



CHEID-AO5

Timeshift

# EIDYLLION GDR

## TIMESHIFT

Add-on



***Timeshift*© (*Eidyllion GdR*). Copyright 2015-17.**

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 Women of Amphissa* di Sir Lawrence Alma-Tadema. Con questo prodotto non si intende ledere i diritti dei relativi detentori.

## **Timeshift – L’Era dei Cronomanti**

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 nuovo regolamento per condurre gli Eidyllia in maniera accattivante e ai limiti della sfida. Un modulo studiato, in maniera profonda, per l’Auriga, con il quale animare più che mai i Circoli di Narrazione, utilizzando il Tempo come strumento di narrazione e di profondo metagame.

*Timeshift* fornisce inoltre ai giocatori alcune referenze e approfondimenti del background presente nel manuale base.

## **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 GdR, dell’espansione “Eidyllion – La Caduta degli Ultimi Guardiani”, di “Mirrormask”, e dei relativi dadi. Per il resto, saranno necessarie soltanto alcune matite, gomme e qualche foglio.

## **Timeshift e altri Giochi di Ruolo**

La versatilità di Timeshift è tale da permettere a qualsiasi Game Master di impiegare la manipolazione del Tempo all’interno della propria Campagna o sessione di gioco.

Essendo uno specifico sistema di metaruling, indirizzato soprattutto al colui che conduce il gioco, con Timeshift è possibile gestire al meglio le condizioni temporali di una data situazione, scena; per esempio, riportare indietro il momento della caduta di un’arma o risolvere un particolare conflitto, congelare un personaggio o un oggetto attraverso l’effetto *Inertia*.

Per far ciò, il Game Master prenderà in considerazione il Play Setting “Time Eclipse”, come background apposito.

## **Calymea**

### **La Città del Tempo**

#### **I Cancelli del Tempo**

Oltre la valle di Parnasos, fra le sue fitte guglie di pietra, prende vita una città ai confini di ogni immaginazione. Una struttura conchiusa all'interno di una bolla di vetro, che levita per metri e metri da terra, sopra un fiume etereo che prende il nome di Aeon.

L'intera città è fronteggiata da un disco levitante, con ben dieci scalinate lungo la sua circonferenza, che si sviluppano diagonalmente verso l'esterno e terminano nella propria estremità alta con una pedana ampia, come sospesa nel vuoto. Tale piattaforma, a un'osservazione più attenta, risulta essere invero una pista di attracco per una Shir, una nave volante. Al centro del bordo della circonferenza si sviluppa in alto una scalinata assai diversa, caratterizzata da una lavorazione e una qualità ornamentale senza precedenti. Il termine di tale struttura di connessione presenta un arco di pietra, ed è in coincidenza dei Cancelli del Tempo, posti sulla bolla di vetro, fronteggiandosi come due validi avversari. La distanza che li separa è di circa quindici metri. Sotto è possibile vedere il fiume del Tempo che scorre inarrestabile.

I Cancelli sono rappresentati da un arco intagliato nel cristallo più puro, e attorniato da bordature e cornici di grande qualità. Le due ante che lo costituiscono raffigurano scene varie, come in una digressione storica di molti e molti eventi del passato. Nella parte bassa invece motivi più "tecnologici" creano stupore nell'osservatore, come se i due elementi riuscissero a convivere insieme senza alcun disaccordo. Gli ingranaggi, le ruote dentate, dischi con lancette che si muovono avanti e indietro sembrano non sfigurare in alcuna maniera, e per niente entrare in conflitto con l'omogeneità del resto. Una grossa clessidra si erge sul centro dell'arco, come una chiave di volta, nello scandire il tempo... di cosa non si sa.

#### **Aeon, il Fiume del Tempo**

Al di sotto di Calymea scorre Aeon, il fiume del Tempo, da molti considerato l'energia attiva che la città è in grado di generare, in virtù della sua inquietante vitalità e forza. Secondo alcuni Calymea rappresenterebbe essa stessa una creatura senziente, Per altri è una semplice struttura alimentata da ingenti quantità di Armonium. Se l'energia armonica del fiume dovesse esaurirsi, o il potere dell'Elementale del Tempo, suo regnante, dovesse indebolirsi, la città collapserebbe su se stessa.

#### **Origini di Calymea**

Molto tempo fa, un gruppo di Cronomanti decise di unire le proprie forze e di creare qualcosa che andasse oltre la loro immaginazione, qualcosa che potesse trascendere il potere della creazione stessa. Fu così che Daima Naruna, il primo dei Cronomanti, gettò le basi per la formazione di una città a misura di Guardiano, dove potessero vivere in pieno distacco dal mondo, un luogo dove i Cronomanti potessero portare avanti i propri esperimenti e studi senza alcuna distrazione o interferenza, perfino della Musa. Per fare ciò una straordinaria quantità di Armonium fu accumulata, addensata fra le pieghe rocciose delle montagne di Parnasos, attraverso i poteri di cui solo un manipolatore del Tempo è in grado di esprimere al meglio. Il primo passo era

dunque fatto. In seconda istanza, Daima Naruna chiese aiuto ai Fabbri Cantori e ai Tessitori di Sogni, i quali lavorarono ininterrottamente per la creazione di una città fiorente e strabiliante, per non dire eccessivamente eccentrica. Così nacquero edifici ai limiti dell'arabesco architettonico, con guglie e svolazzi in argento e oro che completavano le facciate in marmo bianco. Tutto sembrava fortemente tecnologico, perfino le creature e le guardie di difesa: automi con fili d'argento e ardryrum intrecciato quale degna tessitura del corpo, con in evidenza l'interno meccanico e un nucleus d'armonium al centro del petto, gli occhi brillanti di un blu intenso e arti in metallo leggero. Ampi i portali di Teletrasporto interno, svariate le loro forme, dall'anello in pietra o in fili d'argento alle statue di un Elementale del Tempo.

### **Caratteristiche di Calymea**

La città del Tempo non è una città come tutte le altre e, in quanto tale, presenta delle caratteristiche e delle stranezze che la rendono "invivibile" agli occhi degli altri Guardiani. Prima di tutto, i suoi flussi di distorsione temporale tendono a interferire con il normale funzionamento dell'armonium proveniente dall'esterno; pur essendo Armonium, il flusso è connaturato all'elemento del Tempo e come tale ha una specificità troppo forte (così come i flussi che caratterizzano la Magia). Pertanto un Guardiano può soffrire di un effetto di *Rallentamento* o di *Velocità*, o di una variabilità caotica che può mettere in serio pericolo la precisione dei propri poteri o l'esistenza degli stessi (non è infrequente che un Magus che lanci una semplice magia del fuoco per accendere un fuocherello generi, al contrario, una *Palla di Fuoco* e viceversa, così come realizzare un backlash su se stesso o sul gruppo nel caso di un Eidyllion).

A Calymea il tempo scorre secondo le proprie leggi ma, a volte, può succedere che piccoli sbalzi armonici possano alterare il corso degli eventi, pertanto l'ospite non si preoccupi di rivedere, come in una sorta di loop temporale, il manifestarsi di una stessa situazione. Per fortuna i Paradossi sono contenuti e gestiti da un gruppo di Cronomanti scelti che operano a Calymea da tempo immemore e in piena sinergia con i Forgerborn, i "Riparatori"; situazione che porterebbe al collasso l'intera città qualora non vi fosse posto rimedio.

Le fluttuazioni emotive della Musa giocano un ruolo davvero importante in questa città, così il contesto della Mirabilia diventa più che mai nodale per la salvaguardia della struttura intera. I ricordi della Musa alterano il Tempo, e gli Armonici spesso fanno le bizze.

### **La Sala del Tempo (Locus)**

Fra tutte quante le strutture di Calymea la più importante e la più interessante per ciò che concerne un Eidyllion, senza alcun dubbio, è la "La Sala del Tempo. Sita sul lato ovest della città, essa risiede nella Torre degli Eoni. Una stanza enorme, il cui pavimento rialzato in alabastro nero fa da pedana a una grossa statua che riprende le sembianze di un Titano; egli ha i muscoli contratti, ed è piegato su se stesso, toccando quasi le ginocchia con il petto, le braccia sono proiettate indietro mentre sorregge sulle spalle una grossa clessidra. All'interno di essa non vi è sabbia, ma un filiforme fascio di armonium, di colore azzurro, dalla forte intensità luminosa, che va da un'estremità all'altra. Un coagulo di energia si muove con determinazione lungo la traiettoria, scandendo il tempo che passa. In certi momenti, quando tale nodo energetico attraversa il punto di restrizione della clessidra, tutto intorno sembra distorcerci,

come l'aria per l'intenso calore. La clessidra rimane tuttora un mistero per molti Guardiani e per gli stessi Cronomanti.

### **L'Elementale del Tempo**

Chi regna su questa città e chi regge la Sala del Tempo è Iknùal, un Elementale del Tempo. Una creatura che sembra, a prima apparenza, non avere una forma ben definita. Chi sostiene sia fatta di Tempo, chi invisibile poiché invero vive fra diverse linee temporali, e chi ancora che sia soltanto una leggenda costruita dai Cronomanti per assicurare il potere sulla città. Fatto sta, che la Sala del Tempo è dominata da una grande forza, imperscrutabile, e che mantiene l'equilibrio con il fiume del Tempo. Un piccolo errore, e la città collasserebbe su se stessa.

L'Elementale del Tempo alimenta la Clessidra della Sala, le infonde energia, la protegge, fa sì che le alterazioni e le distorsioni vengano rettificatae o moderate, evitando il peggio. Il suo potere è sconfinato, ma ha pur bisogno di nutrirsi, e lo fa attingendo al fiume Aeon.

In questo luogo gli Eidyllia sono molto frequenti, sono addirittura promossi con grande enfasi, ma tutto quanto ha un prezzo. L'Elementale, da questo punto di vista è egoista nel suo agire, nel perpetrare i suoi sogni, nel conseguire a tutti i costi i suoi obiettivi, anche a discapito di altri esseri. La Sala del Tempo è un luogo straordinario, fa gola a molti Guardiani, sedotti dal suo potere ma, di contro, il Tempo è un elemento ambiguo, pericoloso, non ci si sta nulla a essere dilaniati dalle sue correnti, a ritrovarsi congelati temporalmente per tutta la vita. I Cronomanti lo sanno bene, ma fanno finta di non sentire, di non vedere. La salvaguardia della propria città prima di ogni cosa. Non è in ogni modo infrequente che un Cronomante partecipi a un Eidyllion con un gruppo esterno, soprattutto se il destino della città è messo in grave pericolo. L'Elementale del Tempo li controlla, manipola le loro menti.

# Timeshift

## L'eredità dei Cronomanti

*Timeshift* promuove ed esaspera più che mai la componente semidivina dell'Auriga, la sua eccentricità, il suo egocentrismo, lo rende un "personaggio" più che vivo e non solo un coordinatore. L'Auriga deve stare attento a mantenere l'equilibrio in gioco, pur "soddisfacendo" i proprio desideri, le proprie velleità al pari della Musa dormiente. Giocare con il Tempo è assai pericoloso, anche per una creatura come lui.

*Timeshift* ha il pregio di innervare all'interno del sistema di gioco una serie di azioni che rendono dinamico il ciclo di narrazione, ma soprattutto spunti e idee per migliorare la conduzione del narrato e l'interazione fra i Guardiani. Pur certe situazioni nascendo da una sua manifesta volontà fatua, invero rivelano ponti di connessione e trampolini di lancio molto intriganti. Non è detto che il "tornare indietro" di pochi attimi in un'azione possa destabilizzare, ma invogliare i giocatori a rivedere la propria azione per costruirne una più coerente e che funzioni a livello di trama o altro.

Qui, l'Auriga veste i panni di un vero dio, gioca con le vite dei Guardiani e asseconda i propri desideri. Rispetto ad altri playsetting, *Timeshift* rende l'Auriga un "personaggio" pienamente coinvolto, attivo sul campo, attento a ogni minimo cenno dei giocatori, intesse anch'egli, da dietro le quinte, il proprio ordito temporale e narrativo. Mai un Locus è stato così interattivo!

**Setting Eidyllion.** La gestione della Sala del Tempo richiede grande attenzione da parte dell'Auriga, in particolar modo per gli effetti che derivano da una manipolazione temporale, da un *Time Reset*, o finanche dalla manipolazione di un *Paradox*.

### Forma espressiva e gestione degli effetti temporali

Data l'ampia presenza di effetti temporali connessi alla Sala e alla conduzione dell'Eidyllion, si consiglia vivamente all'Auriga di compendiare sempre ogni effetto con una descrizione appropriata, in modo che la situazione non risulti troppo meccanica e fredda; anche le più piccole variazioni. Per esempio, ogni volta che si sortisce un 1 o un 12 naturale, descrivere le distorsioni o le manifestazioni visibili intorno alla Clessidra della Sala, così come il coagulo che rallenta o aumenta la propria velocità, la luminosità più o meno accesa del flusso, creare un profondo legame fra "dentro" e "fuori" in termini di gioco. Per esempio, durante un effetto di *Inertia* che investe la rottura di un vaso, in contemporanea al congelamento dei cocci nell'aria, all'esterno si vedrà il rallentamento del cursore della Clessidra, fino a fermarsi e pulsare a intermittenza, creando inoltre una distorsione intorno al Guardiano. Tutto è lasciato, in ogni caso, alla fantasia dell'Auriga.

### Preparazione

Inizialmente si disporrà sul tavolo, in vista o dietro lo schermo, un d12 come contatore. Il valore espresso sulla faccia superiore si riferisce ai "Punti Tempo": **1)** Ogni volta che si dirà la parola "Tempo" all'interno dell'Eidyllion si tirerà nuovamente il dado (per l'evenienza di un 1 o un 12 naturale); **2)** ogni 1 naturale realizzato con il dado scalerà di 1 punto il contatore; **3)** ogni 12 naturale realizzato con il dado aumenterà di 1 punto

il contatore.

Il numero base di “Punti Tempo” è stabilito in base al numero di Guardiani partecipanti (pertanto, se l'Eidyllion prevede sei giocatori, sei saranno i PT iniziali segnati sul dado).

### **Convergenze**

Non appena il contatore arriverà a zero, si attiverà l'effetto di *Time Reset*: il tempo scorrerà indietro, fino alle origini del narrato; in sostanza, l'avventura ricomincerà d'accapo (l'Auriga può anche tenere in considerazione lo scarto di insuccesso che ha decretato l'azzeramento; per esempio, il contatore ha 1 solo Punto Tempo. Flaki, un Fabbro Cantore, tira il d12 per stabilire il successo di un attacco del proprio personaggio, e realizza un 1 su un livello difficoltà di 6; pertanto, il contatore va a zero, e così l'Auriga decide di applicare un *Time Reset* fino a 5 break).

Il contatore ritornerà al punteggio base per un nuovo ciclo temporale.

### **Time Stasis (A discrezione dell'Auriga – Opzionale)**

A ogni ponte narrativo, l'Auriga tira due dadi. Se viene realizzato un tiro doppio, sul Locus verrà proiettato un effetto di *Time Delay*. All'Auriga è richiesta un po' di espressività e capacità descrittiva sugli effetti visibili presso il Locus (distorsioni armoniche, il flusso della Clessidra che rallenta repentinamente, e così via). Ciò significa che ogni Guardiano riceverà una penalità di 2 punti su ogni tiro e la perdita di 1 break nel caso del narratore corrente o successivo; inoltre si dovrà superare un TE contro una difficoltà pari al numero doppio realizzato sul dado per impiegare i propri poteri (per esempio, se esce un 5 – 5, il Guardiano dovrà operare TE a difficoltà 5 per usare un'abilità personale, perfino lo stesso *Eidolon*). Fanno eccezione il doppio 12 e il doppio 1 naturali. Nel caso del primo, i Guardiani ottengono un bonus di +1, e il narratore di turno o il successivo (sempre all'interno del ciclo temporale) l'integrazione di 1 break. Nel caso del secondo, si attiverà, ahimè, l'effetti di *Time Stasis*; ogni cosa sarà divorata da un terribile flusso temporale, ogni cosa si fermerà all'istante. Tecnicamente l'Eidyllion è considerato chiuso, e i Guardiani morti o in stasi permanente (quando si visitano questi Locus o si devono affrontare tali poteri, è conveniente avere la presenza di un Cronomante o di un Forgeborn, ma anche di una Stirpe di Ikaros o di coloro che usino il *Controllo del Fato*. Il costo di quest'ultimo potere è pagato doppio, 12 PFt per poter agire sul tiro di *Times Stasis*).

### **Caos Temporale**

A causa della caratteristica ambientale della città di Calymea, poteri, abilità e altro ancora potrebbero non sortire gli effetti voluti (nel bene e nel male). Pertanto un Cronomante che volesse mandare indietro il tempo per pochi minuti lo manderebbe invece avanti, così come un Magus che nello sferrare un colpo di fulmine, sortisce una piccola scarica elettrica, e viceversa. L'impiego di tale evenienza è a discrezione dell'Auriga, quando e come vuole.

I Guardiani che sono nello stato di *Eidolon* influenzeranno, di conseguenza, anche i propri personaggi (stessa cosa vale per un PG Mago e così via).

### **Flusso Temporale (Evento)**

Può succedere che, a causa di alcune interferenze, la linea temporale all'interno della Sala subisca delle variazioni. Ciò è in grado di modificare l'esito di un tiro o il



continuum del narrato, e non solo, sortendo situazioni a dir poco insolite. L'effetto è quello di un *Time Reset* di piccola e brevissima entità. Tale elemento può essere usato dall'Auriga per risolvere alcune situazioni critiche. In questo caso, è richiesto un TE a difficoltà variabile in base all'evento da "resettare" (risolvere la caduta di un'arma, un critico durante il combattimento, una sequenza di domanda e risposta in un dialogo... l'azione di Flusso è connaturata anche a una velleità o a un capriccio dell'Auriga); anche il costo sarà variabile. Si richiede all'Auriga di ben compendiare la descrizione degli effetti in rapporto a tali variazioni, evitando di lasciare il tutto a un semplice tiro di dado, in modo sterile e lineare.

### **Esempio:**

*Fylfnir (Nano di un Fabbro Cantore):* "Dove si trova il Castello di Midvar?"

*Contadino (Personaggio non Giocante):* "lì, oltre le montagne a Ovest".

L'Auriga, a questo punto, toglie 1 Punto Tempo dal dado, e agisce in maniera velleitaria, rivolgendosi al Guardiano che sta narrando: "Durante la tua narrazione, noti che il flusso all'interno della Clessidra sta rallentando il suo moto per poi muoversi in senso contrario per pochi istanti. Allo stesso tempo, Fylfnir si ritrova a un punto iniziale, a riporre la domanda al contadino".

A questo punto, i personaggi replicano la situazione:

*Fylfnir (Nano di un Fabbro Cantore):* "Dove si trova il Castello di Midvar?"

*Contadino (Personaggio non Giocante):* "lì, oltre le montagne a Ovest".

L'azione è velleitaria perché non ha alcun significato di trama o di contestualizzazione narrativa, a meno che il giocatore non decida di rispondere diversamente (qui il flusso è usato per una forma di eccentricità del carattere semidivino dell'Auriga o per giustificare la detrazione di un punto, o semplicemente per dare il senso della distorsione temporale. Vedi a seguire).

***Sinergia temporale:*** come accennato prima, l'Auriga può usare il flusso temporale come jolly per aiutare i Guardiani in situazioni di particolare tensione o pericolo. Egli può farlo spendendo 1 o più Punti Tempo dal contatore. Usato in questa maniera, il *Flusso temporale* può essere anche un modo creativo per accelerare il Reset, togliendo i personaggi da situazioni di ineluttabile fine. A 1 punto solo nel contatore, l'Auriga può decidere di spendere l'ultimo per attivare volontariamente l'effetto globale, e iniziare così un nuovo ciclo temporale.

### **Paradox**

Le distorsioni che affliggono la città di Calymea possono più che mai manifestarsi all'interno di un Eidyllion, interferendo con la linea armonica che alimenta il narrato di ogni Guardiano. Ciò è in grado di generare un Paradosso, stravolgendo pienamente le situazioni in atto. Qui l'Auriga si premurerà di analizzare con attenzione la trama e gli sviluppi dell'avventura in modo da modificare drasticamente il suo continuum (per esempio attraverso l'ucronia).

Indipendentemente dalla volontà dell'Auriga, a livello tecnico, si produce un *Paradox*

quando due o più Guardiani realizzano contemporaneamente un 1 naturale (per esempio, giocandosi la priorità del break o durante tiri collettivi...).

### **Inertia**

A causa del diverso fluire del Tempo all'interno della città di Calymea, è possibile durante un Eidyllion che il contesto dei Guardiani o del narrato venga influenzato dall'effetto di *Inertia*. Pertanto è facile assistere al congelamento temporale di un oggetto lanciato o di qualcosa che cada, per esempio un vaso di cristallo che esplode e i cocci rimanere sospesi in aria, o ancora *freezare* un personaggio per evitare che combini qualche guaio o qualcosa di irreparabile. Come per il *Flusso Temporale*, l'Auriga può impiegare questo effetto per gestire in maniera inedita le diverse evenienze, nel bene e nel male. I costi variano in base alla situazione, all'oggetto, se più o meno piccolo, se si tratta di un personaggio e così via.

Nell'*Inertia* l'energia temporale non viene dissipata o persa, ma accumulata. Ciò significa che se un personaggio o un Guardiano dovesse toccare l'oggetto in questione (o comunque ciò che ne è rimasto), esso si riattiverà. Si pensi a una freccia scoccata che si congela nel bel mezzo della sua traiettoria. Toccandola al momento giusto, l'interessato potrà farla riscattare verso un nuovo bersaglio che si trova lì a passare. Varie sono le possibilità.

Per far ciò l'Auriga aumenterà di un'unità temporale il contatore (come se avesse sortito un 12 naturale; alla fine, l'*Inertia* rappresenta una conservazione di energia).

### **Tempo di narrazione**

Come lo è per le azioni precedenti, l'Auriga può aumentare o diminuire a proprio piacimento il tempo di narrazione di un Guardiano. Basta semplicemente detrarre o aggiungere 1 Punto Tempo al contatore; nel primo caso si aumenta il tempo di narrazione (detrazione), nel secondo caso si diminuisce (aggiunta). In quest'ultimo caso, il Guardiano bersaglio ha diritto a un TdC per evitare l'effetto di minorazione.

### **Time Break**

L'Auriga può indurre in Guardiano il simil effetto di un "drop", in modo da dare la possibilità agli altri narratori di operare un break. L'Auriga e il Guardiano destinatario dovranno effettuare un TdC; se l'Auriga vince, il Guardiano andrà in "drop", e la priorità sul break potrà essere giocata dagli altri Guardiani secondo regola (come se ne fosse stato invocato uno, in maniera effettiva). Se durante il confronto con l'Auriga il Guardiano realizza un 1 naturale, si sortirà l'effetto di *Time Drop*. In questo caso al tempo di narrazione verrà detratto il tempo del break (quindi non considerato come un tempo extra).

### **Time Skip**

Un'altra azione che l'Auriga può portare avanti all'interno del Timeshift è quella di *Time Skip*. Durante l'Eidyllion, l'Auriga spenderà "Punti Tempo" per spostare la priorità di narrazione da un Guardiano all'altro, per l'esattezza 1PT per posizione. Per esempio, il Narratore A conclude il proprio turno. Subito dopo il ponte narrativo, toccherebbe al Narratore B, ma l'Auriga (impersonando in maniera astratta la distorsione della Clessidra del Tempo) decide di passare la priorità al Narratore D. In questa maniera, spenderà 3 Punti Tempo dal contatore. E così di volta in volta, finché non basteranno più i PT per operare altri "salti". Nel conteggio (in senso orario) non vengono presi in considerazione i Guardiani che hanno già narrato (questo ai fini del

computo delle posizioni).

### **Time Boost (Opzionale)**

Può succedere che, durante un Eidyllion, la Clessidra del Tempo, nella fattispecie il Titano che la sorregge, assorba energia dal fiume Aeon. Questo capita spesso quando il contatore arriva al livello di 1 o 2 PT totali. L'Auriga opererà, di conseguenza, un TE contro una difficoltà pari a  $4 + 1$  per ogni scarto mancante sul contatore (o per PT che si vuole recuperare). Ciò significa che, se il totale iniziale era di 6, e quello corrente è a 2, la difficoltà finale per il tiro di ricarica sarà di 8 (4 di base e 4 di scarto negativo). Avuto successo il tiro, il quantitativo confluirà in un nuovo pool (nuovo dado) e non nel dado corrente. Per i propri propositi l'Auriga può decidere comunque di aggiungere tali punti in quello base, ma anche di parzializzare la ricarica (quindi non contando l'intero scarto ma solo quello che "serve": +X).

## Nuovi Template

### Timeshift

A seguire, una nuova lista di Guardiani legati al Tempo e, nello specifico, al modulo di *Timeshift*.

#### **Forgeborn**

Il Forgeborn è il risultato dell'unione fra la conoscenza dei Cronomanti riguardo al Tempo e quella della fabbricazione dei Doni appartenente ai Fabbri Cantori. Un'intima fusione che ha dato alla vita uno dei Guardiani più controversi di tutto il Mondo del Crepuscolo, e allo stesso tempo il più affascinante.

I Forgeborn furono creati per servire la casta dei Cronomanti, per aiutarli nei loro esperimenti sul Tempo, soprattutto nel popolare inizialmente la città di Calymea. Adesso loro sono diventati a pieno titolo abitanti di tale città, impegnati in svariati lavori, ma soprattutto nella salvaguardia dell'energia temporale che si dimena come una serpe all'interno di Calymea, in particolar modo controllano il "regolare" fluire di Aeon, il Fiume del Tempo. La loro capacità di manipolare il Tempo, seppur per pochi e fuggevoli istanti, rappresenta un dono straordinario per gli abitanti di Calymea, un talento che li rende specializzati nel porre rimedio alle falle temporali che vanno via via prospettandosi per le vie, per le piazze o finanche nella Sala del Tempo. Per tale motivo sono noti anche col nome di "Tessitori del Tempo" o "Riparatori".

**Corpus mechanicum:** questo Guardiano si presenta come un essere umanoide, fatto interamente di metallo o di una lega speciale come l'ardryrum, con la testa liscia, privo di capelli. Distintive sono le sue braccia: il primo tratto è sottile, mentre la parte dell'avambraccio si apre in una contenuta gibbosità, evidenziando la disproporzione fra le due sezioni. Tale gibbosità è sormontata da una sorta di bracciale o comunque una specie di struttura tecnologica, che presenta al centro una pietra ovale di colore blu attorniata da una bordatura di metallo. Blu sono anche i suoi occhi, o meglio due braci che ardono all'interno delle orbite cave. Le gambe sono interamente di metallo e presentano degli ispessimenti che individuano invero gli schinieri (fusi in un corpo unico). Al di sopra dei deltoidi vi sono degli spallacci, e accanto delle particolari ruote dentate, smussate alle punte, che individuano l'aggancio con il resto del corpo. Al centro, attorniato da altrettante placche addominali vi è il Nucleus, che pulsa in tutto il suo splendore.

**Personaggio:** Fabbro Guerriero – *Namtrak (Eidolon)* – Mago – *Time Forger (Eidolon)*.

**Trascendenza (5):** per acquisire questo Template, il Narratore deve aver totalizzato almeno cinque vittorie.

**Locus Amoenus (+1):** il *Locus Amoenus* del Forgeborn è spesso rappresentato da: Rovine – Contesti "tecnologici" – Luoghi mistici (correlati al Tempo).

**Tematiche preferite:** Tempo – Fabbricare Armi – Oggetti magici.

**Stile narrativo e Mood:** a causa della sua natura “artificiale” questo Guardiano è molto freddo, individualista, e scostante. A dispetto di ciò, il suo stile narrativo risulta molto asciutto, senza alcuna frustata improvvisativa degna di nota, ma la costruzione è ben solida e particolare attenzione focalizza sulla trama. In particolar modo, il Tempo gioca un ruolo fondamentale sulla connessione con le diverse azioni dei personaggi e sugli epiloghi. Non è mai affrettato e sbrigativo, bensì pondera sulle storie che va creando.

**Abilità temporale:** quando viene impiegato un tema preferito come elemento tematico, il Forgeborn 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 Forgeborn 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.

**Modificatori sul tiro:** +2 (quando impiegato un tema o una situazione relativa ai temi preferiti).

**Sotto abilità narrativa. 1) Controllo minore del Tempo (specializzato nella riparazione temporale):** il Forgeborn ottiene un quantitativo di “Punti Tempo” da spendere per sortire diversi effetti (**PT base:** 1d10 + Tr): **2+ Punti Tempo. Inertia:** medesimo effetto di *Inertia* (vedi sezione specifica); **3+ Punti Tempo. Flusso Temporale:** medesimo effetto di *Flusso Temporale* (vedi sezione specifica); **4+ Punti Tempo. Ristabilire tempo narrativo:** il Forgeborn può far recuperare a un Guardiano il tempo narrativo perso nei termini di break o diminuire il tempo di stand bye. Il tiro di attivazione (TE) ha una difficoltà variabile in base alle evenienze. Per ogni break di recupero oltre il primo è richiesta la spesa ulteriore di un PT, e un punto difficoltà aggiuntivo; **5+ Punti Tempo. Caos Temporale:** medesimo effetto di *Caos Temporale* (vedi sezione specifica).

**Le azioni di controllo temporale, al di fuori dall'evenienza di recupero o riparazione di una situazione, costeranno 2PT in più.**

**2) Armatura:** in virtù della sua armatura naturale, il Forgeborn riceve un bonus di +2 sui tiri difensivi;

**3) (Con Tr8+):** il Forgeborn può ricorrere al suo Nucleus per assorbire Punti Tempo. Tecnicamente, per ogni punto di Tr sacrificato, egli otterrà un quantitativo di PT pari a 2. I punti sacrificati in tale maniera saranno recuperati a fine Ciclo.

## **Time Forger**

Un Forgiatore del Tempo è un Guardiano che deriva la sua origine dalla combinazione delle diverse nature del Cronomante e del Fabbro Cantore. Una commistione che ha dato vita a una delle creature più interessanti di tutto il Mondo del Crepuscolo.

I Time Forger sono stati impiegati in passato nella costruzione di Calymea, grazie alla loro conoscenza architettonica e al controllo del flusso temporale, sempre nei limiti del possibile; di certo il potere di una siffatta creatura non è equiparabile a quella di un Cronomante puro. Il loro martello ha forgiato le strutture più possenti e straordinarie: la più importante, senza ombra di dubbio, è la Torre degli Eoni, dove risiede la Clessidra del Tempo.

Ciò che rende particolare un Time Forger è la sua personale concezione del Tempo, spesso disciplinata da una forte determinazione, e connaturata a un'eccessiva eccentricità che lo rende agli occhi degli altri Guardiani come arrogante e fastidioso. La capacità di manipolare, anche se per poco tempo, il flusso temporale lo mette su un piano diverso dagli altri; ma abusarne come se fosse chissà quale potere “divino” è altra cosa.

Tuttora alcuni Time Forger vengono impiegati presso la Torre come guardie o custodi. Altri ancora, si dice siano impegnati in missioni molto delicate per opera dell'Elementale del Tempo.

**Corpus mechanicum:** a dispetto di ogni aspettativa, il Time Forger si presenta come un nano dalla pelle traslucida, come se fosse di metallo, e le fiamme al posto della chioma. Il suo sguardo vivace riluce in due occhi assenti delle pupille, luminose come braci, e per questo caratterizzate da un'aura giallastra. Le braccia sono avvolte spesso da una sottile aura infuocata, mentre il destro brandisce uno straordinario martello con il quale modificano, anche se in minima entità, i flussi temporali con un semplice ma deciso colpo.

**Personaggio:** Fabbro Guerriero – *Namtrak (Eidolon)* – Nano – *Time Forger (Eidolon)*.

**Trascendenza (5):** per acquisire questo Template, il Narratore deve aver totalizzato almeno cinque vittorie.

**Locus Amoenus (+1):** il *Locus Amoenus* del Time Forger è spesso rappresentato da: Forgia – Luoghi mistici (correlati al Tempo).

**Tematiche preferite:** Tempo – Fabbricare Armi – Oggetti magici.

**Stile narrativo e Mood:** il Time Forger riceve dal Fabbro Cantore una ferrea determinazione, ma anche un'insidiosa arroganza. Il suo stile narrativo è granitico, solido, senza fronzoli, ma ben strutturato. Focalizza la sua attenzione sui particolari come in una struttura architettonica (equiparando di continuo tale parallelismo). Il Tempo gioca un ruolo fondamentale sulla trama e sulle diverse connessioni con le azioni degli altri personaggi del narrato. Prende il tempo che gli serve. Se ne serve ancora, perché così egli stabilisce, non si fa problemi a procurarsene altro ricorrendo ai suoi poteri di controllo.

**Abilità temporale:** quando viene impiegato un tema preferito come elemento tematico, il Time Forger 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 Time Forger 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.

**Modificatori sul tiro di Armonico:** +2 (quando impiegato un tema o una situazione relativa ai temi preferiti).

**Sotto abilità narrativa. 1) Forgiare il Tempo:** il Time Forger ottiene un quantitativo di “Punti Tempo” da spendere per sortire diversi effetti (**PT base:** 2d10 + Tr). I primissimi effetti sono quelli contemplati dal *Controllo del Fato* (inteso in senso temporale). Poi, in base alla spesa di punti potranno essere sortiti altri effetti: **4+ Punti Tempo. Inertia:** medesimo effetto di *Inertia* (vedi sezione specifica); **5+ Punti Tempo. Flusso Temporale:** medesimo effetto di *Flusso Temporale* (vedi sezione specifica); **6+ Punti Tempo. Ottenere tempo narrativo:** il Time Forger può far recuperare a un Guardiano il tempo narrativo perso nei termini di break o diminuire il tempo di stand bye. Il tiro di attivazione (TE) ha una difficoltà variabile in base alle evenienze. Per ogni break di recupero oltre il primo è richiesta la spesa ulteriore di un PT, e un punto difficoltà aggiunto; **4+ Punti Tempo. Caos Temporale:** medesimo effetto di *Caos Temporale* (vedi sezione specifica).

**2) Pelle di metallo:** in virtù della sua armatura naturale, il Time Forger riceve un bonus di +2 sui tiri difensivi.

**Svantaggi: Martello.** Le azioni di controllo temporale sono legate all'uso del martello. Ogniqualevolta il Time Forger impiega il proprio potere, lo fa battendo l'arma per terra, creando oltremisura scintille e lingue di fuoco di vivida cromia (in verità in quell'istante sta manipolando il flusso temporale). Pertanto, una volta perso o non brandito il martello, i poteri non potranno essere usati.

### **Fabbro Cantore (Nuova abilità)**

Sulla falsariga delle regole per il Richiamo, un Fabbro Cantore, quando presente in un Locus legato al Tempo, dovrà effettuare con successo un tiro contro difficoltà 5, immodificabile, per ottenere l'abilità *Forgiare il Tempo* (punto elencato 1; in sostanza, il Guardiano otterrà il potere di *Controllo del Fato*, ma inteso in senso temporale). Vedi la sezione relativa al *Time Forger*.

## Creature del Crepuscolo

### Timeshift

A seguire, una nuova lista di Creature del Crepuscolo legate al Tempo.

#### ***Titano del Tempo***

Secondo molti miti, il Titano che sorregge la Clessidra del Tempo è invero una creatura come tante altre, e non una mera statua. Un essere dotato di volontà e, anche, di grandi poteri di controllo del Tempo.

Si dice che sia stato scelto direttamente dalla Musa per conseguire uno dei più nobili scopi di tutto il Mondo del Crepuscolo, chi invece ribatte sposando la tesi della ritorsione: il Titano avrebbe in qualche modo offeso la Musa. Il resto è storia.

Il Titano è intimamente connesso alla Clessidra e da essa trae la sua energia armonica. Il fiume Aeon è la sua fonte di vita. Il Titano farà di tutto pur di salvaguardare l'oggetto della sua esistenza.

***Trascendenza:*** 8

***Locus Amoenus:*** Sala del Tempo di Calymea.

***Sotto abilità narrativa: 1) Azioni temporali:*** il Titano possiede un pool di 4d8PT da usare come meglio creda (soltanto verso i Guardiani; non può agire sul narrato). Se per esempio un Guardiano dovesse avvicinarsi con fare minaccioso alla Clessidra o tentare un'azione offensiva verso di essa, il Titano non esiterà a intervenire (rallentandolo o congelandolo con l'*Inertia*). Se le azioni dovessero inasprirsi, allora passerà al ***Time Shatter 2) Time Shatter:*** il Titano impiegherà questa azione, solo sotto pericolo di vita o di minaccia per la Clessidra. Attraverso il controllo del Tempo cercherà di rallentare o congelare il Nucleus di un Guardiano. Ogni 4PT spesi, verrà dissolto (perso permanentemente) 1 punto di Tr, senza possibilità di tiro. Una volta un Guardiano tentò di rompere il cristallo della Clessidra. Nemmeno a dire quale fu la fine che fece per mano del Titano.

***Modificatori sul tiro:*** +4

***Fattore di evocazione:*** x8 (inteso come destarsi della sua volontà; in questo caso, potrà spendere PT per manipolare la Clessidra).

***Determinazione:*** fino a 1d4.

***Elementi di origine:*** il Titano predilige il Tempo come elemento di origine.



### ***Ragni del Tempo o Eberrin***

Queste creature infestano spesso la città Calymea e si nutrono di energia temporale, in particolar modo, lì dove vi siano forti distorsioni o anomalie. Questi ragni sono i nemici giurati dei Forgeborn. Secondo alcuni sono essi stessi le cause delle molte interferenze che piagano la città di Calymea.

Gli Eberrin sono assai aggressivi e amano fin troppo manipolare i flussi temporali a loro piacere, tanto da mettere in seria difficoltà i Guardiani che hanno la sfortuna di incontrarne uno.

A livello strutturale sono tali e quali a un classico ragno, le cui dimensioni però raggiungono i cinquanta centimetri di grandezza. L'apparato boccale è molto sviluppato e presenta due falci d'argento laterali molto taglienti. All'estremità del corpo vi è un aculeo ricurvo di circa quindici centimetri, e ha la caratteristica di inoculare energia temporale a mo' di veleno. In poco tempo, i fasci armonici di un Guardiano tendono a sfaldarsi (la morte sopraggiunge entro 1d4 break).

***Trascendenza:*** 4

***Locus Amoenus:*** Sala del Tempo di Calymea.

***Sotto abilità narrativa:*** **1) Falci d'argento:** il Ragno è in grado di portare contro un Guardiano un pericoloso attacco con le sue falci. Tiro di contrasto richiesto per evitare l'attacco. **Danno:** 1d2Tr. **2) Aculeo:** il Ragno è in grado di portare contro un Guardiano un letale attacco con il suo aculeo. Tiro di contrasto richiesto per evitare l'attacco. **Danno:** 1Tr. Se l'attacco va a segno, il Guardiano dovrà effettuare con successo un nuovo TdC per evitare l'inoculazione del veleno. **Fallimento:** il veleno così inoculato, causerà la morte del Guardiano entro 1d4 break. È possibile intervenire con un *Cura Veleno* o con la Magia per arrestare l'effetto del veleno temporale. Doni come la Clessidra di Erato o un Cronoscopio possono rallentare gli effetti di questo veleno (dilatando 1 break a un equivalente di 3 o secondo il flusso temporale scelto col Cronoscopio). **3) Manipolazione temporale:** l'Eberrin è in grado di manipolare il Tempo, seppur in maniera limitata. Vedi gli effetti di un *Controllo del Fato* (a livello temporale). **PT base:** 1d6. **4) Carapace:** in virtù della loro corazza, i Ragni ricevono un bonus di +1 sui tiri difensivi (combattimento). Per ogni 5PT spesi, la creatura riceve un +2 aggiuntivo sul tiro di difesa, rafforzando la consistenza del carapace.

***Modificatori sul tiro di Armonico:*** +2

***Fattore di evocazione:*** x2 (da 1 a 2 ragni)

***Determinazione:*** 1d2

***Elementi di origine:*** Contesto aracnide come elemento di origine (quindi non solo Ragno, ma anche una ragnatela come oggetto).

## Doni delle Muse

### Timeshift

A seguire, una breve lista di nuovi Doni legati al contesto del Timeshift.

#### **Cimbali di Ebérria (Tr3)**

La costruzione di questi cimbali fu voluta da Ebérria, uno dei più antichi Guardiani di tutto il Crepuscolo.

I cimbali sono in argento e incastonati in un tamburello di puro avorio bianco, per un totale di ben quattordici. Molto spesso il loro suono è accompagnato dalle percosse sul suo budello, ricavato da un drago di nome Asterrjs, creatura dei Regni dell'Ovest. Straordinarie sono le proprietà di questi cimbali.

**Tecnicamente:** **1)** i cimbali possono guarire un altro Guardiano (vedi abilità del *Némeunos*). **2)** il suono di questo strumento può influenzare la mente di un altro Guardiano, conquistandone la volontà (vedi regola sul "Comando", manuale base, pag. 76) oppure metterlo in uno stato di torpore (stand bye). **3)** Se percosso tre volte il budello, i cimbali sono in grado di fermare il tempo (sortendo l'effetto di *Inertia* o di minorazione del tempo di narrazione).

I Cimbali possono essere usati un numero di volte, per Ciclo, pari al proprio valore di Trascendenza.

#### **Clessidra di Erato (Tr 4)**

La *Clessidra di Erato* è un dono molto prezioso. Fu costruita da Erekin, un Fabbro Cantore, su ordine della stessa Erato, ancella della Musa. Le sue tre colonnine laterali presentano alle estremità il volto di una ninfa, o della Musa secondo alcuni fanatici. I due emisferi invece sono in pregiato cristallo, al cui interno vi è una polvere di colore blu, dai riflessi splendenti. Sulla base alta vi sta appollaiata una sfinge d'argento. La Clessidra ha la particolarità di non dover essere girata in alcuna maniera.

**Tecnicamente:** il Guardiano può aumentare il proprio tempo di narrazione o ridurre quello di un altro. Vedi l'effetto del *Cronoscopio*. Il Guardiano bersaglio riceve un TdC per evitare l'effetto negativo.

#### **Occhio del Tempo (Tr 4)**

Questo dono riprende in tutto e per tutto la forma di un occhio, con la pupilla verticale simile a quella di un Drago.

**Tecnicamente:** questo dono permette a un Guardiano di visionare la runa di un altro Guardiano. È richiesto un TdC contro il proprio bersaglio. Se viene sortito un 12 naturale col dado, il possessore dell'Occhio potrà finanche cambiare la runa o aggiungerne un'altra (potere della *Faerie*).

È possibile usarla un numero di volte pari al proprio valore di Trascendenza, all'interno del Ciclo.

#### **Sfera di Crono (Tr 5)**

Questa piccola sfera traslucida permette a un Guardiano di moltiplicare la propria immagine, creandone un numero pari al proprio valore di Trascendenza. Ogni immagine segue l'altra come sfasata di alcuni secondi, creando una sorprendente scia

iconica.

**Tecnicamente:** il Guardiano riceve un bonus di +1 sui tiri difensivi per ogni immagine presente. L'effetto ha la durata di 1 break. Una volta usata, la sfera si dissolverà.

### ***Cronoscopio (Tr 7)***

#### **Guardiano con Tr 4+**

Il Cronoscopio è un oggetto molto delicato e agognato dalla maggior parte di coloro che giungono alla città di Calymea.

Il Cronoscopio si presenta come un disco circolare munito di lancetta in ardryrum; alcune versioni presentano due dischi fusi tra di loro, come unicum strutturale, e due lancette di diversa lunghezza. Muovendo le lancette, il Guardiano può agire sul flusso temporale. All'interno di un Eidyllion, il Cronoscopio può essere usato un numero di volte pari al proprio valore di Tr. Tecnicamente:

- 1) ***Flusso temporale.*** Il Guardiano può sortire lo stesso effetto di un *Flusso temporale*, muovendo indietro la lancetta, in base al tipo di situazione. Per ogni scatto il TE o il TdC riceve una penalità di -1. Il numero di break manipolabili è uguale a  $\frac{1}{2}$  del valore di Tr del possessore. Ciò significa che un Guardiano con Tr4 può agire soltanto su 2 break indietro. Se viene realizzato un 12 naturale sull'attivazione, si riceveranno 1d4 break aggiuntivi;
- 2) ***Inertia.*** Il Guardiano può sortire lo stesso effetto di *Inertia*. In base al numero di scatti, si riceverà una penalità eguale sul tiro di attivazione (per esempio, agire su un personaggio richiede più scatti rispetto al congelamento temporale di un piccolo oggetto; vedi le regole del *Flusso temporale*);
- 3) ***Time Skip.*** Il Guardiano può sortire lo stesso effetto di un *Time Skip*. Per ogni scatto, si riceverà una penalità eguale sul tiro di attivazione;
- 4) ***Tempo di Narrazione.*** Il Guardiano può agire sul tempo di narrazione di un altro narratore. Per ogni break in detrazione o in aggiunta, il tiro di attivazione riceverà una penalità di -2. Il massimo su cui può operare il Guardiano è pari a  $\frac{1}{4}$  del proprio valore di Trascendenza (arrotondato per eccesso);
- 5) ***Time Reset.*** Facendo compiere alla lancetta un giro completo, per ben tre volte, il Guardiano potrà sortire l'effetto completo di un *Time Reset* (completo). Il tiro di attivazione riceve una penalità di -6. Il fallimento di questo tiro potrebbe creare pericolosi scompensi nel possessore del Cronoscopio.

**Svantaggi:** ogni volta che si realizza un 1 naturale sul tiro di attivazione, il Cronoscopio riceve un quantitativo di Punti Tempo Limite pari a 1d4. Superata la soglia dei 20PTL, il Cronoscopio attiverà un effetto di *Time Delay* su tutto l'Eidyllion. Superata la soglia dei 35, si attiverà un secondo *Time Delay*. A 50, si raggiungerà direttamente un *Time Stasis*.

Inoltre è possibile l'effetto di backlash sul possessore del Dono.

## Time Eclipse

### Come giocare Timeshift in un contesto esterno

Questa sezione getta le basi per uno specifico play setting, tale che si possa giocare Timeshift presso altri Locus, senza dover per forza limitarsi alla Sala del Tempo; ma anche il poter impiegare il suddetto add-on con altri sistemi di gioco, in qualità di precise regole di metagame. In questo modo, il Game Master gestisce i flussi temporali della propria Campagna in maniera del tutto inedito. Le regole di Timeshift corrono parallelamente al sistema di gioco, non condizionandone alcuna variante o modifica sostanziale. Le regole sono perfettamente applicabili senza alcun trauma. Ciò rende la propria sessione più intrigante, accattivante, risolvendo oltremisura anche alcuni problemi che insorgono a causa dell'inesperienza o della superficialità del giocatore.

*Time Eclipse* è un approccio più di background, di condizione ambientale, che fornisce al GM o all'Auriga un pretesto per l'uso pieno delle regole di manipolazione temporale in appoggio alla narrazione.

#### Nello specifico

*Ahimè! L'energia temporale che caratterizza la città di Calymea, diviene sempre più instabile, sempre più difficile da controllare, anche per gli stessi Cronomanti. La città è al collasso. Nel mentre per i Forgeborn tale stato si trasforma in un vero e proprio incubo, divorando molti di loro nella crudele morsa della distorsione temporale. Nemmeno a dire che i Forgerborn vanno estinguendosi a vista d'occhio, ogni giorno che passa.*

*Il fiume Aeon trabocca, si rigonfia senza mai arrestarsi. La grande Clessidra va crepandosi, il Titano che la sorregge va sfaldandosi, mentre la cupola di cristallo della Grande Sala va in frantumi, in mille pezzi. L'Elementale del Tempo sta morendo. Per Calymea è la fine.*

*Arriva così il tanto temuto collasso. Calymea esplode in un boato fragoroso prima di essere inghiottita dal silenzio del suo stesso contrarsi. Il fiume Aeon straripa, rompe gli argini temporali della cinta armonica che fu costruita a dovere dagli antichi Guardiani, investendo l'intero Mondo del Crepuscolo. Nessun Locus è salvo dalla sua contaminazione.*

*Il Mondo del Crepuscolo acquista una nuova fisionomia, e i Guardiani con esso.*

**Eidyllion GdR.** Con l'esondazione del fiume del Tempo, i Locus assorbono le medesime caratteristiche della Sala. In tale maniera, l'Auriga può applicare le regole di Timeshift a qualsiasi Locus, adeguandone anche gli effetti collaterali. Per esempio, nella *Forgia di Helmingr* è possibile vedere, ogni tanto, le fiamme congelarsi all'istante (peraltro bloccando la funzione di ricarica).

**Altri sistemi di Gioco.** Per questa evenienza, il Game Master può tranquillamente decidere di impiegare le regole di Timeshift per ricreare un ambiente altamente interattivo e ai limiti della sfida. Non necessariamente il GM deve applicare il background specifico di Calymea, ne creerà uno ad hoc, o semplicemente non lo creerà, statuendo la variazione dei flussi temporali del piano su cui operano i PG.

In base a questo nuovo play setting, le azioni di *Time Break*, *Time Boost* e il *Tempo*

*di Narrazione* non verranno applicati. Fa eccezione il *Time Skip* con il quale il Game Master cede la priorità di narrazione a un giocatore bersaglio (come in una sorta di switch). Il tempo durerà circa 3-4 minuti, massimo 5 (diciamo per piccoli momenti: descrizione di un luogo, gestione di un PnG o di uno scontro, e così via. Vedere le regole sul “Break narrativo”, manuale base, pag. 76).