

Un po' di “Storia”

1965

Anno 1968, tra i tumulti di quegli anni passarono inosservati piccoli trafiletti sui giornali che parlavano di strani avvenimenti, luoghi in cui il tempo sembrava scorrere in maniera irregolare, persone scomparse di cui non risultava niente nemmeno all'anagrafe, eventi di cui vi sono testimoni ma nessuna prova fisica che li provi.

Niente di strano, di notizie strampalate ve ne sono a tonnellate, ma il passare degli anni fece cambiare le idee a certe persone che cominciarono a pensare che non fossero solo grosse panzane ma ci fosse qualcos'altro.

1969 - febbraio

Nel febbraio del 1969 il governo, a seguito di eventi tutt'altro che spiegabili, istituì una forza speciale con il compito di indagare sugli strani avvenimenti accaduti durante quegli anni.

Nel corso del mese e di quello successivo le indagini continuarono in maniera costante e discreta ma sembravano non arrivare mai a niente, come se qualcosa gli impedisse di arrivare ad una soluzione.

1969 – aprile

Durante il mese di aprile alcuni agenti della forza speciale vennero a contatto con alcuni uomini misteriosi che, secondo le loro testimonianze, scomparvero all'interno di “tagli fatti nell'aria”.

1969 – giugno

Due agenti della forza speciale scompaiono nel nulla, solo pochi documenti loro riguardanti rimangono, la maggior parte di essi scompaiono nel nulla, come se fossero stati cancellati. Durante lo stesso mese ci sono le prime prove che qualcuno sta tentando di indirizzare gli eventi.

1969 – luglio

Durante uno scontro a fuoco una strana creatura luminescente interviene in aiuto di alcuni agenti della forza speciale salvandoli da morte certa. Primo contatto con il “Cronogatore”.

1969 – agosto

A seguito degli eventi del mese precedente, lo stato americano decide di dare vita ad un ufficio segreto l' “Ufficio per il Controllo del Tempo” o UCT. Questo ufficio ha il compito di combattere chi tenta di modificare lo scorrere del tempo così come l'ordine naturale degli eventi stabilisce.

Il gioco è ambientato in degli anni '70 alternativi in cui una forza sconosciuta (o quasi) tenta di modificare determinati eventi o intervenendo su determinate persone per modificare il corretto scorrere del tempo.

I giocatori sono membri del UCT, un compartimento segreto del governo americano creato appositamente per affrontare queste situazioni e ripristinare la corretta linea temporale, ma andiamo con ordine.

UCT

L'Ufficio per il Controllo del Tempo (UCT), è l'ufficio predisposto per il controllo del corretto svolgimento della linea temporale e del corretto scorrere del tempo secondo quelli che sono i binari che gli eventi devono fargli percorrere.

Ha la sua sede principale nel centro di New York, al di sotto della zona di wall street; la sede si estende per parecchie decine di metri sotto la città e si estende per un raggio di 2 km.

I membri dell'UCT sono molto pochi, e sono essenzialmente divisi in tre categorie, gli operatori, il supporto tecnico, e gli agenti operativi (i giocatori interpretano questi ultimi).

Gli operatori si occupano di controllare lo stato della linea temporale (dello scorrere del tempo e della linea temporale si parlerà dopo) e di fornire supporto agli agenti operativi, tramite supporto logistico di equipaggiamento e di raccolta delle informazioni.

Il supporto tecnico si occupa di fornire e mantenere la tecnologia fornita agli agenti operativi, senza la quale sarebbero spacciati.

Gli agenti operativi sono il fulcro dell'UCT, si occupano di rintracciare, affrontare e risolvere i problemi, ma a differenza degli altri non sono persone normali; infatti essi posseggono una particolare sensibilità del tempo che gli consente non solo di “sentire” la presenza di incongruenze temporali ma anche di attraversare la “faglia” ed entrare momentaneamente nella “zona del tempo morto.”

A campo di questo ufficio c'è colui che viene chiamato il “Cronogatore” una creatura proveniente da un altro piano, che fornisce aiuto e coordinamento all'ufficio. Si dice che sia della stessa specie di coloro che tentano di cambiare il corso degli eventi e non ha mai fatto sapere, almeno ai suoi sottoposti, quale siano le sue intenzioni; il suo ufficio è il più profondo tra tutti quelli presenti nella sede centrale.

Le persone normali e le forze dell'ordine non sono a conoscenza dell'UCT e del suo operato, in quanto l'operato dell'ufficio è totalmente volto alla discrezione più assoluta.

I “Deviatori”

Non si sa chi siano, si sa soltanto che vogliono cambiare l'andamento della linea temporale, alterando gli eventi o manipolando determinate persone.

L'unica cosa che si sa per certo è che non sono umani e che le loro intenzioni sono tutt'altro che buone; sono a conoscenza dell'UCT ma stranamente non tentano di rendere pubblica la notizia, visto che non gli sarebbe troppo difficile reperire le prove della sua esistenza.

Operano normalmente modificando il risultato di un particolare evento, cambiandone l'esito, oppure manipolando le scelte di determinate persone cambiando il loro punto di vista o convincendoli a compiere determinate scelte e, nei casi peggiori, arrivano a sostituire le persone o ad aggiungerne altre che precedentemente non esistevano.

Ad un primo impatto possono sembrare umani, e ad una persona normale tali sembrerebbero, ma se si possiede la particolare percezione del tempo che hanno gli agenti operativi, ci si rende conto del fatto che queste persone sembrano essere nel posto sbagliato quando osservate.

Alcuni di questi “deviatori” sono stati catturati, morti, ed esaminati non hanno dimostrato nulla di

particolare, erano dei semplici umani ne più ne meno, ma non risultavano presenti in nessun anagrafe del mondo e in possesso di alcun tipo di documento.

Il mondo

Il mondo è lo stesso che avreste trovato durante gli anni '70, gente capellona, pantaloni a zampa di elefante e disco music in ogni dove.

Il resto del mondo e tutti gli abitanti degli stati uniti, sono totalmente all'oscuro della situazione e del conflitto che c'è tra le due parti, anzi l'UCT possiede appunto un reparto adibito al controllo dell'informazione per evitare che notizie scomode possano trapelare.

Ci sono persone che sospettano qualcosa, e proprio per questo la discrezione è la parte fondamentale del lavoro di un agente UCT.

Il Tempo

Normalmente si pensa che il tempo si limiti a scorrere, c'è chi pensa che si possa viaggiare nel tempo e chi che il tempo neanche esista. Bé lasciate che vi dica che hanno tutti torto, o quasi.

Il tempo è una specie di membrana che avvolge la realtà e che scorre come un fiume nella direzione che gli eventi che accadono in precisi istanti gli indicano.

A differenza di quello che si pensa è possibile prevedere e calcolare (anche se il termine calcolare non è il più adatto) il grado di naturalezza di un evento, in quanto il tempo scorre liberamente tranne particolari punti in cui è vincolato da eventi precisi che ne cambiano la direzione; la direzione che il tempo segue viene definita “linea temporale” e questa anche se non è possibile prevedere in quale direzione prosegua, si può però prevedere quando si verificherà un evento decisivo per l'andamento naturale della linea.

Operando su questi eventi o su persone legate a questi eventi i deviatori modificano l'andamento del tempo, ed è qui che entrano in gioco gli agenti dell'UCT.

Una volta eseguita una deviazione della linea temporale, ci sono alcuni giorni di tempo (di solito tra 10 e 15) prima che la linea temporale cambi direzione in maniera innaturale.

L'unico modo per riportare la linea temporale nella giusta direzione, è eliminare l'interferenza, se si tratta di un evento basta che venga eliminato l'evento generato dai deviatori, altrimenti se si tratta di una persona sarà necessario eliminare quest'ultima in maniera definitiva.

Le faglie e la zona del tempo morto

Le così dette “faglie” sono fratture tra la realtà e il tempo che la circonda che vengono a crearsi nel caso di una deviazione; queste sono visibili solo e soltanto ai deviatori e agli agenti operativi, grazie alla particolare percezione del tempo che essi posseggono.

Queste fratture nello spazio tempo, consente l'entrata nella così detta “zona del tempo morto”. Questa particolare zona non è altro un risvolto della realtà, ovvero chi attraversa la faglia si ritrova a camminare in una zona tra la realtà e la membrana temporale (gli agenti che vi si sono recati parlano di un mondo in tonalità di grigio e un cielo di uno strano colore rosso a striature blu) nel quale sono completamente al di fuori sia della realtà che dello scorrere del tempo.

In questo luogo ogni cosa sembra fatta di un materiale indistruttibile e sembra le cose non cambino mai, ed in effetti è così in quanto questa zona è una specie di sacca presente tra la realtà e la membrana temporale che viene a formarsi a seguito della deviazione e qui non è possibile interagire con la materia reale a meno che questa non si trovi effettivamente nella zona morta.

Va detto che non è possibile rimanere nella zona morta per lungo tempo poiché, la presenza

prolungata nella zona morta tende ad annullare l'affinità che il corpo umano ha creato con lo scorrere del tempo.

Nel caso si rimanesse lì troppo a lungo le persone colpite perderebbero la capacità di interagire con il tempo e sarebbero costrette a rimanere nella zona morta.

Per ultima cosa, ma non meno importante alcune precisazioni: primo tutti gli oggetti portati nella zona morta funzionano fintantoché sono in contatto con un individuo che ha attraversato la faglia, altrimenti questi ultimi ritorneranno nel mondo reale; secondo le faglie non si formano mai da sole ma sempre almeno in coppie, quindi possono essere usate come comode porte per superare ostacoli; terzo una persona nella zona morta può aprire una faglia dove più lo aggrada ma lo fa a suo rischio e pericolo perché questo tipo di attività è molto faticoso e consuma molte energie che non verranno recuperate prima di alcune ore.

Come funziona il gioco

Essenzialmente la regola di base per effettuare un tiro è prendi un dado da 10 e fai meno che puoi. Quando si effettua qualsiasi tiro, normalmente si sommano Tratti, Abilità e talenti adatti se si deve ottenere un punteggio minore o al più uguale con i dadi tirati.

Questo principio vale per lo svolgimento di azioni più o meno comuni, combattimento, e qualsiasi altra cosa in cui possa essere effettuato un tiro.

Creiamo il nostro agente Operativo

Andiamo ora a creare il nostro personaggio introducendo passo passo tutte le caratteristiche del gioco.

Tratti principali

Ogni personaggio possiede dei tratti che indicano la sua capacità di azione in determinati ambiti:

- **Fisico:** rappresenta la capacità di azione nelle interazioni fisiche, quali correre, attaccare, scalare una parete o prendere al volo un oggetto.
- **Pensiero:** rappresenta la capacità di azione mentale di un personaggio, quindi la velocità di ragionamento, l'intuizione, la velocità di svolgimento di un calcolo.
- **Sociale:** rappresenta la capacità di azione sociale di un personaggio, come il savoir faire, la capacità di interazione sociale, saper raccontare una barzelletta o una panzana.
- **Tempo:** rappresenta la capacità di interazione con il tempo, la sua percezione e la capacità di saperlo manipolare.

Ogni agente comincia spendendo un totale di 8 punti nei primi tre tratti principali (Fisico, Pensiero, Sociale) con un minimo di 1 ed un massimo di 5, ed un punteggio pari a 1 in tempo (le persone normali hanno un punteggio pari a 0); va detto che ogni punto speso aumenta di un punto un tratto.

Ogni punto in un tratto principale rappresenta un dado che si può tirare nella risoluzione di un confronto, si possono lanciare tutti i dadi oppure soltanto una parte di essi.

Nel caso si vogliano eseguire più azioni o confronti che comprendano lo stesso tratto, si possono eseguire un numero di tiri massimo pari al valore del tratto suddividendo i dadi con un minimo di uno per tiro.

Tratti caratteristici

Ogni agente che si rispetti possiede uno o più tratti caratteristici, ovvero tratti che indicano particolari attitudini fisiche, mentali o sociali in cui l'agente è molto portato. Quindi potrebbe possedere una forza straordinaria, una agilità sopra la media, o una buona resistenza, come invece una intelligenza sopraffina oppure un intuito fuori dal normale, oppure un innato carisma o un fascino irresistibile.

Ogni tratto caratteristico (TC) possiede un valore che va da 1 a 3, e si assegnano 9 punti per scegliere i TC che meglio rappresentano l'agente; in questa fase i valori di TC non possono superare un valore pari a 1.

Tratti particolari

I Tratti particolari, che ogni buon agente dovrebbe avere, rappresentano particolari campi in cui questi si contraddistingue, insomma abilità che l'agente possiede e può usare.

Ogni tratto particolare (TP) possiede come i TC un valore che va da 1 a 3, ed in fase di creazione si assegnano 15 punti da spendere in TP, con un valore massimo in fase di creazione di 2.

Tratti peculiari

I Tratti peculiari rappresentano particolari talenti unici e specializzati che ogni agente dovrebbe avere, come saper maneggiare in maniera ottimale una spada, o essere un provetto meccanico, oppure avere una particolare predisposizione nel intrattenersi con altre persone.

Ogni tratto peculiare (TE) possiede un valore che va da 1 a 3, ed in fase di creazione si assegnano 7 punti da spendere nei TE, con un valore massimo di 2.

Nessuno dei vari tipi di tratti può essere acquisto ad un minore o uguale a zero, ma solo nei range sopra specificati.

Andiamo ora a vedere come si effettuano i tiri, siano essi confronti o tiri semplici.

Nel caso siano tiri semplici basta per prima cosa vedere quale Tratto principale è coinvolto e decidere quante azioni e quanti dadi utilizzare, sommare poi per ogni azione le TC, TP e TE appropriate e ottenere almeno con un dado un valore minore o uguale alla somma dei tre tratti secondari; possono essere anche applicate delle difficoltà pari a -1, -2 o -3 nei casi più difficili.

Nel caso di confronti si procede come prima ma se il confronto è tra più personaggi e png, si eseguono i tiri e chi ottiene più successi vince il confronto, nel caso di parità o si ripete il tiro, o si ottiene una situazione di stallo (non vince nessuno), oppure si seguono le direttive de Master.

Un particolare uso viene fatto con il Tratto “Tempo” in quanto può essere utilizzato in diverse maniere:

1. Per attraversare una faglia: basta avere un punteggio di tempo almeno pari ad 1
2. Per aprire una faglia: si perde temporaneamente un punto di “Tempo” e si ha un -1 a tutte le proprie azioni.
3. Per favorire l'esito di un azione: si usa un punto “Tempo” che diminuisce temporaneamente, e fornisce un +1 alla somma dei 3 tratti per un singolo tiro.
4. Per migliorare l'esito di un azione: si usa un punto “Tempo” che diminuisce

- temporaneamente, e fornisce per un turno un dado in più per tutti i tiri di un certo tipo.
5. Per modificare l'esito di una azione già risolta: se si è già risolta un'azione e l'esito non ci soddisfa, possiamo tentare di alterare il tempo, basta prendere tanti dadi pari al tratto "Tempo" ed ottenere almeno 1 successo con valore pari al valore del tratto, nel caso di esito positivo possiamo sommare i successi così ottenuti al nostro tiro per cercare di migliorarlo.

Questo è tutto quello che c'è da sapere riguardo l'esito e lo svolgimento di tiri e confronti. Ora andremo ad introdurre gli stati, ovvero gli stati Fisici, Mentali, Sociali.

Ogni stato rappresenta le condizioni riguardo un particolare campo:

- Lo stato Fisico indica le nostre condizioni di salute;
- Lo stato Mentale indica la nostra sanità e solidità mentale;
- Lo stato Sociale indica il nostro status e considerazione;

Ogni stato ha un valore pari al TC correlato, cioè Fisico per stato fisico, Pensiero per stato Mentale, Sociale per stato Sociale.

Ogni stato possiede 4 livelli, Normale, Grave, Pessimo, Finito, ed ognuno di questi possiede un valore pari al TC correlato.

Ogni qual volta si subiscono danni fisici, mentali o sociali, il numero di successi in eccesso rispetto alla nostra caratteristica sono i punti stato che il personaggio perde.

L'essenza

L'essenza è un qualcosa che identifichi il modo di essere del vostro personaggio e ne descriva chi sia in maniera abbastanza esaustiva, in parole povere l'incipit generale del suo carattere.

Può essere composto da 1 o più parole, al più frasi brevi e di al massimo una riga.

Ha valore unicamente interpretativo e ogni personaggio deve averne uno e uno soltanto, ne più ne meno; va ricordato che L'essenza è obbligatorio e non può non essere scelto, ma la sua definizione può essere fatta in ogni momento durante la fase di creazione.

Ultima cosa da dire, "L'essenza" non può cambiare, a meno che non sussistano fatti tali da poter modificare radicalmente lo stato di essere del personaggio stesso (è assolutamente necessaria l'approvazione da parte del Master).

ALCUNI ESEMPI:

- ***singola parola:*** bastardo, sognatore, cattivo, roccioso, paladino.
- ***alcune parole:*** oscenamente cattivo, distratto e ingenuo, giusto e retto, cavillosamente petulante.
- ***frasi complete:*** "La luce della giustizia risplende nel cuore dell'eroe.", "I demoni più perversi rimangono inorriditi dalla sua oscenità.", "Dire che questo uomo sia stupido sarebbe un eufemismo."

Il vincolo

Il "vincolo" rappresenta una particolarità del personaggio, similmente al bonus, ma è di carattere interpretativo, cioè non influenza tiri o confronti, ma unicamente l'interpretazione del personaggio.

Come il “*bonus*” ogni personaggio deve possedere un “*vincolo*”, ne più ne meno e questo non porta nessuno bonus/malus di tipo numerico o regolistico di alcun genere ma unicamente fornire una particolarità del personaggio dal punto di vista della sua interpretazione.

Alcuni Esempi:

- Si scaccola copiosamente quando è agitato
- Accende i fiammiferi per i suoi sigari sul tacco della scarpa
- Porta il cappello leggermente abbassato a coprire il volto
- Prima di uno scontro a fuoco (o di un Duello) infila sempre dei guanti di Pelle nera
- Esordisce tutte le sue frasi con “Piuttostoanzichennò”
- In presenza di belle donne si aggiusta spesso gli occhiali da vista
- Prima di una rissa inforca gli occhiali da vista

Combattimento

Per prima cosa si determina l'iniziativa, essa è pari a 1d10 più la caratteristica “tempo”, chi ottiene il valore più alto inizia per primo, in caso di parità comincia chi ha il punteggio di “Tempo” più alto, in caso, ancora, di parità lanciate una moneta chi vince comincia.

Svolgere un combattimento è piuttosto semplice: se il combattimento è a distanza si tira normalmente come un tiro semplice con una difficoltà crescente al crescere della distanza (0 vicino, -1 medio, -2 lontano, -3 lontanissimo), e viene poi risolto come visto nel paragrafo degli stati.

Se il combattimento è in corpo a corpo, si effettua un confronto tra i contendenti e se l'attaccante ottiene più successi infligge un numero di danni pari al valore dei successi ottenuti.

Se si effettuano attacchi a sorpresa (un png o un avversario non vi ha individuati) anche se in corpo a corpo tirerete come se steste effettuando un semplice tiro, e in caso di attacco a distanza la difficoltà viene diminuita di 1.

Danni Sociali e Mentali

Si possono subire anche danni Sociali o Mentali a seconda delle situazioni in cui ci si trova.

Se si subiscono shock gravi o traumi si possono subire danni mentali, nel caso in cui potreste sviluppare seri problemi.

Ogni qualvolta subite danni mentali di qualsiasi genere (shock, visioni terrificanti) per ogni livello di stato perso avrete un -1 a tutte le azioni.

Se invece subite danni sociali, come ad esempio essere ripresi da qualcuno meno importante di voi, fare figure pessime, per ogni livello di stato perso subirete un -1 a tutte le interazioni con le persone presenti o che sappiano del fatto fino a che non avrete recuperato tutti i livelli di salute.

Recuperare livelli di Stato

Ogni volta che si subiscono livelli di stato questi possono poi essere recuperati, e questo avviene con un livello recuperato per ogni ora di riposo nel caso di danni mentali o sociali, con un livello recuperato al giorno nel caso di danni fisici.

Per danni gravi, quali mutilazioni, fobie e figure di cacca, il semplice riposo potrà non bastare a sopperire alla vostra perdita.

Migliorare

Ogni personaggio ha la possibilità con l'accumulo di esperienza di migliorare le proprie capacità, in modo da poter affrontare le avversità in maniera più efficiente.

La regola è molto semplice si può aumentare un Tratto secondario di un punto solo se viene utilizzato almeno una volta e spendendo tanti XP pari al valore attuale x100, nel caso dei tratti principali l'ammontare di XP da spendere è pari al valore attuale x500.

Mentre se si vogliono acquistare Nuovi tratti secondari possono essere presi a livello 1 spendendo 200 XP e motivando in maniera seria il loro acquisto.