

Fuori dal Tempo - Regole base

versione 4



*all these pages
are written in Italian
except this sentence*

Sommario

parte 0 - Intro.....	1
0.1 Proviamo a vedere cosa succede innestando un kiwi appena maturo sul cristallo di uno scintillatore inorganico	1
0.2 il Caso e i Dadi.....	2
0.3 Simboli speciali.....	2
parte 1 - Conoscere il personaggio	2
1.1 modo Normale e modo Casuale.....	2
1.2 le Caratteristiche	2
1.3 le Abilità.....	3
1.4 le Razze.....	3
1.5 Educazione ricevuta	4
1.6 Età e capacità Innate	4
1.7 Punteggi fondamentali	4
1.8 il Carattere.....	5
1.9 Equipaggiamento	5
parte 2 - come Giocare.....	5
2.1 Check (ch).....	5
2.2 come Scorre il Tempo	6
2.3 recupero di Vita e Mana.....	6
2.4 come Muoversi	7
2.5 il Combattimento	7
2.6 Stili e strategie di Combattimento	8
2.7 Colpi critici.....	8
2.8 Shock.....	9
2.9 gli Avversari.....	9
parte 3 - Vedere crescere il personaggio.....	10
3.1 Assegnare PiX ai personaggi	10
3.2 Pompare i valori.....	10
3.3 imparare nuove Abilità.....	10
3.4 Cambiare Mestiere	11
parte 4 - cosa viene ora?.....	11

parte 0 - Intro

0.1 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

parte 1 – Conoscere il personaggio

1.1 modo Normale e modo Casuale

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).



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 3d4 punti aggiuntivi alle sue caratteristiche o abilità 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.

1.2 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:

1. **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

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.

0.2 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.

0.3 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.

- 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 *b*Agilità); 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 $15 \rightarrow 16 \dots 16 - 10 = 6 \dots 6 / 2 = 3 \dots$ 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.

1.3 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.

- 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;

- Autorità:** è la capacità di convincere gli altri, facendo leva sulla propria superiorità; è in netto contrasto col Fascino;
- Cultura:** è tutto l'insieme di cognizioni del mondo circostante proprie del personaggio, la conoscenza dei luoghi, della lingua comune, della storia, della politica;
- 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;
- Freddezza:** è la capacità di mantenere la calma in situazioni di forte stress o shockanti;
- Furtività:** rappresenta la capacità di nascondere la propria presenza e di muoversi silenziosamente;
- Mani nude:** è la capacità di combattere a mani nude, a pugni e calci; può includere l'addestramento alle arti marziali.
- Mira:** è la capacità di utilizzare armi da lancio, di rendersi conto delle distanze, di avere il senso pratico delle dimensioni.

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
..	..

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 Kafer 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.

1.4 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 questo set base di regole, per prendere confidenza un po' alla volta col 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

1.5 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 ($\pm 1d4$) e per le altre abilità acquisite si parte dal valore iniziale 10+1d4. 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.

1.6 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.

1. **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;
2. **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;
3. **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;
4. **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.

Per altre informazioni relative all'età, alla gioventù e all'invecchiamento, si rimanda al paragrafo *lo Scorrere del Tempo* nel documento *Approfondimenti*.

1.7 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

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

Danno base	
1-6	1
7-12	d2
13-18	d4
19-24	d6
25-30	d8
31-36	d10
37-42	d12
43-48	3d4
49-54	2d4+d6
55-60	d4+2d6
61-66	3d6
67-72	2d6+d8
73-78	d6+2d8
79-84	3d8
..	..

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

1.8 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.

1.9 Equipaggiamento

Una volta creato il proprio personaggio, bisogna fornirgli 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.

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

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.

parte 2 - come Giocare

2.1 Check (ch)

Non tutte le azioni riescono automaticamente, c'è sempre una possibilità, grande o piccola, che non tutto vada come dovrebbe. Per sapere l'esito di un'azione si utilizzano i check (che a volte abbrevieremo in *ch*), confrontando una casualità (in genere d20) col valore di una caratteristica o un'abilità, che indica la probabilità di riuscire.

Check semplice (di caratteristica): si utilizza per affrontare azioni di media difficoltà; il check riesce se un tiro di 1d20 risulta minore o uguale al punteggio del personaggio per quella caratteristica. 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*).

Check modificato: si utilizza per affrontare azioni più facili o più difficili della media; il numero da raggiungere col tiro di dado va modificato in base alla difficoltà: una modifica negativa (ex. -3) viene chiamata *malus*, perché rende il *ch* più difficile; al contrario, una modifica positiva (ex. +2) viene chiamata *bonus*. L'elenco che segue può dare un'idea della portata di un modificatore.

- *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*.

Ch su un'abilità posseduta: se il personaggio possiede l'abilità relativa, 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.

Ch mediato: il ch va misurato sul valore medio di due o più caratteristiche (o abilità).

Ch di gruppo: il ch va misurato sul valore medio della caratteristica (o abilità) tra tutti i personaggi coinvolti.

Ch di sfida: va tirato quando due contendenti si sfidano su una caratteristica, 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 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.

2.3 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 ch Costituzione 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: in alcune ambientazioni il Mana è abbondante in natura e i personaggi possono utilizzarlo e accumularlo in grandi quantità; in questi casi spesso si usa la seguente limitazione: in ogni momento *un personaggio non può gestire un numero di Mana accumulati maggiore dei Mana propri*. Detto in altre parole, il numero di Mana gestibili non può essere maggiore del doppio dei Mana propri attuali; i Mana accumulati in esubero quindi non potranno essere utilizzati.

2.4 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.

2.5 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 come ogni altra azione del gioco:

1. Si tira un check su un'abilità di combattimento, come Armi da mischia, Mani nude o Mira; il check va modificato sottraendo il bonus di Agilità avversario.
2. Se il check riesce, si tirano i danni relativi all'arma (o i danni a mani nude);
3. 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 inferiore o uguale alla *gittata media* dell'arma, non si applicheranno modificatori;
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 superiore alla *gittata massima* dell'arma, niente da fare, il bersaglio è irraggiungibile.

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:

- Se il check riesce, il personaggio mantiene i nervi saldi e può decidere se continuare lo scontro o darsi alla fuga.
- 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.
- 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*.

2.6 Stili e strategie 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. 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).

Attacco sbilanciato: va dichiarato in un round in cui il personaggio attacca; 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.

Avversario Invisibile: hai un malus di -5 su ogni tuo check di attacco.

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.

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.

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 chili 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: va dichiarato in un round in cui il personaggio si difende; permette di combattere cercando di parare e schivare i colpi avversari. Per questo round il personaggio raddoppia il proprio bAgilità (in pratica il tiro diventa una sfida tra la caratteristica d'attacco e l'Agilità avversaria); egli dimezza però il valore dell'abilità di combattimento che utilizza.

Tiro mirato: quando un personaggio attacca a distanza, può aggiungere una penalità pari a $3 \cdot n$ 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.



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 divenne più divertente quanto più fa leva sulla fantasia e sulla creatività dei giocatori. Per avere altri spunti sull'argomento si può consultare il paragrafo *Combattimento Interpretato* nel documento *Approfondimenti*.

2.7 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:**

1. 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.

2.8 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.

2.9 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 sua avventura; questa esperienza si misura 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 di 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 Pompate 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 di un check esce 1, 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*.

Per le *abilità* continuano a valere le regole precedenti, ma 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.



Nel caso in cui il gioco venga improntato all'azione pura (ipotesi comunque sconsigliata), si può applicare una regola opzionale per le *abilità di combattimento*; dato che queste abilità verranno utilizzate in continuazione durante il gioco, si tireranno un buon numero di check di attacco durante ogni scontro; di conseguenza aumenterà spaventosamente la probabilità di 1 naturali col tiro di dado. Per questo si consiglia di non permettere il pompaggio di tipo *check* per tutte le abilità di combattimento, in special modo se già si utilizza la regola opzionale dei Colpi critici di combattimento.

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.

- 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.
- 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.

parte 4 – cosa viene ora?

Dopo questa chiacchierata sui fondamenti del gioco, forse un po' pesante, arriva il momento di calarsi in una delle ambientazioni ed iniziare a viverla.

Fuori dal Tempo, non è altro che un set di regole che controllano lo svolgimento del gioco; in questo modo, non è vincolato ad un particolare momento storico o ad un mondo specifico. Le regole possono essere utilizzate per avventure ambientate nei mondi più svariati: scenari medievali, sottomarini nucleari e villaggi vacanze futuristici sono solo alcune delle infinite opzioni. L'aggregazione di ambientazioni che compone Fuori dal Tempo è detta Struttura; questa è divisa in due parti, l'Amthen ed il Thenam. L'Amthen contiene tutte le ambientazioni in cui lo spazio-tempo è molto simile a quello in cui viviamo, con al più l'aggiunta della magia. Il Thenam invece contiene tutte le dimensioni in cui uno o più principi della matematica o della fisica vengono negati, ribaltati oppure, semplicemente, ignorati. Per ognuno dei due universi le ambientazioni contenute sono in contatto tra loro e sarà sempre possibile trovare varchi dimensionali dall'una all'altra.

Fuori dal Tempo si divide in vari documenti, divisi tra *regole, ambientazioni e nicchie*. I documenti possono essere raccolti in qualsiasi ordine.

Le *regole* contengono:

- **Regole base** è questo documento; per praticità, si consiglia di inserirlo all'inizio della raccolta
- Il documento **Approfondimenti** raccoglie molto materiale per conoscere invece quello che c'è dietro le regole: nozioni aggiuntive, nuove modalità di gioco, approfondimenti sulla Struttura e mini-giochi alternativi. Considerando che la sua consultazione è occasionale, si consiglia di inserirlo al termine della raccolta. Il file è *FdT-Approfondimenti*
- Il documento **Schede** contiene le schede del personaggio e chiude il volume di Fuori dal Tempo. Il file è *FdT-Schede*

Le *ambientazioni* contengono:

- L'ambientazione **Mogadus** è un continente fantasy ideale per iniziare. E' stata sviluppata per prima ed è tuttora la più completa. Il file da scaricare è *FdT-Mogadus*
- L'ambientazione **Kafter** racchiude un selvaggio continente la cui esistenza è strettamente intrecciata a Mogadus. Il file è *FdT-Kafter*
- L'ambientazione **E2twf** parla del nostro tempo e permette di giocare in prima persona. E' in corso di sviluppo. Il file è *FdT-E2twf*
- L'ambientazione **Svampiri** racconta di uno sviluppo futur-demenziale della storia ancestrale dei vampiri. E' in corso di sviluppo. Il file è *FdT-Svampiri*
- L'ambientazione **Sweggaroth** è in corso di sviluppo. Il file è *FdT-Sweggaroth*
- Il documento **ambientazioni Minori** descrive due ambientazioni di ricordo per la Struttura: la *dimensione Volitiva* (che consente di varcare la soglia delle Ambientazioni) e l'*alterazione Mentalica* (che permette di vivere versioni distorte di una stessa realtà); inoltre sono descritte alcune ambientazioni minori del Thenam, come *Biglie*, *Voci nella Coscienza* e *Killin'Race*. Il file è *FdT-Minori*
- Attualmente sono in via di sviluppo altre due ambientazioni materiali (*Phobia* e *Aschir*) e l'ambientazione *giallistica* nel Thenam, non rilasciate.

Le *nicchie* rappresentano una via intermedia tra ambientazioni ed avventure. Una nicchia è un documento misto di avventura e regole, in cui le parti di ambientazione vengono spiegate man mano che si snoda la trama dell'avventura. Le nicchie in corso di sviluppo sono:

- La nicchia **Polonia**, nel file *FdT-Polonia*
- La nicchia **Added**, nel file *FdT-Added*

Nella pagina seguente viene allegata la Scheda del Personaggio. 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, scrivete a

giu@formikaio.it

Buon proseguimento!



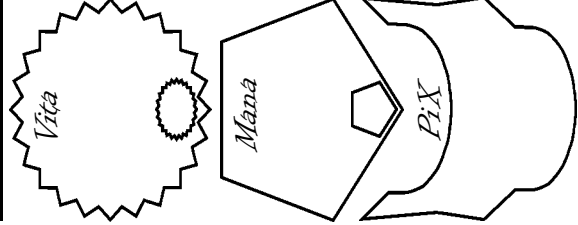
Scheda del Personaggio

Caratteristiche	bas	mod	bon
Agilità			
Costituzione			
Forza			
Intelletto			
Percezione			
Psiche			
Velocità			

Abilità comuni	val
Armi da mischia	
Autorità	
Cultura	
Fascino	
Freddezza	
Furtività	
Mani nude	
Mira	

Dati anagrafici	
Carattere	Storia del personaggio

Giocatore
Razza - Stirpe
Mestiere
Credo



Equipaggiamento indossato

Accessori di Movimento

Equipaggiamento nello zaino	
Oro	Pasti
1	2
3	4
5	6
7	8

Armatura e scudo	
Colpi	
Durata	
Agi / Vel	

Caratteristiche	bas	mod	bon
Agilità			
Costituzione			
Forza			
Intelletto			
Percezione			
Psiche			
Velocità			

Abilità comuni	val
Armi da mischia	
Autorità	
Cultura	
Fascino	
Freddezza	
Furtività	
Mani nude	
Mira	

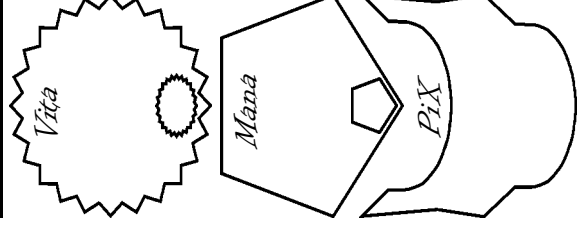
altre Abilità

Armi	danno
mani nude	
1	
2	
3	

Armatura e scudo	
Colpi	
Durata	
Agi / Vel	

Dati anagrafici	
Carattere	Storia del personaggio

Giocatore
Razza - Stirpe
Mestiere
Credo



Equipaggiamento indossato

Accessori di Movimento

Equipaggiamento nello zaino	
Oro	Pasti
1	2
3	4
5	6
7	8

Scheda del Personaggio

