

SABBIA



INDICE

Copertina (la superficie del pianeta Sabbia)	1
Indice	2
Cos'è Sabbia?	3
Tema, Ingredienti	4
Limitazioni alle regole	5
Background	6
Personaggi	8
Sistema di gioco	9
Truppe della Junta, Altri tipi di png	14
Xixuthrus	15
Scheda del personaggio	17

PAGINA

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

Testo inglese Sand © Simon Washbourne <http://beyondbeliefgames.webs.com/>. Tutte le illustrazioni sono tratte dal PDF originale in lingua inglese. La traduzione e compilazione del presente manuale sono copyright del Chimerae Hobby Group e sono state realizzate con il permesso scritto dell'autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Questo manuale è scaricabile gratuitamente dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del **Chimerae Hobby Group**.

www.chimerae.it • chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHN16 — 1ª Edizione — Gennaio 2023

Cos'è Sabbia?

Sabbia è il titolo di un gioco di ruolo che ho progettato in nove giorni, tra il 20 e il 29 maggio 2005. È uno dei tanti giochi di ruolo ideati da molti fantasiosi autori durante l'annuale concorso *Game Chef*, nel corso del quale va realizzato un gioco completo in un determinato limite di tempo, seguendo alcune restrizioni e requisiti specifici.

Il sito è qui:

<http://www.game-chef.com/>.

Il forum della progettazione è qui:

<http://www.1km1kt.net/forum/forum15.html>.

Le regole del concorso dell'anno 2005 erano essenzialmente queste:

1. Creare un gioco basato su, o ispirato a, un periodo storico.
2. Scegliere tre fra i seguenti “ingredienti”. Questi ingredienti devono apparire in una qualche forma nel gioco:
 - Vino.
 - Entomologia.
 - Accusatore.
 - Invincibile.
 - Compagno.
3. Scegliere almeno una tra le seguenti limitazioni alle regole e incorporarla nel sistema di gioco:
 - Non c'è scheda del personaggio.
 - Il sistema utilizza delle carte create dall'autore.
 - Tutti i personaggi giocanti sono fissi – nessuna generazione del personaggio.
 - Il sistema di risoluzione deve utilizzare i colori.
 - I gesti delle mani hanno effetto sulle meccaniche di gioco.

- Utilizzare un sistema basato sui dadi dove da ogni singolo tiro derivano almeno tre distinte informazioni.

Com'è andata per me?

Dunque, ho avuto due false partenze. Poi ho pensato di lasciar perdere del tutto, dopo aver constatato l'eccellente qualità di alcuni dei giochi che cominciavano a comparire sui forum. Tuttavia, facendo un ultimo sforzo, ho cercato per l'ennesima volta su Google “invincibile” e mi sono imbattuto nella HMS Invincible, e all'improvviso ho capito cosa fare. Sono seguite rapidamente diverse altre idee e il gioco ha visto la luce!

L'ingrediente “invincibile” si è scelto praticamente da solo. Ho deciso che avrei avuto bisogno di un pianeta remoto ai confini dell'Impero (molto simile, in ciò, a quello che le Isole Falkland sono per il Regno Unito) e di un motivo per il quale improvvisamente era diventato importante. Scorrendo ancora la lista delle parole, mi è venuto in mente che il “vino” sarebbe potuto essere una sorta di spezia, come quella di Dune di Frank Herbert. A questo punto avevo scelto due delle tre parole, ed “entomologia” è venuta di conseguenza, per inserire alcuni insetti come antagonisti.

A questo punto avevo in pratica posto le fondamenta del gioco e quello che trovate in queste pagine è semplicemente la continuazione dei miei sforzi creativi che mi sono venuti in mente. Il gioco segue molte delle linee tradizioni dei giochi di ruolo, con un Signore del Gioco che prepara le scene, crea i personaggi non giocanti (png) e agisce per conto loro, e alcuni giocatori coi loro personaggi, le schede e i tiri di dado per determinare il risultato di alcuni eventi. Non ho ancora avuto la possibilità di provarlo, ma intendo farlo a breve.

Devo aggiungere che questo gioco è in gran parte soltanto abbozzato. Avrei voluto elaborare più a lungo con i tre dadi di colore differente e, anche se avevo alcune idee, non sembravano funzionare come volevo.

Ci lavorerò in dettaglio un'altra volta. Vorrei anche definire meglio la lista delle specializzazioni, aggiungere la descrizione dei vari poteri psichici e includere ulteriore background, equipaggiamento, combattimento nello spazio, navi spaziali e altri dettagli. Inserirò il tutto alla mia lista di progetti su cui lavorare, quando troverò il tempo per farlo.

Commenti e opinioni sono benvenuti.

Simon Washbourne

<http://beyondbeliefgames.webs.com/>

Tema

Lontanamente ispirato agli eventi della Guerra delle Falkland del 1982 (con una spruzzata di Dune e Starship Troopers).



Nel 1982, l'Invincibile era la sesta nave della Royal Navy (la marina militare britannica, n.d.t.) a portare questo nome, e la prima della classe Invincible, una tipologia di portaerei CVS. È stata impostata nei cantieri navali di Barrow-in-Furness dalla Vickers Shipbuilders Limited nel luglio 1973 e varata il 3 maggio 1977 da Sua Maestà la

Regina Elisabetta II. Ha servito con onore nella Guerra delle Falkland del 1982.

Ingredienti

Invincibile – è il nome dell'incrociatore spaziale che è stato inviato a difendere la remota colonia imperiale di Sabbia, nel settore Castello.



L'attuale Invincibile, la dodicesima nave della Royal Navy a portare questo nome (e il secondo incrociatore spaziale) è stata costruita a Marquee, nel settore Landis dell'Impero, nel 2954 ed è stata varata da Sua Maestra la Regina Elisabetta IV nello stesso anno. Ha servito con onore nella Campagna di Falthroy del 2967 e nella Campagna di Hextor del 2971.

Vino – un nettare simile a succo molto raro, di gran valore e che crea dipendenza, prodotto dalla piante *Pandoxa*, ed estratto e venduto dai coloni di Sabbia.

Il Vino è molto potente e se viene assunto allo stato puro può uccidere all'istante una persona. Una piccolissima quantità produce l'effetto narcotico desiderato dai suoi consumatori. Viene consumato in molte forme differenti. Tuttavia, visto che ha un sapore assolutamente

delizioso, molto spesso viene servito in forma di bevanda, come quella da cui ha preso il suo nome.

Entomologia – la razza alveare indigena di “insetti”, chiamata *Xixuthrus*, che vive su Sabbia e protegge i campi di Pandoxa con un fervore che rasenta la pazzia.

Gli Xixuthrus sono insetti enormi molto pericolosi, che somigliano vagamente a delle termiti e costruiscono i propri nidi in prossimità dei campi di Pandoxa, in modo che i loro Operai possano raccogliere il Vino prodotto dalle piante. I Guerrieri proteggono attivamente i campi contro le intrusioni degli Esploratori delle altre colonie. Sono combattenti formidabili, specialmente quando sono sotto l'effetto del Vino, e difenderanno il proprio territorio fino alla morte. Anche se nessuno ne ha mai vista una, i pochi entomologi che si sono recati su Sabbia per studiare questi insetti credono che all'interno di ogni tana ci sia una Regina, come accade per le formiche, le termiti e le api terrestri.

Limitazioni alle regole

Il sistema di risoluzione deve utilizzare i colori – il sistema impiega tre d10 di colori differenti: rosso, bianco e blu. (I colori della bandiera dell'Impero, chiamata “Union Jack” quando è dipinta sulla fiancata di una nave spaziale.)

Utilizzare un sistema basato sui dadi dove da ogni singolo tiro derivano almeno tre distinte informazioni – tutti e tre i dadi vengono tirati contemporaneamente quando un personaggio intraprende un'azione che ha una possibilità di fallimento:

- Se nessun dado ottiene un risultato minore di quello dell'attributo (o della specializzazione) utilizzato, allora il personaggio ha fallito nel tentativo.
- Se un solo dado ottiene un risultato minore, il personaggio ottiene un successo minimo.

- Se due dadi ottengono risultati minori, il personaggio ottiene un successo completo.
- Se tutti e tre i dadi ottengono risultati minori, il personaggio ottiene un successo strepitoso.
- Se il dado rosso (quello del Vino) dà un risultato minore di quello dell'attributo o della specializzazione utilizzato (cioè se è un successo), significa che il Vino presente nel sistema del personaggio ha “migliorato” la sua azione. Il punteggio attuale di Vino del personaggio viene immediatamente ridotto di un punto.

Background

Siamo nel 2982. L'Impero ha raggiunto le stelle. Enormi navi da trasporto spaziale solcano le vie dello spazio.



L'Impero

L'Impero è governato dall'amatissima Famiglia Reale, a capo della quale c'è la Regina Elspeth II, affiancata dal suo Primo Ministro Margery Hatchet, "l'ascia d'acciaio". L'Impero, che

ha visto giorni migliori, nelle ultime decadi ha visto ridurre la sua sfera di influenza. Per questo l'insignificante, almeno fino a poco tempo fa, pianeta di Sabbia – che si trova alle estreme propaggini dell'Impero (e, secondo la Junta, addirittura fuori dai suoi confini) – era stato ignorato e lasciato sguarnito. Ciò, almeno, fino alla scoperta del *Vino*.

Sabbia si trova nel settore Castello, che confina col settore Argent della Junta. Port Stanley (l'unico porto spaziale sul pianeta) non riesce a spedire la spezia abbastanza velocemente. Le più importanti Gilde Mercantili e Casate Nobili stanno ponendo in atto dei progetti per inviare sul posto delle enormi navi spaziali, in modo da poter costruire grandi fabbriche per raccogliere il *Vino* ed allagare il porto, consentendo così di spedire in tutta la galassia. Il guaio è che nobili e mercanti non riescono a mettersi d'accordo a chi spetti effettivamente il possesso di Sabbia o su come sia più opportuno spartirsi il controllo del pianeta. Nonostante tutte le loro chiacchiere, ripicche, macchinazioni e proteste, non si è ancora giunti ad alcun accordo. Alcune delle Casate Nobili sono quasi giunte allo scontro diretto e non ci vorrà molto prima che la situazione degeneri. Nel frattempo, la Chiesa dell'Impero osserva con sdegno, tentando di ottenere abbastanza appoggi per far dichiarare illegale l'utilizzo del *Vino* in qualsiasi forma, nonostante il (o forse a causa del) fatto che molti membri del clero siano già dipendenti dalla sostanza. Queste divergenze hanno lasciato Sabbia (e, cosa ancora più importante, le

scorte di *Vino* che viaggiano lungo le rotte commerciali) completamente indifeso. La nave spaziale più vicina è l'incrociatore *Invincibile*, col suo contingente di marine, ed è stata immediatamente inviata al settore Castello.

La Junta

Un'instabile coalizione di pianeti dispotici e guerrafondai nel settore Argent, controllata e ufficialmente comandata dal Generale-Dittatore Luis Piedra III dal suo palazzo sul pianeta Aconcagua, che si trova più o meno al centro del settore. I signori della guerra dei singoli pianeti di solito sono una marmaglia rissosa che non è mai d'accordo su niente. Tuttavia, sembra che l'interesse per il *Vino* abbia fatto mettere loro da parte l'istinto naturale di uccidersi l'uno con l'altro e li abbia fatti riunire tutti assieme sotto Luis Piedra III. La loro flotta è una scompagnata accozzaglia di fregate armate alla meglio, più alcune obsolete navi da guerra (nessuna delle quali, individualmente, sarebbe un pericolo per l'*Invincibile*, ma chi può dire cosa accadrà se la affronteranno tutte insieme?). Comunque, questa armata è protetta da circa due dozzine di caccia abbastanza moderni e ben armati, acquistati di recente dalla Stella Rossa, un impero vasto e apatico che non vuole essere direttamente coinvolto nella faccenda ma che sotto sotto considera l'alleanza con la Junta una grande opportunità. La flotta della Junta sta viaggiando a tutta velocità nel vuoto dello spazio per reclamare il possesso del pianeta, che credono gli spetti di diritto.

Sabbia

Sabbia è un pianeta desertico. È un tipico esempio di questo tipo di pianeti – torrido durante il giorno e gelido la notte. Quando venne scoperto, fu ritenuto di scarsa importanza, ma nonostante ciò alcuni coloni determinati decisero di sfruttarne le magre risorse. Il pericolo maggiore, oltre all'ambiente ostile, erano gli Xixithrus, o insetti, come venivano chiamati confidenzialmente. (In realtà fu proprio la scoperta di questa specie indigena che convinse i primi coloni del fatto che il pianeta fosse abitabile.) Fu lo xeno-entomologo Dr. Herbert Frank che



scoprì il Vino, mentre stava studiando gli Xixuthrus e le loro abitudini alimentari. La scoperta del Vino portò a un rapido aumento della popolazione di coloni, perché tutti volevano rivendicare il possesso di una piantagione di Pandoxa. Era però una vita pericolosa, perché gli Xixuthrus uccidono tutti quelli che disturbano le loro piante. Stanno anche diventando più aggressivi. Sono disciplinati,

potenti e ben guidati (dalla Regina, così almeno crede il Dr. Frank). La colonia attualmente può contare su diverse migliaia di uomini, ma è una città di frontiera, quasi senza legge e non può contare su aiuti esterni. Alcune delle Gilde Mercantili e delle Casate Nobili hanno inviato i propri membri per mettere le mani su tutto ciò che è ancora possibile arraffare o per comperare i migliori campi di Pandoxa da quelli che li hanno già reclamati per sé. Anche la Chiesa ha inviato alcuni rappresentanti, per tenere d'occhio la situazione. L'arrivo di così tante persone ha ridotto allo stremo le già scarse risorse del pianeta.

Quel che è meno noto è il fatto che il Dr. Frank ha scoperto che l'ecosistema esistente tra gli Xixuthrus e la Pandoxa è in delicato equilibrio, per cui qualsiasi sconvolgimento esterno, come per esempio lo sterminio degli insetti, causerebbe un danno inenarrabile ai Pandoxa e di conseguenza alla produzione del Vino. C'è anche dell'altro, che il Dr. Frank non ha ancora scoperto... Sotto la superficie del pianeta ci sono dei tunnel che conducono dai nidi degli Xixuthrus alle camere sotterranee scavate dagli insetti migliaia di anni fa. Nel profondo delle viscere di Sabbia dorme la Grande Regina, che si sveglia soltanto ogni cento anni, quando le condizioni sulla superficie del pianeta diventano perfette per la crescita dei Pandoxa (il tempo diventa un po' più

umido). Ogni secolo ci sono più Pandoxa, più Vino e maggiore frenesia tra gli Xixuthrus di superficie, finché non si verifica letteralmente un'esplosione di attività. La Grande Regina riceve enormi quantità di Vino, che le vengono portate dalla superficie dalle Regine dei singoli nidi (le sole cui la Grande Regina permette di avvicinarsi a lei, a eccezione dei suoi Fuchi, che sono operai ciechi che non si avventurano mai in superficie e servono solo a far schiudere le sue uova). Queste immense quantità di Vino permettono alla Grande Regina di deporre milioni di uova dalle quali, una volta dischiuse, nascono nuovi Xixuthrus che viaggiano disperatamente fino alla superficie per nutrirsi di Vino, distruggere i nidi già esistenti e creare i propri, con nuove Regine, facendo cominciare da capo il ciclo centenario. Proprio adesso si sta avvicinando il centesimo anno...



Personaggi

I personaggi sono marine, specialisti o sensitivi imbarcati sull'Invicibile. (Anche se potrebbe essere interessante giocare personaggi di altre fazioni che si trovano già su Sabbia.) Stanno dirigendosi verso Sabbia per atterrare sul pianeta, mentre l'incrociatore tiene impegnata la flotta delle navi Junta fino all'arrivo del resto dell'armata imperiale.

Ci sono tre attributi. Mente rappresenta la forza di volontà del personaggio, la determinazione, l'intelligenza, la capacità di ragionamento e la memoria. Azione racchiude l'agilità del personaggio, velocità, riflessi e destrezza. Corpo è un miscuglio di forza, fisico, costituzione, resistenza e salute.

I personaggi cominciano con un valore di 3 in ogni attributo. A seconda della posizione che scelgono, ottengono un altro punto in un attributo. Poi il giocatore ha un ulteriore punto da assegnare come preferisce. Oltre a ciò, il personaggio ha un certo numero di specializzazioni, come riportato nella lista seguente.

Attributi e specializzazioni associate

Mente	Comandare, Computer, Diplomazia, Elettronica, Esplosivi, Ingegneria, Meccanica, Osservazione, Seguire tracce, Sistemi di bordo, Sopravvivenza.
Azione	Acrobazia, Armi da fuoco, Artiglieria di bordo, Furtività, Guidare, Pilotare, Schivare.
Corpo	Arrampicarsi, Combattimento ravvicinato, Lanciare, Nuotare, Resistenza, Sollevamento.

Posizione e specializzazioni

Marine	Ottengono +1 al Corpo e +1 a un qualsiasi attributo a scelta. I marine hanno queste quattro specializzazioni, più un'altra a scelta del giocatore: Armi da fuoco, Combattimento ravvicinato, Resistenza e Lanciare. Equipaggiamento: armatura media, folgoratore d'assalto, lama da combattimento, due confezioni di Vino.
Sensitivi	Ottengono +1 alla Mente e +1 a un qualsiasi attributo a scelta. I sensitivi hanno il potere Scudo del vuoto e possono scegliere due tra i seguenti poteri del <i>Vuoto</i> : Coercizione, Empatia, Telepatia, Teletrasporto, Telecinesi, Percezione extrasensoriale, Guarigione, Attacco del vuoto, più altre due specializzazioni a scelta (non legate al Vuoto). Equipaggiamento: armatura leggera, folgoratore leggero, lama, due confezioni di Vino.
Specialisti	Ottengono +1 all'Azione e +1 a un qualsiasi attributo a scelta. Ottengono automaticamente Armi da fuoco, più altre tre specializzazioni a scelta. Equipaggiamento: armatura leggera, laser d'assalto, lama da combattimento, due confezioni di Vino.

Sistema di gioco

Usare i dadi

Quando un personaggio compie un'azione che potrebbe essere difficoltosa o il Signore del Gioco decide che c'è la possibilità dell'insorgere di una qualche sorta di complicazione come risultato dell'azione, bisogna tirare i dadi. Quelli utilizzati sono dadi a 10 fecci, chiamati *d10* in questo regolamento. I personaggi dell'Impero usano un dado rosso, uno bianco e uno blu. Gli altri personaggi (quelli non assuefatti al Vino) impiegano solo due dadi.

Attributi

Per avere successo in un'azione, il personaggio deve ottenere con almeno uno dei dadi un risultato inferiore all'attributo più rilevante per la manovra che sta effettuando. Più sono i dadi con un risultato inferiore al livello dell'attributo, migliore è il risultato.

Specializzazioni

Le specializzazioni aggiungono +1 al livello effettivo dell'attributo quando un personaggio sta facendo qualcosa correlate a quella particolare specializzazione.

Molte delle specializzazioni sono alquanto auto esplicative, specialmente per chi è già familiare coi giochi di ruolo, per cui non mi dilungherò troppo su di esse, a causa del poco tempo a disposizione per completare questa prima versione di Sabbia.

Tuttavia, potresti decidere che a volte sono appropriati dei modificatori quando un personaggio sta facendo qualcosa che consideri molto difficile. In queste situazioni, puoi applicare da -1 a -3 all'attributo effettivo del personaggio ai fini di quella specifica azione. Puoi assegnare un +1 per un'azione che è semplice.

I poteri del Vuoto sono accessibili solo ai sensitivi addestrati e alla mente-alveare degli Xixuthrus. Necessitano anche di qualche breve spiegazione:

- **Coercizione** – il potere di entrare nella Mente di una persona e costringerla a fare cose contro la sua volontà. È sempre un tiro contrapposto di Mente.
- **Empatia** – permette al sensitivo di percepire cosa non va nell'umore generale di un essere vivente con un punteggio di Mente di almeno 1. Può anche essere utilizzato per aiutare a calmare o tranquillizzare una persona, un animale o un'altra creatura, oppure per renderla più o meno aggressiva. Può essere utilizzato su più di un bersaglio, a patto che tutti siano visibili al sensitivo – per esempio su un gruppo di Xixuthrus che stanno sorvegliando la loro piantagione su Pandoxa. Può anche essere utilizzato per annullare gli effetti dell'astinenza da Vino per un breve periodo.
- **Telepatia** – permette la comunicazione a lunga distanza senza congegni elettronici. Inviare un messaggio attraverso un settore è abbastanza complicato, per cui normalmente si applica un modificatore di -1. Mandarlo attraverso il Vuoto è un compito difficile, che subisce un -2.
- **Teletrasporto** – permette al sensitivo di trasportare sé stesso e l'equipaggiamento che ha addosso in un altro posto dello stesso pianeta. Condurre con sé anche un passeggero potrebbe comportare una penalità di -1 per ogni persona aggiuntiva che viene teletrasportata. Muoversi in un punto che il sensitivo riesce a vedere aggiunge un +1.
- **Telecinesi** – permette al sensitivo di spostare gli oggetti, utilizzando il potere del Vuoto. Le cose più grandi e pesanti sono più difficili da muovere, per cui potrebbero applicarsi delle penalità.
- **Percezione Extrasensoriale** – permette al sensitivo di percepire le cose: la posizione di un nido di insetti, dove sono gli amici e così

via. Più specifica o più distante è la cosa, più difficile è percepirla e potrebbero applicarsi dei modificatori.

- **Guarigione** – permette al sensitivo di usare il Vuoto per riparare i danni fisici con un tocco. Con un successo minimo (un solo dado con il risultato più basso di Mente + specializzazione) il numero di ferite guarite è pari al risultato più basso dei dadi (cioè quello che ha permesso di avere successo). Con un successo completo (due dadi con il risultato più basso di quello necessario) il danno curato è pari al risultato più alto dei dadi che hanno avuto successo. Con un successo strepitoso (tutti e tre i dadi con il risultato più basso di quello necessario), il danno risanato è pari alla somma dei risultati dei tre dadi. Un sensitivo può guarire più di un personaggio alla volta con un singolo risultato. I sensitivi possono anche usare il tocco per ferire gli avversari, invertendo le energie del Vuoto. Hanno bisogno di toccare la pelle nuda del bersaglio, che non deve indossare armature.
- **Attacco del Vuoto** – è un attacco nella mente del bersaglio. È sempre un tiro contrapposto. Normalmente richiede che il bersaglio sia visibile e la difficoltà incrementa con la distanza. Invece di nuocere al corpo, causa danno alla Mente. Ogni successo è un punto di danno alla Mente.
- **Scudo del Vuoto** – viene usato per aumentare la Mente, per resistere all'Attacco di Vuoto e agli altri poteri intrusivi del Vuoto.

Vino

Indica il livello attuale dello stimolante noto come Vino all'interno del corpo del personaggio. Ci sono dei benefici per coloro che hanno del Vino nel loro sistema corporeo. Tuttavia ci sono delle reazioni negative quando i personaggi non hanno più Vino che gli scorre nelle vene e sono soggetti ai sintomi dell'astinenza. Le truppe della Junta non hanno mai avuto realmente accesso al Vino finora, per cui è improbabile che abbiano un punteggio in questa categoria.

Per i personaggi dei giocatori e per quelli che hanno un punteggio di Vino (molte, moltissime persone nell'Impero ne sono dipendenti), il valore in questa caratteristica inizia a d10/2+5 (cioè compreso tra 6 e 10). Quando il personaggio è "sostenuto" dal suo valore di Vino (come spiegato in precedenza nella risoluzione delle azioni), il suo punteggio attuale di Vino diminuisce di 1. Quando il Vino arriva a zero, il personaggio comincia a sentire gli effetti dell'astinenza. Continua a tirare il dado rosso come normale quando effettua delle azioni, ma non deve più tenerne conto quando il risultato è minore del totale che sta cercando di raggiungere (in pratica, non è più "rinforzato" dal Vino). Deve invece confrontare il risultato ottenuto dal dado rosso con la tabella che segue, per vedere se nel suo sistema corporeo si sono avuti degli effetti collaterali a seguito della mancanza di Vino. Questo controllo deve essere effettuato ogni volta che il personaggio compie un'azione quando non ha Vino in corpo.

1	Stressato	-1 a Mente finché non assume del Vino
2	Tremiti o Letargia (a scelta)	-1 ad Azione finché non assume del Vino
3	Nausea	-1 a Corpo finché non assume del Vino
4+	Nessun effetto	

Se un attributo scende a zero come conseguenza di questi effetti, il personaggio diventa inutilizzabile e per tornare nuovamente attivo ha bisogno di una dose di Vino.

Ottenere più Vino

La Marina Imperiale si è resa conto fin da subito che il Vino migliora notevolmente le prestazioni del suo personale e inizialmente non ha fatto nulla per impedire agli uomini di prenderlo quando erano in vacanza. Durante l'ultimo anno, la Marina ha fornito ai combattenti delle confezioni di Vino quando erano in servizio attivo di guerra. Tuttavia, ciò si è rivelato un'arma a doppio taglio ora che le scorte stanno scarseggiando, perché l'astinenza è altamente nociva per la loro

efficienza. A ogni marine vengono consegnate due confezioni, ognuna delle quali contiene d10/2+5 (cioè 6-10) punti di Vino. Sui pianeti intorno all'Impero ci sono anche dei negozi di Vino, molto simili agli antichi pub della storia Britannica. Ciò nondimeno, anche questi locali faticano a soddisfare la richiesta e le scorte sono inadeguate, specialmente ora che la Junta ha lanciato la sua invasione. Alcuni hanno già cominciato ad allungare le provviste di Vino per farle durare più a lungo. Le riserve continueranno a ridursi se la Junta manterrà il completo controllo di Sabbia e della sua produzione di Vino. Un singolo bicchiere di Vino equivale solitamente a d10/2 punti di Vino. Un bicchiere "annacquato" corrisponde a d10/3 punti o persino a un solo punto di Vino.

Usare attributi e specializzazioni

Il sistema è davvero semplice ed è stato ampiamente descritto in precedenza nella sezione "Limitazioni alle regole". Quando un personaggio cerca di effettuare un'azione, il giocatore tira tre dadi (o solamente due se non ha un punteggio di Vino, ma tira sempre tre dadi se invece ha un valore di Vino pari a zero) nel tentativo di ottenere dei risultati più bassi rispetto all'attributo che è maggiormente rilevante per la manovra. Per esempio, se cerca di saltare oltre un burrone, dovrebbe utilizzare l'attributo Azione. Se ha una specializzazione che potrebbe aiutarlo, allora ne somma il valore a quello del livello del suo attributo (rendendo più facile ottenere un risultato inferiore a esso). Il numero di successi ottenuti determina se è riuscito e quanto bene.

- Se nessun dado ottiene un risultato minore di quello dell'attributo (o della specializzazione) utilizzato, allora il personaggio ha fallito nel tentativo.
- Se un solo dado ottiene un risultato minore, il personaggio ottiene un successo minimo.
- Se due dadi ottengono risultati minori, il personaggio ottiene un successo completo.

- Se tutti e tre i dadi ottengono risultati minori, il personaggio ottiene un successo strepitoso.
- Se il dado rosso (quello del Vino) dà un risultato minore di quello dell'attributo o della specializzazione utilizzato (cioè se è un successo), significa che il Vino presente nel sistema del personaggio ha "migliorato" la sua azione. Il punteggio attuale di Vino del personaggio viene immediatamente ridotto di un punto.

A volte un personaggio starà facendo qualcosa che viene contrastato da qualcun altro (o qualcos'altro). In questo caso, entrambe le parti tirano i dadi come normale e determinano i propri successi. Chi ottiene il più alto numero di successi è il vincitore, l'altro è lo sconfitto della contesa. Tuttavia, il vincente deve sottrarre dal numero di successi ottenuti quelli realizzati dal perdente, prima di calcolare il livello di successo. Occasionalmente i contendenti di un'azione contestata otterranno lo stesso numero di successi. In questo caso, quel che accade dipende da ciò che stavano facendo e da quel che sembra appropriato in caso di "pareggio". Se stavano facendo una gara, per esempio, potresti semplicemente decidere che sono arrivati in parità. In alternativa, potresti stabilire che sono testa a testa e che è necessario un altro tiro per vedere chi riesce a ottenere la vittoria sul filo di lana.

Combattimento

Ci saranno un sacco di scontri in Sabbia. Ci sono le forze della Junta da cacciare dal pianeta e ci sono gli insetti. Poi ci sono altre fazioni interne all'Impero che potrebbero cercare di mettere le mani sul Vino. I personaggi sono marine e specialisti Imperiali, e sono addestrati per fare questo genere di cose.

Il sistema funziona fondamentalmente come descritto in precedenza per le azioni contrapposte. Le specializzazioni in battaglia sono Combattimento ravvicinato, Armi da fuoco, Lanciare, Schivare e Resistenza. Quando è importante vedere chi agisce per primo, controlla il valore di Azione dei duellanti. Chi ha il punteggio più alto è il più

veloce e può passare all'azione per primo. In caso di parità, tocca a chi ha il valore di Vino maggiore.

Sparare

Se un personaggio sta sparando con un'arma da fuoco contro un bersaglio, chi spara fa un tiro Azione, sommando il valore di Armi da Fuoco se ha quella specializzazione. Se il bersaglio vuole, ha diritto a schivare, ma se lo fa perde la sua prossima azione. Schivare richiede un tiro Azione, sommando il valore di Schivare se si possiede la specializzazione. Se chi spara vince la contesa, ha colpito il bersaglio. Il danno viene calcolato come descritto più avanti. Se il bersaglio ha la meglio (o in caso di pareggio), riesce a evitare il colpo e non accade nulla.

Corpo a corpo

Si tratta di un semplice tiro contrapposto fatto utilizzando Corpo (più la specializzazione Combattimento ravvicinato dei lottatori, se ce l'hanno) uno contro l'altro. Un personaggio può schivare se vuole (usando Azione), ma se esce vincitore dalla contesa non può ferire il suo rivale, anche se potrebbe sfruttare il successo per disimpegnarsi dal duello, se lo desidera.

Danno

Il danno inflitto al bersaglio è determinato dal livello di successo e dai risultati dei dadi lanciati nello scontro a fuoco o nel corpo a corpo.

- Successo minimo – il numero di ferite causate è pari al risultato più basso dei dadi.
- Successo completo – il numero di ferite causate è pari al risultato più alto dei dadi.
- Successo strepitoso – il numero di ferite causate è pari alla somma dei risultati di tutti i dadi.



Armi

- Se combatte disarmato, un personaggio deve sottrarre un punto a tutte le ferite che infligge e, se causa un danno sufficiente a ridurre a zero il valore di Corpo dell'avversario, non lo uccide ma gli fa soltanto perdere i sensi.
- Se combatte con una lama, un personaggio deve sottrarre un punto a tutte le ferite che infligge e può usarla solo in corpo a corpo.
- Se combatte con una lama da combattimento, un personaggio deve sottrarre un punto a tutte le ferite che infligge quando ottiene un successo completo o strepitoso, e può usarla solo in corpo a corpo.
- Se combatte con un folgoratore leggero, un personaggio deve sottrarre un punto a tutte le ferite che infligge quando ottiene un successo completo o strepitoso, ma può usarlo fino a una distanza di 100 metri.
- Se combatte con un fucile laser, un personaggio deve sottrarre un punto a tutte le ferite che infligge quando ottiene un successo strepitoso. Non è un'arma automatica e può sparare fino a una distanza di 3.000 metri.
- Se combatte con un folgoratore d'assalto un personaggio è armato con un'arma automatica che ha una gittata fino a 2.000 metri.



Armi automatiche

Quando si utilizzano armi automatiche, come il folgoratore d'assalto, i danni possono essere suddivisi tra due bersagli se si ottiene un successo completo e fino a tre bersagli con un successo strepitoso. In questo caso le ferite (e non il risultato dei dadi) sono ripartite equamente.

Armatura

I marine indossano un'armatura media che assorbe

automaticamente due ferite. Gli specialisti e i sensitivi indossano un'armatura leggera che assorbe invece una ferita.

Inoltre i personaggi (e alcuni png speciali) possono cercare di resistere agli effetti delle ferite facendo un tiro Corpo (aggiungendo la loro specializzazione Resistenza, se la possiedono). Per ogni successo, possono ridurre di uno i danni subiti. Il risultato finale indica le ferite subite direttamente dall'attributo Corpo del personaggio.



Esempio di combattimento

Slade e McKinnon sono impegnati in uno scontro a fuoco con un paio di truppe della Junta. Slade ha Azione 4 e McKinnon 3. Entrambi gli uomini della Junta hanno Azione 3. Slade agisce per primo, seguito da McKinnon, perché il suo valore di Vino attuale è di 6, mentre i soldati della Junta non hanno alcun punteggio in questa caratteristica. Slade decide di sparare col suo folgoratore d'assalto e tira tre dadi. Ottiene 8 (dado rosso), 5 (dado bianco) e 8 (dado blu). Slade ha un totale di

Azione + Armi da fuoco di 5, per cui ha successo soltanto col dado bianco. Il soldato della Junta schiva e tira due dadi, ottenendo 1 e 3. Ha fatto due successi, per cui riesce a togliersi di mezzo (i suoi due successi hanno cancellato l'unico successo di Slade).

McKinnon è il successivo a sparare e tira 2 (dado rosso), 3 (dado bianco) e 1 (dado blu). Tutti e tre i risultati sono inferiori al suo totale di Azione + Armi da fuoco che è pari a 4, perciò ottiene tre successi (un successo strepitoso). Anche il suo dado del Vino (rosso) ha avuto successo, per cui il suo valore di Vino scende immediatamente a 5. Dato che ha messo a segno tre successi, decide che sfrutterà la possibilità concessa dalla sua arma automatica di sparare a entrambi i bersagli. Il primo soldato della Junta non riesce a schivare coi suoi due dadi (tira 7 e 7). Subisce quindi tre ferite ($2+3+1 = 6/2$ perché suddivise tra due bersagli) al suo attributo Corpo di 3. Ha un'armatura leggera, perciò le ferite vengono ridotte a due, abbassando il suo valore di Corpo a 1 e lasciandolo gravemente ferito. Il secondo combattente della Junta non schiva (vuole poter contrattaccare) e così subisce anch'egli 3 ferite – la sua armatura ne assorbe una, perciò deve ridurre di due punti il suo attributo di Corpo che era inizialmente a 3.

Truppe della Junta

<i>Soldato semplice</i>	Attributi	Specializzazioni
	Mente 2	
	Azione 3	Armi da fuoco +1
	Corpo 3	
	Vino -	

Equipaggiamento

Armatura leggera (1)
Folgoratore d'assalto

<i>Soldato scelto</i>	Attributi	Specializzazioni
	Mente 2	Sopravvivenza +1
	Azione 3	Armi da fuoco +1, Schivare +1
	Corpo 3	Combattimento ravvicinato +1, Lanciare +1
	Vino -	

Equipaggiamento

Armatura leggera (1)
Folgoratore d'assalto
Lama da combattimento

Altri tipi di png

<i>Mercenario delle Gilde Mercantili</i>	Attributi	Specializzazioni
	Mente 2	
	Azione 3	Armi da fuoco +1
	Corpo 3	Combattimento ravvicinato +1
	Vino 2	

Equipaggiamento

Armatura media (2)
Folgoratore d'assalto
Lama da combattimento
Confezione di Vino

<i>Mercante</i>	Attributi	Specializzazioni
	Mente 3	Diplomazia +1
	Azione 2	
	Corpo 2	
	Vino 5	

Equipaggiamento

Folgoratore leggero
Due confezioni di Vino

<i>Colono</i>	Attributi	Specializzazioni
	Mente 2	Sopravvivenza +1
	Azione 2	
	Corpo 3	Resistenza +1, Combattimento ravvicinato +1
	Vino 10	

Equipaggiamento

Lama
Vino "sfuso" (pari a tre confezioni)

Xixuthrus

Operaio

Attributi

Mente 1
Azione 2
Corpo 6
Vino 2

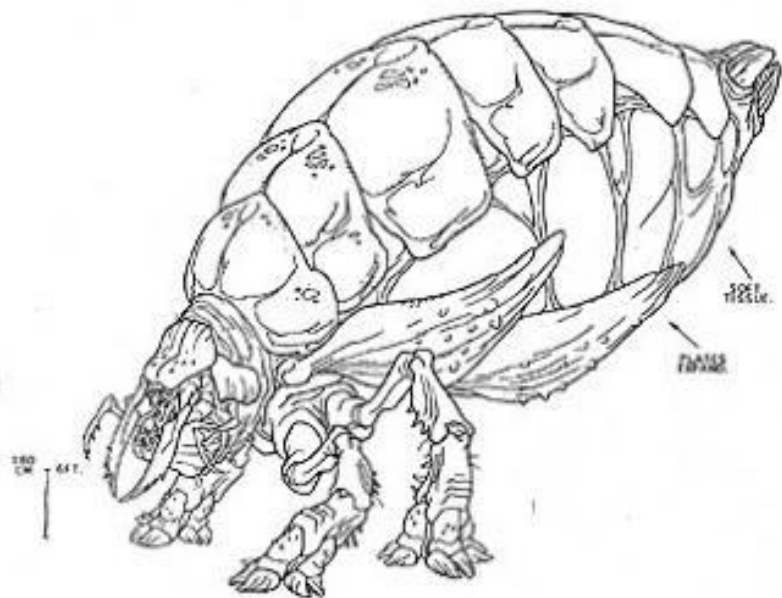
Specializzazioni

Fiutare +1

Equipaggiamento

Carapace robusto (1)

Riserva di Vino (pari a 10 confezioni)



Esploratore

Attributi

Mente 2
Azione 3
Corpo 3
Vino 4

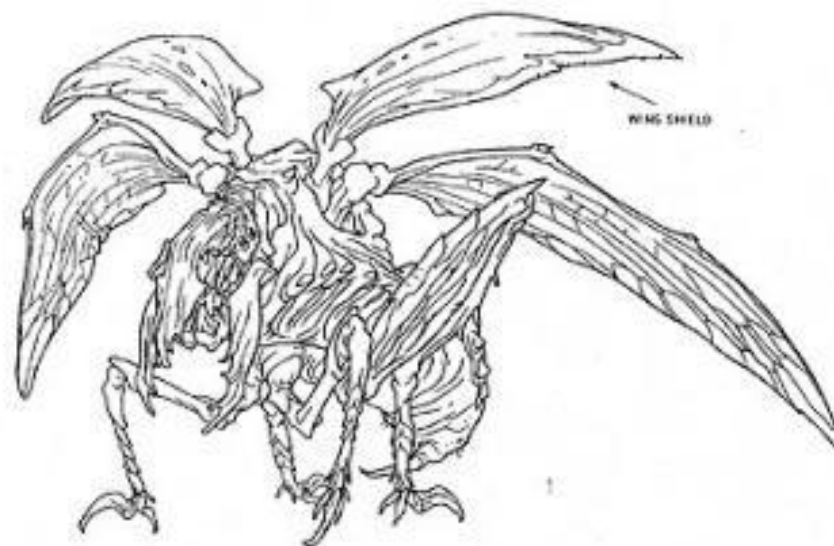
Specializzazioni

Fiutare +1, Sopravvivenza +1
Volare +1, Furtività +1

Equipaggiamento

Carapace robusto (1)

Ali



Guerriero	Attributi	Specializzazioni
	Mente 1	Fiutare +1
	Azione 3	Spruzzo acido +1
	Corpo 5	Mandibole +1, Artigli +1
	Vino 3	

Equipaggiamento
Carapace robusto (3)



Regina	Attributi	Specializzazioni
	Mente 3	Percezione extra sensoriale +1, Teleparia +1, Fiutare +1
	Azione 2	Spruzzo acido +1
	Corpo 9	Mandibole +1, Resistenza +1
	Vino 5	

Equipaggiamento
Carapace robusto (2)



SABBIA

Scheda del personaggio

Nome del personaggio _____

Posizione _____

Attributo	Valore	Specializzazioni
MENTE	_____	_____
AZIONE	_____	_____
CORPO	_____	_____
VINO	_____	

Equipaggiamento e note

SABBIA

Scheda del personaggio

Nome del personaggio _____

Posizione _____

Attributo	Valore	Specializzazioni
MENTE	_____	_____
AZIONE	_____	_____
CORPO	_____	_____
VINO	_____	

Equipaggiamento e note
