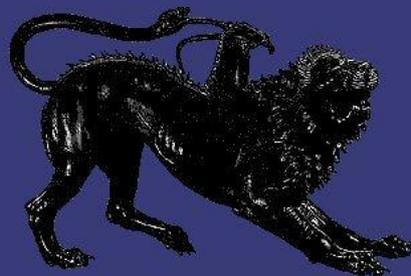


Fairy song

di Fabrizio Corselli



CHIMERAE

Fairy song

Modulo scenario per Eidyllion CdR

SOMMARIO

Sezione I – Fairy song	3
Schema del Setting di “Fairy song”	3
Sezione II – Deposito del Drago	3
Il Drago Torvendral	5
Avvio alla campagna	10
L’Anello di Twinik	10
Le Custodi dell’Anello	12
Schema del Setting di “Nuovo Eidyllion – La Sfida”.	15
Il Cantore di Draghi	16
L’Uovo di Drago	17

Autore:
Fabrizio Corselli

Playtester:
Pietro Di Simone
Lavinia Scolari
Francesco Montalto
Noemi Li Mandri

*Impaginazione e realizzazione
file PDF a cura del Chimerae
Hobby Group*

Questo manuale è protetto dalle leggi sul diritto di autore. È proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

© 2016 Chimerae Hobby Group



C H I M E R A E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHEID3 – 1ª Edizione – Agosto 2016

Sezione I - Fairy song

Il modulo

Questo scenario, studiato per il gioco di Eidyllion, ha il pregio di contenere all'interno della sua struttura un locus dinamico in grado di dare ai giocatori molteplici elementi d'interazione, soprattutto in qualità di Guardiani.

Lo scenario fa uso di tutte le componenti possibili di un setting studiato per un Circolo di Narrazione; pertanto si comincerà con un preludio in ruolo per poi avviare il tutto a una vera e propria mini campagna, grazie all'interazione con il drago blu di nome Torvendral.

Fairy song concentra in sé tutti quegli elementi che sono necessari a realizzare pienamente le potenzialità di Eidyllion e a dare al giocatore una visione più ampia dell'impiego delle regole contemplate nel manuale base.

Materiale richiesto

Per giocare "Fairy song" bisogna necessariamente possedere una copia del manuale base di Eidyllion, e i relativi dadi. Per il resto saranno necessarie soltanto alcune matite, gomme e qualche foglio.

Qualora si optasse per la modalità "Gioco di Ruolo", verrà semplicemente preso in considerazione il sistema in uso.

Schema del Setting di "Fairy song"

Scelta modalità di gioco: Narrazione pura o GdR

Numero partecipanti: 4 – 5

Presenza dell'Auriga: Sì

Scelta del Locus Amoenus: *La tana del drago Torvendral*

Guardiani consigliati: Cantore di Draghi – Elfo Cantore – Fabbro Cantore – Faerie –

Metomorfo. **La Caduta degli ultimi Guardiani (Add-on):** Stirpe di Ikaros – Myralvyn – Elembrin.

Personaggi: Bardo – Elfo (qualsiasi) – Mago – Nano (qualsiasi) – Scaldo.

Scelta del Mood: Epico

Scelta dell'orientamento narrativo: Quest – Mini campagna

Timing di narrazione: 40 – 60 minuti a Narratore. In modalità GdR, anche 1 ora. Possibilità della *Doppia rotazione*.

Distribuzione poteri narrativi (carte): No

Sorteggio Rune (carte): Sì

Synopsis Eidyllion: Erestil, un Cantore di Draghi (Guardiano), è stato ferito a morte dall'artiglio di un drago d'ombra durante un precedente Eidyllion, giungendo così ai limiti dello stato di Sospensione. Per tale evenienza, il gruppo di Guardiani, suoi amici, ha ben deciso di intraprendere un delicatissimo Circolo presso la tana del drago Torvendral; all'interno del suo deposito è presente un preziosissimo Dono nelle forme di un uovo draconico, in grado di rigenerare la mortale ferita inferta al Cantore.

Sezione II - Deposito del Drago

Preludio (Traccia per l'Eidyllion): *"Buio è il ponte sul quale vi trovate, ma ancor più oscuro l'Abisso che vi si para di fronte agli occhi. Siete lì, su un granitico ponte interrotto dal nulla: un immenso globo di tenebre che ha inghiottito per intero il resto della caverna. Dalle suo viscere udite soltanto provenire un profondo rantolo... un altro e un altro ancora. Sembra che quella stessa oscurità abbia una vitalità propria. Indugiate per qualche attimo, confusi fra le mille congetture che dovrebbero decretare la vera natura di quel luogo e di quella cortina d'ombra. Ma*

all'improvviso, la vostra contemplazione viene interrotta e uno strano effetto di luminescenza avvolge pienamente quel tetro mantello. Il baluginio che ne deriva sembra quasi ridisegnare i contorni di una nuova struttura, diradando il nerume come fosse nebbia e mettendo in evidenza qualcosa di davvero straordinario. Appaiono come propaggini cromatiche che definiscono a ogni passaggio, quali onde che si ritraggono e che poi si rilasciano, le forme di una creatura che dorme; una creatura accovacciata su se stessa, a mo' di spirale, munita di ali; è un tripudio di spine e scaglie. Identificate ciò che avete davanti come un drago, non avete dubbi! E quella è la sua tana! Sta proprio dormendo sopra un rialzo di pietra alla cui base vi è una larga piattaforma. Sul lato destro serpeggia invece una scala naturale che si avviluppa come spirale al tronco roccioso fino a raggiungere il giaciglio del drago. La creatura impera sulla parte sottostante con grande fierezza, seppur dormiente; almeno così sembra, poiché in un solo istante vi trovate a essere trafitti da uno sguardo penetrante. Una delle pupille del drago vi sta adesso passando in rassegna, alternando la chiusura della palpebra alla sua repentina apertura. Un altro scatto e il drago è ora ritto sulle proprie zampe”.



La Prova

Uno dei modi più interessanti perché il drago conceda il permesso per l'Eidyllion è, senza alcun dubbio, il superamento di una Prova. Torvendral, amante del proprio contesto e di tutto ciò che riguarda la sua razza, chiederà ai giocatori di comporre qualcosa, diciamo per valutare la qualità dei Guardiani che si apprestano a condurre il Circolo. Mai quanto un drago esiste creatura più vanitosa e sensibile ai racconti che parlano di sé in maniera solenne, quasi ne rappresentasse un'ode. La vanità del drago così esorbita e diventa una spina nel fianco per i narratori, i quali rischiano pure un condizionamento sul tema dell'Eidyllion (qualora Torvendral riuscisse a imporre la sua volontà).

La Prova nello specifico. Tecnicamente, ogni singolo giocatore avrà circa due minuti per creare qualcosa di veramente epico e solenne; non necessariamente la composizione dovrà essere in versi, ma seguirà in tutto e per tutto lo stile previsto dal Guardiano. L'Auriga può, in ogni caso, richiedere un tiro di contrasto per “stabilire” la forma preferita. Qualora il drago realizzasse un 12 naturale o il Guardiano un 1 naturale, il verso sarà assunto come struttura portante (“Qual migliore strumento il verso per decantare le mie gesta... le gesta di un drago che nel tempo ha visto cose che un umano può solo scalfire nei

Il permesso

Come già anticipato, il modulo concentra molto la sua attenzione sull'elemento interattivo. Pertanto i Guardiani dovranno “ottenere” prima il permesso di Torvendral per operare l'Eidyllion. Subito dopo aver concluso la lettura o la parafrasi del Preludio, l'Auriga cederà la parola ai giocatori, i quali potranno avviare il gioco verso l'interazione con il drago. La situazione verrà gestita tramite il dialogo e il confronto.

Da questo dialogo possono scaturire molteplici azioni, che vedranno il drago non solo nella veste di Custode del Locus, ma anche di talentuoso Narratore. Qualora i Guardiani non dovessero ottenere il permesso, mal che vada, potranno optare per lo scontro diretto. Se il drago viene ucciso, non sarà più possibile ottenere in maniera semplice l'Uovo, dovendo ricorrere per forza a una Invocazione a conclusione del Circolo.

propri sogni”).

Come per il permesso, l’Auriga non deve necessariamente ostacolare la buona riuscita dell’accesso al Locus. Può giocarla in maniera più proattiva, focalizzando l’attenzione sulle reazioni future del drago. Per esempio, seppur i giocatori dimostrano non proprio grande propensione all’atto creativo, di contro ciò potrebbe ingenerare nel drago un terribile fastidio. La loro inettitudine rappresenterebbe una terribile offesa nei suoi confronti, una denigrazione della razza alla quale appartiene. Ciò significa che il drago cercherà in tutti i modi di mettere in difficoltà e ostacolare i Guardiani durante la narrazione, quasi al pari di una Faerie, se non in modo più malevolo e crudele. Anche per puro divertimento. Torvendral è pur sempre un drago.

Il tema dell’Eidyllion

Il tema trattato all’interno dell’Eidyllion è lasciato ai giocatori, i quali potranno impostare le proprie Visioni come meglio credono. Vi è solo un caso in cui il tema rischia di essere condizionato, ed esattamente qualora il drago riuscisse a imporre la sua volontà. In base a come si evolve il dialogo preliminare, Torvendral sicuramente cercherà non solo di mettere i Guardiani in difficoltà, ma di giocare con loro, per proprio diletto.

Il tema “imposto” dal drago concentra l’attenzione su elementi affini: il contesto draconico. Pertanto il giocatore può spaziare benissimo da una caccia di draghi a opera di cacciatori ben addestrati, al semplice recupero di un’arma magica forgiata con l’ausilio del soffio quale fantastica forgia. Il giocatore ha piena libertà.

Si fa notare, in ogni modo, come le proprie scelte condizionino le reazioni di Torvendral, il quale risulta molto sensibile se non suscettibile. Parlare di un drago quando se ne ha uno sopra la propria testa è cosa ben ardua, soprattutto se quest’ultimo non condivide la scelta del Narratore. A Torvendral potrebbe non star bene la morte di una creatura draconica, così come uno sgarbo (seppur all’interno di una finzione letteraria) nei confronti di un drago della razza d’appartenenza (attivando per l’occasione un

break narrativo o, in ogni modo, un intervento). I Guardiani devono ben soppesare il comportamento e l’umore del custode della tana.

Il Drago Torvendral Interazione e Gestione

Una volta ottenuto il permesso, i Guardiani potranno operare il proprio Eidyllion in tutta tranquillità, o così per dire. Seppur dormiente, o comunque facente finta, il drago vigilerà sul gruppo perché qualcosa non vada storto o perché, secondo un’ottica ossessiva, il consesso di Guardiani non trami alle sue spalle (rubare per esempio un oggetto dal suo deposito).

Vari saranno gli interventi di Torvendral durante l’Eidyllion, interagendo per questo con i Narratori in maniera più che colloquiale, addirittura lanciando invettive o perfino criticando le scelte stilistiche di alcuni. Per esempio, a un certo punto, il Fabbro Cantore, che ha già dato sfoggio della sua esuberanza verbale, usa la parola “Drago dormiente”. L’Auriga si attiva e dice “A un tratto, un secco boato scuote l’intera superficie di pietra sulla quale siete seduti. E tu, Longnar (Guardiano), ti giri di scatto, passando in rassegna la zona in cerca della causa che ha scaturito tal rumore. Non appena inarchi il collo verso l’altro, ti accorgi troppo tardi che due iridi affilate ti stanno osservando, sono quelle di Torvendral. Sembra quasi che ti stia divorando con lo sguardo. Anzitempo, la creatura prorompe con voce cavernosa in parole molto dure: “Di draghi dormienti, di sicuro, adesso ne abbiamo soltanto uno... Creatura nanica! Tu, urli troppo per i miei gusti! Fa’ silenzio, o non ci sarà una prossima volta”. Subito dopo il drago scompare all’interno della propria spirale corporea, riprendendo l’agognato sonno”. In questa maniera, il drago diventa un valido ed esuberante strumento interattivo con il quale l’Auriga può rendere la partita sempre più accattivante e piena di sfide.

Il drago ha quindi molteplici variabili ruolistiche e interpretative: può finanche riprendere un Guardiano su cose dette che egli considera errate, per esempio sul campo dei draghi, facendo una sorta di “entra ed

esci” dal suo stato di apparente dormienza. Egli, invero, controlla il gruppo; oppure intervenire fisicamente, magari con uno schiocco della coda a mo’ di avvertimento o una folata d’aria calda. Si consiglia perciò all’Auriga di tenere sempre viva la percezione della presenza del drago, anche attraverso descrizioni minime. Non necessariamente il drago deve intervenire ogni volta. Basta dire per esempio, qualora ci fosse qualche dissenso o contrasto su alcune cose dette durante la narrazione, “sentite intorno a voi una risata acuta che riecheggia lungo l’intera caverna, la identificate proprio come una risata di scherno”. E qualora il Guardiano volesse scandagliare, potreste aggiungere “vedete la figura del drago che continua il suo sonnellino, ma sta dormendo con le fauci quasi aperte, e i canini ben in evidenza, è come se avesse finito da poco una grassa risata”. Quindi il drago non deve per forza intervenire in prima persona, a ogni evenienza che lo richieda.

Interpellare il Drago

Torvendral non deve essere visto soltanto come un nemico, o peggio ancora come un ostacolo. I Narratori possono letteralmente pausare la narrazione o, al di fuori di essa, interpellare il drago per un consiglio, tanto sul modo di narrare quanto su certe situazioni legate alla missione. Torvendral è prima di tutto un Guardiano, e di conseguenza un Narratore; un narratore molto esperto e che sa il fatto suo in campo di draghi. Pertanto, che i giocatori sfruttino questa occasione. In tale maniera è anche facile rafforzare certi legami. Torvendral si mostrerà più disponibile.

Possibili azioni tecniche durante l’Eidyllion

Durante l’Eidyllion il drago può intervenire anche a livello tecnico, come se fosse un Narratore. Del resto, il drago stesso è un Guardiano. Alcune delle azioni possibili:

1) **Break narrativo.** Torvendral può effettuare un break al pari di un narratore su temi che interessano il contesto draconico, e anche le relative azioni connesse (Condizionamento,

Comando...). Nessun Guardiano immagina che il drago possa, da un momento all’altro, interrompere la narrazione e agire da narratore;

- 2) **Comando e Charm:** in qualsiasi momento, e in base all’umore e all’evenienza, il drago può decidere di prendere il controllo di un Guardiano o di innestare in lui un Comando. “Il drago si erge dapprima sulle proprie zampe anteriori per poi adagiarsi sul bordo della roccia sulla quale stava dormendo. Allunga così il collo verso il basso, come se volesse scivolare giù come una serpe, fino a incrociare il tuo sguardo. Sbatte tre e più volte, repentinamente, le palpebre. I suoi occhi adesso non sono più lame affilate ma globi ripieni d’intenso giallo. Ti fissa intensamente, e tu sei in balia di esso (l’Auriga può concedere, se vuole, un tiro di contrasto). Spalanca le fauci e nella sua lingua proferisce parole cariche di una magica forza seduttiva”. Il drago adesso può formulare il suo comando (Torvendral può usare fino a 6 elementi verbali. Vedere “Regola opzionale – Comando”). **Opzione Ciclo:** qualora l’Auriga concedesse il tiro di contrasto, e il Guardiano dovesse vincere, l’effetto di comando si trasferirà al successivo Narratore (il quale opererà a sua volta il tiro di negazione, e così via);
- 3) **Attacco fisico:** in base alla reattività del drago e alle diverse situazioni, Torvendral può portare attacchi fisici contro i Guardiani, siano essi al solo scopo di intimidire o di uccidere;
- 4) **Uso delle sotto abilità narrative:** il drago può utilizzare in qualsiasi momento, pur sempre in modo coerente, le sue sotto abilità narrative presenti sulla scheda;
- 5) **Epilogo:** se vuole, il drago può decidere con un intervento deciso (interruzione) di cambiare il destinatario dell’Epilogo (vedi più avanti). Richiesto un tiro di contrasto per risolvere l’azione intimidatoria. Si consiglia, in ogni caso, di lasciare il

tutto al gioco di ruolo;

- 6) **Valutazione:** i giocatori potrebbero perfino demandare al Drago la scelta del vincitore. Per questa situazione vedere “Il Drago – Finale a sorpresa”.

Il drago Torvendral

Scheda

Torvendral è un drago blu, il cui temperamento ha dato non pochi problemi nei tempi passati. In particolar modo per la propria cupidigia e sete di potere. Egli ama ogni sorta di oggetto e Dono della Musa, con una particolare attenzione a quei manufatti che interessano il mondo draconico. Per essi, Torvendral ha anche ucciso, macchiandosi di un grave delitto ai danni di Phyndr, un Elfo Cantore. Anzitempo la pena fu redatta, ma la Musa ebbe pietà del drago dato il suo sorprendente talento narrativo, tale da consacrarlo “Campione di Parnasos” durante un Eidyllion. Così la dea lo bandì da tutti gli Circoli del Mondo del Crepuscolo. Torvendral lasciò allora i regni di Parnasos e, dopo un lungo peregrinare, riuscì a trovare una profonda caverna presso le montagne di Myria, “La città degli elfi alati”, che divenne in futuro la sua intima tana. Da quel momento il drago cova intensa rabbia nei confronti di tutte le forme elfiche, aspettando di avere un giorno la propria rivalsa.

A peggiorare le cose, una controversa amicizia con Twinik, una Faerie del luogo, portò il drago a sviluppare un fastidioso comportamento reattivo, soprattutto alimentando il livore già insito in lui. Del resto, Torvendral all'interno di un futuro Eidyllion attuerà una serie di meccaniche tipiche di una Faerie (Guardiano). Il suo atteggiamento nei confronti dei PG è sprezzante, supponente se non arrogante. Qualcosa di positivo, o forse no, Twinik però la fece: introdusse, in gran segreto, Torvendral a un Circolo di Narrazione con le proprie sorelle, Faerie. Magra consolazione per chi, un tempo, era solito apostrofarle in maniera perentoria, riprendendone addirittura alcune con i propri colpi di coda o intimidendole con una snudata di zanne. L'amore di Torvendral per gli Eidyllia supera di gran lunga la propria tolleranza nei

confronti di tali esseri, anche se il drago agogna un giorno di poter partecipare a un Circolo senza pari (chissà che i Guardiani riescano a coronare il suo sogno).

Inoltre, il drago ottenne da Twinik due doni preziosi, quale regalo per suggellare la nuova amicizia: l'*Anello di Idris* e l'*Uovo di Frenn* (oggetto dell'interesse dei Guardiani; vedi “Deposito del Drago”).



Corpus Mechanicum: Torvendral presenta le forme di un vero e proprio drago, caratterizzate però dalla piccola taglia e dall'assenza quasi totale di spine dorsali. La pelle è levigata al tatto a dispetto delle minute scaglie cerulee che ricoprono l'intera struttura (fatta eccezione per le ali), e presenta variopinti arabeschi simili a quelli che recano sul corpo le Faerie e i draghi fatati. Del resto, il continuo uso dell'*Anello di Idris* causò profondi cambiamenti non solo nell'aspetto (riducendone addirittura la taglia), ma anche nel tessuto spirituale dell'Armonium. La lunga coda è bifida, sembrando quasi la lingua di un serpente perennemente in agitazione come a gustare l'imminente pasto. I suoi occhi

affilati mostrano delle venature gialle tutte intorno che si accendono di una vampa splendente con toni di rosso quando egli si irrita o attiva i suoi poteri.

Tratti: *Arrogante – Vanitoso – Dispettoso (verso le creature elfiche)*

Trascendenza: 4

Locus Amoenus (+1): Caverne – Luoghi incantati – Rovine – Tane

Temì preferiti: Dungeon – Faerie – Tesori nascosti – Tutto ciò che riguarda i draghi – Elfi (in contrasto)

Sotto abilità narrativa: 1) **Attacchi fisici:** Torvendral è in grado di portare contro uno o più Guardiani fino a tre attacchi: uno con il morso (1d2 punti di Trascendenza) e gli altri due con gli artigli (1 punto l'uno). Per entrambi i colpi è richiesto un tiro di contrasto. 2) **Soffio draconico:** al posto degli attacchi fisici, il drago può rilasciare un poderoso soffio di pura energia elettrica. Il soffio causa un danno pari a 2d2. Tiro di contrasto richiesto per evitare l'effetto. Se esce un 1 naturale o il drago realizza un 12 naturale, il danno verrà raddoppiato. 3) **Resistenza magica:** questa abilità funziona sulla falsariga del *Teletrasporto* della Faerie, ma soltanto in rapporto alla Magia. L'abilità viene risolta prima di ogni tiro di contrasto. Se fallisce, si passerà al tiro relativo. 4) **Magus:** il Drago può lanciare fino a 1 incantesimo per l'intero Ciclo (vedi regole "Eidolon e Magus") al posto degli attacchi fisici e del soffio.

Modificatori sul tiro di Armonico: +2

Svantaggi: *Odio verso gli elfi* (dato il suo passato, Torvendral nutre forte risentimento nei confronti degli elfi, in particolar modo nei confronti della figura dell'Elfo Cantore, che ritiene la causa del suo ingiusto esilio). Il destinatario dei poteri o delle abilità del drago è quasi sempre la razza elfica, qualora fosse presente (per esempio, se Torvendral deve decidere se sferrare un colpo d'artiglio a un Fabbro Cantore o a un Elfo Cantore,

propenderà per il secondo senza alcun dubbio).

Doni delle Muse: Torvendral porta sempre con sé lo *Smeraldo di Ongren* (vedi "Deposito del Drago") come dono delle Muse. Qualora dovesse partecipare al secondo Eidyllion di sfida, non esiterà a indossare l'*Anello di Idris*, con il quale dare filo da torcere ai Guardiani (i narratori vedranno proprio Torvendral infilare l'anello al proprio artiglio; l'anello s'illuminerà per un attimo di bagliori azzurri, per poi rimanere di un colore vicino all'argento).

Note sul carattere. Torvendral è un drago, e come tale incarna quelle che sono le caratteristiche di una siffatta creatura: vanità, egocentrismo, sete di potere, individualismo. Ciò che però rende unico e pericoloso questo drago è il risentimento accumulato nel tempo, durante il periodo di esilio forzato. Torvendral non esita a impiegare le sue capacità dialettiche e incantatorie che gli derivano dall'attitudine artistica, soprattutto il continuo tentativo di prendere il controllo della mente altrui, di innestarvi suggestioni e comandi. La sua abilità di Cantore l'ha portato ai grandi fasti e all'ottenimento di molti riconoscimenti, non ultimo quello di "Campione di Parnasos", soprannominato anche "Il Terrore dei Cantori di Draghi". Questa forma d'arte, ahimè, è ora corrotta e impiegata per altri scopi, soprattutto in relazione alle meccaniche sviluppate per lo stretto contatto con il popolo delle Faerie; ma l'avvento dei Guardiani potrebbe ancora accendere quella luce ispiratoria che è andata perduta, ridestare all'interno del suo Nucleus una piccola traccia di forza creatrice. I Guardiani dovranno essere davvero bravi a coinvolgere Torvendral nelle proprie Visioni, a carpire la sua attenzione, a incendiare la sua antica passione, farlo ricredere sul potere della creazione narrativa. Narratori troppo incapaci non porterebbero a nulla, se non addirittura suscitare in lui soltanto fastidio, con la conseguente reazione violenta di voler uccidere l'intero gruppo (cosa che può ben accadere, qualora i Narratori non dovessero soddisfare le pretese elitarie di Torvendral, per questo passando all'attacco). Quindi, in

base alla qualità dei narrati e al tono dei Guardiani, gli eventi potrebbero propendere verso il pieno successo, riuscendo, in qualche modo, a ottenere un nuovo “alleato”.



Indicatori di reazione

A seguire, si suggeriscono alcuni temi e il loro rapporto con il drago Torvendral. In particolar modo quei temi che alimentano la coscienza del drago e che, in qualche maniera, acuiscono il suo livore nei confronti di certi eventi del passato, per lui molto dolorosi. Fa eccezione, fra tutti, l’Uccisione di un Drago”, che è in grado di scatenare una reazione incontrollata, una furia primordiale tale da attaccare in un sol colpo l’intero gruppo di Guardiani (tiro di controllo richiesto).

Le modalità di reazione del drago sono decise dall’Auriga sulla base del background di Torvendral, andando dalla semplice derisione al break narrativo, fino all’attacco diretto.

Tema	Reazione	Malus (-) / Bonus (+)
Contesto elfico	Odiato	Da -2 a -5
Contesto draconico	Amato	Da +2 a +5
Battaglia	Interessato	Da +1 a +2
Faerie (Creature e Contesto)	Amato	Da +1 a +2
Esilio - Prigionia	Tollerato	+0
Contesto artistico	Interessato	Da +1 a +3
Sfide bardiche	Amate	Da +1 a +5
Uccisione di un Drago	Attacco diretto	Tiro di controllo
Morte di un Drago	Tollerato	Da -1 a -2

Epilogo finale e Torvendral

Non appena ci si appresta all’epilogo finale, Torvendral potrebbe davvero sorprendere i Guardiani con un malevolo “colpo di coda”. Il drago ha osservato tutto il tempo le loro azioni, i loro narrati, ha covato livore nell’ombra, per poi sferrare il suo attacco con grande determinazione.

Qualora l’Auriga decidesse di applicare questa variante, Torvendral interromperà bruscamente i Guardiani, apostrofandoli con parole cariche di rabbia e di risentimento. Dopodiché cercherà di imporsi, scegliendo lui per l’occasione il Guardiano che andrà a operare l’epilogo (quindi è annullata la priorità del Cantore).

L’evento può anche essere esentato dal livore e dalla rabbia, operando in maniera più costruttiva. Questo aspetto della variante fonda il tutto sulla conoscenza che Torvendral ha del mondo draconico e sulla sua capacità di narratore. In quanto cultore del tema, più che mai cercherà di preservarlo come qualcosa di prezioso, di talmente solenne da non poter essere sminuito dall’incapacità di un narratore profano; questa evenienza rappresenta un’onta troppo forte da sopportare. La componente elitaria del drago esorbita, l’assenza di umiltà sfocia nello

snobismo. Torvendral non avrà alcuno scrupolo a denigrare e a offendere il gruppo di narratori. I “Draghi”, prima di tutto.

Avvio alla campagna

La Sfida di Torvendral

Sia che l'Eidyllion abbia avuto o no il suo finale, Torvendral si farà spazio all'interno del dialogo fra i Guardiani con grande prepotenza. Invero, egli sta per lanciare la propria sfida. Il drago comincerà con un breve preludio; poi argomenterà per bene il valore della narrazione e la sua applicazione all'interno di un Eidyllion, di come effettivamente si deve gestire un drago nella propria Visione, evitando di annoiare o infastidire l'uditore. Torvendral sconfinerà quasi in una *lectio magistralis* sull'improvvisazione. Fa da mentore e allo stesso tempo s'innalza su un piedistallo di fastidiosa supponenza (questa sezione è gestita come un “Simposio”, vedi pag. 33 del Manuale base). Terminato ciò, verrà al dunque. Il grado di insistenza verbale e l'ampiezza della trattazione dipendono dalla qualità della conduzione dei Guardiani: più sono stati bravi e meno interverrà con le sue “lezioni”.

Proposta: per donare l'Uovo, il drago chiede che s'istituisca un nuovo Eidyllion, al quale parteciperà anche lui come Narratore. Da qui, ne nasce un dialogo aperto con i Guardiani. Torvendral è fin troppo spavaldo e si fa forte della propria competenza e delle proprie capacità improvvisative. Arduo è per i Guardiani batterlo a una siffatta gara. Il drago farà ricorso a tutte le sue forze e a vari mezzucci per imporsi sui Narratori (il rischio è però di esaurire alcune abilità che non saranno poi disponibili durante il Circolo).

Una volta concordato il tutto, il nuovo Circolo potrà avere inizio.

Ciclo a doppia rotazione

In base all'esito qualitativo della narrazione dei Guardiani, Torvendral sceglierà di conseguenza. Per esempio, una volta concluso il Ciclo, il drago potrebbe benissimo chiedere che s'instauri un nuovo Eidyllion perché la performance dei Guardiani è stata a dir poco

disastrosa o davvero brutta (quindi, in questo caso il Circolo non avrebbe più una valenza di Sfida, ma di riparazione). Qualora il finale non fosse stato giocato, quindi l'interruzione del drago è giunta prima che la priorità passasse al Cantore (come esposto prima), verrà organizzato tecnicamente un Eidyllion a *doppia rotazione*, demandando l'epilogo alla conclusione del secondo Ciclo. Il drago per l'occasione può tanto parteciparvi quanto fare altro.

L'Anello di Twinik

Locus speciale

Ai Guardiani più bravi o comunque più volenterosi il drago potrebbe decidere di far un preziosissimo dono: istituire l'Eidyllion presso l'Anello di Twinik. Quello stesso anello presso il quale la sua amica Faerie cercò in qualche modo di ridestare del drago l'antico valore artistico. A causa dell'esilio, Torvendral sviluppò una terribile inquietudine, gli era stato tolto ciò a cui teneva di più: la possibilità di narrare, di dare adito alle sue grandi capacità creative. Peraltro, la mancanza di Armonium lo debilitò quasi mortalmente, venendo meno l'energia prodotta dal Circolo di Narrazione. Ma l'intervento di Twinik fu davvero una benedizione? E l'atto solidale di Torvendral è un dono sincero? Il drago potrebbe decidere lo stesso di condurre i Guardiani all'Anello, seppur scarso valore hanno dimostrato, dandoli in pasto alle Faerie.

Una volta deciso, si vedrà Torvendral spiccare il volo con un possente balzo. Il drago condurrà così il gruppo di Guardiani verso l'Anello. Questo momento può essere gestito dall'Auriga come meglio creda, incoraggiando il gioco di ruolo e l'interazione con Torvendral.

Descrizione: l'Anello di Twinik è in tutto e per tutto un circolo di fate, con la differenza che le sue proporzioni raggiungono quelle di un uomo medio, costruito ad hoc per tale razza, in particolar modo per la forma metamorfosata di Torvendral. La circonferenza dell'Anello è definita dalla presenza di sei colonne. Sopra di esse vi sono dei fiori molto speciali, sia per bellezza che per incanto, e ognuno di essi è presieduto da una Faerie specifica. I Narratori dovranno

entrarvi dentro per tenere a pieno l'Eidyllion. Nel caso dei Guardiani, Torvendral intercederà per loro chiedendo udienza alle fate che lo custodiscono. Questa parte può essere tranquillamente giocata in ruolo dall'Auriga, coinvolgendo anche gli stessi giocatori. In base al dialogo che si instaura in questa sezione del gioco, i Guardiani stabiliranno finanche i loro rapporti futuri con le diverse custodi: farne indispettite una o peggio farla arrabbiare è un "buon" modo per iniziare il Circolo (alcune di loro sono molto vendicative).

Caratteristiche tecniche del Locus: a ogni ponte narrativo, o se l'Auriga dispone diversamente, il giocatore lancerà un dado sulla tabella a seguire. In tal modo, si stabilisce l'intervento di una Faerie e quindi l'effetto da applicare a quel contesto. Gli effetti si definiscono attraverso un tiro di contrasto contro una Faerie specifica (in base al numero uscito sulla tabella). Se il Guardiano perde il confronto, l'effetto è applicato immediatamente.

Doni delle Muse (Opzionale): Ogni fiore che compone la circonferenza dell'Anello è invero un Dono della Musa. Recuperarlo senza dover lottare con la propria custode è pressoché impossibile. Qualora si riuscisse in qualche modo ad avvicinarsi al fiore, tale elemento si presenterà al Guardiano in forma di proiezione, intangibile. Sarà pertanto necessario un atto di Trascendenza per poterlo rendere fisico (tiro contro il proprio valore di Trascendenza, inteso come difficoltà, + il modificatore per l'estrazione contemplato nella scheda del fiore – vedi "Le Faerie dell'Anello"). Subito dopo, il giocatore interessato dovrà operare un tiro di *Invocazione* per estrarlo. Fallire il tiro, però cela profondi pericoli, poiché il Guardiano subirebbe l'effetto stesso del fiore che si è scelto di raccogliere. Pertanto si faccia attenzione a ciò che si desidera. L'estrazione del fiore dall'Anello contempla anche l'aiuto degli altri Guardiani (secondo regola base). Se il Guardiano dovesse eseguire tale azione da solo, godrebbe soltanto del proprio valore di Trascendenza (come %). Rispetto alla regola base, qui non si aggiungono i valori di valutazione, ma i singoli valori di Trascendenza di ogni Guardiano che

collabora all'azione collettiva. L'effetto del fallimento del tiro si applicherà a tutti i relativi partecipanti.

È possibile prelevare soltanto un fiore per singolo Eidyllion. Qualora se ne volessero raccogliere altri, si dovrà organizzare un nuovo Eidyllion a distanza di 8d12 giorni dall'ultimo.

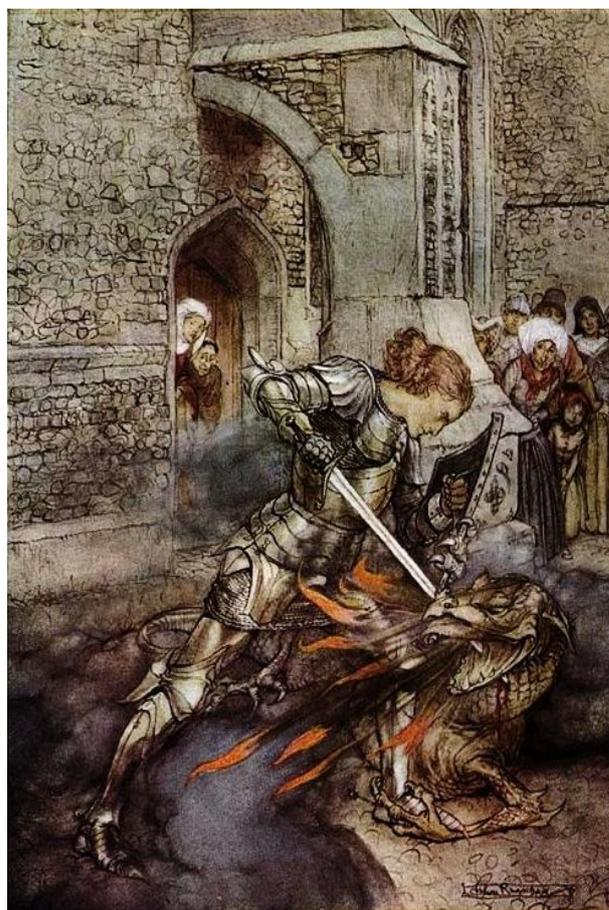


Tabella "L'Anello di Twinik"

Tirare 1d12:

- 1-2) *Esteria*;
- 3-4) *Feywild*;
- 5-6) *Trynwyk*;
- 7-8) *Flooka*;
- 9-10) *Vlandjs*;
- 11-12) *Morlak*.

Interazione con le Faerie

All'interno di questo Anello vi abitano ben sei Faerie. Ognuna con le sue caratteristiche e con il suo carattere.

L'Auriga seguirà il manuale "Le Creature del Crepuscolo" per definirne le statistiche generali, mentre dovrà concentrarsi maggiormente sulle loro sfumature caratteriali per gestire al meglio il Circolo di Narrazione; informazioni che sono fornite a seguire. Questo perché dai dialoghi preliminari e da alcune situazioni in gioco potrebbero nascere dei dissidi, delle invidie o addirittura degli alterchi, come succede per Torvendral. In ogni caso, l'interazione con le Faerie non è così serrata come lo è per il drago, ma portano, di sicuro, ad alcune variazioni sulla narrazione. Per esempio, Esteria è la più permalosa, e parlare male di una Faerie, o perfino dedicarle una scadente narrazione, porterebbe immancabilmente la custode a intervenire; così come, Morlak deciderà a chi dispensare la "giusta" Morte. Questi due esempi, così come altri, sono situazioni rapportate per lo più a interazioni molto particolari, e quindi che esulano dal tiro di dado sulla tabella (non bisognerà aspettare necessariamente il ponte narrativo).

Il potere speciale di ogni Faerie non è intrinseco; esse lo derivano dal fiore al quale sono legate. Pertanto è possibile agire su tale elemento per bloccare il pericolo. Il Guardiano può tanto intervenire fisicamente (arma o attacco naturale) quanto impiegare un incantesimo o sotto abilità narrativa (abilità del Magus al pari di un Dodekaedron). Questo di contro, porterebbe a una reazione violenta da parte della Faerie interessata.

Gioco al massacro

Modalità Opzionale

Come accennato prima, qualora i Guardiani non dovessero soddisfare le pretese del drago, Torvendral condurrà lo stesso i Narratori all'Anello di Twinik; in questo caso, non si tratterà di un dono ma di un tranello. Il Circolo di Narrazione cambierà totalmente impostazione. Se Torvendral partecipa attivamente come Narratore, le Faerie ben si guarderanno dall'opporre un comportamento

ostile verso il loro vecchio amico di Circolo.

A seguire, alcune linee guida sulla strutturazione dell'Eidyllion.

- 1) Ogni Faerie potrà impiegare la propria sotto abilità narrativa 1 volta in più del normale;
- 2) I poteri dei costrutti floreali non saranno usati, a eccezione di Trynwyk;
- 3) Tutte le Faerie aggiungono +1 al tiro di contrasto;
- 4) Tutte le Faerie effettueranno i break narrativi;
- 5) Feywild ottiene l'abilità di mettere in stand bye un Narratore, 1 volta per Ciclo.

Le Custodi dell'Anello

Appendice

Esteria

Questa Faerie è una creatura molto controversa. Dispettosa come la maggior parte delle sue sorelle, ma dallo spiccato senso dell'umorismo. Permalosa quanto basta per inimicarsela. Le piace eccellere in tutto, in particolar modo nella narrazione. Durante gli Eidyllia è solita raddoppiare le rune di un altro Narratore, mettendolo in seria difficoltà.

Modificatore al tiro di contrasto: (+2)

Effetto sotto abilità narrativa: *Raddoppiare Runa* (vedere Manuale base)

Possibilità di break narrativo: No

Dono delle Muse (Trascendenza 3): *Vylletra*. Simile a una margherita dagli ampi petali, che riprendono le forme dei raggi del Sole, questo fiore conferisce a chi lo possiede il medesimo effetto di *Resistenza draconica*. Inoltre distaccando da esso ben 3 petali sarà possibile lanciare un incantesimo di *Luce* (totale petali: 2d4). **Modificatore per l'estrazione:** +2.

Feywild

Questa Faerie è la più aggressiva di tutte quante. Combattiva e dal temperamento molto instabile, Feywild odia la razza umana e quella nanica, e non manca mai di palesare apertamente questo suo livore. Adora le scene

di battaglia, soprattutto se è presente un elfo quale diretto eroe. Durante gli Eidyllia tende ad aggiungere una runa a quella già presente di un altro Narratore.

Modificatore al tiro di contrasto: (+3)

Effetto sotto abilità narrativa: *Aggiungere Runa* (vedere Manuale base)

Possibilità di break narrativo: Sì (*Scene di battaglia ed Elfi*)

Dono delle Muse (Trascendenza 4): *Aldyria, Il Fiore di Fuoco*. Questo costrutto floreale è formato interamente da fiamme. I suoi otto petali presentano sfumature molto profonde di colore che vanno dal giallo e arancione alla base fino al blu intenso in punta. In certi frangenti, sembra quasi che i petali si animino al pari di un devastante incendio.

Effetti del fiore: l'Aldyria permette al Guardiano di lanciare incantesimi di fuoco, per un totale d'uso pari a 2d4. Una volta esauriti gli slot, il fiore s'incendierà del tutto, sparendo in una coltre di cenere.

Modificatore per l'estrazione: +4.

Trynwyk

Definita dalle sue compagne "La principessa delle Faerie". Questa creatura è solenne e altezzosa nei propri modi, dimostrando oltremisura supponenza e aria di sufficienza nei confronti di coloro che non condividono con lei la medesima passione: l'Arte e il Canto. Proprio a quest'ultimo elemento lei ha legato il potere della magia del fiore che custodisce, rendendolo uno strumento davvero pericolosissimo per qualsiasi narratore. Insieme a Morlak, è l'unica delle Custodi a portarlo tra i capelli. Durante gli Eidyllia preferisce agire sulla minorazione del tempo di narrazione.

Modificatore al tiro di contrasto: (+1)

Effetto sotto abilità narrativa: *Perdita tempo di narrazione pari a un break narrativo* (vedi Manuale base), 1d4 volte per Ciclo.

Possibilità di break narrativo: No

Dono delle Muse (Trascendenza 6): *Iniblis, Il Fiore del Tempo*. Questo costrutto floreale è solito crescere presso le antiche rovine della città di Parnasos. Il suo immenso potere di controllo sul Tempo lo rende uno dei doni più

desiderati da parte di Magi e Architetti, soprattutto dai Cronomanti. La sua struttura rimane pur sempre in stato di proiezione anche dopo averlo estratto. Alcuni atti di Trascendenza è in grado di modificare la tua eterea forma.

Effetti del fiore: l'Iniblis è in grado di influenzare il Tempo. Tecnicamente il Guardiano può: **1)** aumentare o diminuire il tempo di narrazione di un altro Guardiano (Tiro di contrasto); **2)** mettere in stand by un Guardiano (Tiro di contrasto); **3)** sacrificando 1 punto di Trascendenza, in maniera permanente, il Guardiano può freeze temporalmente l'intero Eidyllion (Guardiani, elementi esterni...). In questo caso ottiene due azioni gratuite da potere espletare immediatamente entro il tempo di un break narrativo (pari a 2 minuti). Il Guardiano deve effettuare un tiro contro un livello difficoltà pari a 6 + la differenza fra la propria Trascendenza e quella dell'Iniblis come attivazione dell'effetto.

Tre 1 naturali su qualsiasi tiro di un qualsiasi Narratore, e in qualsiasi momento, estingueranno per sempre il costrutto floreale.

Modificatore per l'estrazione: +6.

Flooka

Questa Faerie, a differenza della precedente, è una creatura molto più "benevola". Seppur dispettosa, di base, Flooka mostra spesso un carattere molto moderato. La sua grande curiosità tende inoltre verso un atteggiamento di grande apertura mentale, mettendo da parte quelli che sono gli strumenti di disturbo durante i Circoli di Narrazione (manipolazione rune, magia...). Flooka adora la narrazione e l'ascoltare storie, soprattutto se hanno come elemento tematico la magia; situazione questa che la porta a operare durante gli Eidyllia veri e propri break narrativi di primo ordine. Raramente impiega il condizionamento; al contrario predilige il controllo pieno in tali situazioni. Qualora la storia le dovesse davvero piacere, non interromperà il narratore, donandogli al contrario più tempo.

Modificatore al tiro di contrasto: (+2)

Effetto sotto abilità narrativa: *Aggiunta di*

tempo di narrazione pari a un break narrativo (vedi Manuale base).

Possibilità di break narrativo: Sì. Tutto ciò che è legato alla Narrazione – Storie – Leggende – Magia.

Dono delle Muse (Trascendenza 3): *Elmantir, Il Fiore della Luna*. Questo fiore contiene all'interno del proprio calice una sostanza albina, semiliquida, dai riflessi argentei. Secondo alcuni Guardiani, esistono Cantori la cui capacità compositiva sia tale da far piangere l'astro in questione, e che essi ne raccolgano le poche lacrime proprio all'interno di tale fiore. L'Elmantir fu donato a Flooka da un Cantore Elembryn perché lei lo custodisse nelle profondità delle caverne, lontano da occhi indiscreti.

Effetti del fiore: una goccia ingerita basta a trasformare la propria voce in una dolce armonia, ottenendo un bonus sui tiri di Canto pari al proprio valore di Trascendenza (unità: 1d12). Una volta terminata la sostanza, se il calice non viene riempito nuovamente entro tre giorni, il costrutto floreale appassirà.

Modificatore per l'estrazione: +3.

Vlandjs

Questa Faerie conduce una vita tranquilla, spesso lontana dai problemi delle proprie sorelle. Il suo individualismo la rende agli occhi delle altre una creatura minacciosa, della quale ci si può fidare poco. Vlandjs è completamente estranea alla vita di gruppo, e nel tempo ha avuto l'occasione di impiegare questa solitudine come momento propizio per imparare a sviluppare particolari arti magiche, soprattutto il controllo dell'Armonium quale sorgente di potere.

Modificatore al tiro di contrasto: (+3)

Effetto sotto abilità narrativa: *Sostituire Runa* (vedi Manuale base) – *Magus* (1d2 incantesimi; ottiene +2 sui tiri di attivazione; vedere sezione "Eidolon e Magus", Manuale base).

Possibilità di break narrativo: Sì. Tutto ciò che è legato alla Magia – Luoghi Incantati

Dono delle Muse (Trascendenza 9): *Vyseria, Il Fiore della Magia*. Dal calice biancastro e i petali d'argento, questo costrutto presenta una struttura davvero straordinaria. Dapprima un

rigonfiamento alla base del calice per poi stringersi e riaprirsi nuovamente con i suoi lunghi petali e appuntiti a mo' di lance. Anche il pistillo ha le sembianze di una lancia dalla punta argentata che ferisce con gran solennità il cielo e che svetta sopra le altre quasi fossero una fiera schiera bellica.

Effetti del fiore: questo costrutto floreale ha la capacità di trasformare l'Armonium in pura energia magica. Tecnicamente, il Guardiano trasformerà il proprio valore di Trascendenza in uno speculare pool di slot incantesimi. Contestualmente sacrificherà temporaneamente 1 punto di Trascendenza come attivazione. Il punto sarà recuperato dopo 1d8 giorni. Una volta esauriti gli slot, il Guardiano effettuerà un tiro di contenimento contro un livello difficoltà pari a 9 + la differenza fra la propria Trascendenza e quella di Vyseria. Se il tiro fallisce, alla prossima conversione il sacrificio richiesto per l'attivazione sarà permanente (1 punto Trascendenza). **Modificatore per l'estrazione:** +5.



Morlak

Detta la “Tenebrosa”. Questa Faerie incute terrore al solo guardarla; è quasi impossibile proferire il suo nome senza ricevere un brivido su per la schiena. L’ombra che si dipana lungo il suo corpo snello e vigoroso diviene sintomatico di un animo dedito alle arti oscure. Morlak brama la disfatta del suo avversario e ancor più se egli soffre prima di giungere alla fine. Le sue sorelle la trattano con reverenza e timore, le parlano con voce tremula per paura che ella dispensi la morte con tanta naturalezza. Le sue nere ali di farfalla sono intervallate da verdi conche e luminose linee bluastre; una bellezza oscura che affascina e allo stesso tempo atterrisce.

Morlak è una creatura taciturna, e fa del silenzio il suo linguaggio velato. Un semplice schiudersi di labbra preannuncia l’irreparabile. Durante gli Eidyllia Morlak è solita contrastare i narratori con malefica preordinatezza, in particolar modo impiegando i suoi incantesimi di oscurità.

Modificatore al tiro di contrasto: (+1)

Effetto sotto abilità narrativa: *Paralisi*

Narratore: sacrificando uno slot incantesimo, Morlak può mettere in stand by un Narratore, avviluppandolo all’interno di un globo di oscurità – *Magus* (1d4) – *Tenebra*. 1 volta per Ciclo, Morlak può lanciare un incantesimo di Morte. Tiro di contrasto previsto per evitare l’effetto. Per ogni slot incantesimo sacrificato, il tiro di contrasto del bersaglio riceverà una penalità di -1. Ogniqualvolta viene lanciato un incantesimo di Morte, si dissolverà automaticamente un petalo dal costrutto floreale che la Faerie porta fra i capelli.

Possibilità di break narrativo: Sì (Morte – Eventi tragici – Follia – Oscurità)

Dono delle Muse (Trascendenza 7): *Temnir, Il Fiore della Notte*. Questo fiore è costituito da sette petali neri come la notte, e un calice stretto. Secondo alcuni Guardiani, distaccando un petalo da esso sia possibile dispensare la morte a qualcuno.

Effetti del fiore: distaccando un petalo dal Temnir, il Guardiano in questione causerà la morte di un’altra creatura (a vista). Tiro di contrasto previsto per evitarne l’effetto.

Modificatore per l’estrazione: +5.

Lock narrativo e Faerie

Durante il Circolo di Narrazione potrebbero verificarsi diversi lock, soprattutto nella fase di break fra le Faerie. Nello specifico, esattamente durante il break narrativo che vede in campo Flooka e Vlandjs. Ambedue le Faerie sono molto determinate e amanti della Magia. I Guardiani assisteranno a una vera e propria lite fra le due creature. Momento in cui l’Auriga potrà ben compendiare la scena con elementi di forte interazione e gioco di ruolo. Pur essendo il carattere di Vlandjs molto individualistico e solitario, la sua ferocia potrebbe scatenarsi in tutta la sua massima espressività, orientandosi finanche verso l’annientamento della propria minaccia. Di certo, un problema in meno per i Guardiani. In questa maniera, il costrutto floreale rimarrebbe incustodito e più facilmente recuperabile alla fine dell’Eidyllion.

Torvendral in qualità di giudice

A fine Eidyllion può capitare che i giocatori demandino al drago la funzione di Giudice. Qual migliore occasione per alimentarne la relativa vanità ed egocentrismo. Torvendral non se lo lascerà ripetere due volte, ma i Guardiani dovrebbero ben soppesare le azioni che stanno portando avanti. Il drago è troppo instabile e il suo odio, la sua sete di rivalsa potrebbero avere la meglio, per questo risultando un giudice sì d’eccezione e gran competenza, ma parimenti severo se non crudele. Per esempio, arrivare a considerare l’ultimo del Circolo un lauto pasto.

A livello di valutazione, Torvendral sarà estremamente giusto e cercherà il più possibile di esaminare con cura l’operato di ogni singolo Narratore, dispensando saggi consigli ma anche durissime critiche. Ogni voto sarà affiancato da una spiegazione tecnica e critica.

Schema del Setting di “Nuovo Eidyllion – La Sfida”

Scelta modalità di gioco: Narrazione pura o GdR

Numero partecipanti: 4 – 5

Presenza dell’Auriga: Sì

Scelta del *Locus Amoenus*: *La tana del drago Torvendral* o *L’Anello di Twinik*

Guardiani consigliati: i Guardiani rimangono gli stessi, con la possibilità di aggiungere Torvendral come Narratore.

Personaggi: i personaggi rimangono gli stessi (possibilità di cambiare PG)

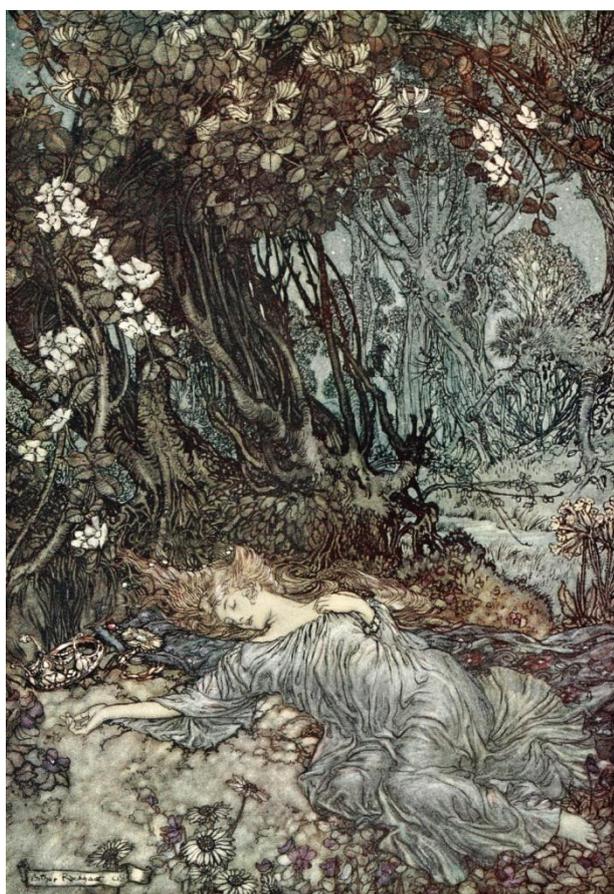
Scelta del Mood: a scelta

Scelta dell’orientamento narrativo: -

Timing di narrazione: 40 – 60 minuti a Narratore. In modalità GdR, anche 1 ora. Possibilità della *Doppia rotazione*.

Distribuzione poteri narrativi (carte): No

Sorteggio Rune (carte): Sì



Il Cantore di Draghi

Qualora Torvendral decidesse di partecipare al nuovo Eidyllion, lo farà con il suo Èleduin, un “Cantore di Draghi”. Questi è stato protagonista di molti Eidyllia e possiede una formidabile affinità con il proprio Guardiano (*Eidolon*).

Èleduin

Personaggio di Torvendral

Èleduin è un valente “Cantore di Draghi”, nato dalla mente di Torvendral e, come tale, incarna tutte le abilità e competenze che sono proprie di una casta siffatta. Molti sono gli eidyllia a cui ha partecipato e ancor più i nemici e le creature che ha assoggettato alla propria volontà (anche grazie alla complicità del proprio Narratore in stato di eidolon).

Descrizione. Èleduin indossa una pregevole armatura a scaglie, color blu notte, con alcune linee albine fra le pieghe che ne risaltano il colore e in particolar modo l’effigie posta al centro della pettorina: un drago accovacciato, in forma di spirale. Anche le braccia e le gambe sono riparate dall’armatura, e terminano rispettivamente le prime con dei guanti artigliati e le seconde con schinieri di ottima fattura. Fra tutti questi componenti, senza dubbio, l’elmo spicca per la sua bellezza e struttura, richiamando quale cimiero un drago che apre ampiamente le ali e che sembra occupare una posizione di instabilità in quanto posto anteriormente, come se stesse per piombare sulla preda. A coronare il tutto, una preziosa lira è stretta fra le sue dita impegnate quasi sempre in una composizione dalle profonde armonie.

Carattere: Èleduin è un individuo austero, solitario. Un Cantore che dedica con gran determinazione, se non con un pizzico di fanatismo, la propria vita alla salvaguardia dei draghi, un’esistenza consacrata al sacro fuoco dell’Arte, soprattutto se tale attitudine si dimostra capace di perseguire i propri obiettivi di difesa razziale.

Un pizzico di vanità ed egocentrismo caratterizza questo personaggio che si prodiga nell’elargire informazioni e racconti leggendari attraverso le sue composizioni; il “Drago” ne è il tema principale. Scontroso con coloro che parlano di tali creature con troppa leggerezza, specie se opposte

congetture senza alcun fondamento o perfino se si parla della loro morte come “giusto” esito di una condotta troppo crudele (“Cosa sapete voi dei Draghi? Ne avete sentito parlare soltanto nelle fiabe per bambini”).

Èleduin è in ogni modo solidale e più che amichevole con coloro che dimostrano rispetto nei confronti dei draghi, con chi dimostra di volerne sapere di più, animati da una genuina curiosità.

Scheda tecnica

Nome: *Èleduin*

Razza: umana

Conoscenze / Abilità (se il tema riguarda un Drago, il Cantore ottiene +2 sui tiri). *Cantare – Galateo – Leggere e Scrivere – Lingue antiche – Poesia – Religioni – Sopravvivenza – Foreste e Montagne – Storia antica – Strumenti musicali – Ventriloquio.*

Conoscenze / Abilità da combattimento: *Spada larga (Esperto) – Spada corta – Arco corto – Stile arma a una mano.*

Vantaggi. *Conoscenza della Storia e delle Leggende (Oggetto o Luogo) – Domare draghi – Lanciare incantesimi (la modalità di lancio è legata al “Canto” o allo “Strumento musicale”) – Vista draconica: il Cantore vede alla stessa maniera delle creature che serve (elementi invisibili...). Le sue iridi affilate incutono terrore e timore in chi lo guarda.*

Svantaggi. *Amore per i Draghi – Personalità irritante.*

Oggetti magici. *Artiglio (Lyra):* questa lyra permette di montare, al posto delle normali corde, corde in budello draconico. Queste ultime, in virtù della loro intrinseca forza magica, tendono a essere taglienti al tatto, un errore di troppo e l’amputazione delle dita è certa. Per tale motivo, Èleduin impiega tre ditali molto lavorati, sbalzati con forme draconiche ed elfiche, in modo da evitare il pericoloso effetto. Ogni effetto o tiro che impieghi l’abilità di *Strumenti musicali* (attivazione magia, incantamento, domare draghi...) ottiene un bonus di +1 per corda montata. All’atto, su Artiglio sono montate tre corde. *Sangue di drago:* in Èleduin scorre sangue di drago; questo gli permette di avere un veloce principio di rigenerazione delle ferite e una sorprendente attitudine a

manipolare la magia. Di contro, tutti gli oggetti costruiti per ferire o uccidere un drago avranno su di lui il medesimo effetto (spada ammazzadraghi...).

Abilità in Speculum. In virtù dell’abilità di Speculum, Èleduin può assorbire da Torvendral le seguenti abilità: **1) Resistenza magica:** ogni qualvolta viene lanciato su di lui un incantesimo, Èleduin riceve un bonus sul tiro di contrasto pari al valore di Trascendenza del drago (all’atto, +4); **2) Magus:** Èleduin può lanciare fino a 1 incantesimo per l’intero Ciclo (vedi regole “Eidolon e Magus”).

Èleduin verso Torvendral: **1) Domare i Draghi** (+3 bonus sul tiro di contrasto).

L’Uovo di Drago

Conclusione

L’obiettivo dei Guardiani è recuperare l’Uovo. Una volta concluso l’Eidyllion, se esso ha avuto buon esito, e quindi Torvendral ha apprezzato pienamente la performance del gruppo di Guardiani, il drago in questione si porrà a essi con ampia disponibilità, riformulando la richiesta, anche se con un po’ di ironia (“Quindi, ora vorreste l’uovo, vero? Ma ne siete davvero meritevoli?”, mostrando un sorriso beffardo). Convincere il drago è davvero arduo, e l’esito del tutto è riposto nella bravura dei narratori. Atti di spacconeria ed eccessiva leziosità espressiva (per quanto possano essere legati allo “stile e mood” del relativo template) porteranno soltanto alla deriva, irritando Torvendral. Il pericolo è che il custode del Locus consideri i Guardiani degli incapaci che tentano semplicemente di fare bella figura, quando poi Torvendral invero cercherà di spingere il tutto verso una narrazione ben costruita e vibrante. Il suo desiderio di partecipare a un Circolo di Narrazione è estremo; del resto, l’esilio l’ha allontanato per troppo tempo, e ciò che desidera è un Eidyllion senza pari, riassaporare la bellezza di un tempo, quando ancora schioccava la coda contro una Faerie dispettosa, in un gesto di compiacimento o quando riprendeva un Fabbro Cantore per la troppa esuberanza.

Quindi, una volta risolta la fase di dialogo e definiti i termini della consegna, Torvendral

si muoverà anzitempo verso il proprio deposito, tornando pochi minuti dopo con l'Uovo.

Fallimento dell'Eidyllion

Qualora l'esito dell'Eidyllion risultasse disastroso, i Guardiani potrebbero tentare di ottenere un altro Eidyllion attraverso il

dialogo e la persuasione ("Ti preghiamo, Torvendral, un ultimo tentativo! Faremo meglio, ne siamo sicuri"). Situazione molto ardua, ma abbastanza intrigante per dei narratori incalliti. Perché no?

In caso di fallimento, lo scontro è inevitabile. Torvendral non esiterà a uccidere il gruppo che l'ha annoiato a morte. Adesso li percepisce come fastidiosi.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it



Fairy song

QUESTO SCENARIO, STUDIATO PER IL GIOCO DI EIDYLLION, HA IL PREGIO DI CONTENERE ALL'INTERNO DELLA SUA STRUTTURA UN LOCUS DINAMICO IN GRADO DI DARE AI GIOCATORI MOLTEPLICI ELEMENTI D'INTERAZIONE, SOPRATTUTTO IN QUALITÀ DI GUARDIANI.

LO SCENARIO FA USO DI TUTTE LE COMPONENTI POSSIBILI DI UN SETTING STUDIATO PER UN CIRCOLO DI NARRAZIONE; PERTANTO SI COMINCERÀ CON UN PRELUDIO IN RUOLO PER POI AVVIARE IL TUTTO A UNA VERA E PROPRIA MINI CAMPAGNA, GRAZIE ALL'INTERAZIONE CON IL DRAGO BLU DI NOME TORVENDRAL.

FAIRY SONG CONCENTRA IN SÉ TUTTI QUEGLI ELEMENTI CHE SONO NECESSARI A REALIZZARE PIENAMENTE LE POTENZIALITÀ DI EIDYLLION E A DARE AL GIOCATORE UNA VISIONE PIÙ AMPIA DELL'IMPIEGO DELLE REGOLE CONTEMPLATE NEL MANUALE BASE.

PER GIOCARE "FAIRY SONG" BISOGNA POSSEDERE UNA COPIA DEL MANUALE BASE DI EIDYLLION.



CHIMERA E