

Fuori dal Tempo - Amthenam

versione 4.1



Sommario

Intro.....	1	2.2 i Viaggi nel Tempo.....	1
parte 1 - l'Amthenam.....	1	2.3 Teletrasporto e Inerzia.....	2
parte 2 - le Ambientazioni.....	1	parte 3 - le Divinità.....	2
2.1 la Forma di un'Ambientazione.....	1	3.1 le quattro Divinità dell'Amthen.....	2

Intro

Questa parte approfondisce la cosmologia di Fuori dal Tempo, cioè l'aggregato di universi che ne forma l'Amthenam e le leggi e le divinità che la governano.

parte 1 - l'Amthenam

Amthenam è il nome che viene dato all'aggregazione di ambientazioni che compone Fuori dal Tempo.

L'Amthenam è diviso tra la parte Materiale e quella Spirituale, chiamate rispettivamente Amthen e Thenam; queste due parti sono collegate tra loro dalla dimensione Volitiva e dall'alterazione Mentalica.

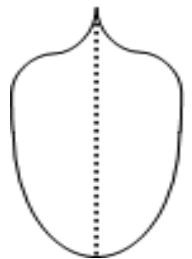
L'**Amthen** è la parte che aggrega le ambientazioni "materiali", quelle cioè in cui lo spazio-tempo è molto simile a quello in cui viviamo (esistono la gravità, i cicli naturali, l'invecchiamento e la morte), con al più l'aggiunta della magia. L'Amthen è anche detta Struttura Materiale.

Il **Thenam** invece aggrega tutte le dimensioni dette "spirituali", in cui uno o più principi della matematica o della fisica vengono negati, ribaltati oppure, semplicemente, ignorati; ad esempio, potrebbe non esistere il concetto di morte o quello di gravità, oppure l'ambientazione potrebbe essere bidimensionale. All'interno di ciascuno dei due universi, Amthen e Thenam, le ambientazioni contenute sono in contatto tra loro e sarà sempre possibile trovare varchi dimensionali dall'una all'altra. Per varcare invece dall'Amthen al Thenam bisogna passare per la *dimensione Volitiva*.

parte 2 - le Ambientazioni

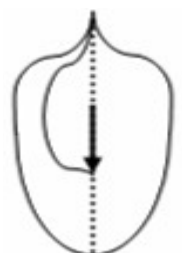
2.1 la Forma di un'Ambientazione

La possibilità di viaggi nel tempo e tra le ambientazioni deforma la nostra "semplice" visione della linea del tempo, della storia e dell'evoluzione di un'ambientazione e di tutto l'Amthenam. La rappresentazione che si utilizza per definire la Forma di un'ambientazione è quella a *foglia*, in cui la linea centrale è la linea del tempo standard. La Forma è mostrata nella figura, in cui il tempo scorre verso l'alto (verso lo stelo). La linea tratteggiata al centro è detta *linea del tempo standard* e corrisponde alla sequenza di eventi che ha più altra possibilità di accadere, cioè l'evoluzione più probabile dell'ambientazione. Tutt'intorno alla *linea del tempo standard* scorrono parallele le altre infinite linee del tempo, tanto più vicine a quella centrale quanto maggiore è la loro probabilità di verificarsi.



2.2 i Viaggi nel Tempo

La teoria dei viaggi nel tempo di questo gioco parte dall'assunto che un viaggio nel tempo sia un evento talmente improbabile (cioè accada talmente di rado) che il suo verificarsi sbalza il personaggio fuori dalla linea del tempo standard. Ogni viaggio *nel tempo*, cioè lo spostamento nel passato o nel futuro sulla linea standard, crea una diramazione; dal momento dell'arrivo in un punto diverso della linea del tempo, quella che i personaggi attraverseranno vivendo sarà una seconda linea del tempo. A seconda di quanto pesantemente influiranno sulla storia, la linea che percorrono si distanzierà dalla linea *standard*, che ormai avranno perduto (la figura mostra, ad esempio, un viaggio nel passato, con la nuova linea del tempo diramata creata). Quella che gli



storici utilizzano quando scrivono la storia ufficiale dell'Ambientazione non è altro che la storia della linea *standard*, che racchiude, tra tutte le possibilità, la successione di eventi statisticamente più probabile.

Come si è detto, appena si compie il primo viaggio nel tempo, si esce dalla linea *standard*, perdendo la possibilità di ritornarci.

Per varcare nelle altre dimensioni, si attraversa la linea del tempo verso l'alto (verso il futuro), fino a ricongiungersi, nel punto più in alto, con la linea *standard*. Da quel punto, detto *fine del tempo*, si effettua il salto dimensionale nella linea *standard* di un'altra ambientazione. Ovviamente, nel momento di varcare, i personaggi perdono coscienza di tutto questo e si ritrovano in un altro mondo senza avere idea del percorso fatto.

2.3 *Teletrasporto e Inerzia*

Coming soon.

parte 3 - le Divinità

3.1 le quattro Divinità dell'Amthen

Ci sono quattro divinità che sovrintendono all'Amthen; esse sono conosciute in tutte le ambientazioni materiali e concedono molti poteri a coloro che le adorano. Ogni ambientazione dà un nome diverso alle quattro divinità; noi utilizziamo per esse il nome che ne danno gli Amthenamiani (gli abitanti della dimensione Volitiva), l'unico popolo della Struttura Materiale al di fuori del loro controllo; i nomi delle divinità sono:

- **Dio-di-Dio**: è la divinità che presiede all'ordine della Struttura Materiale (ad esempio, alla forma delle ambientazioni);
- **Dio-del-non-Dio**: detta anche Dio-delle-Creature, è la divinità che presiede al creato e agli esseri viventi;
- **Dio-del-Movimento**: è la divinità che presiede al divenire delle cose, immediato o nel tempo;
- **Dio-del-Tempo**: è la divinità che presiede allo scorrere del tempo, immobile o in movimento.

Le quattro divinità presiedono all'Amthenam insieme e nessuna può sovrastare le altre; tutta l'esistenza della Struttura Materiale (e di ogni ambientazione al suo interno) dipende da loro e dalla combinazione dei loro poteri.

Ogni ambientazione è il frutto di un diverso equilibrio tra le divinità: Dio-di-Dio pone l'ambientazione nell'ambito dell'Amthenam e ne delimita i confini, la forma ed i vincoli; Dio-del-Tempo segna lo svolgersi delle linee del tempo, mentre Dio-del-Movimento ne controlla e decide le ramificazioni e le intersezioni; infine Dio-del-non-Dio presiede agli esseri che la popolano e in questo modo al collassare verso il centro delle linee del tempo più probabili.

Le Divinità in Mogadus. Nell'ambientazione Mogadus le quattro divinità sono conosciute come gli Antichi Dei e sono venerate fin dall'Antica Era coi nomi:

- *Mukrod* (Dio-di-Dio): viene adorato nell'isola di Valdar e in tutto il nord del continente, principalmente dagli uomini e dai lejan. Mukrod rappresenta per essi l'ordine perfetto cui tendere.
- *Mirtsel* (Dio-del-non-Dio): la sua venerazione è iniziata nel IV secolo dell'Antica Era, nel popolo degli Xule; essi lo ritraggono con un corpo a loro immagine. La sua dottrina predica la vita in tutte le sue forme: gli Arcani influenzano l'elemento della *terra* e la sfera della natura.
- *Persa* (Dio-del-Movimento): viene adorato principalmente nel regno di Gordol. La leggenda vuole che Persa stesso abbia insegnato alle razze di Mogadus come forgiare ogni arma.
- *Arthax* (Dio-del-Tempo): viene adorato nei regni dell'ovest. A questo dio sono associati i venti e le

nebbie; gli arcani sono basati sull'elemento dell'aria e la sfera di influenza è quella della conoscenza portata dal vento. La disciplina dei sacerdoti di Arthax è volta alla padronanza del tempo e dello spazio.

Le Divinità in Kafter. Nell'ambientazione Kafter le quattro divinità fanno parte di un passato ormai dimenticato dalla maggior parte degli esseri viventi, che l'Oscurità ha cancellato. Solamente tre razze conservano memoria delle antiche credenze: gli Orchetti hanno sviluppato il culto del Kaos autonomamente e sono ignari del fatto che il Kaos è già stato venerato, in altri tempi; gli Atmani e i Nekromanti, invece, conoscono a fondo la storia del pianeta in cui vivono e di come grande e possente sia stato nel passato l'intreccio tra le quattro divinità e il loro mondo.

Le divinità sono adorate coi seguenti nomi:

- *Libra* (Dio-di-Dio): viene adorato dagli Atmani come il Dio dell'equilibrio e della stasi.
- *Axia* (Dio-del-non-Dio): era adorato prima dell'Oscurità in tutte le città libere, come Dio della vita e della fertilità. Il culto di Axia non è sopravvissuto nei popoli ed ora è praticato solamente da alcuni Nekromanti.
- *Agor* (Dio-del-Tempo): come per Axia, il suo culto è rimasto sepolto nell'Oscurità e solamente alcuni Nekromanti ne conservano la memoria.
- *Kaos* (Dio-del-Movimento): viene adorato dagli Orchetti come Dio della Distruzione; la legge di vita degli orchetti impone, al posto degli antichi riti sacrificali, sontuose cerimonie di massa dedicate alla distruzione boschiva.

Le Divinità in Svampiri. Nell'ambientazione Svampiri le divinità sono conosciute solo dalle sfere più alte di ogni stirpe: si impara a conoscere una divinità solamente nella casta degli Amiarta; secondo la credenza, le divinità sono l'unica fonte dei Poteri vampirici, ma diversamente da ogni altra religione, questa profonda Verità viene mantenuta nascosta al popolo ed è proibito adorare le divinità anche agli stessi Amiarta.

Le divinità non hanno nome e sono adorate riferendosi al tipo di Poteri che donano:

- *Divinità del Muschio* (Dio-del-non-Dio): sovrintende ai Poteri di Arbusti e Baccheri, è dio della vita e del creato.
- *Divinità della Rosa* (Dio-del-Tempo): sovrintende ai poteri di Iridi e Nuari.
- *Divinità del Grano* (Dio-del-Movimento): sovrintende ai Poteri di Reviari e Vaseri.