

Approfondimenti

versione 4.3



Sommario

Intro.....	1	5.3 cambiare la propria CM.....	6
parte 1 - l'Amthenam.....	1	5.4 i Poteri mentali.....	6
parte 2 - le Ambientazioni.....	2	parte 6 - l'Alterazione Mirakòlia.....	6
2.1 la Forma di un' Ambientazione.....	2	parte 7 - l'Alterazione Voci nella Coscienza.....	6
2.2 i Viaggi nel Tempo.....	2	7.1 le Voci.....	6
2.3 Teletrasporto e Inerzia.....	2	7.2 le Decisioni.....	6
parte 3 - le Divinità.....	3	7.3 l'Urlo di una Voce.....	7
3.1 le quattro Divinità dell' Amthen.....	3	7.4 la Scheda.....	7
parte 4 - la Dimensione Volitiva.....	4	parte 8 - Fuori da "Fuori dal Tempo".....	7
4.1 Essenza Volitiva.....	4	8.1 il Gioco delle Ore 14.....	7
4.2 gli Amthenamiani.....	4	8.2 il Gioco delle Pause Pubblicitarie.....	8
4.3 Krev.....	4	8.3 Lontano da qui (altri giochi).....	8
parte 5 - l'Alterazione Mentalica.....	5	parte 9 - Ringraziamenti.....	9
5.1 la Condizione Mentale (CM).....	5	parte 10 - Cronologia delle ultime versioni.....	9
5.2 il Pozzo.....	5	parte 11 - Contatti.....	10

Intro

Questo documento approfondisce una serie di tematiche relative a Fuori dal Tempo e presenta ciò che si muove al di fuori di esso.

Ad un esaustivo approfondimento su Amthen e Thenam, le due facce multiverso di Fuori dal Tempo, segue una caratterizzazione più completa delle Ambientazioni che lo compongono e le leggi e le divinità che le governano.

In seguito vengono passate in rassegna la Dimensione Volitiva e tre Alterazioni, gli unici ponti di raccordo tra Amthen e Thenam.

Infine vengono presentati alcuni giochi One-shot, sistemi di regole alternativi, ed altri giochi di ruolo dagli stessi creatori di Fuori dal Tempo.

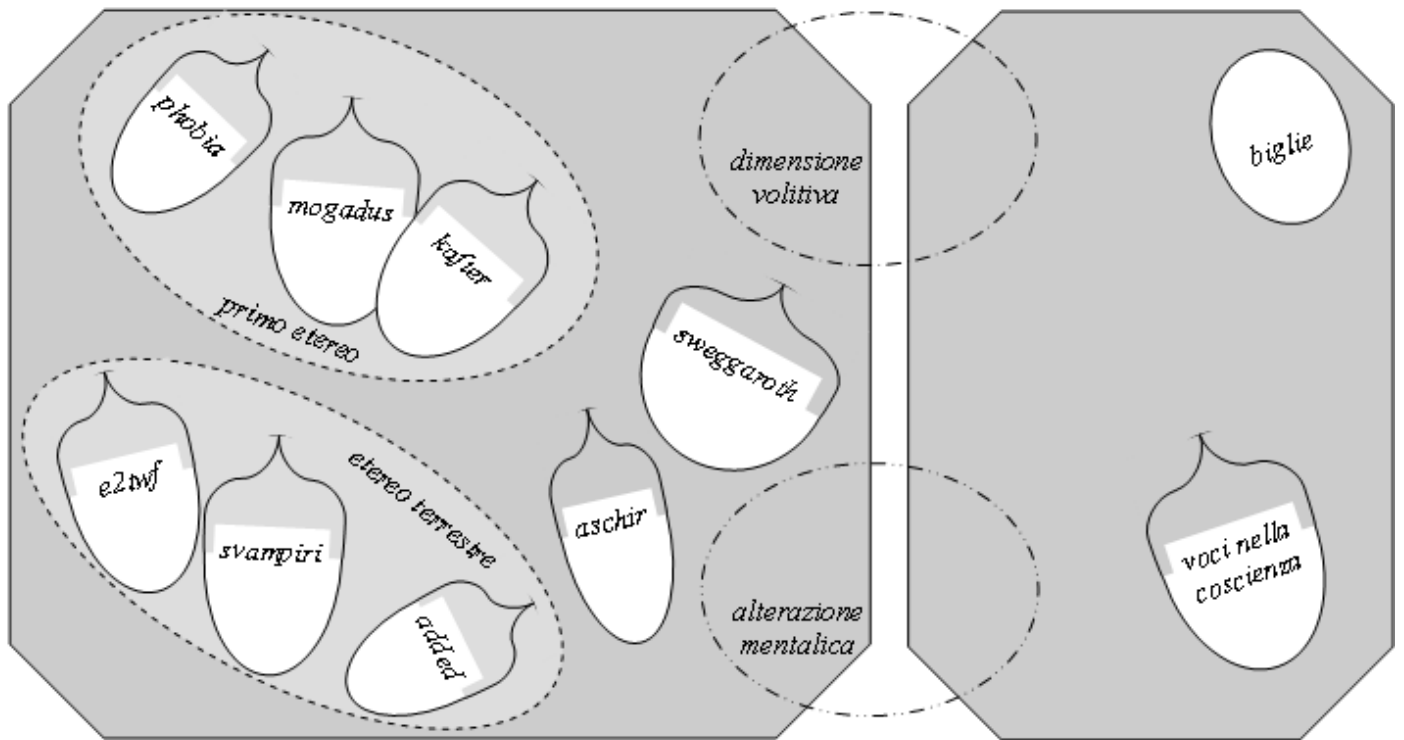
parte 1 - l'Amthenam

Amthenam è il nome che viene dato all'aggregazione di ambientazioni che compone Fuori dal Tempo.

L'Amthenam è diviso tra la parte Materiale e quella Spirituale, chiamate rispettivamente Amthen e Thenam; queste due parti sono collegate tra loro dalla dimensione Volitiva e dall'alterazione Mentalica.

L'**Amthen** è la parte che aggrega le ambientazioni "materiali", quelle cioè in cui lo spazio-tempo è molto simile a quello in cui viviamo (esistono la gravità, i cicli naturali, l'invecchiamento e la morte), con al più l'aggiunta della magia. L'Amthen è anche detta Struttura Materiale.

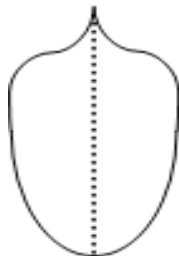
Il **Thenam** invece aggrega tutte le dimensioni dette "spirituali", in cui uno o più principi della matematica o della fisica vengono negati, ribaltati oppure, semplicemente, ignorati; ad esempio, potrebbe non esistere il concetto di morte o quello di gravità, oppure l'ambientazione potrebbe essere bidimensionale. All'interno di ciascuno dei due universi, Amthen e Thenam, le ambientazioni contenute sono in contatto tra loro e sarà sempre possibile trovare varchi dimensionali dall'una all'altra. Per varcare invece dall'Amthen al Thenam bisogna passare per la *dimensione Volitiva*.



parte 2 - le Ambientazioni

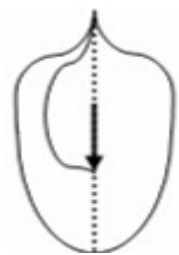
2.1 la Forma di un'Ambientazione

La possibilità di viaggi nel tempo e tra le ambientazioni deforma la nostra "semplice" visione della linea del tempo, della storia e dell'evoluzione di un'ambientazione e di tutto l'Amthenam. La rappresentazione che si utilizza per definire la Forma di un'ambientazione è quella a foglia, in cui la linea centrale è la linea del tempo standard. La Forma è mostrata nella figura, in cui il tempo scorre verso l'alto (verso lo stelo). La linea tratteggiata al centro è detta *linea del tempo standard* e corrisponde alla sequenza di eventi che ha più alta possibilità di accadere, cioè l'evoluzione più probabile dell'ambientazione. Tutt'intorno alla *linea del tempo standard* scorrono parallele le altre infinite linee del tempo, tanto più vicine a quella centrale quanto maggiore è la loro probabilità di verificarsi.



2.2 i Viaggi nel Tempo

La teoria dei viaggi nel tempo di questo gioco parte dall'assunto che un viaggio nel tempo sia un evento talmente improbabile (cioè accada talmente di rado) che il suo verificarsi sbalza il personaggio fuori dalla linea



del tempo standard. Ogni viaggio *nel tempo*, cioè lo spostamento nel passato o nel futuro sulla linea standard, crea una diramazione; dal momento dell'arrivo in un punto diverso della linea del tempo, quella che i personaggi attraverseranno vivendo sarà una seconda linea del tempo. A seconda di quanto pesantemente influiranno sulla storia, la linea che percorrono si distanzierà dalla linea *standard*, che ormai avranno perduto (la figura mostra, ad esempio, un viaggio nel passato, con la nuova linea del tempo diramata creata). Quella che gli storici utilizzano quando scrivono la storia ufficiale dell'Ambientazione non è altro che la storia della linea *standard*, che racchiude, tra tutte le possibilità, la successione di eventi statisticamente più probabile.

Come si è detto, appena si compie il primo viaggio nel tempo, si esce dalla linea standard, perdendo la possibilità di ritornarci.

Per varcare nelle altre dimensioni, si attraversa la linea del tempo verso l'alto (verso il futuro), fino a ricongiungersi, nel punto più in alto, con la linea standard. Da quel punto, detto *fine del tempo*, si effettua il salto dimensionale nella linea standard di un'altra ambientazione. Ovviamente, nel momento di varcare, i personaggi perdono coscienza di tutto questo e si ritrovano in un altro mondo senza avere idea del percorso fatto.

2.3 Teletrasporto e Inerzia

Tutti gli eventi che scombinano lo Spazio ed il Tempo, primi tra tutti i viaggi nel tempo ed i teletrasporti, generano ripercussioni nel proprio luogo di

destinazione. Gli scienziati del pianeta Terra chiamano queste ripercussioni *onde gravitazionali*, ma questa è un'altra storia.

Quello che certamente gli umani trascurano è il fatto che queste *onde* sono in grado di eccitare l'animo degli esseri senzienti, portandoli a compiere azioni tanto più irrazionali quanto forte è l'energia dell'onda.

parte 3 - le Divinità

3.1 le quattro Divinità dell'Amthen

Ci sono quattro divinità che sovrintendono all'Amthen; esse sono conosciute in tutte le ambientazioni materiali e concedono molti poteri a coloro che le adorano. Ogni ambientazione dà un nome diverso alle quattro divinità; noi utilizziamo per esse il nome che ne danno gli Amthenamiani (gli abitanti della dimensione Volitiva), l'unico popolo della Struttura Materiale al di fuori del loro controllo; i nomi delle divinità sono:

- **Dio-di-Dio:** è la divinità che presiede all'ordine della Struttura Materiale (ad esempio, alla forma delle ambientazioni);
- **Dio-del-non-Dio:** detta anche Dio-delle-Creature, è la divinità che presiede al creato e agli esseri viventi;
- **Dio-del-Movimento:** è la divinità che presiede al divenire delle cose, immediato o nel tempo;
- **Dio-del-Tempo:** è la divinità che presiede allo scorrere del tempo, immobile o in movimento.

Le quattro divinità presiedono all'Amthenam insieme e nessuna può sovrastare le altre; tutta l'esistenza della Struttura Materiale (e di ogni ambientazione al suo interno) dipende da loro e dalla combinazione dei loro poteri.

Ogni ambientazione è il frutto di un diverso equilibrio tra le divinità: Dio-di-Dio pone l'ambientazione nell'ambito dell'Amthenam e ne delimita i confini, la forma ed i vincoli; Dio-del-Tempo segna lo svolgersi delle linee del tempo, mentre Dio-del-Movimento ne controlla e decide le ramificazioni e le intersezioni; infine Dio-del-non-Dio presiede agli esseri che la popolano e in questo modo al collassare verso il centro delle linee del tempo più probabili.

Le Divinità in Mogadus. Nell'ambientazione Mogadus le quattro divinità sono conosciute come gli Antichi Dei e sono venerate fin dall'Antica Era coi nomi:

- **Mukrod (Dio-di-Dio):** viene adorato nell'isola di Valdar e in tutto il nord del continente, principalmente dagli uomini e dai lejan. Mukrod rappresenta per essi l'ordine perfetto cui tendere.
- **Mirtsel (Dio-del-non-Dio):** la sua venerazione è iniziata nel IV secolo dell'Antica Era, nel popolo degli Xule; essi lo ritraggono con un corpo a loro immagine. La sua dottrina predica la vita in tutte le sue forme: gli Arcani influenzano l'elemento della terra e la sfera della natura.
- **Persa (Dio-del-Movimento):** viene adorato principalmente nel regno di Gordol. La leggenda vuole che Persa stesso abbia insegnato alle razze di Mogadus come forgiare ogni arma.
- **Arthax (Dio-del-Tempo):** viene adorato nei regni dell'ovest. A questo dio sono associati i venti e le nebbie; gli arcani sono basati sull'elemento dell'aria e la sfera di influenza è quella della conoscenza portata dal vento. La disciplina dei sacerdoti di Arthax è volta alla padronanza del tempo e dello spazio.

Le Divinità in Kafter. Nell'ambientazione Kafter le quattro divinità fanno parte di un passato ormai dimenticato dalla maggior parte degli esseri viventi, che l'Oscurità ha cancellato. Solamente tre razze conservano memoria delle antiche credenze: gli Orchetti hanno sviluppato il culto del Kaos autonomamente e sono ignari del fatto che il Kaos è già stato venerato, in altri tempi; gli Atmani e i Nekromanti, invece, conoscono a fondo la storia del pianeta in cui vivono e di come grande e possente sia stato nel passato l'intreccio tra le quattro divinità e il loro mondo.

Le divinità sono adorate coi seguenti nomi:

- **Libra (Dio-di-Dio):** viene adorato dagli Atmani come il Dio dell'equilibrio e della stasi.
- **Axia (Dio-del-non-Dio):** era adorato prima dell'Oscurità in tutte le città libere, come Dio della vita e della fertilità. Il culto di Axia non è sopravvissuto nei popoli ed ora è praticato solamente da alcuni Nekromanti.
- **Agor (Dio-del-Tempo):** come per Axia, il suo culto è rimasto sepolto nell'Oscurità e solamente alcuni Nekromanti ne conservano la memoria.
- **Kaos (Dio-del-Movimento):** viene adorato dagli Orchetti come Dio della Distruzione; la legge di vita degli orchetti impone, al posto degli antichi riti sacrificali, sontuose cerimonie di massa dedicate alla distruzione boschiva.

Le Divinità in Svampiri. Nell'ambientazione Svampiri le divinità sono conosciute solo dalle sfere più alte di ogni stirpe: si impara a conoscere una divinità solamente nella casta degli Amiarta; secondo la credenza, le divinità sono l'unica fonte dei Poteri vampirici, ma diversamente da ogni altra religione, questa profonda Verità viene mantenuta nascosta al popolo ed è proibito adorare le divinità anche agli stessi Amiarta.

Le divinità non hanno nome e sono adorate riferendosi al tipo di Poteri che donano:

- *Divinità del Muschio* (Dio-del-non-Dio): sovrintende ai Poteri di Arbusti e Baccheri, è dio della vita e del creato.
- *Divinità della Rosa* (Dio-del-Tempo): sovrintende ai poteri di Iridi e Nuari.
- *Divinità del Grano* (Dio-del-Movimento): sovrintende ai Poteri di Reviari e Vaseri.

parte 4 - la Dimensione Volitiva

La dimensione Volitiva è accessibile da tutte le ambientazioni di Fuori dal Tempo. I personaggi possono varcare in questa dimensione solamente a livello spirituale, quindi i loro corpi rimangono nel punto di partenza. La maniera usuale di varcare è un rituale collettivo (sono necessari almeno 3 partecipanti). La dimensione Volitiva è l'unico tramite tra i due universi di Fuori dal Tempo, l'Amthen e il Thenam.

L'aspetto della dimensione è una lunga striscia nera che si stira e si allunga, appesa nel nulla. Di tanto in tanto, la striscia si biforca; alcune di queste biforcazioni portano a dei buchi, che sono varchi dimensionali (ce n'è uno per ogni ambientazione); altre portano a grotte, sale, case e piccoli mondi costruiti con sapienza dai pochi indigeni locali.

4.1 Essenza Volitiva

L'Essenza Volitiva (EV) di un personaggio è la sua immagine in questa dimensione. Mentre l'aspetto rimane grossomodo lo stesso, la corporatura e l'attitudine mentale può cambiare anche di molto. La scheda relativa all'EV va compilata la prima volta che si varca e da quel momento in poi il personaggio avrà un alter-ego volitivo che conserverà le proprie caratteristiche, evolvendo in modo diverso dal personaggio. Le caratteristiche dell'EV vengono calcolate dimezzando quelle del personaggio, arrotondando per eccesso. Inoltre, nel momento in cui il personaggio varca, perde tutto l'equipaggiamento che non indossa (anche in contenuto dello zaino o di sacchi). Se indossa un'armatura, questa viene incorporata nella sua essenza; le armi e gli scudi, allo stesso modo, vengono innestati nell'essenza, come parte terminale delle braccia. Se un personaggio non vuole subire questa sorte, deve abbandonare le armi e gli scudi al momento di varcare. Un personaggio può innestare un singolo

oggetto per ogni braccio. Se si innesta un'arma da lancio, tipo pugnale o giavellotto, ad ogni lancio il personaggio perderà temporaneamente il braccio, che tornerà (auspicabilmente) indietro nel giro di 2 round. Se si innesta un'arma con proiettili, tipo arco o carabina, l'arma rigenererà automaticamente ogni proiettile lanciato. Le gambe non posseggono questa proprietà: ogni oggetto indossato verrà perduto. Nella dimensione è consentito l'uso di qualsiasi forma di magia e potere mentale.

4.2 gli Amthenamiani

Può capitare, girando per questa dimensione in apparenza così "vuota", di incontrare veri e propri manufatti, abitazioni e costruzioni dalle forme più strane. Com'è possibile tutto questo, considerando le pesanti limitazioni delle EV in questo mondo? Si dice che chi nasce nella dimensione Volitiva la può abitare in *forma materiale*, cioè possiede abilità particolari che gli permettono di plasmare la sostanza della dimensione; ad esempio, nella forma materiale è possibile portare armi ed ogni tipo di oggetto (il peso e le dimensioni non sono un problema, se non a livello mentale). Questi esseri sono detti Amthenamiani e sono i custodi della dimensione; i più fortunati potranno forse visitare i piccoli quartieri in cui essi vivono e conoscere i costumi di questa popolazione multirazziale, accomunata dal potere assoluto su questa dimensione e dal vincolo di non poterla mai lasciare, nel dubbio perenne se la vera vita sia la loro o quella che possono solamente intravedere attraverso i buchi per le altre dimensioni.

4.3 Krev

L'istituzione fondamentale della dimensione volitiva è il Krev, un oggetto a forma di sfera appiattita, dal diametro massimo di 6 cm e dalle molte qualità. Un Krev può essere ingerito ed ha la proprietà di migliorare (di un punto) una caratteristica a scelta; inoltre può essere usato anche come valuta, se si trova qualcuno disposto a scambiarne.

parte 5 - l'Alterazione Mentalica

Mentalica non è un luogo, è uno stato di alterazione mentale: più che un'ambientazione, va intesa come una sovrastruttura (detta *alterazione*) di tutte le ambientazioni di Fuori dal Tempo: chi ha un'esperienza trascendente in Mentalica non lascia il proprio mondo d'origine, ma lo vive in maniera diversa, acquisendo poteri particolari per tutto il tempo in cui la mente rimane nello stato alterato. I personaggi, in Mentalica, hanno esperienze che trascendono la razionalità e sono come collegati gli uni gli altri: sono in grado di percepire la condizione mentale di chi li circonda e possono interagire col mondo circostante con la sola forza della mente.

5.1 la Condizione Mentale (CM)

Gli esseri che vivono lo stato di alterazione si riconoscono gli uni gli altri perché emanano, come un'aura, la propria Condizione Mentale (CM). La CM di un personaggio è data dai valori di quattro grandezze: *Aggressività, Orgoglio, Noia e Benevolenza*. Il valore di ognuna di queste grandezze può variare da un minimo di 1 ad un massimo di 4. La CM viene descritta completamente da un numero a quattro cifre, ognuna delle quali rappresenta una grandezza, nell'ordine con cui sono state elencate (ad esempio, una CM pari a 3241 indica *Aggressività=3, Orgoglio=2, Noia=4 e Benevolenza=1*).

Appena il personaggio varca in Mentalica, il valore iniziale della CM è 1111. La CM permette di esercitare i propri poteri ed **influenza pesantemente il comportamento del personaggio**: chi ha Benevolenza al massimo (4) dovrà mostrare solidarietà nei confronti di animali feriti ecc. Nello stato alterato di Mentalica, la CM è la propria tessera d'identificazione ed è possibile conoscere il valore della CM di qualsiasi essere senziente solamente avvicinandosi fino al raggio di pochi metri.

Un personaggio alterato da Mentalica continua a vivere nel proprio mondo di origine, in mezzo alla gente comune e a chi già conosce: i frequentatori di Mentalica dividono la popolazione tra Consci e Inconsci,

alludendo col primo termine agli esseri in stato alterato (che emanano la propria CM e si muovono in Mentalica), mentre col secondo termine indicano il resto della popolazione, ignara delle facoltà mentali dei Consci. A volte un Inconscio può recare un'aura leggera, rimasuglio di una CM ora indistinguibile (un alter ego mentale abbandonato): questo significa che quell'essere è stato in Mentalica in un tempo non lontano (il rimasuglio della CM rimane non più di 20 giorni); a parte questo, non è possibile distinguere chi ignora l'esistenza dell'alterazione Mentalica da chi la conosce ma non la frequenta da qualche tempo. Quando un personaggio varca diventa Conscio ed è in grado di utilizzare tutti i Poteri Mentali, come ad esempio sondare la mente degli Inconsci.

5.2 il Pozzo

Quando un personaggio varca in Mentalica, gli viene assegnato un certo valore di Pozzo (che rimarrà il massimo naturale per tutta la permanenza nell'alterazione); il Pozzo rappresenta la parte di energia mentale interiore che non si manifesta nella Condizione Mentale. Il valore iniziale del Pozzo dipende dal Mana del personaggio ed è rappresentato nella tabella che segue:

Mana	Pozzo iniziale
0-3	d8+3
4-6	d6+5
7-10	d4+7
11-14	3d4+3
15-20	3d4+5
oltre 20	3d4+7

L'energia del pozzo può essere spesa in vari modi, e può essere ricaricata solamente riposando per almeno 3-4 ore; al risveglio si tira un check di Psiche: se riesce si ricarica il pozzo per intero, fino al massimo naturale, altrimenti si ricarica solo della metà. Quando si lascia l'alterazione Mentalica, il Pozzo si svuota e la CM torna allo stato iniziale 1111.

Condizione richiesta				Pozzo	Potere mentale	descrizione
2*	2*	2*	2*	0	Riequilibrio	Un personaggio (anche se stessi) guadagna +1 al Pozzo
3	2	1	4*	X	Guarigione	Guarisce X punti Vita ad un essere vivente
3*	3	3	1	X	Distruzione	Infligge X danni a nudo ad un avversario
3*	4	2	1	0	Percezione Mentalica	Permette di leggere nella mente di un Inconscio, per 1 round
4*	4	3	1	0	Percezione Forte	Permette di leggere nella mente di un Conscio per 1 round, se il pozzo del bersaglio è minore del proprio

5.3 *cambiare la propria CM*

Una volta per round (ogni 5 minuti), il personaggio può cambiare la propria Condizione Mentale in tre modi:

- può utilizzare un Potere mentale; questa possibilità viene trattata nella parte 2;
- può sottrarre un punto dal Pozzo per aumentare di un punto una delle quattro grandezze (se non ha già valore 4);
- può sottrarre due punti da una grandezza (se ha almeno valore 3) per aumentare il Pozzo di un punto.

5.4 *i Poteri mentali*

In particolari Condizioni Mentali (cioè con un certo valore di CM), il personaggio può utilizzare i cosiddetti Poteri mentali. Ogni volta che utilizza un potere, deve pagare (sottrarre) un punto, sottraendolo ad una delle quattro grandezze della CM (da scegliere tra quelle con l'asterisco, nella descrizione del potere scelto).

La tabella dei Poteri Mentali ne descrive gli effetti e la CM richiesta.

parte 6 - l'Alterazione Mirakòlia

Alla gente che crede in Mirakòlia capita di frequente di varcare nella dimensione Volitiva e di incontrare gli dèi che la abitano, gli Anthemaniani. La gente di Mirakòlia crede che ogni ambientazione sia il sogno di un Anthemaniano addormentato ai bordi di una linea scura che volteggi sul nulla.

parte 7 - l'Alterazione Voci nella Coscienza

L'alterazione Voci nella Coscienza fa parte dell'universo Thenam, accessibile da quello materiale passando per la dimensione Volitiva, ed ha effetto su ogni ambientazione dell'Anthem. L'aspetto della dimensione è a discrezione dei giocatori, può essere immaginato come una stanza (o un piccolo appartamento) da arredare a piacimento.

7.1 le Voci

Fermiamoci un attimo. Fermi, immobili, ad ascoltare i rumori della nostra mente, quel flusso inarrestabile di pensieri e sensazioni che racconta qualcosa di noi. Il nostro mondo è tutto qui, oggi, tra le ossa di una scatola cranica.

Il questo mondo ogni giocatore interpreta una Voce nella Coscienza di uno stesso uomo. Per quanto possa sembrare illogico, oggi l'unica persona verosimile è guidata dal Master, che ne interpreta i pensieri e le voci interiori e la muove sulla base degli accordi interni tra le Voci della sua coscienza.

Le Voci possono essere assegnate in vari modi. Il primo modo consiste nel sezionare le pulsioni
[..]

7.2 le Decisioni

Le Voci urlano i loro bisogni e le loro pretese.

Ci sono tre tipi di decisioni.

Per le decisioni **a lungo termine** il gruppo ha autonomia totale e può prendersi il tempo che vuole. Un esempio è programmare una serata tra amici o progettare un'incursione notturna in un laboratorio nemico.

Per le decisioni **a medio termine** il master sceglie un PortaVoce ed un intervallo di tempo (in genere da 30 secondi a qualche minuto) durante il quale le Voci possono accordarsi. Allo scadere del tempo, il PortaVoce deve esprimere la decisione presa; se non è stata presa una decisione unanime, il master può lasciare il personaggio inebetito oppure utilizzare il caso, facendo prendere la decisione ad una Voce qualsiasi.

Alcune decisioni invece sono **istintive**: non c'è tempo per riflettere e pertanto le Voci della coscienza sviluppano il massimo del loro potere. Si agisce così: il master sceglie una voce, che deve rispondere d'acchito; qualsiasi risposta, anche un imbarazzato silenzio, sarà trasmessa alla persona (la Voce in questo momento può esprimersi con la massima libertà). Questa forma di gioco può essere anche utilizzata per i dialoghi più importanti (invece di

risolverli col mero check di Fascino, come si vede fare talvolta in giro).

7.3 *l'Urlo di una Voce*

Ogni Voce ha a disposizione tre Urli per ogni sessione (serata) di gioco. Nel momento in cui una Voce urla, prende il sopravvento su tutte le altre, prendendo il controllo totale sulla persona. Se un'altra delle Voci zittite lancia a sua volta un Urlo (prima di ogni altra azione), gli urli si annullano a vicenda e la persona rimane inebetita per un round.

Un Urlo può essere lanciato in qualsiasi momento, anche durante una decisione istintiva.

7.4 *la Scheda*

La scheda della voce riassume e tiene traccia di tutte le possibilità di una Voce. Il suo utilizzo è del tutto opzionale. La scheda è la seguente:

Nome della Voce	Giocatore
Stereotipi	Urli disponibili
1	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>

parte 8 - Fuori da "Fuori dal Tempo"

Questa sezione getta una luce su ciò che gira intorno a Fuori dal Tempo ma non può esservi incluso in quanto ne nega alcune premesse fondamentali. L'universo di *Fuori da "Fuori dal Tempo"* è costellato di giochi di ruolo di piccola e media grandezza, spesso giochi one-shot che durano una sola serata.

Questa sezione descrive i giochi più piccoli, mentre per quelli più grandi è fornito un elenco con i file di riferimento.

8.1 *il Gioco delle Ore 14*

In questo gioco di ruolo si possono scegliere due tipi di personaggi: l'attore ed il "pubblico animato". I personaggi hanno tutti circa lo stesso scopo: quello di guadagnare tanti bei soldini. Mossi da questo nobile intento, partecipano ad una trasmissione televisiva pomeridiana, commuovendosi ed insultandosi a comando. Ogni avventura ricalca in pieno una puntata di questa trasmissione. Per giocare bene ci sarà bisogno di almeno due attori (meglio tre) ed almeno uno del pubblico. Il master, che nel gioco verrà chiamato dai giocatori con un nome di donna a sua scelta, prepara un piccolo plot che preveda insulti e commozone e l'avventura si apre dietro le quinte, dove i personaggi attori devono fare del loro meglio parlamentando sul compenso previsto e sull'assegnazione delle parti; la discussione può prevedere accordi segreti tra gli attori, lo scambio di oggetti ecc. a fantasia dei giocatori; maggiore sarà la creatività (inutilmente) dimostrata, migliore sarà la riuscita della farsa televisiva, con uno sperabile aumento di stipendio. In un secondo momento, il master si accorda in maniera analoga con il "pubblico animato".

Terminata la discussione, si va in scena: ora i giocatori interpretano un personaggio nel personaggio, cercando di portare avanti il plot prefissato, mentre il pubblico cercherà di fare il guastafeste. Anche il pubblico ha interesse a mettersi in risalto, in quanto sebbene i compensi siano minori nell'arco di una puntata, la presenza del personaggio può continuare per tutta una stagione. Da parte del pubblico saranno auspicabili frasi fatte, anche fuori luogo o sbagliate, luoghi comuni rivisitati in chiave moderna o insulti a vanvera. Il master dovrà cercare di moderare questo caos, dando e togliendo la parola ai convenuti e sperando che lo stiano a sentire.

La diretta televisiva sarà interrotta, a discrezione del master, da pause pubblicitarie, durante le quali i personaggi tornano ad essere se stessi. Alla fine della puntata, si torna dietro le quinte dove il master elargirà

separatamente i compensi agli attori e al pubblico. Considerato il limbo d'illegalità in cui vive il sistema, i compensi decisi possono anche essere diversi da quanto pattuito; se sono inferiori, si torna alla solita logica degli insulti e volendo si può arrivare anche alle mani; il master dovrebbe fare del proprio meglio, magari anche sganciando qualche soldo in più, per non finire all'ospedale. Per i personaggi che hanno alzato di più i toni, ma senza degenerare, sarebbe opportuno un piccolo premio sotto forma di aumento sul compenso: in questo contesto è l'unico modo di farsi amare.

Le azioni la cui riuscita non è scontata vengono gestite dal master, che sceglie una probabilità di riuscita e fa tirare un (solo) dado auspicando il risultato voluto ("tirami sotto a 5"). Il master può, a sua discrezione, tirare qualche dado ogni tanto, purché di nascosto dalle telecamere. Non è possibile utilizzare lo stesso personaggio attore per due partite consecutive, mentre non c'è nessuna limitazione del genere per il pubblico animato. I compensi degli attori dovranno essere circa da 4 a 6 volte più alti rispetto a quelli del pubblico. Segue la scheda del personaggio:

Nome:	_____
Mestiere:	_____
Soldi:	_____

Come regola opzionale può essere aggiunto un punteggio di stress del personaggio, inizialmente nullo, che il master può aumentare di un punto ogni volta che i toni del personaggio si fanno troppo accesi. Quando lo stress supera la soglia di 10 punti, il personaggio deve lasciare il mondo dello spettacolo finché non ci si sarà dimenticati di lui, quindi per un anno, che passerà a disintossicarsi.

8.2 il Gioco delle Pause Pubblicitarie

La particolarità di questo gioco sta nel poter interrompere un qualsiasi gioco di ruolo in atto e sostituirvisi per una ventina di minuti. I giocatori interpretano i creativi e gli attori del mondo della pubblicità, mentre il master di volta in volta assume la figura di un magnate del commercio che vuole pubblicizzare un suo prodotto. Ogni giocatore utilizza due personaggi, un creativo ed un attore, che dovrà interpretare in tempi diversi.

L'avventura inizia con un preambolo del master, che potrà essere chiamato col nome del magnate che impersona (es. Giovanni Rana); il preambolo presenta ai creativi l'azienda e il prodotto da pubblicizzare. Se possibile, il master porta una o più copie del prodotto. Una volta scelto un ordinamento qualsiasi tra i creativi ognuno deve creare al momento una reclame appropriata, descrivendone i momenti salienti e poi interpretandola con l'aiuto degli altri giocatori nella

veste di attori. Agli attori può venire chiesto di cantare, di parlare fuori campo, di muoversi per la stanza, mimare gesti, utilizzare il prodotto e via dicendo.

Ultimate tutte le rappresentazioni, il master sceglie quella che lo ha più colpito, elargendo un compenso al creativo ed agli attori coinvolti; il compenso degli attori dovrà essere circa un quarto di quello del creativo e può variare in base alla bontà dell'interpretazione. La scheda del giocatore è la seguente:

Nome del creativo:	_____
Soldi del creativo:	_____
Attitudine del creativo:	_____
Nome dell'attore:	_____
Soldi dell'attore:	_____

L'attitudine del creativo è un attributo opzionale che può influenzare il modo di narrare del personaggio. Ognuno deve tirare un dado a sei facce durante la creazione del personaggio, attribuendosi l'attitudine relativa al risultato:

1. *Onesto*: se pubblicizza un dentifricio, mostra qualcuno che si lava i denti
2. *Avveniristico*: in una cornice di fuoco e fiamme il dentifricio diventa un'arma laser che salverà il mondo
3. *Onirico*: il dentifricio fluttua nella stanza, disegnando i contorni di un orologio senza lancette
4. *Fuori tema*: in una antica galera romana gli schiavi si liberano dalle catene
5. *Nostalgico*: il dentifricio in realtà è un ricordo del padre partito per la grande guerra, il personaggio si lava i denti piangendo
6. *Morale*: spazzolate forte e ricordate di lavarvi i denti almeno tre volte al giorno!

Durante il gioco il master controllerà la fedeltà del creativo alla propria attitudine, ammonendo chi non la rispetta.

8.3 Lontano da qui (altri giochi)

I giochi più grandi sono trattati in documenti separati; tra questi presentiamo brevemente il gioco di ruolo **Will**.

Nel corso dei secoli, sulla Terra si sono perse le tracce della razza umana; il pianeta è dominato dal popolo dei *Rues*. Nonostante la loro parentela con la razza umana, è forse più semplice immaginare i *rues* come angeli o fantasmi: il loro corpo esiste ma loro ne hanno solamente una percezione vaga, come qualcosa di sfocato.

I *rues* seguono le vie della volontà per superare i limiti imposti dalla propria fisicità. I *rues* non hanno età, forse l'hanno avuta un tempo, ma hanno smesso di pensarci.

Sono esseri di pura volontà, limitati solamente dalla propria fisicità terrena. Fatti di una volontà non minata da vizi e difetti d'animo, una volontà totale. In virtù di questo, sentono più forti le limitazioni terrene, loro unica ossessione e tortura... continua nel documento *Will-Regole*.

parte 9 - Ringraziamenti

Montagne montuose, ghiacciai innevati e mari salati non hanno fermato il dirompente divenire di questo gioco, semplice, realistico, demente. In quanto *autore del gioco* (ohoh quanto suona bene!) mi arrogo il diritto dei primi ringraziamenti (in ordine quasi cronologico): ringrazio l'infamone di mio fratello Fabio e i miei cuginetti, primi sperimentatori, Valerio, Andrea, Daniele e Matteo Berardi e tutti i loro amichetti delle elementari; Alessandro Galli e tutti quelli che hanno incontrato Fuori dal Tempo alle scuole medie; gli amici del liceo, Mark "deltaplano" Rusconi, Ruzbeh Gofranian (fondatore della scuola di Persa e creatore delle migliori mappe) e i gemelli Ray & Ric Coles, per le mappe, i disegni e le invenzioni più dementi della storia; poi, ovviamente tutto il gruppo Paranoic Pictures & Associates, Pepo Casasanta e le sue percentuali, Alessandro "Lupo solitario" Piconi, Lorenzo Invisibile Grasso, Emiliano Ena, Andrea Serfilippi, Marco Forti, Sergio Zombergio Casadei Xp, Giancarlo Daston Doria, con i suoi veleni, le mappe, la confederazione "americana" e le quintalate di cioccolato di ottima qualità, Silvia Maya Corradini e i suoi eterei Atmani, Davide Corradini, l'unico elfo oscuro rimasto in vita in Mogadus, Paolo Altarocca per tutti i fantastici disegni & Ringhio! con la sua armatura canina completa portentosa, Valentina Civica selvaggiamente ambidestra a ripetizione, e Donatella dalla freccia bella. Tra gli ultimi arrivati, vi prego legate Lucaaaaa e "Psicologia 4" Leo_Zz & Claudia; inoltre chiedo un applauso per il mmmittico cuoco di Jody (mava..) !

Giuliano Polverari

parte 10 - Cronologia delle ultime versioni

febbraio 14 - versione 4.3

in generale: ritocchi e pulizia dei testi

aprile 07 - versione 4.2

regole: teoria delle Uova di Pasqua, Cronologia versioni in Approfondimenti

amthenam: diventa *Approfondimenti*, ingloba Voci nella Coscienza, risistemazione di parte del regolamento in Approfondimenti

agosto 05 - versione 4.1

in generale: passaggio a OpenOffice, documenti Regolamento e Amthenam (ex-Struttura)

luglio 04 - versione 4

in generale: Leo_ZZ crea la Copertina; Approfondimenti inglobano il documento Struttura e l'ultima sezione delle regole base

regole: obbligo a scegliere il carattere, opzionale la creazione casuale del personaggio, ridisegnata la Struttura, scheda nell'ultima pagina

mogadus: cambiata l'intro, la storia e le ere precedenti; abilità PeM per i Kalaphi; eliminate abilità ridondanti

kafter: riscritta la storia, le ere precedenti ed il rapporto con mogadus; aggiunti i disegni delle razze (by Jody)

e2twf: il modo di gioco dei Giocatori-Tipo

approfondimenti: il gioco delle ore 14, il gioco delle pause pubblicitarie, approfondimenti sulle divinità

maggio 03 - versione pigreco quadro

in generale: eliminata la gittata corta; espansioni temporali delle ambientazioni; nuove ambientazioni Added, Sweggaroth e Kolliten World; simboli per contenuti opzionali e consigli

regole: riscritti Check e Nuove Abilità; Pepo scrive l'Intro; modifiche per l'età iniziale e le regole di combattimento; tecnica Impalare; modificato il tiro di panico

mogadus: Arcani dei Sacerdoti; ricordo con Nekromancya; rivisti gli incantesimi; aggiunto il Marinaio e l'abilità Etichetta; riscritta la Storia, i vema, i Fjaure e l'introduzione; cambiata l'abilità Furia

kafter: scritta la Storia; abilità Costruire armi; trasposto in doc; riscritta la Nekromancya; compare il Danekar

e2twf: aggiunte le Ricette

svampiri: trattazione delle caste e dei poteri;

struttura: viaggi nel tempo; divinità in Svampiri; ambientazione Voci nella Coscienza

approfondimenti: teoria Alternativa della Morra; teoria e derivazioni del Master Antagonista; teoria del Master Vivente, Gioco delle Scatole cinesi, teoria del Gioco di Gruppo; storia dei Mostrani Madi; Combattimenti tra Milizie, Combattimento interpretato e Giocare dal vivo

febbraio 03 - versione pigreco

in generale: gli avversari vengono descritti con la *velocità*; Mana accumulati e gestibili; ambientazione Svampiri; innestata l'ambientazione Aschir

regole: riscritta l'Intro, la scelta dell'età iniziale e il modo casuale di creazione; un paragrafo su come assegnare i PiX

mogadus: rivisti i mestieri; eliminato ESP, aggiunte abilità razziali; Calendario; cambiati i nomi delle razze, delle lingue e scritta la storia dell'Era Antica

e2twf: modalità *gioco senza ruolo*

struttura: la Forma di un'ambientazione e le Quattro Divinità; ingloba tutte le ambientazioni del Thenam

approfondimenti: ingloba la sezione Sistemi e tecniche di gioco Alternativi; aggiunta la teoria dei Punteggi

novembre 02 - versione 3

regole: numerazione dei paragrafi e sommari, riscritta la creazione del personaggio, lo shock e i mostri; scompare il pompaggio *ultra random*, nuovo tiro mirato; rimaneggiamento tra caratteristiche ed abilità, divise tra comuni e non comuni; PiX ridotti a 1/5; aumentato il costo di ogni pompaggio e regola dell'uso; teoria del Master Volante, regola dell'Insurrezione; eliminati i punti Movimento; cambiate le tecniche Carica e Schivare

mogadus: difficoltà delle armi, ceppi umani valdariano e nordico, mostri; mestieri di messaggero, arciere e cavaliere; facilitato il lancio degli incantesimi; nuova gestione degli elmi e parti di armatura; la storia degli Xule

kafter: caratterizzazione dei kevron, abilità comuni indigene (Cacciare e Seguire tracce); pelliccia pesante e palanca

thenam: presentazione Amthenamiani; l'alterazione Mentalica

luglio 02 - versione 2.16

in generale: avventura *Il Ritorno del Drago*, del Piko; struttura delle ambientazioni, universi Amthen e Thenam

regole: Gioventù e Invecchiamento; tiri critici di combattimento; danno base, a scatti di 6 punti; semplificato il recupero di Vita e Mana; ferite gravi e malattie (by G. Doria); descrizione delle caratteristiche; nuove regole di movimento; approfondimento sul tempo; per insegnare un'abilità si deve possedere 21

mogadus: mappe di Mogadus e delle Terre del Nord; via i druidi; magia clericale; sistemate le abilità innate; modificate le armature

kafter: nuovi poteri; *Gerian* e tutte le armi; modifica punti vita

thenam: dimensione Volitiva; E2twf, Killin'Race, Biglie

maggio 02 - versione 2.14

in generale: +3pV alle razze, +2pV ai mostri; disegni per spade, scudi ed armature (Mandrik); Usare Deltaplano; illustrazioni di Ray Coles; impaginazione su 2 colonne

regole: combattimento a distanza; Tiro mirato; doppia educazione; nuovo metodo per il danno base; Ignorare i check; tiro di panico, abilità Furia; scompare la Fama; nuova regola per l'Imboscata; riaggiustato il recupero del Mana; modifica avanzamento PiX; ch di abilità anche senza possederla; effetti speciali casuali; perdere il sonno; paragrafo sul tempo; tecniche di combattimento; aggiunte 2 opzioni sul tiro di freddezza;

mogadus: cambiati dardi e frecce e i clan; nuovi arcani ed incantesimi; ripristinati i veleni; diffusione delle erbe; i *Chierici* perdono l'abilità Meditazione; l'Armatura canina di Ringhio II e la Frecciabella; discorso su Magmud, sistemati gli Orchi e altri mostri; i Batron delle paludi, gli Uomini-gallina, il pupazzo di neve e i babbuini dei laghi; riforma della magia (Chierici, Sacerdoti e Recisi), diversi modi di meditare e lanciare Incantesimi, Arcani e Riti; erbe, veleni e infusi (ad opera di G. Doria); abilità del clan degli artigiani; Faretra e i Veleni nella scheda; durata di un'armatura; riscrittura di scudi e armature

kafter: Kevron e Marnar; nuove abilità ed evoluzioni; simboli di Atmani e Orchetti; avanzamento; Atmani (by Silvia); integrazione Nekromancya e Nekromancya di risveglio

marzo 02 - versione 2

mogadus: Palla di luce elettrica; abilità Incantare Armature nel clan degli Artigiani; abilità Riparare armi; prezzo per un viaggio in carovana; riviste le armature; nuove Erbe

il resto si perde .. *Fuori dal Tempo*

parte II - Contatti

Tutto il materiale relativo a Fuori dal Tempo (regole, mappe, avventure) è scaricabile gratuitamente dal sito

www.formikaio.it/fdt

Tutto il materiale può essere stampato e diffuso come meglio si crede, purché non sia rimaneggiato e non si faccia pagare più dei costi di riproduzione. Se volete scrivere avventure e nuove ambientazioni per Fuori dal Tempo, siete liberi di farlo, ma per favore spedite una copia all'autore del gioco.

Per informazioni e commenti, di ogni tipo, scrivete a giu@formikaio.it

Per informazioni in particolare su alcune ambientazioni, nella parte finale dei documenti relativi sono presenti le e-mail dei creatori.