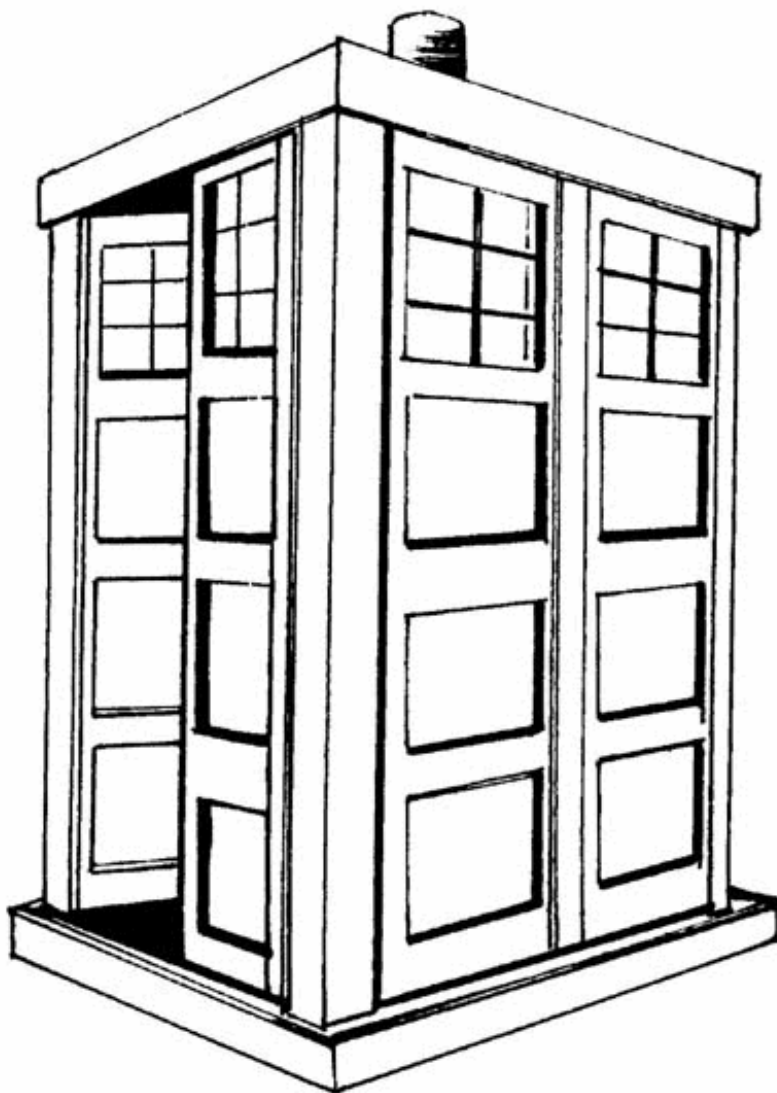


DR. WHO THE TARDIS



Gioco di interpretazione ideato da Molinari Michele – Qwein – qwein@email.it 20/07/06© ispirato all'omonima serie per la TV creata nel lontano 1963 dalla inglese BBC Dr. Who, un inventore, viaggiatore che solca lo spazio tempo, attraverso il Tardis (*Time And Relative Dimension In Space*). Una macchina temporale dall'aspetto esteriore di un *Police Box*, cioè una specie di cabina telefonica azzurra, utilizzata dai poliziotti britannici per comunicare tra loro quando non esistevano ancora le comunicazioni radio.. Il Gioco sviluppato per giocatori inesperti è semplice nel suo insieme, e porterà i giocatori a viaggiare nello spazio e in altre dimensioni con lo scopo di sopravvivere agli eventi della storia e tornare alla loro epoca incolumi. Dedicato a Alessandra e Andrea perché crescere non significa rinunciare ai propri sogni.

Molinari Michele

Il TARDIS permette di viaggiare nel tempo e nello spazio ed esiste nelle due dimensioni spazio-temporali, quella di partenza e quella di arrivo. Per questo motivo le sue dimensioni esterne possono non essere uguali a quelle interne: l'interno del TARDIS è costituito da un sacco di stanze, laboratori, dormitori e un grande armadio nel quale si possono trovare abiti e accessori per tutti i luoghi e per tutte le epoche. Il TARDIS può venire pilotato *solo* dal Doctor Who, (che per la funzionalità del gioco è morto ed è divenuto parte del Tardis stesso poichè esiste un legame quasi simbiotico tra l'uomo e la macchina; essa riconosce il suo Doctor attraverso il cosiddetto *Rassilon Imprimatur* contenuto nei suoi geni). I comandi e gli strumenti si legano isomorficamente al pilota e possono essere manovrati da lui soltanto. Il sistema di controllo del TARDIS crea, attraverso l'energia artronica, la cosiddetta SSIE (*Semi-Sentient Intelligent Entity*), in grado di controllare il buon funzionamento di tutti i circuiti. Il TARDIS utilizza un sistema simile a quello dei trasduttori di materia, anche se è molto più complesso di un semplice trasmat temporale; la materia non arriva a destinazione istantaneamente, ma impiega un tempo variabile da qualche decina di secondi a qualche ora. Tutti i controlli sono in mano al Doctor, ma il sistema SSIE è in grado di prendere l'iniziativa in caso di malore del pilota o di guasto meccanico. Il TARDIS ha naturalmente bisogno di molta energia, che viene presa dall'Occhio dell'Armonia, una fonte di energia pressochè infinita situata su Gallifrey. Il TARDIS viaggia nello spazio-tempo attraverso il Time-Vortex; quando parte, gli atomi della parte esterna si dissolvono dal mondo reale e riappaiono nel Time-Vortex, il luogo ove spazio e tempo esistono come un'unica entità. Quando il tutto si è dematerializzato, vengono accesi i motori e due circuiti lavorano insieme per permettere il movimento nel Time-Vortex. Tali circuiti, il generatore del vettore tempo e il creatore di spostamenti nello spazio, vengono avviati dall'energia artronica e permettono uno spostamento a quattro dimensioni.

I viaggi spazio-temporali attraverso il TARDIS sfruttano la teoria circolare del tempo, secondo la quale il tempo ha la forma di un CD, cioè una traccia circolare con l'origine nel centro. La creazione dell'Universo è l'Evento Uno e rappresenta il centro del disco. Secondo questa teoria, esiste qualcosa che rappresenta tutti e tutto nell'universo, cioè la Personal Event Wave (PEW); ognuno possiede la propria PEW, che descrive la sua vita dalla nascita al tempo attuale. Le tracce temporali incise sul disco servono essenzialmente per i viaggi nel tempo. Quando il TARDIS si dematerializza, la testina si stacca dal disco e può essere spostata in un qualunque punto di quella traccia. Questo è quello che succede quando il TARDIS entra nel Time-Vortex: perde ogni relazione con il tempo. Quando il TARDIS atterra (cioè quando la testina si posa su di un altro punto della traccia) riallaccia il suo legame con il tempo. Tutto ciò è controllato, nel TARDIS, da un meccanismo chiamato *Time Dimension Tracker*. Se questo si guasta, non è possibile riallacciare i legami con la propria PEW, quindi non si può avere alcun contatto fisico con le cose che appartengono a quel tempo.

La teoria circolare del tempo è strettamente legata alla teoria parallela del tempo, che introduce il concetto di dimensioni temporali parallele. Il tempo, così come lo spazio, pur essendo una dimensione di per sé, ha delle dimensioni. Queste dimensioni temporali rappresentano altri mondi, che vengono alterati a causa dei viaggi nel tempo. Quando noi viaggiamo nel passato e cambiamo qualche evento, esisterà un nuovo futuro a partire dal punto di interferenza. Quindi, alterando un evento passato, gli eventi accaduti nel "nostro" mondo dopo quell'evento accadranno comunque, ma in una differente dimensione temporale. E' come avere più di un CD: queste realtà alternative, cioè dimensioni temporali parallele, vengono create quando la cosiddetta *Alternative Reality Wave* (ARW) diverge dal *Normal Reality Stream* (NRS). Ogni volta che viene alterato il passato, un nuovo futuro parallelo viene creato: per evitare la proliferazione di ARWs, il cauto viaggiatore nel tempo cerca di interferire il meno possibile con il passato.

Per cercare di definire termini relativi come passato, presente e futuro, a questo punto, è necessario avere qualche informazione sulle onde temporali. Il presente di una persona è definito dalla sua onda originale, se questa persona non ha mai viaggiato nel tempo. Infatti, prima del viaggio nel tempo, l'onda originale era l'unico evento nel continuo spazio-temporale. Essa è composta da un numero infinito di PEW; per ogni individuo esiste una PEW, che descrive l'esistenza di quella persona in qualsiasi dimensione. Il presente non può essere definito in modo assoluto, ma deve essere un concetto relativo. Se un viaggiatore temporale visita il futuro, il suo presente non esiste più come singolarità, poiché esisteranno due o più presenti contemporaneamente. Il primo presente è l'onda originaria, la seconda è l'esistenza del viaggiatore nel futuro. Questo presente alternativo esisterà finché il viaggiatore non tornerà alla propria onda originaria, oppure finché non si sposterà in avanti a partire da questo secondo presente, oppure finché non si sposterà indietro nel passato della sua onda originaria. Nel primo caso, il presente sarà spostato in una seconda dimensione parallela (o ARW). Se un viaggiatore si sposta in avanti a partire dal secondo presente, il secondo presente originario verrà cancellato e verrà creato un nuovo secondo presente. Il secondo presente esiste sempre nell'orizzonte degli eventi del viaggiatore nel tempo. Invece (terza possibilità) viaggiare indietro nel tempo tra l'onda originaria e il secondo presente potrebbe risultare in un cambiamento del secondo presente. E' quindi teoricamente possibile incontrare se stessi nel futuro, anche se i controlli del TARDIS fanno in modo che ciò non avvenga. Il Doctor Who è un abile sfruttatore delle caratteristiche del TARDIS e delle limitazioni fisiche dei viaggi temporali. Egli cerca sempre di limitare il proliferare delle onde temporali parallele e di evitare il più possibile ogni variazione nel passato della Terra. I suoi interventi sono solo di "emergenza", cioè interferisce soltanto quando il futuro della Terra è in serio pericolo.

I giocatori vedranno apparire dal nulla il Tardis vi entreranno di propria iniziativa ed esso agirà o meno sui giocatori che vedranno lo stretto spazio dell'abitacolo aumentare di volume, espandersi in una grande stanza piena di macchine e oggetti strani. Enormi pulegge, stantuffi a vapore simili a quelli montati su vecchie navi, complicati pannelli elettrici simili ad un vecchio film di Frankenstein, computer obsoleti, sfere luminose, pannelli con prismi colorati, enormi valvole, condensatori uniti a minuscoli microchip, ampole e alambicchi dai contenuti colorati ribollenti posti sui tavoli o a terra e apparentemente privi di ogni logica.

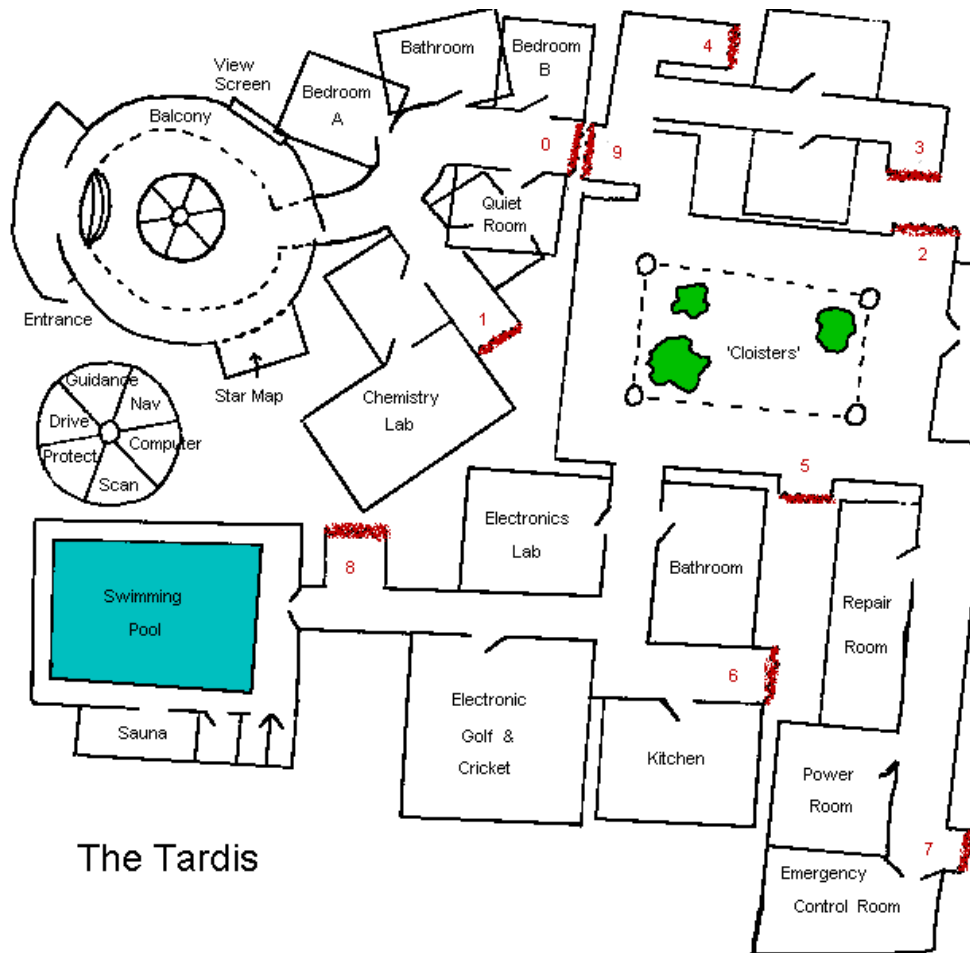
Le porte: oltre la stanza alternano il metallico al legno massello lavorato a porte in formica, il tutto appare come un assemblamento privo di logica di oggetti di diversi tempi..

Il bagno cui colpisce l'associazione di oggetti chiaramente di epoche lontane tra loro. Una vasca in ghisa smaltata con i piedi a testa di leone dei primi del '900 supportata da un moderno miscelatore. Un lavabo con brocca e specchio con catino, un water moderno in porcellana con sedile riscaldato. Due specchia a parete, uno antico e uno moderno con luci all'interno dello specchio stesso con riquadro Picture and Picture che mostra la nuca di chi lo guarda. Come pavimento vi è un fine mosaico bizantino. L'acqua scorre. Il tutto funziona.

Tentare di uscire: se i giocatori tentassero di uscire dalla porta in cui sono entrati vedranno, al posto di ciò che hanno lasciato, un vortice nero. Questa spirale, visibile come un fumo bianco che viene assorbito, cercherà di aspirare i giocatori piccoli oggetti, fogli di carta e aria. Impossibile uscire.

Dopo un primo momento di ambientazione nel Tardis, visita alle stanze e alle varie stranezze.

Toccano la porta, gli oggetti o uno dei computer, su uno degli schermi, su un piedistallo metallico come figura olografica tridimensionale e su una parete come proiezione di una vecchia pellicola del cinema muto apparirà una figura. Un uomo anziano con indosso un camice bianco da medico o ricercatore, che come lui ha visto tempi migliori.



The Tardis

IL DOTTORE

Tutte le immagini con un unico suono omnidirezionale fanno udire ai giocatori un messaggio:

"Salve viaggiatori, io sono il Dr. Who

Ora vi trovate nel TARDIS.

Il Tardis è una macchina che può viaggiare nello spazio-tempo e nelle altre dimensioni.

Se avete già provato ad uscire avrete capito che è impossibile.

Il Tardis è fuori controllo.

Se vedete questa immagine significa che io sono morto e che il continua la sua esistenza.

Se provaste a danneggiarlo morireste con esso e ciò che siete, che siete stati, sparirebbe nel tempo e voi sparireste nell'oblio.

Infine la macchina sceglierebbe secondo una sua logica, non solo dove viaggiare, in quale tempo o dimensione ma soprattutto a chi apparire e permettere di entrare.

La sua missione non è chiara, né tanto meno lo è lo scopo, ma i userà finché avrà bisogno di voi.

Il Tardis è alla ricerca di oggetti sparsi per il tempo per potersi evolvere e completarsi.

Potreste fuggire nel tempo rifiutandovi di tornare al

ma ogni interazione temporale potrebbe farvi sparire, mutare il

corso della storia, del tempo come lo conoscete voi e la vostra linea temporale potrebbe non esistere più.

Immaginate rivelare a Cesare il segreto della polvere da sparo, a Leonardo da Vinci l'uso di una caldaia a vapore...

Potrebbe mutare il corso della storia e nel vostro tempo i vostri bisnonni potrebbero non essersi mai conosciuti o potrebbe esserci un inverno nucleare in cui l'intera umanità sarebbe vicina all'estinzione.

Potrete utilizzare i TEMPER, sofisticati olo-emulatori in grado di percepire l'epoca in cui vi trovate e convertire fotonicamente il vostro aspetto ringiovanendo girando le lancette in senso antiorario e invecchiando girandole in senso orario. Il Temper ha un raggio di azione di 4 metri, allontanandolo, o toccandovi, le parti generate oltre la vostra reale immagine appariranno come una distorsione televisiva.

L'immagine scompare per un attimo e poi ritorna (il Temper consente di capire e parlare la lingua impostata).

Ricordate, smarrire i Temper o non eseguire una missione può portare a sottili punizioni.

Siete dei prigionieri"

Il volto, l'immagine olografica, scompaiono e sul muro ora è proiettato un fascio di luce bianca.

Poi appare in caratteri bianchi su schermo nero un timer. Un conto alla rovescia. 10.00 minuti.

Un listato scorre su altri monitor, su altri file di codice binario, su vecchi monitor quarzati in verde.

Il proiettore mostra sulla parete qualcos'altro: la missione.

Diverse stampanti ad aghi rumorose, altre silenziose a laser stampano una cartina indicante la posizione dell'oggetto da trovare.

Un clangore metallico mostra uno scomparto nella parete, che si apre a 5 minuti dallo scadere del timer. Dentro, in una raffinata rastrelliera in mogano traforata a merletto ci sono 28 orologi d'oro a cipolla con catena da taschino. I temper.

Quando un giocatore tocca per la prima volta l'orologio avvertirà una piccola scossa elettrica e per pochi secondi lancette e quadrante vibreranno come un piccolo monitor, mostrando il viso del giocatore per poi tornare normali.

Ora, per tutti, tranne che per il giocatore, questo sarà un normale orologio da taschino.

Se si tentasse di aprirlo il contenuto si liquefarà con un potente acido molecolare.

Se un giocatore perde, rompe un Temper, apparirà con le sue sembianze e la sua età, rischiando di non poter rientrare nella macchina temporale.

-Il Temper muta pure la voce per fascia di età-

La stanza bianca senza fine: se un pg si ostinerà nel proseguire, più si allontanerà più ombre diafane come spettri si faranno consistenti e solide e quindi aggressive.

E' in quella stanza che i giocatori dovranno depositare gli oggetti, che poi spariranno e prenderanno posto nei macchinari.

Vortice: se un pg per scelta o risultato dei dadi uscisse e finisse nel vortice, finirebbe qualche giorno prima nella zona della missione con il temper disattivo e possibili problemi di sopravvivenza.

Errori dimensionali: se un pg volesse mutare ostinatamente il corso temporale, la successiva missione lo porterà nel proprio tempo devastato o distorto, obbligandolo ad un ritorno nell'epoca della deviazione temporale per porvi rimedio.

Cibo-oggetti: nel Tardis c'è tutto, ma appare come lo scafo rovesciato di una nave, cui è impossibile uscire o percepire l'esterno..

Se i giocatori proveranno a portare con sé oggetti all'interno del Tardis, esso potrà impedire loro di rientrare, finché non se ne saranno liberati, sottoponendo a una scansione tutti i giocatori..

Il gioco: Ogni azione, persuasiva, di forza, uso di macchinari, oggetti, cura...vede il lancio di un dado da 6 richiesto dal master al giocatore, dove 1 è la negazione, sfortuna, insuccesso e 6 successo pieno. La riuscita degli altri numeri a scalare...mezza riuscita...insuccesso ma con...

Il master descriverà gli eventi in base alla fortuna o sfortuna.

Ma anche in base alle reali conoscenze dei giocatori, lo scopo di questo gioco oltre alla palese semplicità, è mettere alla prova i giocatori con le reali conoscenze e possibilità, evitando che questi si nascondano dietro pseudo schede con abilità precostituite o un lancio di un dado sopperisca alle reali conoscenze nella tecnica, nella storia, spingendoli a misurarsi, il master qui deve valutare le reali conoscenze e possibilità dei giocatori.

Per colpi inferti o subiti, con armi o meno, e stabilire la riuscita di un pg o un npg:

un dado da 6 stabilirà la locazione dell'impatto.

1= testa 2= busto 3= braccio sx 4= braccio dx 5= gamba sx 6= gamba dx

In base alla riuscita del colpo (arma usata o meno) zona colpita, il master stabilirà se si tratterà di ferita semplice (il pg può proseguire), ferita disabilitante (il pg sviene o non può proseguire), morte (se il pg muore scompare).

Le missioni, date dal Dr Who, attraverso il tardis, potranno essere di fantasia, dove non occorre applicare nessun studio, mentre cercando di portare il gioco ad un livello superiore, occorrerà avere un minimo di preparazione storica sulle epoche in cui i giocatori saranno costretti a operare.

MISSIONE INIZIALE

Prima missione: Storico Fantasy

Anno: 1825 **Ora:** 05.33 **Giorno:** 12 Martedì

Luogo: Londra (Inghilterra)- sobborghi portuali

Oggetto: L'ottavo rubino da destra della corona di Giogo V
Ubicazione: Torre di Londra-tesoro reale

A 10 secondi dallo scadere del tempo la macchina temporale farà avvertire la sensazione di una frenata ma non rivolta in una direzione particolare, e tutti rischieranno di finire a terra.

La porta si apre. Molti macchinari sibilano, si arrestano, altri splendono di luci colorate.

Si intravede il buio e una luce ondeggiante che rischiarava un pavimento di pietre.

Uscendo i giocatori vedranno l'intera stanza che cercherà come di seguirli fino a divenire di nuovo la cabina da dove sono entrati.

Fuori, il Tardis si trova sotto il volto di un grande ponte in pietra. Vicino vi è il bordo di un pontile, diversi topi.

Un ubriaccone, un barbone vede i pg e si fa sfuggire un gemito: "Oh my God!" per poi darsi alla fuga.

In quel momento i giocatori che hanno con sé il Temper, pur magari non conoscendo la lingua capiranno perfettamente e poco dopo potranno parlarla.

Sopra il ponte diversi fischietti risuonano nella sottile foschia che permette di intravedere un porto lì vicino. Fa piuttosto freddo, sebbene i giocatori possano utilizzare il Temper di fatto utilizzano gli abiti e gli oggetti con cui sono entrati nel Tardis.

Appare chiaro dalle lampade, torce sui ponti vicini che è successo qualcosa.

Lì accanto, dove è fuggito il barbone, una ringhiera metallica conduce ad una traballante scala metallica rugginosa e da lì su ponte.

Un suono con un ritmo preciso, il Big-Ben suona la sua melodia.

Sul ponte c'è un grande andirivieni di persone, soprattutto Bobbit, le guardie londinesi che a suon di fischietti fermano le persone più sospette. Molti aiutano segnalando persone dubbie, barboni perditempo, chi con torce, chi con lanterne a mano. E' una grande caccia all'uomo.

Se i giocatori fermassero qualcuno, una guardia ad esempio: " Sono state uccise due guardie alla torre di Londra ed è stato sottratto parte del tesoro reale –tra cui la corona-"
Insistendo si rischia di creare sospetti.

Tutti cercano un uomo sulla cinquantina, con una cicatrice che gli sfregia il volto descritto dalla terza guardia ferita.

Girando-facendo domande...

Nei quartieri alti: non si parla d'altro che del furto e del cargo a vapore "la stella del Sud" che tra 5 giorni partirà dal porto di Londra per le americhe.

Armatore (Chi allestisce navi per conto proprio o d'altri) Sir Arcibald Landsbourey.

Pare che fino a pochi giorni prima rischiasse di finire in galera per debiti e poi abbia avuto un colpo di fortuna insperato.

Arcibald Landsbourey vive al numero 8 di Sales Street –un buon quartiere- nella villa ereditata dal suocero della moglie.

Tutti i giorni va alla "Rosa scarlatta" una dubbia taverna nei sobborghi del porto di Londra.

Alla Rosa scarlatta ha traffici misteriosi con la proprietaria Mode Riarty e un tale Oliver Dubie detto "Il Conte".

Negozi-Borghesia: Non si interessa del furto sebbene tutti si interessino della monarchia perché proprio a loro era stato richiesto il finanziamento per risistemare i gioielli della corona.
(Il consiglio è cercare nei bassifondi, al porto...).

I Bassifondi: Le vie sono trafficate dai tagliagole e Scotland Yard sta perquisendo i pub. Spesso qualcuno scalciante se ne esce in manette e i Bobbit non lesinano colpi di manganello.

Ci sono 3 pub:

Il Mantello e l'oca: infima bettola. Tutti scherzano sul furto dei gioielli e di come se li avessero loro li avrebbero già spesi in alcol e donne. Vecchie befane sdentate con flaccidi seni in mostra no mancano, così come la birra. Nessuno sa nulla. Sfottono i giocatori.

Il Gallo nero: come la prima, solo più chiasosa, con scommesse sul combattimento di galli in una piccola arena. Ai poveri animali sono stati messi degli uncini acuminati all'altezza degli speroni.

La Rosa scarlatta: è in atto una perquisizione, per questo la taverna è semideserta. Una sottile nebbiolina e odore di cavoli marci aleggia a mezz'aria. Tra i tavoli, il bancone e una strana roulette, su un tavolo una donna grassissima, avanti con gli anni, sputa nei bicchieri e li asciuga con uno straccio sporchissimo. E' cieca da un occhio. Vicino a lei un uomo vestito con un trince a scacchi le porge delle domande, mentre i poliziotti mettono a soqquadro il locale.

"Forza vecchia Mode, non ci puoi essere che tu dietro a questo furto. Tutti sanno che lo sfregiato è un tuo protetto. Questa volta penzolerai dalla forca" con freddezza e voce gracchiante.

"Sai bene mio caro Shaklok che io conduco solo una locanda e che i miei affari sono come un libro aperto"

Prima che questo risponda una guardia entra da una porta sul retro.

"Mr. Homless, sotto abbiamo trovato tre piatti fumanti di manzo e porridge...sono caldi ma non c'è nessuno!"

"Bene Mode, immagino ti sia preparata un pranzetto da basso e che i tre piatti fossero per freddare il porridge"

"Stavo appunto..."

"Ispettore adiamocene, qualcuno li ha avvertiti prima che arrivassimo"

Shaklok Homless non vorrà perdere tempo con i pg.

Le sue ultime parole: "Andiamo alla torre di Londra!"

La torre è circondata da un cordone di poliziotti. Impossibile accedervi.

Se i pg non sanno che fare durante la ricerca: il furto dell'orologio-Temper

Mentre sono a caccia di indizi un ragazzino cencioso con un logoro cappello a tuba, fingendo uno scontro involontario in realtà ruberà ad un pg a caso l'orologio – il Temper-

Se i giocatori capiranno l'accaduto potranno fermarlo subito facendo test relativi, oppure poco dopo, su richiesta del GM dovranno lanciare un dado. Se falliranno non capiranno l'accaduto e avranno il problema di cercare di recuperare l'orologio.

Molti sono i gruppi di orfani sbandati dediti a piccoli furti, borseggio. Cercando e descrivendo il ragazzo scopriranno che fa parte di una banda coperta da un nobile decaduto: Sir Arcibald Landsboury.

Il covo della banda si trova in un sobborgo detto "dei tagliagole" e tutti sono concordi che ormai l'orologio si trovi in mano al lord, così come tutto ciò che è prezioso.

Se i giocatori bloccheranno il ragazzo, questi li minaccerà dicendosi protetto da Arcibald Landsboury.

Alla polizia non interesserà, anzi libererà il ragazzo.

I Giocatori potranno incontrare ancora Shaklok Homless ma questi si rifiuterà di considerarli.

La taverna di Mode: se ne sta tranquilla. Se i pg sorvegliano la taverna scopriranno un nobile che fa visita e Mode lo allontanerà. Chiedendo scopriranno che quello era Sir Arcibald Landsboury.

I Giornali: furto alla torre di Londra. Due guardie uccise. Rubati diversi gioielli della corona.

Scettro a sfera e corona di Giorgio V, più diversi monili e pietre preziose.

Il caso è stato affidato su richiesta di Scotland Yard affidato a Shaklok Homless, noto esperto di tecniche per la cattura dei malfattori. Per pura cautela sono stati effettuati 18 arresti.

Pare che il ladro e omicida abbia una profonda cicatrice sulla guancia sinistra.

Gioco d'azzardo: La Rosa scarlatta è famosa come bisca clandestina e c'è chi dice vanta una stanza segreta cui pochi eletti, di solito nobili, possono avervi accesso. Stanza non trovata dalla polizia.

La corona si trova nascosta nella bisca della Rosa scarlatta e con lei Oliver lo sfregiato. Nascosti da un passaggio dietro il bancone.

La torre di Londra: se i pg riusciranno a scoprire questo indizio saranno bravi, visto la sorveglianza.

Shaklok Homless sta indagando sta indagando per scoprire come mai chi è entrato nella torre di Londra aveva le 3 chiavi di accesso. Non vi sono state intrusioni o scasso.

Homless sta mettendo sotto torchio i nobili che, come tradizione, una volta l'anno vengono scelti per sorvegliare una notte il tesoro.

Homless e Scotland Yard hanno l'elenco di coloro che avevano detenuto le chiavi. Tra i nomi figura anche quello di Arcibald Landsboury.

Ma è ultimo in elenco e Homless non sa della sua partenza imminente per le americhe con la stella del sud domenica 17 alle ore 6.00.

I giocatori appariranno nelle vesti di persone comuni ma saranno privi di soldi, documenti e oggetti.

Oliver lo sfregiato è armato di coltello e pistola. Se i pg si faranno aiutare dalla polizia o da Homless non potranno portare a termine la missione perché gli oggetti saranno subito riportati alla torre di Londra.

Generatore di Avventure 3d6 percentuale

EPOCA O DIMENSIONE	
11	Prima Guerra Mondiale 1916
12	Mondo alieno ostile 2006
13	Seconda Guerra Mondiale 1942
14	Antico Egitto 1333 ac
15	Roma 46 a.C.
16	Futuro post atomico 2034
21	Guerra di secessione americana 1862
22	Far West americano la frontiera 1844
23	Futuro era glaciale 2011
24	Futuro 2097
25	Dimensione Parallela 4 Reich 2006
26	Horror umanità Zombie 1970
31	2006 Meteorite verso la Terra
32	Impero romano Gallia 200 d.C
33	Anno 0 Galilea
34	Londra 1829 Sherlok Holmes
35	Astronavi e alieni attaccano la Terra
36	U.S.A uccisione J.F.Kennedy 22/11/1963
41	Medioevo Giapponese 1333
42	Re Artù Camelot 1192
43	Rivoluzione francese 1789
44	Islam e le crociate 1096dc
45	Templari Graal Gerusalemme 1070
46	Egitto Faraoni e Alieni
51	Universo parallelo medioevale Magico
52	Pianeta dei Criceti giganti al potere
53	Maia Sacrifici Umani 1233 ac
54	Pianeta delle Scimmie 1983
55	Mondo parallelo civiltà perduta 2066
56	Futuro 3013 umanità sotterranea
61	Alieni invasori con bacelli Parallelo 2006
62	Mongolia Gengis Kan 1162 dc
63	Viaggio al Centro della Terra 1886
64	Futuro Alien Mondo Alieno
65	Iraq Guerra del Golfo 1990-1991
66	Garibaldi Guerra dei 1000 14-05-1860

OGGETTO O MISSIONE	
11	Osso particolare
12	Amuleto
13	Pugnale
14	Spada
15	Teschio
16	Lastra lega sconosciuta
21	Diamante purissimo
22	Rubino purissimo
23	Arma
24	Salvare Persona
25	Impedire un Rapimento
26	Moneta posto impossibile
31	Oggetto speciale su persona
32	Rubare un manufatto
33	Ricerca persona scomparsa
34	Sabbia di un punto preciso
35	Scheggia di pietra particolare
36	Componenti chimici
41	Spargere false notizie
42	Impedire un'esecuzione
43	Infiltrarsi tra i nemici
44	Consegnare un messaggio
45	Sopravvivere luogo ostile
46	Sfuggire alla prigionia
51	Testimoniare per accusato
52	Recuperare antidoto veleno
53	Rapire viaggiatore temporale
54	Liberare un prigioniero
55	Scortare un convoglio
56	Riportare reliquia al suo posto
61	Eliminare una setta malvagia
62	Spiare in territorio nemico
63	Impedire sposalizio forzato
64	Smascherare spia infiltrato
65	Scoprire un passaggio
66	Consegnare oggetto prezioso

EVENTI	
11	Morte npg per soluzione
12	Attaccati a sorpresa
13	Missione a tempo
14	Costretti a infrangere le leggi
15	Accusati ingiustamente
16	Informazioni avute sono false
21	Sacrificio di oggetto prezioso
22	Occorrerà patteggiare con nemici
23	Rivolta per motivi religiosi
24	Contrasti con forze locali
25	Gruppo alleato contrasta
26	Perdita di tutti gli oggetti
31	Incontro falsa autorità
32	Compagno sotto altrui controllo
33	Tempesta pericolosa
34	Aiutare un nemico per vivere
35	Errore causerà molti morti
36	Zona obiettivo errata
41	Occorreranno rinforzi
42	Vi sono politici coinvolti
43	La missione è una trappola
44	Pericolo contagio malattia
45	Allucinazione collettiva
46	Oggetto porta sfortuna
51	Fortissima influenza Arcana
52	Malattia incomprensibile un pg
53	Tra nemici vecchia conoscenza
54	Scoperta arma potente
55	Nemico segue ogni mossa
56	Nemico otterrà la vittoria
61	Npg rovinerà la missione
62	Occorrerà camuffarsi
63	Perdita di anima con artefatto
64	Non si troverà un oggetto
65	Vi saranno trappole fisiche
66	Attraversamento zona insana

