Fuori dal Tempo

versione 4

Benvenuto *Fuori dal Tempo.*
Questo documento contiene il regolamento completo del gioco.

Gli altri documenti che compongono *Fuori dal Tempo* sono:
Ambientazione Mogadus
Ambientazione Kafter
Ambientazione E2twf
Ambientazione Svampiri
Amthenam
Ambientazioni Minori (Volitiva e Mentalica)

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.

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

Prefazione

Proviamo a vedere cosa succede innestando un kiwi
appena maturo sul cristallo di uno scintillatore inorganico

Questo non è un gioco di ruolo.
No, non intendiamo dire che esistano diversità sostanziali tra il nostro ed altri giochi di ruolo, o che il nostro sia intrinsecamente migliore di altri giochi di ruolo, no, noi intendiamo sostenere che il nostro sia assolutamente e totalmente alieno agli altri giochi di ruolo. Nonostante le prime pagine che andrete tra qualche istante a sfogliare sembrino testimoniare il contrario, quello che avete davanti agli occhi è una struttura plastica realmente multidimensionale, interamente rimodellabile e, dunque, adattabile a qualsiasi tipo di ambientazione vi venga in mente di realizzare. Fondata su un corpus di regole studiate per coniugare al meglio giocabilità e realismo scenico, l'architettura di questo gioco tende, attraverso l'utilizzo di tecniche innovative ed inedite, a scardinare, destrutturare radicalmente la dicotomia giocatori - master, rivoluzionando il rapporto di sudditanza degli uni rispetto agli altri per approdare ad un'impostazione di gioco in cui i gangli della rigida divisione dei ruoli possano essere sovvertiti, in qualsiasi istante, da qualsiasi giocatore.
Coloro che decideranno di giocare al livello più alto non si aspettino quindi delle semplici evoluzioni, non si preparino tanto ad affrontare regole più complesse ed articolate, o intrecci più difficili da giocare, quanto a tentare di far vivere interazioni tra le parti completamente prive di una struttura di sostegno, a cercare di sopravvivere in una pangea di ruoli privi di qualsivoglia guida oggettiva, canovaccio o linea interpretativa: il gioco tutto, le sue regole, le sue architetture e persino le trame delle avventure che giocherete non sono più appannaggio della volontà di un singolo creatore, bensì l'espressione vera e multiforme dei giocatori nel loro complesso, che costituiscono la sola anima e l'unica essenza di questo gioco.

In altre parole, se vi ritrovate d'improvviso tra gli artigli di un' orrenda e nauseante creatura dello spazio profondo, mentre il vostro più caro amico d'infanzia se la ride spassosamente solo tre sedie più in là, non potrete più lamentarvi, fare pressione sul master – dio perché vi liberi dalla scomoda situazione e punisca il vostro amico per la scarsa collaborazione dimostrata, appellandovi magari alla dodicesima riga del sesto paragrafo del sedicesimo capitolo del quarto libro del giocatore, e non potrete perché non ci sarà più alcun master, né tantomeno qualche malcelato cavillo a cui appigliarsi: in questa architettura, per risolvere e superare i pericoli cui verrete via via sottoposti, spesso a causa dei vostri compagni, talvolta persino a causa vostra, potrete contare solo sulla vostra abilità, sulle vostre capacità di giocatori e sulla vostra esperienza, segnando così in maniera chiara e netta la differenza che intercorre tra voi e un avvocato civilista con quarant'anni d'esperienza. Un giocatore deve interpretare il proprio personaggio, incarnarlo, viverlo come fosse vero, reale, tangibile, e non limitarsi alla sua pura e semplice conservazione, alla sua difesa legale.

I giocatori più inesperti potranno comunque cominciare utilizzando un approccio più classico, più rigido ed ordinato rispetto a quello cui accennavamo prima, prendendo man mano confidenza con gli aspetti più semplici, più tradizionali del gioco per poi cominciare a muoversi lungo terreni meno sicuri, sondando tutte le potenzialità interpretative e mutando di volta in volta, a proprio piacere, la dinamica, la struttura e lo stile di gioco: noi non vogliamo che giochiate al nostro gioco di ruolo, noi non vogliamo che giochiate a nessun gioco di ruolo, noi vogliamo che voi *siate* il gioco di ruolo.

Fuori dal Tempo – Regolamento

versione 4.1

Sommario

Intro....4
parte 1 - Conoscere il personaggio....5
1.1 le Caratteristiche....5
1.2 le Abilità....6
1.3 le Razze....6
1.4 Educazione ricevuta....7
1.5 Età e capacità Innate....7
1.6 Punteggi fondamentali....8
1.7 il Carattere....8
1.8 Equipaggiamento....9
parte 2 - come Giocare....9
2.1 Check (ch)....9
2.2 Interpretazione dei Punteggi....10
2.3 come Scorre il Tempo....10
2.4 recupero di Vita e Mana....11
2.5 Malattie, ferite, guarigione e arti mediche....11
2.6 come Muoversi....14
2.7 il Combattimento....14
2.8 Stili di Combattimento....15
2.9 Situazioni di Combattimento....15
2.10 Combattimento Interpretato....16
2.11 Colpi critici....16
2.12 Combattimenti tra Milizie....17
2.13 Shock....17
2.14 gli Avversari....17
parte 3 - Vedere crescere il personaggio....18
3.1 Assegnare PiX ai personaggi....18
3.2 Pompare i valori....18
3.3 imparare nuove Abilità....19
3.4 Cambiare Mestiere....19
3.5 Valore di personaggi e avversari....19
3.6 varie Casualità (e i Mostrani Madi)....19
parte 4 - Sistemi e tecniche di gioco Avanzati....21
4.1 teoria della Morra....21
4.2 versione alternativa della Morra....21
4.3 TeoRia del MasTer VolaNte....21
4.4 regola dell'Insurrezione....22
4.5 teoria del Master Antagonista....23
4.6 Derivazioni del Master Antagonista....24
4.7 teoria del Master Vivente....24
4.8 il Gioco delle Scatole Cinesi....24
4.9 giocare dal Vivo....25
parte 5 - Fuori da "Fuori dal Tempo"....26
5.1 il Gioco delle Ore 14....26
5.2 il Gioco delle Pause Pubblicitarie....26
5.3 Lontano da qui (altri giochi)....27
parte 6 - Credits....28
6.1 Contatti e Links....28
6.2 Ringraziamenti....28
6.3 Cronologia delle ultime versioni....28

Intro

In questo documento vengono trattate le regole del gioco, con dettaglio su alcuni argomenti di contorno. Si è scelto di mantenere sul documento *Regole base* le nozioni necessarie ad interpretare un personaggio.

Ad ogni modo, la lettura del *Regolamento* è obbligata per il master e vivamente consigliata per i giocatori interessati alle tematiche generali del mondo dei giochi di ruolo. Buona lettura!

il Caso e i Dadi

Una farfalla sbatte le ali a Pechino
e a New York inizia a piovere

Si parla di caos .. o meglio di *Caso*. Chiamatela come volete, Moira, Fato o Provvidenza, dategli pure il nome di un Dio, non farete che rafforzarne il potere: la casualità degli eventi domina, oltre al nostro mondo, anche il piccolo cosmo di Fuori dal Tempo. Il caso entra spesso in gioco, in ogni situazione. Per indicare una casualità si utilizza una sigla fatta di una *d* vicino ad un numero: per intendere "un valore casuale da 1 a 15" si scrive "d15" (ad esempio per calcolare il danno di una spada si scrive d10 per intendere un valore tra 1 e 10). Il modo più comodo e veloce per risolvere queste casualità è usare i dadi: in commercio si trovano, oltre ai classici dadi a 6 facce, gli oggetti più disparati; quelli più usati nei giochi di ruolo hanno 4, 6, 8, 10, 12 e 20 facce. Ad ogni dado è associata una casualità, ma esistono delle casualità che non sono coperte da nessun dado, che si possono risolvere usando un dado con più valori, ignorando quelli più alti; ad esempio, per la casualità d15 si tira 1d20 e si ignorano i risultati maggiori di 15, ripetendo il tiro. Nel seguito, ogni volta che si incontra una casualità, intenderemo un relativo tiro di dadi; comunque, è importante capire che i dadi non sono l'unico modo per risolvere una situazione casuale: si possono utilizzare mazzi di carte, fiches e quant'altro. Nel documento *Approfondimenti*, ad esempio, viene spiegato come utilizzare le proprie mani (la Morra) al posto dei dadi.

Ogni volta che sarà necessario considerare la metà di un valore, si intenderà sempre il valore arrotondato per eccesso.

Simboli speciali

Nel corso del testo vengono utilizzati alcuni simboli speciali per denotare diversi tipi di contenuto. I simboli utilizzati sono:

La **maschera** presenta consigli utili per l'interpretazione del personaggio, come capire e seguire il suo comportamento e come viverlo nel gioco.

Il **birillo** sottintende le regole considerate opzionali. Tali regole possono essere utilizzate per aumentare il realismo della rappresentazione, ma aumentano in parallelo la complessità del gioco.

parte 1 – Conoscere il personaggio

All'inizio del gioco, ogni giocatore (a parte il master) crea il suo personaggio. Durante questa fase, che dura circa 10 minuti, il giocatore sceglie tutte le caratteristiche dell'anima che andrà ad interpretare e vi si avvicina, iniziando a conoscerlo gradualmente. Il personaggio è la *pelle* del giocatore, gli si innesta nell'animo e si lascia interpretare. Nell'ultima pagina del documento è allegata la Scheda del Personaggio, che va riempita in questa fase e verrà utilizzata nel gioco per tenere nota della situazione e della crescita del nostro beniamino.

Il personaggio viene generato in pochi semplici passi:

1. Si scelgono il nome, la razza, il mestiere e l'età;
2. Modifiche ai valori delle caratteristiche ed abilità derivate dalla *razza;*
3. Modifiche ai valori derivate dal *mestiere;*
4. Modifiche ai valori derivate dall'*età*; tiro per le *abilità innate;*
5. Calcolo dei *bonus* delle caratteristiche e conteggio di *Vita*, *Mana* e *Danno base;*
6. A questo punto, se il giocatore vuole, può delineare il carattere del personaggio;
7. Tiro per il denaro ed acquisto dell'equipaggiamento (oppure il Master può fornire al personaggio il necessario per iniziare l'avventura).

Modo Casuale. Una regola opzionale per *Conoscere il personaggio* è il *Modo Casuale*. Come in ogni relazione, si può scegliere un personaggio o essere scelto da lui, cioè si può creare un personaggio secondo la propria volontà oppure si può lasciare che il caso scelga per noi. La prima alternativa è quella già presentata, detta *Normale*. La seconda alternativa è il cosiddetto modo *Casuale*, seguendo il quale l'unica differenza è che il risultato di ogni scelta possibile (razza, mestiere, età) viene determinato casualmente; ogni elenco in questo gioco è numerato, in modo che una scelta si possa sempre tramutare in una casualità. Inoltre, chi sceglie il modo *Casuale* può distribuire 3 punti aggiuntivi ai suoi Valori come premio per la fiducia nel *Caso*.

Dopo aver chiarito i concetti di *caratteristica* ed *abilità*, dedicheremo un paragrafo ad ogni passo della creazione del personaggio.

1.1 Le Caratteristiche

Ogni personaggio viene descritto nel gioco con un insieme di caratteristiche ed abilità. Le caratteristiche rappresentano il corpo, la mente e lo spirito e sono:

- **Agilità**: rappresenta la scioltezza del personaggio in tutte le situazioni in cui è necessario schivare un

oggetto o una persona, cadere bene, ed in generale utilizzare appieno le capacità atletiche della parte alta (dal torace in su) del proprio corpo; include la coordinazione nei movimenti e la manualità;
- **Costituzione**: rappresenta lo stato di salute fisica del personaggio, il grado di protezione dalle malattie e la resistenza alle ferite subite;
- **Forza**: è proprio la forza fisica del personaggio, si utilizza per sollevare pesi, sfondare porte, ecc.;
- **Intelletto**: è la capacità di ragionare tramite deduzioni logiche;
- **Percezione**: è la capacità di usare i cinque sensi (o in generale tutti i sensi) per cogliere piccoli particolari;
- **Psiche**: è l'attitudine alla spiritualità e rappresenta il senso del sacro e la capacità di resistere ad attacchi mentali;
- **Velocità**: rappresenta la velocità di spostamento in corsa, in termini dei metri che il personaggio può percorrere in un round (3-4 secondi); viene usata per tutto ciò che concerne la corsa e per eseguire complicati salti; viene fortemente influenzata dall'equipaggiamento trasportato (vedere le regole dell'ambientazione) e dal tipo di armatura e scudo.

Le caratteristiche (ed anche le abilità, come vedremo) sono rappresentate da un valore in una scala da 1 a 20, in cui 10 rappresenta la normalità. All'inizio della creazione un personaggio è "neutro" e parte con valore base 10 in ogni caratteristica ed abilità comune.

Bonus. Ai punteggi delle caratteristiche viene associato il cosiddetto *bonus* (nel seguito indicato anche con una b minuscola davanti al nome della caratteristica, ex bAgilità); ottenere il valore del bonus di una caratteristica è facile: basta approssimarla al numero pari più alto, sottrarre 10 e dimezzare il risultato. Ad esempio, ad un 15 in Agilità corrisponde 15->16 .. 16-10=6 .. 6/2=3 .. un bonus di +3! Comunque, per semplicità o velocità basta dare un'occhiata alla tabella qui a lato. Come si può notare, il valore del bonus dà un'idea di quanto la caratteristica sia sopra (o sotto) la media.

Bonus	
0-1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10	-
11-12	+1
13-14	+2
15-16	+3
17-18	+4
19-20	+5
21-22	+6
23-24	+7
25-26	+8
27-28	+9
..	..

1.2 Le Abilità

Le abilità rappresentano tutte le attività di cui il personaggio ha buona padronanza. Alcune di queste, dette *abilità comuni*, sono proprie di tutti gli avventurieri, come ad esempio la capacità di usare Armi da mischia; altre abilità invece sono il frutto di insegnamenti che il personaggio ha acquisito in gioventù, come Scavare Tunnel, Lanciare Incantesimi o Fare la Pizza. Le abilità comuni sono 8 e vengono descritte nel seguito, mentre tutte le altre abilità sono trattate separatamente per ogni ambientazione; un personaggio, all'inizio della creazione, parte con valore base 10 in ogni abilità comune.
Le abilità di combattimento vengono contrassegnate col simbolo del triangolo rovesciato (▼).

1. ▼ **Armi da mischia**: è la capacità di combattere in mischia o in duello, utilizzando armi da corpo a corpo; viene utilizzata anche in tutti i casi in cui è necessario maneggiare un'arma, indipendentemente da un combattimento;
2. **Autorità**: è la capacità di convincere gli altri, facendo leva sulla propria superiorità; è in netto contrasto col Fascino;
3. **Cultura**: è tutto l'insieme di cognizioni del mondo circostante proprie del personaggio, la conoscenza dei luoghi, della lingua comune, della storia, della politica;
4. **Fascino**: è la capacità di convincere gli altri adulandoli e, in certo grado, sottomettendosi a loro; in questo senso è il contrario dell'Autorità; vale anche nei casi in cui, all'occorrenza, si utilizza il proprio corpo come arma di seduzione;
5. **Freddezza**: è la capacità di mantenere la calma in situazioni di forte stress o shockanti;
6. **Furtività**: rappresenta la capacità di nascondere la propria presenza e di muoversi silenziosamente;
7. ▼ **Mani nude**: è la capacità di combattere a mani nude, a pugni e calci; può includere l'addestramento alle arti marziali.
8. ▼ **Mira**: è la capacità di utilizzare armi da lancio, di rendersi conto delle distanze, di avere il senso pratico delle dimensioni.

Alcune ambientazioni si distaccano dal modello base, utilizzando abilità comuni *indigene*. In queste ambientazioni il concetto di *avventuriero* viene in parte distorto e di conseguenza le abilità comuni cambiano; ad esempio, nel selvaggio continente di Kafter i giocatori si trovano ad interpretare personaggi che sono poco più che bestie, per cui non contano tanto le abilità Fascino o Cultura, quanto l'abilità, comune a tutti, di Cacciare.

Le abilità del personaggio non rappresentano solamente ciò che sa fare, ma anche ciò che vuole fare, cioè ciò che gli piace. Ad esempio, Sam Pey di Fortress possiede l'abilità Pescare con valore iniziale 13; molto probabilmente la sua passione per la pesca lo porterà a sfruttare ogni occasione per utilizzare la splendida canna professionale che porta con sé. Maggiore è il valore dell'abilità, maggiore diventa la passione infusa in quella disciplina; un valore superiore a 20 potrebbe portare il personaggio ad una vera e propria ossessione.

1.3 Le Razze

Negli infiniti mondi paralleli di Fuori dal tempo si possono incontrare genti di ogni razza immaginabile,

babbuini, orconi chelati, smascellatori ed elfi del tempo… in questa introduzione al gioco inizieremo descrivendo le creature classiche dell'universo fantasy: umani, elfi e nani. La scelta della razza è fondamentale perché da ciò dipendono (nel bene e nel male) le caratteristiche e le abilità del personaggio: una volta scelta la razza si possono tirare infatti i *modificatori*, che possono aumentare o diminuire i punteggi di 1d4. Quando si somma 1d4 ad un punteggio si dice che lo si *pompa* il valore e analogamente quando si sottrae 1d4 il valore si *spompa*; i modificatori indicati tra parentesi sono da considerare negativi.
L'appartenenza ad alcune razze introduce *altre abilità* (ad esempio i nani acquisiscono di base la conoscenza della *lingua Nanesca*); quando un personaggio riceve una nuova abilità deve tirare 10+1d4 per conoscerne il valore base. Tra le altre abilità alcune, segnate con un asterisco, sono dette *razziali* (es. la Vista termica degli Elfi), nel senso che non sono acquisibili da nessun'altra razza. La scelta del sesso è indifferente ai fini del gioco… *fuori dal tempo* la parità sessuale è un traguardo raggiunto da parecchio!

L'**Umano**, per la sua versatilità, viene in genere descritto utilizzando modificatori casuali:
Caratteristiche: una casuale, (una casuale)
Abilità comuni: Cultura, una casuale, (una casuale)
Altre abilità: -

L'**Elfo** è snello, agile, aggraziato.
Caratteristiche: Agilità
Abilità comuni: Mira, Fascino, (Armi da mischia)
Altre abilità: Lingua Elfica, Vista termica*

Il **Nano** è robusto e solitamente avvezzo alle armi.
Caratteristiche: Costituzione
Abilità comuni: Armi da mischia, (Cultura, Mira)
Altre abilità: Lingua Nanesca

1.4 Educazione ricevuta

La scelta dell'educazione determina la storia passata del personaggio e ciò che ha imparato a fare finora. In ogni ambientazione si può scegliere tra una vasta gamma di mestieri; le caratteristiche e le abilità comuni vanno modificate al solito modo (±1d4) e per le altre abilità acquisite si parte dal valore iniziale 10+1d4.

Doppia educazione. Se il giocatore vuole, può scegliere una *doppia educazione*; questa scelta ha il vantaggio di partire con più abilità, ma con valori iniziali più bassi in quanto il personaggio ha avuto meno tempo per apprendere appieno gli insegnamenti. Nel caso di doppia educazione per le caratteristiche si applicano le modifiche di entrambi i mestieri, ma aggiungendo e sottraendo di volta in volta 1d2 invece che 1d4; inoltre il personaggio guadagna tutte le abilità di entrambi i mestieri, ma il valore iniziale è abbassato a 4+1d4.

1.5 Età e capacità Innate

In tutta la gioventù, ogni personaggio acquisisce un bagaglio di conoscenze e capacità tutto suo, spesso indipendente dall'educazione ricevuta; questo bagaglio viene descritto dalle *capacità innate* cambia il modo di essere del personaggio ed è deciso dal destino, cioè in modo del tutto casuale; queste capacità sono diverse per ognuno e variano in base all'età; in Fuori dal Tempo si può scegliere di interpretare personaggi di ogni età, dal giovane inesperto all'anziano più stanco. L'età di partenza gioca un ruolo importantissimo sul tipo di bagaglio: i personaggi più giovani partiranno con una migliore prestanza fisica e mentale, mentre i più anziani si avvantaggeranno del numero maggiore di capacità innate, derivate dall'esperienza di tutta una vita.

La scelta è tra quattro *livelli di età*: Giovane, Maturo, Esperto e Anziano. Per ogni livello descriviamo le modifiche da apportare ai valori delle caratteristiche ed abilità; inoltre ogni personaggio guadagna *altre abilità innate*, variabili in quantità e valore a seconda del livello d'età. Gli intervalli di età sono riferiti ad una speranza di vita di circa 75 anni: non si può scegliere un'età iniziale al di sotto dei 24 anni o al di sopra dei 65. Una volta scelto il livello di età, si seguono le indicazioni descritte al punto corrispondente.

- **Giovane** (24-32 anni): il personaggio deve sottrarre 1d4 punti ad una caratteristica a sua scelta e sottrarre 1d4 ad un'abilità comune a sua scelta; può tirare 2 altre abilità innate, assegnando ad entrambe un valore iniziale di 10+1d4;
- **Maturo** (33-43 anni): il personaggio deve aggiungere 1d4 punti ad una caratteristica a sua scelta e sottrarre 1d4 ad un'abilità comune scelta casualmente; può tirare 2 altre abilità innate, assegnando ad entrambe un valore iniziale pari a 9+1d4;
- **Esperto** (44-54 anni): il personaggio sceglie tre caratteristiche e tre abilità comuni e a tutte toglie un punto; poi sceglie una tra le altre abilità che possiede e gli aggiunge 1d4; può tirare 4 altre abilità innate, assegnando loro 10+1d4;
- **Anziano** (da 55 a 65): il personaggio deve togliere un punto a tutte le caratteristiche e le abilità che possiede, tranne una (a sua scelta), cui aggiungerà 3 punti; può tirare 6 altre abilità innate, assegnando loro un valore iniziale pari a 9+1d4.

Gioventù ed Invecchiamento. Il tempo, divinità remota, scorre per tutti e in ogni dove, anche nei nostri reami incantati, quindi sarebbe buona regola segnarne lo scorrimento. In linea di massima ogni paio di lunghe campagne d'avventura (in genere intorno ai tre mesi di vita reale), i personaggi invecchiano di un anno .. e l'età, prima o poi, inizia a farsi sentire. Per tutti quei casi in cui l'età del personaggio gioca un ruolo fondamentale (ex. la maledizione dell'invecchiamento precoce, o peggio una condizione di ritorno perpetuo all'infanzia!),

ecco qui un bel prontuario. Le età sono misurate per una durata media della vita di 75 anni.

5-17 anni: tutte le caratteristiche sono dimezzate. Le difese immunitarie sono basse: ogni anno il personaggio dovrà tirare un chCostituzione per evitare di morire di malattia. Un personaggio sotto i 5 anni di età non è giocabile.
18-65 anni: nessuna modifica.
66-75 anni: il personaggio inizia lentamente ad invecchiare; ogni anno tutte le caratteristiche e le abilità perdono un punto. Inoltre, il personaggio avrà bisogno di lunghi periodi di riposo tra un'avventura e l'altra: l'età inizia a crescere al doppio del ritmo normale (per avventure di 4-5 sessioni, si aggiunge un anno al termine di ogni avventura).
da 81 anni in poi: la vecchiaia si fa sentire sempre più; ogni anno tutte le caratteristiche e le abilità perdono 2 punti e va affrontato un chCostituzione per non morire di malattia. Rimane la regola precedente sul riposo.

1.6 Punteggi fondamentali

I punteggi fondamentali che determinano la crescita del nostro beniamino sono Vita e Mana. Ora daremo una breve occhiata per capire il significato di questi concetti del gioco e del Danno base.

Punti VITA (pV): determina l'energia vitale del personaggio: i punti Vita diminuiscono quando questi riceve delle ferite ed aumentano quando guarisce; se in qualsiasi momento i pV del personaggio scendono a 0 o meno, questo significa che - purtroppo per voi - il vostro alter-ego su questo piano parallelo è deceduto. L'ammontare iniziale di vita del personaggio (e il massimo raggiungibile a meno di un cambiamento dei suoi addendi o l'intervento della magia) è dato dalla somma della Costituzione e del bonus di Razza. Ogni modifica della Costituzione si riflette istantaneamente nella modifica del massimo di pV del personaggio.

Punti MANA: determina l'energia psichica e mentale a disposizione del personaggio quando è in grado di lanciare magie. Anche se il Mana non può essere mai negativo, una sua discesa fino allo zero non comporta danni per il personaggio: semplicemente, finché non trova il modo di riacquistare i punti perduti (tramite riposo, tecniche di meditazione o riti mistici), non potrà utilizzare il proprio potere magico. L'ammontare massimo di Mana propri del personaggio è dato dalla somma del bonus di Razza, del bPsiche e del bIntelletto. Ogni modifica dell'Intelletto o della Psiche si riflette istantaneamente nella modifica del massimo di punti Mana del personaggio.

Riassunto punteggi:
Punti Vita = bRazza + Costituzione
Punti Mana = bRazza + bIntelletto + bPsiche

Bonus di Razza	vita	mana	alt.	peso
Umano	+3	+4	-	-
Elfo	-	+7	6/5	-
Nano	+5	+2	2/3	-

Danno base: quando un personaggio utilizza un'arma, può infliggere tanti danni quant'è il potenziale dell'arma. Se il personaggio è a mani nude, il suo danno base potenziale dipende dalla caratteristica Mani Nude, secondo la tabella in alto. In combattimento, al danno base va sommato il bonus di Forza.

Bilancia automatica. Viene proposta una simpatica bilancia automatica per stabilire casualmente peso e altezza del personaggio; basta un tiro di 3d4.

Bilancia automatica		
3d4	altezza (m)	peso (kg)
3	1,64	69
4	1,68	72
5	1,72	76
6	1,76	78
7	1,80	82
8	1,84	86
9	1,87	90
10	1,90	93
11	1,94	96
12	1,98	98

I valori sono tarati sulla razza umana e vanno poi modificati per le altre razze con i rapporti nelle apposite tabelle.

1.7 il Carattere

Conoscere il personaggio significa soprattutto conoscere e capire il suo carattere. Dopo avere delineato la storia del personaggio tramite le scelte di età, educazione e razza, il giocatore può scegliere se vincolarsi subito ad un carattere oppure se rimandare la scelta. Nel primo caso, deve scegliere tre o quattro aggettivi e segnarli sulla scheda; in caso contrario sarà il master ad assegnare il carattere al personaggio, al termine della prima o seconda sessione di gioco, in base al comportamento che ha osservato. In entrambi i casi il personaggio avrà un carattere delineato, al più entro un paio di serate. D'ora in poi il giocatore sarà tenuto ad escludere la propria testa e seguire il carattere del personaggio, cercando in ogni occasione di reagire come lui vorrebbe.

1.8 Equipaggiamento

Una volta creato il proprio personaggio, bisogna fornirlo di armi ed equipaggiarlo a dovere. Ogni ambientazione contiene tabelle che raccolgono una moltitudine di armi, armature ed oggetti vari, che è possibile forgiare o comprare, in accordo col sistema monetario vigente; l'ambientazione di riferimento per i mondi fantasy è il continente di Mogadus.

Valori comuni per il **danno delle armi** sono i seguenti:

d12 Scure bipenne, Spadone a due mani
d10 Spada, Freccia, Dardo
d8 Accetta, Mazza, Randello ferrato
d6 Pugnale, Shuriken
d4 Fionda

Le **armi da mani nude** permettono in genere di scalare di un dado-danno; ad esempio un personaggio con danno a mani nude 1d6 che utilizzi un *pugno di ferro* porta il suo danno a mani nude a 1d8.

Valori comuni per i **colpi assorbiti dalle armature** sono:

4 Corazza di piastre d'acciaio rinforzata
3 Corazza di piastre d'acciaio, Corazza di scaglie
2 Cotta di maglia, Piastre unite da anelli
1 Corpetto di cuoio, Bardatura per cavalli

parte 2 - come Giocare

2.1 Check (ch)

Per sapere l'esito di un'azione non banale si utilizzano i check (che a volte abbrevieremo in *ch*), confrontando una casualità (in genere tiro di d20) con un valore di soglia, che indica la probabilità di riuscire.

Il **Check di caratteristica** si utilizza per affrontare ogni tipo di azioni; il valore di sognia è dato dalla somma del punteggio della caratteristica e della difficoltà (normalmente 0).
Il check riesce se un tiro di 1d20 risulta minore o uguale al valore di soglia. Se esce 1 il ch viene sempre considerato riuscito *(regola dell'1 naturale)*; allo stesso modo, se esce 20, il ch viene sempre considerato fallito *(regola del 20 naturale).*

L'elenco che segue può dare un'idea della scala delle difficoltà.

- *Azione Molto Facile [+10]:* schivare oggetti lenti e grandi; non dormire per 16 ore o non mangiare per 8 ore; sollevare oggetti fino a 20 kg;
- *Azione Facile [+5]:* schivare oggetti lenti; non dormire per 18 ore o non mangiare per 10 ore; sollevare oggetti fino a 30 kg;
- *Azione Normale [0]:* di media difficoltà, come non dormire per 2 giorni o non mangiare per 12 ore, evitare un raffreddore; sfondare porte di legno leggero, sollevare oggetti fino a 40kg; ascoltare sussurri;
- *Azione Difficile [-5]:* schivare oggetti veloci o piccoli; non dormire per 28 ore o non mangiare per 16 ore, evitare la febbre; sfondare piccole porte di legno, sollevare oggetti fino a 60kg; ascoltare rumori dietro porte;
- *Azione Molto Difficile [-10]:* schivare oggetti piccoli e veloci, arrampicarsi per 6 metri; non dormire per 32 ore o non mangiare per 20 ore, evitare malattie interne; sfondare portoni di legno, sollevare oggetti fino a 80kg; ascoltare sussurri dietro porte;
- *Azione Quasi Impossibile [-15]:* sfondare porte rinforzate, sollevare oggetti fino a 100kg;
- ecc. ecc.

Nei check in cui il modificatore è maggiore o uguale a +20, non vale più la *regola dell'1 naturale* .

I **check sulle abilità** funzionano in maniera leggermente diversa, a seconda che il personaggio possieda o meno l'abilità. Se il personaggio possiede l'abilità, funziona come sopra: si tira 1d20 e il ch riesce se il risultato è minore o uguale al valore dell'abilità.

Ch su un'abilità non posseduta*:* Può accadere che un giocatore intenda compiere una azione che, pur rientrando genericamente sotto l'ambito di riferimento

di una caratteristica (o abilità comune), sia oggetto di una abilità specifica: un esempio classico è Nuotare rispetto a Agilità. Il motivo per cui si introduce una abilità specifica è che tali azioni sembrano necessitare di competenze che non si posseggono per il semplice fatto di essere versati in un certo ambito. Comunque, è molto difficile stabilire tali competenze e delimitare chiaramente dove finiscano le caratteristiche e comincino le abilità.
Da queste considerazioni scaturisce la seguente regola: se un personaggio vuole tentare una azione per la quale esiste una abilità specifica (che lui non possiede), lancia 1d100: se il numero è inferiore al valore della caratteristica cui si può ricondurre quella abilità, il check è riuscito; altrimenti è fallito, con le conseguenze che si stabiliranno. Un lancio di 01 in questo caso consente di ottenere la abilità specifica con un valore pari a 1/5 della caratteristica su cui si è fatto il tentativo più 1d4 *(regola dell'1 su 100)*. Un lancio di 00 comporta danni gravi.

Quando è richiesto un **check mediato**, alla difficoltà si aggiunge il valore medio di due o più caratteristiche (o abilità). Per un **check di gruppo**, alla difficoltà si aggiunge il valore medio della caratteristica (o abilità) tra tutti i personaggi coinvolti.

Quando due contendenti si sfidano su una caratteristica, va tirato un **check di sfida**; questo può accadere ad esempio quando due personaggi vogliono convincersi l'un l'altro .. oppure quando si gioca al tiro alla fune! Uno dei contendenti (non importa quale) deve tirare il ch sulla caratteristica coinvolta, modificato dal doppio del bonus dell'avversario in quella caratteristica. Il fallimento del ch viene considerato come successo del ch dell'antagonista.

Ignorare un check: per ogni valore di una caratteristica, esistono azioni che il personaggio può compiere automaticamente, senza dover affrontare il tiro di dado; queste azioni sono tutte quelle la cui difficoltà, sommata al valore della caratteristica, porta il valore da ottenere almeno a 20. Ad esempio, se il personaggio ha almeno 10, può compiere automaticamente le azioni molto facili; se ha almeno 20, può compiere automaticamente le azioni di media difficoltà ecc. La regola si applica anche ai tiri di abilità.

2.2 Interpretazione dei Punteggi

Fuori dal Tempo adotta una prospettiva diversa rispetto alla classica alternativa dei giochi di ruolo fra sistemi di caratteristiche ed abilità espressi in valore assoluto e quelli in punti percentuale.
Infatti qui: da un lato 1) non si pone alcun limite all'avanzamento del personaggio nelle caratteristiche, che sono quindi espresse in valore assoluto – anche se 2) l'avanzamento diviene progressivamente più difficile all'aumentare del livello già raggiunto; dall'altro 3) si effettuano i check utilizzando un sistema percentuale, in quanto il dado usuale (dado a 20) copre un range di possibilità finito e piuttosto vicino, nel valore massimo (20), ad un valore non troppo difficilmente raggiungibile da parte delle caratteristiche dei personaggi – anche se 4) anche qui c'è un elemento di disturbo – vale a dire la possibilità di effettuare check difficilitati o al limite facilitati, estranei all'ottica di un sistema percentuale puro).

La razionalità che riposa dietro questo sistema all'apparenza ibrido poggia sulla considerazione che la percentualità è effettivamente il sistema più consono all'azione del gioco di ruolo, ma lo è relativamente alle azioni specifiche, e non con riferimento al complesso di azioni possibili che rientrano nell'ambito di una abilità. Il che sta a significare, molto semplicemente, che *il check risulta essere percentuale nella singola azione e non nell'abilità in generale*: 1) in quanto effettuato su di un range il cui valore massimo è accessibile ai personaggi (sia teoricamente che praticamente); 2) in quanto tale check è modificato a seconda della difficoltà dell'azione (che è quindi parametro almeno tanto quanto lo è il valore che si possiede nella caratteristica); 3) in quanto azioni molto rischiose o difficili sono progressivamente più improbabili poiché si assommano contro di esse gli effetti dei check difficilitati e della difficoltà dell'avanzamento.
Ciò d'altra parte svolge la duplice funzione di 1) non far sentire i giocatori preda di un master arbitrario e onnipotente, come accadrebbe se egli dovesse vietar loro azioni che rientrino teoricamente nel campo delle loro abilità, ma che ne fuoriescano per la loro difficoltà; 2) liberare i giocatori dalla schiavitù del lancio di dado rispettivamente ad azioni estremamente facili (*certe*) per il loro livello di competenza nell'abilità o caratteristica.

2.3 come Scorre il Tempo

Il passare del tempo, nelle azioni dei personaggi, viene misurato tramite due unità di misura, il turno ed il round. Il **turno** dura circa 6 minuti: la maggior parte delle erbe e dei veleni ha effetto per la durata di un turno, così come l'azione di perlustrare una stanza. Il **round** invece è l'unità che si usa nei combattimenti: il round dura tra 3 e 4 secondi (di conseguenza un turno dura circa 100 round), durante i quali un personaggio può eseguire un attacco o cambiare arma ecc.

Durata di un Round. Il lasso minimo di tempo nel gioco è il round, che dura "tra 3 e 4 secondi" .. perché questa imprecisione? Perché fa meno paura della definizione corretta, cioè "il round dura 3,6 secondi" .. ed ora la domanda giusta sarebbe "perché tutta questa *precisione*?" La risposta è che questa è la cifra di conversione tra le unità principali di misura del tempo, cioè metri al secondo (m/s) e kilometri orari (km/h). In questo modo, al valore della caratteristica Velocità si possono associare due significati semplici e ficcanti:

1. rappresenta la massima velocità in km/h che il personaggio può mantenere correndo;
2. rappresenta il numero di metri che può percorrere in un round (utile se si utilizzano miniature o mappe).

E' proprio in base a questo concetto che sono state sviluppate le regole di movimento e di combattimento.

2.4 recupero di Vita e Mana

Recupero dei punti Vita: ogni personaggio ferito, al termine di un *pasto*, tira un check Costituzione: se riesce recupera 1 pV; in condizioni particolari, come un lauto banchetto in un giorno di festa, si possono recuperare 2 pV. Se un personaggio ferito è in condizione di *riposare* non disturbato, tira un chCostituzione al risveglio: se il ch riesce, per ogni 3 ore di sonno (o parte delle 3 ore) recupera 1d4 pV, altrimenti 1 pV.

Perdere il sonno: un personaggio che non dorme da più di un giorno (24 ore) perde 2 punti in tutte le caratteristiche e tutte le abilità; inoltre, continuerà a perdere 2 punti (in tutto) al giorno, finché non recupererà il sonno perso.

Recupero del Mana: il Mana cresce nell'individuo di pari passo col vigore fisico; per questo, al termine di un riposo tranquillo, il personaggio tira un check di Psiche: se riesce, per ogni ora di sonno recupera 2 Mana, altrimenti 1 Mana ogni ora.

Mana proprio e accumulato: il Mana definito finora è detto *proprio* in quanto è l'energia psichica e mentale del personaggio; inoltre si può avere a disposizione Mana *accumulato*, a esempio su anelli o bacchette; questo Mana può essere utilizzato come il Mana proprio, a condizione che il personaggio sia in contatto fisico con l'oggetto che accumula il Mana. Il numero di Mana *gestibili* dal personaggio è dato dalla somma di Mana propri e Mana accumulati.

Limite al Mana gestibile: per il Mana accumulato vige la seguente limitazione: in ogni momento *un personaggio non può gestire un numero di Mana accumulati maggiore dei Mana propri.* I Mana accumulati in esubero quindi non potranno essere utilizzati.

2.5 Malattie, ferite, guarigione e arti mediche

Impostazione generale sull'argomento. Si deve distinguere risolutamente fra malattie, ferite gravi, e tutto quell'insieme di fenomeni manifestati dalla mera perdita di Punti Vita. Comportano infatti perdita di Punti Vita una serie di casi disparati: i danni da affaticamento, da avvelenamento, da magie, nonché quelli da ferite lievi e medie che vengono contratte nel corso dei combattimenti; più in generale tutti i danni cui si può rimediare con relativa facilità, per esempio tramite il ricorso a bende, erbe, medicamenti o alla magia— è la causa del frequente mutamento del valore dei Punti Vita.

Diversamente, ferite gravi e malattie comportano danni più profondi (amputazioni, menomazioni e quant'altro), che intaccano la natura stessa del personaggio: il che si manifesta oltre che nella perdita di Punti Vita, nella modifica del valore delle caratteristiche (una modifica che può andare dalla semplice sottrazione di punti, temporanea o meno, alla attribuzione di un determinato valore come definitivo – cioè non passibile di innalzamento).

Taluni giocatori possono manifestare perplessità di fronte al fatto che i danni derivanti da un combattimento, ancorché gravi, comportano esclusivamente perdita di Punti Vita: in realtà per cogliere il punto ci si deve immergere nella logica della rappresentazione ludica del combattimento.

Durante uno scontro vengono consuetamente inferte ferite da contusione, o da armi da lancio: l'insieme di tali ferite, piccole e medie, connesse allo spossamento e quant'altro, vengono manifestate a livello di gioco dalla perdita di Punti Vita; quando poi i Punti Vita giungono a zero il personaggio stramazza al suolo privo di sensi ed è in procinto di morire. È nel breve lasso di tempo che intercorre fra questo momento e la morte che, se non sopravviene un colpo di grazia, ancora è possibile far ristabilire un personaggio: tramite una magia, un infuso (non certo erbe), una breve cura fatta di medicamenti, bendaggi, massaggio cardiaco, respirazione forzata; nel caso il personaggio si riabbia, il suo livello di Punti Vita viene convenzionalmente portato ad 1, indipendentemente dalla quantità di Punti Vita che la pratica farebbe guadagnare ad un soggetto in stato diverso.

Concentriamoci su questo ipotetico personaggio: ha egli arti amputati o menomazioni particolari (se non quelle temporanee dettate dalla logica)? Evidentemente no, salvo che non si sia indicata una precisa menomazione nel corso dello scontro precedente: è però, naturalmente, ricoperto di sangue che sgorga da varie ferite, presenta lividi, forse qualche contusione, magari una lieve commozione, o qualche frattura.

A tutte queste evenienze possono a questo punto far fronte bendaggi, erbe, infusi, o naturalmente la magia.

Diversi rispetto a questo, sono una serie di altri casi.

1. il caso in cui si dichiari esplicitamente che nel corso dello scontro un personaggio ha subito una determinata amputazione, o menomazione: per esemplificare, è evidente che un personaggio ucciso con un sol colpo avrà probabilmente subito una ferita al torace, o al collo; spetta in questi casi alla ragionevolezza del Master stabilire se il personaggio goda di quella fase in cui è ancora possibile intervenire su di lui (salvo l'eventualità, sempre meglio ripeterlo, di un colpo di grazia), o se invece non muoia sul colpo. In quest'ultimo caso nessun

medicamento o infuso potrà guarirlo: né potrà farlo una magia deputata al mero recupero dei Punti Vita.

2. il caso di una menomazione subita in una situazione estranea al combattimento, quale può essere una caduta, un vero e proprio volo, la perdita di sensi, lo schiacciamento di un arto o del corpo intero sotto un particolare peso, l'ustione, l'affogamento, il soffocamento. In tutte queste evenienze spetta ancora una volta alla ragionevolezza del master definire la possibilità di intervento: il che deve comunque avvenire tenendo presente la norma generale per cui sono fattispecie assolutamente differenti 1. il mero recupero di Punti Vita, 2. il far riprendere un moribondo, 3. la cura una ferita grave (compresa l'ustione, l'acqua nei polmoni, il soffocamento), 4. il recupero di un arto amputato, 5. il tentativo di resuscitare un morto. È evidente che erbe, infusi, bendaggi e magia sono tutti egualmente utili nel primo caso; che solo infusi, bendaggi e magia in quantità sono sufficienti nel secondo; che solo una vera e propria seduta di guarigione (con connessa somministrazione di infusi e medicamenti), ovvero un intervento di chirurgia improvvisata o una magia molto potente (ma a ciò espressamente destinata) sono fruttuosi nel terzo e nel quarto caso; che infine nulla, fuorché una magia potentissima possono servire nel quinto.

3. il caso delle malattie che possono colpire il personaggio: essendo di vari tipi, naturalmente, esse possono causare danni di vario genere, che possono andare da una perdita costante di Punti Vita a una modifica nel quadro dei punteggi delle caratteristiche (con la possibilità di diminuirli, in maniera definitiva o temporanea, o di impostarli su un determinato valore da cui non ci si possa discostare se non una volta guarita la malattia). Contro le malattie operano arti mediche o magiche: anche qui però con procedimenti ovvero magie espressamente destinati a questo scopo.

Amputazioni e menomazioni in genere.
Un'amputazione o una menomazione in genere deriva da una situazione del tutto speciale e non si verifica generalmente nel corso del combattimento a meno che ciò non sia espressamente indicato dal Master. Non sembra opportuno impostare uno schema rigido sugli accadimenti legati alle amputazioni o alle menomazioni; cionondimeno qualche indicazione generale può risultare utile (l'utilizzo dell'abilità Curare Ferite rispetto a questa fattispecie viene descritto diffusamente più sotto):

- un'amputazione grave (gamba, braccio) nel corso di un combattimento dovrebbe in linea di massima impedire il prosieguo dello stesso da parte del personaggio colpito. Si potrebbe indicare come norma la seguente: un personaggio che subisca un'amputazione grave ha a disposizione un Check di Freddezza; ove lo riesca, può compiere un'azione (tenendo pur presenti tutte le penalità che comporta l'amputazione stessa), dopodiché i suoi punti vita vengono azzerati e si trova nella stessa situazione di chi perde tutti i Punti Vita in combattimento: naturalmente però in questo caso 1. la guarigione comporta maggiori difficoltà, poiché non è generica ma si deve concentrare sull'emorragia; 2. il personaggio che si riabbia conserva l'amputazione. È naturalmente da prevedersi che altri personaggi possano prendere l'arto amputato: in circostanze eccezionali una magia o un intervento specifico possono essere utili.
- un'amputazione meno rilevante (orecchio) non dovrebbe comportare l'azzeramento dei Punti Vita: un Check di Freddezza riuscito potrebbe in questo caso anche consentire al personaggio di proseguire il combattimento, pur con le penalizzazioni dovute e provvisoriamente con tutti i punteggi dimezzati (quindi il Check di Freddezza si dovrebbe tentare sul punteggio dimezzato); il fallimento del Check dovrebbe indicare la fuga del personaggio.
- per le amputazioni e le menomazioni che si possano subire in situazioni di gioco diverse dal combattimento, dovrebbe valere soprattutto il buon senso: una amputazione grave dovrebbe rapidamente necessitare di cure, altrimenti provocherebbe la morte; una menomazione o un'amputazione meno grave dovrebbe comportare una notevole penalizzazione in termini di valori delle caratteristiche, che si riduca poi una volta stabilizzata la condizione del personaggio.

Influenza di malattie comuni, menomazioni e amputazioni sulle caratteristiche. Qualche esempio – puramente indicativo – può giovare rispetto all'influenza delle menomazioni, malattie comuni e amputazioni sulle caratteristiche. La tabella riporta le caratteristiche che – in ordine di rilevanza – sono tendenzialmente più interessate da un determinato accidente.

Accidente	Caratteristiche interessate
Cecità	Mira, armi da mischia, velocità, agilità, percezione
Sordità	Percezione, armi da mischia, agilità
Amputazione gamba	Velocità, agilità, armi da mischia, forza
Amputazione braccio	Mira, armi da mischia, agilità
Ustione	Fascino, forza, agilità
Raffreddore	Forza, costituzione, percezione
Febbre	Forza, intelletto, costituzione
Polmonite	Costituzione, forza, percezione
Dissenteria	Costituzione, agilità, forza
Infezioni interne lievi	Costituzione, forza

Come si è altrove chiarito, la penalizzazione può avere caratteri diversi: temporaneo; permanente; definitivo. Una penalizzazione definitiva implica che il punteggio della caratteristica oggetto viene impostato su di un valore da cui essa non può discostarsi salvo l'eliminazione dell'accidente.

Arti mediche: l'abilità Curare Ferite. L'abilità Curare Ferite opera in maniera radicalmente diversa a seconda della fattispecie in cui la si deve utilizzare; e naturalmente a seconda della profondità della competenza del personaggio. Un breve schema può essere utile: ciascuno degli specifici utilizzi dell'abilità Curare Ferite – numerato nella tabella da 1 a 16 – comporta fattispecie diverse, e quindi va affrontato a parte.

Ch	Situazioni in cui il check deve essere utilizzato
-5	1. recupero di 1d4 Punti Vita; 2. cura dei malesseri più diffusi;
0	3. recupero di 1d6+1 Punti Vita; 4. cura di malattie comuni; 5. evitare che infezioni si propaghino nel corpo;
+5	6. recupero di 1d6+2 Punti Vita;
+10	7. ripresa di un moribondo; 8. cura di malattie gravi (la gravità può variare fino a un ulteriore +15);
+15	9. cura di una ferita grave, senza recupero delle condizioni di partenza; 10. automedicazione;
+20	11. operazione chirurgica (la gravità può variare fino ad un ulteriore +15); 12. recupero di 1d8+2 Punti Vita;
+25	13. produzione di farmaci generici; 14. autoguarigione;
+30	15. produzione di farmaci; 16. recupero di 1d10+2 Punti Vita.

Caso 1. Recupero di 1d4 PV. Il recupero di 1d4 Punti Vita avviene nel corso di una seduta di guarigione lunga (1h) e con ampio ricorso a bende e medicamenti; non possono essere curate in questo modo ferite specifiche. In questo caso, come negli altri che riguardano il mero recupero di Punti Vita, si tenga presente che il personaggio oggetto non può subire più di una cura nell'arco di 3 ore, e che non hanno effetto infusi o erbe medicamentosi assunti entro 1 ora dal termine di una seduta di guarigione.

Caso 2. Cura dei malesseri più diffusi. Possono in questo modo essere guariti personaggi affetti da malesseri comuni e lievi (raffreddore, dissenteria). Durata: 15'-30' da due a quattro volte (ciascuna volta necessita di uno specifico check). Recupero condizioni di partenza: entro un giorno.

Caso 3. Recupero di 1d6+1 PV. Il recupero di 1d6+1 Punti Vita avviene nel corso di una seduta di guarigione di media lunghezza (30' mediamente). Vale quanto specificato per il caso 1.

Caso 4. Cura di malattie comuni. Possono in questo essere guariti personaggi affetti da malattie comuni (infezioni interne lievi, febbre, …). Durata: 15'-30' da quattro a otto volte a distanza regolare. Recupero condizioni di partenza: da due a quattro giorni.

Caso 5. Evitare che infezioni si propaghino nel corpo. Il lavaggio delle ferite (anche gravi) e il loro tamponamento impedisce la diffusione di infezioni e malattie e può essere limitatamente d'aiuto in caso di piccole emorragie: su qualsiasi personaggio colpito da una ferita dovrebbe essere operato entro 15' questo trattamento. Durata: 2'-10'.

Caso 6. Recupero di 1d6+2. Avviene nel corso di una breve seduta di guarigione (20' mediamente). Vale quanto specificato per il caso 1.

Caso 7. Ripresa di un moribondo. Il massaggio cardiaco, insieme alla somministrazione di infusi medicamentosi (tali da rendere in situazioni normali almeno 8 Punti Vita nel peggiore dei casi e almeno 25 nel migliore), al tamponamento delle ferite e alla loro pulizia, al fine di recuperare un moribondo (il cui stato, nell'esito positivo, passa a 1 Punto Vita), richiede 10'-20'. Il personaggio, al termine della cura, è cosciente, ma: non può subire nuove cure o assumere infusi o erbe medicamentosi prima di un'ora dal termine del trattamento; fino a che i Punti Vita non sorpassano il valore convenzionale di 1 presenta le seguenti caratteristiche dimezzate: Costituzione, Forza, Agilità, Difesa Psichica, Armi da Mischia. Essendo la caratteristica Costituzione dimezzata, va da sé che la prima cura che il personaggio può ricevere non può condurlo oltre il massimo di Punti Vita che tale valore gli consente; solo in seguito, trascorso ulteriore tempo, il livello può nuovamente aumentare.

Caso 8. Cura di malattie gravi. La cura di malattie gravi o rare necessita solitamente di sedute di almeno 30' per non meno di sei volte. Le condizioni di partenza sono recuperate solitamente non prima di tre giorni. La cura di specifiche malattie viene descritta nel paragrafo loro riservato.

Caso 9. Cura di ferita grave, amputazione o menomazione senza recupero della condizione di partenza. La cura di una ferita grave, di una menomazione o di una amputazione senza recupero di condizioni di partenza indica il mero tamponamento della ferita, la sua pulizia e la ripresa di eventuali shock cui sia andato soggetto il personaggio. Essi riportano i Punti Vita del personaggio, quando essi siano scesi a 0, al valore convenzionale di 1; nel caso la fattispecie non avesse comportato azzeramento dei Punti Vita ma vistose penalizzazioni nelle caratteristiche, questo genere di cura segna il passaggio dalla fase acuta alla fase stabile, e quindi si presume che tali penalizzazioni siano da mitigare. La cura richiede una seduta di 30' almeno.

Caso 10. Automedicazione. Con l'automedicazione un guaritore particolarmente espero è in grado di curare piccole ferite sul proprio corpo, con il recupero di 1d4 Punti Vita e 30' di lavoro. Vale quanto specificato per il caso 1.

Caso 11. Operazione chirurgica. Il recupero di un arto comporta una lunga seduta di guarigione (3h) durante la quale il guaritore deve essere assistito in piena tranquillità e in ambiente per quanto possibile pulito da almeno due persone. L'arto riagganciato risulta da completamente non efficiente (1) a

completamente efficiente (7) a seconda del lancio di 1d6 + 1 punto per ogni 25 punti pieni che il guaritore possieda nell'abilità.

Caso 12. Recupero di 1d8+2 PV. Avviene nel corso di una breve seduta di guarigione (20' mediamente). Vale quanto specificato per il caso 1.

Caso 13. Produzione di farmaci generici. Il guaritore può con questa pratica costruire dei farmaci generici, in grado di aiutarlo nelle varie forme di guarigione: qualsiasi guarigione effettuata con medicine generiche viene subordinata ad un Check facilitato di 5 punti rispetto al dovuto.

Caso 14. Autoguarigione. Con l'autoguarigione un guaritore molto espero è in grado di curare ferite sul proprio corpo, con il recupero di 1d6+1 Punti Vita e 30' di lavoro. Vale quanto specificato per il caso 1.

Caso 15. Produzione di farmaci. Il guaritore può con questa pratica costruire dei farmaci specifici, in grado di aiutarlo nelle varie forme di guarigione: una guarigione effettuata con l'aiuto di una medicina specificamente costruita per essa viene subordinata ad un Check facilitato di 10 punti rispetto al dovuto.

Caso 16. Recupero di 1d10+2 PV. Avviene nel corso di una breve seduta di guarigione (20' mediamente). Vale quanto specificato per il caso 1.

2.6 come Muoversi

Se il personaggio corre a tutta velocità, può percorrere in un round un numero di metri pari alla propria Velocità; in questa situazione di corsa disperata, non può compiere altre azioni, perde il bAgilità sugli attacchi avversari e, soprattutto, si affatica: non può mantenersi in tiro per più di una decina di round, dopo i quali dovrà necessariamente rallentare o riposarsi. Altrimenti, può muoversi senza sforzo, utilizzando fino a metà dei punti di Velocità (per ogni round); in questo caso, mentre si sposta può compiere tutta una serie di azioni, ad esempio:

- se arriva a contatto con un avversario, può attaccarlo in corpo a corpo o a mani nude;
- può bere una pozione, o utilizzare un oggetto magico.

Le seguenti azioni (che richiedono sempre un round di tempo) possono essere eseguite solo a condizione che il personaggio resti fermo:

- eseguire un attacco a distanza, se la traiettoria è libera;
- lanciare un incantesimo;
- applicare un veleno su un'arma;
- estrarre un oggetto dallo zaino;
- cambiare arma (ad esempio, lasciale l'arco, sguainare la spada ed impugnarla).

Ritirarsi dalla mischia. Nel caso in cui il personaggio sia nella mischia dall'inizio del round, può allontanarsi in due modi: se *tenta la fuga*, scappa precipitosamente di tanti metri quanto è il valore di Velocità, ma si espone ai colpi dell'avversario, perdendo il suo bAgilità per il prossimo round; se invece *arretra combattendo*, utilizza la metà dei punti di Velocità (tanti metri quanti punti), ma mantiene il bAgilità per difendersi dall'attacco avversario.

2.7 il Combattimento

Il combattimento si svolge in round alterni: nel proprio round il personaggio attacca l'avversario, mentre nel round altrui si difende dal suo attacco.
L'attacco si svolge nel modo seguente:

- Si sceglie l'abilità di combattimento da utilizzare, ad esempio Armi da mischia, Mani nude o Mira;
- Sull'abilità scelta si tira un check, modificato sottraendo il bonus di Agilità avversario;
- Se il check riesce, si tirano i danni relativi all'arma (o i danni a mani nude);
- Al danno va aggiunto il proprio bonus di Forza (se positivo) e vanno sottratti i Colpi assorbiti dall'armatura avversaria (in questo caso l'armatura e/o lo scudo perdono 1 punto di durata); il difensore subisce i danni restanti.

Nel momento in cui un combattente rimane a 0 Punti Vita (o meno), muore; l'attaccante guadagna i PiX relativi (vedi la parte 3).

Se si vuole aumentare il realismo, a questa regola di base possono essere applicate delle correzioni, per lo più modificatori ai tiri. Le regole descritte nel seguito, considerate opzionali, sono divise a seconda del tipo di combattimento.

Attacco a distanza (con armi da lancio o da fuoco). Prima dell'attacco, bisogna verificare se la distanza del bersaglio rientra nella *gittata* dell'arma:

1. se la distanza è superiore alla *gittata massima* dell'arma, niente da fare, il bersaglio è irraggiungibile;
2. se la distanza è tra la media e la massima, al check di attacco (Mira) e al danno si applicherà un malus deciso dal master (tra -2 e -10);
3. se la distanza è inferiore o uguale alla *gittata media* dell'arma, non si applicheranno modificatori.

Il check di Mira va modificato, oltre che dal bonus di Agilità dell'avversario, anche dalla sua Taglia, con un malus deciso dal Master.

Attacco corpo a corpo (con armi da mischia). Il check di Armi da Mischia va modificato anche dalla Difficoltà d'uso dell'arma.

Tiro di panico. Nel momento in cui un combattente perde più della metà dei propri Punti Vita attuali, può subire uno shock dagli esiti imprevedibili. In questo caso deve effettuare un check di Freddezza:

3. Se il check riesce, il personaggio mantiene i nervi saldi e può decidere se continuare lo scontro o darsi alla fuga.
4. Se il check fallisce di poco (da 1 a 4 punti di scarto), il personaggio si impaurisce ed istintivamente scappa dal combattimento; il giocatore perde il controllo della situazione e vedrà il suo personaggio scappare in una direzione scelta dal master (anche casuale) per un numero di round pari allo scarto sul check.
5. Se il check fallisce per 5 punti o più, il personaggio perde talmente il senso della realtà che si abbandona ad una furia cieca. Sarà costretto a scontrarsi finché trova avversari. Il suo modo di combattimento sarà scomposto e guidato dalla rabbia (si utilizza l'*attacco sbilanciato* descritto nel prossimo paragrafo. Ogni volta che danneggia un avversario, il personaggio furioso aggiunge al danno la metà dello scarto sul tiro di panico.

Come si è visto in questa situazione, la caratteristica Freddezza delinea il modo di reagire del personaggio in situazioni precarie. In questo senso, il valore di Freddezza può dare un'indicazione su come interpretare il personaggio, anche al di fuori dei tiri di dado. Un valore di Freddezza medio (tra 9 e 12) indica un buon autocontrollo; un valore minore (tra 6 e 8) indica un personaggio timoroso nelle situazioni di rischio; un valore ancora più basso indica invece lo sprezzo di ogni pericolo.
Un personaggio nel panico può essere calmato da chiunque dotato di una forte Autorità.

Se c'è la necessità di simulare combattimenti tra gruppi molto numerosi si può consultare il paragrafo *Combattimenti tra Milizie* nel documento *Approfondimenti*.

2.8 Stili di Combattimento

Calandosi ancora di più nel combattimento, si può scegliere uno stile da tenere durante il combattimento, un attacco sfrontato e spavaldo o una tecnica mordi e fuggi. L'utilizzo di uno stile va dichiarato durante il proprio round.

Attacco sbilanciato: con questo stile di combattimento si cerca di infliggere il maggior danno possibile, nonostante questo comporti una minore protezione dai colpi avversari; il personaggio perde il suo bAgilità per il round successivo, ma se colpisce somma il bAgilità al suo danno.
Carica: richiede che l'attaccante abbia impiegato tutto il suo round precedente correndo; egli perde il suo bAgilità per il round successivo, ma se colpisce somma il bVelocità al danno. Non può essere utilizzata insieme alla tecnica di Attacco sbilanciato e richiede l'utilizzo di un'arma adatta. Se l'arma lo consente, con un colpo del genere si può infilzare un avversario.
Impalare: in seguito ad un attacco in carica, se si è infilzato l'avversario, si può provare a impalarlo con un chForza modificato dal peso dell'avversario (-1 per ogni 10 kili di peso). Se il tiro riesce il danno è automatico ed è pari al doppio del danno dell'arma. Richiede un'arma a due mani adeguata e che l'avversario non sia riuscito a liberarsi nel round precedente.
Parare e schivare: permette di combattere cercando di parare e schivare i colpi avversari. Per questo round il personaggio raddoppia il proprio bAgilità ma dimezza il valore dell'abilità di combattimento che utilizza.
Tiro mirato: quando un personaggio attacca a distanza, può aggiungere una penalità pari a 3**n* al suo check di Mira per aggiungere *n* al danno, in caso di successo del tiro. Inoltre, può mantenere la mira per più di un round (fino ad un massimo di 3 round), sottraendo 3 punti di penalità per ogni round speso oltre al primo. Ad esempio, se prova un tiro con penalità -6, può aggiungere 2 al danno; inoltre, se mantiene la mira per un round in più prima di tirare, la penalità sarà ridotta ad un -3.

2.9 Situazioni di Combattimento

Nel seguito si può trovare qualche spunto su come affrontare le situazioni più tipiche.

Attacco alle spalle: l'avversario perde il bAgilità e i colpi dello scudo. In condizioni opportune può essere concesso all'avversario un check di Percezione per accorgersi dell'attacco alle spalle e provare a schivarlo; se il check riesce l'avversario recupera il bAgilità (ma non i colpi dello scudo).
Avversario Invisibile: tutti i personaggi hanno un malus di -5 su ogni check di attacco.
Combattere da terra: un personaggio che si trovi buttato a terra può spendere un round a rialzarsi, senza poter compiere altre azioni; altrimenti può combattere da terra, con una penalità di -5 ai check di attacco ed Agilità dimezzata.
Imboscata: va tirato un ch di sfida tra la Percezione di chi si nasconde e la Furtività dell'avversario, per ogni round in cui il primo rimane nascosto senza attaccare. Chi vince il check può attaccare per primo; se attacca, aggiunge il bPercezione (o bFurtività) al tiro di attacco e al danno.

Le situazioni tipiche di combattimento che abbiamo presentato dovrebbero essere intese solamente come una traccia per il master ed i giocatori; è importante ricordare che il combattimento non può essere rinchiuso in schemi rigidi, ma anzi è diviene più divertente quanto più fa leva sulla fantasia e sulla creatività dei giocatori. Per avere altri spunti sull'argomento si può consultare il prossimo paragrafo.

2.10 Combattimento Interpretato

Sembra opportuno sottolineare un elemento rispetto all'intero corpo delle regole sul combattimento: tali regole devono essere interpretate come il tentativo di rendere in termini astratti le situazioni di combattimento che *usualmente* e *mediamente* si vengono a creare nel corso delle avventure. Questo, peraltro, è il motivo per cui nei vari manuali dei giochi di ruolo si trovano capitoli e paragrafi sui combattimenti, e non magari su come si deve camminare dentro un mercato per evitare di farsi notare. Si tratta insomma di situazioni *tipizzate*: il che non deve certo sminuirle – in effetti avere a disposizione una regola precisa (a conoscenza del giocatore e del master) per trasformare un "colpo di spada" in un "tiro di dado" rappresenta una esigenza che ci pare imprescindibile in un gioco come questo, che rifiuta una prospettiva meramente "*interpretazionista*", a favore della consapevolezza da parte del giocatore delle *leggi* che governano il suo mondo (vero signore è il dado e la regola, non il master). Comunque non vorremmo che questo spinga il master a negare ai giocatori che lo richiedano la possibilità di affrontare il combattimento in maniera diversa, scegliendo esattamente dove, come, con che potenza, con quali accorgimenti sferrare il suo colpo: in una parola, *interpretandolo*.
E non lo vorremmo perché il gioco mette invece a disposizione di master e giocatori tutti gli strumenti che servono per affrontare un simile approccio. Tali strumenti naturalmente devono essere integrati dalla capacità del master di adeguarli alla singola situazione che si viene a creare in seguito alla scelta del giocatore di agire in maniera *a-tipica*.
Non serve dunque un lungo elenco di regole e tabelle per incasellare ogni possibile situazione; basta invece tener presente che la cornice che si trova delineata nelle regole generiche è applicabile alle fattispecie nuove, e che talune situazioni specifiche ma tipizzate (*p. es. sbilanciamento in attacco, combattimento da terra*) sono utilizzabili per analogia, ovvero interabili e mescolabili con altre, ovvero "*ragionabili*" a seconda delle situazioni. Quando naturalmente la scelta di una azione atipica diviene usuale e frequente, può essere utile tipizzarla in modo da renderne più certo l'utilizzo, anche a vantaggio dei giocatori meno intraprendenti e *interpretazionisti* (è del resto così che sono nate le situazioni specifiche già tipizzate come quelle citate poco sopra…).

Per concludere, si tenga quindi solo presente come sunto che: le abilità di combattimento (*Armi da mischia, Mira, Mani nude*) fanno riferimento nel loro utilizzo normale alle situazioni tipizzate; ma attraverso il principio del *check difficilitato* o *facilitato* (con conseguenze ovvie sugli effetti dell'azione – si pensi a quanto è già previsto in particolare per la *mira*) esse possono essere utilizzate per affrontare scelte atipiche (anche con l'intervento di *check* su altre abilità o caratteristiche, o di *check* multipli), o per situazioni diverse dal combattimento (se devo rompere una corda con la mia spada ma sono bendato, il che rende la situazione un poco difficile, il *check* sarà senz'altro sulle mie capacità di maneggiare armi, e quindi su *Armi da mischia*, anche se non mi trovo in combattimento). Quando ne viene fatto questo tipo di uso, sembra giusto che l'1 sul lancio del dado svolga la medesima funzione che svolge nei *check* su abilità non di combattimento.

2.11 Colpi critici

Una regola opzionale ma di largo uso è la seguente: quando si tira il dado per un ch di attacco (cioè Armi da mischia, Mani nude o Mira) *se esce 1 il colpo va sempre a segno ed il danno raddoppia, mentre se esce 20 la situazione prevede un colpo critico:* il colpo è del tutto mancato e possono aversi varie conseguenze, che il Master può descrivere a braccio o facendo lanciare *tiro critico* (1d4). Quello che accadrà dipende dall'abilità di combattimento usata.

Se si usano **Armi da Mischia**:
- il personaggio rimane ferito al volto; aggiunge permanentemente +1 all'Autorità e -1 al Fascino;
- il personaggio riceve un colpo sul braccio (o sull'arma) e lascia cadere l'arma; se era un'arma di taglio medio-grande, perderà il prossimo turno a raccoglierla;
- il colpo va a vuoto e il personaggio si sbilancia; per il prossimo round perderà il suo bAgilità;
- l'arma viene scheggiata, piegata o comunque rovinata; finché non viene riparata, avrà un malus di -2 al danno; se era già rovinata, si rompe.

Se si usano le **Mani Nude**:
- il personaggio rimane ferito al volto; aggiunge permanentemente +1 all'Autorità e -1 al Fascino;
- il colpo è particolarmente maldestro e il personaggio si ferisce perdendo 1 pV (non ammortizzabile);
- il colpo va a vuoto e il personaggio si sbilancia; per il prossimo round perderà il suo bAgilità;
- si ferisce al polso ed avrà un malus di +5 sui check di attacco per il resto del combattimento.

Se si usa la **Mira**:
- il personaggio si sbilancia e finisce a terra, perdendo 1 pV (non ammortizzabile);
- il tiro manca completamente il bersaglio e, per puro caso, va a colpire un altro bersaglio (da scegliere casualmente);
- il colpo va a vuoto e nient'altro;
- l'arma viene rovinata dall'impatto (per archi e frecce, si considera il danno all'arco per eccessiva tensione; per armi da fuoco, si inceppa); finché non viene riparata, avrà le gittate ridotte a 1/2; se era già rovinata, si rompe.

2.12 Combattimenti tra Milizie

Questo set di regole aggiuntive permette di simulare combattimenti tra Milizie. Per milizia si intende un'unità di combattimento, addestrata o non, che agisce in gruppo; una milizia è formata da un numero di membri variabile da 4-5 ad una cinquantina.

Si utilizzano i seguenti valori:
N: è il numero di membri della milizia;
D: è il danno medio inflitto dalla milizia; viene calcolato moltiplicando il valore medio dell'abilità di combattimento usata (in ventesimi) per il numero medio di danni inflitti da un membro del gruppo.
V: è la media dei Punti Vita dei membri della milizia.
C: è la media dei Colpi assorbiti dai membri.

Il combattimento alterna vari turni; per ogni turno viene calcolato il numero di morti da ogni parte ed il danno medio subito dai sopravvissuti di ogni milizia.
Le azioni di una milizia, per ogni turno sono le seguenti:

1. si calcola il **DP**, danno a persona, moltiplicando il danno medio per il numero di attaccanti e dividendo per il numero di difensori;
   DP = (D x N1) : N2
2. si calcola il **DI**, danno inflitto, sottraendo al danno a persona il numero di Colpi dei difensori;
   DI = DP – C2
3. si calcola il numero di **CADUTI** della milizia avversaria, moltiplicando il danno inflitto per il numero di attaccanti e dividendo per il doppio dei punti Vita dei difensori;
   CADUTI = (N1 * DI) : (2 x V2)
4. si calcola il **DS**, il numero di danni subiti dai sopravvissuti, dimezzando il numero di danni inflitti;
   DS = DI : 2

In questo modo si può calcolare, per ogni milizia, il numero di avversari uccisi ed i danni subiti dai restanti.

Il combattimento prosegue in questo modo a turni alterni finché si arriverà ad uno scontro con pochi contendenti, gestibile nella maniera tradizionale.

2.13 Shock

Il personaggio nelle sue avventure vivrà situazioni di ogni tipo, a volte compirà degli sforzi estremi o si troverà in condizioni fisiche e mentali devastate. In alcune ambientazioni è necessario tenere conto di questi aspetti, utilizzando il valore di *shock*. Lo shock ha un grado che va da zero a tre; in situazioni normali il personaggio si trova a shock 0, quando arriva a shock 3 perde temporaneamente i sensi.

Lo shock può essere di due tipi, fisico e mentale; quello *mentale (M)* è solo uno spavento o un affaticamento e passa da sé nel giro di 1 turno (5 minuti), in condizioni di riposo; lo shock *fisico (F)*, al contrario, deve essere rimosso con una seduta di guarigione. I punti shock vanno segnati sulla scheda scrivendo M o F a seconda del tipo.
Il personaggio *prende* punti shock ogni volta che:

- fallisce un check di Freddezza (1M);
- perde con un solo colpo più della metà dei suoi punti Vita (1F);
- si affatica molto, ad esempio per aver trasportato un carico troppo pesante o per aver corso troppo (1M);
- viene stordito (1F + 1M).

Per fare un esempio, c'è Katariello il Barbaro che sta veleggiando per mare sulla sua fidata barca a vela; sta timonando da un'ora buona su un mare in burrasca e questo alla lunga gli causa un punto di shock mentale (che non può recuperare finché continua a timonare); improvvisamente, gli arriva un colpo violentissimo alle spalle, che lo fa sbattere pesantemente sul boma all'altezza dei polmoni; la botta gli ha fatto un male cane e Katariello deve prendere uno shock fisico (il grado attuale di shock sale a 2). Si volta a stento per capire cosa l'abbia colpito e si para ai suoi occhi l'immagine terrificante dello Stuarpen! La visione mostruosa di quel gigante del mare dai lunghi tentacoli gli fa prendere letteralmente un colpo e gli causa un altro shock mentale: con questo Katariello sale a shock 3 e sviene all'istante. Rinverrà dopo un turno (quando se ne andrà lo shock mentale), sempre che nel frattempo lo Stuarpen non se lo sia mangiato.

2.14 gli Avversari

In questo gioco per Avversario si intende ogni essere vivente che non siano i personaggi, quindi animali normali e giganti, mostri, creature fantastiche, androidi senzienti e soprattutto persone, umani, elfi ed umanoidi di ogni razza. Tutti gli avversari sono impersonati dal Master, hanno una loro personalità, cultura e stile di vita più o meno inquadrabili. Le tabelle degli avversari riportano diversi dati per ogni razza, che il Master utilizza come spunto. Vale la pena di ricordare che i valori nelle tabelle degli avversari sono indicativi e descrivono l'esemplare medio della razza. Per esplorare la tabella di un avversario prendiamo ad esempio il cinghiale Baljeddur, animale domestico del barbaro Katariello. Questa è la sua tabella:

vita	ag	c	v	fr	dp	ATTAKKO
14	+1	1	16	16	3	Morso (12 - d4) + Zoccolo (12 - d6)

ABILITA'	n	PiX
Carica (2d6), Percezione	6	11

Le colonne indicano:
vita*:* il numero dei suoi punti Vita;
ag*:* il suo bonus di Agilità (utile in combattimento);
c*:* i Colpi che può assorbire (armatura o epidermide);

v: la sua Velocità massima; a seconda della specie può indicare la velocità in corsa, in volo o a nuoto; in combattimento, come per i personaggi, si utilizza la metà della Velocità come valore base;
fr: la sua Freddezza; si usa per i tiri di panico in combattimento e per le situazioni di shock;
dp: il suo valore di Psiche (utile per difesa da magie);
attakko: il numero e il tipo di attacchi che sa fare, con tra parentesi il suo valore di Attacco ed il danno relativo; l'eventuale termine "*A nudo*" significa che il danno non può essere assorbito da eventuali scudi e armature;
abilità: le sue abilità speciali, col valore e gli effetti;
n: il numero di avversari che compongono un gruppo; se vale + indica una vita di branco (almeno 10);
PiX: il suo Valore, cioè il numero di PiX che si guadagnano uccidendone uno per la prima volta.

Le tabelle degli avversari sono divise per stirpe: molti animali normali e giganti ed alcune stirpi umanoidi sono descritte nell'ambientazione Mogadus, che può essere presa a modello per gli avversari di ogni altra ambientazione. Per un elenco più dettagliato si rimanda alle tabelle di ogni ambientazione del gioco.

parte 3 – Vedere crescere il personaggio

Nel corso della sua vita, il personaggio cresce ed acquisisce esperienza in ogni avventura; di questa esperienza si può tenere traccia attraverso i punti PiX. Il personaggio riceve **PiX** ogni volta che compie un'azione eroica, come uccidere un temibile mostro o risolvere un complicato enigma; questi punti potranno essere spesi in qualsiasi momento per migliorare le proprie caratteristiche e le proprie abilità. Ovviamente ogni personaggio all'inizio della sua vita da avventuriero non possiede alcun PiX.

3.1 Assegnare PiX ai personaggi

Il Master può assegnare PiX ai personaggi in diversi momenti:

- al termine di un *duello*, assegna al vincitore PiX pari al Valore dell'avversario; se l'avversario è solamente messo in fuga, l'attaccante guadagna solo i due terzi del Valore;
- se l'avversario viene sconfitto da un *gruppo*, assegna a tutti quelli che abbiano partecipato attivamente PiX pari alla metà del Valore dell'avversario (un terzo in caso di fuga);
- sempre in combattimento, il Master può decidere di assegnare ulteriori PiX ad un giocatore che abbia meglio interpretato lo scontro, abbia utilizzato tattiche creative o abbia affrontato un numero di avversari soverchiante; analogamente, può assegnare un numero minore di PiX (anche zero) nel caso in cui lo scontro non abbia influenzato l'esperienza del personaggio (molto dipende dall'abitudine e dalla familiarità con gli avversari);
- ogni azione originale, creativa, demenziale o eroica può essere *sottolineata* dal Master elargendo al momento 1-10 PiX (magari senza farsi troppo notare, per non spezzare l'incanto del gioco);
- al termine di ogni *serata* possono essere assegnati fino a 5 PiX ad ogni giocatore per una buona interpretazione del carattere dei personaggi;
- al termine di un'*avventura* (o anche di una serata molto impegnativa) possono essere assegnati fino a 25 PiX ciascuno.

3.2 Pompare i valori

Ci sono diversi modi in cui il personaggio, *in ogni momento*, può spendere i propri punti PiX per migliorarsi. Per quanto riguarda le *caratteristiche* si può scegliere tra quattro pompaggi:

1. **base**: può spendere *60 PiX* per aggiungere 1 punto ad una caratteristica di valore base inferiore a 20.

2. **random**: può spendere *120 PiX* per aggiungere 1d4 punti ad una caratteristica di valore base inferiore a 20; se il totale supera 20, viene abbassato a 20.
3. **ultra**: può spendere *120 PiX* per aggiungere 1 punto ad una caratteristica di valore base maggiore o uguale a 20.
4. **check**: se come risultato del tiro di dado per un check esce 1, il giocatore può spendere *30 PiX* per aggiungere 1 punto alla caratteristica di cui ha tirato il check. Questa possibilità può essere sfruttata solo al momento ed è indipendente dal valore iniziale della caratteristica. Nel caso un check venga *ignorato*, si perde l'opportunità di un pompaggio *check*.

Il pompaggio delle *abilità* è simile a quello delle caratteristiche, con le seguenti differenze:

- i PiX richiesti per ogni pompaggio sono la metà. Ad esempio, un pompaggio base costa 30 PiX ed uno Random ne costa 60;
- inoltre per ogni abilità vale la *regola dell'uso*: può essere pompata solamente un'abilità che è già stata usata almeno una volta nel corso dell'avventura;
- infine, non può essere usato il pompaggio *check* per le abilità di combattimento (ad esempio Mira), dato il loro intenso utilizzo durante il gioco.

3.3 imparare nuove Abilità

I personaggi possono nel corso delle loro avventure evolvere non solo nel senso di migliorare le proprie competenze nelle abilità possedute, ma anche apprendendo abilità completamente nuove. Ciò presuppone sempre un notevole dispendio di tempo ed energie. Tali nuove abilità si acquisiscono:

1. per contatto con qualcuno che, per qualsiasi ragione (economica, di amicizia, di gratitudine), intenda insegnarle. Salvo casi eccezionali il personaggio deve passare un lungo periodo di pratica con essi (il che rende la cosa più usuale fuori dal tempo dell'avventura); trascorso il quale il giocatore può spendere 40 PiX per ottenere l'abilità. Essa si collocherà inizialmente su un valore pari a 1/5 del valore della caratteristica del personaggio più prossima ad essa; quindi potrà essere migliorata come le altre.
2. dal momento che gli individui con cui il personaggio passa la maggior parte del tempo sono gli altri personaggi, sembra possibile che essi gli insegnino le proprie abilità (non razziali). Ogni personaggio può istruire gli altri nelle abilità in cui eccella (punteggio superiore a 20) e solo dopo aver ripreso in mano le proprie conoscenze e averle razionalizzate in modo tale da renderle trasmissibili (un percorso per il quale si spendono 30 PiX *senza ottenere alcun aumento di punteggio*: da quel momento in poi l'abilità oggetto viene *asteriscata* e diviene insegnabile): di qui in poi si seguono le regole delineate al punto 1.
3. a seguito di un comportamento particolare da parte di un personaggio, il Master può assegnare abilità stravaganti (es. Cucinare fagioli con la birra o Sogghignare avidamente) a sua discrezione, con un valore iniziale arbitrario purché inferiore a 10. Queste possono essere utilizzate (e pompate) come ogni altra abilità.

3.4 Cambiare Mestiere

Tra un'avventura e l'altra, oppure durante il soggiorno in una città del regno, il personaggio può *cambiare mestiere* (ovviamente, a patto di trovare qualcuno disposto ad insegnarglielo); in questo modo avrà accesso alle nuove abilità del mestiere scelto, spendendo 60 PiX per ogni nuova abilità ed assegnandosi un valore iniziale variabile tra 1 e 6, deciso dal Master.

3.5 Valore di personaggi e avversari

I Personaggi. In uno scontro tra personaggi, il numero di PiX da assegnare al vincente viene calcolato nel seguente modo: si dimezza la somma di tutti i bonus di caratteristiche dello sconfitto, si aggiunge la metà del numero delle sue abilità (senza contarne il valore), infine si aggiunge la metà del massimo danno della sua arma più forte ed un bonus (variabile tra 1 e 10) che tenga conto di abilità speciali e magie. In una formula:

PiX = bCar/2 + nAb/2 + MaxDanno/2 (+ 1-10)

Gli Avversari. Ogni volta che il master crea un nuovo avversario deve assegnargli un Valore (il numero di PiX che si guadagna uccidendolo). L'esperienza aiuta, ma se si vuole essere sicuri di usare un valore in linea col gioco, la regola empirica è la seguente:

PiX = pV/2 +A/2 + C + Ve/5 + D + S

dove pV = punti Vita A = bonus Agilità
C = colpi assorbiti Ve = Velocità
D = danno medio S = abilità speciali (1-10 PiX)

3.6 varie Casualità (e i Mostrani Madi)

Qui sono raccolte varie tabelle per determinare casualmente situazioni di gioco, il valore di un tesoro, insomma cose che possono tornare utili per improvvisare senza prendersi le responsabilità.

Nella tabella degli **Effetti Casuali Speciali**, si assume che gli effetti che possono danneggiare un personaggio (segnati con un asterisco) infliggano d8 danni se si fallisce un check difficile sulla caratteristica o abilità più appropriata (ex. per lo scorbuto check di Costituzione, se cede il terreno check di Agilità).

Effetti speciali casuali			
d	in interni	a cielo aperto	in acqua
1	lama-veleno da parete	temporale, pioggia	tempesta
2	dardi paralizzanti	*terremoto	*maremoto
3	*esplosione		
4	crollo pietre	cede il terreno	vortice (risucchio)
5	nebbia (effetti vari)	nebbia (effetti vari)	nebbia (effetti vari)
6	si abbassa il soffitto	*i Mostrani Madi!*	corrente propizia
7	illusione (gente, cose)		vascello fantasma
8	flash (ch contro cecità o stordimento)		
9	botola (mostri, spine)	crolla un ponte	zattera ingannatrice
10	allarme, chiama mostri	fiume da passare	*scorbuto
11	parete scorrevole	lago	contro corrente
12	movimento arredo	*pioggia acida	*pioggia acida
13	pozzo, geyser, fontana magica, zampillo di sangue (effetti vari)		
14	varco dimensionale		
15	avversario o oggetto scemo, passa la banda del paese		
16	gravità zero, invertita o doppia		
17	*incendio		

I Mostrani Madi. Riguardo la tabella Effetti Casuali Speciali, è necessaria una spiegazione per il sesto caso a cielo aperto, in cui capitano *I Mostrani Madi!* Questo gruppo, dalle potenti sonorità evergreen e dall'approccio del tutto metastilistico, nacque dalla fusione tra i Mostrani, un trio punk-rock di babbuini di Mogadus della zona dei laghi centrali, con i Madi, un duo country-jazz proveniente dall'ambientazione Kafter. Questo duo, formato da un cavallo (mutazione di un Nejen) ed uno scheletro di Kevron (rianimato da un Nekromante), rappresentò il primo esempio di persecuzione per cause musicali, in quanto entrambi furono scacciati da Kafter a causa del "disturbo del naturale caos del luogo"; è ricordato inoltre come uno dei primi spostamenti da Kafter a Mogadus, intorno all'anno 300 della datazione di Mogadus.
L'ingresso di uno dei rarissimi Draghi Cosmici nel gruppo segnò la definitiva affermazione da band di provincia a grande star interplanetaria .. infatti da quel giorno iniziò il più grande tour della Struttura, che tuttora coinvolge tutte le ambientazioni conosciute, grazie al potere del drago cosmico di viaggiare nello spazio, nel tempo e tra le ambientazioni. Assistere all'esibizione casuale dei Mostrani Madi è un evento unico (anche se non irripetibile): folle oceaniche si radunano ogni volta che il gruppo appare (letteralmente) in ogni luogo.
La scaletta comprende sempre qualche old blues, un paio di pezzi degli Stooges, almeno tre o quattro capolavori dei Genesis e a volte un omaggio agli Squassin'Bridges.

tesori casuali	monete	gemme	oggetti magici
Normale	1d100	10% d2	5% 1
Ricco	2d100	14% d4	10% 1
Molto ricco	3d100	16% d6	15% d2
Ricchissimo	4d100	20% d8	20% 2

Scopi vari per l'avventura. Quante volte, o cari Master, vi sarà capitato di dover improvvisare una partita ed avere la mente sgombra? Ecco qui un prontuario di situazioni per avventure Jazz (improvvisate)! Basta scegliere uno dei temi per iniziare a giocare; per un effetto Acid Jazz si consiglia la scelta casuale di due scopi e il tentativo di amalgamarli tra loro.

1. Esplorare e disinfestare grotte/castelli per conto di un Signore o di una cittadina, in cambio di denaro
2. Scoprire l'infinito, tracciare le carte dei nuovi confini del regno, in cambio di denaro o di un vascello
3. Partecipare al Grande Gioco di una città
4. Infiltrarsi nell'avamposto nemico per carpire informazioni e/o attaccare di sorpresa
5. Distruggere un antico maleficio contro una città o contro una persona (anche uno dei personaggi)
6. Recuperare un oggetto e/o una persona importante
7. Fuggire da una Prigione o liberare amici carcerati
8. Difendere la città (sotto assedio o no) da draghi, coboldi neri ..
9. Scoprire una nuova razza e studiarne le abitudini (ex. uomini-gallina, uomini-pinguino..)
10. Pattugliare i possedimenti di un Signore
11. Uccidere un avversario (discretamente forte) che infesta una città
12. Vendicare un torto subito (ex. riconquistare un castello, vendicare un parente ucciso..)
13. Inseguire Faccia di cane, Dlingo..

parte 4 – Sistemi e tecniche di gioco Avanzati

In questa sezione vengono proposti schemi di gioco che stravolgono più o meno radicalmente le regole.

4.1 teoria della Morra

ovvero come rendere un gioco di ruolo letteralmente diceless in meno di 5 minuti

Per tutte le situazioni in cui i dadi sono scomodi, per quando ci si dimentica di portarli, o per tutti quelli che li odiano con tutto il cuore: ecco qui la Teoria della Morra! Per simulare un tiro di dado, cioè una casualità, si gioca "sulla somma". Se si vuole tirare 1dN, cioè si vuole ottenere un numero casuale da 1 a N, si fa così:

- il giocatore ed il master scelgono un numero tra 1 ed N e lo mostrano con le dita (magari urlando un grido di battaglia), contemporaneamente;
- i numeri tirati si sommano;
- se il risultato è maggiore di N, si sottrae N al risultato (secondo quella che i matematici chiamano aritmetica modulo N, la stessa che utilizziamo quando leggiamo l'orologio).

Dato che le due scelte sono assolutamente indipendenti, si è sicuri che il numero uscito sarà del tutto casuale. Se uno dei due "tira" 0 (pugno chiuso) oppure N, in pratica lascia la scelta all'altro. Un risultato pari a 0 (due pugni chiusi) viene considerato come N.

Certo, il sistema per ora funziona fino al d10 (abbiamo dieci dita!); per adattarlo a casualità maggiori si utilizza il seguente metodo:
- per la mano *sinistra* ogni dito vale *1 punto*;
- per la mano *destra* ogni dito vale *5 punti*.

Qualche esempio: se voglio tirare 3, mostro 3 dita della mano sinistra (e destra a pugno chiuso); se voglio tirare 5, uso 5 dita della sinistra (e destra a pugno chiuso); se voglio tirare 7, due dita della sinistra e uno della destra (2 + 5); se voglio tirare 13, tre dita della sinistra e 2 della destra (3 + 10)…

Questo sistema permette di tirare ogni numero naturale da 1 a 30 .. quindi è adattabile anche ai sistemi che usano d30. Per casualità maggiori di d30, bisogna fare due tiri separati, uno per le decine ed uno per le unità.

4.2 versione alternativa della Morra

La teoria della Morra del paragrafo precedente spiega come utilizzare le proprie mani come fossero dadi. Il punto più doloroso è che per tirare i check, la casualità più utilizzata, si usa d20, per il quale si danno pesi diversi alle dita della mano destra e sinistra. Questa teoria alternativa illustra un modo di tirare i check contando come la vera morra; l'unica cosa richiesta è di dare un'occhiata ad una tabella.

I *check* si misurano sulla soglia, cioè il valore di una caratteristica o un'abilità che rappresenta la probabilità (in ventesimi) di riuscita dell'azione. Il nuovo meccanismo si basa "sul distacco":

- il giocatore ed il master scelgono un numero da 1 a 10 e lo mostrano contemporaneamente con le dita;
- si conta il distacco tra i due numeri;
- a seconda della soglia, solo alcuni valori di distacco danno esito positivo: questi valori sono mostrati nella tabella seguente, per ogni valore della soglia.

soglia	distacchi accettati	distacchi accettati	soglia
1	*sempre fallito*	*sempre riuscito*	**19 e 20**
2	0	non 0	**18**
3	3	non 3	**17**
4	non (0-5)	0-5	**16**
5	3-4	non (3-4)	**15**
6	2-3	non (2-3)	**14**
7	1-2	non (1-2)	**13**
8	non (1-4)	1-4	**12**
9	0-2	3-8	**11**
10	3-7		

Ad esempio, un giocatore vuole buttare giù una porta ed ha un valore di Forza pari a 16 (cioè 16 possibilità su 20 di riuscirci): la soglia è proprio il valore 16. Il giocatore tira 7 ed il master tira 2: il distacco è 5; dato che la soglia 16 accetta ogni distacco tra 0 e 5, il check è riuscito.

Come si vede nella tabella, non ci sono valori per le soglie 1, 19 e 20: in questi casi i check si contano come automaticamente riusciti (1) o falliti (19 e 20); questa in realtà è un'approssimazione, tranquillamente accettabile in quanto questo è un sistema "alla buona", per partite da spiaggia.

La situazione più bella per questo sistema sono le situazioni di *check di sfida*: in questo caso il master viene accantonato ed i tiri sono fatti direttamente dai giocatori che si sfidano: se ci fate caso, i distacchi accettati sono simmetrici. Facciamo un esempio: due barbari fanno tiro alla fune e lo squilibrio tra i loro valori di Forza è 4; la soglia è quindi il valore 14 per il primo (il più forte) e 6 per il secondo; un distacco diverso da 2 o 3 significherà la vittoria del più debole, mentre ogni altro distacco, al contrario, darà la vittoria al primo.

4.3 TeoRia del MasTer VolaNte

La luna è grande e le ore piccole come le fessure dei miei occhi, ma stasera non la scampo: il racconto, vada se vuole, prenderà forma.

Il gruppo si riunisce. Tutti sono stati avvertiti in

precedenza, tramite avvisi su carta o e-mail; sull'avviso, oltre a data, ora e luogo, ci sono una traccia comune e una traccia privata. La traccia comune è uguale per tutti e può essere uno stralcio di giornale, un'introduzione all'avventura (ex. racconto di un delitto e di come è stato assoldato il gruppo), un'intervista o magari il disegno di un reperto .. insomma qualsiasi cosa possa risultare un valido motore x la serata. La traccia privata cambia per ogni personaggio e contiene dei suggerimenti su eventuali sviluppi della trama, retroscena nascosti o da nascondere, informazioni sull'ubicazione di un luogo e via dicendo, cose di cui solo il personaggio è a conoscenza e che rappresentano i suoi Diritti sul gioco (alla traccia saranno allegati dei tagliandini, da utilizzare nel gioco, con scritto ad esempio "Diritto sul retrobottega della taverna" o "Diritto sull'impersonare il signore di Fortress").

Dato che nella mia ottica qualcuno nel gruppo (se non tutti) potrebbero dover utilizzare un nuovo personaggio specifico per l'avventura corrente, appena riuniti si possono fare le presentazioni dei personaggi nuovi e vecchi. E il master? Il master non c'è, o almeno, ci sarà quando e se ce ne sarà bisogno. Per ora, ognuno ha il suo personaggio e basta.

Si sceglie casualmente un giocatore dal mucchio, che riepilogherà per tutti la traccia comune; questo primo giocatore ha anche l'iniziativa, e può proporre uno schema d'azione per il gruppo (ex. direi di fare ricerche nella biblioteca del posto, direi di aspettare la notte per entrare non visti nel castello, direi di andarci a ubriacare in taverna). A quel punto, l'avventura comincia ed il gruppo inizia a muoversi. Il giocatore a cui rimane l'iniziativa, detto Avanguardia, ha anche la libertà di descrivere e raccontare particolari per il gruppo (ad esempio, è quello che entra per primo in una stanza e può, se vuole descriverne l'arredo, anche inventandolo); l'Avanguardia vede più in là del gruppo, ma di poco; non può certo far emergere draghi di plexiglas dalle viscere della terra, ma ha un buon potere.

Com'è ovvio, non è tutto qui. Esistono situazioni in cui è obbligatoria la presenza di una coscienza superiore e inappellabile, nei combattimenti, nei turni di notte, quando si parla con un personaggio non giocante (l'oste calvo come la vecchietta incendiaria hanno tutti bisogno di un'anima narrante), per determinare le conseguenze di un salto nel vuoto ecc. In tutti questi casi si sceglie un giocatore a caso, che diventa il Master Volante (MV). Questi è un vero e proprio Master, ha il potere di decidere gli eventi e inventare trame e sottotrame, anche se è sempre sottomesso ai Dadi, sovrani del gioco, che io onoro (anche perché, con un impianto del genere, se si toglie questa premessa si finisce a schiaffi contro il Master di turno). Il Master Volante può continuare ad utilizzare il suo personaggio, ma non può farne il fulcro del gioco. Appena termina l'evento per cui era stato richiesto il suo intervento, il Master Volante decade e si continua a giocare senza Master (si può utilizzare la regola opzionale che il personaggio di un MV decaduto diventa Avanguardia del gruppo).

Chiunque può diventare Avanguardia quando vuole, basta mettersi d'accordo; possono esserci anche più Avanguardie contemporaneamente. Quando la storia arriva in un punto in cui qualcuno può giocarsi dei Diritti, questi può mostrare a tutti il tagliandino relativo; se lo fa, prende i poteri di Master Volante per il tempo che gli occorre (un'intervista, la descrizione e l'azione in una stanza ecc.), al termine del quale decade. Giocare i propri Diritti non è obbligatorio, ma una volta che un Diritto è stato usato, rimane per sempre; se il gruppo torna nel retrobottega della taverna, il giocatore col diritto diventa di nuovo Master Volante per quel frangente (o impersona di nuovo il signore di Fortress ogni volta che il gruppo lo incontra).

In pratica, se c'è qualcosa di preparato dietro l'avventura (e non è detto che ci sia), non si dovrebbe capire chi l'ha preparato, chi lo sapeva da prima e chi è all'oscuro di tutto, e soprattutto se quella storia sia mai stata giocata e non si sia imboccato un binario parallelo per le invenzioni di qualche MV in vena .. e dopo tutto neanche importa, quel che importa prima o poi uscirà fuori: il Creatore della storia si sarà riservato qualche Diritto.

Infine vi lascio con una breve rassegna critica sui metodi per scegliere il MV:

1. Ogni volta che serve, si fa una scelta totalmente casuale. Non è il mio preferito, ma è ineccepibile.
2. Una variante del primo è la Scelta casuale senza ripetizioni: si può scegliere il MV solamente tra coloro che non l'hanno ancora fatto. E' più democratico e soprattutto tende a distruggere ogni parte di trama prestabilita.
3. All'asta: tutti i giocatori hanno 10 punti d'asta validi per tutta la serata. Quando serve un MV, si fa un'asta senza puntata minima; se nessuno punta, si sceglie casualmente; se qualcuno vince l'asta, diventa il MV; se l'asta finisce alla pari tra due o più contendenti, si sceglie casualmente tra di loro. Potenzialmente innocuo, può invece portare in situazioni spaventose; ricordate sempre ai giocatori che i punti d'asta non sono barattabili con soldi od oggetti.
4. Assolutistico: si stabilisce un ordine tra i giocatori prima di giocare. Ogni volta, chi è di turno diventa il MV per quel frangente.
5. Filantropico: si stabilisce un ordine tra i giocatori prima di giocare. Ogni volta, chi è di turno sceglie il MV per quel frangente, tra gli altri giocatori.

4.4 regola dell'Insurrezione

Questa regola può essere utilizzata in ogni gioco di ruolo, col consenso di tutti i partecipanti (incluso il Master). Una volta per sessione, il gruppo può tentare

l'insurrezione, allo scopo di rovesciare il Master. Il tentativo deve essere motivato; come causa si può tirare in ballo la prepotenza del Master in un certo frangente, la sua scarsa propensione alla creatività del gruppo o qualsiasi altra critica che abbia un minimo di senso (es. disegna male le mappe ecc.).

Quando il gruppo annuncia che sta per tentare l'insurrezione, il Master scrive in segreto un numero pari da 2 a 20; questo numero è il valore base dell'Insurrezione e rappresenta la probabilità di successo dell'azione, di conseguenza il Master sceglierà un numero basso; anche i giocatori, intanto, scrivono un numero in segreto; quando il Master rivelerà il numero da lui scelto, il valore dell'Insurrezione sarà aumentato di 2 punti per ogni giocatore che abbia indovinato il numero scritto dal Master.

Sul valore finale di Insurrezione il gruppo tirerà un check (d20). Se il check fallisce (il numero uscito è maggiore di 20), l'insurrezione è stata bloccata e tutti i giocatori perdono 2 punti su tutte le abilità e tutte le caratteristiche fino alla fine della sessione. Se il check riesce, l'insurrezione ha avuto successo ed ogni giocatore può scegliere una delle seguenti ricompense:

1. aumentare di 5 punti una caratteristica o un'abilità fino alla fine della sessione;
2. riservarsi il potere di fare sparire un avversario, in qualsiasi momento, solo una volta e solo fino alla fine della sessione;
3. riservarsi di chiedere al Master la descrizione di una sola stanza o località nei più piccoli particolari (incluse trappole ecc.);
4. riservarsi di chiedere al Master cosa c'è al di là di un solo bivio in entrambe le direzioni;
5. a piacere, sulla falsariga delle precedenti e col consenso preventivo del Master decaduto.

Appena tutti i giocatori hanno scelto la loro ricompensa, il Master viene ripristinato, ma in versione Fantoccio; in questa veste, non potrà arrecare alcun tipo di danno, diretto o indiretto, al gruppo; dovrà inoltre mandare avanti l'avventura come se nulla fosse, senza tentare di vendicarsi. Il Fantoccio può tentare ogni 5 minuti (d'orologio) un check sullo stesso valore di Insurrezione tirato dal gruppo; quando il Fantoccio riuscirà il check, riuscirà finalmente a sedare la rivolta e riprendere il controllo della situazione, riappropriandosi del titolo di Master e sopprimendo le limitazioni precedenti. A questo punto l'avventura continuerà come prima, con la sola differenza che al gruppo resteranno le ricompense, che potranno essere usate fino alla fine della sessione.

4.5 teoria del Master Antagonista

Il Bene e il Male accompagnano da sempre sogni e riflessioni, si affacciano alla finestra del nostro ego solitario, corrompendo le nostre ingenue spinte emotive verso qualcosa di indefinito, quando non indesiderato.

Queste somme guide spirituali guidano, come noi tutti, la mente del Master, diviso, contorto, lacerato e mai insofferenze alle tentazioni gelide degli ideali. Qual è la più logica conseguenza? La mente del master si sgretola, dimenticando la sua ragion d'essere: la lucidità e l'obiettività spariscono in una nuvola di fumo.

Questo è tanto più vero quanto più nell'avventura entrambe le pulsioni, Bene e Male, si intreccino tra loro. Per questo tipo di avventure il rimedio necessario, a ben vedere, è molto semplice: se un solo master non basta, ne utilizzeremo un paio! Questi due master, detti il Master del Bene ed il Master del Male, avranno il controllo della metà del mondo che è loro devota. Il mondo sarà diviso (come alle elementari) tra buoni e cattivi, ed in questa scissione cadranno popoli, città e a volte intere regioni.

La prima fase è la preparazione dell'avventura; i due master si vedono e concordano la spartizione del mondo e dei protagonisti (non giocanti) della vicenda; alcuni luoghi e personaggi possono rimanere "neutrali", cioè la loro spartizione verrà decisa casualmente durante l'avventura. Si decide anche chi inizierà la narrazione per primo.

Durante la sessione di gioco, il master attivo viene detto *effettivo*; mentre un master è effettivo, l'altro in teoria dovrebbe rimanere in attesa. Un buon metodo per eliminare questo fastidio è convincere il gruppo a farsi "accompagnare" da un personaggio non giocante, che il master potrà interpretare come proprio personaggio nei periodi in cui non è effettivo.

I master si scambiano il ruolo nei seguenti casi:

- il gruppo si sposta in un luogo (o incontra un personaggio) sotto il controllo dell'altro;
- il gruppo incontra un personaggio o un luogo "neutrale";
- il master *effettivo* decide di sua iniziativa di passare il controllo all'altro (può capitare se i master si sono accordati precedentemente);
- viene usata la regola dell'Insurrezione ed il master viene rovesciato;
- il gruppo manifesta apertamente la volontà di passare all'altro master.

Per quanto riguarda l'ultimo caso, si può notare come questo potere del *popolo* sia in realtà dolce e terrificante, potendo in teoria minare l'equilibrio del gioco. I master devono sempre ricordare che questo stile di gioco riesce veramente quando il gruppo è tenuto in bilico tra i due poli, quindi devono proteggersi dalle situazioni di strapotere di una delle due parti; ad esempio, per ristabilire l'equilibrio si può far cadere il gruppo prigioniero dell'opposta fazione, proponendo poi durante la prigionia una buona offerta per passare dall'altra parte.

4.6 Derivazioni del Master Antagonista

Il Master Antagonista si basa sull'atavica divisione del mondo tra Bene e Male, ma questa non è l'unica possibile. In questo paragrafo sono proposte derivazioni della teoria basate su visioni distorte delle due parti del mondo.

Sublime e Pittoresco: in questa derivazione il master Sublime si occupa delle situazioni estreme, dei combattimenti acerrimi e sanguinolenti, delle descrizioni di abissi ed enormi cascate, di tutto ciò che lascia meravigliati per lo strapotere della natura, di personaggi pazzi e grandiosi, grandi condottieri sanguinari. Il master Pittoresco si occupa invece dei personaggi più umili, delle dolci donzelle, dei grandi amori e delle amicizie eterne, dei tramonti, dei paesaggi primaverili, della baita in montagna, dei cuccioli di ornitorinco. La distinzione è tra ciò che viene incontro al gruppo parlando la sua stessa lingua e ciò che affascina perché grandioso e assoluto. E' una buona scelta nel caso i due master incarnino bene lo stile narrante che gli compete.

Demiurgo e Voce narrante: qui la distinzione è tecnica; si potrebbe dire che il Demiurgo tira i dadi e la Voce narrante legge i risultati, ma sarebbe una cattiveria. Il Demiurgo è colui che sovrintende al caso, governa il destino del gioco, fornisce gli imprevisti (es. governa i avversari erranti), interpreta i combattimenti e tutti gli eventi in cui il caso gioca un ruolo determinante. La Voce narrante, dalla sua parte, domina la storia e dispiega la trama, quel filo che intreccia la vita del gruppo e del mondo e fa cogliere i più piccoli particolari, dando vita e realtà a quelli che sembrano solo pezzi di carta. E' una buona scelta per i master alle prime armi, che possono non conoscere a fondo il sistema (regole e tabelle) oppure non credono ancora nella propria forza narrativa (o non hanno una buona storia). Si faccia caso che, in questo sistema, alla Voce narrante non è richiesta alcuna conoscenza del sistema di regole del gioco.

Master Mannaro: è l'unica derivazione legata al tempo *reale*: in pratica i due master antagonisti sono vincolati al levare e al calare del sole; il master del Bene mantiene il controllo per tutto il tempo in cui il sole è alto, il master del Male nelle ore restanti. Data la suddivisione netta tra giorno e notte, volendo il Master Mannaro può essere giocato con un solo master, che interpreta i due ruoli di Bene e Male alternativamente.

4.7 teoria del Master Vivente

Tutto nasce da una visione profetica, il giorno che camminando per strada vidi le foglie cambiare colore .. ero con gli amici a giocare di ruolo e ad un tratto quello che si affacciava alla mia mente era tanto scontato quanto rivoluzionario: *vedevo i legami tra i mondi*. Vedevo ogni gesto interpretato da un giocatore, intorno al tavolo, perpetrarsi nel legame e perturbare le mosse del suo personaggio, il suo alter-ego del mondo fantastico. Le azioni, le esclamazioni ed anche gli sguardi si riflettevano sull'altro mondo come se ogni giocatore stesse muovendo il suo burattino. Non avevo mai visto le cose sotto questo punto di vista, ma la cosa che più mi sconvolse fu il secondo tipo di legame, che all'inizio faticai del tutto a comprendere: il legame era tra il Master ed una strana creatura che sembrava in catalessi, la chiamai Psicantropo; vidi che, analogamente ai burattini dei personaggi, lo Psicantropo rispondeva ai movimenti del Master emettendo strani gorgoglii ed agitando forsennatamente le membra, sembrava come in trance. Capii che lo Psicantropo non era solo un burattino, in quel mondo, ma era in grado di distorcerlo, plasmando la realtà; come il Master faceva apparire un avversario, lo Psicantropo strappava il velo del reale e lo introduceva dal nulla. La visione non finiva qui, ci fu ancora un colpo di scena: non so come i personaggi si resero conto della presenza dello Psicantropo e lo scovarono, inerme, immobile e al contempo devastato di scosse; vennero presi da profonda pietà per un essere così abietto ed insieme schiavo del fato..

La teoria del Master Vivente profetizza l'esistenza dello Psicantropo, alter-ego del master e suo veicolo nell'agire sul mondo. Il master è obbligato a stabilire all'inizio dell'avventura la locazione esatta in cui è rinchiuso lo Psicantropo; questo luogo deve essere posto molto vicino al centro dell'azione, in quanto lo Psicantropo cambia la natura intorno a sé. Di conseguenza la teoria può essere utilizzata con avventure preesistenti solamente dopo un riadattamento.
I personaggi possono allora agire in due modi, seguendo il corso dell'avventura oppure iniziando a cercare lo Psicantropo, in base agli indizi che accumulano sulla sua possibile locazione. Una volta trovatolo (in catalessi), potranno fare di lui ciò che vogliono; a volte potrà essere possibile dialogare direttamente col master per il tramite dello Psicantropo, o cose simili; se lo uccidono, pongono fine all'avventura, ma potrebbe verificarsi un ritorno di fiamma spazio-temporale dalle conseguenze imprevedibili.

4.8 il Gioco delle Scatole Cinesi

Giocare di ruolo è immergersi in una storia, abbandonare per un attimo il reale e calarsi in altri panni. Ogni volta che si gioca è come se si aprisse una Scatola Cinese, entrando nell'ambiente che vi è racchiuso. Quello di cui spesso non ci si rende conto è che ogni ambientazione non è altro che una scatola che racchiude altre scatole; ogni storia ne racchiude altre, persino quella che crediamo essere la "nostra" realtà potrebbe essere solo un'altra scatola cinese che qualcuno ha appena aperto.

Il Gioco delle Scatole Cinesi consiste proprio in questo: in ogni momento del gioco, il Master ha il potere di aprire una Scatola, catapultando i giocatori in una realtà diversa, racchiusa in quella che si stava giocando. Ad esempio, mentre il gruppo staziona alla solita taverna, accanto al caminetto e a due sacre pinte, ascolta un vecchietto poco più in là raccontare le sue gesta passate ad una decina di bambini attoniti. La storia narra d'una compagnia dispersa nel deserto, e di uno stormo d'uccelli all'orizzonte. D'un tratto, i personaggi si trovano catapultati dentro la storia del vecchietto! Il caldo è asfissiante e lo stormo sembra proprio puntare verso loro!

In questo sistema di gioco, la facoltà del Master di aprire scatole cinesi è bilanciata da quella del gruppo, di richiuderle. Il gesto di richiudere una scatola richiede l'unanimità del gruppo ed un momento di stasi della storia (es. non può essere deciso durante un combattimento) . Come limite estremo, il gruppo può decidere di chiudere la prima scatola del gioco, trovandosi ad interpretare la realtà dei giocatori(!); questa evenienza può essere trattata secondo le regole dell'ambientazione E2twf, cui si rimanda.
L'unica regola da rispettare è la seguente: *ad ogni cambio di scena, il master deve cambiare*. Questa regola è importante soprattutto se si finisce in E2twf, in cui il master precedente si ritrova ad impersonare "un tizio che per hobby fa il master di giochi di ruolo". Un master che abbia intenzione di utilizzare questo sistema dovrebbe preparare in anticipo delle schede per i personaggi, da utilizzare nelle scatole interne, per non perdere tempo nel passaggio dall'una all'altra storia.

4.9 giocare dal Vivo

I stand alive

Seguono alcuni consigli su come adattare Fuori dal Tempo per giocare quanto più possibile le avventure dal vivo (o Live).

Le Schede dei personaggi. Per giocare Live si possono scegliere due alternative: con o senza Scheda. La prima alternativa consiste nell'usare la scheda del gioco di ruolo come unica descrizione del personaggio. Nella versione senza scheda, invece, si utilizzano valori stereotipati a seconda del tipo di personaggio che si sceglie; come si può capire, questa alternativa permette di lasciare da parte alcuni aspetti tecnici del gioco, focalizzando l'attenzione sulla *realtà* che si *vive* nel momento; inoltre questa modalità rende molto più comoda la gestione di avventure brevi, specialmente in presenza di giocatori inesperti.
Se si vogliono utilizzare le schede del Personaggio, si consiglia di utilizzare la versione rimpicciolita Slim, che può entrare tranquillamente in un portatessera.

Eliminare i dadi. Tutte le situazioni che richiedono un lancio di dadi vanno risolte con la Morra; le regole relative si trovano nel paragrafo *teoria della Morra*, in questo stesso documento.

Schema di gioco. Lo schema che consigliamo è quello descritto dalla *teoria del Master Volante*. In questo modo si elimina la necessità di un master, che spezzerebbe l'intensità e il realismo delle vicende.

parte 5 – 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.

5.1 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 commozione 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 giocanti; 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 al 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.

5.2 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:

4. *Onesto*: se pubblicizza un dentifricio, mostra qualcuno che si lava i denti
5. *Avveniristico*: in una cornice di fuoco e fiamme il dentifricio diventa un'arma laser che salverà il mondo
6. *Onirico*: il dentifricio fluttua nella stanza, disegnando i contorni di un orologio senza lancette
7. *Fuori tema*: in una antica galera romana gli schiavi si liberano dalle catene
8. *Nostalgico*: il dentifricio in realtà è un ricordo del padre partito per la grande guerra, il personaggio si lava i denti piangendo
9. *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.

5.3 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 6 - Credits

6.1 Contatti e Links

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 speditene 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.

6.2 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 mmmitico cuoco di Jody (mava..) !

Giuliano Polverari

6.3 Cronologia delle ultime versioni

16 agosto 05 - versione 4.1
in generale: passaggio a OpenOffice, documenti Regolamento e Amthenam (ex-Struttura)

6 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, resa opzionale la creazione casuale del personaggio, ridisegnata la mappa della Struttura, inserita la scheda all'ultima pagina
mogadus: cambiata l'intro e la storia, aggiunte le ere precedenti; i Kalaphi guadagnano l'abilità PeM; eliminate alcune abilità ridondanti
kafter: aggiunte le ere precedenti, riscritta la storia 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

14 maggio 03 - versione pigreco quadro
in generale: cambiata la regola della gittata (eliminata la gittata corta); iniziato il lavoro sulle espansioni temporali delle ambientazioni; le nuove ambientazioni Added, Sweggaroth e Kolliten World; introdotti i simboli per i contenuti opzionali e consigli per l'interpretazione
regole: riscritti i paragrafi sui Check e Nuove Abilità; Pepo scrive l'Intro; cambiate le modifiche per l'età iniziale; aggiustate le regole di combattimento; introdotta la tecnica di combattimento Impalare; modificato il tiro di panico
mogadus: descritti gli Arcani dei Sacerdoti; cambiata la storia da Ere in Età; aggiunto il raccordo con Nekromancya; aggiunte varie descrizioni; rivisti gli incantesimi; aggiunto il Marinaio e l'abilità Etichetta; riscritta la storia dell'evoluzione delle razze ed aggiunta la pagina d'introduzione; cambiata l'abilità Furia; riscritta la Storia; aggiunta l'introduzione, cambiato il ruolo dei vema, aggiunti i Fjaure
kafter: scritta la Storia, con descrizione delle Lunghe Ere; descritta l'abilità Costruire armi; trasposto in doc; riscritta la Nekromancya; eliminato il Nekrospirito, compare il Danekar
e2twf: aggiunte le Ricette
svampiri: inizia la trattazione delle caste e dei poteri;
struttura: scritto il paragrafo sui viaggi nel tempo; aggiunte le quattro divinità in Svampiri; l'ambientazione Voci nella Coscienza
approfondimenti e credits: corretta la teoria Alternativa della Morra; la teoria e le derivazioni del Master Antagonista; la teoria del Master Vivente, il Gioco delle Scatole cinesi, la teoria del Gioco di Gruppo; la storia dei Mostrani Madi; accorpati lo Scorrere del Tempo e Gioventù ed Invecchiamento; inseriti i Combattimenti tra Milizie, il Combattimento interpretato e le regole per giocare dal vivo

5 febbraio 03 - versione pigreco
in generale: gli avversari vengono descritti con la *velocità*; inseriti i Mana accumulati e gestibili; ideata l'ambientazione Svampiri; innestata l'ambientazione Aschir
regole: riscritta l'Intro e aggiunta la scelta dell'età iniziale del personaggio e del modo casuale di creazione; un paragrafo su come assegnare i PiX

mogadus: rivisti i mestieri; eliminato l'arcano ESP, aggiunte le abilità razziali; aggiunto il Calendario; cambiati i nomi delle razze, delle lingue e scritta la storia dell'Era Antica
e2twf: introdotte le due modalità di creazione del personaggio, normale e *gioco senza ruolo*
struttura: la Forma di un'ambientazione e le Quattro Divinità; ingloba tutte le ambientazioni del Thenam
approfondimenti e credits: ingloba gli Approfondimenti e la sezione Sistemi e tecniche di gioco Alternativi, con le due Teorie della Morra; aggiunta la teoria dei Punteggi di caratteristiche e abilità

7 novembre 02 - versione 3 beta
regole: numerazione dei paragrafi e inserimento dei sommari, riscritta la creazione del personaggio, introdotto lo shock e scritta la descrizione di un mostro; scompare il pompaggio *ultra random*, nuovo tiro mirato
mogadus: introduzione della difficoltà delle armi, introdotti i ceppi umani valdariano e nordico (che sostituisce il barbaro), aggiunti i mostri delle regole base; i mestieri di messaggero, arciere e cavaliere
kafter: caratterizzazione migliore della razza kevron, utilizzo delle abilità comuni indigene (Cacciare e Seguire tracce)
thenam: presentazione degli Amthenamiani

9 settembre 02 - versione 3
regole: rimaneggiamento tra caratteristiche ed abilità, divise tra comuni e non comuni; i PiX vengono ridotti a 1/5; aumentato il costo in PiX di ogni pompaggio; regola dell'uso per il pompaggio delle abilità; la teoria del Master Volante, la regola dell'Insurrezione; eliminati i punti Movimento; cambiate le tecniche Carica e Schivare
mogadus: facilitato il lancio degli incantesimi; nuova gestione degli elmi e parti di armatura; la storia degli Xule
kafter: aggiunta pelliccia pesante e palanca
thenam: inizia la lavorazione all'alterazione Mentalica

31 luglio 02 - versione 2.16
in generale: pubblicata l'avventura *Il Ritorno del Drago*, del Piko; impostata la struttura generale delle ambientazioni, inseriti gli universi Amthen e Thenam
regole: il paragrafo su Gioventù e Invecchiamento; i tiri critici di combattimento; cambiata la regola del danno base, a scatti di 6 punti; semplificato il recupero di Vita e Mana; approfondimento su ferite gravi e malattie (by G. Doria); descrizione delle caratteristiche; le nuove regole di movimento; paragrafo di approfondimento sul tempo; per insegnare un'abilità si deve possedere 21
mogadus: le mappe di Mogadus e delle Terre del Nord; scompare il clan dei druidi; ristrutturata la magia clericale; sistemate le abilità innate; in virtù del movimento modificate le armature
kafter: aumentati i poteri delle creature; la stirpe dei *Gerian* e tutte le armi; aumentati i punti vita
thenam: inserita la *dimensione Volitiva*, di raccordo tra gli universi; iniziata la lavorazione di E2twf e della Killin'Race; innestata l'ambientazione *Biglie*

29 maggio 02 - versione 2.14
in generale: aggiunti 3 pV a tutte le razze e 2 pV a tutti i mostri; nuovi disegni per spade, scudi ed armature ad opera di Mandrik!; torna l'abilità Usare Deltaplano!; rifatta la pagina della scheda del personaggio sulla Magia; aggiunte le illustrazioni di Ray Coles; numerazione delle sezioni, regole su 2 colonne;
regole: nuova regola combattimento a distanza; aggiunto il Tiro mirato; doppia educazione iniziale; nuovo metodo per calcolare il danno base; la regola Ignorare i check; il tiro di panico e l'abilità Furia; scompare la Fama; nuova regola per l'Imboscata; riaggiustato il recupero del Mana; modifica avanzamento PiX; aggiunto ch di abilità anche senza possederla; aggiunti gli effetti speciali casuali ; regola perdere il sonno; abbozzato il paragrafo sul tempo; precisazioni sulle tecniche di combattimento; aggiunte 2 opzioni sul tiro di freddezza;
mogadus: cambiati prezzi e danni di dardi e frecce; cambiati gli accessi al clan; cambiati i di Elfi e Nani delle pianure; aggiunti nuovi arcani ed incantesimi; ripristinati per intero i veleni di Mogadus con prezzi e difficoltà di preparazione; ridefinita la diffusione delle erbe e aggiunte note sulle regole dei veleni; i *Chierici* perdono l'abilità Meditazione; l'Armatura canina completa di Ringhio II e la Frecciabbella; discorso su Magmud, sistemati gli Orchi e aggiunti altri mostri; ritornano i Batron delle paludi, gli Uomini-gallina, il pupazzo di neve (mostro) e i babbuini dei laghi; applicata la riforma finale della magia con nuove Educazioni (Chierici, Sacerdoti e Recìsi), diversi modi di meditare e lanciare magie (Incantesimi, Arcani e Riti di Emanazione); regole su erbe, veleni e infusi (ad opera di G. Doria); cambiate le abilità del clan degli artigiani; aggiunta la Faretra e i Veleni alla scheda; cambia il concetto di durata di un'armatura; riscrittura totale di scudi e armature
kafter: le popolazioni Kevron e Marnar; restyling generale con nuove abilità ed evoluzioni delle razze; introdotti i simboli di Atmani e Archetti; sistemato l'avanzamento in Kafter; descrizione degli Atmani (by Silvia); inizia il lavoro di integrazione con la Nekromancya; scritta la Nekromancya di risveglio

19 marzo 02 - versione 2
mogadus: la Palla di luce elettrica; aggiunta l'abilità Incantare Armature nel clan degli Artigiani (con la regola dei token); cambiata l'abilità Riparare armi (ripara d20 colpi d'armatura ad ogni utilizzo); aggiunto il prezzo per un viaggio in carovana o diligenza; riviste le armature e aggiunte Corazza di squame e piastre unite da anelli; aggiunte le Erbe curative di Gòrdol, che vanno a sostituire "erbe+bende"

il resto si perde .. *Fuori dal Tempo*