

# Time-Burst

Si intende per *Time-Burst* un periodo del tempo di gioco che scorre molto velocemente, durante il quale ciò che accade viene descritto per sommi capi, senza essere effettivamente "giocato".

La durata di ciascun *Time-Burst* può essere molto variabile: poche ore, nel caso di un pomeriggio di riposo durante un'avventura; qualche giorno, nel caso di licenze o periodi trascorsi nell'attesa di un evento importante; settimane o persino mesi, generalmente nel caso dei tempi che intercorrono tra un'avventura e l'altra.

Durante il *Time-Burst* i giocatori si accordano con il Master per determinare cosa fanno i personaggi e cosa accade loro di significativo.

## Time-Burst interni a un'avventura

---

Durante un'avventura, è frequente che uno o più personaggi si trovino a non far nulla di significativo per periodi di tempo piuttosto brevi, da qualche ora ad alcuni giorni. Può capitare a causa di ferite che costringano un personaggio al riposo, oppure perché si rende necessario aspettare altri eventi, o anche semplicemente per far riposare i personaggi.

Durante il *Time-Burst* i giocatori dichiarano come intendono far trascorrere il tempo al proprio personaggio (esercitandosi con le armi, studiando, frequentandosi con altri PG o PNG, ubriacandosi in locanda, etc.): il Master avrà il compito di tenerne conto e stabilire eventuali conseguenze.

## Time-Burst tra un'avventura e l'altra

---

Tra un'avventura e l'altra è possibile che passi un po' di tempo durante il quale i personaggi possono dedicarsi a coltivare i propri interessi. Il gruppo spesso in questi periodi si separa, alcuni tornano alle proprie case, dai familiari, altri intraprendono incarichi o missioni per conto proprio. Nella maggior parte dei casi tutte queste eventualità vengono risolte narrativamente dal Master all'inizio dell'avventura successiva, quando il gruppo si riunisce.

## Time-Burst del personaggio del Master

---

Nel caso in cui si alternino più Master, ciascuno con un proprio personaggio, è di frequente adozione l'espedito comune di far trascorrere al personaggio del Master un periodo di *Time-Burst* mentre gli altri sono in avventura. In alcuni di questi casi è anche possibile che le vicende del suddetto Personaggio siano oggetto di vicende ambientate grazie al contributo di un altro Master: in tal modo verrà creata una sorta di "avventura parallela", la quale consentirà di dettagliare in modo più approfondito il contenuto del *Time-Burst*.