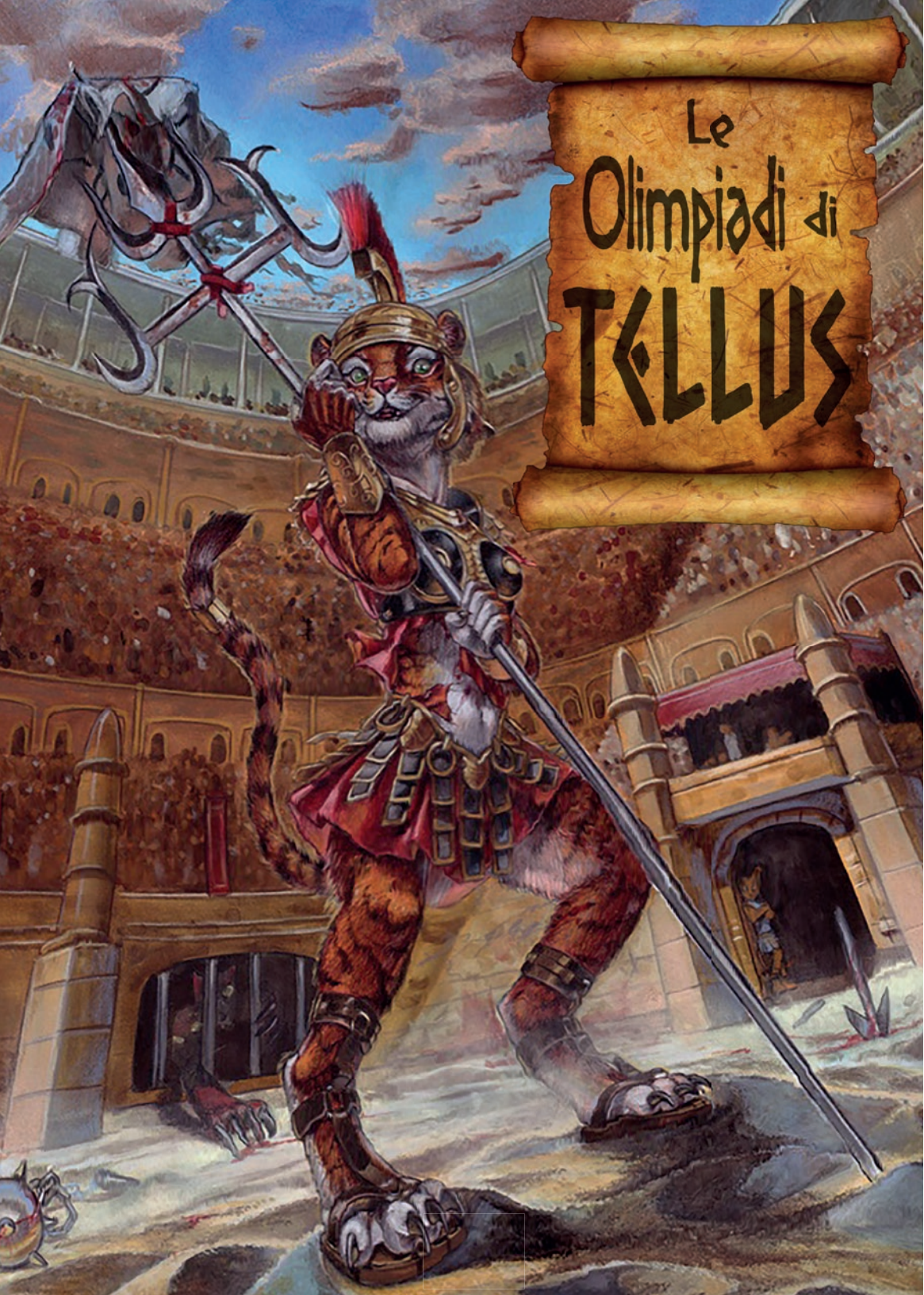
Le
Olimpiadi di
TELLUS

SCHYTIA
SERIA
CIMMERIA
GERMANIA
PERSIA
INDIA
EUROPA
GRAECIA
MARE MEDITARRANEUS
INSULAE INCOGNITAE AUSTRALES
OCEANUS
LIBYA
AEGYPTUS
AETHIOPS

Le Olimpiadi di Tellus

Anno 3047 della Terza Era, primo anno della Quarta Era, nel mondo conosciuto dai suoi abitanti con il nome di Tellus, dove la potenza dei miti e degli dèi non è leggenda, ma realtà. Ogni quattro anni si tengono le sacre Olimpiadi per compiacere Zeus (per i Greci, Giove per i Romani e Horus per gli Egizi) che in passato si tenevano a Olimpia, ma per volere dell'imperatore Nerone della nobile stirpe dei Lykos, oggi si tengono a Roma, capitale dell'Impero. Anche nell'età della repubblica si mantiene tale usanza, dove i vincitori non solo porteranno la gloria per la loro patria, ma saranno celebrati con statue e poemi.

Razze giocabili

In questo mondo, che ricorda il nostro remoto passato, la razza dominante non è più quella degli esseri umani (creati da Prometeo), ma quella dei Therantropi (creati da Epimeteo); essa è costituita da animali antropomorfi di svariate specie che si distinguono tra di loro come stirpi differenti: non importa se siano rettili, mammiferi, volatili o altro, quello che conta, anche se vivono in città di stirpi miste, è che l'élite al potere è quasi sempre composta dai Predatori (come nel caso dei Lykos a Roma). Esistono poi gli Erbivori, abbastanza forti fisicamente da tener testa ai predatori e quindi dotati di un rango sociale leggermente inferiore a loro (come nel caso dei Tàvros a Roma, mentre nella città di Creta sono addirittura loro a comandare). I ranghi più umili sono occupati da stirpi di animali più umili e indifesi, come topi, scoiattoli, piccoli felini, eccetera.

Esistono infine gli umani che vengono usati come schiavi, in qualche caso. Essendo sprovvisti di armi naturali, i Therantropi li ritengono creature inferiori, anche se spesso non vengono perseguitati per non incappare nella furia degli Dèi o rischiare di offendere un dio sotto mentite spoglie.

Il giocatore gestirà una squadra composta da un allenatore e da cinque atleti, il cui capitano sarà l'atleta principale, dotato della comune Scheda del PG di Musha Shugyo. Lo si impiegherà in tutte le prove sportive e di combattimento. Vedremo a breve come creare questo eroe. Gran parte delle regole sulle armi si riferiscono a lui, mentre i suoi compagni di squadra agiscono come dei "minion", ovvero sottoposti che servono per dare +5 PV a singolo membro aggiuntivo, +1 a una caratteristica a scelta per ogni due membri in cui si può cambiare l'assetto prima di ogni gara.

Questo procedimento può essere applicato anche durante una battaglia, ma per farlo bisogna spendere 1PA e un 1SP per impartire tale ordine, infine si dovrà spendere una risorsa a testa per armare i compagni di squadra con armi diverse che danno special differenti oppure con le stesse armi ma che fanno decrescere i PA necessari a usarle di uno per ogni arma aggiuntiva oltre la prima, ma mai al di sotto di 1PA.

Pagando una risorsa a testa anche per la propria armatura, gli atleti possono donare un punto struttura aggiuntivo ciascuno all'armatura del capitano (massimo 7 punti). Nel caso che il capitano non abbia un'armatura o uno scudo, si potrà comunque considerare una protezione simbolica con struttura pari a uno ma con un valore di Punti Danno pari al numero di compagni corazzati.

I compagni di squadra potranno appartenere a stirpi diverse da quella del loro capitano, a patto di condividere la provenienza. Inoltre, durante gli scontri a squadre si potranno usare anche i simboli aggiuntivi dei propri compagni se sono diversi da quelli del capitano, così come per le specialità atletiche.

Ogni razza, oltre alla propria descrizione possiede altre informazioni di cui tener conto:

- **Provenienza:** questa voce indica il luogo natio del proprio campione e quale terra può rappresentare alle Olimpiadi per il semplice fatto che quella stirpe abita in quei luoghi.
- **Abilità:** ogni stirpe ha 3 simboli (trai quali non si può scegliere Distanza). In questo Setting, Scaglia può essere interpretato sia come un colpo sporco (sabbia negli occhi) che come l'attacco a un punto debole (che provoca temporaneo stordimento). Vale anche come un veleno di qualche genere, ma in generale indica che la vittima subirà il prossimo attacco passivamente e dovrà poi spendere 1PA per riprendersi (rialzarsi nel caso di Scaglia in Musha Shugyo base). Fra i simboli avanzati si può solo scegliere Danno Continuato perché simboleggia bene il veleno o le ferite infette. Si possono usare Simboli extra in un at-

tacco spendendo per ognuno 1PA, 1SP o pagando un Malus di -1 al Test. I vari tipi di costi possono essere combinati per attivare più simboli. In questa variante i Personaggi non hanno le special/super per conto proprio, ma le sbloccano usando le armi come verrà spiegato nel paragrafo successivo.

- **Pallini minimi in una o più caratteristiche:** ogni stirpe è caratterizzata da una caratteristica con almeno 3 pallini liberi o due con 2 pallini per riflettere sia la fisionomia che lo stile di battaglia di ogni stirpe di Epimeteo, quindi anche se poi si hanno sempre i famosi 7 punti da distribuire significa che da 3 a 4 saranno già preimpostati per via della stirpe lasciando di fatto dai 4 ai 3 punti liberi da distribuire come si vuole.
- **Metodo di guadagno SP:** ogni stirpe ha il suo modo per guadagnare gli SP come qualunque personaggio di questo gioco. Questo rappresenta il carattere e lo stile di ogni stirpe ma qui, prima di ogni combattimento, è possibile scegliere tale metodo fra i due disponibili per la propria stirpe. Per esempio, una stirpe molto aggressiva li guadagnerà con i Danni e le Combo, una veloce e abile nello schivare li guadagnerà con i PA e la Difesa. Infine, se si vuole cambiare metodo di guadagno durante il combattimento una volta per Turno si può spendere 1 PA e 1 SP, così da potersi adattare alle situazioni e a nemici che si hanno di fronte.
- **Specialità atletiche:** ogni stirpe ha una propria specialità atletica, come il salto in alto o il lancio del martello, che riflette la sua conformazione fisica e culturale. Quando si dovrà fare un Test sull'Oracolo, il personaggio godrà di un +1 sulle prove inerenti le sue specialità.

Tecniche: i personaggi di questo Minisetting non possiedono Tecniche di alcun tipo, né Speciali né Super. Al loro posto, si usano le armi (che approfondiremo più avanti).

Ora verranno presentate ben quattro stirpi a titolo di esempio per rendere più chiare le nuove regole (se ne volete creare di nuove fareste meglio a cercare Il mondo di Tellus sul web, così da avere maggiori dettagli sull'ambientazione e sulle sue stirpi, potreste rimanere stupiti da certe rivelazioni...):

1) Tàvros: hanno corpi muscolosi e robusti coperti da un manto fitto e sottile. Hanno teste e code simili a quelle dei bovini, i piedi hanno grosse dita con spesse unghie che li fanno somigliare a zoccoli quando sono serrate per dare potenti calci. I maschi hanno chiome di crine.

- **Provenienza:** Roma, Grecia.
- **Abilità:** Spinta, Scaglia, Trasla.
- **Pallini minimi:** 3 AT.
- **Metodo di guadagno SP:** Danni e Ferite.
- **Specialità atletica:** Lancio del martello +1.

2) Lykos: hanno corpi meno solidi e imponenti rispetto ai felini ma sono più costanti, assidui e seriosi. Hanno teste, code da lupo e piedi simili a quelli dei lupi. Come i loro animali araldici non mostrano onore né pietà per chiunque non sia della loro genia. Sono noti per intimidire e attaccare i più deboli con la forza del numero mirando ai punti deboli dell'avversario. Gli dèi sembrano punirli in maniera ricorrente per la loro empietà, per la durezza e la severità mostrata verso i propri familiari e per la spietatezza e la tracotanza che adottano verso le altre stirpi; eppure il rispetto delle loro norme ancestrali, la disciplina e il cameratismo, gli permette di risollevarsi sempre.

- **Provenienza:** Roma.
- **Abilità:** Cade, Combo, Schianta.
- **Pallini minimi:** 2 AT e 2 RA.
- **Metodo di guadagno SP:** Danni e Combo.
- **Specialità atletica:** Guidare bighe +1.

3) Geràki: hanno l'aspetto maestoso e terribile proprio dei rapaci. Hanno grosse teste di aquila con piume chiare e becchi rostrati, sono coperti di piume scure su tutto il corpo eccetto che lungo le braccia e sulla coda, dove sfoggiano penne con disegni bianchi e neri; hanno artigli ricurvi e sono noti per la loro grande abilita di "planare" in maniera rapida usando le loro "relativamente" piccole ali per farlo. Le femmine hanno molli piume simili a chiome muliebri che incorniciano i loro volti.

- **Provenienza:** Grecia, Roma, Egitto.
- **Abilità:** Salto ok, Trasla, Ultra-agile.
- **Pallini minimi:** 3 RA.
- **Metodo di guadagno SP:** PA e Combo.
- **Specialità atletica:** Salto in alto +1.

4) Fidi: furono plasmati da Minerva ma gli antichi li hanno sempre inclusi nel novero delle creature di Epimeteo, per motivi oggi dimenticati. Il primo tra loro fu Cecrope, figlio di Gaia e Vulcano, e prediletto di Minerva. I fidi abitano soprattutto in oriente, hanno corpi snelli e flessuosi coperti di scaglie. Hanno grandi denti ricurvi e lingue biforcute. Il loro morso è assai velenoso. Abi-

tano specialmente nel sud della Grecia e in Egitto.

- **Provenienza:** Grecia. Egitto.
- **Abilità:** Danno continuato, Scaglia, Combo.
- **Pallini minimi:** 2 RA e 2 DE.
- **Metodo di guadagno SP:** Difesa e Combo.
- **Specialità atletica:** Nuoto +1.

Regole sulle armi

Le armi in questo gioco verranno gestite come oggetti che donano una special ognuna e una super. Per esempio, l'arco avrà i simboli Distanza e Schianta perché è un'arma a distanza ed essendo un'arma precisa è possibile colpire più facilmente i punti deboli del nemico. L'uso prevede un costo di 3 PA e infligge ATTx2 + il risultato del Test, come le normali Special. Inoltre si ha un attacco più potente del normale, provvisto di tre simboli: due con l'arco normale e uno scelto dal giocatore fra i simboli della sua stirpe. Costa 3 PA e 4 SP in totale per eseguirla e infligge ATx4 + il risultato del Test come una normale Super.

Il numero di simboli che può avere è da 1 a 3 "in mano" (in cui se è uno1-2 l'arma si impugna con una sola mano, mentre invece servono due mani se ha tre simboli, e impedisce quindi di usare uno scudo. Nel caso del combattimento a due armi, il personaggio esegue la super/special sfruttando tutti i simboli offerti dalle armi, ma la somma di tutti simboli non può andare oltre tre per la special e quattro per la super, includendo anche il simbolo preso dall'abilità della stirpe. L'unica eccezione sono gli archi i quali, anche se hanno solo due simboli, contano come armi a due mani. Essi si possono combinare con quelli offerti dalla stirpe dei Therantropi e per esempio i simboli della stirpe del personaggio non si possono unire a quello dell'arma. A un'arma con Distanza non si possono applicare i simboli Cade, Scaglia, Spinge se vengono dalla stirpe del personaggio, perché egli li può usare solo in mischia.

Per creare le armi si può usare qualunque simbolo tranne: Riflette, Salto ok, (fra i simboli avanzati si usa solo Danno continuo perché esso è adatto a simboleggiare i danni da veleno o fiamme). Infine, una menzione speciale per Trasla: esso verrò usato probabilmente per rappresentare catene o fruste e quindi a livello narrativo non è il personaggio che va dal tuo avversario ma lui che viene da te.

È presente inoltre un nuovo simbolo che Disarma: improvvisando questo simbolo (pagando i 2 normali PA aggiuntivi o aggiungendolo tramite armi o abilita) e facendo un Test d'attacco, se esso

riesce contro il difensore quest'ultimo viene disarmato oppure, se l'attaccante ha una mano libera per usare i simboli dell'arma avversaria, potrà impossessarsene.

Di seguito è presente una breve lista delle armi che indica il loro costo in PA per usarle (ricordati che non è possibile uccidere durante le sacre Olimpiadi, pena la squalifica immediata e tutte le conseguenze di quell'atto, ma per fortuna in questo gioco è sufficiente ridurre i PV dell'avversario a 0 per renderlo inoffensivo):

- **Arco:** Distanza, Schianta, 3 PA.
- **Pugnale:** Schianta, 2 PA.
- **Mazza a una mano:** Possente, 2 PA.
- **Martello:** Possente, Cade, 3 PA.
- **Gladio:** Possente, Schianta, 3 PA.
- **Daga:** Ultra-agile, Schianta, 3 PA.
- **Dory** (lancia lunga): Combox2, Spinge, 4 PA.
- **Labrys** (ascia bipenne): Possentex2, Cade, 4 PA.
- **Catena:** Trasla, Combo, Cade, 4 PA.

Regole sulle armature

Per quanto riguarda le armature sarà ancora più semplice da implementare visto che saranno come Hyper Armor, ma esse seguiranno solo le regole della Struttura e dell'Assorbimento (quindi non danno tecniche, punti caratteristica in più e abilita). Si userà come riferimento l'armatura base per rappresentare l'armatura leggera, quelle avanzate per le armature medie (come una lorica segmentata) e per rappresentare la Struttura si useranno gli scudi, dove quello leggero conta come 2 mentre quello pesante (come uno scudo torre) conta come 3 nel tiro di Assorbimento, pero l'armatura media o lo scudo pesante abbassano il valore massimo di 2 PA e 1 SP al loro utilizzatore portando chi usa entrambi a 16 PA e 4 SP, per esempio. Nel caso in cui il personaggio abbia solo lo scudo e non l'armatura, esso conterà come una Hyper Armor base in cui se leggero avrà 1 se uno scudo pesante avrà 2.

Nuove regole sull'Oracolo

Visto che si tratta di un'Olimpiade e non solo di un torneo in arena, forse servono nuove regole per gestire discipline diverse dal combattimento, come il lancio dei pesi, la corsa a ostacoli, la marcia forzata, la gara di bighe eccetera, in cui si adottano le regole presentate nel paragrafo Oracolo e Statistiche interpretative ma con delle eccezioni:

nel caso delle gare sportive tutti i contendenti tirano i dadi, non solo chi ha la caratteristica coinvolta più alta perché essendo un confronto sportivo e così dare le posizioni fino alla terza (perché sono quelle che danno punti per decretare il vincitore dell'Olimpiade) in cui arriva prima quello che fa il valore più alto, secondo quello che fa al di sotto del primo e infine il terzo chi fa al di sotto dei primi 2. In caso di pareggio, vince chi ha la caratteristica più alta fra i presenti, ma se la situazione non si risolve così allora è preferibile ritirare i dadi.

Qui non useremo Volontà e Equilibrio, almeno non in questa versione del mini setting, visto che esso non si occupa di rappresentare tutto il mondo di Tellus ma solo un evento sportivo importante per gli stessi abitanti.

Armamento per la battaglia

Ogni squadra che partecipa alla competizione parte con un ammontare di "risorse" (normalmente e meglio partire da 6) che può investire in vari modi. Uno dei più ovvi sono le armi e le armature. Per ogni arma si paga 1 risorsa invece sia per l'armatura e lo scudo si paga 2 risorse. Se durante una battaglia in arena si finisce disarmati e della propria arma se ne impossessa un nemico, egli la terrà fino alla fine dell'Olimpiade, a meno che non venga disarmato di nuovo dal proprietario originale o da un altro giocatore. Quindi, se la si vuole sostituire/cambiare bisogna ripagare di nuovo 1. Invece, se lo scudo e l'armatura sono solo danneggiati ma non distrutti basta pagare 1 per riparli.

Dopo una battaglia, quando si sono persi dei PV, è possibile spendere 1 risorsa per curare al capitano tutti i PV persi in battaglia (le condizioni come danno continuato invece vengono curate in automatico e gratis dai medici dell'arena). È possibile anche curare il resto della squadra pagando una risorsa in più (nelle battaglie a squadre i primi PV che si perdono sono quelli dei membri della squadra e i PV dei capitani verranno toccati effettivamente solo quando tutti gli altri membri sono a terra agonizzanti. In sostanza, il capitano e tutta la squadra al completo hanno 50 PV e il capitano si considera ferito quando tali PV saranno al di sotto di 10, perché il totale dei PV viene diviso fra i partecipanti, che sono cinque.

Le risorse vengono ricaricate di 1 dopo ogni girone dell'evento o di 2 se lo si è vinto perché i mecenati o lo Stato sono soddisfatti. Tali risorse, però, non possono essere maggiori di 10, perché

la squadra secondo il regolamento non può detenere così tanto denaro, in questo modo si limitano o evitano eventuali scorrettezze.

Scorrettezze

Uno dei modi più infimi e spregevoli per spendere risorse e mandare un personaggio a sabotare un'altra squadra, per esempio manomettendo l'equipaggiamento, avvelenando la loro acqua o dopando i loro campioni. Per portare a buon fine queste iniziative bisogna fare un Test d'oracolo in cui si spende 1 in risorse e si applica il risultato del dado in questo modo (ricorda che i risultati negativi da 1 a 3 non comportano la spesa di risorse per la scorrettezza, solo con un risultato maggiore di 4 si consuma la risorsa):

1: vieni colto in flagrante (prima di poter far qualcosa) dai giudici sportivi e dalle tue vittime. L'intera squadra viene cacciata con disonore dalla competizione causando la sconfitta in automatico del giocatore, a meno che egli non possa pagare una mazzetta da 2 risorse ai giudici, i quali "faranno cadere tutte le accuse". Al giocatore verranno comunque applicati tutti gli effetti del punto 2.

2: sei sospettato e quindi la tua squadra non parteciperà a questa gara in cui sarà impossibile accumulare punti, a meno che non paghi 1 risorsa come ammenda per poter comunque partecipare alla gara in corso.

3: non ti scoprono ma non riesci a fare quello che ti eri prefissato, a meno che non paghi un altro giocatore per aiutarti in questo/i sabotaggio/i da 1 fino a 3 risorse. In questo caso l'azione avrà successo senza problemi (i giocatori trattano tra loro per il prezzo da pagare).

4: riesci a fare quello che volevi ma uno dei membri della squadra del giocatore alla tua sinistra o destra ti vede e ti ricatterà chiedendoti da 1 a 3 risorse. Sarà il narratore a scegliere a caso il ricattatore tra i giocatori seduti a fianco al sabotatore. Il narratore non può scegliere una vittima del sabotaggio, e nel raro caso in cui il giocatore abbia sabotato tutte le squadre in gioco si passa direttamente al punto 2. Qualora il giocatore non riuscisse o non volesse pagare il ricattatore, allora egli potrà andare a parlare con i giudici per mettere in atto gli effetti del punto 2 con l'aggravante di un'infrazione, in cui si accumulano 3 infrazioni si attivano gli effetti del punto 1.

5: il personaggio riesce a effettuare uno o più falli senza problemi di sorta.

6: Oltre agli effetti del punto 5, il giocatore fa assegnare un'infrazione a una squadra avversaria a sua scelta, ma non potrà indicare la squadra che ha sabotato per questa gara (questo effetto si può attivare solo se c'e almeno una squadra che non ha subito gl'effetti della scorrettezze precedenti del giocatore in questa gara).

Si può fare più di una scorrettezza in ogni pregara, ma si devono tirare tanti d6 pari alle scorrettezze compiute. In questa fase, si applica il risultato più basso (quindi imbrogliare troppo è molto pericoloso) e le scorrettezze disponibili sono:

Doping: al capitano della squadra gli verranno somministrate delle sostanze che potenzieranno le sue abilità in cui si sceglie quale fra le tre statistiche dare tale bonus in cui in modalità battaglia si sceglie se usarlo per difendersi o per attaccare (tale scelta non potrà essere cambiata per tutta la gare e dura solo per la gara in cui si sceglie di applicarla) in cui consiste di tirare 2d6 che 1 e usare il risultato migliore fra i due dadi .Se tali sostanze vengono usate nelle gare atletiche(ossia nelle prove d'oracolo) si tirerà un dado in più del normale.

Sabotaggio: si tratta di sabotare una squadra avversaria avvelenando i loro pasti, manomettendo il loro equipaggiamento, armi comprese. A livello di regole l'operazione è simile all'opzione "doping" ma invece di tirare 2d6 per tenere quello migliore, si usa quello peggiore e nelle gare d'atletiche si tira un dado in meno. Chi subisce tale svantaggio può solo tirare un dado allora invece si tira normalmente ma con -2.

Sottrarre risorse: in questo caso si rubano direttamente le risorse per poterle usare entro la prossima gara, altrimenti andranno perse, perché se non ci si sbarazza subito di esse, rischiano di diventare una prova contro la squadra stessa, e ciò che porterebbe a un'infrazione con tutti gli effetti del punto 2. La quantità che è possibile prendere dall'altro giocatore va da 1 a 3.

Truccare: l'azione consiste nel denunciare un'altra squadra per scorrettezze compiute (vere o presunte) in cui tramite una "leggera" bustarella (simboleggiata appunto dal costo di 1 risorsa per attivare l'azione) si invoglia il giudice a dargli un'infrazione (con tutte le conseguenze del punto 2 e del punto 1 se si accumulano 3 infrazioni).

Impedire le cure: la squadra che subisce questa scorrettezza non può recuperare i suoi PV per questa gara, perché le viene impedito di riposare bene o le viene sostituito il cibo buono con del cibo guasto e rancido, mascherando il sapore con qualche spezia...

Regole delle Olimpiadi

Questa competizione è suddivisa in diverse gare: il combattimento in arena, gestita con le regole base del gioco, e le gare atletiche come il lancio dei pesi, il salto in alto, eccetera, gestite con le nuove regole sulle caratteristiche, in cui vi possono essere da un minimo di cinque sfide a un massimo di 10. Chi accumula più punti è il vincitore dell'edizione di quest'anno è porterà gloria e onore non solo alla squadra stessa ma anche alla propria patria. Le regole per queste Olimpiadi non sono difficili da capire:

1) ogni gara serve per accumulare punti. Chi arriva primo in una corsa, fa il salto più lungo, chi resta in piedi alla fine di una battaglia, eccetera, guadagna 4 punti, il secondo classificato 2, il terzo 1 punto e niente per chi sta al di sotto del podio. Ricorda, anche se giocano intere squadre, i punti si riferiscono sempre al primo membro di una squadra. Per esempio se nella corsa tre membri della stessa squadra giungono per primi al traguardo, prendono i punti per il primo posto non anche quelli del secondo e del terzo. In parole povere chi vince la gara non è importante per l'economia dei punti della squadra visto che può scegliere il giocatore a cui far vincere la competizione anche se la precedenza bisogna darla al capitano e a chi possiede una specialità atletica adatta alla gara in corso).

2) La scelta di ogni singola gara dipende dal Test d'oracolo che comporta i seguenti risultati:

1. gara che coinvolge RA come corsa a ostacoli, gara con le bighe, salto in alto, eccetera;
2. gara che coinvolge DE come marcia, staffetta, nuoto, eccetera;
3. gara che coinvolge AT come sollevamento pesi, lancio del martello, tiro con l'arco, eccetera;
4. combattimento con armi e armature fra i capitani delle squadre in gioco;
5. combattimento senza armi e armature fra i capitani delle squadre in gioco;
6. ritira e il nuovo risultato non sarà una gara singola che dovrà disputare solo il capitano, ma una gara che coinvolgerà tutta la squadra o una parte di essa. In questa gara, come la staffetta o i combattimenti d'arena che si sono squadre d'individui che si picchiano fra loro come una formazione compatta eccetera. Se il secondo tiro indica uno scontro, il narratore può far scontrare le squadre contro un "Mostro". Per crearlo si useranno le normali regole di Musha Shugyo RPG, per cui, tale Mostro avrà a disposizione Tecniche Special e Super nonché minimo 2 massimo 5 Simboli (come le Abilità delle Stirpi). Valgono anche le altre regole di creazione PNG. Il primo personaggio che lo sconfiggerà potrà aggiudicarsi la vittoria.

3) Ogni gara si divide in due fasi. La prima è il pre-gara, dove si spendono le risorse e si applicano gli effetti di tali spese (come le scorrettezze). L'ordine d'azione fra i giocatori di questa fase sarà deciso da un tiro d'iniziativa come per la fase di combattimento (qui l'ordine d'iniziativa è importante soprattutto per risolvere le scorrettezze). La seconda fase riguarda la gara vera è propria, che si risolve con un Test d'oracolo o con un combattimento vero e proprio, come spiegato nei paragrafi prima.

4) La scelta della gara da fare dev'essere gestita in un certo modo, nel senso che se con il Test d'oracolo si ripete lo stesso valore della gara precedente ma si sta ancora fra 1 e 3 basta cambiare la tipologia. Per esempio: se avete appena finito una gara che coinvolge AT come il lancio del martello e se ricapita di nuovo una gara simile(cioè è uscito 3 con il test dell'oracolo), basterà sostituirla con un tiro con l'arco o sollevamento pesi per risolvere la questione(che è sempre una gara che si basa su AT). Invece, se si sta fra 4 e 5 bisogna ritirare finché non riesce un risultato diverso, facendo attenzione che ogni tipologia di combattimento possa essere disputata solo una volta per Olimpiade (due volte se includiamo la modalità con le squadre). Il narratore ha l'ultima parola sulla tipologia della gara in corso.

5) Per questo mini setting servono almeno tre giocatori (escluso il narratore) e per giustificare il fatto che ci sono relativamente poche squadre per questa manifestazione, si può raccontare che si sta giocando la semi-finale dove tutte le squadre dei giocatori sono qualificate in automatico. Per questo il conteggio vero è proprio dei punti parte adesso e i punti fatti prima servivano solo per passare a questa fase.