

**Le porte erano delle semplici porte.
Erano inserite in una parete, si
aprivano, si chiudevano, e forse
serviva una chiave. Niente di che.
Semplici porte.**

**Erano questi i pensieri che
ronzavano nella mente di Rukoto
mentre guardava i suoi compagni
d'equipaggio alle prese con la porta
di una delle cabine della Tempesta
Inquieta. Ci stavano lavorando dal
tramonto, grazie al bagliore emesso
dalle lucciole e i loro sforzi erano stati
inutili fino a ora.**

**Theovin, il magnetista dell'equipaggio,
continuava a farneticare di campi
magnetici insoliti, che mantenevano
la porta serrata. Sara, la draghista,
cercava di tenere i suoi compagni
sù di morale, anche dopo che il suo
scorpione grimaldello non riuscì
nel suo intento di aprire la porta in
questione. La ciurma era tutta riunita lì,
e si stava prodigando in suggerimenti.**

**Rukoto si chiese se fosse il caso di dire
loro che c'era una finestra lì accanto,
aperta, che dava molto probabilmente
sulla stanza oltre la porta, ma evitò di
proferire parola. Non voleva rovinare
loro la sorpresa.**

RIASSUNTO DELLE REGOLE ELEMENTI DEL PERSONAGGIO

Specializzazioni

Acume: logica, arguzia, pianificazione.

Ferocia: aggressività, passione, brama di distruzione.

Grazia: eleganza, precisione, agilità.

Istinto: percezione, intuizione, velocità di reazione.

Marea: esplorazione, apprendimento, conoscenza.

Tempra: forza, determinazione, volontà.

Velo: segretezza, furtività, codificazione.

Abilità

Addentrarsi: esplorare rovine, scassinare serrature, scoprire segreti.

Aggirare: evitare minacce, manipolare.

Armeggiare: trasformare materiali di recupero in attrezzature, aggiustare attrezzature.

Cacciare: seguire tracce, combattere con armi a distanza, trasformare prede in campioni.

Cucinare: preparare piatti, infusi, distillati, trasformare campioni in prelibatezze.

Curare: guarire ferite, coltivare piante, calmare animi di compagni e bestie.

Distuggere: ridurre in macerie, tracciare la rotta tra le rovine, piazzare esplosivi.

Influenzare: far cambiare idea, incitare una folla, stordire a parole, minacciare velatamente.

Miscelare: creare e somministrare pozioni, preparare infusi, analizzare ingredienti.

Ondivagare: saltare da un ramo all'altro, sfruttare liane, attraversare il fogliame.

Percepire: affinare un senso per raccogliere informazioni, essere consapevole, empatizzare.

Raccogliere: individuare campioni, identificare le piante, comprendere fenomeni naturali.

Resistere: mantenere la lucidità, bloccare un attacco, rimanere saldi.

Rovistare: individuare materiali, valutare un oggetto.

Sbocciare: suonare canzoni, recitare, muoversi con grazia, creare opere d'arte.

Studiare: disegnare carte nautiche, trovare prove, notare uno schema, ricavare informazioni.

Tagliare: aprirsi un varco, tracciare una rotta, combattere usando lame.

Scattare: arrampicarsi, atterrare agilmente, schivare, saltare.

Aspetti

Gli aspetti hanno un nome, un tipo, un tracciato e una regola speciale. Segna una casella con una / quando subisci danno; o con una X quando la casella viene bruciata. Puoi segnarli volontariamente seguendo le loro regole speciali. Un personaggio può averne sette in totale, senza considerare gli aspetti temporanei.

Lingue

Gradi di apprendimento della lingua: 1 (Infarinatura), 2 (Dimestichezza), 3 (Fluidità). *Le lingue possono essere usate per fare amicizia, impressionare il prossimo e ottenere ulteriori Informazioni.*

Citrico: una lingua franca, un ibrido linguistico.

Ctonio: l'antica lingua umana.

Saprekk: la lingua degli Ektus, dai suoni spessi, rotativi.

Gaudimm: la lingua dei Gau, con suoni palatali ed emissioni di feromoni.

Schiocco: la lingua delle Tzelicrae, simile a un sibilo, a un cinguettio.

Denarico: la lingua del commercio, tagliente e precisa.

Venatorio: la lingua rapida, immediata, dei cacciatori e dei leviatanieri.

Lirico: la lingua dei poeti e dei cantautori, composta da suoni evocativi.

Tacito: lingua dei segni, parlata con i gesti.

Pelagico: lingua in codice, i cui messaggi sono trasmessi con bandiere, razzi e lampade di segnalazione.

Anteriore: lingua morta, principalmente scritta sulla superficie di rovine Pre-V.

Fardelli e Motivazioni

Fardello: segna una casella in relazione a un evento sconvolgente in cui il tuo personaggio è coinvolto, quando è costretto a fare qualcosa contro la sua volontà, come conseguenza di una scoperta, o in caso abbia assistito a qualcosa di davvero inquietante.

Se agisci opponendoti al peso del fardello, effettua una riduzione di un numero di dadi pari ai segni sul tracciato.

Motivazione: Soddisfare una motivazione, o spingerti verso il suo soddisfacimento, ti permette di scegliere tra...

☞ Ottenere un sussurro.

☞ Cancellare una casella dal tracciato fardello.

☞ Ottenere un avanzamento minore (una volta per sessione).

☞ Ottenere un avanzamento maggiore, rimpiazzando però la motivazione con una nuova (una volta per sessione).

REGOLE DELLA SCENA

Tiri Azione

Specializzazione (1d6)

+ **Abilità o Lingua** (fino a 3d6)

+ **Vantaggio** (fino a 2d6)

Il Vantaggio include elementi dell'ambiente, risorse, aspetti, situazioni favorevoli e aiuto di altri personaggi - di solito è 1d6 (2d6 per più vantaggi).

Aiutare: due membri dell'equipaggio possono collaborare allo stesso tiro, scegliendo chi fornisce le specializzazioni, i vantaggi o i gradi Abilità. Entrambi subiscono gli effetti negativi che ne derivano.

Leggere il Risultato

Si considera solo il dado con il risultato più alto. Si devono tenere in considerazione i doppi.

I risultati tripli o più contano comunque come doppi.

Risultato del Tiro Azione

6 - Trionfo: successo totale, nessun inconveniente. Segna/ripulisci una casella su un tracciato.

5, 4 - Conflitto: successo con qualche inconveniente. Spesso, segna/ripulisci una casella.

3, 2, 1 - Disastro: fallimento e complicazione narrativa o inconveniente. Di solito non si segnano/ripuliscono caselle.

Doppio - Svolta: aggiunge una piccola svolta potenzialmente utile, suggerita da qualsiasi giocatore. La Lucciola ha l'ultima parola in merito.

Riduzione

Rimuove risultati dopo che il tiro è stato effettuato, a partire dal più alto.

Riduzione per Difficoltà: la Lucciola ti dirà se un tiro è particolarmente difficile.

Riduzione per Precisione: riduzione di 1 dado per mirare a una posizione/parte del bersaglio. Dichiarata prima di tirare.

Riduzione per Impatto: riduzione per impatto aumentato. Dichiarata prima di tirare.

Impatto

Limitato: l'azione è più debole/ha meno effetto, segna meno caselle, diminuisce la potenza.

Normale: la maggior parte delle azioni. Segna una casella.

Superiore: più potenza. Segna una casella in più.

Totale: potenza devastante, ad esempio un armamento navale. Segna tutte le caselle di un tracciato.

COMBATTIMENTO IN SCENA

Contatore Riflettore

L'ordine di azione è dettato dalla narrazione.

Dirottare il Riflettore: puoi dirottare il riflettore da un giocatore solo con il suo consenso. Il riflettore, alla fine dell'azione, tornerà sempre al personaggio a cui è stato sottratto.

Attacco e Danni

I giocatori, di solito, scelgono se infliggere un danno (e su quale tracciato segnarlo) o un effetto. A volte, possono scegliere entrambi. Gli attacchi, normalmente, segnano 1 casella del tracciato. Un impatto maggiore o un tipo di danno più efficace fanno sì che si possa segnare una casella in più.

Tipi di Danno

Contundente: stordisce, schiaccia, distrugge.

Tagliante: sferza, taglia, causa emorragie.

Perforante: trafigge, penetra e impala.

Trinciante: trincia, recide, tronca.

Lacerante: recide, lacerata, amputa.

Tossico: avvelena, confonde, fa ammalare.

Acido: corrode, scioglie, ustiona.

Esplosivo: esplosione, frantumata, frastorna.

Elettrico: fulmina, paralizza, neutralizza.

Gelido: congela, rallenta, inibisce.

Salino: cristallizza, asciuga, epura.

Incenerente: brucia, scioglie, incute timore.

Portata

Ravvicinato (RAV) o A Distanza (AD)

Usare AD in un attacco RAV (o viceversa) impone una riduzione.

Risultato del Tiro Attacco

6 - Trionfo

Colpo potente. Infligge danni e potrebbe infliggere un effetto.

5, 4 - Conflitto

L'attacco infligge danni e forse un effetto associato; potresti però subire danni, un effetto, perdere una risorsa o ritrovarti in una posizione meno favorevole.

3, 2, 1 - Disastro

L'attacco non va a segno oppure non provoca danni. Subisci sicuramente dei danni o un effetto; inoltre, potresti anche perdere una risorsa o ritrovarti in una posizione meno favorevole.

Doppio - Svolta... o Critico

Effetto narrativo inatteso/critico con impatto aumentato.

Difendersi

I giocatori tirano per difendersi, gli avversari non tirano per attaccare.

Risultato del Tiro Difesa

6 - Trionfo

Eviti completamente la minaccia (sebbene alcuni potenti avversari potrebbero avere aspetti capaci di rendere pericoloso persino un trionfo).

5, 4 - Conflitto

Eviti il peggio ma subisci un danno o un effetto, potresti ritrovarti in una posizione meno favorevole o una tua risorsa potrebbe finire distrutta (o venirti negata temporaneamente).

3, 2, 1 - Disastro

Subisci un danno, probabilmente anche un effetto associato, perdi una risorsa o ti ritrovi in una posizione meno favorevole.

Doppio - Svolta... o Contrattacco

Effetto narrativo inaspettato o contrattacco infliggendo danno al nemico (se è a portata).

Resistenza, Immunità e Debolezza

☞ La resistenza riduce di due il danno subito (dai navigaselve) di uno (dai pericoli); può ridimensionare o annullare una ferita.

☞ L'immunità consiste in una protezione totale.

☞ La debolezza aumenta di uno il danno subito (dai navigaselve) di uno (dai pericoli); le ferite possono essere più dannose o durare più a lungo.

Pila e Annullamento: se hai due resistenze verso un particolare tipo di danno, considerale come un'immunità. Se hai un'immunità e una debolezza, considerale come una resistenza. Se hai una debolezza e una resistenza, queste si annullano a vicenda.

Ferite

Sono causate dai pericoli (come i mostri), dalle malattie, dai danni più ingenti, ecc. Potrebbero:

☞ Costringerti ad applicare una riduzione ad alcune azioni.

☞ Privarti di un'abilità o di un senso.

☞ Farti aggiungere degli effetti negativi alle azioni.

Le ferite sono rappresentate da tracciati temporanei.

REGOLE DEL MONTAGGIO

La narrazione è condensata in **compiti**.

Le risorse richieste contano ancora come **vantaggio**, e si può aiutare.

Tipi di Compito

Esplorazione

Seguire individui/trovare luoghi, assecondare la curiosità, acquisire conoscenze locali, scoprire percorsi e nuove opzioni. Utilizza diverse Abilità.

Acquisizione

Acquisire risorse in aree appropriate mediante tre approcci.

Usa la tabella del Risultato del Tiro Risorse.

Rovistaggio: Materiali di Recupero.

Caccia: Campioni.

Raccolta: Campioni.

Risultato del Tiro Risorse

6 - Trionfo

Ottieni una risorsa integra e incontaminata.

5, 4 - Conflitto

Ottieni una risorsa con un'etichetta negativa.

3, 2, 1 - Disastro

Risorsa non trovata o rovinata durante la raccolta.

Doppio - Svolta

Ottieni una risorsa dotata di un'etichetta unica o positiva, suggerita da te o da un altro giocatore.

Esempi Etichette Risorse

(Materiale di Recupero) Robusto: ripulisce una casella in più.

(Materiale di Recupero) Decorato: ha un valore maggiore.

(Materiale di Recupero) Rotto: quasi inutile per lo scopo originale.

(Campione) Puro/Curativo: guarisce una casella in più / Segna una casella in più su tracciato ferita.

(Campione) Cimelio: ha un valore maggiore.

(Campione) Marcio: ti fa ammalare se lo mangi.

(Sussurro) Echeggiante: può essere usato due volte prima di svanire.

(Sussurro) Affamato: rimuove un elemento del mondo, invece di aggiungerne uno.

(Carta Nautica) Sbiadita: quasi impossibile da leggere.

(Carta Nautica) Dettagliata: molte più informazioni del solito.

(Qualsiasi) Pre-Verdeggiante: antico

Creazione

Combina le risorse per creare aspetti temporanei per te o per altri. Ogni aspetto temporaneo ha un nome, un tracciato temporaneo, e una capacità che si esaurisce quando il tracciato viene riempito. Usa la tabella del Risultato del Tiro Creazione.

Cucina: richiede 2 Campioni. Crea un pasto completo con proprietà correlate.

Miscelazione: richiede 2 Risorse (di qualsiasi tipo). Crea una pozione correlata.

Artigianato: richiede 2 Materiali di Recupero. Crea un'utile attrezzatura temporanea.

Risultato del Tiro Creazione

6 - Trionfo

La creazione fornisce un aspetto temporaneo da 2 caselle legato alle risorse utilizzate.

5, 4 - Conflitto

La creazione fornisce un aspetto temporaneo da 2 caselle ma ci sono degli svantaggi legati al suo utilizzo, oppure non impone svantaggi ma non fa ciò per cui era stato pensato.

3, 2, 1 - Disastro

La creazione potrebbe risultare in un bizzarro ornamento/curiosità culinaria, ma non dà alcun bonus.

Doppio - Svolta

La creazione conferisce un piccolo e inaspettato bonus in aggiunta al risultato.

Riposo

Ciascuna opzione richiede una risorsa o un ambiente sicuro e appropriato (come un porto; in questo caso non serve tirare ma è necessario spendere risorse aggiuntive). Utilizza la tabella del Risultato del Tiro Riposo.

Guarigione: richiede un Campione appropriato. Ripulisce i tracciati **tratto** o **famiglio** animale.

Riparazione: richiede un Materiale di Recupero appropriato. Ripulisce i tracciati **attrezzatura** o **famiglio** meccanico.

Rilassarsi: richiede un Sussurro appropriato. Ripulisce il tracciato **feldello**.

Risultato del Tiro Riposo

6 - Trionfo

Ripulisci due caselle di un aspetto, tracciato base della nave o fardello. O elimina due caselle di un tracciato ferita.

5, 4 - Conflitto

Ripulisci una casella di un aspetto, tracciato base della nave o fardello. O elimina una casella di un tracciato ferita.

3, 2, 1 - Disastro

Segna una casella ulteriore di un aspetto, tracciato base della nave o fardello. O aggiungi una casella a un tracciato ferita.

Doppio - Svolta

Non consumi la risorsa utilizzata per effettuare il riposo.

Progetti

Attività che non rientrano né tra le azioni né tra i compiti, perché hanno una durata troppo lunga. Per segnarli:

☞ **Tempo:** segna una casella per ogni periodo di studio o di lavoro sul progetto.

☞ **Tiri:** tira come per le normali azioni.

☞ **Risorse:** potrebbero essere necessarie e potrebbero aiutarti nello svolgimento del progetto.

☞ **Aiuto:** altri possono offrire aiuto o mettere a disposizione la loro esperienza.

REGOLE DEL VIAGGIO

Sequenza

Partenza: impostare la destinazione, effettuare un montaggio, una scena, o ultimare i preparativi.

Progresso e Incontri: i membri dell'equipaggio possono dividersi tra due postazioni obbligatorie: Al Timone e Di Vedetta. La Lucciola segna i tracciati nascosti Progresso, Rischio, Mappare (se qualcuno sta Leggendo le Carte Nautiche) e Insurrezione (dato da una pessima gestione di una situazione, dal trattamento iniquo della ciurma, o pericolo eccessivo). Quando il tracciato Progresso è pieno significa che il viaggio è terminato. Se si riempie un tracciato Rischio significa che un nemico potente ha raggiunto la nave. Se si riempie un tracciato Mappa, si ottiene una carta nautica rilevante. Invece, riempire un tracciato Insurrezione comporta un potenziale ammutinamento.

Arrivo: si arriva alla destinazione finale quando il tracciato Progresso è stato riempito.

Al Timone [Essenziale]

Scegli un'opzione:

- ☞ **Seguire la Rotta:** la nave viaggia a una velocità di crociera, nel modo più sicuro possibile. Segna una singola casella Progresso. Quando viene effettuato il Tiro Vedetta, si può scegliere se effettuare l'incontro o se evitarlo facilmente.
- ☞ **Avanti Tutta:** la nave è veloce, ma aumentano i rischi. Segna 2 caselle Progresso. Quando viene effettuato il Tiro Vedetta, la nave si imbatte in un incontro, oppure lo evita danneggiandosi.
- ☞ **Gettare l'Ancora:** la nave si ferma, ci si riposa; nessun Progresso. La ciurma sta di guardia così che l'equipaggio possa fare un Montaggio.
- ☞ **Terreni Accidentati:** possono costringere a un tiro su un tracciato base per progredire.

Tiro Tracciato Base

Si usano per evitare ostacoli, per compiere manovre difficili, per avanzare in un inseguimento, ecc.

Risultato del Tiro Tracciato Base

6 - Trionfo

Evitate l'ostacolo in modo sicuro.

5, 4 - Conflitto

Evitate l'ostacolo ma la nave subisce un danno al Tracciato Base.

3, 2, 1 - Disastro

Non riuscite a superare l'ostacolo e la nave subisce un danno al Tracciato Base.

Doppio - Svolta

Un evento inaspettato che si aggiunge al risultato.

Di Vedetta [Essenziale]

Scegli un'opzione:

- ☞ **Effettuare una Scoperta:** scegli una carta nautica, aggiungi un sussurro, e interpreta il loro significato combinato. Consumi entrambe le risorse.
- ☞ **Vigilare sulle Onde:** effettua un Tiro Vedetta.

Minaccia

La Lucciola tira segretamente 1d6 per determinare il livello di minaccia di ogni incontro (tira 2d6 se l'equipaggio ha una carta Nautica dell'area, e considera solo il risultato più alto): 6 corrisponde a un'opportunità priva di pericoli; 5 o 4 corrispondono a un incontro pericoloso ma con un utile guadagno; un 3, un 2 o un 1 indica che c'è un pericolo immediato con scarso guadagno. La Lucciola, di solito, fornisce indizi sul livello di minaccia.

Risultato del Tiro Vedetta

6 - Quiete

Montaggio, Riunione, Raccontare Storie (ottenere un Sussurro), Canto Srboreo, Problema della Ciurma, Riflessione (guarire Fardello).

5, 4 - Ordine

Nave Vicina, Avamposto, Ritrovamento di un Naufrago, Relitto o Rovina, Deposito di Merci, Cospirazione.

3, 2, 1 - Natura

Condizioni Meteorologiche, Caratteristiche del Mare, Meraviglia (ripulisce il fardello), Orrore (segna fardello), Approdo Instabile, Natura Selvaggia.

In Sala Macchine [Opzionale]

Scegli un'opzione:

- ☞ **Calibrazioni:** dirotta immediatamente il riflettore in caso di problemi al motore per tentare di risolverli/aggiarli immediatamente.
- ☞ **Sovraccaricare il Motore:** utilizza una risorsa adatta come carburante. Aumenta l'impatto su un tiro per sfruttare la potenza/velocità temporanea della nave, oppure segna una casella aggiuntiva sul tracciato Progresso.
- ☞ **Smorzare il Motore:** utilizza una risorsa che ovatti il rumore del motore. Aumenta l'impatto di un tiro affinché la nave sia più silenziosa o per lasciare furtivamente un'area senza effettuare un tiro (se la nave non è già stata individuata).

Letture delle Carte Nautiche [Opzionale]

Crea lentamente una carta nautica dell'area che stai attraversando; ogni volta che trovi un punto di riferimento particolarmente importante, la Lucciola segnerà il tracciato Mappa. Quando il tracciato è completamente segnato, ottieni una carta nautica: aggiungila alle tue risorse e dale un nome.

Monitoraggio del Meteo [Opzionale]

Tira 1d6 sulla tabella Risultato del Tiro Meteo.

Risultato del Tiro Meteo

6 - Cieli Tersi

Il tempo diventa sereno.

5, 4 - Stabile

Il tempo continua a essere com'era.

3, 2, 1 - Precipitazioni

Pioggia/grandine (riduzione della visibilità), sole cocente (potenziale colpo di sole), tempesta vivente o fenomeno meteorologico bizzarro.

Incontri

Evitare un incontro: può richiedere o meno un tiro tracciato base.

Affrontare un incontro

Le opzioni sono:

- ☞ **Decisione:** l'equipaggio sceglie tra le opzioni fornite dalla Lucciola.
- ☞ **Sfida:** una minaccia per la nave. Il giocatore Al Timone potrebbe dover effettuare dei tiri tracciato base.
- ☞ **Incontri Scena:** solitamente quando l'equipaggio decide di sbarcare.