



## VICTORY POINT SYSTEM

### REGOLE

**Fading Suns** è un gioco d'interpretazione di un ruolo (gioco di ruolo, in breve) e come tale è libero da regole restrittive tipiche di giochi come gli scacchi e il calcio. L'intero universo è letteralmente aperto dinanzi ai giocatori e, entro i limiti delle capacità dei loro personaggi e del benessere dell'Arbitro di Gioco, tutto è possibile. Molte situazioni non sono risolte da regole impersonali, ma dall'astuzia e dalle conoscenze dei giocatori. Per esempio, se i personaggi stanno scappando a rotta di collo dai diabolici Symbionti Lumaca di Stigmate, e un giocatore è così abile da comprendere che il tunnel di destra davanti a loro conduce ad una vecchia miniera di sale, i personaggi probabilmente riusciranno a sopravvivere (il sale è abbastanza letale per i viscosi Symbionti Lumaca).

**Fading Suns** dispone comunque di semplici regole per risolvere gli eventi in cui il risultato è incerto. Quest'insieme di regole, chiamato **Victory Points System (VPS)** in breve), e le sue estrapolazioni, permetteranno ai giocatori e agli Arbitri di Gioco di simulare e arbitrare qualsiasi situazione: *ricordate però che le decisioni dell'Arbitro di Gioco soprassedono a qualsiasi regola presentata in questo testo.*

### INTERPRETARE LE REGOLE

Ricordate sempre che lo scopo di un gioco di ruolo è fornire quanto più conflitto, dramma e puro divertimento possibile. A differenza di molti giochi da tavolo e di carte, nei giochi di ruolo non si vince e non si perde, ma si gioca e si cerca di divertirsi insieme. L'Arbitro di Gioco dovrebbe sempre moderare la sua interpretazione delle regole considerando il personaggio, l'eccitamento e il divertimento di tutti: *anche a spese del realismo.*

Per esempio, un personaggio sta scalando una montagna alta 10.000 metri. Raggiunge una cengia rocciosa molto ripida e l'Arbitro di Gioco chiede al giocatore di fare una prova di Destrezza + Vigore per vedere se il personaggio riesce ad aggirare il passaggio. Il personaggio fallisce la prova.

Teoricamente l'Arbitro di Gioco può comunicare al giocatore, "Okay, il tuo personaggio scivola e cade. È morto". Non si tratta di una cosa illogica: scalare una montagna è pericoloso, la gente *scivola e cade*

all'improvviso, e il personaggio *ha fallito* la sua prova. Un risultato del genere però non è molto nello spirito dell'avventura eroica; inoltre, finirà probabilmente per irritare il giocatore, e sebbene i giocatori non dovrebbero dominare il gioco, i loro personaggi non dovrebbero neppure morire come fossero moscerini.

Un bravo Arbitro di Gioco direbbe qualcosa come, "Mentre ti fai strada verso la sommità, la pietra su cui avevi messo la mano cede improvvisamente. Odi un rumore sinistro e l'intera facciata della rupe si disintegra in un torrente di piccole pietre; mentre cominci a precipitare verso la morte, dimeni le mani verso le rocce circostanti, e la tua mano sinistra afferra una protuberanza, arrestando la tua caduta. Ora sei sospeso sopra un abisso di 10.000 metri, appeso per una mano... e mentre alzi lo sguardo verso il tuo appiglio, vedi delle fenditure che cominciano a comparire anche su di esso. Che cosa fai?" Entrambi i risultati descritti sono validi risultati per una prova fallita. Entrambi aderiscono allo spirito delle regole. Ma la seconda situazione è molto più piena di suspense e dà al giocatore maggior controllo sul destino del proprio personaggio.

### DADI

Il **VPS** utilizza i dadi per determinare il risultato delle situazioni in cui la fortuna svolge un ruolo fondamentale. La maggior parte delle prove viene risolta utilizzando un dado a 20 facce, mentre alcune (danni, armature), impiegano il noto dado a 6 facce che potete trovare in molti giochi da tavolo. I dadi a 20 facce possono essere acquistati nella maggior parte dei negozi dove vengono venduti anche i giochi di ruolo.

### TEMPO

Il **Victory Points System** misura il tempo in cinque unità, dalla più piccola alla più grande. Queste sono: il turno, la scena, l'atto, il dramma e l'epica. Notare che in questo sistema il tempo viene misurato in cicli anziché ammontare esatti; è l'avanzamento della trama, piuttosto che l'esatto conteggio di ore e minuti, a determinare lo scorrimento del tempo.

- **Turno:** Il turno è la più piccola unità di tempo utilizzata nel **VPS**, e anche la più precisa. In generale, un turno equivale a tre secondi. In un turno, un giocatore può compiere un'azione senza pe-

nalità oppure molteplici azioni (fino a tre azioni per turno), sebbene azioni multiple impongano penalità ai successi di queste azioni. Alcune azioni (disattivare una bomba, scalare un edificio) possono richiedere più di un turno.

- **Scena:** La successiva unità di tempo per grandezza è la scena. Una scena è una sequenza di eventi che si svolge nello stesso tempo e nello stesso luogo. Considerate una scena alla stregua di una scena in un film o un telefilm: gli eventi che avvengono tra due dissolvenze. In generale, una scena comprende una sequenza di eventi abbastanza breve e ristretta (interrogare un misterioso principe mercante, partecipare ad un banchetto Hawkwod, un inseguimento nei bassifondi, combattere un duello ecc.). Non sempre però è così; gli eventi riguardanti una scena possono occupare un periodo prolungato o lunghe distanze, finché i personaggi sono impegnati in una sola attività.

Per esempio, i personaggi devono impiegare una settimana ad attraversare 100 km nella gelida tundra di Malignatius, sopravvivendo alle intemperie del tempo e alle privazioni. Finché i personaggi sono impegnati nel viaggio verso la loro destinazione e a superare le asperità del terreno, il tutto viene considerato una scena. Alla fine del tragitto, i personaggi arrivano in un bunker nascosto in cui cultisti malvagi stanno conducendo riti diabolici in favore dei Kraken del Vuoto. I personaggi entrano nel bunker da una singola stanza e, in uno scontro violento, sconfiggono la malvagia congrega. Anche questa è una scena. Anche se il viaggio ha occupato una settimana di tempo e 100 chilometri, mentre la battaglia è durata 10 minuti e si è svolta all'interno di un bunker di 20 metri di lato, entrambe sono servite a portare avanti la trama dello stesso ammontare.

- **Atto:** Una serie di scene che insieme risolvono una parte importante della trama sono dette un atto. La chiusura di un atto di solito comprende una grande rivelazione, un drastico cambiamento di tempo e/o locazione, o un drammatico mutamento delle sorti dei personaggi. Per esempio, i personaggi, dopo aver appreso la posizione del loro compagno rapito, si infiltrano nell'imprendibile fortino dell'Adunata in cui è imprigionato il loro compagno. Passano l'intera sessione di gioco ad evitare e combattere guardie, infiltrandosi nel comando dell'Adunata, e penetrando nella sezione delle celle di massima sicurezza. Alla fine, prima che possano salvare il loro compagno, l'inganno dei personaggi viene scoperto e vengono catturati e condannati alla schiavitù. Tutta questa sequenza di eventi costituisce un atto; il prossimo atto si spera che coinvolga i vari processi e tribolazioni per sfuggire alla loro condanna.

- **Dramma:** Un dramma comprende una storia completa. In generale, un dramma comincia quando i personaggi rimangono coinvolti (volontariamente o no) in una trama e termina solo quando i personaggi la risolvono in un modo o nell'altro.

Tristemente, un dramma può terminare in una sconfitta, qualora i personaggi non riuscissero a contrastare le macchinazioni del loro antagonista, recuperare il nobile, salvare il pianeta, saccheggiare il palazzo o quello che è. Un dramma termina quando i giocatori e l'Arbitro di Gioco dicono, nella buona o cattiva sorte, "LA FINE".

- **Epica:** La più grande unità di tempo nel VPS, un'epica comprende una serie di storie, che di solito coinvolgono gli stessi personaggi e la stessa trama generale, come la Corsa per il Trono Imperiale o la Rinascita della Casata Juandaastas. Per esempio, "Lo Hobbit" di J.R.R. Tolkien è un dramma (una storia completa in sé e per sé) ma è parte dell'epica più grande della Terra di Mezzo, perché gli eventi a cui diede inizio la scoperta dell'anello da parte di Bilbo Baggins sono proseguiti da Frodo e dalla Compagnia nel "Signore degli Anelli". In **Fading Suns**, le cronache delle vite e delle avventure svolte insieme dai personaggi, che si suddividono in diverse storie, compongono un'epica.

In certi atti possono risultare utili altre unità di tempo. Per esempio, se i personaggi vengono imprigionati nella cittadella di un nobile, e le guardie dichiarano che i personaggi verranno giustiziati entro quattro ore, le azioni svolte durante queste quattro ore potrebbe risultare fondamentali.

## DISTANZA

Le distanze nel VPS sono calcolate in unità metriche: metri, chilometri, chilogrammi ecc.

## AZIONI

I giocatori interagiscono con il mondo circostante tramite l'ausilio dei loro personaggi, e questi personaggi influiscono sull'ambientazione tramite le loro azioni. Le azioni nel VPS sono come le azioni nel mondo reale. Un giocatore descrive quello che vuole che il suo personaggio dica o faccia, e l'Arbitro di Gioco utilizzerà il suo giudizio e queste regole per determinare il risultato. Molte azioni (conversazioni, normale movimento ecc.) possono essere automaticamente risolte, senza ricorso alle regole. A volte, in verità, può trascorrere un intero atto in questa maniera, mentre i personaggi indagano, trattano e conversano con alleati e informatori. Alcune azioni, però, come il combattimento, le prove atletiche e le invocazioni occulte, richiedono prove obiettive (vedi sotto) per determinare il successo o fallimento del personaggio.

## VALORE DEI TRATTI

Tutti i personaggi nel VPS sono definiti dai valori dei loro tratti: i nomi e le cifre sulla scheda del personaggio. Per i personaggi umani, i valori dei tratti vanno di solito da 1 a 10, mentre alieni e altre entità non umane possono avere valori più alti o più bassi. Questi valori da 1 a 10 misurano la capacità innata o l'abilità dei personaggi nei loro tratti e corrispondono all'incirca alla solita, informale scala da 1 a 10 utilizzata per misurare le prestazioni atletiche, la qualità dei prodotti ecc. Avere un tratto ad 1 indica che il personaggio o è naturalmente inetto o un

principiante, mentre avere un 10 significa che il personaggio ha quasi raggiunto la perfezione o padronanza del tratto. Quindi un personaggio con 1 in Destrezza è un vero imbranato (in verità, praticamente un invalido), mentre un personaggio con 10 è uno dei migliori atleti dell'universo. Allo stesso modo un personaggio con 1 in Xenobiologia è uno studente principiante, mentre un personaggio con un valore di 10 in Xenobiologia è rispettato in tutto l'universo, un sapiente sulle scienze aliene alla Einstein.

I valori dei tratti vengono utilizzati per determinare il risultato delle azioni. Ovviamente, più alto il valore di un tratto del personaggio, migliore sarà il personaggio nello svolgere le azioni corrispondenti a quel tratto. Un personaggio debole ha una possibilità di sollevare una pesante botola, ma un personaggio forte probabilmente avrà una possibilità migliore e compirà l'azione in molto meno tempo.

### AZIONI MULTIPLE

Un personaggio può tentare fino a tre azioni per turno, ma ogni azione aggiuntiva impone una penalità al valore obiettivo (-4 se si tentano due azioni, -6 se si tentano tre azioni). Inoltre non si può compiere più volte la stessa azione in un turno: un personaggio non può dare tre fendenti di spada, ma può colpire con la spada, schivare il colpo di ritorno e dare un calcio al ginocchio dell'avversario (il tutto con una penalità di -6).

Le armi da fuoco sono un'eccezione a questa regola: un'arma da sparo può essere utilizzata un numero di volte uguale al suo ritmo di fuoco. Vedi il Combattimento per maggiori informazioni sulle armi da fuoco.

### INIZIATIVA

A volte è fondamentale sapere all'interno del turno quale personaggio agisca per primo, come quando due personaggi si gettano contemporaneamente ad afferrare un'arma vicina. In questi casi, il personaggio con l'iniziativa agisce per primo. L'iniziativa è determinata comparando i valori delle abilità dei personaggi in competizione; il personaggio con l'abilità più alta agisce per primo. In caso di pareggio o situazioni in cui non si applica alcuna abilità, comparare l'Intelligenza dei personaggi e quello con il valore più alto agisce per primo. Se anche l'Intelligenza è pari, le azioni sono totalmente simultanee (nell'esempio di sopra, entrambi i personaggi afferrerebbero l'oggetto e ora dovrebbero fare una prova di Forza + Vigore per cercare di strapparlo alla presa dell'altro).

### PROVA OBIETTIVO

Ogni volta in cui il risultato di un'azione sia in dubbio, il gamemaster può chiedere una prova obiettivo. Questa prova viene effettuata utilizzando un dado a 20 facce. Il giocatore (o l'Arbitro di Gioco, nel caso di personaggi dell'Arbitro di Gioco e fenomeni ambientali) deve ottenere un risultato che sia uguale o minore all'obiettivo assegnato.

L'obiettivo base di un giocatore viene determinato sommando la caratteristica rilevante al valore della sua abilità. Quindi, se un personaggio vuole sparare un colpo di pistola contro un avversario con la sua caratteristica Destrezza 7 e abilità Sparare 6, il giocatore dovrà tirare "13" o meno sul dado da 20.

Non sempre le cose sono così semplici, però. In molti casi, l'obiettivo viene alzato o abbassato da modificatori condizionali. Pensate al precedente caso del colpo di pistola. A parità di condizioni, è più facile colpire un avversario delle dimensioni di un dinosauro che uno della taglia di un coniglio. Quindi, l'Arbitro di Gioco può assegnare un bonus alla prova del giocatore se il suo personaggio sta cercando di abbattere un tirannosauro inferocito, e potrebbe assegnare una penalità se il personaggio cerca di abbattere un coniglio in fuga.

Con la pratica, gli Arbitri di Gioco riusciranno ad assegnare un modificatore di difficoltà appropriato ad ogni azione. Questi modificatori, insieme ai tratti dei personaggi, permettono di simulare qualsiasi azione possibile. Gli Arbitri di Gioco principianti dovrebbero usare i bonus e le penalità nella tabella come modelli per assegnare le difficoltà, ma non dovrebbero sentirsi frenati dall'inventare.

Una stessa azione può subire più bonus o penalità; sommate e sottraete fino ad ottenere un risultato finale. Per esempio, un personaggio cerca di compiere tre azioni simultaneamente (-6 all'obiettivo), che sono tutte facili (+4 all'obiettivo). Ogni azione subisce una penalità di -2.

Qualsiasi risultato del dado uguale o inferiore all'obiettivo indica successo, ma un giocatore la cui azione riesce, deve ricordarsi l'esatto numero ottenuto; è importante per calcolare i tiri per i successivi effetti (vedi sotto).

#### BONUS

Modificatore	Azione	Esempio
+2	Naturale	Cantare una canzone nota
+4	Facile	Sedurre una persona già "predisposta"
+6	Passeggiata	Riconoscere una celebrità mondiale
+8	Gioco da bambini	Camminare e masticare una gomma allo stesso tempo, ascoltando le Virtù e Peccati della Chiesa
+10	Nessun problema	Colpire un avversario legato e indifeso

#### PENALITÀ

Modificatore	Azione	Esempio
-2	Difficile	Sparare a gittata lunga con un'arma da fuoco; vedere alla luce della luna
-4	Ardua	Gittata massima per un'arma da fuoco; compiere due azioni in un turno, vedere attraverso la nebbia o il fumo
-6	Complicata	Compiere tre azioni in un turno; rimanere appeso ad un veicolo in accelerazione e avviamento; vedere nell'oscurità totale o quasi totale
-8	Difficilissima	Arrampicarsi su di una parete di roccia liscia senza equipaggiamento
-10	Erculea	Colpire il centro di un bersaglio a 100 metri di distanza, bendato

## EFFETTI DEL SUCCESSO

L'obiettivo, descritto sopra, determina se l'azione del personaggio è riuscita o fallita. Se l'azione fallisce, termina lì; passare al personaggio successivo. Se l'azione riesce, però, il giocatore deve determinare di quanto sia riuscita. Considerate il colpo di pistola sopra descritto. C'è una grande differenza tra colpire di striscio un avversario alla spalla e proiettare un colpo infuocato attraverso il suo occhio sinistro per incenerirne il cervello e spargere tutto intorno frammenti del suo cranio squagliato, sebbene entrambi i risultati sono, tecnicamente, colpi riusciti.

Il risultato ottenuto alla prova obiettivo è il numero di successi ottenuti. Questi successi possono essere usati per determinare subito quanto bene o male un personaggio sia riuscito in un'azione: maggiori i successi, meglio il personaggio si è comportato nell'azione. Il numero di possibili successi (da 1 a 18), però, lascia spazio all'interpretazione. Per alcune situazioni, come le prove per determinare il danno delle armi o quanto bene un'abilità complementare è stata utile nell'azione di un'altra persona, è più utile una scala inferiore. Per rendere le cose un po' più facili, i successi nel VPS si traducono direttamente in "punti vittoria", che possono essere calcolati consultando la Tabella Vittoria (sotto). Per la maggior parte delle azioni, il giocatore può limitarsi a consultare la Tabella Vittoria per determinare il livello di successo. Un punto vittoria è minimo: il personaggio è riuscito a passare per il rotto della cuffia. Due punti vittoria indicano un lavoro decente: gli spettatori riterranno soddisfacente la prestazione, ma non ne saranno particolarmente colpiti. Cinque o sei punti vittoria indicano un'esibizione spettacolare, e così via.

I punti vittoria sono usati anche per calcolare i modificatori ad altre prove obiettivo (per esempio, quando si usa un'abilità complementare o si infiamma la Passione). Ogni punto vittoria guadagnato aggiunge un modificatore positivo di 1 ad un'altra prova obiettivo.

### UN ESEMPIO DI AZIONE

Gorgool il bardo si sta esibendo ad una cena Hawkwood. Inizia con un'epica improvvisata che celebra le virtù del suo ospite, e il pubblico rimane silente. L'Arbitro di Gioco chiede al giocatore di Gorgool di compiere una prova obiettivo utilizzando la sua caratteristica Intelligenza e la sua abilità Intrattenere (liuto).

Il valore di Intelligenza di Gorgool è 6, e il valore di Intrattenere (liuto) è 7 (è un ragazzo di talento). Quindi la prova obiettivo sarebbe normalmente 13. L'Arbitro di Gioco informa malignamente il giocatore di Gorgool che la prova è ardua e impone una penalità di -4 alla prova di Gorgool: Gorgool sta improvvisando, è un po' ubriaco e il suo ospite non ha così tante virtù di cui cantare. L'obiettivo è quindi 9.

Il giocatore di Gorgool stringe i denti ed effettua la prova. Fortunatamente ottiene "8" e riesce. Consultando la Tabella Vittoria, il giocatore vede che l'8 si traduce in due punti vittoria: buono, ma non eccezionale. L'esibizione di Gorgool non troverà posto negli annali della nobiltà, ma l'Arbitro di Gioco dice al giocatore che Gorgool riesce ad intrattenere i suoi pari, riceve una piccola borsa di monete che gli viene lanciata da un vecchio e sentimentale nobile, e incrocia lo sguardo di una fanciulla dall'aspetto gradevole, discretamente attraente.

### DADI EFFETTO

Certe azioni, come il combattimento, richiedono qualche altra variabile. Queste prove vengono risolte con "dadi effetto", che rappresentano i danni di un'arma o il valore protettivo di un'armatura. Siccome ci sono più dadi da tirare che con la prova obiettivo, i dadi effetto vengono tirati con i dadi a 6 facce: è più facile tirare una manciata di dadi a 6 facce che di dadi a 20 facce. I punteggi 1, 2, 3 o 4 sono successi; i punteggi 5 o 6 sono fallimenti. Ogni dado successo genera un punto: un punto "ferita" nel caso di danno o un punto "armatura" nel caso di un'armatura.

I punti ferita vengono applicati contro il valore di Vitalità del personaggio, ma solo dopo aver calcolato qualsiasi armatura o protezione egli stia indossando: ogni punto armatura sottrae un punto ferita prima che il danno venga applicato. Il numero di dadi tirati varia secondo il danno dell'arma o del valore dell'armatura (vedi la Tabella Armi e Armatura nel Combattimento). C'è un'altra variabile da considerare con i dadi di danno: l'efficacia del colpo del personaggio. I punti vittoria ottenuti alla prova obiettivo d'attacco vengono convertiti in dadi di danno, detti "dadi vittoria". I punti vittoria vengono convertiti in dadi vittoria in rapporto 1 a 1.

Un giocatore non deve usare tutti i dadi vittoria generati dai punti vittoria: può scegliere di "trattenere il pugno" usando fino ad un solo dado. I dadi dell'arma devono essere usati a pieno: è impossibile "essere delicati" con uno spadone!

Dopo aver colpito, un bersaglio può tirare i suoi dadi armatura (se ne ha); ogni dado successo equivale ad un punto armatura. Siccome non c'è alcuna prova obiettivo (non ci sono abilità coinvolte), i dadi vittoria non vengono sommati ai dadi armatura. Gli scudi di energia rappresentano un'altra forma di difesa personale, ma sono un caso speciale; vedi *Scudi di Energia* in Tecnologia.

(Un tiro di dado effetto si può effettuare utilizzando anche un d20 se non ci sono dadi da 6 a disposizione. L'obiettivo è 13 o meno per ogni dado).

### TABELLA VITTORIA

Successi	Punti Vittoria/ Dadi di Danno*	Prestazione
1-2	1 / +0	A malapena soddisfacente
3-5	1 / +1	Mediocre
6-8	2 / +2	Abbastanza buona
9-11	3 / +3	Buona
12-14	4 / +4	Eccellente
15-17	5 / +5	Brillante
18-20	6 / +6	Eccezionale

\* Si ottiene un punto vittoria per ogni tre successi (arrotondare per difetto).

### UN ESEMPIO DI AZIONE DI COMBATTIMENTO

Gorgool non poteva immaginare che la damigella con cui stava flirtando avesse tra la folla un innamorato geloso e ubriaco. Mentre esce dalla sala per prendere una boccata d'aria, inorgogliuto per il suo successo con il liuto, l'irato pretendente appare all'improvviso e scaglia un pugno contro Gorgool.

L'attaccante effettua una prova obiettivo, sommando la sua Destrezza 4 al suo Lottare 6 per un risultato di 10: deve ottenere questo o meno con un dado da 20. Il punteggio ottenuto è "7": successo con due punti vittoria (vedi la Tabella Vittoria). Il suo pugno normalmente infligge due dadi di danno, ma con i dadi vittoria del suo attacco, ottiene quattro dadi da tirare (i suoi due punti vittoria si convertono direttamente in dadi di danno). Tira questi dadi (questa volta a 6 facce) e ottiene 2, 6, 3 e 4: tre dadi successo che si traducono in tre punti ferita.

Gorgool non sta indossando alcuna armatura (sarebbe scortese indossarne durante un'esibizione), quindi riceve tre punti di danno alla Vitalità. Gorgool si ritrae, con la mascella indolenzita. Prima che l'attaccante possa sferrare un altro colpo, sopraggiungono le guardie della dimora e portano via dal giardino il belligerante fidanzato, incuranti delle sue suppliche. La donzella, udendo lo scontro, accorre e vede il povero Gorgool sanguinare dal labbro e lo raggiunge per confortarlo. Sebbene Gorgool avrà qualche dolore la mattina dopo, la serata non è andata del tutto male...

### MODIFICATORI ALLE AZIONI

Il sistema descritto sopra, una volta appreso, è abbastanza semplice. Le seguenti sono regole che gli Arbitri di Gioco possono impiegare per rendere le azioni più realistiche e interessanti, ma un po' più complesse. I giocatori e gli Arbitri di Gioco principianti potrebbero voler aspettare un po' prima di utilizzare queste regole aggiuntive.

#### SUCCESSO CRITICO

La fortuna del principiante. Un "10" perfetto. Un'opera magna. Un'esibizione leggendaria. A volte, tutto sembra andare al posto giusto e una persona compie un'impresa molto al di là di ciò che le sue capacità gli permetterebbero normalmente di effettuare.

Un evento del genere nel VPS viene detto successo critico. Quando un personaggio compie una prova obiettivo e il numero ottenuto sul dado è identico al valore obiettivo, allora il personaggio ha ottenuto un successo critico. Un successo critico *raddoppia* il numero di punti vittoria. Quindi, se un personaggio ha un valore obiettivo 9, e ottiene esattamente "9", il personaggio otterrebbe sei punti vittoria (o dadi vittoria) invece dei soliti tre.

Notare che la possibilità di ottenere un successo critico è sempre del 5%, non importa quanto sia bravo il personaggio. Ottenere un successo critico è molto più una questione di "trovarsi al posto giusto nel momento giusto", e quindi è al di là del controllo del giocatore e del personaggio. Un personaggio già abile in una determina-

ta attività avrà un *migliore* successo critico: un principiante che colpisce al volo un piattello da metà distanza di campo, otterrà gli applausi dei suoi amici sorpresi, mentre un grande chitarrista che si esibisce nel concerto della sua vita otterrà riconoscimento nazionale.

Se un tiro è accentuato (vedi Regola Opzionale: Accentuare), il numero accentuato viene usato per determinare il successo critico. Quindi, se Lars il fante ha un obiettivo 11, accentua il tiro di +3, e ottiene un 8 con un colpo di ascia, l'8 viene trattato come 11 e Lars ottiene un successo critico.

#### FALLIMENTO CRITICO

Il contrario di un successo critico è un fallimento critico: quelle situazioni in cui un personaggio non solo fallisce, ma lo fa in modo spettacolare (e spesso in modo umiliante e dannoso o addirittura letale). I fallimenti critici, detti anche "fallimenti", vanno oltre i normali fallimenti: il pistolero non solo manca il bersaglio, ma si spara nel piede; il Casanova non solo viene gentilmente rifiutato, ma riceve anche uno schiaffo, urla di disprezzo e gli viene detto di non provarci mai più; l'attore non solo fa un brutto film, ma un totale disastro, uno che distrugge la sua reputazione e carriera.

Con molto dispiacere (e divertimento) dei giocatori, i fallimenti critici possono capitare anche ai personaggi nel VPS. Quando un giocatore ottiene un "20" naturale in una prova obiettivo, capita un fallimento critico. Non solo il tentativo fallisce, ma l'Arbitro di Gioco inventa qualcos'altro (qualcosa di terribile) che capita insieme al fallimento.

#### AZIONI OPPOSTE

Quando due persone si scontrano (in combattimento o verbalmente) di solito uno dei due risulterà vincitore. Nel VPS questo viene simulato dalle azioni opposte. Le prove dei personaggi vengono confrontate tra loro. Quella con meno successi viene sottratta da quella con più successi, e il personaggio con più successi rimanenti vince.

Per esempio, Julia sta cercando di convincere un mercante del mercato nero a ridarle il denaro rubatole. La forma con cui ha deciso di discutere sono i pugni. Ma il viscido mercante decide di opporsi ai pugni di Julia con un coltello fatto abilmente scivolare fuori del suo stivale. Julia cerca di evitare il pungolo metallico schivando, un'azione opposta. Usa la sua Destrezza (6) + Schivare (7) e ottiene 6 successi. Il mercante usa la sua Destrezza (5) + Mischia (4) e ottiene 8 successi. I 6 successi di Julia sono sottratti dagli 8 del mercante, lasciando al mercante 2 successi: sufficienti a colpire Julia, che perlomeno così ha evitato il pieno impatto del colpo.

Le azioni opposte vengono spesso indicate nelle regole dicendo che una prova è "contro" un'altra prova.

#### AZIONI COMPLEMENTARI

A volte l'esperienza di un personaggio in un campo lo aiuterà nella sua prestazione in un campo totalmente diverso. Per esempio, un personaggio potrebbe aver trascorso l'infanzia nel "mondo morto" di Stigmat, abitato da una fauna e flora altamente tossici. Più tardi, il suo compagno, un medico, cerca di curare il morso di

una mortale anguilla di palude di Stigmatè. La conoscenza dei rimedi popolari del personaggio contro il morso dell'anguilla di palude (Conoscenza regionale) può aiutare l'azione del medico (Medicina).

Una prova obiettivo di azione complementare è risolta con le normali regole, ma il numero di punti vittoria ottenuti sul tiro complementare diventano un'aggiunta all'obiettivo del tiro primario.

Esempio: Nella situazione sopra descritta dell'anguilla di palude, il personaggio tira un dado contro un obiettivo 8 (Intelligenza 4 più Conoscenza regionale 4) e ottiene 6, che si trasforma in 2 punti vittoria. Quindi il medico sommerà +2 all'obiettivo della sua prova di Medicina.

### AZIONI PROLUNGATE

Certe azioni non possono essere simulate con un singolo tiro o la va o la spacca. Per esempio, se due personaggi sono impegnati in una contesa disperata, uno nel tentativo di premere la leva di Distruzione Planetaria sulla posizione di ATTIVAZIONE, l'altro nel tentativo di impedire che la leva venga attivata, quest'azione raramente viene completata in un singolo turno. In particolare, se i due personaggi sono di forza più o meno simile, la leva si sposterà in avanti, indietro, e poi ancora avanti, mentre i due cercano di ottenere il loro obiettivo lottando centimetro per centimetro.

Queste azioni sono chiamate azioni prolungate. Le azioni prolungate simulano qualsiasi impresa (la costruzione di una macchina, una prova di braccio di ferro ecc.) in cui il successo richiede uno sforzo prolungato. Le azioni prolungate richiedono prove obiettivo come le azioni normali; invece di determinare un successo o fallimento, i punti vittoria di ogni prova obiettivo vengono sommati al fine di ottenere un risultato predeterminato (questo punteggio è determinato dall'Arbitro di Gioco, a seconda della difficoltà dell'impresa: vedi la Tabella delle Azioni Prolungate come riferimento). Quando l'appropriato ammontare di "punti vittoria" è stato ottenuto, l'impresa è compiuta. Se il personaggio subisce tre fallimenti, o un fallimento critico, l'azione si dimostra semplicemente impossibile.

Per esempio, la land rover di un sacerdote si ferma improvvisamente nel mezzo del Deserto Algol, e una tempesta di sabbia nasconde l'orizzonte. Mormorando preghiere agli enigmatici dèi della tecnologia, il personaggio tira fuori i suoi attrezzi e si mette a lavorare. L'Arbitro di Gioco dice al giocatore che il personaggio deve effettuare una prova di Tecnica (6) + Riparazione Meccanica (6) per riparare il motore. La prova è difficile (-2 all'obiettivo), e riparare il motore è una prova Complicata (ci sono un sacco di parti da controllare), quindi il sacerdote deve ottenere 12 o più punti vittoria per riparare l'infernale congegno.

Le azioni prolungate possono essere assistite o opposte. Se altri stanno aiutando (per esempio, sollevando la pesante copertura

### TABELLA AZIONI PROLUNGATE

Azione	Pti Vittoria	Condizione
Semplice	6	Scalare un albero
Complessa	9	Scoprire le debolezze di un nobile
Complicata	12	Scalare un ripido pendio
Oscura	18	Comprendere la tecnologia Vau
Arcana	23+	Riparare la tecnologia Vau

di un sarcofago), sommare tutti i punti vittoria fino a quando non si ottiene il successo. Se qualcuno resiste all'azione (come con l'esempio della Leva di Distruzione Planetaria, sopra), determinare come al solito il numero totale di punti vittoria, ma sottrarre i punti vittoria dell'avversario da quelli del personaggio. Ciò può far accumulare al personaggio anche punti vittoria "negativi", che devono essere recuperati prima di ottenerne di positivi.

Per esempio, prendete il sopra citato scontro di forza per la Leva di Distruzione Planetaria. L'Arbitro di Gioco decreta che quale dei due combattenti ottiene per primo sei punti vittoria tirerà la leva nella posizione desiderata. Al primo turno, il Combattente #1 ottiene due punti vittoria, mentre il Combattente #2 ne ottiene quattro. Il Combattente #1 si trova ora due punti sotto: deve riuscire ad ottenere due punti per riportare la leva alla posizione neutrale.

### SECONDO TENTATIVO

Un personaggio che fallisce un'azione può provare di nuovo. Il secondo tentativo subisce però una penalità di -2 in aggiunta a qualsiasi altro modificatore, e il terzo tentativo (per i personaggi realmente tenaci o stupidi) subisce una penalità di -4. Se, dopo tre fallimenti, il personaggio non riesce ancora a compiere l'impresa, quella si rivela semplicemente al di là delle sue capacità... per adesso. Egli può però riprovare nella prossima scena senza penalità.

Questa regola non si applica al combattimento.

### VALORI OBIETTIVO ECCEZIONALI

È possibile, sotto alcune circostanze, grazie a bonus teurgici o potenziamenti cibernetici o qualche altro mezzo, che l'obiettivo di un personaggio ecceda 20. Per ogni tre punti sopra il venti, il personaggio può aggiungere uno al totale dei suoi punti vittoria (vedi Tabella Vittoria Estesa, sotto). Bisogna comunque effettuare una prova obiettivo, anche se c'è poca possibilità di fallire (un "19" fallisce sempre, mentre un "20" è un fallimento critico). Un risultato di "18" viene considerato successo critico.

Un personaggio con obiettivo 24 che ottiene "18", otterrebbe 16 punti vittoria (sei, più i suoi due punti bonus, moltiplicati per due per il successo critico). Se avesse ottenuto un misero "7", avrebbe comunque quattro punti vittoria (due, più i suoi due punti bonus).

Per impedire ai giocatori di affidarsi troppo ad un vantaggio durante il combattimento, gli Arbitri di Gioco

### TABELLA VITTORIA ESTESA

Obiettivo	Punti Vittoria Bonus
21-23	+1
24-26	+2
27-29	+3
30-32	+4
33-35	+5
ecc.	

dovrebbero restringere gli obiettivi sopra il 20 a quelli che si ottengono tramite le caratteristiche e le abilità non modificate dei personaggi o tramite effetti soprannaturali e tecnologici, piuttosto che semplici bonus dovuti alla facilità della prova.

### SUCCESSI E FALLIMENTI AUTOMATICI

Un tiro naturale di “1” in una prova obiettivo riesce sempre, non importa quali siano le difficoltà che il personaggio ha di fronte. Al contrario, un “19” naturale è sempre un fallimento, non importa quanto sia abile il personaggio o facile la prova. La Legge di Murphy si applica anche ai migliori tra di noi. Un “20” naturale è anche peggio (vedi Fallimento Critico).

### REGOLA OPZIONALE: ACCENTUARE

La fiction eroica è piena di imprese incredibili: il pilota di caccia che si butta a capofitto nel tunnel pieno di torrette armate, concentrando tutta la sua abilità e addestramento per mirare le torpedine fotoniche in quella piccola apertura nell’impregnable armatura della stazione da battaglia; o, altrimenti, il disperato fendente di Hail Mary, ultima possibilità di abbattere il nemico prima che prema il pulsante di **DISTRUZIONE PLANETARIA**.

Il **VPS** simula questo tipo di imprese con gli “accenti”. Accentuando si simula il controllo o lo sforzo supplementare applicato ad un’azione, sacrificando rispettivamente potenza o precisione.

Un giocatore deve annunciare il suo tentativo di accentuare una prova obiettivo prima di compierla. Quando si accentua una prova, il giocatore deve dichiarare se sta sommando o sottraendo. Un personaggio può aggiungere o sottrarre un ammontare uguale o inferiore all’abilità del suo personaggio (non caratteristica).

L’ammontare accentuato si somma o sottrae dal tiro di dado, non all’obiettivo. L’obiettivo rimane sempre lo stesso. Quindi, una prova accentuata negativamente (a rappresentare uno sforzo cauto e preciso) ha una possibilità migliore di riuscire, ma otterrà minori successi. Alternativamente, una prova accentuata positivamente (a rappresentare uno sforzo o la va o la spacca) otterrà più successi se riesce, ma ha una possibilità maggiore di fallire.

Per esempio, Thrako sferra un pugno ad un ladro. Decide di accentuare la sua prova aggiungendo 5 (ben alla portata della sua abilità **Lottare**). **Destrezza + Lottare** è uguale a 12, ha quindi bisogno di ottenere 12 o meno con il dado. Tira 5, un buon tiro, ma non eccezionale. Egli però può aggiungere 5 al suo tiro (il suo accento), portando il risultato a 10: un colpo riuscito con 10 successi. Se avesse tirato 8 o più, avrebbe mancato il bersaglio: il suo accento avrebbe portato il tiro oltre l’obiettivo.

I tiri dei dadi che indicano successi e fallimenti automatici e fallimenti critici non sono influenzati dagli accenti. Quindi, un tiro naturale di “1”, “19” o “20” viene trattato normalmente, come se non si fosse accentuata l’azione. I tiri che diventano successi e fallimenti automatici o fallimenti critici grazie all’applicazione di un accento (ovvero, un tiro di 15, accentuato di +7 fino

a 22, a diventare un fallimento critico) sono trattati come successi e fallimenti automatici e fallimenti critici naturali. È troppo facile anche per il più abile spacciarsi ferirsi da solo sforzandosi allo stremo.

Ci sono altre regole da tenere a mente quando si accentua:

- **Punti Fato:** Accentuare un’azione costa un punto Fato (vedi Trattati). Se un personaggio ha consumato tutti i suoi punti Fato, non può accentuare le azioni.
- **Niente Azioni Multiple:** Un personaggio non può compiere azioni multiple nello stesso turno in cui accentua un’azione. Ci vuole troppo sforzo per dare il meglio di sé in un’azione (accento positivo) o troppo tempo per essere cauto (accento negativo) per compierne altre.
- **Penalità di Iniziativa -3:** Accentuando il personaggio subisce una penalità di -3 alla sua Iniziativa per quell’azione.
- **Abilità di Conoscenza:** Le abilità di Conoscenza o altre prove per accedere a conoscenze, ricercare un fatto o simili azioni a lungo termine non possono essere accentuate.
- **Punti Vittoria:** Le azioni accentuate positivamente danno più punti vittoria del solito (oltre ad una maggiore possibilità di fallire la prova) mentre le azioni accentuate negativamente ne danno meno (in cambio di una maggiore possibilità di riuscita). Vedi le seguenti Tabelle Vittoria modificate:

### PROVE ACCENTUATE POSITIVAMENTE

Successi	Punti Vittoria/ Dadi di Danno*	Esibizione
1-2	1 / +0	A malapena soddisfacente
3-4	1 / +1	Mediocre
5-6	2 / +2	Abbastanza buona
7-8	3 / +3	Buona
9-10	4 / +4	Eccellente
11-12	5 / +5	Brillante
13-14	6 / +6	Eccezionale
15-16	6 / +6	Eccezionale
17-18	6 / +6	Eccezionale

\* Si ottiene un punto vittoria per ogni *due* successi (arrotonda per difetto).

### PROVE ACCENTUATE NEGATIVAMENTE

Successi	Punti Vittoria/ Dadi di Danno*	Esibizione
1-4	1 / +0	A malapena soddisfacente
5-8	1 / +1	Mediocre
9-12	2 / +2	Abbastanza buona
13-16	3 / +3	Buona
17-20	4 / +4	Eccellente

\* Si ottiene un punto vittoria per ogni *quattro* successi (arrotonda per difetto).

### ULTIME PAROLE

Queste regole sono progettate per essere semplici e aumentare il divertimento di tutti. Arbitri di Gioco: se trovate una regola eccessivamente complessa, non abbastanza complessa o altrimenti inadatta, sentitevi liberi di rimpiazzarla con una di vostro gradimento. Queste regole sono vostre, da modellare, piegare o infrangere come volete.