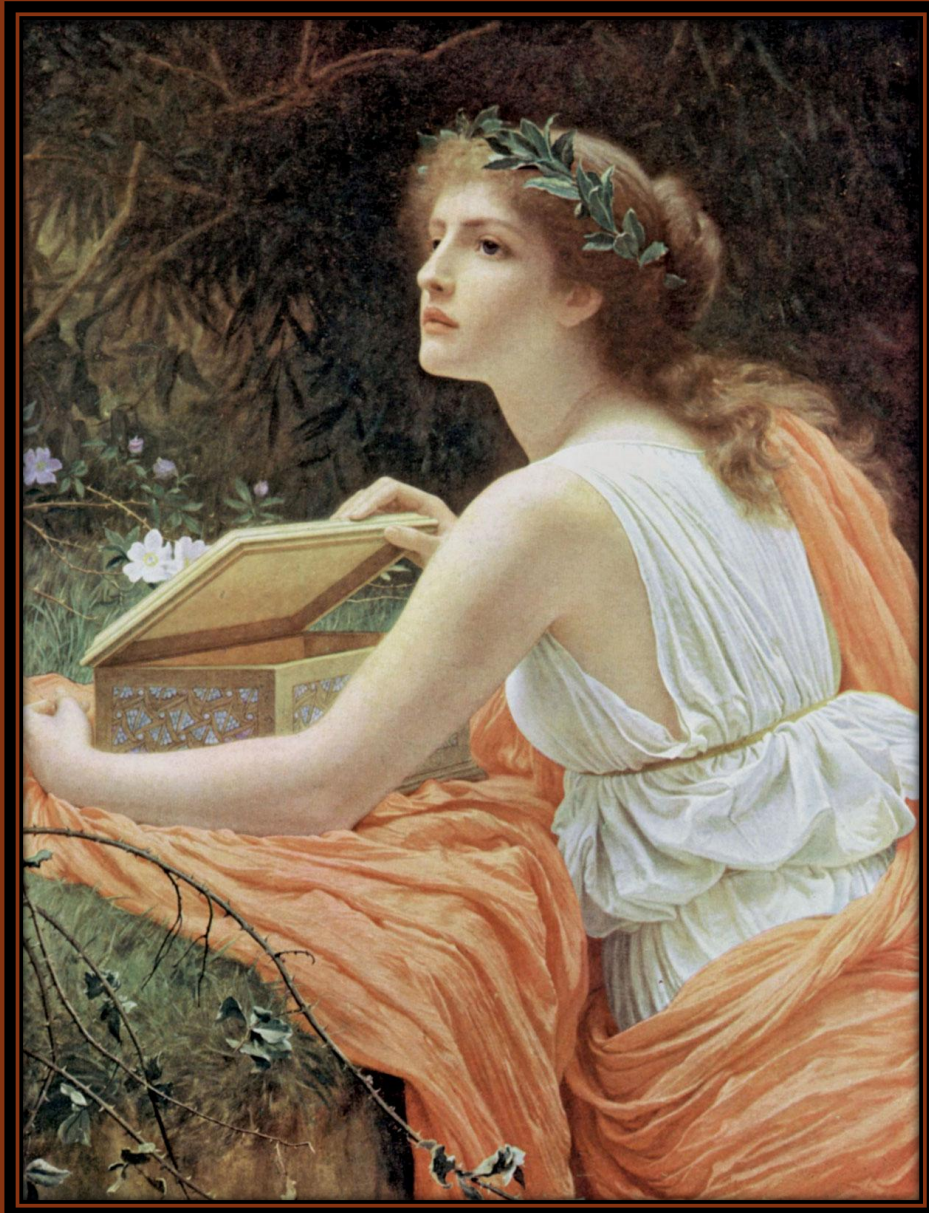


Pandora's Box

di Fabrizio Corselli



CHIMERA E

Pandora's Box

Game Setting per Eidyllion CdR

SOMMARIO

Sezione 0 – Game Setting	3
Sezione 1 – Mito di Pandora	4
Sezione 2 – Sinossi e Prologo	6
Sezione 3 – Meccaniche di gioco	6

Autore:
Fabrizio Corselli

*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.

© 2017 Chimerae Hobby Group



C H I M E R A E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHEID4 – 1ª Edizione – Febbraio 2017

Sezione 0 - Game Setting

Game setting

Questa modalità di gioco, studiata per Eidyllion GdR, ha il pregio di contenere al suo interno una serie di profonde regole in grado di dare ai giocatori molteplici elementi d'interazione, soprattutto in qualità di Guardiani.

Pandora's Box fa uso di tutte le possibili componenti di un setting studiato per un Circolo di Narrazione, portando alle sue estreme conseguenze le regole di metaplaying; pertanto si comincerà con un preludio per poi avviare il tutto a una vera e propria mini campagna, grazie alla presenza del Vaso di Pandora (individuato da una scatoletta fisica che viene impiegata all'interno dell'Eidyllion).

Pandora's Box 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 e nei vari add-on.

Materiale richiesto

Per giocare "Pandora's Box" 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.

Inoltre è previsto l'uso di una scatoletta fisica, possibilmente di legno, magari di quelle che servono per il decoupage, all'interno della quale andranno posti i Mali (nella forma di bigliettini, chiusi, secondo la modalità delle Rune o con cartoncini o modalità più creative). L'Auriga è libero di adottare altre scatole, magari più arzigogolate per dare maggiore scenicità alla sessione.

Avvio alla Campagna

Pandora's Box è stata pensata come Campagna, grazie alla sua componente altamente epica e al livello di sfida che è in grado di dare ai giocatori. Per tale motivo

questo Game Setting prevede di base la *Doppia rotazione* come elemento obbligatorio. I Guardiani possono anche decidere di concludere un primo Ciclo di narrazione, per poi riprenderlo successivamente. Peraltro, la Campagna sarà considerata conclusa non appena i Guardiani rinchiuderanno tutti quanti i Mali all'interno del Vaso. In altre situazioni, l'Auriga può perfino limitare il numero di Mali da rinchiudere (assumendo già l'incatenamento dei precedenti: "Ne rimangono soltanto X"). Quindi, grazie al suo aspetto modulare, il gioco potrà essere definito al meglio in rapporto alle esigenze dei giocatori e del tempo disponibile.

Pandora's Box è stato pensato per Guardiani di livello trascendentale medio-alto (6-8). L'Auriga può, in ogni caso, definire la posizione dei diversi Mali, in modo da lasciare quelli più pericolosi dentro il Vaso (lasciando a questi la possibilità di fuga secondo regole base). Ciò permette di tenere sessioni equilibrate anche con Guardiani il cui valore di Tr sia inferiore al 6. Inoltre, impiegando un apposito background di trama, l'Auriga è in grado di elargire ai Guardiani, prima della sessione, qualche oggetto specifico che li possa supportare (per esempio di resistenza, oppure che doni la capacità di *Scacciare non Morti*, o anche di rigenerazione).

Nota: Rispetto al mito, per una questione più di game designing, sono stati aggiunti altri cinque Mali.



Pre Setting

Prima di cominciare il gioco, dopo aver espletato tutte quante le fasi di preparazione, l'Auriga porrà il Vaso di Pandora (scatoletta) chiuso al centro del tavolo, e tutti quanti i Mali intorno. Una volta eletto il Cantore, questi aprirà il Vaso (o tenterà di aprirlo; vedi scheda "Vaso di Pandora – Dono delle Muse).

Parziale: Nel caso in cui si optasse per la presenza parziale dei Mali, alcuni rimarranno all'interno del Vaso chiuso e i restanti, fuori. In questo caso l'obiettivo del modulo richiederà almeno l'incatenamento di un numero di Mali pari alla metà dei partecipanti, arrotondato per eccesso, +1 (per esempio, con cinque giocatori si dovranno rinchiudere quattro Mali; quindi, sei dentro il Vaso e quattro all'esterno).

Elpis: la Speranza viene sempre posta all'interno del Vaso (avendo, successivamente la possibilità di uscire; vedi regole a seguire).

Schema del Setting di "Pandora's Box"

Scelta modalità di gioco: Narrazione pura / GdR

Numero partecipanti: 4 – 5

Presenza dell'Auriga: Sì (obbligatoria)

Scelta del Locus Amoenus: *Le Rovine di Parnasos*

Guardiani consigliati: Cantore di Draghi – Elfo Cantore – Fabbro Cantore – Faerie – Metamorfo – Nemeunos – Umbra – Planewalker – Adrakast – Namtrak – Stirpe di Ikaros – Myralvyn – Elembrin.

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

Scelta del Mood: Epico – Eroico

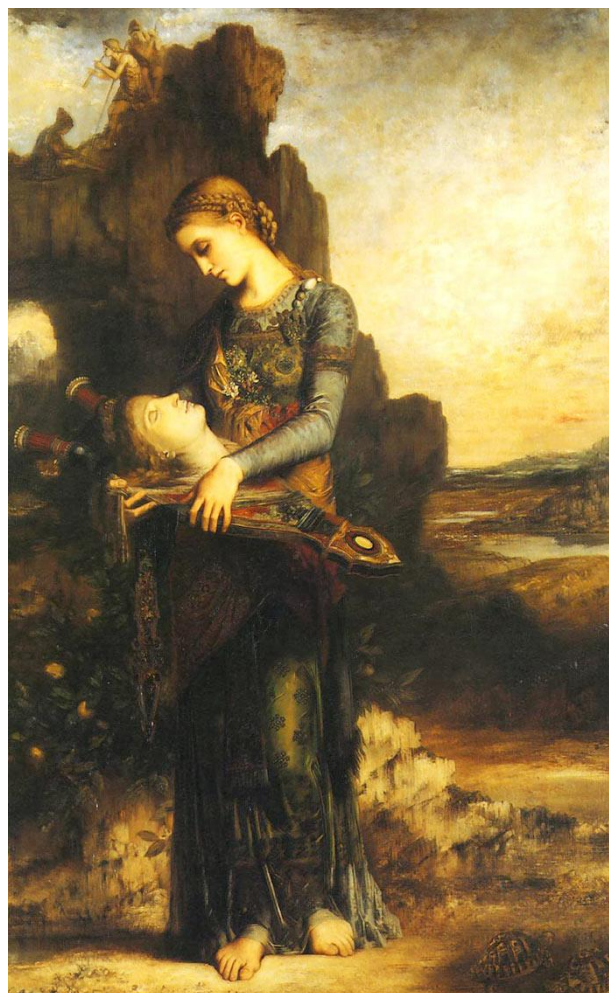
Scelta dell'orientamento narrativo: Quest – Mini campagna

Timing di narrazione: 25 – 30 minuti a Narratore. Prevista la *Doppia rotazione* come

elemento obbligatorio.

Distribuzione poteri narrativi (carte): No

Sorteggio Rune (carte): Sì. Doppia pila (variante; *Vaso di Pandora #1 sul sito di Eidyllion*).



Sezione 1 - Mito di Pandora

Il Mito di Pandora

Pandora è il nome di una donna fabbricata dalla terra da Efesto e Atena che, per ordine di Zeus, gli dèi tutti concorsero a rendere perfetta, chi l'uno chi l'altro dandole attributi e qualità particolari: così Afrodite la ornò con la bellezza e la rese splendida, Pallade, la sapienza e l'abilità della tessitura, mentre Hermes, il più problematico degli dèi, l'eloquenza e non solo si limitò a questo, perché infuse nel suo cuore la menzogna e la

furbizia di cui esso è sommo patrono; da ciò il suo nome che significa *“la ricca di doni”*.

La dimensione nella quale però opera Pandora non è del tutto positiva, poiché fu destinata da Zeus a ricoprire una funzione punitrice nei confronti della razza umana, ed esattamente in risposta a quell'azione ardita che fu compiuta dallo stesso Prometeo nel rubare agli dèi il fuoco sacro, per donarlo successivamente agli uomini. Il piano preparato con dovizia e cinica attesa dall'Egeico olimpico

(Zeus) aveva uno schema ben preciso: una volta adulta, Pandora fu avvolta da una corona che lo stesso Efesto,

forgiatore di strali, aveva abbellito con raffigurazioni

d'animali come lo si fa con una sposa che s'appresta

a incontrare il futuro marito, e così fu donata al re

Epimeteo, fratello di Prometeo. Accecato dall'amore per la splendida creatura, forgiata dal dio del fuoco, Epimeteo

cadde incantato in una sorta di stregoneria, come lo

sono gli effetti del canto ipnotico delle sirene, dimenticando

il consiglio del fratello di non

ricevere alcun dono, in assoluto, da Zeus e tanto meno da altra divinità il cui scopo sarebbe stato quello di incatenare la razza umana nella più totale oscurità e afflizione; e così se ne innamorò perdutamente fino a sposarla. Ma, tale situazione altro non fece che assecondare il piano ordito da Zeus. Bisogna anche dire che a Pandora fu dato un vaso ermeticamente chiuso, in modo che nulla potesse uscire al di fuori, in cui erano contenuti tutti i mali, con l'ordine di darlo a

chi sarebbe diventato suo marito, e di non aprirlo mai. Secondo il mito più conosciuto, quando Pandora fu vicina a Epimeteo, ne sollevò il coperchio (chi dice volontariamente, chi per ordine di Zeus, chi per distrazione e chi per curiosità), liberando tutte le sciagure possibili che si possono attribuire a un mortale, incalzanti nella loro fuoriuscita come un fiume in piena, rimanendo incatenata sul fondo la Speranza. Altre versioni del mito vogliono che questo vaso non contenga mali

ma soltanto beni, come forma di dono nuziale portato da Pandora a Epimeteo, da parte di Zeus. Aprendolo, Pandora fece refluire tutti quanti i beni nelle proprie culle divine, da cui esse si

originarono,

rimanendo così soltanto calamità e flagelli. Una ulteriore vicenda, poco

attendibile, sostiene che Ermete presentò questa donna prima a Prometeo, il quale, avendola ripudiata, fu sposata dal fratello Epimeteo. Costui,

non sapendo resistere alla curiosità di vedere

cosa contenesse il vaso di Pandora, lo aprì, e

allora tutti i mali si diffusero nel mondo, assistendo a una

netta inversione della colpa, mitigando per questo le accuse di misoginia mosse a Esiodo.

La nota più interessante di questa vicenda, si riferisce comunque alla relazione di Pandora con la dea della Terra, Demetra, poiché essa di terra è composta. Altro elemento a supporto della tesi sopra descritta è il suo alternativo epiteto di Anesidora, cioè *“colei che fa spuntare i frutti dalla Terra”*, e quindi una dea proposta alla fertilità come lo è la madre di Persefone.



Sezione 2 - Sinossi e Prologo

Synopsis

Il *Vaso di Pandora*, custodito all'interno del Tempio di Calliope, è stato aperto. I Mali sono venuti fuori e ora dilagano seminando terrore, malattia e Morte.

Secondo il riporto di un Loremaster, di nome Malis, il Vaso sarebbe stato aperto da Vendel, un'Umbra seguace dell'Ordine di Ikaros. Una volta operata l'apertura, ahimè, Vendel è stata risucchiata all'interno dello scrigno, e lì permane in attesa che qualche stolto la liberi dalla sua "temporanea" prigionia.

Nemmeno a dire che i Guardiani dovranno cercare di rinchiudere nuovamente tutti quanti i Mali all'interno del Vaso.

Preludio (Traccia per l'Eidyllion):

"Grande agitazione vi è presso le rovine di Parnasos, ed esattamente in prossimità dell'antichissimo Tempio di Calliope. La terra sembra divelta, graffiata da insaziabili artigli, così come le strutture che l'abitano; portano ancora i segni dell'Oscurità e di malvagie creature. Desolazione e Morte sembrano rappresentare i fondamenti di quel triste scenario.

All'interno del Tempio, fra alcune colonne greche rimaste ancora in piedi, fuoriuscito dal terreno, si erge un possente scrigno: fregiato ai bordi e sulle intersezioni, abbellito da motivi guerrieri e con falci di color argento. Una grossa maniglia fusa sul bordo del coperchio fuoriesce verso l'esterno come una fiera e armonica escrescenza. Ampi cristalli incastonati in ordini corinzi strutturano le parti frontali, permettendo al proprio osservatore di vedere ciò che si dimena all'interno: sembra uno spirito errante, colore del latte. Ogni tanto, tale creatura pone le sue dita eteree sul vetro, e reclina la testa indietro, come se stesse invocando un aiuto, dopodiché una forza invisibile la strappa al suo triste accoramento per risucchiarla all'interno. Né un lamento, né una smorfia di dolore, solo... silenzio".

Sezione 3 - Meccaniche di gioco

Le meccaniche di gioco

Il modulo concentra molto la propria attenzione sull'elemento interattivo. Pertanto i Guardiani dovranno stare attenti a maneggiare il Vaso di Pandora durante il Ponte Narrativo. Subito dopo aver concluso la lettura o la parafrasi del Preludio, l'Auriga cederà la parola ai giocatori, i quali potranno avviare il gioco secondo le normali regole.

Una volta aperto il Vaso (vedi scheda "Vaso di Pandora – Dono delle Muse), a ogni Ponte narrativo, un Guardiano avrà la possibilità di ricacciarvi dentro un Male. La scelta è inizialmente casuale, pertanto il giocatore dovrà pescare il bigliettino. Dopo si procederà in maniera diversa in base alle evenienze (vedi più avanti).

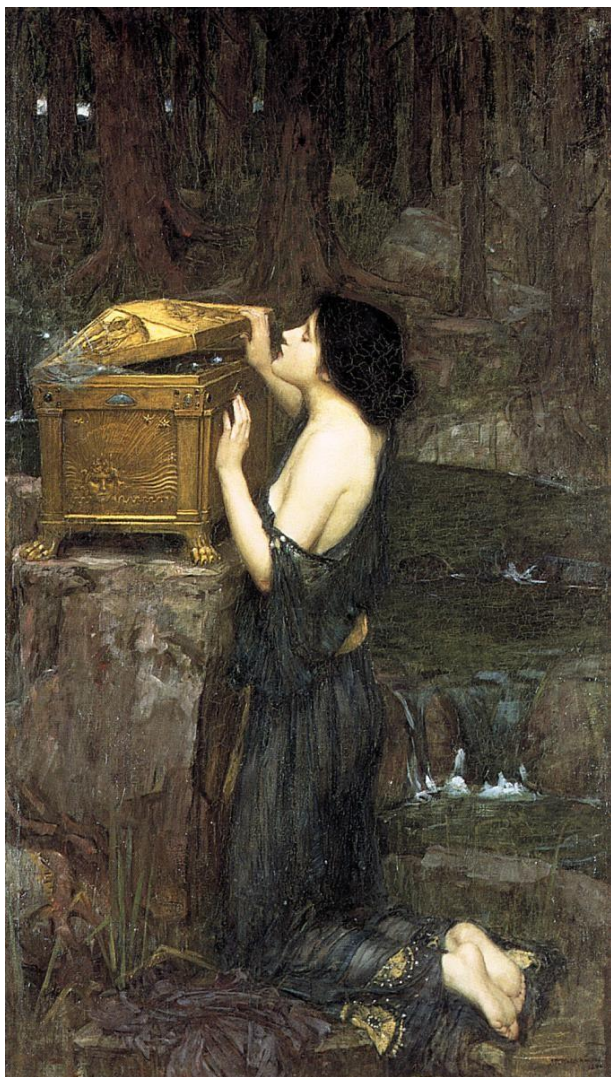
[Aprire, Chiudere e Sigillare il Vaso di Pandora] Per aprire il Vaso di Pandora, inizialmente è richiesto un tiro euristico con una difficoltà pari a 4. Per ogni successiva chiusura, il livello di difficoltà per aprire il Vaso aumenterà di 1 punto.

Una volta incamerati cinque Mali, il Vaso si chiuderà automaticamente e creerà intorno a sé una potente aura magica (aggiungendo una penalità di -3 sull'operazione di apertura; la Magia ha effetto sull'Aura: azione di "Dissolvere"). Questa regola è valida soltanto se si decide di giocare con tutti i Mali. L'Auriga può, in ogni modo, stabilire una ratio temporale per disciplinare la chiusura del Vaso.

Se durante il tentativo di apertura il giocatore realizza un 1 naturale, si potrebbero verificare tre situazioni, a scelta dell'Auriga o tirando il dado (1d3): **1)** il Guardiano perde, in maniera non permanente, 1d2 punti di Trascendenza; i punti si recupereranno a fine Ciclo; **2)** il Guardiano subisce l'effetto di un Male che risiede in quel momento all'interno del Vaso (quindi all'inizio questa opzione non vale, a meno che non si giochi con il parziale, per cui alcuni Mali saranno già dentro). L'Auriga può scegliere a suo piacimento o tirare un dado per l'elemento casuale; **3)** Un Male riesce a fuggire dal Vaso (vedi regola

“Rinchiudere un Male”).

Sigillo finale del Vaso: una volta chiusi tutti i Mali, il Vaso dovrà essere sigillato. Tale azione prevede un tiro euristico contro il valore di Trascendenza del Vaso di Pandora. Se il tiro ha successo, tutto finirà bene. Se fallisce, fuggirà un numero di Mali pari allo scarto d'insuccesso del suddetto tiro.



“Sigillare” come Plot di Campagna: sulla falsariga della regola del “Sigillare” (vedi più avanti “Rinchiudere un Male – Critico positivo), l’Auriga può benissimo considerare tale azione come un possibile tema di campagna. In questo caso, una volta “contenuto” il Male, il Guardiano opererà un’azione di sigillo. Tale azione richiede un TE contro il Tr del Male, inteso come livello di difficoltà. Non necessariamente tutti i Mali

dovranno essere sigillati; per questo, l’Auriga può intenderne solo alcuni (magari i più pericolosi), oppure uno solo, ma reso ancor più ostico per le finalità della Campagna (per esempio, la Morte o la Peste).

[Scelta di un Male] il Male viene inizialmente scelto pescando un bigliettino all’esterno, a ogni Ponte narrativo. Dopodiché, se il Male non è stato rinchiuso, esso rimarrà “attivo” al di fuori del Vaso. Un Male “attivo” lo si riconosce per il fatto che il bigliettino equivalente rimane aperto, quindi riconoscibile.

Capita, a volte, che alcuni Mali possano uscire o riuscire dal Vaso, ritornando in gioco, e quindi avere più Mali “attivi”. In questo caso, il Guardiano può sceglierlo secondo le sue preferenze o in base alle sue possibilità di successo. Quindi, in gioco avanzato, il Guardiano può decidere se: **1)** pescare un nuovo Male, e affrontarlo; **2)** affrontarne uno già “attivo”. Fronteggiare un Male attivo è la condizione più auspicabile, dal momento che tale elemento è in grado di sferrare il proprio attacco a breve termine.

[Rinchiudere un Male] per rinchiudere un Male bisogna effettuare contro di esso un Tiro di contrasto. Suddetto tiro riceve una penalità pari alla differenza fra il Tr del Guardiano e quello del Male stesso (indicato nel biglietto; per esempio “Peste – Tr: 9”). Se il tiro riesce, il Male verrà rinchiuso nel Vaso (il bigliettino viene chiuso e posto all’interno del Vaso; è chiaro che il Vaso debba essere aperto per riuscire nell’intento). Se il tiro fallisce, il Male rimarrà “attivo” all’esterno (vedi “Mali “attivi”...”).

Critico Negativo (1 naturale). Un 1 naturale sul tentativo di cacciare dentro il Male, non solo manterrà il Male al di fuori permettendogli di agire, ma il Vaso si chiuderà repentinamente e permetterà a un Male in esso presente di fuggire verso l’esterno (rimiscolandolo insieme agli altri, a bigliettino chiuso).

Critico Positivo (12 naturale). Un 12 naturale sul tentativo di rinchiudere un Male, lo sigillerà una volta per tutte. Verrà contestualmente posta una S a pennarello sul bigliettino in modo da ricordarselo (è

possibile usare anche una graffetta). In questa maniera, il Male non potrà più fuggire dal Vaso (quindi l'effetto del critico negativo sarà nullo nei confronti di questo Male).

[Tempo di Narrazione e Azione di Contenimento] – Regola opzionale. Una sola volta per Ciclo, un Guardiano può sacrificare il proprio tempo di narrazione per ottenere un'azione di contenimento o di apertura del Vaso (in aggiunta a quello del Ponte Narrativo). Il sacrificio richiesto è di 1 break e di 1 Tr (recuperabili a fine Ciclo).

[Mali “attivi” e pericolosità] A ogni Ponte Narrativo, l'Auriga effettuerà un tiro di controllo per ogni Male “attivo”, quindi presente all'esterno del Vaso e leggibile. Un Male “attivo” è pericoloso per la sua piena effettività, nel senso che in quel turno rilascerà il suo potere malvagio. Ai giocatori è concesso un Tiro di Iniziativa (tiro di contrasto) per stabilire chi agisca per primo. In questa maniera il Guardiano può cercare di contenere il Male prima che le cose volgano al peggio. L'Auriga tirerà per ogni Male “attivo” presente.

Avuto successo il tiro di controllo (Tiro euristico contro il valore di Tr specifico), il Male rilascerà il suo effetto (consultare la tabella e la scheda relative). In base ai diversi Mali, l'effetto sarà più o meno permanente o, addirittura, riguarderà l'intero Eidyllion (e non singolo, su un Guardiano specifico).

Tutti i Guardiani ricevono un TdC o un TE per evitare gli effetti di un Male (alcuni di loro prevedono un tiro specifico; per esempio, *Odio e Ira*).

[Determinazione e Furore dei Mali] – Regola avanzata opzionale. come alcune Creature del Crepuscolo, i Mali possiedono uno specifico valore di *Determinazione*, che li rende davvero pericolosissimi, persistenti, così malevoli da averne davvero paura. La *Determinazione* viene controllata durante ogni Ponte Narrativo (insieme al tiro di controllo per i Mali “attivi”). La verifica vale soltanto per quei Mali che sono stati contenuti (l'Auriga è comunque libero di testare anche quelli interni, come una sorta di volontà a

venir fuori, rispetto al furore di quelli che sono stati incatenati). Se un Male con

Determinazione, precedentemente rinchiuso, riesce a fuggire, concentrerà la sua attenzione e furia sul Guardiano che l'ha confinato nel Vaso. Il valore di *Determinazione* si trasformerà in valore di *Persecuzione*. In questo caso, l'effetto previsto per l'1 naturale non viene preso in considerazione.

[Persecuzione] Ogni 1 o 2 break, entro il limite del valore di *Persecuzione*, il Male tenterà di rilasciare il proprio effetto sul Guardiano (a cui si richiede un tiro di contrasto). Per esempio, l'*Ira* ha *Determinazione*

6; ciò significa che fino a sei break può perseguitare un Guardiano. Secondo quanto detto prima, ogni 2 break l'*Ira* attaccherà la sua vittima (rilasciandone il potere), cioè fino a un massimo di tre volte.

[La persecuzione di Vendel] L'Opzione persecutoria prevede anche una nuova dinamica riguardo alla gestione di Elpis. Ogni volta che Elpis uscirà dal Vaso, tutto ciò accrescerà il livore di Vendel, il quale cercherà di infliggerle sofferenza e pene,



graffiandola, mordendola, o lacerandole lo spirito. Al rientro di Elpis nel vaso, l'Auriga opererà un TdC fra le due forze. Se Vendel vince, infliggerà un danno pari a 1d2 Tr. Non appena Elpis giungerà a un totale di 8 danni, per lei sarà la fine, di lei non rimarrà più nulla o, peggio, sarà sigillata in un'ansa oscura del Vaso insieme a Vendel; la porterà nell'Abisso con sé. La partita finisce qui. Se la Speranza vince, confermerà la sua azione di difesa e di temperamento degli attacchi da parte dell'Ombra.



[Gestione di Elpis, La Speranza] Rispetto ai Mali, la Speranza rimarrà all'interno del Vaso. Qualora un Guardiano dovesse realizzare un 12 naturale sul tiro di contenimento del Male, Elpis fuggirà dal Vaso. In questo caso, l'Auriga rimescolerà il relativo biglietto insieme agli altri.

Cosa fa Elpis? Qualora il giocatore dovesse pescare la Speranza, prima di un Male, si prenderà subito dopo un altro biglietto (Male). In questa evenienza, la Speranza conferirà un bonus di +5 al contestuale tiro di contrasto. Se il giocatore ha deciso di

affrontare un Male "attivo", non potrà scegliere un ulteriore bigliettino (secondo le regole di "Scelta di un Male"). Una volta usata, Elpis ritornerà all'interno del Vaso; essa non può essere trattenuta.

Sigillo di Pandora: se si realizzano tre 1 naturali, mentre Elpis è all'interno del Vaso, la Speranza verrà sigillata, una volta per tutte, senza più alcuna possibilità di uscire, e la sessione sarà considerata conclusa dal punto di vista degli obiettivi trasversali. L'Eidyllion potrà proseguire lo stesso su volontà dei partecipanti (con la presenza dei Mali che, adesso, imperano più che mai).

Tirare fuori Elpis (a discrezione dell'Auriga): attraverso un profondo atto di Trascendenza, il Guardiano ha la possibilità di tirare fuori la Speranza, in maniera volontaria, 1 volta per Ciclo. Questa azione segue le normali regole previste per il contenimento (durante il ponte narrativo o sacrificando il proprio tempo di narrazione). Il tiro di contrasto riceve una penalità pari al numero di Mali presenti nel Vaso (quindi, se durante tale azione vi sono tre Mali insieme a Elpis, il Guardiano operante riceverà una penalità di -3). Il fallimento prevede la risoluzione dell'effetto di un Male presente nel Vaso. Non è possibile cumulare l'azione di contenimento con quella di estrazione di Elpis. Soltanto una delle due azioni è permessa (per tale motivo è un'ottima strategia tirarla fuori durante il proprio turno, e poi operare il contenimento al Ponte narrativo).

Sigillare il "Vaso di Pandora": se Elpis è l'ultima a rimanere fuori del Vaso, a contenimento finito, potrà essere usata come jolly per sigillare in maniera definitiva il Dono delle Muse, senza alcun tipo di tiro.

Esempio

Dagheras, Elfo Cantore, [Tr.: 4], giunge alla conclusione della propria Visione. Si passa così al Ponte Narrativo. Il giocatore che gestisce l'Elfo pesca dal pozzo dei Mali, all'esterno del Vaso. Apre il bigliettino relativo e rivela Elpis. A questo punto, pesca un altro bigliettino che mostra come Male la "Peste" [Tr.: 9]. Si va al Tiro di contrasto. Il Guardiano, in virtù di Elpis, ottiene un +5 che, fortunatamente, azzerà la penalità della differenza fra i due valori di Trascendenza (Tr

della Peste e Tr del Guardiano). L'Auriga tira il dado, realizzando un 7, mentre Dagheras realizza un 12 naturale. Il Guardiano vince e, non solo riesce a contenere il Male, ma anche a sigillarlo una volta per tutte. Elpis ritorna dentro il Vaso.

[**Potere del Fato e Mali**] il potere di *Controllo del Fato* di alcuni Guardiani costa il doppio per far ritirare il dado relativo a un'azione legata al Vaso o a un Male (Apertura, Chiusura, Sigillare, Contenimento...).

Tabella "Mali"

Male	Trascendenza	Determinazione
<i>Peste</i>	9	~
<i>Odio</i>	5	2 – 4
<i>Ira</i>	7	6
<i>Drago</i>	8	5
<i>Vecchiaia</i>	6	~
<i>Follia</i>	7	4
<i>Oscurità</i>	6	~
<i>Vizio</i>	6	~
<i>Morte</i>	8	Sp
<i>Gelosia</i>	10	~

- 1) **Peste (Trascendenza: 9).** Un Male incipiente, feroce e terribile allo stesso tempo. La *Peste* causa malattia e Morte. **Effetto:** il potere della *Peste* ammorba in modo devastante l'armonium di un Guardiano, creando fessurazioni, il deterioramento della sua energia e la necrosi di alcune parti. Tecnicamente, il Guardiano che ne subisce l'effetto, perde 1d2 punti di Tr, permanentemente. Ogni 2 break verranno persi altrettanti punti (a meno che non venga operato un *Cura Malattie* o un processo di rigenerazione). **Pandemia:** se durante il tiro di contenimento o di contrasto il Male realizza un 12 naturale o il Guardiano un 1 naturale, la *Peste* si diffonderà all'interno dell'Eidyllion. Ogni Guardiano effettuerà un TE contro il proprio valore di Trascendenza, in qualità di livello di

difficoltà;

- 2) **Odio (Trascendenza: 5).** Questo Male rappresenta davvero una piaga per coloro che mostrano una certa instabilità caratteriale o mancanza di temperanza. **Effetto:** l'*Odio* tende a minare i rapporti fra i vari Guardiani, accentuando in loro certe intolleranze. Tecnicamente, i tiri di controllo subiscono una penalità di -3. **Caos:** se durante il tiro di contenimento o di contrasto il Male realizza un 12 naturale o il Guardiano un 1 naturale, l'*Odio* si diffonderà all'interno dell'Eidyllion. Ogni Guardiano effettuerà un TE contro il proprio valore di Trascendenza, in qualità di livello di difficoltà. Di conseguenza, i tratti caratteriali dei Guardiani avranno negata ogni forma di controllo, lasciando libera azione in base alle evenienze;
- 3) **Ira (Trascendenza: 7).** Così come l'*Odio*, anche l'*Ira* rappresenta una spina nel fianco per chi soffre di una scomoda ira razziale. **Effetto:** il potere dell'*Ira* tende a incendiare facilmente gli animi di coloro che soffrono di un temperamento battagliero (Adrakast, Fabbro Cantore...). Tecnicamente, i tiri di controllo subiscono una penalità di -4. **Dies Irae:** se durante il tiro di contenimento o di contrasto il Male realizza un 12 naturale o il Guardiano un 1 naturale, l'*Ira* si diffonderà all'interno dell'Eidyllion. Ogni Guardiano effettuerà un TE contro il proprio valore di Trascendenza, in qualità di livello di difficoltà. Di conseguenza, i tratti caratteriali dei Guardiani avranno negata ogni forma di controllo, lasciando libera azione in base alle evenienze (in questo caso, l'attacco è sicuro);
- 4) **Drago (Trascendenza: 8).** Uno fra i Mali più pericolosi, nelle forme di un vero e proprio Drago. **Effetto:** questo è l'unico fra i Mali ad avere un corpo nelle forme di un temibile Drago. Tecnicamente, l'Auriga gestirà la creatura secondo il Manuale delle *Creature del Crepuscolo*. **Attacco**

- feroce:* se durante il tiro di contenimento o di contrasto il Male realizza un 12 naturale o il Guardiano un 1 naturale, il *Drago* attaccherà i componenti dell'intero Eidyllion;
- 5) **Vecchiaia (Trascendenza: 6).** Questo Male è infido e silente. *Effetto:* il potere della *Vecchiaia* è quello di far perdere progressivamente punti Tr al Guardiano avvizzendo la sua energia armonica. Tecnicamente, il Guardiano perde 1d2 punti iniziali, in maniera permanente, e 1d2 a ogni ponte narrativo. *Ricordanze:* se durante il tiro di contenimento o di contrasto il Male realizza un 12 naturale o il Guardiano un 1 naturale, la *Vecchiaia* si diffonderà all'interno dell'Eidyllion. Ogni Guardiano effettuerà un TE contro il proprio valore di Trascendenza, in qualità di livello di difficoltà. *Opzione:* l'Auriga può anche scegliere di sortire un unico effetto, togliendo 2d4 punti;
- 6) **Follia (Trascendenza: 7).** Questo Male si presenta da solo. *Effetto:* il potere della *Follia* è quello di portare il Guardiano verso una terribile insania. Tecnicamente, l'Auriga considererà il valore di Trascendenza come un pool speculare di punti (doppi) che hanno per nome "Punti Sanità" (PSn); per esempio, un Animal Master ne avrà 8. All'inizio, il Guardiano perde 1d4 PSn. Ogni volta che si realizza un insuccesso in qualsiasi tiro ne perderà 1d2. Un 1 naturale raddoppia il numero di PSn persi. Appena il valore scenderà a 0 od oltre, il Guardiano sarà considerato perso. Si richiede all'Auriga e al giocatore di tenere in considerazione le minorazioni nei precipui effetti, per esempio sviluppando di volta in volta una serie di paranoie, intolleranze, ossessioni, e così via. L'Auriga può anche decidere di assegnare dei tratti oscuri al Guardiano. **Un Guardiano che muore per Follia non può essere recuperato attraverso l'azione di Rievocazione;**
- 7) **Oscurità (Trascendenza: 6).** Questo Male è la causa della presenza di così tante tenebre presso Parnasos. In particolar modo della presenza di creature della Notte. *Effetto:* il potere di questo Male è quello di privare della Luce la maggior parte dei luoghi che essa investe e divora. Tecnicamente, l'*Oscurità* tenderà ad avviluppare il proprio bersaglio in uno spesso e profondo mantello di tenebra. Secondo regola il Guardiano sarà messo in stand bye (per un numero di break pari allo scarto di successo del tiro dell'*Oscurità*). *Tenebra:* se durante il tiro di contenimento o di contrasto il Male realizza un 12 naturale o il Guardiano un 1 naturale, l'*Oscurità* dilagherà sull'intero Eidyllion, e saranno evocate anzitempo 1d2 Ombre (vedere il manuale *Creature del Crepuscolo* per le caratteristiche);
- 8) **Vizio (Trascendenza: 6).** Questo Male è fra i più infidi. *Effetto:* Il Vizio ha la tendenza ad amplificare alcuni Tratti dei Guardiani, e ad annullarne la temperanza. Tecnicamente, secondo il buon senso dell'Auriga, alcuni Tratti dei Guardiani saranno enfatizzati (per esempio, quelli legati alla lussuria come il Satiro oppure lo svantaggio *Malevolo* che sostituirà immediatamente quello di *Benevolo*, e ancora i tratti caratterizzati da "Amore per"). In questo caso è negata qualsiasi forma di controllo, dando così libera azione;
- 9) **Morte (Trascendenza: 8).** Questo Male si presenta da sé. *Effetto:* il potere di questo Male causa la morte diretta del Guardiano. Tecnicamente il Guardiano effettuerà un tiro di contrasto. Il fallimento ne decreterà il dissolvimento. Una volta risoluto il proprio effetto, la *Morte* ritornerà dentro il Vaso. **Gloria in excelso:** l'effetto di Morte viene esteso a tutti i Guardiani;
- 10) **Gelosia (Trascendenza: 10).** Questo Male è fra i più potenti e più subdoli. La *Gelosia* ha la tendenza ad amplificare alcuni tratti dei Guardiani, ma anche delle situazioni limite. Tecnicamente, il Guardiano in

questione svilupperà una sorta di gelosia ossessiva nei confronti di un altro Guardiano (amico, amante...), ma anche nei confronti di un oggetto (nel caso di un Elfo Cantore “guardi da troppo tempo il mio arco. So che lo vuoi tutto per te!”). La Gelosia è l'unico fra tutti i Mali a non avere effetti collettivi.

Vaso di Pandora o Doramal (Trascendenza: 10 – Reperibilità: ~)

Il Vaso di Pandora fu costruito da un antichissimo Fabbro Cantore di nome Menàlgos su commissione della stessa Musa. Successivamente il Vaso fu affidato alle cure di Pandora, uno tra i più potenti Guardiani di tutta la Prima Era, dopo il Vendilis: evento che identifica il contenimento dei Mali che affliggevano la città di Parnasos. Durante la Prima Era, prima della Caduta, il potere elargito dalla Musa ai suoi figli cominciò a dare i suoi frutti, ma anche i primi problemi. Oscurità, odio, ira e altro ancora cominciarono a serpeggiare fra i Guardiani, creando disordini e sfociando anche in brutali uccisioni.

Secondo le leggende, una volta costruito il Vaso, la Musa, con la compartecipe azione di Pandora, riuscì a contenere tutti quanti i Mali,

sigillandoli all'interno dello scrigno, ma perché ciò fosse possibile “sacrificò” il proprio Guardiano: impiegò la sua potente energia per sigillare il Doramal. Altre storie raccontano che Pandora dovette abbandonare il proprio eidolon, sacrificato in nome della causa della divinità, e vivere la sua intera vita come energia pura. Molte comunque sono le congetture su tale vicenda.

Tecnicamente: il Doramal è un potentissimo oggetto; considerato più una struttura che un mero Dono o artefatto, esso presenta un pericoloso quanto letale sistema di difesa. Il tentativo d'aprirlo attiverà una potente aura di protezione (per gli effetti vedi sezione “Aprire, Chiudere...”).

In fin dei conti, il Vaso non ha poteri specifici, se non quello, unico, di contenere magicamente tutti quanti i Mali che affliggono Parnasos. Il Doramal, certo, non elimina la presenza del Male nel mondo, ma ne attenua il flusso, diminuendone l'entità. Il periodo che precedette il Vendilis, rischiò seriamente di distruggere tutto ciò che la Musa aveva costruito con tanto amore.

Epilogo finale e Invocazione

Per giocare la chiusura del Vaso attraverso *Invocazione*, qualora fallisse il tentativo di sigillo finale, i giocatori potranno impiegare le apposite regole, senza alcuna variante.

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



Pandora's Box

PANDORA'S BOX FA USO DI TUTTE LE POSSIBILI COMPONENTI DI UN SETTING STUDIATO PER UN CIRCOLO DI NARRAZIONE, PORTANDO ALLE SUE ESTREME CONSEGUENZE LE REGOLE DI METAPLAYING; PERTANTO SI COMINCERÀ CON UN PRELUDIO PER POI AVVIARE IL TUTTO A UNA VERA E PROPRIA MINI CAMPAGNA, GRAZIE ALLA PRESENZA DEL VASO DI PANDORA (INDIVIDUATO DA UNA SCATOLETTA FISICA CHE VIENE IMPIEGATA ALL'INTERNO DELL'EIDYLLION).

PANDORA'S BOX 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 E NEI VARI ADD-ON.

PER GIOCARE CON *PANDORA'S BOX* È NECESSARIO POSSEDERE UNA COPIA DI EIDYLLION GdR BASE.

