



CHEID-AO3

Euristica (Eglemar)

# ΕΙΔΥΛΛΙΟΝ 6DR

## ΕΥΡΙΣΤΙΚΑ

Add-on





***Euristica (Eglemar)© (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: *Pleiades* di John Singer Sargent.



## **Euristica (*Eglemar*) – a nuova tecnologia di Eidyllion GdR**

Il materiale contenuto all'interno di questo compendio rappresenta un'integrazione alle regole base di Eidyllion GdR. In particolar modo, questo add-on aggiunge un sistema di regole avanzate che modifica profondamente l'assetto di un Eidyllion e la sua conduzione.

*Euristica* fornisce inoltre ai giocatori la possibilità di estendere in maniera sorprendente le abilità e i poteri non solo dei Guardiani, ma anche degli stessi personaggi in quanto loro costrutti proiettivi.

## **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 e dei relativi dadi. Per il resto, saranno necessarie soltanto alcune matite, gomme e qualche foglio.



## Eidyllion e l'Eglemar

Con l'avvento della tecnologia Hopliades, i Namtrak, i “meccanici euristici”, eredi degli antichi Fabbri Cantori, svilupparono nel tempo non solo nuovi Doni delle Muse, bensì elaborarono una vera e propria teoria armonica. Questo processo teoretico investì maggiormente l'ambito del Nùervrin, cercando in qualche maniera di eccedere i limiti delle funzioni di manipolazione e di controllo dell'Armonium. Così tutti i Guardiani ne avrebbero giovato. Nemmeno a dire che, in pochissimo tempo, i Namtrak più abili e talentuosi diedero alla luce una nuova disciplina, per la quale coniarono il termine di *Eglemar* o “Euristica”.

La nuova Scienza visse nel periodo della Seconda Era un fulgido momento di grande espansione e approfondimento; soprattutto tale scoperta esorbitò la propria componente trasformativa, nel produrre un radicale cambiamento all'interno dei Circoli di Narrazione (Eidyllion). Nulla fu più come prima. Alcuni Guardiani modificarono perfino la propria struttura e il proprio modo di agire all'interno di un Circolo, evolvendo le capacità non solo di controllo, ma anche di manipolazione dell'ambiente circostante. All'interno di questo sistema armonico, il Planewalker divenne una figura di spicco, capace questa volta di modificare il Locus in maniera più incisiva e con forti componenti planari.

Il nuovo modo di impiegare il Nùervrin diede quindi la possibilità a ogni Guardiano di elevare non solo il proprio stato di Trascendenza, ma di agire finanche sui propri prodotti narrativi: i personaggi. Con il solido avrebbero incantato le armi, perfino le proprie, elevato lo stato di coscienza di un Guardiano, richiamato a sé un potere appena esperito, potenziato la magia e il controllo del Tempo, bloccato l'abilità di un Narratore, e così via. Degna di nota è la scoperta della funzione “crepuscolare” di alcune abilità, capaci di sortire nuovi effetti estendendo ai massimi livelli le caratteristiche di origine; per esempio, estendere la competenza del *Curare* a quello di *Cura Ferite*, oppure quella di *Cacciare* a uno stato predatorio profondo dell'essere destinatario, così da accrescerne la sfera sensoriale e lo stato di primitività. Per ciò che riguarda invece i Guardiani, si hanno gli effetti di controllo sull'Ephamera, lo stato di Trascendenza, l'essere in grado di attivare i Doni della tecnologia Hopliades, e altro ancora.

L'Eglemar sconfinò perfino nel quotidiano, alimentando alcune strutture edilizie, meccanismi di difesa e finanche creature. Questo fu il periodo della comparsa dei Kentrik: ragni meccanici dalla complessa struttura in ardryrum. I Doni e gli oggetti all'ordine del giorno non furono più scindibili dalla nuova scienza euristica. E così, anche le città mutarono il proprio aspetto, divennero più “tecnologiche”, sviluppando reti di energia armonica e intricati sistemi di alimentazione. L'impiego della nuova Scienza ebbe il suo acme con la costruzione dei mezzi di trasporto aerei, come le Shiir, create non solo per attraversare il deserto, ma per risolvere gli spostamenti da un anello all'altro del piano di Elendra, senza dover ricorrere alla via planare. In sostanza, l'Armonium divenne più che mai linfa vitale per il Mondo del Crepuscolo, ancor più di quanto lo fosse stato nelle ere precedenti.

## Il Nùervrin

### Guida all'uso

Oltre alla capacità intrinseca degli abitanti di Elendra di controllare e manipolare l'Armonium, senza alcun dubbio, un ruolo fondamentale lo gioca il Nùervrin (Dodekaedron): senza di esso, ogni potere è nullo. Per quanto un Guardiano, un Ibrido



o un Dormiente riesca, seppur in minima parte, a dominare l'energia armonica attraverso un profondo atto di trascendenza, il Nùervrin diviene fondamentale per la propria sopravvivenza. Pertanto è facile comprendere come questo oggetto sia strenuamente difeso da ogni fruitore o come esso sia diventato finanche una preziosissima merce di scambio. Molti sono i Guardiani o coloro che bramano il potere alla continua ricerca di un oggetto così straordinario. Soprattutto ottenerne uno quale premio in un Eidyllion.

Molti dei Nùervrin possiedono anche poteri speciali, per se stessi, come quello di rigenerarsi o di difendersi.

La funzione che, qui, andremo a trattare riguarda la possibilità di manipolare i personaggi delle proprie narrazioni, e non solo. I Guardiani sono adesso in grado di accrescere i poteri, le competenze e le conoscenze detenute dai propri "costrutti narrativi", così come agire sulle proprie capacità, migliorando i tiri di contrasto, i tiri euristici e altro ancora (per esempio, in certi casi, è possibile aumentare il proprio tempo di narrazione).

Il Guardiano è in grado di operare maggiori connessioni armoniche, porta al limite la funzionalità del solido, ma tutto ciò ha un prezzo. L'uso esteso del Nùervrin, così come la funzione di potenziamento o altro ancora, tende a ridestare i ricordi della Musa, causando non pochi problemi ai Guardiani, specie se durante un Eidyllion. Per non parlare degli effetti di una Mirabilia.



## **Eglemar – Aspetto tecnico**

**[Settare il proprio Nùervrin]** il Nùervrin è, a tutti gli effetti, un “oggetto mistico” usato in gioco. Pertanto ogni giocatore porrà davanti a sé un dado a dodici facce, puntato su un valore ben preciso, pari al valore di Trascendenza del Guardiano + gli eventuali modificatori previsti dalla tabella a seguire (alcuni Guardiani prevedono diverse attitudini alla stabilità e alla manipolazione armonica). Dopodiché, in base alle funzioni svolte dal Dodekaedron, si andranno a scalare i punti fino al suo esaurimento. Ogni punto rappresenta un’unità armonica detta “Holon” (pertanto quando si dirà “togliete tre holon dal Nùervrin”, s’intenderanno tre punti dal dado). L’Holon è un’unità energetica (e non va confusa con quella magica).

**Importante:** le abilità o i poteri base, nel loro uso semplice, sia personaggi sia Guardiani, non causano la detrazione di punti (quindi se si usano secondo la loro normale funzione; per esempio, fare un tiro di *Erboristeria* per identificare la specie di una pianta o un Cantore di Draghi che impieghi l’abilità di *Paura*).

**Valore base (Holon):** Tr + modificatore Guardiano (vedi tabella “Modificatori Holon – Guardiani”).

**[Tiro di attivazione]** Di base, l’uso del Nùervrin non prevede ulteriore tiro di attivazione, oltre alla spesa dei punti armonici. In ogni caso fa fede la descrizione dell’azione specifica. L’Auriga o il Narratore di turno è comunque libero di richiederlo, e varia da caso a caso.

**[Tempo degli effetti]** Di base, l’effetto euristico generato dal Nùervrin ha una durata di 1 break. Per alcuni casi, l’Auriga o il consesso di Narratori può decidere diversamente, con un massimo pari al valore di Trascendenza del Guardiano che opera la suddetta funzione.

**[Funzioni euristiche o “Crepuscolari”]** qualsiasi abitante del Mondo del Crepuscolo, che possieda un Nùervrin e che ne abbia fatto esperienza tale da padroneggiarlo, potrà sortire diversi effetti.

**Una sola azione euristica può essere espletata di volta in volta.** Per esempio, non è possibile *Potenziare* e operare un *Impulso* allo stesso tempo. Invece è possibile, per esempio, dichiarare un *Potenziamento* prima di una qualsiasi sotto abilità narrativa, fruendo del bonus relativo. Vediamo gli effetti:

### **Verso un Personaggio**

**Potenziamento:** Il Guardiano può elevare nel personaggio lo stato di conoscenza o di trascendenza, rafforzando un proprio potere o abilità. Ciò conferisce un bonus di +2 su tale tiro (per esempio, accrescere la propria conoscenza riguardo a un tiro su *Storia Antica*, migliorare la performance artistica, e così via. Il personaggio ha accesso alla mente della Musa, la condivide seppur per un attimo in rapporto all’elemento cognitivo o ne chiede un effimero dono quale lampo ispiratorio, sortendo una danza senza pari o un componimento dai toni solenni). Tale funzione richiede il costo di 1 holon. **Progressione:** il Guardiano può decidere di forzare il potere del Nùervrin ottenendo un maggiore potenziamento, pagando 2 holon per un altro +2, 3 per un altro ancora fino a un massimo di +6 (per un totale di 6 holon). Tale azione tende però a



mettere sotto sforzo il solido. È richiesto un tiro di contrasto con una penalità di -1 per ogni potenziamento progressivo effettuato. Il fallimento metterà in stand bye il Nùervrin per un numero di break pari a 1d4. Un 1 naturale statuirà il “guasto” del Dodekaedron. *Successo automatico*: Se vengono spesi 5 punti in una volta sola, il Guardiano può ottenere un successo automatico.

**Attributo (a discrezione del Narratore in corso o dell'Auriga)**: è possibile applicare il potenziamento a un Attributo (in base alla situazione, si stabilirà un numero di posizioni da aggiungere o depletare, fino a realizzare la categoria desiderata; il costo in holon è uguale a 2 per il numero delle suddette posizioni. Per esempio, per passare da *Debole* a *Forte*, l'Auriga stabilisce due posizioni, quindi la spesa sarà di 4 holon; così otterrà i relativi bonus sul tiro euristico o di contrasto).

**Magia**: se la situazione si riferisce a un incantesimo, il fruitore potrà aumentarne l'entità. L'uso di tale funzione costa da 1 a 5 holon (in base all'effetto). Al contestuale tiro di attivazione (euristico o di contrasto), si applicherà un modificatore compreso fra -1 e -5.

**Armi e Incantamento**: attraverso il Nùervrin, il Guardiano è in grado d'incantare l'arma del proprio personaggio, conferendole un plus specifico fino a un massimo pari alla metà del proprio valore di Tr (arrotondato per difetto). Il bonus sarà applicato al tiro di contrasto o euristico che sia e anche all'entità del danno (in termini concettuali). La funzione costa 1 holon per plus (incantare una spada con +2 scalerà il punteggio dal Nùervrin di due posizioni).

## Verso un Guardiano

**Potenziamento**: come per il personaggio, il Guardiano può elevare il suo stato di Trascendenza (non il valore), rafforzando un proprio potere o abilità. Ciò conferisce un bonus di +2 su un tiro euristico o di contrasto. Il Guardiano ha accesso alla mente della Musa, la condivide seppur per un attimo in rapporto all'elemento cognitivo o ne chiede un effimero dono quale lampo ispiratorio, sortendo una danza senza pari o un componimento dai toni solenni. Tale funzione richiede il costo di 1 punto. *Progressione*: il Guardiano può decidere di forzare il potere del Nùervrin ottenendo un maggiore potenziamento, pagando 2 holon per un altro +2, 3 per un altro ancora fino a un massimo di +6 (per un totale di 6 holon). Tale azione tende però a mettere sotto sforzo il solido. È richiesto un tiro di contrasto con una penalità di -1 per ogni potenziamento progressivo effettuato. Il fallimento metterà in stand bye il Nùervrin per un numero di break pari a 1d4. Un 1 naturale statuirà il “guasto” del Dodekaedron. *Successo automatico*: Se vengono spesi 5 punti in una volta sola, il Guardiano può ottenere un successo automatico.

**Trascendenza**: Il Guardiano è in grado di aumentare temporaneamente il proprio valore di Trascendenza. Per ogni X holon, dove X è il proprio valore di Tr, si aumenterà lo stesso di 1 punto. L'effetto ha la durata di 1d2 break. L'innesto del nuovo valore attiverà anche a livello innato un potere legato a tale status (se previsto dalla scheda del Guardiano). Il potere così destatosi riceve una penalità di -5 per la mancata padronanza.

**Richiamo**: (a discrezione del consesso di Narratori e dell'Auriga; prima di cominciare un *Eidyllion*): con questa funzione, il Guardiano può richiamare un potere appena usato, entro un numero di break pari al proprio valore di Tr. Una volta estinto il tempo, non potrà essere più recuperato e l'energia armonica che lo compone si dissolverà per sempre. L'attivazione della funzione di Richiamo richiede un tiro



euristico contro il proprio valore di Tr, inteso come livello di difficoltà, a cui va aggiunto un modificatore che varia da +1 a +5 secondo l'entità del potere (questo stesso range vale come indicatore del costo in holon).

**Impulso:** il Guardiano può usare l'energia armonica intrinseca del Nùervrin per annullare il potere di un Guardiano. In sostanza, egli lo converte in un impulso tale da creare un nodo armonico, e così annullare il potere del bersaglio. *Tale abilità è utilizzabile una sola volta per Ciclo* (secondo le leggi dell'Equilibrium). Il costo base in holon è uguale a 1 + la differenza fra il valore di Tr del bersaglio e quello di chi opera l'Impulso. Il costo non può scendere in ogni caso sotto lo zero, anche se il vantaggio di scarto è dell'operante. L'attivazione consiste in un tiro di contrasto, il quale riceve una penalità pari alla sopra citata differenza di valori in Tr. **Blocco Potere:** l'annullamento del potere, si può trasformare in blocco, qualora il Guardiano decidesse di spendere più holon di quelli richiesti. Le caratteristiche tecniche rimangono immutate. Se chi opera l'Impulso vince, il potere sarà bloccato per un numero di break pari al numero di holon aggiuntivi.

### Esempio:

*Fylfir, un Cantore di Draghi (Tr 6), decide di operare una "Paura" su Hylmasil, ma Fruben (Satiro; Tr 4) decide di ricorrere all'Impulso per bloccarne l'effetto. Il Satiro dovrebbe spendere 3 holon per rendere attivo l'effetto, invece ne spende 5. Adesso i due antagonisti vanno al confronto. Il Cantore tira il dado e realizza un 4, mentre Fruben un 7 e vince (pur avendo la penalità di -2 per lo scarto, il Satiro scende a 5, vincendo di 1 punto). Il potere sarà bloccato per un numero di break pari a 2 (punti spesi in più del normale).*

Se viene sortito un critico negativo durante l'uso dell'*Impulso*, si potrebbe rischiare di "danneggiare" il Nùervrin. Per tale motivo i Guardiani impiegano con cura quest'azione, evitando di sottoporre il solido a ripetute stimolazioni.

**Attivazione Dono.** L'Impulso ha anche un'altra funzione: quella di attivare un Dono delle Muse laddove necessiti di una stimolazione esterna per destarsi; quasi tutta la tecnologia Hopliades ha necessità di un'attivazione. Si veda, per esempio, il Namtrak (*Mirrormask Add-on 01*, pag. 14).

**Armi e Incantamento:** attraverso il Nùervrin, il Guardiano è in grado d'incantare la propria arma (anche naturale), conferendole un plus specifico fino a un massimo pari alla metà del proprio valore di Tr (arrotondato per difetto). Il bonus sarà applicato al tiro di contrasto e anche al danno (Tr). La funzione costa 1 holon per plus (incantare una spada o un artiglio con +2 scalerà il punteggio dal Nùervrin di due posizioni).

### Funzione euristica di *Estensione*

#### Verso un Personaggio

Di sicuro, la funzione di *Estensione* è quella più particolare. Essa permette di elevare in uno straordinario atto di Trascendenza qualsiasi potere o abilità, sortendo effetti particolarissimi. Per esempio, sortire lo stesso effetto di un *Cura Ferite* partendo dalla competenza *Curare*, così come dall'*Erboristeria* produrre quello di *Parlare con le*



*Piante* o addirittura attivare dei processi rigenerativi (ricomporre dei fiori rotti, e altro ancora). I costi in holon variano in base all'entità dell'estensione.

In questo delicatissimo processo di recupero mnemonico, in sostanza i Guardiani cercano di destare i ricordi della divinità dormiente, trasformandoli in preziosissimi strumenti di potere.

**Abilità artistiche:** la funzione estensiva di un'*Abilità artistica* assume la funzione di "Donare l'Ispirazione" al pari della Musa, conferendo al destinatario un bonus di +2 su una data abilità o un bonus o un effetto al pari di un Bardo (*Influenzare reazioni, Dare coraggio...*). Un'altra funzione è quella di controllo o di Incanto. Attraverso la Musica, il Canto o la Danza, un Guardiano (per esempio, un Satiro o un Drakarín) può decidere di prendere il controllo di un qualsiasi Guardiano o di ammansire una creatura, così come di temperare un tratto, e altro ancora.

*Armonicum:* quest'uso estensivo può anche permettere al fruitore di comunicare con un'altra creatura che impieghi il linguaggio dell'*Armonicum* tramite la propria Arte (comprensione e linguaggio).

**Varie:** altri esempi si riferiscono al potere dell'Empatia, nel caso di un Ranger che volesse estendere la propria abilità di ammansire animali selvatici, raggiungendo anche le creature mistiche, o sortire addirittura l'equivalente di un *Affascinare Mostri* (Incantesimo). I costi varieranno a discrezione dell'Auriga o del consesso di Narratori.

**Nota essenziale:** le funzioni euristiche non sono compatibili con l'abilità di *Speculum* (pertanto non sarà possibile per un Guardiano, per esempio, assorbire l'abilità *Curare* dal personaggio per poi estenderlo con l'intento di rigenerare punti Trascendenza).

### **Alcuni esempi di Estensione (Personaggio):**

*Accendere fuoco.* La funzione estesa di questa competenza permette a un individuo di creare del fuoco dal nulla. L'entità sarà gestita dal Guardiano di turno o dall'Auriga.

*Cacciare.* La funzione estesa di questa competenza permette a un individuo di attivare un particolare assetto predatorio, affinando i suoi sensi (Olfatto, Udito e Vista) e ottenendo un bonus di +1 sul tiro. Con un critico negativo è possibile che s'innesti una particolare instabilità comportamentale tipica di un animale selvatico (lupo, orso...).

*Curare.* La funzione estesa di questa competenza sortisce lo stesso effetto di un incantesimo di *Cura ferite*.

*Erboristeria.* Le funzioni estese di questa competenza sono varie, dal sortire l'effetto di un incantesimo di *Parlare con le Piante* al rigenerare un elemento vegetale o accelerarne i processi vitali (fare sbocciare un fiore più velocemente...).

*Fabbricare Armi / Armature.* La funzione estesa di questa competenza permette all'individuo di riparare un'arma o un'armatura.

*Metallurgia o Carpenteria.* La funzione estesa di queste competenze permette all'individuo di riparare un oggetto o un meccanismo. La riparazione è di minima entità.



*Navigazione.* La funzione estesa di questa competenza permette a un individuo di poter gestire il motore armonico di una Shir, e di controllare la nave, seppur con le minime competenze.

*Senso dell'Orientamento.* La funzione estesa di questa competenza sortisce lo stesso effetto di un radar.

*Sopravvivenza.* La funzione estesa di questa competenza permette a un individuo di predire, o meglio anticipare, i cambiamenti nell'ambiente, presenza di predatori (*Senso del pericolo*) e altro ancora. Il personaggio diventa un tutt'uno con il mondo circostante, ne sente il respiro, ne percepisce la vita.

*Ventriloquio:* la funzione estesa di questa competenza consiste nell'emulare l'Armonicum (linguaggio) o il *Canto*, per chi non lo possedesse come competenza.

**[Altre azioni]** Oltre alle due azioni base di *Potenziamento* ed *Estensione*, molte altre sono le applicazioni del Dodekaedron.

## Verso un Guardiano

**Bersaglio:** come per la regola della *Progressione*, il Guardiano può aumentare il numero dei bersagli delle proprie sotto abilità narrative spendendo holon in più. Dopo il primo bersaglio (base), il costo sarà di 2... 4... 6, e così via. *Mass effect (a discrezione dell'Auriga):* se vengono spesi direttamente 10 holon, l'effetto influenzerà l'intero Eidyllion. Tale azione tende però a mettere sotto sforzo il solido. È richiesto un tiro di contrasto con una penalità di -1 per ogni bersaglio aggiuntivo. Il fallimento metterà in stand bye il Nùervrin per un numero di break pari a 1d4. Un 1 naturale statuirà il "guasto" del Dodekaedron.

**Ephemera:** Il Nùervrin, se ben usato, è in grado di ovviare al problema dell'intangibilità dell'Ephemera. I costi variano in base all'entità della situazione (una cosa è rendere tangibile un fiore e un'altra è dare fisicità a una porta o a un Dono).

**Hopliades:** il Nùervrin, tramite Impulso, è in grado di attivare oggetti facenti parte della tecnologia armonica come le *Ali di Ikaros* o gli *Occhiali di Porphyros* o ancora il *Disco di Hyroe*. Per la loro attivazione verrà speso uno o più holon in rapporto all'evenienza.

**Tempo di narrazione:** Il Guardiano è in grado di aumentare temporaneamente il proprio tempo di narrazione. Per ogni X holon, dove X è il proprio valore di Tr, si aumenterà il tempo di narrazione. L'effetto ha la durata di 1d2 break. Se si realizza un 1 naturale, il tempo dell'effetto verrà detratto.



Tabella “Modificatori Holon – Guardiani”

Guardiano	Mod. Holon
<i>Adrakast</i>	+0
<i>Animal Master</i>	+1
<i>Cantore di Draghi</i>	+1
<i>Cronomante</i>	+2
<i>Drago</i>	+3
<i>Drakarin</i>	+3
<i>Elfo Cantore</i>	+1
<i>Elebrin</i>	+2
<i>Fabbro Cantore</i>	+1
<i>Faerie</i>	+2
<i>Flamekeeper</i>	+2
<i>Galafynr</i>	+0
<i>Gargoyle</i>	+3
<i>Ifrit</i>	+3
<i>Kolondron</i>	+2
<i>Loremaster</i>	+2
<i>Magus</i>	+3
<i>Mekanikus</i>	+4
<i>Metamorfo</i>	+2
<i>Myralwyn</i>	+1
<i>Namtrak</i>	+5
<i>Nemeunos</i>	+1
<i>Nuerdrin</i>	+0
<i>Ninfa</i>	+1
<i>Phorombras</i>	+3
<i>Planewalker</i>	+3
<i>Runemaster</i>	+2
<i>Satiro</i>	+1
<i>Scaldo</i>	+1
<i>Stirpe di Ikaros / Anghelos</i>	+2 / +1
<i>Stormbringer</i>	+2
<i>Umbra</i>	+2

**[Carica / Sospensione e Oblio]** il Nùervrin è un oggetto molto particolare, alimentato dall'Armonium che scorre in esso come un vero e proprio sistema circolatorio, trasformandolo agli occhi del suo fruitore in una creatura vivente.

Diverse sono le forme di carica per questo solido, e diverse le regole che l'Auriga può scegliere in base alle proprie preferenze di conduzione. *Canonica*: una volta che il Nùervrin raggiunge lo zero, non potranno essere più usate le funzioni euristiche. La carica si riferisce soltanto all'uso delle funzioni, poiché del Nùervrin viene usata soltanto una parte per la gestione di tali effetti. Quindi sarà necessario ricaricarlo, e lo si potrà fare: trovando un Locus o una struttura preposta (Fonti, Templi, Portali...), affidandosi alla Magia, assorbendo energia da un altro Nùervrin o richiedere l'intervento di un altro Guardiano (per quest'ultimo, vedere la sezione a seguire). **Importante:** per ricaricare un Nùervrin, il tipo di energia armonica deve essere la medesima, o si rischierà il danneggiamento dello stesso; un solido legato al Fuoco



difficilmente sarà compatibile con l'energia a base di elettricità o ghiaccio. Ecco i vari casi:

*Locus*: alcuni luoghi di questo mondo svolgono egregiamente la funzione di rigenerazione armonica; per esempio, le acque della *Fonte Castalia* (Manuale base, pag. 27), le ceneri di *Cynerea* (*Planeshift Add-on 02*, pag. 6), la *Città di Harmonia* (*Planeshift Add-on 02*, pag. 11) e altro ancora.

*Magia*: la Magia o il Tempo può ricaricare il Nùervrin. Tecnicamente, il mago “scaricherà” sul solido, in maniera pura, l'energia di uno o più incantesimi, senza che esso ne prenda la forma finale (*essenza armonica*). Guardiani come il Magus, il Cronomante e così via, dovranno semplicemente spendere i relativi slot (senza ricorrere alle regole dell'Eidolon / Magus; Manuale base, pag. 84).

*Cessione*: un altro possessore può cedere parte dell'energia del proprio solido per ricaricarlo. I punti da depletare sono uguali al numero di punti da cedere. Questa azione prevede un tiro euristico contro difficoltà 5 + 1 per ogni punto in cessione.

*Guardiani*: i Guardiani possono impiegare il proprio potere di rigenerazione per agire sul Nùervrin, e così reintegrare cariche armoniche. Si cita, per esempio, il potere del Nemeunos. Il costo in holon per l'estensione è a discrezione dell'Auriga o del consesso di Narratori.

L'Auriga può decidere anche di evitare l'annullamento dei poteri o delle abilità base qualora si scaricasse il solido, ma conferendo a queste ultime una penalità di -5. Inoltre, se si volesse applicare un rate di recupero dinamico, esso sarebbe di 1 a Eidyllion, o comunque dopo la conclusione del Circolo. Varie tipologie di Nùervrin possiedono addirittura capacità di rigenerazione.

**Oblio**: Uno stato particolare che interessa il Dodekaedron è, di sicuro, quello dell'Oblio. Uno stato ben diverso dalla Sospensione, e che agisce in maniera più profonda, uno stato di torpore molto spesso indotto da alcune Creature del Crepuscolo o dal potere di un Magus (*Contenimento*). Una volta in stato di Oblio, il Nùervrin perderà l'intera carica e sarà pressoché impossibile ridestarlo, a meno che non si operi un'azione di “Rivitalizzare” (vedi “Impulso”; e anche “Rivitalizzare”, Manuale base, pag. 18). Un buon modo per rivitalizzarlo è di porlo nei pressi di un Portale o l'impiego della Magia (energia pura). **Importante**: l'azione di “Rivitalizzare” non richiede compatibilità energetica come lo è invece per la ricarica.

**[Ricordi e Mirabilia]** l'uso del Nùervrin ha anche i suoi risvolti negativi. L'impiego di tale energia armonica, pur sempre appartiene alla Musa, e i ricordi di lei, più che mai, “scorrono” al suo interno. Ogni volta che s'impiega il Nùervrin per una funzione euristica, c'è la possibilità che un ricordo della Musa venga destato. Ciò non si esplicita soltanto nel rendere partecipe il fruitore di tale visione, ma anche di esternarlo attraverso una proiezione, come capita del resto con una Mirabilia o con le Creature del Crepuscolo. Può succedere quindi che la visione non si manifesti nella mente del personaggio o del Guardiano che usa il solido, ma che “prenda forma” al di fuori di esso. Rimarrà tanto un'illusione quanto un'entità fisica a opera dell'Ephemera. Se si tratta di una creatura, molto spesso i guai sono alle porte. È anche possibile limitare le proiezioni all'esito di un critico, temperandone le interazioni in base al fatto che esso sia un positivo o un negativo. Altre manifestazioni possono invece risultare pericolose per il loro effetto diretto, come lo può essere il Fuoco, un Fulmine, o la proiezione di una ferita durante la descrizione di una scena di combattimento.



Gli esiti possono essere tanto positivi quanto negativi, in base al risultato del tiro operato secondo l'evenienza. I termini di generazione sono l'1 e il 12 naturali. Nel primo caso la proiezione sarà negativa e avrà manifestazione presso il Locus dell'Eidyllion, mentre per il secondo si avrà una manifestazione positiva. L'Auriga, in ogni caso, è libero di decentrare gli effetti della proiezione, decidendo anche di manifestarla all'interno del narrato, in modo da mettere in difficoltà il personaggio e non il Guardiano. **Esempio:**

*Durante la scena di una battuta di caccia, Ylvar, un Elfo Cantore (Guardiano), decide di applicare l'estensione euristica alla competenza "Cacciare" del proprio Ranger (Personaggio), in modo da attivare un particolare stato predatorio simile a quello di un lupo (così, amplificando i sensi e ottenendo alcuni bonus sui tiri di contrasto). Ylvar spende per l'occasione 2 holon, detraendoli dal proprio Nùervrin. L'Auriga decide per tale azione di attivare (nella mente del Guardiano) un ricordo della Musa e, precisamente: una fanciulla nuda che stringe un arco ben lavorato, mentre carezza alla sua destra un grosso lupo grigio. Poco dopo, la cacciatrice emette un sibilo intenso dalla bocca, e il lupo si avvia alla caccia. Contestualmente viene effettuato un tiro di contrasto per l'abilità estensiva. Con il dado viene realizzato un 12 naturale. Per effetto dell'Ephemera, la creatura prende piena "forma fisica" e così è proiettata all'esterno. La reazione del lupo sarà gestita dall'Auriga in base alle evenienze e ai risultati del tiro. In questo caso, essendo più che positivo il risultato, si vedrà il Lupo accompagnare il Ranger nella sua caccia (quindi la proiezione rimane all'interno del narrato). Se invece si fosse realizzato un 1 naturale, il Lupo sarebbe stato evocato presso l'Eidyllion, così come accade per le Creature del Crepuscolo, attaccando senza indugio Ylvar.*

**[Ephemera e Teamworking]** Le fluttuazioni energetiche dell'Armonium sono davvero imprevedibili e può accadere che, in certe situazioni, il narrato e l'ambito dell'Eidyllion si fondano insieme, le due dimensioni si compenetrano. Ciò permette ai Guardiani di intervenire direttamente. Per esempio, certe evenienze potrebbero richiedere un'ingente quantità di Armonium per alimentare un Portale, e quindi un intervento troppo oneroso per un singolo individuo (personaggio) o per l'intero gruppo. L'Auriga stabilirà, in questo caso, un valore di Armonium per quella data evenienza, e i partecipanti all'azione di teamworking stabiliranno il numero di holon con i quali contribuire (spendere).

**Esempio:** un gruppo di quattro avventurieri giunge ai piedi di un Arco, che invero si scopre essere un Portale; la struttura ha bisogno di essere alimentata. I Personaggi non sono in grado di soddisfare tale richiesta (nemmeno narrativamente). L'Auriga assegna pertanto un valore di 7 holon per poterlo attivare (bisogna cedergli energia). I Guardiani, di comun accordo, decidono di intervenire, usando il proprio Nùervrin; dividono così la spesa dei punti, attivando i propri solidi: il giocatore A ne spende 2, B 3, C 1 e infine D 1.



**[Competenze legate al Nùervrin]** I giocatori hanno la possibilità di comprare alcune competenze al proprio Guardiano in rapporto all'uso del Dodekaedron (attraverso i Punti Abilità derivate dalle vittorie).

**Competenza:** *Sigillare*

**Costo:** 3 Punti Abilità

**Tiro:** di contrasto

Il Guardiano è in grado di apporre sul proprio Nùervrin un sigillo di protezione, cosicché nessuno possa estrapolarne ricordi o manipolarlo. Qualora si tentasse di forzare il sigillo, si andrà a un tiro di contrasto. Colui che tenta la forzatura ottiene una penalità di -3 o pari alla differenza fra il valore di Tr di chi sta operando l'azione e di chi ha sigillato il solido. Nei confronti del potere di *Contenimento* del Magus, il Nùervrin riceve un bonus di +2.

Il Magus e il Namtrak pagano questa abilità 1 PA in meno.

**Competenza:** *Sostituire*

**Costo:** 2 Punti Abilità

**Tiro:** Euristico

**Requisito:** *Riconoscere / Riparare*

**Limitazioni:** Solo *Meccanico euristico*

**Durata effetto:** 1 break / valore di Tr

Il Guardiano è in grado di modificare la struttura armonica del Nùervrin, sostituendovi ricordi o funzioni particolari (per esempio, in un'azione di sabotaggio, modificare l'elemento del Fuoco con quello del Ghiaccio). L'uso dell'abilità richiede un tiro euristico. La difficoltà è stabilita dall'Auriga in base all'evenienza.

L'effetto dura un numero di break pari al proprio valore di Tr (Guardiano operante). Con un 12 naturale sul tiro, l'effetto diventa permanente.

**Competenza (Rarissima):** *Amplificare*

**Costo:** 5 Punti Abilità

**Tiro:** Euristico

**Limitazioni:** Solo Namtrak con valore di Trascendenza pari a 8+

Il Guardiano è in grado di rafforzare (permanentemente) gli effetti di un Nùervrin, agendo sulla struttura interna. **Tecnicamente:** **1) Risparmio armonico:** il costo in holon per le diverse funzioni viene abbassato di 1; in ogni caso, non è possibile scendere a 0, conferendo la gratuità dell'uso; **2)** il bonus del *Potenziamento* è di +3, e non di +2; **3)** la funzione di *Estensione* conferisce un bonus di +1 all'effetto esteso.

**Competenza:** *Olocast*

**Costo:** 0 Punti Capacità

**Tiro:** Trascendenza+2 o Int+2

**Limitazioni:** -

Il personaggio è in grado di proiettare all'esterno l'immagine di un proprio ricordo o pensiero.



**Uso estensivo (a discrezione dell'Auriga):** attraverso l'uso estensivo dell'Olocast, un Guardiano o Personaggio può percepire la storia di un oggetto o visionare alcune scene del suo passato (chi l'ha costruito...), ponendo la propria mano su di esso e instaurando un contatto. Il costo varia in base all'entità dell'oggetto, della sua antichità, e così via. *Backlash:* “disseppellire” i ricordi o le memorie di un oggetto, potrebbe “realizzare” il ricordo stesso come se fosse sotto l'effetto dell'Ephemera, soprattutto se si tratta di creature.

**Competenza:** *Impulso*

**Costo:** 1 Punto Abilità

**Tiro:** di contrasto (Penalità -2)

**Limitazioni:** -

Il Guardiano è in grado di utilizzare il proprio Armonium per lanciare al Nùervrin un impulso di energia armonica, quando il solido è a carica 0. Questa abilità può essere usata soltanto entro un certo lasso di tempo a partire dal depletamento dell'ultimo punto, ed esattamente entro un numero di break pari al valore armonico massimo del Nùervrin (indicato dal *Valore armonico base*). È anche vero che certi solidi hanno una propria autonomia speciale, indipendentemente da chi lo usa. Tecnicamente, il Guardiano potrà usare il Nùervrin ancora per una volta, con effetti euristici che richiedano un costo non superiore a 1 o 2.

L'*Impulso* è usato anche per “rivitalizzare” un qualsiasi Nùervrin messo in stato di *Oblio*.

**Competenza:** *Riconoscere / Riparare*

**Costo:** 1 Punto Abilità

**Tiro:** di contrasto o euristico

**Limitazioni:** Solo *Meccanico euristico*

Il Guardiano è in grado di riparare un Nùervrin o di estrapolare diverse informazioni (memorie, stato armonico del solido, energia residua, e così via). Attraverso un tiro di contrasto o euristico è inoltre possibile effettuare una diagnostica ben precisa: presenza di manomissioni o compromissioni a carico del nucleo armonico, funzionamento, ecc. L'azione riparatoria necessita di un tiro finale di qualità. Un fallimento del tiro potrebbe portare a conseguenze disastrose, per una cattiva analisi o riparazione, avendo in futuro una reazione anomala (esplosione con un 1 naturale e così via).



## Tratti

A seguire, una serie di Tratti per mezzo dei quali il Guardiano è in grado di manipolare o controllare l'Armonium, designando in maniera più specifica le sue competenze e attitudini nei confronti dell'Eglemar.

**Apex (5 PA):** il Guardiano possiede un'elevata capacità di estendere la propria essenza armonica, risultando ampiamente incline ai processi trascendentali. Questo gli permette di ottenere un bonus di +2 sulle funzioni di *Estensione* e di *Trascendenza*.

**Disarmonico (+1 PA):** il Guardiano mostra una certa refrattarietà alla manipolazione e al controllo dell'Armonium. Tecnicamente riceve una penalità di -1 sui tiri relativi alle funzioni euristiche.

Questo Tratto conferisce al Guardiano 1 punto abilità da poter spendere in altro.

**Ephemera (3 PA):** il Guardiano è in grado di agire sugli stati di Ephemera con grande disinvoltura, impiegando la funzione euristica al posto del processo trascendentale puro. Tecnicamente, spendendo holon sarà possibile contrastare lo stato d'intangibilità. Il costo è stabilito dall'Auriga o dal consesso di Narratori in base alle diverse evenienze. Una volta spesi i punti, l'effetto sarà automatico (senza alcun tiro).

**Magia armonica (5 PA):** il Guardiano ha ben compreso la relazione che lega la Magia all'Armonium, divenendo il proprio controllo magico più efficace. Tecnicamente ottiene un bonus di +2 sui TdC o TE durante il lancio di un incantesimo, e in fase di difesa contro di esso. Inoltre se viene realizzato un 12 naturale su un lancio, l'incantesimo riceverà 1d2 di gradi aggiuntivi.

Con *Magia armonica* il trasferimento della capacità di lancio degli incantesimi dal personaggio al Guardiano (*Speculum*) non richiede tiro di attivazione, come se fosse in stato di Eidolon.

**Manipolazione dell'Armonium (5 PA):** il Guardiano possiede una particolare attitudine alla manipolazione dell'Armonium. Tecnicamente ottiene un bonus di +1 sui tiri inerenti l'uso dell'Armonium (Funzioni euristiche, Contenimento...).

Il Namtrak paga questa abilità 2 punti in meno.

**Mirabilia (+2 PA):** il Guardiano è molto suscettibile ai Ricordi della Musa e alle sue manifestazioni proiettive. Perché un ricordo prenda forma non ci si limiterà più al critico (1 o 12 naturale), bensì al fallimento o al successo nei diretti poli di positivo e di negativo.

Questo Tratto conferisce al Guardiano 2 Punti Abilità da poter spendere in altro.

**Nùervrin (-):** il Nùervrin del Guardiano ha la capacità di: **1) Ricaricarsi.** Il Nùervrin ha la capacità di ricaricarsi a un rate di 1 holon ogni Ponte Narrativo (3 PA); ogni 3 break (5 PA). **2) Rigenersi (6 PA).** Il Nùervrin ha la capacità di rigenerare parti danneggiate o di autoripararsi, per esempio a causa di un tiro fallito durante il sovra potenziamento (*Potenziamento* o *Impulso*). L'azione di rigenerazione richiede un TE contro una difficoltà stabilita dall'Auriga o dal consesso di Narratori in base alla situazione.



***Sensibilità armonica (1 PA):*** il Guardiano ha sviluppato una particolare abilità nel percepire l'Armonium e nel captare i suoi nuclei essenziali (per esempio, localizzare il Nucleus di un Guardiano, perfino Creature come il Krenk, processi di assorbimento e ricarica, e altro ancora). Tecnicamente il Guardiano riceve un bonus di +1 sui TdC e TE.



## Doni delle Muse

A seguire una serie di Doni riguardanti la tecnologia Hopliades e al sistema armonico dell'Eglemar.

### Frymm (Dono delle Muse – Trascendenza: 0)

Le Frymm sono delle vere e proprie “batterie” di energia armonica. Si presentano come delle sfere di piccole dimensioni, ma sono invero un agglomerato di filamenti di Armonium, per questo essendo strutturalmente più vicine a un gomitolo di lana. La carica totale di una Frymm varia dai 5 ai 60 holon (quelle più grandi, davvero rare).

**Tecnicamente:** soltanto un Guardiano con Trascendenza 4+ può vedere realmente il reticolato che compone una Frymm. Per “prelevare” (letteralmente) una carica, il Guardiano dovrà operare un TE contro una difficoltà stabilita dall'Auriga in base alla situazione e alle caratteristiche intrinseche della Frymm. È necessario trovare il punto di aggancio e tirare fuori il filamento. Una volta fuori, potrà essere assorbito (l'Auriga può stabilire un tiro anche per l'assorbimento, qualora le evenienze lo dovessero richiedere), infuso in un oggetto per ricaricarlo e così via. Un filamento equivale a 1 holon.

**Estrazione massiva:** qualora il Guardiano volesse tirar fuori più filamenti in una volta (da 10 in su) dovrà effettuare un TdC con una penalità di -5 o contro TE con una difficoltà pari a 6 + 1 ogni 10 filamenti.

### Anello di Walva (Dono delle Muse – Trascendenza: 7)

Questo anello apparteneva un tempo a un Namtrak di nome Walva-Iliris. Il Dono fu da lui progettato e affidato alle cure di un Fabbro Cantore che lo realizzò in breve tempo. L'anello si presenta con cinque filiere intrecciate di colore argento e pulsa di una luce intensa di colore blu. Lungo ogni singola filiera ci sono delle iscrizioni nell'antico linguaggio di Parnasos che raccontano leggende riguardanti la Città dei Cantori.

**Tecnicamente:** l'anello conferisce a un Guardiano un +1 di bonus sulle funzioni euristiche. Inoltre permette un uso aggiuntivo del potere di *Creazione Euristica*. Un Guardiano, non Namtrak, potrà usare tale abilità 1 sola volta per Ciclo, con una penalità di 5 punti (per la non padronanza).

**(Blocco Abilità - 3 holon):** con questo effetto, attivando l'anello, un Guardiano è in grado di operare un *Blocco abilità*.

**(Rigenerazione - 6 holon):** con questo effetto, attivando l'anello, un Guardiano può rigenerare 1d2 punti di Tr. L'Auriga o il consesso di Narratori può richiedere un tiro di attivazione in base alle evenienze.