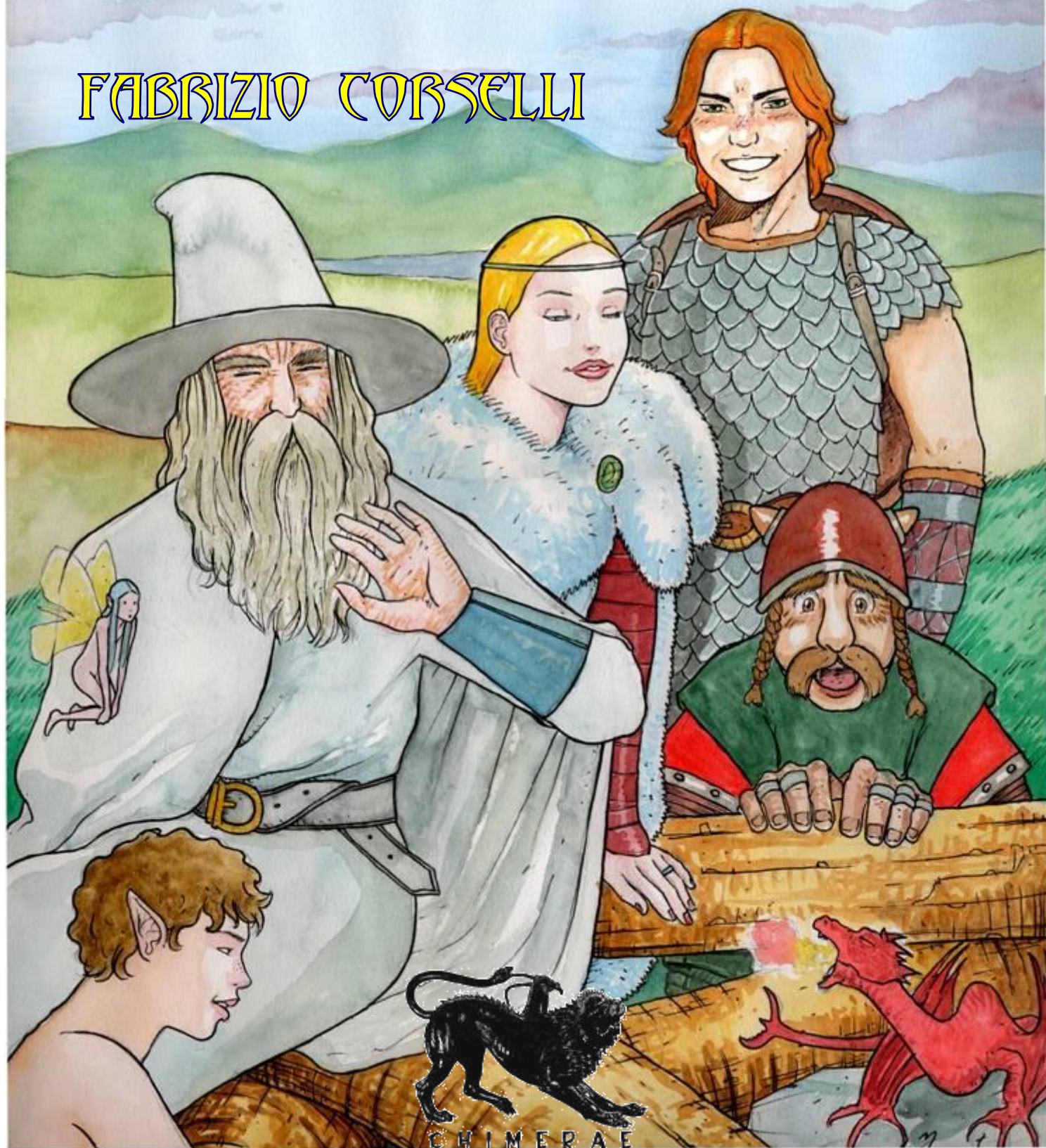


# ELLEND E LYRHELEI

SISTEMA DI META RULING NARRATIVO PER GDR

FABRIZIO CORSELLI



# *Ellende Lyhelei*

## Sistema di Meta~Ruling Narrativo per GdR

Regolamento di Gioco – Improvvisazione Narrativa Orale Fantasy

*Seconda Edizione*

Creato da Fabrizio Corselli

Il Crepuscolo dei Poeti (o Ellende Lyrhelei) nasce inizialmente come sistema didattico per l'insegnamento della materia letteraria, in particolare come approfondimento della Didattica Letteraria e Narratologia presso le Scuole. Esso riproduce un particolare evento verosimile dell'Era della Poesia e della Musica di un ipotetico mondo virtuale abitato da artisti e bardi, ed esattamente quello del Sirrhel... il Racconto degli Incantamenti. È stato impiegato volontariamente il genere Fantasy in quanto genere che fornisce più ampi spazi creativi ed immaginifici. I giocatori impersoneranno dei bardi o dei cantori della più famosa gilda del Circolo dei Bardi; essi a turno si cimenteranno nel raccontare una leggenda, una storia o un racconto in cui, alternandosi, vestiranno i panni dei relativi personaggi principali. Una modalità di gioco che abbraccia il più alto livello di improvvisazione narrativa, e il più creativo e fantastico dei modi di gioco, cioè quello concettuale/interpretativo.

### **BACKGROUND DEL RACCONTO PERDUTO**

*Non molto tempo addietro, durante il periodo conosciuto come Era della Musica e della Poesia, saggi e bardi iniziarono a scrivere sui molteplici segreti del Mondo del Crepuscolo. Uno di loro, un bardo di nome Eldavyr, scoprì nelle antiche biblioteche di Gallarn, la città dei cantori, l'esistenza di mistiche canzoni composte per sottomettere e controllare i draghi; queste canzoni erano conosciute come Aulmadònviel ossia i "Racconti Perduti". Composizioni capaci di innestare nel loro ascoltatore ogni tipo di sensazione e visione immaginifica, ma più di tutti, la capacità di sortire effetti magici legati al tipo di creatura, luogo, incantesimo presenti nel racconto stesso. Una storia che si ambientava nella Valle del Tempo avrebbe potuto fermare il tempo intorno al proprio narratore.*

*Grazie a Eldavyr, circa dieci racconti perduti furono conosciuti nella maniera più errata... attraverso l'esperienza indotta; così molti bardi perirono ad opera dei Racconti perduti, tra le fauci della propria immaginazione. Eldavyr divenne il guardiano degli aulmadònviel, e soltanto i bardi più meritevoli conobbero gli effetti di tali testi tramite l'apprendimento ma anche sulla loro pelle. Per questo il guardiano istituì il Circolo dei Bardi, un circolo i cui componenti furono scelti tra i più valenti cantori che avevano dedicato la loro vita alla ricerca di questi poemi mistici. Solo i più fortunati, coloro che trovarono un racconto perduto, entrarono a far parte del circolo. Ora tocca a voi diventarne un membro!*



## Sezione Tecnica

### COME INIZIARE UNA SESSIONE DI GIOCO DELL'ELLENDI LYRHELEI

Iniziare una sessione di gioco è più semplice di quanto uno possa pensare. Basta la sola volontà di giocare dei partecipanti. Innanzitutto, bisogna stabilire quanti giocatori parteciperanno (e precisamente quante persone dovranno formare un Circolo). Una volta stabilito questo piccolo preliminare, le sessioni seguenti non saranno più decise liberamente. Per organizzarne un'altra dovrà essere convocato un Concilio (vedi regole). È consigliato stabilire un numero di partite da disputare, legandole magari ad un calendario speciale. Oltre ad un motivo di bilanciamento, esso rappresenta un modo per variare gli orientamenti dei racconti. Entrando nel periodo di una determinata stagione o ricorrenza potrebbe raccontarsi una leggenda inerente. Per esempio se il periodo in cui i bardi si trovano, corrisponde alla ricorrenza della costruzione del castello della loro città, la narrazione potrebbe avere come tema un assalto, l'attacco di un drago alla fortezza e così via.

### NUMERO DEI PARTECIPANTI

L'Ellendi Lyrhelei prevede dai tre ai quattro elementi per turno. Il numero dei giocatori dovrà essere stabilito prima della sessione di gioco. Alle partite seguenti saranno applicate le regole per l'acquisizione di un nuovo membro (vedi più avanti).

### PREPARAZIONE DEL CONTESTO E DEI PERSONAGGI NELL'ELLENDI LYRHELEI

La creazione dei personaggi deve avvenire prima della sessione di gioco e in diretto rapporto col contesto nel quale li si vuole fare giocare. È chiaro che se il contesto scelto è la Grecia mitologica, non vi si inserirà un Paladino in armatura, a meno che la fantasia del Narratore non lambisca le soglie del viaggio nel tempo con tutte le dirette implicazioni del caso.

Secondo la modalità di gioco prevista dal sistema saranno preferiti personaggi inerenti all'ELLENDI LYRHELEI SECONDA EDIZIONE

Fantasy, e in particolar modo bardi, incantatori ossia tutti quelli che hanno comunque una relazione artistica. Lo stesso vale per le razze che hanno attinenza con la musica o l'arte come ninfe ed elfi. Vero è comunque che il giocatore potrà rendere flessibili certe classi o razze in modo da non limitare la propria scelta; pensate a un ranger molto sofisticato, allevato nei boschi fatati e che ha imparato *Poesia e Canto*, avendo magari le sue composizioni la Natura per tema. Questa sezione fornisce inoltre alcuni accorgimenti per la caratterizzazione del personaggio, il quale non possiede valori numerici tanto meno ricorre all'uso di dadi (l'uso è previsto solo per la modalità RPG). Unico elemento a infondergli vita, sarà l'interpretazione e l'immaginazione. Adesso prendete carta e penna e seguite i vari passi:

**Nota:** Nessuno comunque vieta l'uso di un background cyberpunk, laddove la virtualità e l'interazione del racconto derivino da un gruppo di Netrunner, impegnati in un accattivante gioco costruttivo di realtà fittizie (per esempio locati in un laboratorio e connessi al computer principale) o addirittura collegati all'ultimissimo ritrovato della tecnologia ludica (si cita per l'appunto il film *Existenz* di Cronenberg).

I Narratori più esperti e volenterosi potranno inserire ulteriormente sistemi sofisticati come quello di manipolazione dei Sogni per rendere più impegnativa la sessione di gioco (nella modalità RPG farà la sua comparsa la classe del Dream weaver, per di più condivisibile con l'ambito di Sci-Fi e con gran parte dei sistemi di gioco).

**CONCETTUALIZZAZIONE:** la maggior parte di voi può iniziare con un'idea già matura sul personaggio da adottare nel gioco. Altri invece, sia per pretese sia per maggiore caratterizzazione, tenderanno ad effettuare un lavoro più approfondito. Dopo aver analizzato i possibili tratti del personaggio, ed avendo un'idea chiara circa la sua fisionomia, potrete stendere su carta la sua completa caratterizzazione (in maniera discorsiva). Cioè pregi, difetti, aspirazioni, frasi tipiche ed altro ancora. Nei prossimi passi si tenderà a fissare minuziosamente e schematicamente tutta la

parte generale che avete abbozzato nel profilo; convertirlo in elementi giocabili. Il concetto di Profilo del Personaggio è lo stesso principio della caratterizzazione teatrale di un personaggio.

**DECIDI LA SUA FISIONOMIA:** è il momento di creare l'ossatura del personaggio: gli Attributi Fisici e Mentali. Ogni personaggio, in quanto riflesso di un individuo reale, presuppone determinate capacità come l'Intelligenza, la Saggezza o il fisico atletico.

Per il nostro esperimento, semplicemente fisseremo cinque tipi di attributi, ai quali conferiremo un particolare aggettivo.

Si fa notare come questa sezione debba essere molto affine al profilo generale dato al proprio personaggio. Se avete concettualizzato un personaggio molto debole non sarà dato un aggettivo Robusto al Fisico. Tanto meno non darete un aggettivo di Robusto all'attributo Intelligenza (qui potreste dare Sagace, Sveglio, Geniale...). Il massimo è di un aggettivo per attributo. Più avanti potrete scegliere dei vantaggi o degli svantaggi al vostro personaggio per personalizzarlo. Gli Attributi sono cinque, tra mentali e fisici, vediamo quali sono:

- **FORZA:** indica quanto un personaggio è capace di sollevare pesi o compiere sforzi particolari (fare braccio di ferro o nuotare).
- **AGILITÀ:** indica sia la capacità d'essere agile e compiere attività fisica sia la capacità di manipolazione, per esempio prendere al volo un oggetto (quindi anche i riflessi).
- **FISICO:** indica la robustezza del fisico, la sopportazione del dolore, la resistenza alle malattie (quindi salute). Alcune azioni particolari richiedono l'uso del Fisico. Per esempio nuotando, sarà facile controllare la capacità polmonare per trattenere il respiro.
- **INTELLETTO:** indica la capacità di risolvere enigmi, intuire e comprendere determinate situazioni, prendere le giuste decisioni, in sostanza tutto ciò che è legato ad un esercizio mentale.
- **CARISMA:** indica il grado d'interazione con un altro individuo, la sua simpatia o antipatia, la sua capacità persuasiva ma anche il suo livello di leadership. Per

esempio convincere una guardia a far passare il proprio personaggio all'interno dell'edificio, o un individuo che ha doti di comando come un militare e così via..



**SCELTA DELLE CONOSCENZE O ABILITÀ:** in questo passo dovrete scegliere al vostro personaggio cinque abilità o conoscenze. In sostanza cosa egli sa fare. Per esempio nel caso del Bardo potreste scegliere *Suonare Strumenti Musicali*, *Poesia*, *Leggere e Scrivere* e *Travestimento*. Questo complesso d'abilità indica cosa effettivamente il vostro personaggio ha imparato nella sua vita grazie alle sue esperienze e alla sua professione. Dipende poi dal profilo creato. Per esempio nel profilo da voi generato, risulta che un personaggio guerriero può avere imparato a *Cantare*, perché soccorso da una Ninfa con la quale è stato per parecchio tempo nella sua foresta, potendo inoltre usufruire di una razza umana. Rendete molto completo il profilo (la vera sceneggiatura), è la parte più importante per la caratterizzazione del personaggio; questi passi sono solo di definizione. Ciò significa anche che, se il narratore vuole, si potranno comprare più abilità previste; si ricorda che il fine dell'Ellende Lyrhelei è l'aspetto narrativo più che del giocatore, senza voler per forza lambire i confini tecnici di character designing

e di completezza appartenente a un vero e proprio gioco di ruolo (in questo caso si opterà per la versione RPG; vedi più avanti).

**SCelta DEGLI SVANTAGGI E DEI VANTAGGI:** ultimo passo e conclusivo della caratterizzazione del personaggio, qui potrete scegliere piccole fobie, difetti e stranezze e vantaggi. Per esempio dare al proprio personaggio l'*Allergia al Polline* oppure la *Fobia degli Spazi Chiusi*. Dovranno essere scelti 2 svantaggi. I vantaggi potrebbero essere, invece, la capacità di essere ispirato ogni volta che si compone un pezzo musicale (magari nel profilo risulta che il personaggio è stato rapito dalle fate in tenera età e gli è stata insegnata l'arte della musica). Anche qui, qualora il narratore lo desiderasse, potrà essere aumentato il numero di svantaggi e vantaggi acquistabili.

### SESSIONE DI GIOCO (MODALITÀ *CONCEPTUAL*)

Una sessione di gioco non è molto differente dalla narrazione orale di una storia, con la semplice differenza che tale storia è interattiva, chiamando così a raduno tutte le azioni intraprese dai partecipanti. Quindi essa si risolve in un dialogo tra i giocatori che decidono le azioni da compiere, i luoghi da raggiungere e il Narratore che comunica l'esito delle loro scelte, determinandolo con l'apporto delle specifiche regole e del buon senso.

La sessione si divide in tre fasi temporali ben definite: la *Fase di Narrazione*, la *Fase di Dichiarazione* e la *Fase di Risoluzione*. Analizziamole:

**1) FASE DI NARRAZIONE:** in questa fase, il Narratore di turno, descrive gli ambienti, le azioni intraprese da altri personaggi o creatura che non siano i giocatori, eventi ed altro ancora, secondo un principio di narrazione orale.

**2) FASE DI DICHIARAZIONE:** appena finita la fase di narrazione, l'azione viene "passata" ai giocatori, i quali singolarmente definiranno ed esporranno le loro azioni in base alla situazione corrente o potranno essere liberi di interagire con gli altri personaggi al pari di un attore; l'unica differenza di questo gioco è che non esiste il copione, ma i discorsi da intavolare saranno creati in tempo reale secondo un principio di improvvisazione e in

base al loro profilo, tenendo fede ai tratti caratteriali (per esempio se il personaggio è permaloso, altruista, arrogante...). Se i giocatori sono arrivati davanti un fiume (situazione prevista e prospettata dal Narratore), il giocatore nella sua fase dichiarativa potrebbe decidere di non fare nulla, oppure potrebbe dichiarare al Narratore di provare a saltare il fiume o un altro ancora, magari più creativo, potrebbe tentare di lanciare un freccia sul tronco di un albero dall'altra sponda con una corda ad essa legata, in maniera tale da potersi spingere più facilmente in acqua. In ogni modo, il tutto è lasciato alla fantasia del giocatore e dal buon senso del Narratore.

**3) FASE DI RISOLUZIONE:** la parola passa di nuovo al Narratore, il quale valuterà le dichiarazioni dei giocatori, comporrà la sua Narrazione in base ad esse, prospettando un altro narrato, in cui saranno o no verificate le azioni dei partecipanti. La probabilità dell'azione, cioè se essa riesca o no, non deve essere troppo arbitraria. Le azioni dei giocatori non per forza devono prevedere risoluzioni probabilistiche ma anche presentare solamente un organicum interattivo (per esempio se un giocatore dichiara un'azione di osservazione come controllare dietro i cespugli per vedere se c'è qualcosa o controllare la fluenza del fiume per scorgere la possibile presenza di rapide o cascate in prossimità del luogo; in questo caso il Narratore potrebbe prendere lo spunto per dire al personaggio che nel modo di sporgersi verso l'acqua, nota il movimento di una strana creatura). Ad ogni modo, il Narratore dovrà tenere in considerazione i valori aggettivali e le abilità d'ogni singolo giocatore, chiedendolo in maniera specifica durante la fase dichiarativa. Un personaggio che ha in *Destrezza Impacciato* ha molte più probabilità di cadere in acqua se operasse un salto per oltrepassare il fiume rispetto ad uno che ha *Atletico* nello stesso valore; inoltre quest'ultimo potrebbe avere anche abilità specifiche o di background tipo *Atleta Olimpico*. Tutto è lasciato alla discrezione e buon senso del Narratore e alla sua abilità di sapiente costruzione narrativa.

### SESSIONE DI GIOCO (MODALITÀ *RPG*)

Se non viene adottata la modalità *Conceptual*, la sessione di gioco potrà essere condotta come una normalissima partita di gioco di ruolo. Le

schede personaggio saranno quelle del sistema impiegato per tale occasione. La modalità RPG crea maggiori problemi in quanto ogni giocatore dovrà rivestire necessariamente il ruolo di Master del sistema scelto oltremodo più complesso nel caso in cui si adottassero sistemi differenti, avendo l'onere di convertire i personaggi per ogni GdR specifico.

#### **CREAZIONE DI UN CIRCOLO DEI BARDI O CERCHIO DEI BARDI**

Il cerchio o anche circolo dei bardi, è la più importante e misteriosa gilda di tutto il *Twilight World*. Nessuno ha mai conferito con loro. Si sa solo che, ogni quindici anni, il circolo si riunisce in segreto in un particolare concilio per discutere i problemi del mondo che lo circonda. Il cerchio può essere formato dai quattro ai sei componenti differenti per specializzazione e background. All'interno del cerchio uno o più bardi possono rivestire diverse cariche ma solo uno detiene la carica più alta. Lo scopo del circolo è quello di girare il mondo alla ricerca di cose nuove da vedere e di cui parlare. Una volta lì si può trovare sopra delle strutture coralline a narrare una leggenda sui mondi acquatici, e un'altra volta sopra un cerchio di fuoco a narrare racconti sulla valle magmatica. Eterni nel loro narrare ma reclusivi nel loro comportamento.

#### **L'ARENA DEI POETI (REGOLA SPECIALE)**

Per entrare in un circolo dei bardi, un nuovo aspirante bardo o cantore che non apparteneva ad un precedente circolo, dovrà come tutti gli altri, superare un'impresa molto ardua, cioè il recupero di una delle antichissime e mistiche canzoni degli antichi bardi, i "Racconti Perduti". Una volta ottenuto il racconto perduto (o presunto che ne sia già in possesso), il nostro aspirante dovrà sfidare un bardo del circolo in una gara di musica e poesia. Se vincerà, potrà entrare nel circolo. Per rendere la cosa più interessante, insieme ai componenti del cerchio, il nuovo aspirante, dopo aver costruito il profilo del suo personaggio fittizio, dovrà "giocare" un'avventura, narrata a turno dagli stessi giocatori secondo le regole dell'Arena dei Poeti. La differenza sta nel fatto che, chi gioca è uno solo e i narratori (i rimanenti giocatori) pianificheranno il più

possibile l'avventura per l'occasione. Se i giocatori sanno suonare strumenti musicali, questi saranno permessi per creare una maggiore interazione e sospensione dell'incredulità.

#### **LA LEGGE DEGLI ANTICHI**

Con questa modalità di gioco è possibile integrare personaggi da un circolo di bardi ad un altro. Nel caso in cui un bardo (giocatore) decidesse di abbandonare un circolo per entrare in un altro, il circolo d'appartenenza dovrà dare il benestare tramite votazione. Il circolo di destinazione dovrà convocare un concilio straordinario per discutere l'accoglienza del nuovo elemento. Il giocatore aspirante, in quanto facente parte precedentemente di un circolo, dovrà superare solo una gara di musica o poesia. Nel caso che il nuovo elemento possieda una gerarchia unica, potrà entrare nel circolo solo se non presente un'altra: un Guardiano del Crepuscolo non può entrare in un Circolo in cui ve n'è uno presente. Coloro che possiedono una gerarchia unica non devono sostenere prove per entrare.

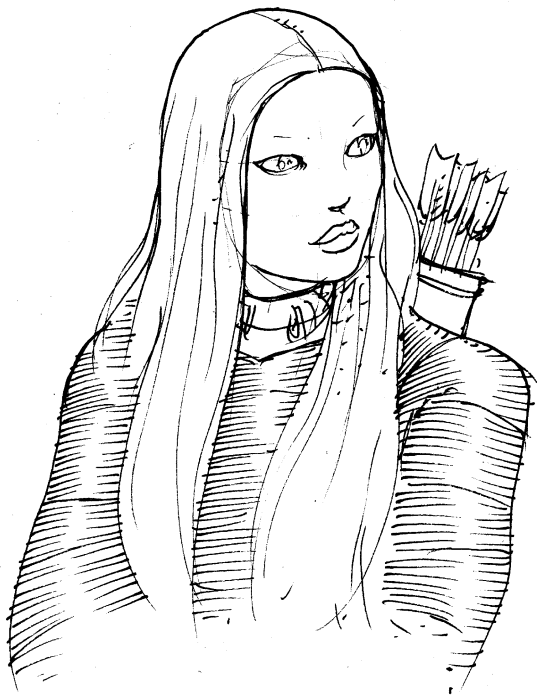
#### **DISPOSIZIONE DEI GIOCATORI / ORDINE DI GIOCO**

Per la disposizione dei giocatori vi sono due modalità da scegliere: la Virtuale (Virtual) e l'Interattiva (Theater). Nella prima modalità, i giocatori si disporranno intorno ad un tavolo. Nella seconda, verrà esaltato l'aspetto interattivo con l'ambiente per creare una maggiore Sospensione dell'Incredulità. Per esempio in una foresta, seduti su dei sassi disposti in circolo vicino ad un fuoco crepitante. Questa modalità fornisce i presupposti per un gioco di tipo concettuale senza dadi, preferendo lo Storytelling.

Una volta stabilito il giocatore che inizierà la narrazione del Racconto d'apertura, l'ordine di gioco procederà in senso antiorario fino alla chiusura del Ciclo (vedi più avanti per la definizione). La decisione del giocatore che inizierà a narrare sarà lasciata al tiro del dado o della moneta. Chi invece nel gruppo possiede una gerarchia più alta, ha il diritto di iniziare per primo o il potere di designare egli stesso un altro giocatore. Il narratore del Racconto d'apertura deve essere scelto prima della fase



preparatoria del Ciclo e prenderà il nome di *Cantore*.



#### **REGOLE PER IL MULTISISTEMA (GENERI E FORME NARRATIVE)**

L'Arena dei Poeti è stata studiata per l'impiego di un unico sistema narrativo. È comunque possibile adottare più sistemi diversi ma ciò richiede una maggiore attenzione e perdita di tempo per l'uniformazione concettuale dei personaggi e per la loro conversione.

La tipica impostazione è quella narrativa. A prescindere da questo, ognuno potrà utilizzare la propria forma. Da un Racconto condotto come forma di romanzo, potremo passare ad uno condotto come Tragedia. La valutazione, d'altronde, non è data in base all'interpretazione del personaggio ma alla tecnica narrativa. Si ricorda in ogni caso che il sistema alla fine non conta; ciò che conta è la Forma Mentis del giocatore e la sua capacità d'improvvisazione.

#### **Sezione Tale**

#### **PREPARAZIONE E CREAZIONE DI UNA TALE**

Per comodità chiameremo ogni sorta di racconto, con il termine Tale (pronuncia: Teil), per il fatto che il racconto è troppo generico, a causa dell'esistenza di diverse tipologie. La creazione di una Tale in questa modalità di gioco non è molto diversa dalla stesura di una sceneggiatura e la sua conduzione risponde ai canoni di una normalissima narrazione orale. La differenza sostanziale sta nel fatto che in questo contesto si dovrà fare appello alle proprie capacità creative e di connessione logica, in quanto la narrazione è improvvisata. Durante una Tale, di tutti i partecipanti uno solo rivestirà il ruolo di Narratore e i rimanenti giocheranno con i loro personaggi. Una volta che il Narratore finisce il suo turno, diventerà giocatore del racconto che segue, usando il proprio personaggio. Invece il personaggio del Narratore successivo, cioè quello che verrà messo da parte, potrà essere usato dallo stesso come un personaggio secondario, sempre da lui gestito (come PNG nel caso della modalità RPG).

È possibile inizialmente prepararsi un'avventura, ma il lavoro di connessione è maggiormente reso difficile in quanto nessuno dei giocatori conosce l'avventura del precedente. Prima di continuare il nostro discorso dobbiamo, per ragioni di comprensioni future, dare la definizione di Ciclo. Il Ciclo è l'insieme di tutte le Tales narrate, compreso l'epilogo finale. La fase preparatoria del Ciclo ha una durata di 10 minuti, entro i quali noi stabiliremo: il sistema emotivo, l'orientamento, la durata di una singola Tale. Finito il tempo della fase preparatoria, il Cantore avrà a disposizione 3 minuti per riordinare le idee e per definire lo schema della sua Tale. Il genere della Tale è di libera scelta. Iniziare per primi, è sempre conveniente per il semplice fatto che il giocatore non deve sottostare alle difficoltà di connessione e d'imposizione dell'orientamento che proviene dalla Tale precedente, ma è pur vero che egli riceverà l'obbligo di terminare l'intero Ciclo con l'epilogo finale.

#### **SCELTA DEL SISTEMA EMOTIVO (MOOD)**

Durante la fase preparatoria del Ciclo, dovrà essere scelto il tipo d'orientamento emotivo da dare alla Tale: tragedia, romanzo, eroico,

epico... La scelta del sistema emotivo è obbligatoria.

### **SCelta DELL'ORIENTAMENTO**

Durante la fase preparatoria del Ciclo è possibile scegliere l'orientamento della Tale. Cioè un plot o una quest (ricerca) principale, comune a tutte le Tale che serva da guida. È in ogni modo possibile lasciare l'avventura slegata da qualsiasi plot o finalità e optare più per una interpretazione libera, magari con un bel finale a sorpresa.

La scelta dell'orientamento non è obbligatoria. In questo contesto viene scelto il tipo di Trama.

### **ELEMENTI NARRATIVI A SORPRESA (O NAUNDYR)**

Prima della sessione di gioco, i giocatori dovranno scrivere in un foglio a parte, un elemento narrativo (Naundyr) che dovrà essere inserito obbligatoriamente durante ogni Tale (e tenuto nascosto agli altri partecipanti); esso può identificare un oggetto, un'arma, una creatura, un luogo in maniera specifica come "Drago di Fuoco", "Torre di Cristallo" o genericamente come "Oggetto magico", "Creatura magica" (lasciando più libertà al Narratore).

Il Naundyr viene considerato una sorta di distorsione della capacità immaginifica o addirittura onirica del bardo o di colui che ha il dono della mente creativa. Non tutte le energie mistiche che promanano dagli aulmadonviel sono controllate da colui che ne fa uso, rischiando il più delle volte una vera e propria ritorsione del "narrato" nei confronti del suo creatore.

Tecnicamente, i Naundyr vengono sorteggiati e distribuiti ai singoli giocatori dal Coordinatore all'inizio della sessione (oppure sorteggiati durante il ponte narrativo). Il form che reca l'elemento narrativo obbligatorio sarà aperto dall'interessato solo nella fase di passaggio da una narrazione all'altra. L'eccezione è rappresentata dalla figura del Cantore, il quale potrà scegliere se accettare l'elemento narrativo a inizio narrazione o addirittura nella fase di epilogo (rendendo molto più gravosa la chiusura della Tale). L'apertura del form prima del tempo dovuto ne causerà la sostituzione con uno nuovo e un punto di demerito sarà assegnato al narratore per comportamento scorretto, così influenzando

sulla distribuzione dei punti mistici idonei alla valutazione finale e al passaggio di gerarchia.

Si ricorda che l'elemento inserito obbligatoriamente dovrà avere un suo peso ben definito durante il prosieguo del narrato, non potendo limitarsi semplicemente a un'azione verbale tipo "vedete un drago passare sopra le vostre teste".

***Nota:** nel caso in cui partecipanti avessero stabilito un contesto inerente al viaggio temporale o finanche planare, ogni Naundyr potrebbe individuare al posto di un Oggetto o Creatura una vera e propria epoca o un piano dimensionale, così conferendo maggiore spessore alla conduzione della Tale.*



### **DURATA DI UNA TALE E RELATIVO CONTEGGIO DEL TEMPO (TIMING)**

Durante la fase preparatoria del ciclo, bisogna stabilire la durata di una singola Tale, cioè il tempo che il Cantore e gli altri narratori hanno a disposizione per la narrazione, compreso d'epilogo (vedi più avanti). La durata di una Tale può variare dai 40 minuti (minimo) alle 3 ore (tempo massimo). Sarà cura dei partecipanti stabilire i tempi. Nel conteggio è incluso il tempo per l'epilogo. Le tre ore possono essere superate ma solo nel caso in cui si dovesse effettuare una singola partita. È sconsigliato impiegare più ore di quelle previste. Si ricorda che la singola sessione è in forma improvvisata risultando maggiormente



oneroso per il Narratore in corso e per quelli a seguire, gravando oltremodo sulla coerenza e sulla compattezza del tessuto narrativo oltre che logistico dell'avventura.

#### **REGISTRAZIONE DELLE INFORMAZIONI DI UNA TALE**

Durante una Tale, il narratore in corso dovrà segnarne su un foglio i punti salienti e schematizzarla, in modo che il seguente narratore possa avere il quadro generale della situazione. Quest'ultimo riceverà 2-3 minuti di tempo per riordinare le idee, elaborare le informazioni ricevute e gettare le basi per la sua Tale. Qualsiasi mancanza di informazioni scritte, o per atto scorretto o per dimenticanza, saranno penalizzate con punti di demerito sulla valutazione finale, perdendo di conseguenza *Punti Vittoria* o una foglia elfica di più alto grado (vedi sezione relativa).

#### **CONCLUSIONE DI UNA TALE / EPILOGO / PONTE NARRATIVO**

Una Tale può avere una sua fine come no. Dipende principalmente dall'abilità del narratore di concludere la sua Tale in tempo dovuto. È anche possibile che la Tale finisca prima o rimanga spezzata per volontà del narratore. Il più delle volte essa non è finita volontariamente per dare al seguente narratore la possibilità di una continuazione più libera. Lasciare incompleta una Tale non è sinonimo di incapacità o meno bravura, ma evita di sottostare a determinate limitazioni. In ogni caso allo scadere del tempo, il gioco è interrotto. Vi è comunque un lasso di tempo obbligatorio in cui il tempo non viene conteggiato e questo è il *Ponte Narrativo*, cioè il momento che va dall'epilogo all'inizio dell'altra Tale. Anche se l'avventura è interrotta, il narratore che ha appena concluso la Tale deve dare una parvenza di finale della sua Tale per permettere al seguente narratore la progettazione. Se entro un minuto il narratore non fornirà un rapido epilogo discorsivo (che spieghi cosa succede dopo), perderà se posseduto, un gradino gerarchico.

Se il narratore direttamente inserisce un epilogo nella sua Tale, questa sarà conteggiata secondo il normale tempo. Se l'epilogo volontario è interrotto per avere superato il tempo a disposizione, sarà annullato e al giocatore sarà richiesto il rapido epilogo discorsivo.

Se la fine del tempo incorre su un dialogo già avviato, semplicemente esso verrà continuato trasferendo l'onere della gestione tecnica al successivo narratore, in modo da non interromperlo drasticamente.

#### **- EPILOGO FINALE – (FAIRYTALE)**

L'epilogo finale del ciclo è una cosa ben diversa dall'epilogo della Tale. L'epilogo finale spetta al Cantore, in pratica colui che ha iniziato per primo. Sarà compito suo chiudere il ciclo e fornire il finale, tenendo conto di tutti i dati raccolti e tenuto conto dello sviluppo dell'intera avventura. L'epilogo finale che noi chiameremo *Fairytale*, sarà conteggiato dopo la "fine" dell'ultima Tale.

Questa, per l'occasione, non deve presentare un suo epilogo ma deve rimanere spezzata obbligatoriamente. Il cantore avrà appena uno o due minuti per la rielaborazione di tutto il narrato e altri 10-15 minuti per la narrazione del finale.

Solo al Narratore in corso è permesso durante il Ciclo di prendere appunti sulle varie Tales. Se il Cantore non riuscirà a trovare un finale o non lo terminerà entro il tempo stabilito, potrebbe essere espulso dal circolo o perdere i suoi titoli dovendo ripartire dal primo gradino della scala gerarchica.

#### **VALLE DEGLI INCANTAMENTI (REGOLA OPZIONALE)**

Regola su cui si basa il regolamento da Torneo nell'Ellende Lyrhelei, per il tanto desiderato titolo di Signore del Crepuscolo, il più grande bardo di questo mondo immaginifico. Condensando diremo che, all'interno del circolo dei bardi, verrà di volta in volta stabilito il progredire gerarchico dei nostri Narratori. Alla fine d'ogni ciclo, sarà designato il miglior narratore secondo la tecnica d'esposizione e la bellezza del racconto. Gli arbitri saranno gli stessi giocatori secondo un principio d'imparzialità e nessuno potrà votare per se stesso. Se dovessero sorgere problemi, si designerà una persona competente che assisterà alla partita e farà da giudice imparziale. La votazione avverrà non tramite numeri ma aggettivi. Ogni aggettivo conferirà un quantitativo di punti, chiamati "*Punti Narrazione*" o "*Punti Mistici*". Chi ha ottenuto il maggior numero di punti è considerato il miglior bardo di quel Ciclo. Ogni volta che un

bardo “vince”, otterrà *Punti Vittoria*. Secondo il numero di “vittorie” (impropriamente dette), il bardo otterrà un titolo particolare, rivestendo all’interno del circolo una carica più o meno importante. Un bardo di più alta gerarchia può iniziare per primo a narrare, designandosi Cantore.

Aggettivo	Punti Mistici
Brutto	-4
Buono	4
Ottimo	6
Eccellente	8
Stupendo	10
Incantevole	12

Punti Vittoria	Posizione Gerarchica	Frequenza
2	<i>Bardo dei Sigilli</i>	~
4	<i>Bardo Mistico</i>	Unico
6	<i>Guardiano del Crepuscolo</i>	Unico
8	<i>Guardiano delle Terre Incantate</i>	Unico
10	<i>Signore del Crepuscolo</i>	Unico

**Frequenza:** si riferisce al numero di tipi di bardi che possono stare all’interno del circolo. Per esempio non possono esservi due Guardiani del Crepuscolo in un circolo.

#### SISTEMA DI VALUTAZIONE ATTRAVERSO LE FOGLIE ELFICHE (VERSIONE LIGHT)

Questo sistema, ideato per sessioni singole, laddove non siano di vitale importanza i Punti Vittoria, sveltisce e rende meno gravoso il compito del Coordinatore e dei giocatori di valutare i propri compagni. Abbandonando il sistema dei Punti Vittoria, ai giocatori saranno consegnate tre foglie speciali (date in allegato col manuale e che il Coordinatore si premurerà

di ritagliare, facendone relative fotocopie o stampe in base al numero di giocatori partecipanti, compreso se stesso). Dopo che l’epilogo della Tale sarà risolta, durante la fase di valutazione di ogni singolo Narratore, gli altri giocatori a turno consegneranno a quest’ultimo una foglia in base alla loro preferenza sul relativo narrato. Il Narratore non potrà votare per se stesso a differenza del Coordinatore che prenderà parte anch’egli alla votazione.

La più prestigiosa tra le foglie elfiche in assoluto è il *Naulestyr*, la foglia d’oro. Segue il *Teuthar*, la foglia d’argento e per ultima, il *Milwyr*, la foglia di cristallo. Alla fine di ogni evento, verrà stilata una classifica parziale simile a quella del medagliere olimpico, che terrà conto del numero di foglie vinte. Il Narratore che avrà totalizzato più foglie in base alla loro importanza (quindi secondo un computo gerarchico delle diverse), verrà dichiarato il vincitore in assoluto (si fa notare la superiorità di un Narratore che vince due *Naulestyr* rispetto ad un’altro che ne ha vinte si tre ma soltanto dei *Milwyr*).

#### Rapporto di conversione delle foglie elfiche

*Naulestyr* → 2 *Teuthar* → 8 *Milwyr*

#### CONCILIO DEI BARDI (REGOLA DI CAMPAGNA)

Una volta per Ciclo, secondo questa regola può essere convocato un Concilio dei Bardi la cui funzione principale è quella di discutere sulla poesia, sulle varie forme d’arte, su nuovi incantesimi e sulla creazione di determinate canzoni. Il concilio ha però un’altra funzione e rappresenta il momento in cui un bardo di categoria più bassa può essere sfidato da un bardo di categoria più alta, o viceversa, ad una gara di creatività.

**Nota: il Concilio va giocato interamente sotto la più scrupolosa Interpretazione dei giocatori... esso è un aspetto del Gioco.**

Vi sono tre modi per convocare un concilio:

- Il Guardiano del Crepuscolo del cerchio dei bardi (il gruppo di giocatori) può convocare il concilio in qualsiasi momento del Ciclo, una sola volta. Il Guardiano del Crepuscolo ha bisogno semplicemente di una ragione valida, per esempio un atto ritenuto oltraggioso e sconveniente per la fattispecie

dei bardi, da parte di un giocatore. Nella maggior parte dei casi è necessaria una pergamena nella quale vi sia scritta la domanda per la convocazione del concilio e consegnata al Circolo delle Muse (giocatrice): dall'approvazione alla convocazione passano almeno tre settimane; nel caso di situazioni disperate il concilio sarà convocato immediatamente.

- Qualsiasi delle Muse può convocare il Concilio dei Bardi. Mentre il Guardiano del Crepuscolo deve chiedere il permesso per la convocazione, le ninfe non ne hanno bisogno.
- Dato che però non vi è il bisogno di permesso, siccome il concilio dovrebbe essere di importanza cruciale per tutti i bardi, vi deve essere una ragione più valida di quella del Guardiano del Crepuscolo: il concilio può essere convocato così per un capriccio o piacere di una delle ninfe.
- L'ultimo, il concilio può essere convocato da un Guardiano delle Terre Incantate o dal Signore del Crepuscolo in qualsiasi momento e per qualsiasi motivo. **Funzione principale:** discussione delle nuove tecniche artistiche e creazione di nuovi racconti perduti.

### IL CODICE DEL CONCILIO

All'interno del concilio vi sono cinque regole da rispettare. L'intero concilio conosce queste regole come "Il Codice del Concilio". Chi non rispetta il codice sarà espulso per sempre dal concilio:

- 1) Nessun membro estraneo starà al di sopra delle muse e del sommo bardo.
- 2) È severamente proibito interrompere o disturbare per qualsiasi motivo la danza d'apertura del concilio.
- 3) La parola sarà presa per alzata di mano. È severamente proibito parlare senza il permesso e ancor più grave se è interrotto il sommo bardo.
- 4) È proibito parlare di cose al di fuori dello spirito e delle tematiche del concilio.

Il sommo bardo ha diritto di sfida sui membri del concilio. È punita con la morte ogni sorta di sfida fatta al sommo bardo, considerata una gravissima offesa. Colui che perde, perderà il suo grado gerarchico. Chi non possiede grado gerarchico sarà espulso per sempre dal concilio. È permesso lanciare una sfida ad un

bardo di pari gerarchia o almeno di una sola più alta, escludendo dal Guardiano del Crepuscolo in poi. La vittoria sarà considerata un punto speciale ai fini della progressione di Gerarchia. Mentre la sconfitta causerà la perdita di due punti.



### MEMBRI DEL CONCILIO

I membri del Concilio dei Bardi non sono molti, poiché è un avvenimento molto particolare e quasi esoterico. I partecipanti del concilio sono le muse (intesa come giocatrice), il sommo bardo (il più alto di grado gerarchico), il cerchio dei bardi e un bardo di un altro circolo che si è distinto tra gli altri nelle gare di poesia e musica, per la sua creatività e bravura.

### APERTURA DI UN CONCILIO

Il concilio incomincia con una danza d'apertura dove vi partecipano tutte le muse, accompagnate dalla musica dei Bardi dei Sigilli e del Bardo Mistico. L'apertura del concilio può essere solo descritta o pianificata e giocata dagli stessi giocatori durante la sessione.

### SISTEMA MULTIGIOCATORI

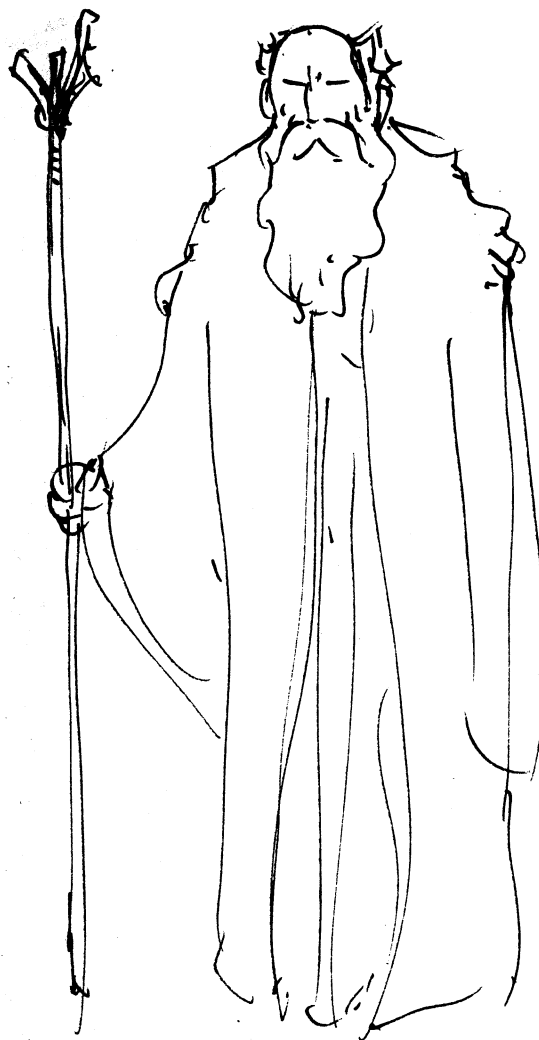
In questa modalità è possibile far scontrare tramite sfide bardi di diversi circoli o semplicemente farli giocare come forma di rispetto. Per tale situazione, dovrà essere



convocato un concilio specifico, al quale sarà già stata comunicata notizia sul tipo d'azione che lo sfidante intende portare avanti (semplice partita, sfida o insegnamento di un racconto perduto).

La votazione a favore avverrà per maggioranza ma in ogni caso un Guardiano del Crepuscolo avrà l'ultima decisione. In caso di rifiuto, il circolo dovrà dare una motivazione valida. Nel caso che un giocatore di un circolo dovesse vincere all'interno di un altro circolo, i suoi punti vittoria sono raddoppiati indipendentemente dall'azione. Ma se perde, sarà privato della metà dei suoi punti vittoria, scalando così di gerarchia. L'acquisto è un'azione che normalmente avviene per collezionare racconti perduti detenuti solo da un circolo. Il racconto perduto è acquistato all'interno di un altro circolo, se, una volta vinto, si hanno punti a sufficienza per comprarlo. Se lo sfidante vince ma non ha punti vittoria sufficienti per l'acquisto, dovrà attuare un'altra sfida fino a quando non avrà un valido quantitativo.

In ogni caso il racconto perduto sarà deciso dal concilio che dovrà scegliere tra quelli che rientrano nel quantitativo di punti vittoria disponibile dallo sfidante. Quest'ultimo ha la facoltà di rifiutare il racconto perduto, per lui deciso, per conseguire una Tale più importante. Nel caso di una semplice partita, nulla da dire salvo che la vincita gli conferisce due punti vittoria (come se fosse un elemento del gruppo). Nel caso di una sfida valgono le regole del concilio. Unica differenza è la vittoria che assegna tre punti. Per queste modalità è consigliato come giudice un esterno competente ed estremamente imparziale. Ogni circolo deve avere i propri racconti perduti. Il numero dei racconti perduti che un circolo possiede è uguale al numero dei giocatori. Per correttezza, una volta progettati, dovrebbe essere consegnata una copia di ognuno al Coordinatore designato per la custodia dei Racconti.



#### **SEGRETI PERDUTI NEL TEMPO (TOMELORE RULE) CREAZIONE DI UN AULMADONVIEL**

Con questa regola speciale, il personaggio/giocatore che viene designato il miglior narratore del Ciclo, potrà essere premiato direttamente dal Coordinatore con l'apprendimento di un nuovo Racconto Perduto. Ogni volta che un narratore/giocatore "vince" un ciclo, ottiene dei punti vittoria. Questi punti oltre a valere per la progressione gerarchica varranno anche per potere apprendere un Racconto Perduto. Per cui un giocatore che detiene cinque vittorie avrà contemporaneamente cinque punti gerarchici e cinque punti vittoria per l'acquisto di un racconto perduto di tale costo, con la

differenza che i punti vittoria per l'acquisto di tale abilità, una volta acquistata, verranno azzerati.

Il giocatore dovrà vincere altri cicli per ottenere punti per comprare un altro racconto perduto. Tecnicamente prima di applicare questa regola, dovrà essere convocato all'interno di ogni Circolo, una riunione per la discussione e la progettazione dei Racconti Perduti. Un'abilità di Racconto Perduto viene creata sulla base del relativo elemento di background. Quindi ad essa verrà data una specificità di orientamento; per esempio nel caso di un bardo che ha elementi inerenti all'elemento dell'Acqua, l'abilità sarà chiamata *Armonia delle Sirene*: un Racconto Perduto che racconta di una sirena e che ha come effetto ultimo l'ipnosi della canzone della mistica creatura. Un circolo che possiede al suo interno un Guardiano del Crepuscolo o un Maestro può, tramite Concilio, creare un nuovo Racconto Perduto dandone notizia in tempo utile al Coordinatore per il nulla osta. Questa regola si applica dopo che ogni Circolo abbia già stabilito i propri Racconti base.

Inoltre è cura del Coordinatore tenere un archivio di tutti i Racconti Perduti depositati dai giocatori come forma di convalida e comportamento corretto.

Ecco a voi lo scheletro per costruire un Racconto Perduto:

#### **Racconto Perduto (Forgotten Tale):**

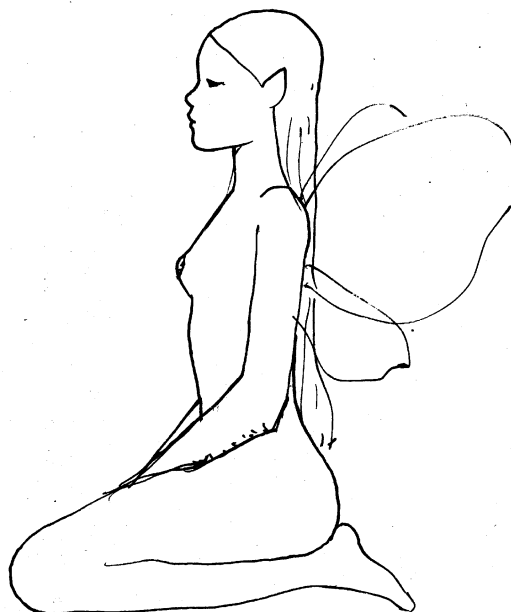
**Attivazione:** Lettura del Testo

**Costo:** dai 2 punti vittoria (base) ai 10 punti vittoria<sup>1</sup>

**Abilità Richieste del Personaggio:** Leggere e Scrivere

Con questa pergamena, il personaggio ha appreso dagli antichi bardi storie molto particolari e così misteriose che anche un drago avrebbe paura a raccontarle. Si dice che chiunque le ascolti tramite poesia o canto divengano vittime degli effetti magici che esse producono. Nella mente dell'ascoltatore esse creano immagini vivide e così reali che il racconto inerente ad un drago potrebbe

lacerargli l'anima con la stessa intensità dell'artiglio della creatura protagonista (non chiedete di farvi raccontare storie sui draghi o potreste provare la potenza di una tale creatura sulla vostra pelle, anche se è un "racconto", forse!). Il protagonista o l'effetto del racconto agirà sul personaggio di un Narratore, procurandogli un effetto specifico durante il filo narrativo. Se per esempio si parla di una Medusa, l'ascoltatore (personaggio del Narratore) potrebbe essere tramutato in pietra. Il racconto è lasciato alla discrezione e fantasia del giocatore, ma in ogni caso sarà revisionato ed equilibrato dai coordinatori per evitare possibili abusi. Possibile è appellarsi una sola volta al Racconto Perduto per l'intero Ciclo (cioè per una partita).



#### **Incantamenti (Enchantments)**

#### **Musicali**

#### **(Musical**

**Regola da Torneo:** durante ogni sessione narrativa (cioè durante un qualsiasi turno di narrazione del giocatore in corso), si può fare appello ad un Incantamento Musicale (una sola volta per tutto il Ciclo). La scelta verrà sempre effettuata dal giocatore interessato. Tale regola permette tecnicamente di inserire degli eventi

<sup>1</sup> Sarà possibile più avanti, crearne di più costosi. Questo spetta al Coordinatore in quanto giudice ultimo e responsabile dell'equilibrio dei Racconti Perduti presenti nel gioco.

particolari che possono modificare le condizioni magiche e ambientali del momento (discorsivo-interattivo) in cui si sta giocando.

Quindi durante la sessione, il giocatore ha il diritto di richiedere una sola volta l'attivazione della regola ed in qualsiasi momento all'interno della narrazione in corso (compreso il proprio turno). Essa funziona in maniera molto semplice: bisogna tirare 1d8 e consultare la tabella degli effetti. L'effetto che ne è uscito fuori sarà applicato immediatamente alla situazione narrata in corso. L'effetto dura finché un altro giocatore non decide di rilanciare il dado, ossia quando invoca il proprio incantamento musicale.

#### **Tirare 1d8 e consultare la tabella:**

Valore del Dado	Incantamenti Musicali
1	Canto delle Muse
2	Oblivio dei Sensi
3	Litania delle Sirene
4	Incantamento dei Sensi
5	Richiamo della Luna
6	Oltre i Cancelli della Fantasia
7	Valle del Tempo
8	A scelta del Coordinatore

#### **Descrizione**

##### **Canto delle Muse (Muse)**

Il canto telepatico delle muse ha compenetrato la zona circostante, vivendo in essa. Tecnicamente un personaggio che usi qualsiasi abilità artistica, otterrà degli effetti stupefacenti come forma di sublimazione. Per esempio la voce diventa cristallina, o nel caso di un poeta, si riesce a comporre un'opera di grande valore letterario.

##### **Oblivio dei Sensi (Oblivion of Senses)**

Gli antichi hanno deciso di non fornire più la loro conoscenza empatica e di salvaguardarla dai profani. Tecnicamente ogni volta che verrà impiegata una abilità o Attributo mentale, il personaggio potrebbe dimenticarla come forma di perdita della memoria. Cioè non potrà più usarla finché un altro giocatore non decida di attivare il proprio incantamento così cambiandone gli effetti. (Poteri, Abilità, e

Incantesimi che adottano il valore di Intelligenza fanno parte di questa categoria).

##### **Litania delle Sirene (Litany of Sirens)**

Le sirene hanno concesso il loro favore, riempiendo l'aria del loro soave e ipnotico canto. Tecnicamente ogni volta che un personaggio fa uso di una abilità artistica, otterrà un effetto di Charm nei confronti del suo spettatore.

##### **Incantamento dei Sensi (Enchantment of Senses)**

Il mondo in cui i personaggi giocano diventa vivo e risponde alle loro emozioni. Tecnicamente tutti i giocatori acquistano l'abilità di Empatia.

##### **Richiamo della Luna (Symphony of the Moon)**

L'Incantatrice della Luna ha concesso i suoi favori. Tutti i personaggi ottengono dei favori speciali dal Narratore in corso e da lui stabiliti, quando vengono usate abilità artistiche in presenza della luna.

##### **Oltre i Cancelli della Fantasia (Beyond the Gates of Fantasy)**

Il sigillo della gemma della creatività è stato rotto! Tutti i personaggi posseggono l'abilità di ispirare le menti creative.

##### **Valle del Tempo (Valley of Time)**

La Valle ai confini del Tempo ha rilasciato i suoi flussi temporali! Tutti i personaggi che usano un'abilità artistica, potrebbero non usarla più finché un altro giocatore non attivi il suo incantamento musicale.

**Nota:** Il *Guardiano delle Terre Incantate* e il *Signore del Crepuscolo* possono attivare due volte a partita gli *Incantamenti Musicali*.

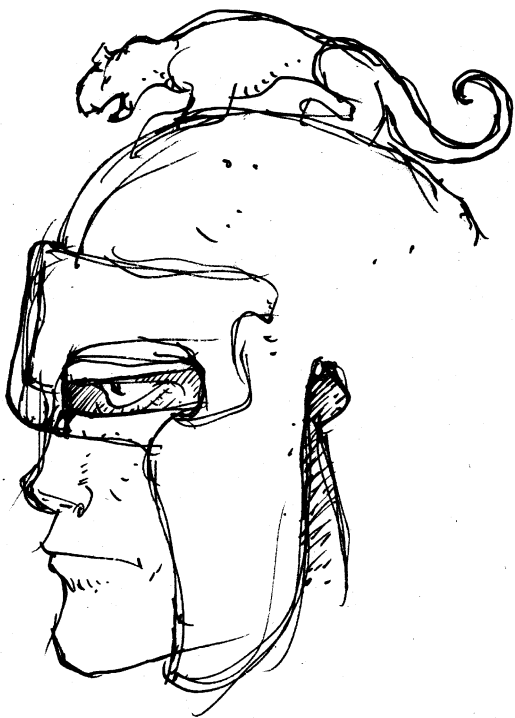
#### **IL DONO DI ELDHAVYR – POTERI SPECIALI DEI NARRATORI**

L'alito spirituale del sommo Bardo Eldhavyr, colui che ha istituito il Circolo dei Bardi, è sempre onnipresente, laddove l'arte e la musica pulsano e germinano al pari di un fertile seme, come una sorta di divinità della guerra che impera sul campo di battaglia decretandone vincitori e sconfitti. Egli agisce come una divinità dispensatrice d'ispirazione e come tale



conferisce poteri e forza a coloro che hanno abbracciato la sfera artistica e la sua causa. Tecnicamente a ogni inizio sessione di *Ellende Lyrhelei*, il Coordinatore distribuirà casualmente le due carte speciali recanti il nome delle abilità relative, come una sorta di infusione operata dalla neo divinità dell'Arte. Un Narratore non potrà mai ricevere due doni cumulativi.

**Mente creativa (regola opzionale).** **Alystal Seleunwe:** con questo dono, il Narratore è in grado di poter cambiare naundyr al momento dell'assegnazione casuale qualora non fosse di suo gradimento, scegliendone in questo caso un altro. Il Narratore sarà tenuto a non inserire l'elemento narrativo scartato. In caso contrario riceverà una penalità sull'assegnazione dei Punti Mistici.



**Preveggenza degli'elfi (regola opzionale).** **Aldolath:** con questo dono, il Narratore è in grado di rivelare il contenuto di un elemento narrativo a sorpresa. L'effetto vale solo per se stesso. In qualsiasi momento, il Narratore, possessore dell'abilità, potrà chiedere di rivelare il contenuto di un elemento a sorpresa,

compreso quello del Narratore di turno al momento del ponte narrativo o di un altro durante la propria assegnazione (in questa maniera sarebbe possibile venire a conoscenza di due naundyr, usufruendo di più elementi per la strutturazione della propria sessione). Nel caso in cui un Narratore dovesse impiegare un elemento rivelato in tale maniera, quello successivo che dovesse riceverlo secondo la normale procedura casuale, sarà obbligato a inserirne una variante. Per esempio, il Narratore A, impiegando la Preveggenza degli'Elfi, viene a conoscenza del naundyr Drago, impiegandolo nel proprio narrato. A questo punto, a fine sessione, il successivo Narratore B pesca l'elemento narrativo Drago (o comunque gli è stato già assegnato). Nella propria sessione dovrà esserne inserito un altro come una sorta di sdoppiamento; il Narratore B potrebbe farne nascere una lotta tra draghi o ancora nel caso di un oggetto magico realizzarne la relativa controparte (spada di luce e spada d'ombra). Il tutto è lasciato alla libertà creativa del Narratore in corso.

Se il detentore dell'Aldolath è proprio il Cantore, questi non potrà impiegarlo al suo primo turno di narrazione, potendo oltremodo riservarselo per l'epilogo. Se è presente un Signore del Crepuscolo, questi potrà scegliere volontariamente, rispetto agli altri, quale carta potere prendere, senza sottostare al sorteggio.

## ELLENDE LYRHELEI SECONDA EDIZIONE

Scritto e ideato da **Fabrizio Corselli**

Illustrato da **Antonio Nonnato**

© 2008 CHIMERA E HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



**CHIMERA E**

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

[chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it)

#CHN1 – 2ª Edizione – Aprile 2008

## **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](mailto: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 versione 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](http://www.chimerae.it)