



CHEID-AO1

Beyond the Illusion

EIDYLLION GDR

MIRRORMASK

Add-on



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

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

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

Mirormask – I Guardiani del Crepuscolo

Il materiale contenuto all'interno di questo compendio rappresenta un'integrazione alle regole base di Eidyllion GdR. In particolar modo, questo add-on aggiunge altri nuovi Guardiani del Crepuscolo e alcuni relativi Eidola, pronti da giocare, contraddistinti da una forte caratterizzazione e dalla presenza di nuove regole che i giocatori potranno integrare facilmente con quelle già esistenti.

Mirormask fornisce inoltre ai giocatori alcune referenze e approfondimenti del background presente nel manuale base (l'*Ephemera* e la tecnologia *Hopliades*).

Alcuni chiarimenti terminologici

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

Materiale richiesto

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

ADRAKAST

(VALCHIRIA)

Il nome di questo Guardiano deriva dall'Adrakastal, il Fiore della Morte: un fiore che si dice nascere sopra i corpi dei valenti guerrieri e nutrirsi dei suoi ultimi istanti di gloria. Una drammaticità e una solennità, allo stesso tempo, che caratterizzano la condotta di questo Guardiano molto controverso. Esso incarna l'aspetto più combattivo della Musa, la sua primordialità legata alla guerra, gli antichi ricordi di un cantore che narra e disquisisce sulle azioni che prendono vita sul campo di battaglia. L'Adrakast impiega come suoi strumenti d'arte la spada e il sangue del nemico ne diviene, più che mai, la somma linfa con la quale tingere il cuneo della propria "penna".

L'Adrakast abita le zone dell'anello planare di Espera, ed esattamente Malvos, un antico campo da guerra, la cui estensione raggiunge le proporzioni di una città intera. Questo Guardiano conduce la sua intera vita a combattere. Avere un Adrakast presso il proprio Eidyllion è in ogni caso un'ardua impresa; per tale Guardiano anche il Circolo di Narrazione assume le caratteristiche di una solenne e gloriosa battaglia.

Corpus mechanicum: l'aspetto di un Adrakast è quello di una donna guerriera in armatura. Tale protezione è di ottima fattura ed è il carattere distintivo di tale Guardiano; in particolar modo il suo elmo aperto, munito di corna d'ariete e una placca oblunga a coprire il naso, lasciando intravedere alcune parti del volto. Una pelliccia di lupo bianco le copre le spalle sulle quali s'adagiano i lunghi capelli rossi. Lo sguardo è truce e presagisce rovina a chi la fronteggia in campo aperto.

Tratto caratteriale: *Determinata – Personalità divina (Battaglia).*

Personaggio: *Adrakast (Eidolon) – Shieldmaiden (Eidolon) – Bardo (Guerra).*

Trascendenza (5): nessuna acquisizione.

Locus Amoenus (+1): il *Locus Amoenus* dell'Adrakast è spesso rappresentato da: Campi da Guerra – Zone di battaglia.

Tematiche preferite: Guerra – Battaglia – Sfide e Duelli – Magia (Guerra).

Stile narrativo e Mood: questo Guardiano è caratterizzato da una fortissima determinazione. Il suo stile narrativo è potente e incisivo al pari della sua spada, in particolar modo quando descrive scene di battaglie. È nota anche come Etelnar, "Cantaguerra". Non ama particolarmente l'uso di figure retoriche o altri artifici stilistici, ma nemmeno le disdegna quando deve "dipingere" verbalmente un duello o descrivere un'arma.

Abilità temporale: quando viene impiegato un tema preferito come elemento tematico, l'Adrakast ottiene un supplemento temporale di 10 minuti durante la narrazione.

Abilità narrativa: qualora, nel turno di narrazione di un altro Narratore, venisse

impiegato un tema preferito come elemento tematico, l'Adrakast potrà "intromettersi" in quel contesto operando un break narrativo. La sessione di gioco è di base intesa come collaborativa, ma il giocatore può anche creare una rottura della continuità narrativa (*plot breaking*). Spesso questa abilità viene usata anche per sovvertire l'iter narrativo e mettere in difficoltà il narratore di turno.

Sotto abilità narrativa. 1) **Arma speciale:** in virtù del proprio status, l'Adrakast possiede una spada d'argento. Ciò gli permette di portare contro un qualunque Guardiano un attacco che causa un danno pari a 1d2 punti di Trascendenza. Sul tiro per colpire riceve, di base, un bonus di +2. È richiesto un tiro di contrasto per evitare l'attacco. Se l'Adrakast realizza un 12 naturale, il Guardiano aggiunge +1 al danno, mentre l'avversario dovrà effettuare un tiro contro difficoltà pari a 4 + lo scarto di successo del tiro dell'Adrakast. Se esso fallisce, il bersaglio soffrirà di un forte senso di sottomissione, desistendo dall'attacco per un numero di break narrativi pari a 1d2. 2) **Armatura:** quest'armatura in ardryrum, fabbricata dai migliori Fabbri Cantori del tempo, assegna all'Adrakast un bonus di +2 sui tiri di difesa. Inoltre, attraverso un comando mentale è possibile aprire, dietro le spalle, una livrea di puro armonium che conferisce al Guardiano l'abilità di *Volo*. Per tale motivo sono etichettate spesso col nome di Narvir, "Angeli della Guerra". 3) **Controllo del Fato:** l'Adrakast possiede il controllo del Fato (valido soltanto in Battaglia). Confrontare "Anello del Fato" sul manuale base. *Punti Fato* base (PFt): 4d4. 4) **Volontà sulla battaglia (Trascendenza 6+):** appena il Guardiano entra in stato di Sospensione o di Morte, può attraverso un tiro contro difficoltà 8, estendere la sua veglia combattiva ancora di un break narrativo, rimanendo sul campo a combattere. Ogni round viene ripetuto il tiro. Al primo fallimento, saranno conteggiati i punti negativi accumulati e in caso incorrerà la morte.

Svantaggio: Gloria eterna. L'Adrakast è animato da un fortissimo fanatismo nei confronti della guerra e della battaglia. Questo fa sì che, spesso, tutto ciò induca il Guardiano a una particolare tendenza a ingaggiare combattimento o comunque a creare le situazioni adatte perché succeda. Si racconta di Adrakast che, in astinenza da combattimento, abbiano perfino evocato Creature del Crepuscolo pur di avere uno scontro e così saziare la propria fame. Usare parole inappropriate con uno di questi Guardiani, specie se inerenti il loro tema preferito, è il miglior modo per ricevere una sfida. Disponibile il tiro di controllo per temperare questo svantaggio, con una penalità di 3 punti (le penalità possono variare in base alla situazione: da una parola mal posta alla visione di una battaglia in corso. La sfida nei confronti del Guardiano è considerata automatica; per l'Adrakast, il rifiuto è sinonimo di codardia e incapacità al combattimento). Secondo le leggi dell'Equilibrium, la sfida non è motivo di infrazione o di pena.

Modificatori sul tiro: +2 (quando impiegato un tema o una situazione relativa alle proprie preferenze tematiche).

Adrakastal
Il Fiore della Morte

Dono delle Muse – Tr: 8

Reperibilità: Speciale

Si dice che questo fiore nasca e cresca sul corpo di un eroe la cui ineluttabile fine sia sopraggiunta in modo glorioso. L'Adrakastal si nutre degli ultimi istanti di gloria del guerriero, mantenendo ancora vivo l'Armonium in un ciclico flusso. Il costrutto floreale invero è un Dono delle Muse e, come tale, possiede poteri davvero straordinari.

L'Adrakastal è formato da otto petali, neri come la Notte, dalla forma sinuosa e affilato in punta, come una lancia protesa a ferire il nemico. All'interno del calice pulsa un nero nucleo di Armonium, sembra un cuore.

Tecnicamente: il fiore va posto fra i capelli per potere funzionare. L'Auriga o chi per lui tirerà 1d8 per stabilire il numero di petali con i quali viene ritrovato. La sua funzione è la stessa dell'abilità *Volontà sulla Battaglia* dell'Adrakast, con la differenza che il potere si attiverà automaticamente. Una volta raggiunto lo stato di Sospensione o di Morte, un petalo si dissolverà e darà avvio al processo. Il tiro di mantenimento fallisce solo con 1 sul dado.

Drakarin: qualora fosse un Drakarin a usare il *Fiore della Morte*, egli otterrà tramite la danza il potere di conferire la Morte a un qualsiasi Guardiano. Tiro di contrasto con una penalità pari alla differenza tra i due valori di Trascendenza (Drakarin e Guardiano bersaglio).

Svantaggi: qualora il possessore dell'Adrakastal dovesse subire una sconfitta, il Fiore cercherà di assorbire da lui energia armonica. Il giocatore effettuerà un tiro contro il valore di Tr dell'Adrakastal, inteso come livello difficoltà. Se esso fallisce, saranno drenati permanentemente punti di Tr pari allo scarto d'insuccesso.

ANIMAL MASTER

Un cantore che ha l'abilità di ammansire le creature selvagge e i mostri più terribili. Colui che ama, più di ogni altro, tutto ciò che riguarda il mondo animale, operando su di loro attraverso l'incanto della voce e della musica per renderli suoi compagni; a volte, schiavi. Capace di animare le pietre, di piegare alla sua volontà gli alberi, gli insetti e ogni creatura che incontra. All'interno del Mondo del Crepuscolo, egli veglia su ogni creatura animale e sul relativo *Locus Amoenus*.

L'Animal Master rappresentò una figura nodale durante il periodo della Prima Era, guardiano della foresta di Nibelar insieme agli Elfi Cantori e ai Satiri. Protettori un tempo dei confini di Parnasos e abilissimi scout.

Avere un siffatto Guardiano all'interno di un Eidyllion è una grande sicurezza, grazie alla sua capacità di temperare anche i caratteri più irrequieti e difficili.

Corpus mechanicum: questo Guardiano presenta molto spesso le forme di una grossa bestia parlante, di un Cervo bianco dalle grandi corna o addirittura di un grosso Centauro dal vello d'argento. Le proporzioni sono molto più grandi del normale, e questo fa capire subito chi si abbia di fronte.

Tratto caratteriale: *Diffidente – Personalità primitiva.*

Personaggio: *Bardo – Centauro – Elfo (a eccezione dell'Elfo scuro) – Ranger – Satiro – Trollblood.*

Trascendenza (4): nessuna acquisizione.

Locus Amoenus (+2): il *Locus Amoenus* dell'Animal Master è spesso rappresentato da: Boschi – Foreste – Fonti – Luoghi di caccia.

Tematiche preferite: tutto ciò che è legato al *mondo animale*, in tutte le sue manifestazioni.

Stile narrativo e Mood: questo Guardiano è dominato dall'istinto, feroce in certe sue manifestazioni, così come il suo stile narrativo caratterizzato dalle continue incursioni improvvisative, costringendolo, a volte, a deviare dal comune iter compositivo. In lui la primordialità si agita perfino all'interno della dimensione ispiratoria. Essa è un atto che appartiene alla Natura e, in quanto tale, sgorga liberamente come lo zampillo d'acqua dalla dura roccia.

Abilità temporale: quando viene impiegato un elemento tematico legato al *mondo animale*, l'Animal Master ottiene un supplemento temporale di 10 minuti durante la narrazione.

Abilità narrativa: qualora, nel turno di narrazione di un altro Narratore, venisse impiegato il *mondo animale* come elemento tematico, l'Animal Master potrà "intromettersi" in quel contesto operando un break narrativo. La sessione di gioco è di base intesa come collaborativa, ma il giocatore può finanche creare una rottura della continuità narrativa (*plot breaking*). Spesso questa abilità viene usata anche per

sovertire l'iter narrativo e mettere in difficoltà il narratore di turno. Vedi le relative regole, a seguire.

Sotto abilità narrativa. 1) Canto della Natura: una volta per Ciclo, l'Animal Master può dispensare 1d3 successi automatici a un qualsiasi Narratore su tiri o situazioni che abbiano con il primo un tema in comune. **2) Domare gli Istinti:** grazie alle sue capacità di affascinare e domare gli animali selvatici, l'Animal Master è in grado di temperare i tratti di un Guardiano (Ira, Intolleranza...) secondo l'abilità "Temperare Tratti" (vedi "Lista Tratti"). L'abilità funziona anche contro certe creature (con caratteristiche animali), temperandone l'aggressività e la volontà di attacco (per esempio, distogliere dall'attaccare una Chimera, una Viverna o finanche un Drago). In questo caso è richiesto un tiro di contrasto con un modificatore pari alla differenza fra il proprio valore di Trascendenza e quello della creatura bersaglio. **3) Affinità animale:** il Guardiano può assorbire alcuni tratti animali come artigli, ali e così via. Il giocatore possiede di base 2 tratti + 1 ogni 2 punti di Tr (6, 8...). L'effetto permarrà per un numero di break pari al proprio valore di Tr (che stabilisce anche il numero massimo di invocazioni per Ciclo). L'attivazione del potere richiede un tiro contro una difficoltà stabilita dall'abilità specifica. Se viene realizzato un 12 naturale, l'Animal Master potrà scegliere la combinazione di due Tratti.

Ali [Difficoltà: 5]

L'Animal Master possiede delle ali che gli permettono di Volare.

Artigli [Difficoltà: 6]

L'Animal Master è in grado di portare contro un qualunque Guardiano due attacchi con i suoi artigli, i quali causano 1 danno di Tr, ciascuno. È richiesto un tiro di contrasto per evitare l'attacco.

Branchie [Difficoltà: 3]

Con queste particolari fessure dermali all'altezza del collo, l'Animal Master può *Respirare sott'acqua* e filtrare alcuni gas e veleni aeriformi (+2 sul tiro di contrasto).

Camaleonte [Difficoltà: 6]

Con questa capacità, l'Animal Master può confondersi con l'ambiente, conferendo a un avversario una penalità di -3 sul tiro offensivo (tiro di contrasto). L'abilità non vale in campo aperto, necessitando di un contesto nel quale confondersi.

Forza straordinaria [Difficoltà: 7]

L'Animal Master possiede una forza straordinaria, ottenendo così +3 sugli attacchi e +1 Tr sul danno.

Grazia felina [Difficoltà: 8]

L'Animal Master possiede un'agilità e rapidità sorprendenti, ottenendo un bonus sulla Difesa (tiro di contrasto) pari a +4.

Soffio draconico [Difficoltà: 10]

L'Animal Master è in grado di radunare a sé tutta la propria energia armonica all'altezza della gola per rilasciare un potente soffio come il drago. Tale arma mistica causa 1d3 danni (Tr) a un qualsiasi Guardiano. Tiro di contrasto richiesto per evitare

l'effetto. Quando si sceglie il soffio, come abilità base, bisogna stabilire la sua natura elementale (quindi a quale tipo di drago sia legato: fuoco, ghiaccio, elettricità...). L'attivazione dell'effetto richiede un tiro contro una difficoltà pari a 8+ (l'Auriga o il consenso di Narratori stabilirà il valore finale in base alle situazioni correnti). Se viene realizzato un 12 naturale, l'Animal Master aggiungerà al danno base un suppletivo di 1d2. Se viene realizzato invece un 1 naturale, l'energia armonica refluirà all'interno del corpo dell'Animal Master causandogli un danno pari a 1d6 (Tr).

GALAFYNR

Noti anche come “Nani del Caos”. Queste creature vivevano un tempo insieme ai Fabbri Cantori in un mutuo rapporto di collaborazione. Col tempo, i nani conobbero la parte più controversa e caotica della Musa, in quanto incarnazione di un suo aspetto, accostandosi quasi per egocentrismo e senso della giustizia alla figura del Nùerdrin. La loro mente fu piagata e asservita una volta per tutte, perfino il loro corpo mutò nell’aspetto quale diretta proiezione di un animo che si stava avviando verso una ineluttabile trasformazione. In loro l’Armonium acquisì un nuovo valore, il flusso caotico di quell’energia divenne ancora più stabile, creò “ordine”.

La personalità divina di un Galafynr molto spesso lo mette in difficoltà per ciò che riguarda le relazioni con le altre creature; la testardaggine nanica e la sua inossidabile capacità di perseguire i propri scopi, di certo non aiutano a temperare tale status (“Il fine giustifica i mezzi”). La loro capacità di controllo del Fato li rende inoltre davvero pericolosi a occhi profani.

Corpus mechanicum: La barba e i capelli di un Galafynr prendono le sembianze di fiamme albine, in sacrale inquietudine, vive e in continuo rimestarsi. Gli occhi perdono le pupille e gli arti divengono più contratti e muscolosi. Anche l’altezza muta di alcuni centimetri in più rispetto allo standard nanico.

I Galafynr vestono sempre una splendida armatura in argento, con l’effigie sul petto di una bilancia disallineata.

Tratto caratteriale: *Personalità divina – Altezzoso.*

Personaggio: *Nano (Eidolon) – Guerriero – Sacerdote (Giustizia).*

Trascendenza (4): nessuna acquisizione.

Locus Amoenus (+1): il *Locus Amoenus* del Galafynr è spesso rappresentato da: Montagne – Dungeon – Caverne – Luoghi sacri.

Tematiche preferite: Religione (nanica) – Battaglia (legata all’Ira) – Giustizia – Destino.

Stile narrativo e Mood: il Galafynr è una creatura rude e molto suscettibile, un temperamento che troppo spesso cambia da un momento all’altro, legato alla sua venerazione per il Caos.

Ama molto le narrazioni solenni, con qualche incursione metaforica, soprattutto se tratta un tema a lui consono. Usa poche parole, ma quelle giuste.

Abilità temporale: quando viene impiegato un tema preferito come elemento tematico, il Galafynr ottiene un supplemento temporale di 10 minuti durante la narrazione.

Abilità narrativa: qualora, nel turno di narrazione di un altro Narratore, venisse impiegato un tema preferito come elemento tematico, il Galafynr potrà “intromettersi” in quel contesto operando un break narrativo. La sessione di gioco è di base intesa

come collaborativa, ma il giocatore può finanche creare una rottura della continuità narrativa (*plot breaking*). Spesso questa abilità viene usata anche per sovvertire l'iter narrativo e mettere in difficoltà il narratore di turno.

Sotto abilità narrativa. **1) Martello del Caos:** in virtù della propria genia, il Galafynr possiede un portentoso martello. Ciò gli permette di portare contro un qualunque Guardiano un attacco che causa un danno pari a 1 punto di Trascendenza. Sul tiro per colpire riceve un bonus di +1. È richiesto un tiro di contrasto per evitare l'attacco. Se il Galafynr realizza un 12 naturale, la sua arma sarà avvolta da un mistico fuoco albino, causando così un ulteriore danno (tiro richiesto per evitare l'effetto; se il tiro fallisce, il bersaglio soffrirà anche di un fastidioso effetto collaterale, rimanendo in confusione per 2 break narrativi). **2) Controllo del Fato:** il Galafynr possiede il controllo del Fato. Confrontare "Anello del Fato" sul manuale base, pag. 102. *Punti Fato* base (PFt): 2d4.

Svantaggio: Caos. Per loro natura, i Galafynr sono molto caotici, avventati in certe situazioni e troppo ponderanti in altre. Il loro temperamento caotico però li mette in seria difficoltà quando ci sono decisioni delicate da prendere o quando una situazione può finanche risultare letale. È possibile ricorrere al tiro di controllo per temperare tale status (per esempio, evitare che il Nano sollevi la propria arma contro un altro Guardiano durante l'Eidyllion, facendo così valere la legge della forza e del sopruso).

Modificatori sul tiro: +2 (quando impiegato un tema o una situazione relativa alle proprie preferenze tematiche).

KOLONDRON

Noti anche come “Elfi-Fenice”, queste straordinarie creature alate sono i diretti abitanti di Cynerea, la Valle dove risiede il potere della Fenice Malka. La loro natura controversa li pone a occhi stranieri come qualcosa di pericoloso, una mistica forza che combina la distruttività del fuoco e l’oscurità della magia.

I Kolondron portano avanti una vita all’insegna della caccia, ma secondo alcuni rappresenterebbero invero un’effettiva casta sacerdotale. Il Culto del Fuoco è molto sentito presso questo popolo, talmente misterico e potente da ingenerare timore anche negli animi più determinati come quelli dei Flamekeeper o degli Ifrit.

I Doni delle Muse, di cui sono in possesso, destano grande interesse in chi, come il Magus o il Namtrak, dedica la propria vita allo studio e all’approfondimento di tali oggetti.

Corpus mechanicum: questo Guardiano presenta molto spesso le forme di un elfo alato, simile a un myralwyn, con la pelle rosso scuro e i capelli biondo oro. Gli occhi sono di colore giallo-arancione, mentre il corpo presenta alcuni disegni geometrici; molto spesso richiamano le forme del fuoco. Distintiva è la loro alabarda che culmina con una lama sfrangiata a mo’ di fiamma.

Tratto caratteriale: Vanitoso – Scontroso.

Personaggio: Elfo alato (Eidolon) – Sacerdote – Mago (del fuoco).

Trascendenza (4): nessuna acquisizione.

Locus Amoenus (+1): il *Locus Amoenus* del Kolondron è spesso rappresentato da: Città aeree – Zone vulcaniche – Luoghi legati al Fuoco – Piani Elementali (Fuoco).

Tematiche preferite: tutto ciò che riguarda il Fuoco e la Magia (Fuoco).

Stile narrativo e Mood: questo Guardiano è scontroso e abbastanza vanitoso. Il suo stile narrativo è solenne e incisivo come lo è il fuoco, fino a far divampare le parole come fossero braci, creando per l’occasione situazioni perfino inaspettate e d’impatto.

Abilità temporale: quando viene impiegato un tema preferito come elemento tematico, il Kolondron ottiene un supplemento temporale di 10 minuti durante la narrazione.

Abilità narrativa: qualora, nel turno di narrazione di un altro Narratore, venisse impiegato un tema preferito come elemento tematico, il Kolondron potrà “intromettersi” in quel contesto operando un break narrativo. La sessione di gioco è di base intesa come collaborativa, ma il giocatore può finanche creare una rottura della continuità narrativa (*plot breaking*). Spesso questa abilità viene usata anche per sovvertire l’iter narrativo e mettere in difficoltà il narratore di turno.

Sotto abilità narrativa. 1) Arma speciale (Attacco): in virtù della propria razza, il Kolondron possiede un’*Alabarda del Fuoco*. Ciò gli permette di portare contro un

qualunque Guardiano un attacco che causa un danno pari a 1 punto di Trascendenza. Sul tiro per colpire riceve, di base, un bonus di +1. È richiesto un tiro di contrasto per evitare l'attacco. Se il Kolondron realizza un 12 naturale, la sua arma sarà avvolta da una mistica aura elementale di fuoco, causando così un ulteriore danno (tiro richiesto per evitare l'effetto). L'Aura rimarrà per un numero di break pari al valore di Trascendenza del Guardiano. **2) *Lamento di Malka***: il Kolondron può, attraverso un'invocazione stridente simile all'urlo della Fenice, paralizzare momentaneamente un Guardiano. Tecnicamente il destinatario dell'effetto andrà in stand by o perderà tempo di narrazione, qualora fosse il suo turno come Narratore. Tiro di contrasto per evitare l'effetto. **3) *Rigenerazione nelle Fiamme (Trascendenza 5+)***: se presente in un Locus affine alla sua natura (Fuoco), il Kolondron potrà rigenerare punti di Trascendenza. A ogni ponte narrativo, è richiesto un tiro di difficoltà pari a 4 + 1 per ogni punto da rigenerare, fino a un massimo pari al proprio valore di Tr, perché il potere si attivi.

Svantaggio: Estasi di Malka. Quando il Kolondron percepisce la presenza del Fuoco o ne è in sua presenza, si scatenerà in lui un'incontrollabile frenesia. L'effetto può andare da una semplice distrazione a una furia irrefrenabile. L'Auriga o il consesso di Narratori sceglierà la soluzione più consona all'evenienza e la relativa difficoltà, oltre alle penalità da conferire per il fallimento. Il tiro di temperamento non è permesso.

Modificatori sul tiro: +2 (quando impiegato un tema o una situazione relativa alle proprie preferenze tematiche).

ΝΑΜΤΡΑΚ

Noto anche come “meccanico euristico”, il Namtrak è una figura che si è sviluppata nel tempo, quando l’evoluzione dei Doni delle Muse diede avvio alla nuova tecnologia *Hopliades*, basata sul controllo e sulla manipolazione del flusso di Armonium. Nemmeno a dire che la figura del Namtrak sostituì quella del Fabbro Cantore.

Il Namtrak è un Guardiano che, senza ombra di dubbio, desta grande ammirazione in chi lo osserva, con tutti quegli oggetti “meccanici”, in particolar modo con i suoi occhialoni da inventore. Questo Guardiano è sempre alla ricerca di nuovi Doni da studiare, in modo da approfondire ed evolvere la propria conoscenza, tale che nuovi oggetti possano essere partoriti dalla sua fertile mente. Il suo modo di giocare con l’Armonium è davvero sorprendente; grazie ai *Bracciali di Eralya* che custodisce gelosamente, egli è in grado di costruire e comporre in tempo reale alcuni oggetti, disegnandoli nell’aria e facendo prendere loro consistenza (venendo, per questo, equiparato al Mekanikus e al suo potere di “Sognare ad occhi aperti”). Oggetti che riesce finanche a proiettare all’interno della narrazione, in modo da supportare i relativi personaggi.

Corpus mechanicum: il Namtrak ha la forma di un essere umano, in tutto e per tutto. Egli veste una sorta di corpetto di cuoio, in cui vi sono incastonate alcune gemme luminose; poi porta un paio di occhialoni da inventore e dei bracciali di grande bellezza, in argento, intervallato da tre gemme di grossa taglia. L’intensa luminosità emanata dalle pietre sono connesse direttamente con l’Armonium. Attraverso i bracciali, il Namtrak controlla e manipola tale energia, dandole una forma ben precisa.

Tratto caratteriale: Altruista – Accorto.

Personaggio: Nano. Fabbro Guerriero (*Eidolon*) – Bardo – Mago.

Trascendenza (5): nessuna acquisizione.

Locus Amoenus (+1): il *Locus Amoenus* del Namtrak è spesso rappresentato da: Luoghi incantati – Rovine – Città.

Tematiche preferite: Fabbri – Invenzioni – Artefatti – Oggetti Magici – Doni delle Muse.

Stile narrativo e Mood: questo Guardiano è molto affabile e altruista. Grande è la sua curiosità, la voglia di conoscere e scoprire, sembra quasi un archeologo alla ricerca di reperti antichi. Lo stile di narrazione del Namtrak è molto semplice, senza alcuna pretesa, anche se, a volte, applica lo stesso concetto di “costruzione” e “invenzione” alla sintassi, risultando contorto e poco spontaneo.

Abilità temporale: quando viene impiegato un tema preferito come elemento tematico, il Namtrak ottiene un supplemento temporale di 10 minuti durante la narrazione.

Abilità narrativa: qualora, nel turno di narrazione di un altro Narratore, venisse impiegato un tema preferito come elemento tematico, il Namtrak potrà “intromettersi” in quel contesto operando un break narrativo. La sessione di gioco è di base intesa come collaborativa, ma il giocatore può finanche creare una rottura della continuità narrativa (*plot breaking*). Spesso questa abilità viene usata anche per sovvertire l'iter narrativo e mettere in difficoltà il narratore di turno.

Sotto abilità narrativa. 1) Equipaggiamento speciale: il Namtrak comincia di base con due oggetti della tecnologia *Hoplades*: *Bracciali di Eralya* e *Occhiali di Porphyros* (vedi a seguire). **2) Costruzione euristica:** il Namtrak possiede l'eccezionale abilità di creare oggetti “dal nulla” secondo l'abilità “Sognare a occhi aperti” del Mekanikus (vedi Manuale base, pag. 56). Il Namtrak quando opera tale processo disegna nell'aria l'oggetto muovendo le dita e le mani come fossero dei cunei. Passo dopo passo l'oggetto va prendendo forma, più vicino a un reticolo armonico, come un ammasso di linee luminose. In questo preciso momento, il Namtrak tramite un impulso conferisce la “fisicità” all'oggetto, contrastando gli effetti dell'Ephemera (vedi *Appendice*). Una volta creato, il Guardiano è finanche capace di trasferire l'oggetto all'interno della narrazione, a supporto del personaggio. Tale processo segue le regole dello *Speculum* (Manuale base, pag. 82). L'oggetto rimarrà per un numero di break narrativi pari al proprio valore di Tr, dopo si dissolverà. Si richiede buon senso al giocatore e un controllo da parte dell'Auriga o del consesso di Narratori, soprattutto nello stabilire le dimensioni dell'oggetto. Il numero di volte che un Guardiano può creare oggetti, per Ciclo, è uguale al proprio valore di Tr. **3) Stabilità armonica:** il Namtrak ha la possibilità di stabilizzare il divario di energia armonica che esiste fra lui e un Dono della Musa. Tecnicamente potrà usare quest'ultimo senza soffrire alcuna penalità. L'abilità richiede come attivazione un successo nel tiro di contrasto o euristico con una penalità pari alla differenza fra i due valori di Tr (Namtrak e Dono). Vedi Manuale base, pag. 100.

Svantaggio: Amore per la Tecnologia. Il Namtrak è animato da una forte curiosità nei confronti dell'invenzione, della creazione di oggetti e tanto altro. Questo fa sì che, spesso, tutto ciò induca il Guardiano a una particolare distrazione. Tecnicamente il Namtrak riceve una penalità di -2 su tutti i tiri. Disponibile il tiro di controllo per temperare questo svantaggio (si pensi a un combattimento con dei Ragni meccanici; il Namtrak potrebbe anche rimanere imbambolato a osservarli o a studiarli mentre imperversa la lotta con il gruppo).

Modificatori sul tiro: +2 (quando impiegato un tema o una situazione relativa alle proprie preferenze tematiche).

Oggetti speciali (Base)

Occhiali di Porphyros

Questi occhialoni, presentano delle grosse lenti attorniate da una ghiera di ardryrum (metallo composto da sottili filamenti di Armonium). L'elastico che le tiene agganciate alla testa, invero è un fascio flessibile di Armonium che alimenta continuamente i due visori.

Tecnicamente: gli occhiali hanno la funzione di rendere sempre visibili i flussi armonici che attraversano il Mondo del Crepuscolo, donando al Namtrak un maggiore controllo su di essi (+1 sul "Modificatore al tiro"; il bonus non è applicato se gli occhiali non sono indossati al momento).

Gli Occhiali hanno una tenuta di 1d6 break all'interno di un Ciclo. Una volta esaurita l'energia, dovranno essere ricaricati.

Bracciali di Eralya

Questi bracciali furono costruiti dagli antichi Fabbri Cantori su ordine di Eralya, colei che istituì l'omonimo Ordine dedicato alla Danza. Anche il movimento dell'Armonium fu pertanto equiparato a una danza e, come tale, Eralya ne studiò la manipolazione tramite la propria arte, insegnandola ai discepoli più devoti.

Tecnicamente: i Bracciali hanno la funzione di stabilizzare il movimento dei flussi di Armonium rendendoli più manipolabili. Grazie a essi, il Namtrak riesce con grande abilità a dar loro forma. Principalmente la funzione è quella di amplificazione (+1 sulle attivazioni delle varie *Sotto abilità narrative*). Perfino molti Magi impiegano i Bracciali per stabilizzare e usare al meglio la Magia armonica.

NEMEUNOS

Colui che segue l'Ordine di Hyroe. Questo formidabile Guardiano ha fatto del Canto il suo strumento di vita e di potere. Con esso riesce non solo a incantare le proprie armi, ma anche a sortire strabilianti effetti di cura. Lo si immagina spesso assorto a incantare gli uccelli su di un ramo, in mezzo alle foreste di Parnasos, o a decantare le gesta di guerrieri ed eroi in mezzo a un campo di guerra; e ancora a rigenerare fiori spezzati o ad aiutare le creature in difficoltà.

Il Nemeunos è caratterizzato da una forte disciplina e da una grande capacità nel manipolare l'Armonium con il solo ausilio della voce. Lo plasma a suo piacimento, producendo per l'occasione l'effetto desiderato.

È considerato un Difensore dell'Equilibrio e dell'Armonia del Mondo del Crepuscolo.

Corpus mechanicum: questo Guardiano presenta le forme di un essere umano dai lunghi capelli, biondo oro, tendenti quasi al bianco; pochi li portano raccolti in una lunga treccia. Il fisico atletico non presenta alcuna armatura, ma semplicemente una sorta di *imation* greco con bordature che vanno dal blu al verde scuro. Il resto è completato da tiare e sottili bracciali a spirale, anche sulle gambe.

Tratto caratteriale: *Determinato – Saggio.*

Personaggio: *Bardo (Eidolon) – Danzatore mistico – Elfo arciere.*

Trascendenza (4): nessuna acquisizione.

Locus Amoenus (+1): il *Locus Amoenus* del Nemeunos è spesso rappresentato da: Antiche rovine – Luoghi mistici – Città.

Tematiche preferite: Natura – Arte (Canto) – Battaglia.

Stile narrativo e Mood: il Nemeunos è una creatura molto affabile, equilibrata, soprattutto sa ascoltare. Il suo stile narrativo eredita dal canto, al quale è così devoto, tutte le forme strutturali che le sono proprie, innervandole peraltro all'interno di un genere più prosastico. Il suo stile è unico. Gli altri Guardiani chiamano questo stile "Euritros", ed è distintivo di tale casta.

Abilità temporale: quando viene impiegato un tema preferito come elemento tematico, il Nemeunos ottiene un supplemento temporale di 10 minuti durante la narrazione.

Abilità narrativa: qualora, nel turno di narrazione di un altro Narratore, venisse impiegato un tema preferito come elemento tematico, il Nemeunos potrà "intramettersi" in quel contesto operando un break narrativo. La sessione di gioco è di base intesa come collaborativa, ma il giocatore può finanche creare una rottura della continuità narrativa (*plot breaking*). Spesso questa abilità viene usata anche per sovvertire l'iter narrativo e mettere in difficoltà il narratore di turno.

Sotto abilità narrativa. Dono di Hyroe. 1) Canto della Natura: una volta per

Ciclo, il Nemeunos può impiegare il Canto per rigenerare punti di Trascendenza. Richiesto un tiro contro difficoltà 5 di base +1 per ogni punto da rigenerare fino a un massimo pari al proprio modificatore al tiro base. **2) Incantare arma:** una volta per Ciclo, il Nemeunos può impiegare il Canto per incantare un'arma. È richiesto un tiro contro difficoltà 4 di base +1 per ogni plus da conferire, fino a un massimo pari al proprio modificatore al tiro base (pertanto un Nemeunos con Tr 8 potrà incantare l'arma fino a un massimo di +4). Il tempo di permanenza dell'incanto prevede un numero di break pari al proprio valore di Tr. **3) Lancia di Hyroe:** in virtù della propria razza, il Nemeunos possiede una lancia d'argento. Ciò gli permette di portare contro un qualunque Guardiano un attacco che causa un danno pari a 1d2 punti di Trascendenza. Sul tiro per colpire riceve, di base, un bonus di +1. È richiesto un tiro di contrasto per evitare l'attacco.

Svantaggio: Canto. Il Nemeunos è intimamente legato alla mistica forza del Canto e, come tale, una volta perduta la voce, il suo potere andrà scemando drasticamente (per esempio, un incantesimo di *Silenzio*).

Modificatori sul tiro: +2 (quando impiegato un tema o una situazione relativa alle proprie preferenze tematiche).

PLANEWALKER

Un Guardiano e, allo stesso tempo, un Cantore alla continua ricerca di nuove fonti di magia. Colui che ama, più di ogni altro, tutto ciò che riguardi oggetti magici, incantesimi, creature mistiche, ma soprattutto i luoghi dove essi risiedono.

La figura del Planewalker è più vicina a quella di un mago. All'interno del Mondo del Crepuscolo questo Guardiano esplora e studia costantemente le proprietà di ogni *Locus Amoenus* e le sue proprietà armoniche, i modi di viaggiare attraverso i nove anelli di Elendra e le razze che li abitano, i Doni delle Muse e tanto altro.

Il Planewalker è una formidabile guida all'interno del Mondo del Crepuscolo, e ben conosce le sue qualità così come le insidie che si celano dietro a un semplice fiore. Per l'appunto, è in grado di contrastare la maggior parte degli effetti dell'Ephemera o di quelle condizioni ambientali che rendono la sopravvivenza pressoché impossibile.

Corpus mechanicum: questo Guardiano presenta molto spesso le forme di un mago con un ampio mantello e un bastone alla cui estremità pulsa una traslucida pietra preziosa o quelle di un namtrak, con tutti i suoi ninnoli "tecnologici".

Tratto caratteriale: *Curioso – Personalità altruista.*

Personaggio: *Draghi – Elfi – Mago (Eidolon) – Mezzo drago – Runemaster (Eidolon).*

Trascendenza (4): per acquisire questo Template, il Narratore deve aver totalizzato almeno 4 vittorie.

Locus Amoenus (+1): il bonus di +1 è valido in qualsiasi *Locus Amoenus*.

Tematiche preferite: tutto ciò che è legato alla *Magia* o all'*Armonium*, in tutte le sue manifestazioni, compresi i luoghi che ne sono pregni (luoghi incantati, piani dimensionali, Portali...).

Stile narrativo e Mood: questo Guardiano è assai moderato nelle relazioni con gli altri e un tipo molto loquace. Soprattutto quando si discute di *Magia*. Il suo stile narrativo è asciutto, senza troppe esagerazioni. È un maestro nel tessere trame molto avvincenti, prediligendo ambienti narrativi come altri piani o luoghi d'incanto.

Abilità temporale: quando viene impiegato un tema preferito come elemento tematico, il Planewalker ottiene un supplemento temporale di 10 minuti durante la narrazione.

Abilità narrativa: qualora, nel turno di narrazione di un altro Narratore, venisse impiegato un tema preferito come elemento tematico, il Planewalker potrà "intramettersi" in quel contesto operando un break narrativo. La sessione di gioco è di base intesa come collaborativa, ma il giocatore può anche creare una rottura della continuità narrativa (*plot breaking*). Spesso questa abilità viene usata anche per sovvertire l'iter narrativo e mettere in difficoltà il narratore di turno.

Sotto abilità narrativa. 1) Planeshift: Il Planewalker può, per tutta la durata del

Ciclo, cambiare il *Locus Amoenus* del Circolo di Narrazione, legandone così i diretti effetti ambientali. Gli effetti saranno creati ad hoc, secondo il gusto del Narratore o seguendo la tabella a seguire, un numero di volte pari al proprio valore di Tr. Per esempio, se il Locus viene trasferito presso un *Piano Elementale del Fuoco* i personaggi potrebbero avere problemi a gestire il calore emanato dall'ambiente o a respirare, e così anche i Narratori, ricevendo penalità o altre situazioni (vedi "Ifrit – Richiamo"). Oppure nel Limbo, potrebbe ridursi il tempo di narrazione.

A ogni ponte narrativo è possibile cambiare Locus o scegliere un'azione planare, soppiantando il precedente, attraverso un tiro euristico contro una difficoltà pari a 4 + il modificatore stabilito tra parentesi (vedi tabella).

Azioni planari: rispetto al Locus, l'azione planare può essere effettuata in qualsiasi istante, senza dover necessariamente attendere il ponte narrativo. Il suo effetto durerà quanto un Locus, quindi finché non sarà nuovamente usato il potere di Planeshift.

Chaos Prime: il Planewalker può affidarsi alla caoticità del flusso armonico, non scegliendo per questo l'effetto specifico. In tal caso tirerà un d10 sulla tabella e ne accetterà il risultato. Il *Chaos Prime* prevede soltanto un tiro di attivazione contro una difficoltà pari a 5 (per poter lanciare il dado). Sotto il regime di *Chaos Prime*, il Planewalker non godrà delle immunità previste dagli effetti.

In sostanza il Guardiano ha due opzioni: **1)** impiegare un effetto specifico, e godere dell'immunità prevista. **2)** lanciare "semplicemente" il dado e sortire un effetto casuale, ma senza godere dell'immunità laddove specificata.

Armonico: un Guardiano può contrastare il Planeshift invocando un Armonico (vedi Manuale base, pag. 109), in modo da alterare la condizione ambientale (valido soltanto se esce sul dado della tabella armonica un 12).

Backlash: qualora il Planewalker dovesse sortire un 1 naturale sul tiro di attivazione del Planeshift, l'effetto ricadrà su di lui (annullando perfino l'immunità);

2) Magia dei Piani: il Planewalker può usare all'interno del Ciclo 1 incantesimo (vedi "Eidolon e Magus"). **3) Ephemera:** il Planewalker è in grado di contrastare gli effetti dell'Ephemera, ricevendo sul tiro di contrasto o su quello euristico un bonus di tre punti. Inoltre ottiene un bonus di 2 punti su tutte le azioni riguardanti l'ambito planare o ambientale.

Svantaggio: Estrema Curiosità. Il Planewalker è un Guardiano estremamente curioso. La sua attenzione viene spesso catturata da qualsiasi elemento rappresenti qualcosa di unico e singolare, soprattutto se si tratta di un paesaggio. Questo, molto spesso, lo induce alla distrazione o alla contemplazione estatica. Pertanto il giocatore dovrà effettuare un tiro di controllo per evitare che il Planewalker rimanga folgorato dalla visione di un oggetto, un paesaggio o una creatura che possa rappresentare motivo di distrazione o di fermo (stand by o perdita di tempo di narrazione).

Modificatori sul tiro di Armonico: +2 (quando impiegato un tema o una situazione relativa al contesto magico).

Tabella di “Proiezione planare” (Tirare 1d10 o scegliere):

- 1) **Piano Elementale del Fuoco (Modificatore: +1):** presso questo Locus il calore è molto forte. Ogni Guardiano soffrirà una penalità di -2 su tutti i tiri (fatta eccezione per quelli resistenti o immuni al fuoco). Il Planewalker ne è immune;
- 2) **Limbo (Modificatore: +2):** su questo Locus impera una forte aura di oblio, un grigiore che penetra l'animo di ogni Guardiano. Durante il proprio turno di narrazione, il Guardiano deve operare con successo un tiro euristico contro una penalità pari a 3 + il valore di Tr del Planewalker. Il fallimento ridurrà il tempo di narrazione di 1 break. Il Planewalker ne è immune;
- 3) **Cynerea (Modificatore: +4):** presso questo Locus, vige l'alito spirituale di Malka, la Fenice; la più pura delle proiezioni della Musa dormiente. Ogni volta che un Guardiano muore o cade in stato di Sospensione, il giocatore potrà tentare un contestuale tiro di *Rievocazione* per riportarlo in vita (è come se i personaggi resuscitassero). Il Planewalker non può usufruire di questo effetto;
- 4) **Calypsos (Modificatore: +2):** presso questo Locus gli effetti dell'Ephemera vengono mitigati dalla forte presenza di Armonium. Tecnicamente le azioni di contrasto in rapporto all'Ephemera ottengono +2 di bonus, mentre le abilità artistiche ottengono +1. Di conseguenza, il valore del tiro di evocazione delle Creature del Crepuscolo viene abbassato del 5%;
- 5) **Essenza dei Piani (Azione planare – Modificatore: da +0 a +4):** il Planewalker può scegliere una categoria di Guardiani (eccetto lui) ai quali conferire un bonus di +2 su tutti i tiri. Il Locus entra in piena risonanza con loro. Se viene sortito un 12 naturale sul tiro, la categoria riceverà anche l'immunità alla Magia (fino al prossimo ponte narrativo);
- 6) **Vyseria (Modificatore: +3):** presso gli antichi Giardini della Magia, l'Armonium si vivifica continuamente, fino a prendere le forme più straordinarie di elementi floreali, nello specifico veri e propri incantesimi cristallizzati, pronti per essere lanciati. Tutti i Guardiani possono scegliere un incantesimo sotto forma di cristallo e rilasciarlo (tecnicamente possono lanciare un incantesimo a loro scelta). L'incantesimo dovrà essere lanciato entro il prossimo ponte narrativo, se no svanirà. A ogni ponte narrativo è possibile sceglierne uno nuovo, fino a un numero di volte pari al proprio valore di Tr.
- 7) **Serembrin (Modificatore: +5):** detta anche “Piana del Caos”. Presso questo Locus l'influenza dell'energia caotica è davvero spaventosa. Il fallimento di qualsiasi tiro, sia anch'esso correlato a una sotto abilità narrativa, ne causerà la sospensione fino al prossimo ponte narrativo. Sarà possibile effettuare un tiro euristico contro difficoltà 9 (a ogni ponte) per riottenere l'abilità sospesa (anche la capacità di attaccare fa parte di questa categoria). Il Planewalker deve effettuare un ulteriore tiro di attivazione per convalidare la propria immunità (non automatica);
- 8) **Sublimare Armonium (Azione planare – Modificatore: +4):** ogni volta che viene sortito un 12 naturale su un tiro, un Guardiano ha la possibilità di reintegrare l'uso di una sotto abilità narrativa, e usarla entro un lasso di tempo, in termini di break narrativi, pari al proprio valore di Tr;
- 9) **Sigillo planare (Azione planare – Modificatore: Speciale):** con questa azione planare, il Planewalker sigilla tutti i Portali presenti nel Locus o la funzione planare del Locus stesso per tutta la durata del Ciclo. La difficoltà del tiro di attivazione varia in base alla situazione;
- 10) **Vuoto armonico (Azione planare – Modificatore: +6):** il Planewalker fa ricorso a tutto il suo potere per riassemblare il flusso armonico, in modo da negare a qualsiasi Guardiano l'uso delle proprie sotto abilità. Il Planewalker deve effettuare un ulteriore tiro di attivazione per convalidare la propria immunità (non automatica).

SPRIGGAN

La foresta di Niberal, si sa, durante la prima Era rappresentava davvero un paradiso incontaminato, soprattutto per i suoi principali abitanti: Satiri ed Elfi Cantori. Nel tempo la sua energia primitiva, di puro armonium, funse da ineccepibile fertilizzante dando vita a molti degli alberi presenti. Ogni arbusto così si animò e covò dentro se stesso un puro Nucleus armonico. Essi risembravano veri e propri spiriti della Natura.

Gli Spriggan hanno mantenuto intatta la foresta di Niberal per circa un millennio, donando i loro servigi a elfi e satiri. I loro rapporti sono sempre stati eccelsi e animati da una solida alleanza.

Lo Spriggan è l'incarnazione più pura dell'aspetto primitivo della Musa, legata alla salvaguardia della Natura e dei relativi abitanti (flora e fauna). Sono creature benevole, ma dal forte temperamento, e ascoltano soltanto la voce della propria devozione.

Corpus mechanicum: questo Guardiano assomiglia in tutto e per tutto a un alto arbusto, con relative gambe e braccia formate da un intreccio di rami e foglie; altre parti simulano in maniera sorprendente le fasce muscolari. La testa assume diverse forme in base al tipo di albero, risembrando quasi una creatura aliena. I più eccentrici mostrano una serie di ramificazioni a mo' di corna. L'elemento, però, che salta subito all'occhio è il Nucleus, quasi a vista, attorniato da un solido intreccio di rami ed elementi vegetali all'altezza del cuore; altri lo recano al centro, sopra l'ombelico. Molte sono le ramificazioni che s'innalzano dal corpo e che fungono quasi da spine "dermali". L'intera struttura è attraversata da una serie di fasci armonici di colore bluastro o verde, che scorrono lungo gli intrecci come in un flusso sanguigno e, soprattutto, a vista.

Tratto caratteriale: *Benevolo – Primitività (silvana).*

Personaggio: *Categorie legate alla Natura. Elfi (silvani – Eidolon) – Ranger.*

Trascendenza (4): nessuna acquisizione.

Locus Amoenus (+1): il *Locus Amoenus* dello Spriggan è spesso rappresentato da: Contesto silvano (ambienti e luoghi).

Tematiche preferite: tutto ciò che è legato alla *Natura*, in tutte le sue manifestazioni, compresi i luoghi che ne sono pregni (luoghi incantati, piani dimensionali, Portali...).

Stile narrativo e Mood: questo Guardiano è assai moderato nelle relazioni con gli altri, ma ogni tanto non disdegna il silenzio o ancora l'esuberanza quando si parla dei suoi temi preferiti. Il suo stile narrativo è molto sobrio e deciso. Ama molto le storie che hanno elfi e alberi come protagonisti.

Abilità temporale: quando viene impiegato un tema preferito come elemento tematico, lo Spriggan ottiene un supplemento temporale di 10 minuti durante la narrazione.

Abilità narrativa: qualora, nel turno di narrazione di un altro Narratore, venisse impiegato un tema preferito come elemento tematico, lo Spriggan potrà “intromettersi” in quel contesto operando un break narrativo. La sessione di gioco è di base intesa come collaborativa, ma il giocatore può finanche creare una rottura della continuità narrativa (*plot breaking*). Spesso questa abilità viene usata anche per sovvertire l'iter narrativo e mettere in difficoltà il narratore di turno.

Sotto abilità narrativa. **1) Armi naturali:** in virtù della propria natura, lo Spriggan è in grado di portare contro un qualunque Guardiano due attacchi con i propri pugni che causano un danno pari a 1d2 punti di Trascendenza, l'uno. Sul tiro per colpire riceve, di base, un bonus di +1. È richiesto un tiro di contrasto per evitare l'attacco. **2) Magia elfica:** lo Spriggan può lanciare un incantesimo legato alla Natura 1d2 volte per Ciclo. **3) Rigenerazione:** se presente in un Locus legato alla Natura (Foresta, Bosco o che in ogni modo preveda la presenza di vegetazione), lo Spriggan è in grado di rigenerare il proprio valore di Tr. Non è richiesto tiro. Il rate di rigenerazione è di 1 ogni 2 break (l'Auriga può modificare il rate in base al Locus, e quindi in relazione alla presenza di verde). **4) Intrappolare:** se presente in un Locus legato alla Natura (Foresta, Bosco o che in ogni modo preveda la presenza di vegetazione), lo Spriggan può intrappolare un altro Guardiano, ricorrendo alla vegetazione quale sua alleata. Per evitare l'effetto è richiesto un tiro di contrasto. Le penalità conferite al tiro del bersaglio variano in base alla presenza di verde (da alcune liane al completo incatenamento). L'effetto è quello di stand bye o di perdita del tempo di narrazione.

Svantaggio: Richiamo della Natura: lo Spriggan è uno spirito della Natura in tutto e per tutto. La sua anima primordiale non tarda a emergere quando la Natura è messa in pericolo, anche semplicemente parlarne in un racconto (qui, i break narrativi saranno obbligatori; cercherà di porvi rimedio). La distruzione della Natura per lui è inaccettabile, sia anch'esso un semplice fiore o addirittura un intero disboscamento. Odia le creature che operano atti di violenza nei confronti delle creature silvane. Lo Spriggan insorgerà con veemenza o perfino con atteggiamenti poco benevoli. Tiro di controllo permesso. Non si esimerà dall'uccidere il personaggio di un altro Guardiano (pur sempre narrativamente), qualora questi avesse contravvenuto a qualche legge della Natura.

Modificatori sul tiro: +2 (quando impiegato un tema o una situazione relativa alle proprie preferenze tematiche).

STORMBRINGER

Questi Guardiani hanno vissuto fin troppo il loro tempo con i Draghi, a stretto contatto. Non semplici allievi, come potrebbe sembrare a uno sguardo troppo superficiale, bensì una comunione molto più intima. Gli Stormbringer provengono dalla valle di Calypsos, per l'esattezza la parte più selvaggia, dove il mondo animale è cresciuto in piena libertà; terreno di caccia prediletto dagli Animal Master.

Nel tempo i Draghi, nello specifico quelli Blu, hanno deciso di evolvere questo rapporto, cedendo parte del proprio Armonium allo Stormbringer, contaminandone il nucleo e asservendolo alla propria volontà, anche se non in maniera così vincolante. Tale Guardiano adesso reca in sé un grande patrimonio non solo a livello di conoscenza, ma anche di potere. Gli Stormbringer sono così diventati, in futuro, i Protettori dei Draghi.

Corpus mechanicum: questo Guardiano presenta una forma umana, molto alta e simile nell'aspetto a un guerriero vichingo. Dalle orbite, attraverso l'elmo, traspaiono i suoi occhi accesi di blu, simili a due globi di elettricità. Il corpo robusto la dice lunga sull'eredità ricevuta dalle creature draconiche, finanche intarsiato di rune luminose, solchi che identificano la presenza di magia.

Tratto caratteriale: *Egocentrico – Battagliero.*

Personaggio: *Guerriero del Nord (Eidolon) – Drago (Blu) – Mago (Elettricità) – Ranger.*

Trascendenza (3): nessuna acquisizione.

Locus Amoenus (+1): il *Locus Amoenus* dello Stormbringer è spesso rappresentato da: Terre del Nord – Campi innevati – Caverne – Campi di battaglia.

Tematiche preferite: tutto ciò che è legato ai Draghi e alla Guerra.

Stile narrativo e Mood: questo Guardiano è prima di tutto un guerriero, molto astuto e battagliero. La sua eredità draconica lo rende un essere abbastanza diffidente ed egocentrico. Il suo stile è molto semplice, ma carico di forza espressiva; in certe situazioni laceranti come lo è l'artiglio di un drago, soprattutto se i temi interessano scene di battaglia o caccia di creature rettiloidi.

Abilità temporale: quando viene impiegato un tema preferito come elemento tematico, lo Stormbringer ottiene un supplemento temporale di 10 minuti durante la narrazione.

Abilità narrativa: qualora, nel turno di narrazione di un altro Narratore, venisse impiegato un tema preferito come elemento tematico, lo Stormbringer potrà "intramettersi" in quel contesto operando un break narrativo. La sessione di gioco è di base intesa come collaborativa, ma il giocatore può finanche creare una rottura della continuità narrativa (*plot breaking*). Spesso questa abilità viene usata anche per sovvertire l'iter narrativo e mettere in difficoltà il narratore di turno.

Sotto abilità narrativa. 1) Arma speciale: in virtù della propria razza, lo Stormbringer possiede un'Ascia. Ciò gli permette di portare contro un qualunque Guardiano un attacco che causa un danno pari a 1 punto di Trascendenza + 1 di Forza. Sul tiro per colpire riceve, di base, un bonus di +1. È richiesto un tiro di contrasto per evitare l'attacco. Se lo Stormbringer realizza un 12 naturale, la sua arma sarà avvolta da una mistica aura elementale di elettricità, causando così un ulteriore danno (tiro richiesto per evitare l'effetto). **2) Fulmine magico:** una volta per Ciclo, lo Stormbringer può lanciare un incantesimo legato all'Elettricità o produrre una semplice scarica elettrica in modo da stordire un Guardiano (senza causare alcun danno). L'effetto è quello di stand by o di perdita di tempo di narrazione.

Svantaggio: Spirito del Drago. Recare dentro di sé lo spirito di un Drago, ha i suoi pro e contro. In qualsiasi momento, l'essenza armonica del drago potrebbe destarsi e cercare di prendere il sopravvento. Questo accade soprattutto quando si verificano certe situazioni: incontrare o combattere un Drago (l'essenza potrebbe non essere d'accordo, cercando di far desistere lo Stormbringer, in modo da evitarne la morte), non risolvere questioni inerenti a un drago (un interlocutore che offenda la figura del drago, pertanto bisogna porvi rimedio), e così via. Si effettuerà contestualmente un tiro di contrasto fra il "Drago" e lo Stormbringer. Se l'essenza vince, prenderà il controllo del guerriero per un numero di break narrativi pari a 1d3.

Contenere l'essenza di un drago prevede un ulteriore svantaggio: saranno validi nei confronti dello Stormbringer gli effetti di oggetti, magia e altro ancora che agiscano sui draghi (per esempio, una spada ammazzadraghi causerà il medesimo danno al guerriero, o l'effetto di contrasto del *Cantore di Draghi*).

Modificatori sul tiro: +1 (quando impiegato un tema o una situazione relativa alle proprie preferenze tematiche).

UMBRA

Secondo alcuni, l'Umbra è ciò che rimane del ricordo di un antico Guardiano, della parte più oscura della Musa. Una pallida creatura che incute terrore e timore quando la si incontra, ancor più inquietante quando la si affianca presso un Eidyllion. È facile trovarla presso catacombe e rovine, intenta a proteggere tali luoghi dall'avidità di alcuni guardiani in cerca di qualche Dono o un luogo ideale dove tenere un Circolo di Narrazione. Grande timore reverenziale hanno i Guardiani che l'approcciano o che hanno modo di dialogare con lei. Allo stesso tempo, il suo modo di narrare e l'intonazione della voce, quasi fosse un leggero sussurro, la rendono, paradossalmente, una creatura affascinante. Ampia oscurità si cela dietro il suo viso di apparente indifferenza.

Corpus mechanicum: questo Guardiano si presenta come uno Spettro, fatto di oscurità, con gli occhi bianchi, senza pupille. Il corpo richiama quasi la forma umana, con la differenza che non ha gambe ma un'essenza di tenebra che rastrema verso il basso e che si perde oltre il terreno, come se da esso venisse fuori. Evidenti sono gli artigli che si sviluppano dalle dita nodose.

Tratto caratteriale: Freddo – Indifferente.

Personaggio: Mago – Elfo (oscuro) – Sacerdote.

Trascendenza (4): nessuna acquisizione.

Locus Amoenus (+1): il *Locus Amoenus* dell'Umbra è spesso rappresentato da: Luoghi incantati – Catacombe – Rovine (molto antiche) – Dungeons – Mausolei – Tombe.

Tematiche preferite: Morte – Oscurità – Non Morti – Sangue.

Stile narrativo e Mood: questo Guardiano è una creatura molto inquietante, che condivide con lo Spettro molti tratti in comune. Di base, la sua indifferenza è un dono per qualsiasi Guardiano, ma sa esser anche malevola in certe situazioni. Il suo stile di narrazione è molto particolare, soprattutto per l'intonazione e il linguaggio dei Morti: sembra alle orecchie di chi l'ascolta una sorta di rantolo, di lieve sussurro; grazie, però, alla sua costruzione armonica e alla struttura ben definita assomiglia più a una trenodia, un canto funebre.

Abilità temporale: quando viene impiegato un tema preferito come elemento tematico, l'Umbra ottiene un supplemento temporale di 10 minuti durante la narrazione.

Abilità narrativa: qualora, nel turno di narrazione di un altro Narratore, venisse impiegato un tema preferito come elemento tematico, l'Umbra potrà "intromettersi" in quel contesto operando un break narrativo. La sessione di gioco è di base intesa come collaborativa, ma il giocatore può finanche creare una rottura della continuità narrativa (*plot breaking*). Spesso questa abilità viene usata anche per sovvertire l'iter

narrativo e mettere in difficoltà il narratore di turno.

Sotto abilità narrativa. 1) **Tenebra:** l'Umbra può lanciare due incantesimi di *Oscurità*, per Ciclo. 2) **Tocco gelido:** 1d2 volte per Ciclo, l'Umbra può tentare di toccare un Guardiano con la sua mano eterea. L'effetto magico è una coltre di ghiaccio che il Guardiano avverte come una stretta al cuore. Il giocatore deve operare un tiro di contrasto per evitare l'effetto gelido. Se esso fallisce, il Guardiano perderà 1d2 punti *Trascendenza* (recuperabili alla fine del Ciclo). Se viene sortito un 1 naturale o se l'Umbra ottiene un 12 naturale, la perdita sarà permanente. 3) **Artigli d'oscurità:** l'Umbra è in grado di portare contro un qualunque Guardiano due attacchi con i suoi artigli d'ombra, i quali causano 1 danno di Tr, ciascuno. È richiesto un tiro di contrasto per evitare l'attacco. 4) **Sangue e Oscurità (Trascendenza 6+):** l'Umbra può imporre alcuni elementi tematici sull'Epilogo di un qualsiasi Narratore (*Condizionamento*), finanche sovvertire il lieto fine, trasformandolo in un elemento tragico (morte del protagonista...). È richiesto un tiro di contrasto per evitare l'effetto. Le penalità variano in base all'entità della situazione.

Svantaggio: Malevola. Se l'Umbra viene contrariata o si arrabbia, si aggiungerà il tratto *Malevola*, prendendo di mira il Guardiano che le ha recato offesa o che l'ha disturbata. Quando si avvera tale situazione, gli occhi diventano color del sangue e gli artigli si allungano (+1 di danno bonus). Previsto il tiro di temperamento.

Modificatori sul tiro: +2 (quando impiegato un tema o una situazione relativa alle proprie preferenze tematiche).

SEZIONE EIDOLON

(Personaggi giocanti)

[Galafynr – Nano del Caos]

I Galafynr sono creature devote al Caos, in particolar modo a Eorfyndr, la dea draconica dei tempi antichi (una delle tante manifestazioni della Musa). Il loro fisico ne è una diretta attestazione: la barba e i capelli sono fiamme albine in continua agitazione.

La devozione al Culto ha fatto sì che queste creature modificassero il loro modo di vedere le cose, più vicine a un senso di giustizia troppo spesso distorto: “il fine giustifica i mezzi”. I Galafynr si definiscono guardiani e protettori dell'intero mondo, soprattutto nei confronti dei draghi che hanno condizionato le loro vite. Considerano i Paladini esseri troppo deboli per amministrare l'Ordine e il Caos.

Requisiti Attributi. *Saggezza:* Grande Forza di volontà! – *Carisma:* Mette soggezione.

Conoscenze / Abilità. *Combattere alla cieca – Fabbricare Armi e Armature – Religioni – Resistenza – Rune naniche – Senso dell'Orientamento – Sopravvivenza (Caverne).*

Conoscenze / Abilità da combattimento: *Martello (Specializzato) – Martello a una mano e a due mani – Stile armi a due mani.*

Vantaggi. *Resistenza alla Magia – Difficile da colpire (Creature di grossa taglia) – Individuare porte e passaggi segreti – Infravisione – Controllo del Fato (PFt: 3d4).*

Svantaggi. *Personalità divina – Giustizia (visione distorta) – Fiamme del Caos:* ogni volta che il Galafynr usa il controllo del Fato, le fiamme che costituiscono la barba e i capelli diventeranno sempre più luminose e si agiteranno sempre di più.

[Adrakast – “Angelo della Guerra”]

L'Adrakast è considerato quasi una semi divinità della guerra, uno spettro danzante che si muove attraverso i corpi delle proprie vittime, torreggiando su alte pile. La formidabile abilità nel combattimento e il controllo degli eventi in battaglia la rendono un nemico di cui aver pienamente timore.

La loro vita è dominata dalla guerra, dal continuo desiderio di combattere per poi terminare il tutto con una morte gloriosa; ciò che davvero agognano: morire per mano di un eccelso guerriero che le surclassi in uno scontro memorabile, degno di un'ode.

Requisiti Attributi. *Fisico:* Resistente! – *Saggezza:* Caotica.

Conoscenze / Abilità. *Cacciare – Cavalcare – Combattere alla cieca – Curare – Danzare (danze rituali) – Fabbricare Armi e Armature – Resistenza – Senso dell'Orientamento – Sopravvivenza (Montagne e Campi di guerra).*

Conoscenze / Abilità da combattimento: *Tutte le lame – Spada larga (Maestria) – Stile Lancia/Scudo – Arco lungo – Scudo – “Danzare” come abilità di schivata.*

Vantaggi. *Usare la Danza come schivata (+2 sui tiri di difesa o elusivi) – Difficile da colpire:* l'avversario ha difficoltà a colpire l'Adrakast, grazie al suo sinuoso movimento di danza e alla capacità di anticipare le mosse del nemico; ogni volta che fallisce un tiro di contrasto per colpire, l'avversario ottiene una penalità cumulativa di 1 punto sul successivo tiro minimale. – *Volontà sulla Battaglia:* vedi potere relativo al Guardiano omonimo – *Controllo del Fato (PFt: 3d4; solo in combattimento) –*

Armatura e Spada speciali: di base, l'Adrakast possiede armatura e spada di ottima fattura.

Svantaggi. *Fanatico in combattimento – Personalità divina – Amore per le Sfide.*

APPENDICE

L'Ephemera

L'effimero, ossia "il fuggevole" che tanto contraddistingue un'opera d'Arte, sul piano del Mondo del Crepuscolo diventa un principio universale. Il Mondo del Crepuscolo è dominato da questa forza straordinaria, e allo stesso tempo ne subisce le dirette influenze. Molti sono i Guardiani che hanno imparato a gestire questo stato dell'essere e altrettanti quelli che ancora sono alla ricerca di una risposta, di un perché. La loro vita è complicata da questa forma d'intangibilità, di effimera esistenza che rende la maggior parte degli oggetti o delle situazioni poco praticabili da chi non ha sviluppato un stato di sublimazione del proprio istinto artistico, di quella attitudine che la divinità dormiente ha dispensato all'origine del mondo. I più talentuosi possono godere di ogni istante donato dalla Musa nelle forme di un semplice anello, o perfino di un fuggevole sguardo, di una forma così astratta e irraggiungibile da diventare insostenibile a un animo troppo sensibile come lo è quello di un eletto (l'artista).

Questo stato etereo influenza quindi oggetti, luoghi, perfino individui. Non scalfibili al tatto, non palpabili se non attraverso un atto di astrazione pura. Ciò è spiegato dal fatto che, essendo un piano generato dal sogno della Musa, certi elementi sono presenti nello stato di proiezione. Il Guardiano attraverso un intimo processo di Trascendenza è in grado di rendere tangibile tale elemento e interagire con esso. Cosa c'è di più terribile per una Faerie del non poter godere del fiore più bello o per un Fabbro Cantore il non poter brandire un'arma perfettamente forgiata. Seppur alcuni Guardiani si sforzino di apprendere in maniera "naturale" tale processo, è anche vero che a molti di loro è preclusa ogni possibilità. Vivere nell'eterna frustrazione, vivere con la chiara consapevolezza di non poter soddisfare a pieno le pretese della dea, soprattutto di servirla non potendo godere dello strumento che lei ha donato ai suoi figli.

Perfino alcuni Locus dell'Eidyllion sottostanno alle leggi dell'Ephemera. Qui, non si tratta più di un oggetto, bensì di un luogo vero e proprio. Così come le *Porte di Parnasos* presuppongono che le statue a guardia dell'arco vengano trattate con l'*Aqua Luna* perché esse divengano tangibili ("reali").

Molti sono invece i Guardiani che riescono nell'intento, impiegando la propria Arte. Per esempio, i seguaci dell'Ordine di Hyroe utilizzano il canto, così come quelli dell'Ordine di Orpheos prediligono lo strumento musicale. Molti altri esulano invece dalla forma artistica e adottano diverse forme: il Tempo per i Cronomanti, la Magia per i Magi oppure l'armonium stesso per i Planewalker.

Non in ultima istanza, proprio per ciò che riguarda l'Armonium, la maggior parte dei Guardiani usano il dodekaedron per modellare e modificare lo stato della proiezione; ma, una volta perso il solido, le cose si complicano, soprattutto viene messa a repentaglio la sopravvivenza sul piano.

Le Creature del Crepuscolo e l'Ephemera

Gli effetti dell'Ephemera, purtroppo, non conferiscono soltanto un fastidioso effetto d'intangibilità agli oggetti o a un Locus, ma parimenti danno consistenza ai sogni e a tutto ciò che è partorito dalla Fantasia, dall'abilità descrittiva dell'Arte. Questo spiega come mai molti narratori ben si tengano lontani dall'impiegare certe creature o situazioni durante un Eidyllion. Parlare di un Drago o di uno Spettro potrebbe

“materializzarlo” senza alcun minimo sforzo. Del resto, il principio è lo stesso del dare forma e consistenza a una proiezione, con la differenza che l’idea di “mostro” è molto più suscettibile a essere realizzata.

Le Creature del Crepuscolo sono anch’esse Guardiani e, come tale casta, manipolano con grande attitudine l’armonium, usandolo come veicolo di spostamento: non un semplice Locus, bensì facendo incursione all’interno del racconto di un Narratore, in particolar modo avendo un elemento tematico di contatto. Queste Creature non entrano con così grande facilità, pertanto devono essere “invocate” pur indirettamente. Un Guardiano che usi un “ragno gigante”, ha più probabilità di attirare un Tyapher o l’uso di una Hydra evocherà il medesimo mostro; anche il Fuoco stesso può generare una Salamandra o un Elementale relativo; ma ciò che rende davvero pericolosa questa situazione è la sua applicazione anche al di fuori del Circolo. Pertanto si stia attenti a ciò che s’immagina. Il semplice canticchiare di un Drago potrebbe rivelarsi davvero letale per sé e per gli altri. La parola ha lo stesso effetto di un comando di evocazione.

Gestione dell’Ephemera

Gli effetti dell’Ephemera sul piano di Elendra hanno un grande peso sulla vita dei suoi abitanti. In particolar modo, l’intangibilità dei doni e di molte strutture creano molteplici difficoltà nel portare avanti determinate missioni. Anche il semplice Eidyllion diventa un cruccio abbastanza frustrante per il Narratore che lo conduce; del resto, certi luoghi non si concedono così facilmente, e i misteri contenuti al suo interno sono ancor più ostici.

Gestire l’Ephemera richiede intuito, profonda capacità contemplativa e un processo di trascendenza non da poco. Se volessimo comparare tale azione a qualcosa di più assimilabile, potremmo avvicinarlo al processo che i fantasmi operano nel toccare gli oggetti fisici.

Le situazioni sono le più disparate: raccogliere un oggetto, vivificare un Portale, colpire una creatura, suonare uno strumento musicale, attraversare un ponte, e così via.

Per gestire l’Ephemera, una volta di fronte a una proiezione o a un elemento in stato proiettivo, il Guardiano non dovrà fare altro che operare un tiro contro un livello difficoltà stabilito dall’Auriga o da chi per lui. Il successo statuisce il passaggio della proiezione a stato tangibile e, quindi, pienamente utilizzabile, sia esso un dono o una struttura più complessa. È chiaro che, per situazioni più sofisticate, la difficoltà sarà maggiore (una cosa è cogliere un fiore e un’altra è rendere “fisico” un Portale). Tutto ciò viene operato grazie al Nùervrin che permette al Guardiano di manipolare l’Armonium, così come nelle altre evenienze: uso dei poteri, lancio delle magie, e altro ancora. Senza il dodekaedron è pressoché impossibile manipolare l’Ephemera. Fanno eccezione i componenti dell’Ordine di Hyroe, in grado di manipolare l’armonium attraverso il canto senza dover ricorrere al solido.

Altri modi per gestire l’Ephemera sono i rituali e i sacrifici. Non è infrequente l’impiego di alcune azioni rituali per attivare i portali, come bere la rugiada dal calice di un fiore, versare del miele sull’oggetto interessato oppure tagliare una ciocca di capelli appartenenti a un elfo; questi però sono soltanto degli esempi. Più complicati sono i sacrifici. Vi sono portali, come quelli siti presso Espera, che richiedono il sacrificio di creature innanzi alla sua struttura, o addirittura l’annientamento di Ombre e Spettri evocati dagli stessi.

L’Ephemera è una caratteristica legata indissolubilmente al piano di Elendra, è essa stessa una parte del Mondo, una parte della divinità dormiente.

L'effetto d'intangibilità non rimane soltanto un fondamento di Elendra, ma diviene anche una dannazione e una pena per il Guardiano meno accorto, poiché alcune creature del Crepuscolo e Locus sono in grado di infliggere all'ignaro avventuriero tale effetto proiettivo. Molti sono i Guardiani che conducono una vita a mo' di spettro, pur non essendolo.

Hoplades

La tecnologia di Elendra

La creazione dei Doni avviò l'intero piano a uno sviluppo dapprima incontrollato, per poi attenuarsi grazie all'intervento di una nuova figura, che sostituì in toto quella del Fabbro Cantore, nota come "Il Signore dell'Armonium", o più semplicemente Maevar. Gli umani lo appellano tuttora con il nome pittoresco di "Meccanico euristico". Rispetto al suo predecessore, il Maevar concentrò la sua attenzione sul rapporto fra individuo e ambiente, soprattutto sulla relazione fra il flusso di armonium e le strutture che fossero in grado di accoglierlo; per tale motivo lo studio e l'approfondimento furono concentrati sul primo dei doni in assoluto: il Nùervrin o Dodekaedron. Una volta disvelati i suoi segreti, nemmeno a dire che, in poco tempo, questo "meccanico" creò veri e propri generatori energetici tali da alimentare una città intera, risolvendo il problema di trasferire energia armonica da un punto all'altro, e così fu. Il suo primo esemplare di città venne costruito in mezzo al deserto e prese il nome di Bylàr. Molte le strutture interne che la componevano fra alte torri, case con cupole di cristallo blu e serpentine di vetro finissimo attraverso i quali scorreva l'armonium, in tutte le direzioni, a mo' di condutture. Nel tempo, l'abilità si affinò e una seconda città fu eretta a ovest di quel terreno sabbioso: nacque così Baern, la più bella e tecnologica di tutte le città di Elendra, da far concorrenza perfino alle città di Mekades. Baern è tuttora nota col nome di "Faro del Deserto" grazie alla sua enorme torre centrale di luminoso armonium che diparte dalle fondamenta per giungere al cielo. Si dice che un mastodontico generatore armonico sia sito presso le fondamenta di alcune rovine e che alimenti la maggior parte delle strutture presenti nel deserto.

Con il tempo il primo dei maevar estese la sua conoscenza e i suoi studi ad altri individui, anche agli elfi e ai nani. In questa maniera, si formò un vero e proprio team ingegneristico e architettonico. Dalla proficua collaborazione di più menti nacquero doni non solo d'incomparabile bellezza ma anche di grande funzionalità. Fecero la loro comparsa sistemi di difesa e di entrata, torri di energia, generatori molto più piccoli, in grado di essere montati su oggetti di uso ordinario, e altro ancora, ma senza alcun dubbio le Shiir furono l'invenzione più grandiosa: navi volanti di media e piccola grandezza capaci di solcare le profondità del deserto e oltre, all'interno di uno stesso anello planare di Elendra. Il loro motore è rappresentato da un vivido globo di armonium, gestito per l'occasione da un Manipolatore, un'altra figura d'impatto che si affianca a quella del maevar.

Successivamente, la tecnologia di Elendra si è sempre più evoluta riuscendo a influenzare la totalità dei campi d'interesse e a intensificare anche l'uso dell'ardryrum, quale metallo deputato ad accogliere l'Armonium senza alcuna dispersione o tragico effetto collaterale (esplosione, sovraccarico...). Anche gli stessi elfi, dapprima scettici, hanno applicato tale tecnologia armonica ai propri domini silvani e alle proprie città, divenendo fra le più visitate per bellezza ed efficienza.