

Jumpers

Ambientazione

Introduzione

L'uomo ha sempre incrementato il suo controllo sul mondo naturale grazie alla sua maggiore intelligenza rispetto il resto del mondo animale, fino a diventare la razza dominante e incontrastata. Ma c'è una cosa che la razza umana ha sempre bramato di ottenere: il controllo del tempo. Avere il potere di vedere con i propri occhi quello che è successo veramente 2000 anni fa, tornare ai momenti più belli della propria vita, scoprire misteri passati rimasti irrisolti, o forse magari vedere il futuro della propria specie o della propria famiglia. Queste sono le capacità che noi umani abbiamo sempre ricercato, o forse immaginato... ma comunque subito ci arrendiamo rendendoci conto dell'impossibilità dell'impresa.

Ma non sarà sempre così... arriverà un giorno in cui l'uomo riuscirà nella propria impresa, sconfiggerà per l'ennesima volta la Natura sfruttandola a proprio vantaggio...

Questo gioco di ruolo vuole portare il giocatore a vivere i momenti passati, presenti o futuri a suo piacimento (o quasi), ma si imbatte in terribili ostacoli... e forse addirittura i personaggi alla fine capirebbero che probabilmente sarebbe stato meglio non aver mai esplorato i meandri del tempo...

2020...

Questo gioco di ruolo per ovvi motivi non è ambientato in un'epoca precisa, ma diciamo che i personaggi incominciano la loro storia nel 2020. In questo periodo l'evoluzione tecnologica ha fatto passi da gigante dai giorni d'oggi, e sotto l'aspetto scientifico, elettronico, meccanico e chimico sono state fatte importanti invenzioni e scoperte (monorotaie, nanotecnologia, IA migliorata). Tuttavia il viaggio nel tempo rimane ancora un sogno.

Il Dottor Skipper

Tuttavia una mente scientifica ha condotto segretamente e in solitaria degli studi molto impegnativi e lunghi che lo hanno portato a scoprire e perfezionare il tanto bramato "Viaggio nel Tempo". Questo genio è il Dottor Skipper, un uomo di scienza che grazie all'invenzione del "Salto" ha potuto esplorare quasi tutte le epoche passate e future, arrivando addirittura a clonare il proprio corpo 15 volte durante un Salto in un'epoca dove la clonazione era ormai una pratica biologica elementare. Grazie a ciò, i 15 Cloni del Dottore vagano di era in era per selezionare altri possibili Jumpers, che potrebbero aiutarlo a condurre le sue ricerche e al contempo scoprire le bellezze e i benefici offerti dai Salti. Il Dottor Skipper è un uomo basso, non più alto di un metro e sessanta, molto in carne e dal viso paonazzo e mastino; ha 48 anni, capelli corti e neri, con qualche ciocca bianca che si fa strada tra i capelli neri del giovane e brillante studente che era un tempo; ha un carattere molto vivace e modi di fare buffi e stravaganti, di solito indossa un paio di jeans anni 2000, sempre sporchi e con macchie sparse, un paio di scarpe marroni molto semplici, una maglietta bianca (non più bianca) con su scritto "I am a GEEK" e il suo fidato e lurido camice, che ovviamente è troppo lungo per lui e striscia leggermente a terra, con le tasche ingombre di attrezzi e strumenti vari. Insomma, a tutto assomiglia tranne che a una mente geniale...

Invece i pg sono delle persone perfettamente normali, che vivono la loro vita mondana in modo standard e monotono... ma un giorno scopriranno come viaggiare nel tempo, magari incontrando un Clone, o forse scoprendo il laboratorio segreto del Dottore dove erano conservate le macchine del tempo e tutti gli appunti relativi ai Salti. La scelta delle modalità sta al Master.

Il Salto

Grazie alla grande scoperta del Dottor Skipper adesso è possibile viaggiare nel tempo. Ma non è una possibilità da sfruttare in modo eccessivo, perché può portare a eventi catastrofici. Il Salto diventa filosofia e ragione di vita. Infatti è possibile ottenere grandi poteri dal viaggio nel tempo,

ma allo stesso tempo il viaggio porterà prima o poi alla morte di chi lo pratica. Infatti viaggiando si possono visitare tutte le epoche a proprio piacimento ma vi sono delle regole precise da seguire. Purtroppo però la pratica del Salto è stata scoperta da altre persone, sebbene la massa non ne sia a conoscenza. Tra coloro che hanno scoperto dei viaggi vi è la cosiddetta Inquisizione, che pensa che la pratica dei Salti potrebbe creare interferenze gravi con ciò che deve accadere secondo Sacre Scritture

In totale vi sono 4 categorie di Viaggiatori nel tempo:

-- I Jumpers, ovvero coloro che viaggiano nel Tempo in modo pacifico senza corrompere gli eventi della storia, come per esempio il Dottor Skipper. I Jumpers potrebbero definirsi all'occasione "I Buoni", poiché agiscono solo per avere una maggiore conoscenza e chissà, forse per soddisfare le loro curiosità riguardo eventi passati o futuri, ma soprattutto per correggere i Paradossi. Inoltre spesso viaggiano nel tempo per acquisire poteri soprannaturali conferiti dai Salti.

-- I Pirati del Tempo, persone che pensano solo al proprio tornaconto, inseguiti dai Jumpers che sono costretti a correggere i Paradossi da loro creati. Viaggiano nel tempo utilizzando Macchine del Tempo rubate o assemblate alla meno peggio, e Saltano per ottenere soldi, potere e capacità speciali;

-- L'Inquisizione, una congrega di cattolici radicali, gesuiti e templari, che vuole uccidere in nome di Dio gli "eretici", ad ogni costo, perché potrebbero vanificare gli sforzi fatti dalla Chiesa per raggiungere lo stato di privilegio di cui ha sempre goduto. Inoltre segretamente provocano anche loro Paradossi che potrebbero avvantaggiare la Chiesa stessa. Si spostano da un'era all'altra solo per inseguire e uccidere i Jumpers e i Pirati e fare gli interessi della Chiesa. Anche loro utilizzano Macchine del Tempo rubate o costruite da loro sul modello skipperiano.

-- Le Aberrazioni del Tempo. Man mano che i Pirati del Tempo commettono Paradossi, il loro corpo si modifica e acquisisce grandi poteri, ma tuttavia raggiunge poi uno stato di corruzione critica, diventando creature mostruose, spesso citate nei libri di fantasia. Un esempio calzante potrebbero essere i Lupi Mannari, i Giganti e Vampiri. Loro viaggiano nel tempo solo grazie a una breve concentrazione, poiché sono stati corrotti al punto tale da entrare quasi in simbiosi con il Tempo.

Inoltre si può Saltare in 2 modalità:

-- Salto verso il Passato, in cui il Viaggiatore raggiunge un'epoca anteriore a suo piacimento;

-- Salto verso il Futuro, in cui il Viaggiatore raggiunge un'epoca posteriore a suo piacimento.

Inoltre chiunque viaggia nel tempo mantiene intatta la propria età corporale e non può morire di vecchiaia. È così che il Salto rappresenta l'inizio di tutto e la fine di tutto dato che si può morire solo se si resta uccisi in qualsiasi altra maniera. Infatti i personaggi potrebbero anche incontrare Viaggiatori con l'aspetto di un bambino di 8 anni quando si ci può trovare di fronte a un ultraottantenne .

La macchina

La macchina del tempo è un involucro a forma di uovo di un vetro ultrasistente, semplice e aerodinamica all'esterno, alto circa 1 metro e 70, lungo 4 metri, con tre grandi ruote, due posteriori e una anteriore; all'interno vi è un unico sedile, un pannello di comando posto di fronte e un'infinità di tasti, fili e tubi che rivestono metà dell'interno della macchina e che ogni tanto esalano sbuffi di fumo freddo. Lo sportello si apre verticalmente e non vi sono pedali all'interno. La macchina non può fare grandi spostamenti e si muove grazie a un joystick, raggiungendo una velocità massima di 40 km/h. Quando si deve viaggiare nel tempo bisogna settare il giorno, il mese, l'anno e il luogo che si vuole raggiungere e impostare la "mimesi del tempo", ovvero la funzione che permette alla macchina di diventare invisibile e comparire in una zona lontana da occhi indiscreti. Con una rotazione su se stessa, la macchina scompare e riappare nel luogo e nell'era desiderata.

Il carburante utilizzato dalla macchina si chiama "Krono" e viene inserito in un corto cilindro che a sua volta verrà inserito nell'apposita locazione sul pannello di comando.

Il Krono

Il Krono è una sostanza scoperta dal Dottor Skipper, presente in natura, seppure non in quantità elevate. Il Krono inoltre ha la capacità di “memorizzare” al suo interno tutto ciò che gli sta intorno: dagli elementi alle emozioni, dai sentimenti benevoli a quelli malvagi. Esso si libera durante gli eventi importanti, che verranno ricordati nel corso della storia e scritti nei libri. Questi eventi si chiamano “Emanazioni”. Inoltre si libera durante i Paradossi, anche se in forma incontrollabile, dannosa per il corpo e caotica, quindi non utilizzabile per la macchina. Una enorme quantità di Krono potrebbe per esempio liberarsi durante la nascita di Cristo, o durante lo Sbarco in Normandia. La macchina ha bisogno di 8 dosi di Krono per fare un viaggio qualunque, indipendentemente dal luogo e dall'epoca di arrivo. Tuttavia, quante che siano le scorte di Krono possedute dalla macchina o dai personaggi, esso scomparirà a ogni Salto, poiché viene deteriorato dallo sbalzo temporale. Quindi quando si svolge un viaggio è preferibile andare in un periodo in cui si sa che dovrebbe accadere un'Emanazione, per potersi rifornire di carburante. Il Krono non può essere visto a occhio nudo e lo si può vedere solo con particolari palmari forniti dal Dottor Skipper, i Kronòspettri. Grazie a questo strumento e a dei particolari occhiali collegati a esso si può vedere che il Krono non è altro che un'insieme di sfere perfette e infrangibili, dal diametro di circa 3 cm, di un giallo acceso. Per “dose” di Krono si intende una sferetta dello stesso e durante le Emanazioni esso fuoriesce dal Punto di Propagazione in quantità correlata all'importanza dell'evento. Durante una giocata a “Jumpers”, accadrà molto frequentemente di dover lottare contro Pirati o Inquisitori per ottenere il Krono necessario e non rimanere bloccati in quell'epoca per le ultime ore disponibili prima del collasso dell'encefalo.

Le Regole del Tempo

Le Regole del Tempo sono state scritte dal Dottor Skipper stesso durante i suoi Salti e rappresentano una sorta di Codex per ogni Jumper.

Regole del Tempo, di Skipper Frank

Questo sono le deduzioni che ho raccolto durante i miei Salti, e che vorrei che ogni Jumper rispettasse, considerando che sono tutte importantissime regole, e la prima vale quanto l'ultima.

Regola n° 1 = *Il Salto deve essere svolto solo per scopi elevati e benevoli;*

Regola n° 2 = *Dopo il primo Salto si diventa un Jumper;*

Regola n° 3 = *Chiunque faccia un Salto non può rimanere nella stessa epoca per più di 170 ore (7 giorni e 2 ore), perché il suo encefalo collaserebbe provocando la morte dell'individuo.*

Regola n° 3, edit A = *L'unica eccezione è fatta per le Aberrazioni, che sono in grado di resistere per tempi molto più lunghi;*

Regola n°4 = *È assolutamente vietato commettere azioni nel passato che modificherebbero ciò che è scritto in un libro qualsiasi. Questo porterebbe a un “Paradosso”. Chi commette un Paradosso diventa un Pirata del Tempo;*

Regola n° 4, edit A = *È tuttavia possibile correggere il Paradosso entro 10 ore;*

Regola n° 4, edit B = *Si deve ad ogni costo evitare il raggiungimento dello Stato Paradossale Primo, la quale immediata conseguenza sarebbe il collasso della nostra dimensione;*

Regola n° 5 = *Un Jumper deve contrastare come meglio può i Pirati del Tempo;*

Regola n° 6 = *L'Inquisizione deve essere messa allo stesso piano dei Pirati, poiché anche la Chiesa tenta di corrompere gli eventi a proprio favore;*

Regola n° 7 = *Le Aberrazioni sono creature malvagie e corrotte che meritano di morire.*

Regola n° 8 = *Lo scopo del salto non deve essere unicamente mantenere intatta la propria età.*

Regola n° 9 = *Bisogna ridurre al minimo le interazioni con le forme di vita ospiti per non incorrere in possibili Paradossi.*

Regola n° 10 = *I poteri conferiti dai Salti vanno utilizzati con parsimonia e solo quando la situazione lo esige*

Dott. Frank Skipper

(è suggerito al Master di inserire tutte le altre possibili regole da lui pensate in modo da rendere più varia ogni sessione)

Il Kronòspettro

Il Kronòspettro è uno strumento particolare che permette ai Jumpers, ai Pirati e all'Inquisizione di orientarsi tra i viaggi. Ha l'aspetto di un palmare comune ma in realtà si usa in 3 modi:

- Quando si deve effettuare un Salto si imposta la data sul pannello della Macchina e poi la si fa correggere dal Kronòspettro per essere certi che si raggiunga una settimana durante il quale accada un'Emanazione, senza la quale si rimarrebbe intrappolati e quindi condannati a morire.
- Quando si è arrivati indica la direzione del Punto di Propagazione.
- Se collegato agli Occhiali permette di vedere il Krono

Paradossi

Quando un Viaggiatore che sta agendo nel Passato commette un'azione che porterebbe a modificare ciò che è scritto nei libri ecco che accade un Paradosso Temporale, che implica un'Emanazione incontrollata di Krono che investe il Viaggiatore danneggiandolo fisicamente e spiritualmente.

"I libri" ci dice il Dottor Skipper "sono la prova del passato... sono la nostra storia, e sono così importanti e così estremamente inviolabili, che la modifica di uno di quelli risulterebbe catastrofica per il mondo stesso".

Infatti grazie ai Jumpers si sta riuscendo ad arginare il fenomeno dei Paradossi, ma ci sono sempre più di questi eventi che rimangono irrisolti, annunciando pericoli estremi. Infatti quando si raggiungerà lo Stato Paradossale Primo, ovvero quando il numero dei Paradossi irrisolti sarà così elevato da non poter più essere gestito dallo Spazio-Tempo, tutto ciò che esiste verrebbe corrotto: il Passato si fonderebbe con il Presente e con il Futuro, lo Spazio si unirà (paradossalmente) al Tempo tutto entrerebbe nel caos più totale, fino al collasso stesso della nostra dimensione.

Poteri

In questa ambientazione sono presenti molti poteri, tutti diversi tra loro, che si acquisiscono Sincronizzandosi con il Krono. Infatti il Krono contiene al suo interno tutto ciò che gli sta intorno. Ci sono due modi per Sincronizzarsi: Saltando e creando Paradossi: il primo metodo è un metodo poco invasivo e lecito ai Jumper e permette al corpo di abituarsi lentamente alle modifiche apportate dal Krono; il secondo è molto più brusco e violento e non lascia al corpo tutto il tempo necessario per abituarsi. Allo stesso tempo però il mutamento è così forte che i poteri acquisiti sono più potenti di quelli appresi tramite i Salti. È anche per questo che i Pirati del Tempo non si fanno problemi a creare Paradossi, noncuranti però degli effetti negativi che potrebbe avere su di loro la corruzione del Krono.

Avversari

Vi sono tre tipi di avversari in "Jumpers", ma non si alleano mai tra loro, anzi spesso combattono anche tra di loro.

Pirati del Tempo

I Pirati sono persone spietate e avarie, che hanno scoperto anche loro come Saltare e usano questo mezzo per ottenere benefici personali. Ad esempio non è raro vederli rubare tra le ricche miniere d'oro di un tempo, massacrando a suon di piombo chi li ostacola, destando l'estremo stupore dei popoli meno avanzati e creando Paradossi che i Jumpers si premurano di correggere, magari rieducando i testimoni facendogli credere di aver visto degli orchi o, ahimè, uccidendo i testimoni, se in quantità esigue.

I Pirati sono più potenti dei Jumpers, poiché, oltre ai poteri conferiti dai Salti, le grandi quantità di Krono che assorbono quando creano un Paradosso gli conferiscono capacità ancor più grandi. Tuttavia, il loro corpo comincia a mutare impercettibilmente, e dopo aver accumulato troppi paradossi, vengono totalmente corrotti e perdono il senno, diventando Aberrazioni guidate solo dalla voglia di distruzione.

Inquisizione

L'Inquisizione è la famosa istituzione della Chiesa Cattolica che ha imperversato maggiormente nel XVII sec. Adesso la Chiesa, viste le capacità dei Salti, ha deciso di riaprire immediatamente la Santissima Inquisizione, sguinzagliando tutti i fanatici cattolici, i radicali e ciò che resta delle dinastie di Templari e Gesuiti. Costoro sono sempre alla ricerca dei Jumpers e dei Pirati, pensando che potrebbero modificare il corso della storia a svantaggio della Chiesa. Se infatti per esempio non si dovesse adempire anche uno solo degli eventi delle Sacre Scritture per causa loro, ciò porterebbe minare l'influenza che la Chiesa è riuscita a ottenere, per esempio, sui governi, sulla ricerca e sulla mentalità della gente.

Aberrazioni

I Pirati del Tempo spesso eccedono nella loro brama di potere, e arrivano a commettere troppi Paradossi Temporali, noncuranti degli effetti che possono avere su di loro. Infatti ogni Pirata può arrivare a commettere anche 3 Paradossi senza avere effetti negativi... Ma ogni Paradosso che crea dal terzo in poi risulta devastante per il suo corpo. È così che comincia ad avere comportamenti strani e subire modifiche al proprio corpo: potrebbe diventare sempre più alto, o sempre più basso o addirittura potrebbe cominciare ad avere una peluria sempre più folta o accusare disturbo dalla luce. Al sesto Paradosso il Pirata o chi per lui perde il senno e diventa un Aberrazione, un vero e proprio mostro: un essere abominevole, un Vampiro, uno Spirito, un Licantropo... insomma... tutto ciò che si è sempre sentito sulle storie di mostri.

Le Aberrazioni non agiscono secondo un razionale, ma ciò non vuol dire che sono stupide, o almeno non sempre. Per esempio potrebbe essere un acuto Vampiro che attira le sue prede nella sua dimora per consumare il proprio pasto, ma anche uno stupido Orco che vive tra gli alberi e si ciba di tutto ciò che si muove attorno a lui. Fatto sta che comunque tutte le Aberrazioni sono malvagie e agiscono con spirito distruttivo e crudele.

Inoltre sono state corrotte così tanto dal Krono che si libera durante i Paradossi che non hanno più bisogno di una macchina del tempo per Saltare e gli basta 1 minuto di concentrazione per cambiare era, spesso andando in un'era a caso e raramente in una prestabilita per un preciso scopo.

Insomma il Master ha piena libertà di inventare tutto ciò che di mostruoso può esistere nella sua immaginazione e schierarlo contro i personaggi.

Conclusioni relative all'ambientazione

Si spera che l'ambientazione proposta possa offrire diversi spunti di narrazione, inoltre si pensa che questa ambientazione, se ben gestita, si potrebbe anche protrarre per un numero relativamente elevato di sessioni. Si consiglia di incentrare le giocate sul recupero del Krono, sulla correzione dei Paradossi, sulle battaglie con i numerosi avversari, sui pericoli che si potrebbero riscontrare nelle epoche passate o future (venire catturati e quindi cercare di scappare entro 170 ore etc...).

Per concludere si presume non ci siano problemi con l'adattamento delle lingue morte come il latino: in fin dei conti, l'importante è divertirsi, quindi i viaggiatori sono forniti di "traduttori simultanei" (lol).

Sistema

Il sistema di questo gioco di ruolo è molto semplice. Inoltre consigliamo ai pg di fare molta cautela dato che è molto semplice morire, e di conseguenza anche uccidere (quasi sempre).

Il sistema si basa sul tiro di dadi a 20 facce e prevede una scheda con 9 tratti (Tratti Principali):

- Forza (FOR), descrive la forza fisica del personaggio, la sua prodezza con le armi da mischia e influisce sul danno aggiuntivo in mischia. Inoltre può essere utilizzata per parare gli attacchi in mischia;
- Mira (MIR), descrive quanto un personaggio è portato a centrare l'obiettivo sia che lo voglia colpire, per esempio, con una pistola o con una pietra. Inoltre influisce sulla precisione dei colpi del personaggio;
- Fisico (FIS), descrive la resistenza fisica e la tempra del personaggio. Da esso dipendono i Punti Ferita (PF);
- Agilità (AGI), descrive quanto un personaggio è veloce, furtivo e atletico;
- Sensi (SEN), descrive quanto il personaggio abbia i sensi acuti e pronti;
- Riflessi (RIF), descrive quanto un personaggio abbia le reazioni pronte e scattanti. Infatti si usa questo tratto per schivare gli attacchi;
- Intelligenza (INT), descrive l'acutezza mentale e la preparazione del personaggio;
- Volontà (VOL), descrive il coraggio, la freddezza e la fermezza d'animo del personaggio dinanzi a situazioni scioccanti;
- Carisma (CAR), descrive l'influenza del personaggio sugli altri, la sua leadership e la sua abilità oratoria;

In aggiunta a questi tratti esiste una lista di tratti derivati da questi stessi (Tratti Derivati):

- Bonus Forza (BF) = $\frac{1}{3}$ FOR arrotondato per difetto, viene aggiunto al danno in mischia;
- Bonus Balistico (BB) = $\frac{1}{2}$ MIR arrotondato per difetto, sommato al tiro di 1d6 viene confrontato con le difficoltà per colpire le varie parti del corpo (vedi distribuzione punti ferita);
- Assorbimento (ASS) = $\frac{1}{3}$ FIS arrotondato per difetto, da esso dipendono: i punti ferita aggiuntivi a quelli standard e l'assorbimento ad ogni tipo di colpo subito, ovvero il danno da sottrarre al danno totale subito;
- Velocità (VEL) = $\frac{1}{2}$ AGI arrotondato per difetto. Questo tratto va sommato al tiro di 1d6 quando si tira l'iniziativa in combattimento; inoltre VEL/2 rappresenta il numero di azioni fattibili dal personaggio in un turno;
- Capacità Tecniche (CT) = $\frac{1}{2}$ INT arrotondato per difetto, rappresentano le abilità manuali e artigianali del personaggio (lockpicking, medicina, meccanica...). Nota per il Master: se ad esempio con un tratto di 3 in CT si acquisiscano 3 diverse abilità, ciò vuol dire che le si sa fare in maniera superficiale; diversamente se con 3 punti si dovesse acquisire solo una abilità, vorrà dire che la si sa fare in maniera eccellente.
- Paradossi (PA) = indica il numero di Paradossi non corretti commessi (al 4° cominciano gli effetti negativi, al 6° si diventa un'Aberrazione). Per annullare gli effetti di un Paradosso bisogna correggerne due di fila senza commetterne nessuno.
- Salti (SA) = indica il numero di Salti effettuati.

Creazione personaggio

In "Jumpers" ogni giocatore è fornito di una scheda dove segnare le caratteristiche e i Tratti del personaggio. Per prima cosa il giocatore deve avere in testa il concetto di che tipo di personaggio vorrebbe interpretare, per es. un medico legale, un giovane universitario o un ladruncolo di strada. Subito dopo deve decidere come distribuire 63 punti tra tutti i suoi Tratti Principali, tenendo però conto che ogni tratto deve avere un valore minimo di 6 e un massimo di 9. Ora si devono fare un po di tiri di dado. Tirare 1d12 e seguire il seguente schema:

<u>Dado</u>	<u>PG</u>	<u>Squil.</u>
4-3-2-1	Normale	1
6-5	Particolare	2
8-7	+ Particolare	3
10-9	Unico	4
11	Squilibrato	5
12	Raro	6

In cui Squil. sta per “squilibri” ovvero quanti tratti il personaggio predilige e in quanti è debole. In seguito bisogna tirare tante volte il dado quanti squilibri ha il personaggio e seguire il seguente schema:

<u>Tratto</u>	<u>Mod</u>	<u> tiro%</u>
FOR ----	± 1 ----	1-8
FOR ----	± 2 ----	9-11
MIR -----	± 1 ----	12-19
MIR ----	± 2 ----	20-22
FIS -----	± 1 ----	23-30
FIS -----	± 2 ----	31-33
AGI ----	± 1 ----	34-41
AGI ----	± 2 ----	42-44
SEN ----	± 1 ----	45-52
SEN ----	± 2 ----	53-55
RIF -----	± 1 ----	56-63
RIF -----	± 2 ----	64-66
INT -----	± 1 ----	67-74
INT -----	± 2 ----	75-77
VOL -----	± 1 ----	78-85
VOL -----	± 2 ----	86-88
CAR -----	± 1 ----	89-96
CAR -----	± 2 ----	97-99
a scelta		100

Quindi, per esempio, se a un giocatore capiterà un pg “+ particolare” dovrà tirare 6 volte 1d%: i primi tre tiri saranno tre Bonus ai Tratti indicati (da andare a modificare nella scheda pg), gli ultimi tre invece saranno presi con il segno meno e saranno dei Malus ai Tratti indicati (da andare a modificare nella scheda pg).

Adesso possiamo andare a ricavarci i Tratti Derivati.

Infine bisogna scegliere l'equipaggiamento e le armi che il pg possiede.

Punti ferita e localizzazione dei colpi

Ogni personaggio ha bisogno di disegnare nella propria scheda una specie di manichino in cui distinguere: testa, busto superiore, busto inferiore, braccio dx, braccio sx, gamba dx e gamba sx. Ogni parte del corpo ha uno standard di punti ferita: la testa ne ha 1, le braccia 2 a testa, le gambe 2 a testa, il busto superiore 4 e quello inferiore 3. A ciascuno di questi punti ferita va aggiunto l'ASS, eccezion fatta per la testa a cui ne vanno aggiunti la metà (se in ASS si ha 1 va aggiunto $\frac{1}{2}$ punto ferita).

Inoltre quando si combatte c'è una difficoltà per prendere ogni singola parte del corpo: dopo aver colpito l'avversario si tira 1d6 e si aggiunge la B.B., dunque si confronta con la seguente tabella per sapere dove l'attacco ha colpito.

<u>Tiro</u>	<u>Parte del corpo</u>
3	Gambe (50% dx, 50% sx)
4-5	Braccia (50% dx, 50% sx)
6-7-8	Busto Inferiore
9-10-11-12	Busto Superiore
13 o +	Testa

Quindi si sottrae al danno l'ASS. e il restante danno si sottrae ai punti ferita della parte colpita. Si tenga presente che una volta finiti i PF specifici di qualsiasi arto, quest'ultimo sarà inutilizzabile (o tranciato se il Master lo ritiene opportuno) fino a quando dirà il Master (magari dopo essere stato guarito in ospedale). Invece una volta finiti i PF di uno dei busti il pg sviene (se i PF arrivano a -3 il pg muore). Una volta esauriti i PF della testa, il pg muore.

Armi e armature

Ogni arma a distanza possiede diverse caratteristiche: Danno, Maneggevolezza e Precisione, e inoltre raffica per le armi a ripetizione (mitra etc..). Seguire il seguente schema per farsi un'idea di che tipi di armi si possono “creare”

	<u>Basso</u>	<u>Medio</u>	<u>Alto</u>
<u>Danno</u>	1/3	4/6	7/9
<u>Maneggevolezza</u>	+3/+2	+1/0	-1/-2
<u>Precisione</u>	-1/-2	0/+1	+2/+3
<u>Raffica (per ripet.)</u>	5/10	10/20	15/30

La Maneggevolezza è il modificatore al Tiro per Colpire e descrive quanto l'arma è leggera e equilibrata; la Precisione invece è il modificatore da applicare al B.B. e rappresenta quanto l'arma sia precisa; la raffica invece dice quanti colpi l'arma può sparare in un turno (ovviamente parliamo di mitra e simili), per semplificare i calcoli, fare un Tiro per Colpire ogni 5 colpi e poi moltiplicare i danni per il numero totale di colpi.

Per le armi da mischia il discorso è lo stesso ma ridurre un po' il danno arrecato e eliminare la raffica.

Detto questo il Master è libero di “creare” ogni arma che vuole.

Inoltre i personaggi possono, a discrezione del Master, scegliere tra tre tipi base:

	<u>Armature Pesanti</u>	<u>Armature Medie</u>	<u>Armature Leggere</u>
<u>Assorbimento</u>	3	2	1
<u>Malus a RIF e AGI</u>	+2	+1	0

Il Master può comunque creare altre armature speciali a sua discrezione.

Effettuare un tiro di dadi

Quando bisogna mettere alla prova le capacità di un personaggio per riuscire in una prova non scontatamente semplice, è qui che bisogna fare un tiro di dadi. Esistono due tipi diversi di tiri di dadi:

-- Prova di Caratteristica, in cui il personaggio tira 1d20 tentando di ottenere un risultato pari o inferiore al punteggio della caratteristica bersaglio (es. Dino tenta di spostare un masso, in FOR ha 8, tira 1d20 e ottiene 6: Dino sposta il masso)

-- Prova Contrapposta, che è necessaria quando un personaggio deve battere il risultato di un altro personaggio. In questo caso si procede così: il primo personaggio che “offende” tira 1d20 sulla caratteristica appropriata e controlla se ha ottenuto un successo; dopodiché colui che “difende” tira 1d20 sulla caratteristica appropriata, se ottiene un successo riesce a difendersi o a superare l'avversario, se no perde la prova. Se nella prova non vi è nessun “attaccante” e “difensore” (es.

una corsa a piedi) e entrambi ottengono un successo o un fallimento, vince colui che si avvicina di più al miglior risultato.

Bonus e Malus

Nel caso che la situazione proponga un relativo vantaggio o svantaggio al tiro dei dadi, in quel caso il Master assegnerà un cosiddetto Bonus o Malus al tiro. Entrambi vengono sempre e solo applicati al tiro di dado e non alla caratteristica. Nel caso si tratti di un Tratto Principale ovviamente i Bonus saranno inferiori allo zero e i Malus superiori allo zero visto che si deve tentare di fare il risultato più basso possibile. Diversamente nei Trattati Derivati, siccome il tiro di dadi va sommato al Tratto, il Bonus sarà un numero positivo e il Malus negativo.

Più la prova è facile/difficile più il Bonus/Malus sarà alto, con orientativamente valori che oscillano tra il -4 e il +4.

Poteri

In questo gioco i personaggi acquisiscono dei poteri in due modi:

-- Tramite i Salti

-- Tramite i Paradossi

Esaminiamo caso per caso.

Poteri derivati dai Salti

I personaggi hanno bisogno di un po' di tempo per effettuare la Sincronizzazione, quindi dovranno aspettare che il loro corpo si abitui alle modifiche apportate dal Krono. Solo un Jumper può acquisire Poteri tramite i Salti. Dopo aver Saltato 4 volte, il personaggio fa un tiro di d%, con il 50% delle probabilità di acquisire un potere. Se lo acquisisce, va direttamente a tirare il d% per vedere quale potere acquisisce, in caso contrario dovrà aspettare il prossimo Salto, e avrà il 60% delle probabilità di riuscire, e così via continuando a fallire si avrà sempre il 10% di probabilità in più per ogni Salto.

Per utilizzare un potere bisogna tirare sul Tratto indicato tra parentesi: ovviamente in caso di successo il potere funziona, in caso contrario non funzionerà

Elenco dei poteri derivati dai Salti

Ecco qui una lista di poteri acquisibili. Tirare sulla probabilità e vedere quale potere apprende il Jumper. Il Master se vuole può aggiungere o eliminare poteri a suo piacimento.

-- (1%-7%) Palla di Fuoco (MIR vs difesa) – scaglia una sfera infuocata contro il nemico facendogli 9 danni

-- (8%-14%) Confusione (CAR vs VOL) – confonde il nemico per 5 turni (Malus di +2 a tutti i Trattati)

-- (15%-21%) Acronia (INT) – rallenta il tempo per 2 turni e ottiene il doppio delle azioni

-- (22%-28%) Forza (FOR) – aumenta notevolmente la propria Forza per 3 turni (-2 a FOR e +2 a BB)

-- (29%-35%) Pelle Roccia (FIS) – la pelle si indurisce rendendo più difficile danneggiare il personaggio per 3 turni (-1 a FIS e +2 a ASS)

-- (36%-42%) Ombra (VOL vs VOL) – con la forza della mente penetra le difese dell'avversario danneggiando il suo spirito (4 danni senza assorbimento)

-- (43%-49%) Connessione mentale (VOL vs VOL) – riesce a entrare nella mente dell'avversario entrando a conoscenza di tutto ciò che lui sa

-- (50%-56%) Simbiosi con il luogo (INT) – si concentra e modifica una parte dello spazio attorno a se (creare buchi, muri...)

-- (56%-63%) Pugno temporale (FOR vs difesa) – scaglia un pugno verso un nemico, se il nemico è distante, il personaggio gli appare in avanti con una velocità inaudita e lo colpisce (9 danni)

-- (64%-70%) Teletrasporto (INT) – si teletrasporta di massimo 50 metri

- (71%-77%) Acutezza del Falco (SEN) – ottiene un Bonus di -2 a SEN e +3 a BB per 4 turni
- (78%-84%) Arco di Diana (MIR) – un arco di energia dello stesso colore del Krono appare tra le mani del pg permettendogli di lanciare un dardo di energia che arreca 9 danni
- (85%-91%) tirare nell'elenco dei poteri derivati dai Paradossi
- (92%-100%) ritirare

Poteri derivati dai Paradossi

Il Krono che viene assorbito durante i Paradossi è infinitamente più caotico e incontrollabile di quello assimilato durante i Salti. Quindi un personaggio che commette un Paradosso (pg o png che sia) acquisirà molto più velocemente poteri anche più forti. Infatti al 2° Paradosso commesso si tira il d% secondo le stesse modalità dei poteri sopra descritti.

Elenco dei poteri derivati dai Paradossi

- (1%-7%) Frana (INT vs RIF con Malus di +1) – scaglia contro il nemico una grande quantità di grosse pietre (10 danni)
- (8%-14%) Ghiacciaio (VOL vs VOL) – congela il nemico per 3 turni facendogli 4 danni al petto non assorbibili
- (15%-21%) Inferno di fiamme (MIR vs RIF) – sputa una vampata di fuoco a un nemico in mischia (11 danni)
- (22%-28%) Coercizione (VOL vs VOL) – prende il controllo dell'avversario per 3 turni (non può fargli commettere azioni che lo porterebbero evidentemente alla morte)
- (29%-35%) Volo (INT) – permette di volare per 6 turni
- (36%-42%) Onda d'urto (MIR vs FOR con Malus di +1) – spinge il bersaglio di 10 metri facendogli 9 danni
- (43%-49%) Conoscenza infinita (INT) – permette di scoprire tutte le informazioni su un individuo
- (50%-56%) Istinto animale (SEN) – rende i sensi molto acuti. Bonus di -4 a SEN per 8 turni
- (56%-63%) Riflessi sorprendenti (RIF) – diventa sorprendentemente scattante e fulmineo. Bonus di -3 a RIF per 3 turni
- (64%-70%) Movimenti felini (AGI) – diventa molto agile. Bonus di -3 a AGI per 4 turni
- (71%-77%) Odio represso (CAR vs VOL) – manda una scarica di odio così forte verso l'avversario da scioccarlo. 5 danni non assorbibili
- (78%-84%) Armatura coriacea (FIS) – la pelle diventa durissima e molto resistente (-2 a FIS e +3 a ASS)
- (85%-91%) Riduce di uno il numero di Paradossi che deve commettere per diventare un'Aberrazione
- (92%-100%) Ritirare

Combattimento

Durante un combattimento per prima cosa si deve tirare l'iniziativa per decidere l'ordine dei turni. Quindi i personaggi agiranno a turno attaccando chi preferiscono tirando sul tratto giusto, o FOR o MIR: se fallisce manca il bersaglio, se riesce il difensore tira sul tratto di difesa, FOR per parare o RIF per schivare, in caso di successo evita/para l'attacco, in caso di fallimento subisce il colpo.

Avanzamento

Per evitare continue distribuzioni di punti esperienza si è pensato di dare al Master il compito di comunicare al pg in questione quale tratto deve aumentare (per esempio, dopo una settimana di allenamento in palestra il Master potrebbe concedere al pg 1 punto in più in FOR). Ovviamente si deve considerare che l'avanzamento di ogni personaggio rallenta man mano che progredisce, quindi il Master deve stare attento a rallentare l'avanzamento con lo sviluppo delle sessioni.

CONCLUSIONI FINALI

Oggi sono stato davanti allo schermo del pc più di 12 ore, ho gli occhi gonfi e mi sento molto assonnato. Tuttavia sono contento di aver creato questo 24h-rpg, mi è piaciuto mettermi alla prova e riuscire nell'impresa. Spero che qualcuno giocherà quest'opera che mi è costata abbastanza, possibilmente sarebbe anche bello se quel qualcuno la apprezzasse. Magari non approverà qualcosa dell'ambientazione o del sistema, e allora sarà libero di modificarlo a suo piacimento, magari inviandomi le sue opinioni e critiche, saranno ben accette.

Ho dato il meglio di me nella stesura di questo gioco di ruolo, spero vi divertiate.

E ricordate... “Dobbiamo vivere con il tempo e con lui morire” (Albert Camus)

Buon Viaggio e Buon Salto

Edoardo Scibilia alias Mrted