colore rosso-giallo che emanano a intermittenza una vampa ardente; sono motivo di grande spostamento da parte dei Guardiani, che accorrono da ogni luogo pur di possederne una.

Caratteristica ambientale. Le Terre Selvagge sono lande molto primitive. La sopravvivenza è qui resa difficile non solo dall'ambiente ostile, ma anche dalla forte presenza di distorsioni armoniche. L'Ephemera qui è davvero potente. I Draghi hanno troppo avidamente assorbito ogni forma di vita, dalla vegetazione alla fauna. È possibile anche trovare qualche rovina qua e là.

Effetti ambientali. Effetto permanente. I Guardiani soffrono una penalità di 1 punto su tutti i tiri, a causa del senso di paura e inquietudine ingenerato dall'ambiente circostante, sembra quasi di avere su di sé lo sguardo fisso di un drago.

Ephemera (+3). L'instabilità armonica di questo luogo è davvero un problema per la maggior parte dei Guardiani. Basta semplicemente il fallimento in un tiro che il Guardiano deve operare subito un tiro contro una difficoltà pari a $4 + 1d6$, per non entrare in stato d'intangibilità. In tale status, il Guardiano non potrà afferrare alcun oggetto, nemmeno il proprio Nùervrin e così produrvi una connessione armonica. Tecnicamente non potrà lanciare alcuna sotto abilità narrativa. A ogni ponte narrativo potrà tentare un tiro di contrasto per estinguere l'effetto (l'Auriga o chi per lui riceve un bonus di +3). Vedi "Appendice – Mirromask, Add-on", pag. 25).

Elar, "Sfere di Fuoco" (Dono delle Muse; Tr: 3). Queste pietre sferiche si sono originate dall'interazione fra le auree dei draghi di fuoco e l'energia armonica dell'ambiente, in particolar modo dal soffio. Le Elar sono perennemente in stato di Ephemera, pertanto servirà un tiro specifico per renderle tangibili. Le pietre di fuoco non possono essere colte in maniera semplice, ma soltanto attraverso un tiro di *Invocazione* (in qualità di vincitore o in condizioni normali). Molte sono ahimè le morti dei Guardiani. Il fallimento di una *Invocazione*, al di fuori dell'Eidyllion, causerà l'incenerimento del Guardiano che l'ha operata.

Effetti delle Elar: **1)** +5 di bonus sui tiri legati al Fuoco; **2)** 1d3 incantesimi del Fuoco da lanciare all'interno di un Ciclo; **3)** 1d6 punti di danno (Tr) se lanciata contro una creatura del ghiaccio. Tiro per il lancio richiesto.

È possibile usare una Elar un numero di volte pari a 1d6, prima che si esaurisca e si riduca in cenere.

Locus Amoenus: Vyseria, il Regno della Magia

Categoria Locus: *Luogo mistico*

Descrizione. Questo regno è un vero e proprio giardino artificiale, disseminato di una folta moltitudine di costrutti floreali, fatti di cristallo. Molti sono i Magi e coloro che impiegano la magia a cercarne i mistici confini. Alcuni sostengono che questo Regno sia una sorta di incubatore di sogni, appartenenti alla Musa che va producendo durante il Sublivion. Altri sostengono che tali siano le proprietà intrinseche da rappresentare incantesimi cristallizzati, perfusi di armonium dalle proprietà oniriche.

In ogni modo, troppi sono i Magi che hanno perso la vita, e ancor più gli avventurieri che s'inerpicano tra le sue maglie proiettive, perdendo ineluttabilmente la via.

Caratteristica ambientale. Vyseria è un enorme giardino artificiale, disseminato di infiniti cristalli a forme di fiore (chi schiuso e chi ancora come bocciolo). Elementi di ogni tipo, da quelli più noti, come le rose, le passiflore a quelli più stravaganti o sconosciuti come la Vylletra o l'Iniblis "Il Fiore del Tempo" (Vedi modulo scenario "Fairy Song"). Tra un fiore e l'altro serpeggiano fasci luminosi a mo' di radici che entrano ed escono da ogni costrutto. Le montagne concludono questo Locus facendolo sembrare quasi una magica serra.

Effetti ambientali. I costrutti sono invero incantesimi cristallizzati, o meglio energia armonica intrappolata e modulata secondo alcuni schemi magici. A ogni ponte narrativo il guardiano può tentare di cogliere un costrutto floreale, in modo da ottenere un incantesimo. I costrutti non sono in stato di Ephemera, ma possiedono una forte concentrazione armonica che li rende similamente intangibili. Pertanto è necessario un tiro di contrasto (in base al tipo di incantesimo o entità energetica, l'Auriga conferirà al proprio tiro un bonus specifico). Una volta recuperato, l'incantesimo dovrà essere lanciato entro un lasso di tempo (in break narrativi) pari al proprio valore di Ts, o si attiverà istantaneamente. Guardiani con Tr pari a 5 o superiore possono tentare di estendere oltre il contenimento fino a un numero di break pari a 1d4 (con relativo tiro di contrasto come controllo).

Ricerca magica e Spellblast. Durante il ponte narrativo, un Guardiano può decidere di spendere il proprio tempo per ricercare un incantesimo specifico (sotto forma di cristallo). In questo caso, dovrà sacrificare una parte del proprio tempo di narrazione nei termini di break, in base all'entità dell'incantesimo, qualora fosse di turno, o entrare in stand bye. Fatto ciò, dal successivo ponte narrativo, l'incantesimo potrà essere lanciato senza tiro di contrasto e senza tiro di contenimento. Il tiro sarà in ogni caso effettuato soltanto per statuire la possibilità di critici (intesi come anomalie armoniche dell'incantesimo).