



FELIX ISAACS

WILDSEA

GIOCO DI RUOLO QUICKSTART

Colophon

Una pubblicazione **Grumpy Bear**
www.grumpybearstuff.com • info@grumpybearstuff.com
@grumpybearstuffpublishing su Instagram
Facebook.com/grumpybearstuff/

Wildsea - Gioco di Ruolo

The Wildsea: RPG

Copyright © 2024 Felix Isaacs

Tutti i diritti riservati.

Edizione originale pubblicata da Myth Works

www.myth.works

@myth.works

In collaborazione con Felix Isaacs, di Quillhound Studios

www.quillhoundstudios.com

Mythworks e il logo Mythworks sono marchi di proprietà di

Mythopoeia, Inc. Tutti i diritti riservati.

Quillhound Studios e il logo Quillhound Studios sono marchi di

proprietà di Felix Isaacs. Tutti i diritti riservati.

Edizione Italiana

Copyright © 2024 Grumpy Bear S.r.l.

Ogni riproduzione di materiale sotto copyright è vietata.

Grumpy Bear e il logo Grumpy Bear sono marchi di proprietà di

Grumpy Bear S.r.l.

Tutti i diritti riservati.

Stampato in Bulgaria

Prima edizione Maggio 2024

ISBN 979-12-81213-25-8

Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, memorizzata in un sistema di recupero, trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, di fotocopiatura, di registrazione o altro, senza la preventiva autorizzazione dell'editore.

L'editore concede l'autorizzazione esplicita a chiunque riproduca o copi questa pubblicazione per uso personale, attraverso mezzi sicuri al fine di facilitare il gioco.

Catalogazione

Sistema: Wild Words
Ambientazione: fantasy
Durata campagna: breve/lunga
Grado preparazione: medio
Master: sì. Possibile variante senza.
Strumenti: dadi a 6 facce
Numero giocatori 2-6
Età consigliata: 14+



GRUMPY BEAR

GAME BREWING,
INDIE PUBLISHING & STUFF

SOMMARIO

Introduzione	5
--------------	---

Capitolo 1 - L'Ambientazione

Concetti Base	7
Le Onde Fruscianti	8
Gli Strati del Mare	9
Le Prime Quattro e le Nascenti Tre	11
I Navigaselva	12
Viaggiare	13
Pericoli in Mare	15
Tecnologia	16
Spiritualità	16
Arconautica	16
Civiltà	17

Capitolo 2 - Le Regole

Il Sistema di Gioco Wild Words	19
La Scheda del Personaggio	20
La Scheda della Nave	21
Struttura	22
Il Riflettore	23
Tracciati	24
Nominare i Tracciati	24
Ripulire i Tracciati	25
Brucciare una Casella	25
Azioni	26
Tiri Azione	26
Risultati del Tiro Azione	27
Svolte	28

Capitolo 3 - Come Giocare

Scene	31
Esplorazione	32
Interazione	33
Combattimento	34
Tipologie di Danno	36
Risultato del Tiro Attacco	37
Risultato del Tiro Difesa	37
Montaggi	38
Compiti	38
Esplorazione	39
Acquisizione	39
Riposo	40
Creazione	41
Progetti	42
Viaggi	44
Partenza	45
Incontri	50
Arrivo	51

Capitolo 4 - Elementi del Personaggio

Background del Personaggio	53
Specializzazioni	54
Abilità	56
Lingue	58
Aspetti	60
Risorse	64
Fardello	66
Motivazioni	67
Avanzamenti	68
Tracciati Temporanei	69

Capitolo 5 - Creazione del Personaggio

Creazione Libera del Personaggio	71
Creazione Rapida	71
Stirpi, Origini e Ruoli Disponibili	72

Stirpi

Ardente	74
Ektus	76
Gau	78
Tzelicrae	80

Origini

Eradicato	82
Esposto	84
Gente delle Strisce	86
Sveltante	88

Ruoli

Apripista	90
Cacciatore	92
Cuoco	94
Draghista	96
Filibustiere	98
Smanettone	100
Tempesta	102

Capitolo 6 - Costruire una Nave

Prendere il Mare	105
Creare la Vostra Nave	106
Il Design	108
Taglia	108
Profilo	109
Scafo	110
Mordente	111
Motore	112
Moduli	113
Funzioni	113
Moduli Aggiuntivi	114
Cabine	114
Armamenti	115
Ciurma	116
Ufficiali	116
Squadre	117
Animali	117

Capitolo 7 - Guida per la Lucciola

Il Ruolo della Lucciola	119
Sessione Zero	120
Domande di Sviluppo	121
Domande di Inquadramento	121
La Cassetta degli Attrezzi	122
Ricompense	128
Conseguenze	129

Capitolo 8 - Pericoli

Comprendere i Pericoli	131
Usare i Pericoli	132
Spinolupi	134
Colibrilli	135
Jikari Lingua Lunga	136
Rottama-Scimmie	136
Scaforatti	136
Manticorvi	137
Scorpioni Predatori	138
Tirick	138
Le Leonine	138
Divoranavi	140
Osteoanimazione	141
Automantici	141
Cercasole	142
Cacciapelli	142
Navi Predoniche	142
Battaglia Navale	142
I Bucanieri di Kjartico	143
Vecchio Ordalio	144
Vulpinaia	146



Introduzione

Forse stai dando un'occhiata a questo manuale in un negozio di giochi, o magari lo stai sfogliando a una convention, oppure lo stai scrollando in formato PDF, o magari in questo momento hai tra le mani una copia cartacea. Questo è un gioco di ruolo che si chiama *Wildsea*; ti condurrà all'esplorazione di uno strano mondo fantasy incredibilmente rigoglioso e verdeggiante. Qui di seguito troverai alcune informazioni utili per comprendere meglio di che gioco si tratta e che cosa ti aspetta tra queste pagine.

L'Ambientazione

Circa trecento anni fa, gli imperi di tutto il mondo vennero sconvolti dall'arrivo di un'onda verde e lussureggiante, un'onda di vegetazione la cui crescita dilagante si riversò nel mondo, a partire da Occidente. Questo evento, chiamato la Verdeggianza, ha dato origine al mondo per come lo conosciamo oggi e che explorerai durante il gioco: una colossale distesa di onde fruscianti, di chiome verdi e rami robusti. Noi chiamiamo questa distesa il Selvapelago, il *Wildsea*.

Oggi, alle nostre navi, dotate di prora a saracco, tocca farsi strada tra le fitte onde degli alberi; i loro motori vengono alimentati da oliofrutto, golem di cordame, sciami di insetti e pura testardaggine. Gli equipaggi di queste navi sono piuttosto eterogenei: creature simili a falene, discendenti del genere umano, si ritrovano a bordo fianco a fianco con artiglieri dalle forme cactoidi, con relitti animati e con colonie di ragni avvolti in pelli umanoidi, e con altri umanoidi dai corpi gelatinosi e dalle ossa di legno di recupero e metallo. Ogni membro dell'equipaggio ha il proprio ruolo e le sue buone ragioni per andarsene in giro per il Selvapelago: questo gioco è stato creato per raccontare le loro storie.

Il Selvapelago è perennemente bramoso di crescere: le sue radici si spingono nelle profondità del mondo mentre le sue onde frusciano di vita. Quelle che un tempo non erano altro che le vette più alte, le cime del vecchio mondo, ora sono strisce di terra antica, porti, luoghi di attracco, città, fattorie, prigioni: ognuna con le proprie leggi e usanze. Gli anni che seguirono alla nascita del Selvapelago furono piuttosto duri e ogni creatura fu costretta a riscoprire l'antica arte della navigazione. Molte culture del passato si trasformarono in altro, talvolta diventando irriconoscibili, talvolta frammentandosi in nuove correnti. Le economie che caratterizzano questo mondo verdeggiante sono imprevedibili, in continuo mutamento. Eppure, per coloro che sono disposti a sfidare i pericoli che si celano tra i flutti del Selvapelago, c'è sempre qualche ricompensa.

Ed è qui che entri in gioco tu.

Il Gioco

Il tuo personaggio è un **navigaselva** e fa parte di un equipaggio che, a bordo di una nave, si farà strada attraverso questo verdeggiantissimo mare d'alberi, verso isole selvagge. Avrai modo di conoscere molte nuove culture e di incontrare bestie selvagge, potrai rovistare, saccheggiare, commerciare molte strane merci, prestare orecchio a leggende e dicerie, e svelare innumerevoli segreti. Questo è un gioco che parla di esplorazione, cambiamento e progresso: sarai tu a definire il mondo di *Wildsea*, onda dopo onda, di porto in porto.

Le avventure del tuo gruppo di navigaselva cominceranno con un **gancio**, un elemento dell'ambientazione o della storia del personaggio che potenzialmente fiorirà in un **arco**, ossia una narrazione che tu e la tua ciurma potrete vivere assieme. Un arco, sarà suddiviso in scene, montaggi e viaggi in cui dovrai prendere decisioni, compiere azioni e resistere ai tuoi impulsi. Completando un arco, avrai modo di sviluppare il tuo personaggio, tra trionfi e disastri.

Ogni decisione è parte di una **conversazione al tavolo**, un processo collaborativo di discussione degli eventi e dei loro esiti. In questo gioco, la persona che agisce come GM viene chiamata **La Lucciola**: questa persona avrà il compito non solo di porre le domande cardine attorno alle quali la conversazione continuerà a svilupparsi, ma anche di ricordare a tutto il tavolo le regole del gioco, quando necessario.

Le Regole

Ciascun tiro viene effettuato utilizzando una **riserva di dadi a 6 facce**, assemblata a partire dalle informazioni presenti sulla scheda di ciascun personaggio, e a seconda delle situazioni in cui i personaggi finiranno col trovarsi. I risultati del tiro di dadi servono per definire l'esito della discussione al tavolo: potrà trattarsi di un **trionfo**, di un **conflitto**, o di un **disastro**. Qualunque sia il risultato, la narrazione si svilupperà e la storia andrà avanti.

I **tracciati** sono una rappresentazione grafica dei molti aspetti che contraddistinguono il tuo personaggio, del tipo di relazione che ha con le varie fazioni dell'ambientazione, oltre che una rappresentazione grafica dei possibili sviluppi della storia. Le caselle di un tracciato verranno segnate con una spunta, o ripulite cancellando la spunta.

Durante la storia, il tuo gruppo raccoglierà **risorse**, dalle carte nautiche alle spezie proibite, fino ai segreti svelati. Tutte le risorse che acquisirai dovranno essere riportate sulla tua scheda personaggio e potranno essere impiegate per ottenere diversi effetti. Man mano che il tuo gruppo svilupperà la propria versione del Selvapelago, definirà anche gli usi e le qualità di queste risorse.

Cosa non c'è in questo documento?

Un bel po', a dire il vero! Pur essendo piuttosto corposa, questa versione Quickstart di *Wildsea* copre solo circa la metà dei contenuti del manuale base: troverete più stirpi, origini e ruoli, più pericoli già pronti e luoghi in cui utilizzarli. Troverete anche uno sguardo più approfondito alle regole e sui modi in cui una Lucciola può adattare al proprio tavolo. Inoltre informazioni aggiuntive sull'ambientazione e altre illustrazioni.

Quello che trovate qui sono le basi, le chiavi di un regno misterioso e troppo cresciuto. E se vi piace quello che vedete, c'è molto di più da dove proviene.

Navigate tranquilli. Buon divertimento.

- *Felix*

The background is a rich, painterly illustration of a fantastical landscape. In the foreground, a stone path leads up a rocky ledge. The ledge is adorned with lush greenery, including several large, vibrant pink trees with dark, gnarled branches. Small blue and red flowers are scattered among the plants. In the upper right, a large, yellow, shell-like object with a spiral pattern floats in a light blue sky. The overall style is soft and artistic, with a color palette dominated by pinks, greens, and blues.

Le Onde delle Mani di Jatter

CAPITOLO 1 L'AMBIENTAZIONE

Era stata una pessima idea.

Tarak lo sapeva, e pure suo nonno. Le foglie erano così piene di crezzerin che anche solo sfiorandole bruciavano la pelle. Alcune bestie, grandi quanto montagne, si facevano strada tra le ombre dei tronchi inferiori. Il Radimoto aveva riconfigurato le cime degli alberi, facendo riaffiorare i resti di un mondo scomparso molto tempo fa.

Era stata proprio una pessima idea voler recuperare a tutti i costi quel relitto, arrugginito e ammaccato naufragato tra le foglie, per prendere di nuovo il mare; quel relitto, così vicino eppure così lontano.

I mari che suo nonno aveva mappato erano mutati da tempo. Quelle correnti non esistevano più.

Che pessima, pessima idea.

Eppure...

Concetti Base

Qui vengono delineati gli aspetti principali di questo mondo: i concetti base di *Wildsea*. Se non sei di fretta, il resto del capitolo ti offrirà i dettagli di cui hai bisogno.

Le Cime degli Alberi Sono il Mare

Le cime degli alberi, sebbene non siano composte d'acqua, sotto molti aspetti, si comportano come se fossero il mare che conosciamo: ci sono le **onde** (formate dalle fronde in costante movimento), ci sono **porti** (costruiti su quel poco terreno affiorante tra gli alberi) e ci sono molte **navi** (i cui scafi vengono sostenuti dai rami). Sebbene sia possibile muoversi attraverso questa vastità verde anche senza imbarcazioni, farlo per un tempo prolungato può essere terribilmente rischioso.

La Terra è Scarsa Quanto Preziosa

Le cime delle montagne, così come i grandi ammassi di terra, o detriti, incastrati tra le fronde, oggi sono isole, arcipelaghi, aree ferocemente custodite dai loro abitanti. Gli insediamenti costruiti su questi affioramenti di terra residua vengono edificati per essere più funzionali che comodi: appaiono come ammassi sgangherati di abitazioni e molteplici livelli di frangiflutti per difendersi dalle onde più pericolose.

La Crescita Vegetale è Incontrollabile

Il ritmo con cui le piante del Selvapelago crescono, diramandosi ed espandendosi, è senza precedenti: avviene però solo quando sono connesse alle **ferradici** (enormi alberi alti migliaia di metri che fungono da fondamenta della distesa verdeggianti che navigherai). Un ramo, una volta tagliato, sarà inerte, ma un altro crescerà al suo posto nell'arco di poche ore, rimpiazzandolo del tutto. Sebbene il Selvapelago sembri aver raggiunto la sua massima estensione verticale, la topografia dei suoi luoghi è in costante mutamento: di tanto in tanto, reclama una nave o una colonia, in un'impetuosa ondata verde.

Le Fiamme Libere Sono Proibite

In questo mondo, praticamente tutte le culture vietano l'uso del fuoco in mare, e per una buona ragione. Nel Selvapelago, una scintilla si trasforma rapidamente in un incendio, che divampa a un ritmo spaventoso. In caso di incendio, anche i nemici più acerrimi metteranno da parte le loro divergenze, alleandosi momentaneamente, per domarlo.

Il Crezzerin Brucia a Deforma

Secrezione di alcune delle specie vegetali più pericolose del Selvapelago, il crezzerin è una potente tossina. Il contatto diretto provoca ustioni sulla pelle e un'esposizione prolungata deforma orribilmente sia il corpo che la mente. Tra questa sostanza, i temibili predatori e il rischio di caduta tra le fronde, i marinai preferiscono starsene sulle proprie imbarcazioni.

L'Economia è Basata sul Baratto

Dal momento che buona parte delle tecnologie e delle risorse del mondo Pre-Verdeggianti sono andate perdute nelle torbide profondità che si snodano tra le radici del mondo, il recupero e il riciclaggio sono attività particolarmente importanti. L'economia si fonda sul baratto: di solito di cibo o di materiali, ma talvolta anche di servizi (nella maggior parte degli insediamenti sorgono le cosiddette "bacheche", dove abitanti e visitatori possono affiggere proposte di lavoro e richieste di aiuto).

È un Mondo Davvero Molto Strano

L'ambientazione di *Wildsea* è un mondo *low-magic* ma, per compensare, ricca di stranezze. È un mondo popolato da creature insolite, da spiriti risvegliati e talenti astrusi; ogni essere però è intimamente legato alle onde stesse. Non ci saranno sventolii di bacchette né libri di incantesimi in questo gioco, né tantomeno si studierà la magia. Le pratiche che permettono la manipolazione del mondo, dette **arconautica**, si focalizzano sul tuffarsi in tutto ciò che è ignoto e misterioso.

Le Onde Fruscianti

Capricciose. Bellissime. Pericolose.

Ci sono molti modi per descrivere il moto ondoso dei rami e delle foglie del Selvapelago, eppure, nessuna espressione potrebbe mai rendere davvero giustizia. Questa distesa verdeggianta è un intrico di vita, anzi di molte vite; una natura in guerra con la civiltà stessa, che si gonfia e si espande, fatta di vento, scambi e sangue.

Prima di tutto, si nota il moto perpetuo di questo mare. Che sia per il soffiare dei venti d'alta quota, che sia per il costante movimento di animali e insetti sotto la sua superficie, il Selvapelago non è mai una tavola piatta: in effetti, il suo moto ricorda quello dell'antico e salato mare blu, entrambi con mareggiate, maree e moto ondoso. Quando una nave attraversa il Selvapelago oscilla dolcemente, cullata dai rami sotto al suo scafo.

Poi l'orecchio, coglie i suoni del Selvapelago: un continuo fruscio di foglie su foglie, di rami su rami, si mescola al ronzio e allo sciamare di una infinità d'insetti, al cinguettio delle diverse specie di volatili, al canto dei lemuri e ai versi delle altre creature; un coro che si unisce alle voci dei navigaselva sulle loro navi, ai canti arborei propiziatori intonati dai ponti delle imbarcazioni, al rombo proveniente dalle sale macchine dentro gli scafi.

La vita fa rumore, e il Selvapelago ne è ricolmo.

E infine, di questa distesa verdeggianta, si nota la pericolosità. Non tutte le creature del mare sono dei predatori, eppure così tante lo sono che questo dettaglio non fa differenza alcuna. Alcune bestie danno la caccia alle navi, con la speranza di potersi ziaziare dei loro relitti e di ciò che rimane degli equipaggi. Gli insetti costruiscono alveari nel legno così come nella carne: la loro è una intelligenza imperscrutabile. Anche gli spiriti cacciano, sebbene siano a loro volta cacciati. Infine, nelle profondità, lontano dalla lotta sempiterna tra preda e predatore, i leviatani restano in agguato, aspettando il loro momento.

Parole Chiave

Sebbene gran parte di questa ambientazione sia pensata per essere scoperta e definita durante il gioco, in modo emergente, ci sono alcune parole chiave che dovrai tenere a mente prima di immergerti in questo mondo lussureggiante.

Pre-Verdeggiante

Il termine, comunemente abbreviato in Pre-V, si riferisce a tutto ciò che è sopravvissuto del vecchio mondo, a tutto quel che è rimasto immutato, incontaminato.

Ferradice

Le ferradici non sono nient'altro che le fondamenta del Selvapelago: alberi titanici i cui rami tentacolari fanno da chiave di volta del mare stesso e del suo moto ondoso.

Svettaselva

Gli svettaselva sono alberi massicci capaci di sovrastare persino le ferradici. A volte, svettano di 1.000 metri dal resto delle chiome del mare.

Striscia

Si tratta di una massa di terra temporaneamente ancorata alla superficie della distesa verde: precaria, ma abbastanza solida da poter essere abitata. Le strisce possono assumere molte forme: dai resti ossei di un leviatano, agli agglomerati di rovine del vecchio mondo portate in superficie dal movimento delle radici e dei rami.

Isola

Con questo termine ci si riferisce a una grande massa terrestre che, al contrario delle strisce, non rischia di essere inghiottita dal mare verde. La maggior parte delle isole corrispondono a quelle che, un tempo, erano le cime delle montagne, le vette artificiali più alte o gli altopiani.

Vena

Una vena è un insieme di rottami, solitamente di natura meccanica, che si trovano sulla superficie delle fronde ondeggianti, o appena al di sotto di esse. Sebbene queste vene possano essere secche pericolose per gli scafi delle navi, sono anche importanti siti di recupero ed estrazione di risorse e materiali.

Fossa

Una fossa è una voragine nel mare verde, un ingresso che conduce alle radici più oscure, ben più in profondità. Si tratta del tipo di luogo che un navigaselva con un po' di sale in zucca eviterebbe ad ogni costo.

Crezzerin

Il Crezzerin è una sostanza chimica mutante, che si trova in tutto il Selvapelago: si trova perlopiù nelle foglie e nella linfa degli alberi. Il crezzerin è la sostanza responsabile della crescita sfrenata della piante del Selvapelago, così come dell'evoluzione accelerata (quanto inquietante) delle creature che lo abitano.

Una Cronologia Approssimativa

300 anni fa: Una colossale espansione vegetale, a crescita rapida, nota come la Verdeggianta, si riversò su tutta la terra. Nel giro di pochi giorni, il mondo intero venne ricoperto da foreste, boschi, alberi alti mille metri: le civiltà di un tempo vennero spazzate via. Solo i più saggi e lungimiranti, si spostarono sulle alture del mondo. Per quanto ne sappiamo, sono gli unici a essere sopravvissuti alla Verdeggianta.

299 anni fa: Alcuni di questi sopravvissuti morirono a causa dell'asprezza dell'inverno in alta quota, a cui erano impreparati. Intere culture vennero spazzate via dal freddo pungente, dalla mancanza d'acqua e dalla diffusione di nuove e virulente malattie.

299-280 anni fa: In molti morirono. Pochi riuscirono a prosperare. Nonostante l'abbondanza di cibo e di legna, l'acqua dolce scarseggiava mentre quella piovana era contaminata dal crezzerin. Furono in tanti a credere che il mondo fosse giunto alla sua fine.

280-240 anni fa: Nacque una nuova generazione: non erano tanti, ma erano forti. Non temevano le cime degli alberi circostanti, come invece facevano i loro genitori, anzi, intendevano esplorarle. Coperti di stracci, uscivano a cacciare, pronti a esplorare il mondo, nonostante le bruciate da crezzerin e le ustioni chimiche sui loro corpi.

240 anni fa: Tarak Tar, insieme a suo nonno, un marinaio del vecchio mare blu, collaborò alla costruzione di una grande nave che fosse in grado di attraversare le chiome degli alberi. Costruirono uno scafo usando del ferro e rinforzandolo con del legno di Selvapelago, poi vi inserirono un motore alimentato a miele e frutta fermentata, e sulla prua posizionarono una grande lama seghettata per aprirsi la strada. Contro ogni aspettativa, la loro imbarcazione riuscì a muoversi e a solcare il mare verde.

240-20 anni fa: Vennero costruite così migliaia di navi, e queste colmarono il divario tra culture e stirpi. Il vecchio mondo venne perlopiù dimenticato; nacquero ulteriori nuove generazioni: gente che viveva la sua vita guardando al grande mare verde, alla distesa verdeggianta, desiderando domare le sue onde. Una guerra effimera e insensata sconvolse il nord, incendiandolo. Intere culture si ripromisero che mai più avrebbero usato il fuoco. Quell'incendio arde ancora, sotto controllo, a imperituro monito dell'apocalisse che potrebbe divampare se quella fiamma estendesse le sue lingue di fuoco altrove. Viene chiamato la Conflagrazione.

Il Presente: L'idea che un tempo esistesse un mare blu e per giunta salato viene ritenuta perlopiù assurda, nient'altro che una favola o un vaneggiamento. Il sangue versato per il recupero dei materiali e l'esplorazione sono il motore dell'attuale economia. Il mondo è diverso da com'era un tempo, ma nonostante le difficoltà, ancora prospera.

Gli Strati del Mare

La foresta che divora il mondo può essere suddivisa in **sei diversi strati**: solo i tre strati più in superficie vengono generalmente ritenuti abbastanza sicuri per poterli abitare o da poterli attraversare.

I Cieli

I cieli, un'ampia distesa azzurra, sono la casa degli insetti, degli uccelli e, occasionalmente, dei dirigibili (sebbene i forti venti e le tempeste non assicurino l'affidabilità assoluta di questo mezzo di trasporto). La maggior parte degli abitanti del cielo vive sugli altopiani, sulle cime delle montagne e a bordo di città fluttuanti.

Le Chiome

Si tratta dello strato più alto delle ferradici che ricoprono il mondo, le chiome sono un luogo pullulante di vita e di scambi: da esse emergono le cime delle montagne, intere vene di relitti e città sgangherate. Quel che resta di ogni barlume di civiltà si trova qui. È verso questi lembi di terra che le imbarcazioni navigano, ed è da qui che partono per affrontare i mari frondosi tutt'attorno.

Il Groviglio

Sebbene le chiome siano uno strato abbastanza spesso da essere navigabile, è altresì vero che la maggior parte delle navi più grosse tocca, col proprio scafo, il groviglio, ossia dove i rami del mare cominciano a intrecciarsi in modo ancor più fitto. Qui sotto, la vita animale e quella degli insetti prospera nel calore della penombra: i navigaselva possono attraversare questo strato in relativa sicurezza, sempre che siano sufficientemente abili e preparati.

Le Profondità

È qui, nelle profondità, che i relitti rimangono incagliati, qui è dove regnano le più grandi creature del Selvapelago. Le profondità sono fitte come il groviglio ma molto più pericolose. Una volta che una nave è affondata ed è finita qui sotto, sarà praticamente impossibile da recuperare e da far risalire in superficie.

L'Abisso

Il punto di non ritorno. L'abisso è il punto in cui i rami si assottigliano e la luce non arriva. I tronchi di ferradice incombono nella più totale oscurità, estendendosi per centinaia e centinaia di metri. Alcune aree dell'abisso non sono mai state sfiorate dalla luce del sole; in altre, la distanza tra un tronco di ferradice e l'altro è colossale.

L'Oscuro Fondale

È qui che le radici del mare fanno presa su un terreno da tempo dimenticato, è qui che affondano nelle ossa del vecchio mondo.

È meglio non porsi troppe domande su questo posto.





La Ciumma del Fiore dell'Albero del Sale

Le Prime Quattro

Le quattro specie più comuni che popolano questo mondo sono: gli **Ardenti**, gli **Ektus**, i **Gau**, e le **Tzelicrae**. Ogni specie ha capacità e punti deboli unici, ma soprattutto, ciascuna ha trovato il suo modo per adattarsi al grande mare arboreo.

Gli Ardenti

Si tratta dei discendenti Post-V degli umani. Una stirpe forgiata nel fuoco di mille difficoltà e calamità. Gli Ardenti hanno diverse culture e tradizioni. Inoltre, differiscono per il loro aspetto sebbene, come i loro antenati, siano tutti accomunati da una singola caratteristica: la perseveranza. Sono dei sopravvissuti, tenaci, resistenti e in sintonia con l'essenza spirituale delle onde.

Gli Ektus

Gli Ektus sono cactoidi fibrosi provenienti dell'Itterino Est. Il Selvapelago ha privato gli Ektus delle dune sabbiose e delle cascate della loro casa ancestrale. Ora gli Ektus viaggiano per i mari verdi del mondo, rivendicando la legittimità della loro esistenza in un mondo che ha cercato di sterminarli. Sebbene gli Ektus abbiano corpi che variano grandemente per forme e dimensioni, tendono a essere i più alti in un gruppo di navigaselva.

I Gau

I Gau non nascono, crescono: cullati dalla tiepida, accogliente oscurità delle colonie fungine, i Gau si sviluppano fino a quando vengono giudicati sufficientemente maturi per poter vivere nel mondo. Sebbene ogni colonia conservi le proprie tradizioni e caratteristiche biologiche, ogni Gau si dice attratto dall'avventura e desideroso di soddisfare la propria curiosità, a meno che non sia un vero conservatore.

Le Tzelicrae

Ogni colonia di Tzelicrae è il fulcro di una mente alveare a cui partecipano migliaia di ragni stipati all'interno di una forma umanoide appositamente modellata, scambiata, o sottratta a qualcuno. Molte Tzelicrae prive di corpo rivestono il loro corpo collettivo di seta o abitano armature dismesse e abiti recuperati, proprio come farebbe un paguro con una conchiglia vuota. Alcune, più raramente, riescono a ottenere delle vere e proprie pelli, il che permette loro di passare inosservate tra le altre stirpi.

Le Nascenti Tre

Sebbene le quattro specie qui a sinistra siano le più comuni non sono però le uniche a essersi adattate alla vita sul mare verde. Negli ultimi anni, altre specie hanno fatto la loro comparsa. Le più importanti sono: le **Corazzate**, i **Ketra**, e i **Falenidi**.

Le Corazzate

Le anime delle navi naufragate, talvolta, raccolgono i resti dei relitti che le circondano, creandosi un corpo con il quale sfuggire alla solitudine del mare aperto. Questi esseri dal temperamento incostante si definiscono Corazzate, dal nome di alcune delle navi più solide che abbiano mai solcato l'antico mare blu, o almeno così si dice. Alcuni le scambiano per macchine, ma questi costrutti provano emozioni, e sono dotati di intelletto e capacità d'apprendimento, come qualsiasi altro essere animato.

I Ketra

Analogamente agli Ardenti, anche i Ketra sono tra i discendenti di un'umanità ormai scomparsa. A differenza dei loro cugini, però, quando la Verdeggianza inondò il mondo, i Ketra rimasero intrappolati dentro alle miniere montane e in edifici industriali che riuscirono a resistere alla marea verdeggiante e dalle sue radici. L'esposizione al crezzerin, la vita in ambienti angusti, costantemente avvolti dalle tenebre, ha fatto sì che i loro corpi si adattassero, diventando gelatinosi e tentacolari per sopravvivere.

I Falenidi

Sebbene la loro vita, in media, duri poco, i Falenidi sono determinati a fare in modo che ogni istante sia significativo. Sono veloci, fragili e spesso indossano abiti molto vistosi e finemente decorati, dai colori vivaci e dal taglio elaborato: in contrasto con una tradizione di austero isolamento che affonda le sue radici nella Pre-Verdeggianza. Sebbene i Falenidi abbiano le ali, è raro che siano in grado di volare efficacemente; la maggior parte di loro può eseguire eleganti planate ma non riesce a sfruttare correnti ascensionali e termiche per solcare i cieli.

I Navigaselva

Da cosa è definito un navigaselva?

Imbarcarsi su una nave e prendere il largo come membro effettivo del suo equipaggio, non rende qualcuno un navigaselva. Per esserlo, serve avere fame d'avventura, il desiderio di esplorare, e di spingersi dove nessuno osa farlo.

Alcuni navigaselva amano il mare. Altri lo rispettano, altri lo temono (forse l'approccio più sano al grande mare verde). A prescindere dalla sua mentalità, ogni navigaselva è inesorabilmente attratto dal fruscio delle onde.

Equipaggio e Obiettivi

Sono in pochi a sopravvivere da soli, là fuori. E i pochi che lo fanno non durano a lungo. La maggior parte dei navigaselva preferisce unirsi a degli equipaggi che condividano con loro obiettivi simili. Sebbene sia difficile delineare gli obiettivi di ciascun equipaggio, tendenzialmente questi possono essere:

Esplorazione

Alcuni equipaggi navigano solo per scoprire cosa si cela oltre le onde più alte, inseguendo l'ignoto. Tra le onde del Selvapelago vivono popoli, culture, tradizioni: anche i navigaselva più esperti desiderano scoprire tutto quel che ancora non sanno, fare nuovi e inaspettati incontri.

Recupero

Che sia tra i relitti, le scogliere, o le rovine, c'è sempre qualcosa di valore da recuperare. I rovistatori cercano proprio questi scarti, e faranno di tutto per riportare alla luce le vestigia del passato remoto e prossimo: scavano in profondità, in luoghi inquietanti dimenticati da tempo.

Caccia

Chi tra i navigaselva si dà alla caccia, senza ombra di dubbio lo fa sia per le merci che per il soddisfacimento che ne deriva. Che si tratti di caccia grossa a qualche bestia o a qualche ricercato con una taglia sopra la testa, o perfino a qualcosa di più insolito, un cacciatore rimane un cacciatore, a prescindere da quale sia la sua preda.

Commercio

Sebbene l'economia di questo mondo selvaggio sia instabile, gli equipaggi di mercanti sono in grado di comprendere rapidamente le necessità dei loro clienti, soddisfacendole al giusto prezzo. Questi equipaggi tendono a concentrarsi sull'arte della diplomazia, sulla politica e sull'importazione ed esportazione di beni e servizi.

Avventura

Si dice che ogni uscita nel Selvapelago è già di per sé un'avventura; eppure, questo non impedisce a certi equipaggi di abbracciare uno stile di vita più avventuroso. Questi navigaselva si potrebbero ritrovare coinvolti in una battaglia contro dei predoni tanto quanto in una qualche gara di saltacresta, scalando alte scogliere o lanciandosi in una rissa con dei portuali in un'osteria.

Fuga

Non tutte le isole né tutte le strisce sono luoghi piacevoli in cui vivere: a volte, sia per fattori ambientali dovuti al moto ondoso, sia per la cultura del luogo stesso, non lo sono affatto. A volte, il pericolo si cela proprio in quel posto che un tempo chiamavi casa.



Ondivagare

Per la maggior parte delle persone, avventurarsi tra le onde senza una nave corrisponde alla più terrificante delle prospettive. Innanzitutto, si rischia di attirare l'attenzione dei predatori e di diventare bersaglio: ci sono creature che possono inghiottire in un sol boccone anche l'individuo più robusto.

In secondo luogo, se ci si avventura tra i flutti, si potrebbe sprofondare tra le chiome: anche se i rami sono spessi, è sempre possibile che si rompano, o si spostino, facendo precipitare un esploratore. E se anche questa persona dovesse riuscire ad arrestare la propria caduta ben prima di raggiungere l'Oscuro Fondale, la risalita non è certo scontata, dal momento che comporta possibili, e fatali, incontri.

In terzo luogo, chi si immerge nel mare verde a cuor leggero, rischia di venir corrotto dal crezzerin: questa sostanza secreta da tutte le piante del mare, è presente in maggiore quantità nei rami più giovani. Rimanere avvinghiati al saldo e solido tronco, evitando foglie e ramoscelli non è affatto semplice, sebbene sia tecnicamente possibile.

Ed è proprio questa possibilità che rende l'ondivagare un'opzione plausibile (e, a volte, addirittura la prima opzione per i più coraggiosi, o per i più sconsiderati). Gli ondivaghi sono coloro che impiegano un misto di brachiazione, salti e arrampicata per muoversi agilmente tra le cime del mare; la maggior parte di loro sfrutta anche guanti d'arrampicata e rampini. Sebbene sia rischioso muoversi tra i flutti, queste tecniche sono davvero utili da imparare e possono essere d'aiuto anche a coloro che scelgono di vivere la propria vita sulla terraferma o ben ancorati al ponte di una nave.

Viaggiare

Sebbene viaggiare per il Selvapelago sia davvero molto rischioso, spesso le attività commerciali, legate alla mappatura e all'esplorazione di nuovi luoghi sono una ricompensa sufficiente a convincere molti navigaselva a partire. Il Selvapelago è molto vasto, ma anche piuttosto affollato: è raro che un viaggio da un porto all'altro non implichi nuovi rapporti, amicizie, conoscenze e occasionalmente, scontri.

Carte Nautiche e Cartografia

Le carte nautiche, quando aggiornate, sono una risorsa preziosa, specie quando non si è in prossimità di un porto. Mentre le radici si contorcono, cercando fonti di nutrimento nelle profondità della terra, la topografia delle onde fruscianti muta. Le rotte commerciali vengono costantemente modificate, le migrazioni degli animali cambiano percorso, interi lembi di terra emergono dagli strati del mare più profondi mentre altri, al contrario, affondano, tornando al fondale a cui appartengono.

Quando si incappa in altre navi, scambiarsi le carte nautiche equivale a un segno di grande rispetto e di pace. Basta un semplice scambio di informazioni urlate da ponte a ponte, un piccolo aggiornamento da apportare a una mappa preesistente (a volte, si tratta di indicare una nuova terra emersa, oppure una minaccia che si è palesata in una data area).

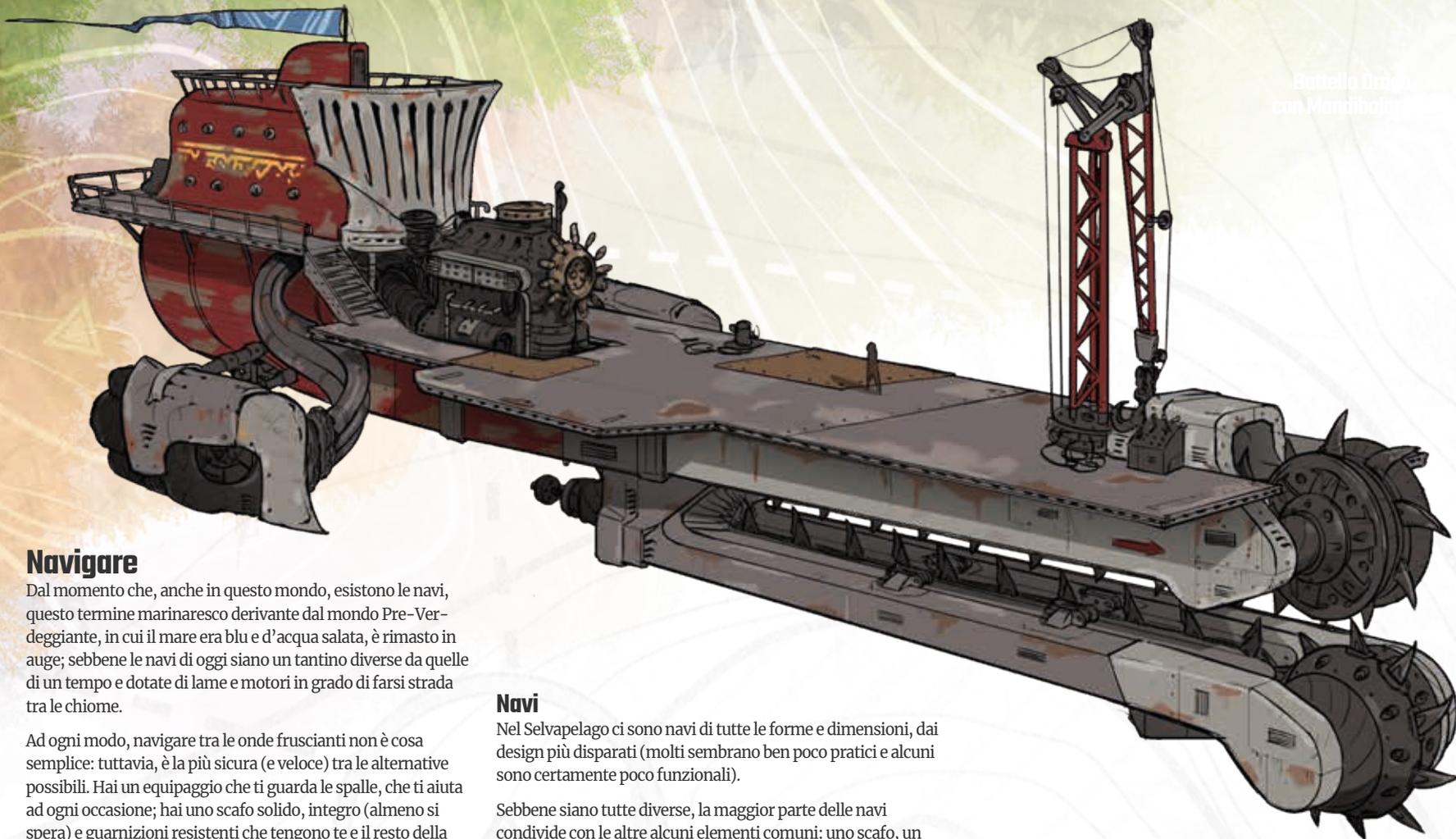
“Pensi mai a tutto quello che abbiamo perduto, Tavah? A come doveva essere il mondo prima della Verdeggianza?”

Lei si fermò un istante, frammenti d'ambra e icore gocciolanti dalle sue dita. Deglutì.

“Non proprio.”

Con un rapido movimento del polso, spedì i resti di insetti mangiucchiati oltre il parapetto, inghiottiti dalle onde verdi sulla scia della nave.





Battello Drago
con Mandibole

Navigare

Dal momento che, anche in questo mondo, esistono le navi, questo termine marinaresco derivante dal mondo Pre-Verdeggiante, in cui il mare era blu e d'acqua salata, è rimasto in auge; sebbene le navi di oggi siano un tantino diverse da quelle di un tempo e dotate di lame e motori in grado di farsi strada tra le chiome.

Ad ogni modo, navigare tra le onde fruscianti non è cosa semplice: tuttavia, è la più sicura (e veloce) tra le alternative possibili. Hai un equipaggio che ti guarda le spalle, che ti aiuta ad ogni occasione; hai uno scafo solido, integro (almeno si spera) e guarnizioni resistenti che tengono te e il resto della ciurma al di sopra delle onde; hai la possibilità di fermare la nave, gettare l'ancora e aspettare che il maltempo passi o che il radimoto si arresti.

Per navigare in modo efficiente, una nave ha bisogno di un buon navigatore, di qualcuno che sappia come leggere l'andamento delle onde e il loro moto costante, che sappia prevedere se una macchia di foglie si trasformerà in una voragine, collassando sotto il peso dello scafo, oppure se ne reggerà il peso. La maggior parte delle navi ha anche un capitano, sebbene non sia strettamente necessario averne uno. Un equipaggio di piccole dimensioni e ben addestrato può prendersi cura della propria imbarcazione in modo efficiente e democratico anche senza un capitano, a patto che i membri del suo equipaggio riescano ad avere obiettivi comuni e siano disposti a trovare un accordo su ogni questione.

Navi

Nel Selvapelago ci sono navi di tutte le forme e dimensioni, dai design più disparati (molti sembrano ben poco pratici e alcuni sono certamente poco funzionali).

Sebbene siano tutte diverse, la maggior parte delle navi condivide con le altre alcuni elementi comuni: uno scafo, un ponte, di scompartimenti interni, una sottocoperta, un timone (ben isolato dalle onde, casomai la nave debba immergersi sotto le chiome) e un metodo di propulsione (la combinazione tra il motore della nave e il mordente). Il mordente è particolarmente importante: si tratta di un dispositivo in grado di tagliare, recidere, spezzare o piegare i rami del mare, facendo sì che la nave solchi le fronde.

La maggior parte delle navi è sufficientemente grande da ospitare un equipaggio (marinai esperti con ruoli definiti che prendono le decisioni a bordo) e una ciurma (marinai meno esperti che stanno ancora imparando il mestiere). Di tanto in tanto capita di imbattersi invece nei cosiddetti battistrada, navigaselva solitari che viaggiano su navi monoposto, solitamente per brevi ma emozionanti traversate.

Ci sono anche navi che con sdegno rinunciano alla relativa sicurezza delle chiome (o ai primi strati del groviglio) per immergersi ancora più in profondità. Questi sommergibili devono essere davvero robusti ma è comunque molto pericoloso immergersi troppo in profondità.

Alcune navi, invece, sfidano i venti e le tempeste ad alta quota, librandosi in cielo, sopra il fruscio delle onde: dirigibili, aeronavi o marchingegni trainati da alianti. Queste navi sono ancor più rare dei sommergibili, frutto delle prodezze ingegneristiche della gente di questo mondo e, sebbene non se ne vedano molte in giro, stanno diventando sempre più comuni grazie allo sviluppo di alcune tecnologie e la loro conseguente diffusione.

Pericoli in Mare

La vita del navigaselva non è per tutti. Bisogna essere davvero coraggiosi (e forse anche un po' sciocchi) per voler affrontare gli innumerevoli pericoli del mare aperto.

Questo è un mondo davvero strano.

Crezzerin

Gli alberi del Selvapelago crescono a una velocità sorprendente: dai rami spezzati, in pochi minuti, spuntano subito nuovi germogli. La crescita incontrollabile delle piante del mare è dovuta proprio a questa sostanza chimica misteriosa, presente nella linfa, nelle radici, nelle foglie e nei frutti delle ferradici (gli alberi più piccoli ne sono a loro volta contaminati, dal momento che traggono il proprio nutrimento da queste piante colossali).

Il crezzerin non solo è caustico ma è anche dotato di strane capacità mutagene. La pelle ustionata dal crezzerin, si anne-risce. Un contatto prolungato con la sostanza, invece, altera sia il corpo che la mente, sebbene i suoi effetti possano essere contrastati con l'uso di pomate, unguenti e spezie.

Un buon alchimista può usare il crezzerin come base per numerose miscele capaci di alterare il corpo e la mente; i mistici lo bruciano, inalandone i vapori per entrare in comunione con il cuore pulsante del mare verde.

Spore

Ciò che si agita sotto allo strato del groviglio, fa sì che vengano rilasciate nell'aria nuvole di spore dagli effetti tanto vari quanto imprevedibili. Alcune spore sono solo banali contrat-tempi: nubi soffocanti che schermano la luce solare, disperse facilmente dai venti. Altre, invece, più pericolose, infettano i corpi, insinuandosi sotto la pelle o nel legno, innescando sintomatologie repentine e spaventose. Altre spore, invece, sono allucinogene e inducono chiunque le respiri a entrare in un modo onirico, in cui visioni dell'Oscuro Fondale si intrecciano ad altri luoghi bizzarri e misteriosi.

Flora e Fauna

Uno degli aspetti più inquietanti del Selvapelago consiste nel fatto che nessuna traversata rimane inosservata. Strane forze hanno accelerato l'evoluzione di numerose specie Pre-V e queste, una volta adattatesi, si sono ritagliate territori e spazi propri. Quando si salpa dalla terraferma, si sta entrando nel loro mondo.

Tra i flutti arborei, la popolazione più numerosa è senza dubbio quella degli insetti: gli alveari e le colonie sono cresciute a dismisura grazie al crezzerin sparso nel mare verde. Gli esemplari più piccoli tendono a riunirsi in sciame, spostandosi da una fonte di cibo all'altra, per quanto "piccolo" sia un termine terribilmente relativo nel Selvapelago. La taglia degli insetti è estremamente variabile: possono essere delle dimensioni di un'unghia, di un pollice, di una mano, di una casa, di una nave o di una città.

La seconda popolazione più numerosa è composta da mam-miferi e uccelli, discendenti da quegli animali che riuscirono ad adattarsi abbastanza rapidamente al nuovo habitat. Tra questi, le volpi e i lupi meritano una menzione speciale: ogni area del mondo ha le sue varianti e alcune di esse sono più strane di quanto si possa immaginare. Altrettanto strane sono le piante predatrici, tanto belle quanto letali.

Infine, le specie più bizzarre, originatesi dalle profondità tra le radici: divinità dimenticate, titani calcificati, fantasmi di navi credute perse per sempre, hanno tutte il proprio ruolo nel grande ecosistema verdeggiante.

Culti e Culture

Sebbene esistano trattati e accordi tra la maggior parte degli insediamenti per garantirne la sicurezza, un incontro in mare o l'approdo su una nuova isola spesso comporta un potenziale pericolo. Cannibali, cultisti e pirati sono sempre alla ricerca di facili prede così come alcuni rovistatori non si lasciano sfuggire l'occasione di recuperare qualche risorsa in più.

Onde e Meteo

Il Selvapelago è un mondo polarizzato, e tutto questo è ancor più evidente quando si parla del suo clima.

Ad alta quota i venti impetuosi sono la forza contro la quale bisogna fare i conti quotidianamente. Le tempeste sono frequenti e diversificate: da quelle più comuni di acqua e fulmini, fino alle bizzarre piogge ossee o adipose. Tuttavia, anche le giornate più terse comportano dei pericoli: il calore del sole attira in superficie le creature che vivono sotto le chiome; i marinai, madidi di sudore, diventano il bersaglio prediletto dei predatori attratti dall'olezzo.

Le onde sono capricciose quanto il cielo. Le floramaree possono far deviare le navi, spingendole per chilometri e chilometri sulle loro creste adorne di boccioli. Basta un radimoto per modificare la topografia delle chiome, una sola scossa smuove tronchi e fa mutare il panorama radicalmente. Le fosse semi-senzienti si muovono in continuazione, assestandosi, come fito-fauci fameliche. Una massablatta brulica tra le fronde.

Il Fardello

Non tutti i pericoli del Selvapelago provengono dall'esterno, a volte il pericolo è insito in noi: la lenta degradazione del pensiero, della morale, della ragione, nota come fardello, che emerge nei luoghi più desolati e solitari.

La maggior dei navigaselva riesce a gestirlo, cercando di guardare alla bellezza del mondo, oltre gli orrori che lo abitano, oppure consumando alcolici, droghe, lasciandosi andare a qualsivoglia distrazione dopo l'attracco. Coloro che non riescono a gestire il loro fardello sprofondano sempre più nella loro stessa crudeltà, annichilendosi, diventando poco più che bestie marine.

Incontrare un equipaggio, o addirittura un intero insedia-mento, i cui membri sono stati completamente schiacciati dal proprio fardello, può essere un'esperienza straziante. Eppure, bisogna sempre ricordare che per quanto il fardello sia pesante, si può provare a non farsi trascinare a fondo.

“Attenti alla testa!”

Il laboratorio di Etzico era un groviglio di cavi di gomma-foglia, distillatori sibilanti e vasche d'ambra luminescenti come una costellazione nel firmamento.

“Ma è bellissimo” disse uno dei bambini in un sussurro perfettamente udibile. Etzico si girò, un'espressione amichevole sul volto.

“Cosa abbiamo qui? Un giovane smanettone in erba?”. Il bambino annuì con improvvisa comprensione di sé. “Non avere mai paura di seguire i tuoi sogni, giovanotto. Specialmente quei sogni che ti sembrano più grandi di te”.

Etzico sfiorò un interruttore su un piano di lavoro e i bambini sussultarono, spaventati dal sibilo di una vasca piena di prodotti chimici in ebollizione.

“Ora”, disse Etzico abbassando la voce, con tono misterioso “chi ha voglia di guardare cosa c'è nella vasca?”

Tutti volevano saperne di più.

Tecnologia

Il Selvapelago si colloca, da un punto di vista tecnologico, in uno strano contesto: le navi sono dotate di lame circolari che recidono i rami delle onde, ma solcano i mari assieme a imbarcazioni a vela; dirigibili a gas fluttuano sopra carri trainati da bestie. È probabile che si venga colpiti da un proiettile così come da una freccia di balestra, sebbene sia ben più probabile cadere sotto i colpi di una lama seghettata ricavata dalla mandibola di uno scoiattolo protoleviatano.

In un mondo che ha accesso a tecnologie antiche, così come a innovazioni tecnologiche moderne, abitato da molti ingegneri intelligenti e motivati, come fanno la vela e la lama a essere strumenti d'uso quotidiano?

La ragione dietro a questa coesistenza sta nell'industria. O meglio, nella sua assenza.

Nel Selvapelago non vi è alcuna industria né industrializzazione; non esiste alcuna spinta alla standardizzazione o alla centralizzazione. Le persone, semplicemente, usano quello che hanno a loro disposizione, quel che c'è nelle vicinanze, ciò che riescono a mettere assieme recuperando il legname e fondendo metallo di recupero. I pochi luoghi solidi dotati di fabbriche devono affidarsi a sistemi di approvvigionamento assolutamente insufficienti; i materiali sono, nel migliore dei casi, di seconda mano, se non di terza. Il legno è un materiale facile da reperire, ma qualsiasi altra cosa è difficile da trovare e complessa da rimodellare.

Per non parlare dei limiti imposti all'uso del fuoco. Senza motori a scoppio, scambio di calore e macchine a vapore, ci si deve affidare a batterie chimiche di scarsa qualità (quando va bene) o direttamente alla forza cinetica prodotta con il sudore della fronte (quando va male). Senza fuoco non c'è fusione, e senza fusione il metallo è spesso ammaccato e malconcio.

Tecnologie Comuni

Nel Selvapelago, alcune tecnologie vengono considerate standard e possono essere facilmente recuperate da un relitto di medie dimensioni, oppure venire create nei grandi e solidi insediamenti delle isole. Tra queste tecnologie comuni ci sono:

- ☞ Motoseghe da prua
- ☞ Motori a batterie chimiche
- ☞ Marchingegni meccanici
- ☞ Catene, cordame e carrucole
- ☞ Lame ricavate dalle ossa di bestie
- ☞ Balestre, archi e armi a corda
- ☞ Armi da fuoco a propulsione chimica

Spiritualità

Il fruscio delle onde porta con sé una forte spiritualità, ed è piuttosto ovvio dato che quasi tutti i membri dei popoli Pre-V sono stati inghiottiti da una catastrofe apocalittica. Il modo in cui la spiritualità viene accolta e declinata in questo mondo varia da regione a regione, ma le seguenti informazioni possono essere un'ottima base di partenza.

Spiriti e Spettri

Gli abitanti delle onde fruscianti non hanno dubbi circa l'esistenza dell'anima. Secondo gli Ardenti, gli antenati continuano a esistere, sussurrando consigli. Le Tzelicrae sondano i ricordi dei loro antenati, rievocando le memorie di sciami morti da tempo. Ogni navigaselve disperso in mare potrebbe far ritorno in un qualsiasi porto sotto forma di spirito, ancorato a questo mondo, il corpo ancora caldo ma ormai privo della sua fisicità.

Eppure, si dibatte ancora nel Selvapelago su cosa sia davvero l'anima e che cosa comprenda; si discute in merito a quanto sia interconnessa alla persona, anche in assenza di una persona a cui tornare. Forse l'anima è un ricordo, o un insieme di ricordi, che permane dopo la morte? O forse è un artefatto del pensiero stesso? Che sia, invece, un dono del divino assente?

Arconautica

L'arconautica è la stranezza delle stranezze in un mondo già di per sé bizzarro: l'arte dell'esplorazione del perturbante e della trasformazione delle bizzarrie intrinseche al Selvapelago in qualcosa che possa offrire un qualche vantaggio. Né scienza, né magia, un ibrido. Un insieme di leggi anomale e di conseguenze controllate.

Principi di Base

Il primo passo per sfruttare il potere dell'arconautica consiste nel trovare un elemento nel mondo naturale che conservi una propria peculiare stranezza. Una volta trovato quell'elemento, si deve ottenerne almeno un suo frammento, imparando a imbrigliarne il potere. Una persona potrebbe essere in possesso di camaleonte e diventare capace di cambiare colore come lui, mentre un'altra potrebbe forgiare un martello da un materiale superparamagnetico, oppure un rampino dalle ossa sottoposte a moto perpetuo di un leviatano.

Civiltà

Le isole del Selvapelago sono tante quante le stelle nel cielo e compongono una costellazione di civiltà caratterizzate da tradizioni e leggi diverse.

Eppure, sia il termine civiltà, che il termine legge, sono assai relativi: in seguito alla Verdeggianza, molte culture si sono frammentate, divise e quel senso di sicurezza che veniva associato alla terraferma è diventato a sua volta un concetto relativo. Anche la terraferma può essere un luogo pericoloso e imprevedibile.

La maggior parte degli insediamenti che sorgono sulle isole sono città portuali, composte da moli, banchine e pontili gremiti di gente. Le città portuali dipendono dalle navi che vi attraccano, e dalle merci che portano con sé; inoltre, sono spesso alla ricerca sia di materiali da costruzione che tecnologie straniere con le quali alimentare la propria espansione. Molte di queste città portuali sono veri e propri centri nevralgici, circondati da piccole isole artificiali: torri di guardia, fattorie simbiote, fattorie per l'allevamento e amnie.

L'altra tipologia di insediamento, sono le strisce: più rozze e basilari, ancor più dipendenti dal baratto o dal commercio delle città portuali. Una striscia può essere un frammento di un'antica montagna, un antico scheletro di leviatano o un vecchio relitto diviso in strade e spazi abitativi ricavati tra ponte e sottocoperta. A causa dello spazio limitato, le strisce tendono a essere ancora più affollate delle città e vengono spesso ampliate caoticamente mediante piattaforme di legno e chiatte.

Il resto del mondo "civilizzato" non è altro che un'accozzaglia di flotte, colonie itineranti, micosantuari nomadi, porti celesti fluttuanti, e urbe-rani tra gli sveltaselva. Ciascuno di questi luoghi ha i propri usi e costumi, le proprie festività, le proprie convenzioni e soprattutto, le proprie leggi: ad esempio, potrebbe essere illegale lanciare oggetti oltre il parapetto di un Altoporto; potrebbe essere vietato duellare in un luogo particolarmente affollato, oppure sprecare cibo in un luogo già colpito dalla carestia tipica della stagione.

Porti e Approdi

Ma che cosa definisce un porto? Un porto è un luogo in cui riposare, in cui sostare, in cui riparare navi e macchinari: questi sono i tratti essenziali che ogni porto del Selvapelago cerca di offrire, il minimo per attirare le navi di passaggio, aumentando al contempo le possibilità di commercio e, di riflesso, di sopravvivenza. Sebbene non tutti i porti offrano appieno questi tre particolari servizi, in un porto che si rispetti si possono sempre trovare:

Mercati

Le attività commerciali del Selvapelago non sono mai tranquille, sia per mare che nei porti. I mercati sono luoghi frenetici, un'accozzaglia di vetrine scintillanti e riccamente decorate, piene di insegne multilingue e ambulanti. La maggior parte dei mercanti è specializzata in particolari tipologie di recupero, prodotti alimentari e forniture. Sebbene non siano in grado di offrire esattamente ciò di cui si ha bisogno, sapranno sempre indicare qualcuno che invece ha quel che si cerca... al giusto prezzo o in cambio di qualche "lavoretto".

Snodi

Gli snodi sono luoghi di incontro e di riposo per tutti coloro che ne hanno bisogno, sebbene siano strutture dedicate principalmente agli equipaggi di navigaselva. Uno snodo offre ai viaggiatori non solo vitto e alloggio in camere private, ma anche diversi servizi, tra cui riparazioni, cure mediche e intrattenimento. Ogni snodo, inoltre, ha al suo interno delle bacheche su cui vengono appuntati sia i nomi delle navi che sono alla ricerca di membri per il proprio equipaggio, sia le taglie sulla testa dei ricercati. Spesso, gli snodi fungono anche da luoghi di raccolta, smistamento e invio della posta.

Cantieri Navali

Possono essere di dimensioni variabili. Alcuni sono grandi moli, con abbastanza spazio per ormeggiare diverse navi, altri sono poco più che delle officine. Non sono sempre in grado di costruire navi da zero, ma gli operai solitamente sanno come riparare una nave (sempre che si abbia modo di ripagare il loro lavoro e di rimediare in autonomia i materiali per la riparazione).

La maggior parte dei porti offre anche servizi non essenziali ma comunque molto utili, che trovi elencati nel riquadro qui a destra. Anche se un porto non può offrire un particolare servizio, gli abitanti del luogo sapranno indicare sempre un insediamento vicino capace di offrire quello che si sta cercando.

Servizi Non Essenziali

Sebbene ogni porto abbia la propria tradizione e la propria cultura, la massiccia presenza di navigaselva in questi luoghi ha fatto sì che ciascun porto offra sempre qualche lusso e comodità in più.

Fumerie

Anche se le fiamme libere sono proibite nel Selvapelago, il tabacco, così come i prodotti stupefacenti a combustione, sono molto popolari. Le fumerie sono in genere robusti edifici di pietra nei quali gli avventori indulgono in questi vizi senza il timore che qualche scintilla possa propagarsi altrove.

Sorgenti Nere

Sorgenti d'acqua calda, sia naturali che artificiali, dai bordo vasca rinforzati con spessi teli imbevuti nella pece e nel catrame (da qui il nome). Queste sorgenti vengono sfruttate per diversi utilizzi, dal lavaggio degli abiti, alla decontaminazione, o come bagni termali.

Cartoika

Piccole biblioteche piene di mappe e carte nautiche in perpetuo aggiornamento. Questi luoghi, sorvegliati costantemente dai cartografi, hanno un duplice scopo: da una parte, aiutano gli equipaggi a socializzare con la gente del posto, dall'altra permettono di familiarizzare con la topografia delle onde circostanti.

Stazioni di Cottura

Riuscire a trasformare in cibo le strane bestie del Selvapelago è già di per sé una forma d'arte. Le stazioni di cottura sono luoghi preposti alla preparazione e cottura della carne, dove speciali addetti macellano ogni taglio commestibile: in parte viene cotta sul momento, il resto viene invece preparato per la conservazione. Questo servizio viene svolto gratuitamente, a patto che la stazione di cottura possa tenere 1/4 di ogni esemplare macellato per sé.

Spicciare

Il baratto ha molte forme, anche piuttosto modeste. Si dice "spicciare" il baratto che riguarda gli spiccioli: dai resti fungini, ai bulloni arrugginiti, fino ai frammenti di ambra; insomma, tutto ciò che rimane sul fondo della tasca di ogni navigaselva. Sono molti i luoghi in cui si può ottenere una bevanda o un pasto spicciando. Tuttavia, non si potrà comprare nulla di che.



Reperti di un Radimoto

CAPITOLO 2 LE REGOLE

La narratrice sedeva immobile, la schiena dritta. Non aveva occhi ma, se li avesse avuti, sarebbero stati sicuramente chiusi, per rispetto.

“Nessun dio, dunque” disse in linguaggio dei segni, le lucciole si rincorrevano tra le dita delle sue mani spinose, mentre raccontava. “Né dèi, né sabbia. Nessuna traccia del mondo tranne gli indumenti che avevano indossato.”

I bambini attorno a lei si scambiarono uno sguardo fiducioso. Era una storia che conoscevano bene, ma non l'avevo mai sentita raccontata in questo modo.

“Trascorsero quella notte accarezzati dalle nuvole, al freddo dell'altopiano, tra le api silenziose. Le foglie lì intorno frusciano, parlavano loro come neo-fantasmì”.

Uno dei bambini sospirò profondamente, rompendo il silenzio per un istante. Nessuno lo rimproverò. Il suono non era così importante in questo contesto.

“Ma nessuna notte dura per sempre. E sebbene il sole fosse stanco, l'indomani si alzò di nuovo, sopra l'orizzonte. Il mondo era diverso, ma la luce era la stessa”.

Il Sistema di Gioco Wild Words

Wildsea utilizza il sistema Wild Words. Si focalizza più sulla narrazione emergente che su un set complesso di meccaniche, ed è progettato per fare in modo che la narrazione, i personaggi e l'ambientazione si sviluppino al tavolo con poche e semplici regole. Ecco a cosa serve questo capitolo: come persona al tavolo, in questo capitolo troverai tutto quel che ti serve per giocare.

Prima però, il gruppo di gioco necessiterà di alcuni accorgimenti.

Una Lucciola

Una persona al tavolo deve assumere il ruolo di Game Master (GM) descrivendo le situazioni, interpretando i Personaggi Non Giocanti (PNG), mettendo in pericolo l'equipaggio giocando predoni e mostri, facendo sì che la storia proceda in modo fluido. In *Wildsea*, questa figura viene chiamata Lucciola: così come le lucciole guidano le navi tra le onde, la Lucciola guida le altre persone al tavolo, i giocatori e le giocatrici, nel gioco. *Se il tavolo preferisce un'esperienza più collaborativa, nell'appendice di questo manuale, troverai una sezione dedicata alle Regole Libellula: una modalità di gioco alternativa, in cui i compiti di solito assegnati alla Lucciola vengono invece distribuiti tra tutte le persone al tavolo.*



Un Set di Dadi

Per giocare a *Wildsea* sono necessari alcuni dadi a 6 facce, che in questo manuale verranno indicati con la dicitura d6. Serviranno al massimo sei dadi alla volta. La Lucciola, non avrai praticamente mai bisogno di più di un dado. In assenza di dadi fisici, si possono usare dei dadi digitali, vanno bene lo stesso.



Delle Schede del Personaggio

Ogni giocatore e giocatrice necessita di una scheda del personaggio, o almeno di un foglio, fisico o digitale su cui appuntare le informazioni relative al proprio personaggio. Alla fine di questo manuale si possono trovare delle schede fotocopiable. In questo capitolo vengono spiegate rapidamente tutte le componenti di questa scheda.



Una Scheda della Nave

Il capitolo 8 di questo manuale raccoglie tutte le informazioni necessarie alla costruzione di una nave, la casa itinerante in cui i personaggi vivranno e con cui solcheranno le onde del Selvapelago. Le informazioni relative alla nave devono essere trascritte su questa Scheda Nave condivisa tra tutti i giocatori e giocatrici. In questo capitolo vengono spiegate rapidamente tutte le componenti di questa scheda.



Esempi di Gioco

Imparare le regole di un gioco può essere difficile, specie quando si ha a disposizione solo un grosso manuale da cui attingere. Per rendere le cose un po' più accessibili, in questo manuale sono presenti diversi esempi di gioco: li troverai in riquadri simili a questo sul lato destro di alcune pagine di questo volume. Gli esempi seguiranno un breve arco narrativo che coinvolge Todd (un filibustiere di stirpe Ardente), Laura (un'apripista di stirpe Ardente), Freya (una smanettona di stirpe Gau) e Kyllian (un alchimista di stirpe Ektus) guidati dalla loro Lucciola.

La Scheda del Personaggio

Questa pagina offre una panoramica dei diversi elementi che compongono la Scheda del Personaggio. Sono informazioni fondamentali per comprendere appieno le regole presenti in questo capitolo.

1. Riferimenti Rapidi

Utile per ricordarsi come formare una tipica riserva di dadi con la quale compiere diverse azioni, accompagnata da una tabella con tutti i possibili risultati del tiro.

2. Background

In questa parte della scheda vengono elencate la stirpe del tuo personaggio, la sua origine, e il suo ruolo, oltre al suo nome e una breve descrizione. Queste scelte definiscono le fondamenta del tuo personaggio e possono avere un impatto sulle situazioni sociali in cui incapperà.

3. Specializzazioni

Una specializzazione è un'area di competenza generica in cui il tuo personaggio eccelle. Quando le azioni che intraprendi sono coerenti a una delle tue specializzazioni, aggiungi un d6 alla tua riserva di dadi per il tiro.

4. Abilità

Si tratta di aree più specifiche di competenza in cui il tuo personaggio eccelle. Le abilità hanno un grado, da uno a tre, permettono di aggiungere alla tua riserva un ammontare di dadi pari al loro grado, nelle situazioni in cui sono utili.

5. Lingue

Le lingue che un personaggio può parlare e comprendere. Analogamente alle abilità, le lingue hanno un grado, da uno a tre. Più alto è il grado, maggiore è la padronanza in quella lingua.

6. Aspetti

Gli aspetti possono corrispondere ai tratti, all'attrezzatura, o ai famigli che rendono davvero unico il tuo personaggio. A differenza delle risorse, sono permanenti e conferiscono al tuo personaggio delle capacità speciali agendo anche come un termometro del suo stato di salute. Gli aspetti sono tracciati composti di caselle che possono aggiungere dadi vantaggio in determinate situazioni.

7. Risorse

Risorse consumabili che il tuo personaggio ha recuperato in mare: vecchi abiti, armi arrugginite, rottami, cibo, carte nautiche e segreti. Possono essere utilizzate per creare oggetti, possono essere scambiate, o impiegate per aggiungere dadi vantaggio.

8. Avanzamenti

Qui terrai traccia degli avanzamenti del tuo personaggio che potrai utilizzare per svilupparlo.

9. Motivazioni

Si tratta dei motivi che spingono un personaggio a fare quel che fa; sono gli scopi e obiettivi che si è dato nel breve e nel lungo periodo.

10. Fardelli

I vizi e i tormenti che schiaceranno sempre più il tuo personaggio sotto il loro peso. Gli effetti di questi fardelli verranno delineati giocando.

11. Tracciati Temporanei

In questa parte della scheda puoi segnare condizioni temporanee, dai benefici alle ferite che permetteranno, o costringeranno, il tuo personaggio ad agire in modo diverso. Queste condizioni, di solito, svaniscono dopo aver influenzato il tuo personaggio per un certo numero di volte. Questo spazio può essere utilizzato anche per i tracciati relativi ai progressi personali e i tracciati progetto.

WILDSEA

SCHEDE DEL PERSONAGGIO

<div style="background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">COME GIOCARE</div> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">RISERVA DI DADI ULTATI</div> <div style="font-size: 2em; text-align: center; margin: 5px 0;">1</div> <p>SPECIALIZZAZIONE (1d6) [6]</p> <p>ABILITÀ O LINGUA (FINO A 3d6) CONFLITTO [5/4]</p> <p>VANTAGGIO (FINO A 2d6) DISASTRO [3/2/1]</p> <p style="text-align: right;">SVOLTA [DOPPI]</p>	<div style="background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">SPECIALIZZAZIONI</div> <table style="width: 100%; font-size: 0.8em;"> <tr> <td>ACUME</td><td>ISTINTO</td><td style="text-align: center;">3</td><td>TEMPRA</td></tr> <tr> <td>FEROCIA</td><td>MARCA</td><td></td><td>VELO</td></tr> <tr> <td>GRAZIA</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">ABILITÀ</div> <table style="width: 100%; font-size: 0.7em;"> <tr> <td>ADDENTRASI</td><td>DISTRUGGERE</td><td>RESISTERE</td></tr> <tr> <td>AGGIUNGERE</td><td>INFLUENZARE</td><td>ROVISTARE</td></tr> <tr> <td>ARMEGGIARE</td><td>MISURARE</td><td>SBOCCIARE</td></tr> <tr> <td>CACCIARE</td><td>ONDERE</td><td>SCATTARE</td></tr> <tr> <td>CUCINARE</td><td>PERCEPERE</td><td>STUDIARE</td></tr> <tr> <td>CURARE</td><td>RACCOLGERE</td><td>TAGLIARE</td></tr> </table> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">LINGUE</div> <table style="width: 100%; font-size: 0.7em;"> <tr> <td>CITRICO</td><td>VENATORIO</td></tr> <tr> <td>CITONIO</td><td>LIRICO</td></tr> <tr> <td>SAPREKK</td><td>ALCANTARATO</td></tr> <tr> <td>GAUDIMM</td><td>ELAGICO</td></tr> <tr> <td>SHIOCCO</td><td>ANTERIORE</td></tr> <tr> <td>SENARICO</td><td></td></tr> </table>	ACUME	ISTINTO	3	TEMPRA	FEROCIA	MARCA		VELO	GRAZIA				ADDENTRASI	DISTRUGGERE	RESISTERE	AGGIUNGERE	INFLUENZARE	ROVISTARE	ARMEGGIARE	MISURARE	SBOCCIARE	CACCIARE	ONDERE	SCATTARE	CUCINARE	PERCEPERE	STUDIARE	CURARE	RACCOLGERE	TAGLIARE	CITRICO	VENATORIO	CITONIO	LIRICO	SAPREKK	ALCANTARATO	GAUDIMM	ELAGICO	SHIOCCO	ANTERIORE	SENARICO		<div style="background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">ASPETTI</div> <div style="font-size: 2em; text-align: center; margin: 5px 0;">6</div> <p>NOME _____ /Attrezz./Famiglia</p> <p>Dettagli _____</p> <p>NOME _____ /Tratto/Attrezz./Famiglia</p> <p>Dettagli _____</p>
ACUME	ISTINTO	3	TEMPRA																																									
FEROCIA	MARCA		VELO																																									
GRAZIA																																												
ADDENTRASI	DISTRUGGERE	RESISTERE																																										
AGGIUNGERE	INFLUENZARE	ROVISTARE																																										
ARMEGGIARE	MISURARE	SBOCCIARE																																										
CACCIARE	ONDERE	SCATTARE																																										
CUCINARE	PERCEPERE	STUDIARE																																										
CURARE	RACCOLGERE	TAGLIARE																																										
CITRICO	VENATORIO																																											
CITONIO	LIRICO																																											
SAPREKK	ALCANTARATO																																											
GAUDIMM	ELAGICO																																											
SHIOCCO	ANTERIORE																																											
SENARICO																																												
<div style="background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">BACKGROUND</div> <p>NOME: _____ ALTRE NOTE: _____</p> <p>PRONOMI: _____</p> <p>STIRPE: _____</p> <p>ORIGINE: _____</p> <p>RUOLO: _____</p>	<div style="background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">RISORSE</div> <table style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">MAT. DI RECUPERO</td> <td style="width: 50%; background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">CAMPIONI</td> </tr> <tr> <td style="height: 100px;"></td> <td style="height: 100px;"></td> </tr> </table>	MAT. DI RECUPERO	CAMPIONI			<div style="background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">TRACCIATI TEMPORANEI</div> <div style="font-size: 2em; text-align: center; margin: 5px 0;">11</div> <p>NOME _____ /Ferita/Progetta/Altro</p> <p>Dettagli _____</p> <p>NOME _____ /Bonus/Ferita/Progetta/Altro</p> <p>Dettagli _____</p> <p>NOME _____ /Bonus/Ferita/Progetta/Altro</p> <p>Dettagli _____</p>																																						
MAT. DI RECUPERO	CAMPIONI																																											
<div style="background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">AVANZAMENTI</div> <table style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">MAGGIORI</td> <td style="width: 50%; background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">MINORI</td> </tr> <tr> <td style="height: 100px;"></td> <td style="height: 100px;"></td> </tr> </table>	MAGGIORI	MINORI			<div style="background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">MOTIVAZIONI</div> <div style="font-size: 2em; text-align: center; margin: 5px 0;">9</div>	<div style="background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">FARDELLO</div> <table style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; height: 100px;"></td> <td style="width: 50%; height: 100px;"></td> </tr> </table>																																						
MAGGIORI	MINORI																																											
<div style="background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">SUSSURRI</div> <div style="height: 100px;"></div>	<div style="background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">CARTE NAUTICHE</div> <div style="height: 100px;"></div>	<div style="background-color: #333; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">7</div>																																										

La Scheda della Nave

La Scheda Nave è condivisa tra tutti i giocatori e giocatrici, e consultabile da tutte le persone al tavolo, sulla quale annotare tutte le informazioni sulla nave, sulla ciurma, sui passeggeri, sul carico e il rapporto con le varie fazioni che incontrerete.

1. Nome

Uno spazio per il nome della nave.

2. Tracciati Base

Questi sei tracciati servono per dare una rappresentazione grafica dei punti di forza e dei punti deboli della nave. Ogni tracciato base comincia con almeno una casella; possono essere aggiunte altre caselle sulla base del design della nave, dei suoi moduli e della sua ciurma.

3. Design

Una panoramica della struttura della nave e delle sue caratteristiche: taglia, profilo, scafo, motore e mordente. Ciascuno di questi elementi avrà un impatto diretto sui tracciati base della nave, ma potrà anche avere effetti narrativi.

4. Moduli

I moduli sono tutte quelle modifiche alla nave pensate per massimizzarne alcune funzioni e soddisfare le necessità dell'equipaggio. I moduli sono divisi in cinque diverse categorie: funzione, cabine, armamenti, battistrada e moduli aggiuntivi. Alcuni moduli possono anche influenzare i tracciati base della nave.

5. Condizioni

Eventuali danni strutturali subiti dalla nave, oppure eventuali effetti a breve o a lungo termine, che potrebbero modificarne le capacità.

6. Ciurma

I dettagli relativi alla ciurma, composta da vari PNG: dagli ufficiali, incaricati di diverse mansioni, a piccole squadre di marinai, fino ad animali che collaborano al funzionamento della nave. Ogni voce nella sezione ciurma funziona analogamente a un aspetto del personaggio. Diverse tipologie di ciurma possono influenzare i tracciati base della nave.

7. Fondi

I fondi vengono utilizzati per acquistare parti della nave; sono una risorsa unica condivisa da tutti i membri dell'equipaggio.

8. Reputazione

Una rappresentazione grafica di come le fazioni del Selvapelago si avvicinano a questa nave e al suo equipaggio. Ogni tracciato reputazione è composto da tre caselle: rispetto, timore, approvazione.

9. Carico e Passeggeri

Una sezione dedicata al contenuto della stiva e degli scomparsi passeggeri.

10. Note

Uno spazio pensato per prendere appunti, da ganci narrativi utili per la storia a informazioni importanti che potrebbero influenzare l'intero equipaggio. Può essere utilizzato anche per fare un rapido schizzo della nave, o per tenere traccia di progetti a cui sta lavorando tutto l'equipaggio.

Struttura

Questo gioco utilizza una struttura narrativa particolare, un insieme di **scene, montaggi e viaggi**, un flusso di gioco necessario a dare forma alle diverse situazioni in cui incapperanno i personaggi. Qui di seguito, è presente un breve riassunto per aiutarti a capire meglio il senso di questa struttura che verrà spiegata nel dettaglio nei prossimi capitoli.

Scene

La narrazione sarà suddivisa primariamente in scene, brevi “inquadrature”, momenti d’azione, di esplorazione e di scoperta che ti daranno la possibilità di sviluppare non solo il tuo personaggio ma di dipanare la trama di questa storia.

Le scene funzionano come una conversazione con le altre persone al tavolo, con la Lucciola che potrà intervenire per porre domande o per richiamare a regole specifiche quando necessario. Quando queste scene diventano momenti drammatici o bivi narrativi, allora si dovranno utilizzare i **tiri azione** per determinarne l’esito.

Montaggi

I periodi di riposo, di lenta esplorazione, di addestramento, vengono solitamente resi, nella narrazione, come montaggi; ossia condensando insieme e in un tempo più breve quelle componenti più quotidiane, ma pur sempre necessarie, di un’avventura. Permettono ai personaggi di svolgere determinati **compiti**, azioni che necessitano di un periodo di tempo più lungo, e che portano benefici a tutto l’equipaggio o permettono di scoprire di più su un determinato luogo.

I montaggi sono il modo più comune per esplorare nuovi porti, per consentire ai personaggi di dividersi alla ricerca di informazioni e risorse, per poi riunirsi nuovamente come gruppo, pronti per l’inizio della scena successiva.

Viaggi

I viaggi permettono all’equipaggio di prendere il largo a bordo della nave, verso una nuova destinazione. Durante il viaggio, i personaggi si dividono tra varie **postazioni**, ad esempio potranno stare al **timone** o di **vedetta**, prendendo decisioni e affrontando le molte sfide dei flutti arborei.

I viaggi non vanno mai presi alla leggera. Il Selvapelago è un luogo ostile, e più a lungo navigherai, più rischi correrà la nave, l’equipaggio e il tuo personaggio.

La Conversazione

La conversazione tra giocatori, giocatrici e Lucciola è ciò che permette alla narrazione di dipanarsi, attraverso lo scambio di idee e il confronto su intenzioni e azioni. Il resto delle regole entra in gioco come reazione alla conversazione: le regole non devono arrestarla, bensì renderla più efficace quando necessario. Se la conversazione scorre fluidamente, allora state giocando una buona sessione di *Wildsea*.

La Lucciola ha un ruolo decisivo in tutto questo, ma anche i giocatori devono fare la loro parte.

Prendi delle Decisioni

Nel Selvapelago, ogni indecisione può potenzialmente esserti fatale. Certo, una pessima decisione può farti ammazzare (o magari farti perdere un arto, o roba del genere) ma, almeno, avrai agito con un fine.

Poni (e rispondi alle) Domande

Non aver timore di porre domande, sia come personaggio che come persona al tavolo da gioco. Una risposta potrebbe fornirti lo spunto necessario per compiere un’azione che, altrimenti, non avresti neppure considerato. Non è detto che sia la Lucciola a darti la risposta che cerchi; parlare delle tue idee è un ottimo modo per mantenere viva la conversazione.

Agisci

Quando arriva il momento di agire, non ti tirare indietro: agisci, buttati, fai quel che va fatto. Non pensare alle regole o a come trarre il massimo vantaggio dalle meccaniche di gioco: pensa a cosa farebbe il tuo personaggio, a come lo farebbe; rimani fedele al tuo personaggio.

Definisci il Tono e gli Argomenti

Il Selvapelago può essere un luogo spietato, ma questo non significa che la conversazione con le altre persone al tavolo debba esserlo altrettanto. Prima di iniziare a giocare, è importante prendersi qualche minuto per discutere del tono che si vuole mantenere durante la giocata e stabilire quali argomenti si preferisce escludere del tutto dalla storia.

La Conversazione in Gioco

Lucciola: State passando sotto a uno sveltaselva quando, a un tratto, sentite uno strano scricchiolio. Sembra provenire dal basso: la nave si arresta di colpo. I motori sono ancora in funzione, ma qualcosa sta bloccando il suo passaggio tra i flutti arborei. Cala un silenzio inquietante.

Todd: Ci troviamo sotto uno sveltaselva, giusto? Ci sono segni di colonizzazione?

Lucciola: Da dove ti trovi non riesci a vederne. Dovresti arrampicarti tra i rami per accertartene.

Kyllian: Non mi piace per niente. Mi dirigo verso la prua. Voglio dare un’occhiata e vedere se riesco a scorgere qualcosa tra le foglie. Magari ci siamo solo semplicemente incagliati. E, per favore, qualcuno spenga quel maledetto motore! Stiamo sprecando carburante.

Freya: Ci penso io. Quando ci siamo fermati stavo arrameggiando con alcuni oggetti di recupero sul ponte; ora, probabilmente, sono sparsi dappertutto. Sospiro: mi riprometto di sistemarli dopo e corro verso la sala macchine.

Lucciola: Bene, Freya, spegni il motore senza problemi. Kyllian, non riesci a vedere nulla attraverso le foglie: se vuoi sapere cosa ha fatto arenare la vostra nave, dovrai andare laggiù e dare un’occhiata più da vicino.

Kyllian: No, non voglio andarci, non è il mio campo. Però, scendo nell’area di carico anteriore, per controllare che non ci siano danni. Dopodiché, chiedo a Laura se se la sente di farsi una bella gita giù nel groviglio. Che ne dici, Laura, ti va?

Il Riflettore

Con questo termine si indica un “riflettore narrativo”, che si sposta da un personaggio all’altro durante la sessione. Illumina i personaggi in modo naturale, reagendo alla conversazione: ogni volta che il tuo personaggio fa qualcosa di interessante, il riflettore sarà puntato su di lui. Al termine della sua azione, il riflettore si sposterà su un’altro personaggio che porrà domande, commenterà la situazione o compirà a sua volta un’azione.

Puntare il Riflettore

Idealmente, ogni personaggio (e quindi ogni giocatore e giocatrice) avrà la possibilità di stare sotto i riflettori per un po’ di tempo, nel corso della sessione. *Wildsea* dà il suo meglio quando tutti i membri dell’equipaggio sono coinvolti nelle situazioni, quando tutti quanti reagiscono alle idee e alle decisioni altrui.

Se ti sembra di esserti crogiolato abbastanza sotto le luci della ribalta, prova a **puntare il riflettore su un altro personaggio**. Puoi farlo agendo all’interno della narrazione attraverso il tuo personaggio, facendogli una domanda, oppure coinvolgendolo in un’azione che stai compiendo.

La Lucciola terrà traccia degli spostamenti del riflettore. Se un membro dell’equipaggio non ha avuto modo di contribuire alla storia, la Lucciola, allora, sposterà l’attenzione su questo personaggio facendogli una domanda, ingaggiandolo, sollecitando una sua reazione.

Dirottare il Riflettore

Alcuni membri dell’equipaggio possono avere la capacità di dirottare il riflettore, sottraendolo a un avversario, a un alleato o a un elemento del mondo prima che questo agisca.

In questo caso, le regole da seguire sono due:

- ☞ Se stai dirottando il riflettore, sottraendolo a un altro giocatore, quest’ultimo deve aver dato il proprio consenso: dopotutto era il suo momento di gloria!
- ☞ Il riflettore, dopo esser stato dirottato, deve sempre tornare a illuminare il personaggio o l’elemento del mondo sui cui era puntato prima del dirottamento.



Tracciati

Un **tracciato** è una rappresentazione grafica composta da cerchi o caselle che vengono **segnate** per misurare il progredire di una situazione, l'accrescimento di un pericolo, il progresso verso un certo risultato. I tracciati vengono usati spesso in questo gioco, sia per rappresentare le condizioni in cui versano i membri dell'equipaggio, sia per mostrare i progressi svolti dal tuo personaggio nelle sue avventure tra le onde.

I tracciati non misurano soltanto i progressi: sono un'ottima **promemoria visivo** di quel che il tuo personaggio potrebbe (o dovrebbe) fare in una determinata scena o situazione. Un tracciato che rappresenta conseguenze negative si sta riempiendo? Forse, dovresti cercare di ripulirlo. Ci sono delle caselle in bianco su un tracciato che, invece, desideri riempire? Allora dovresti capire come segnarle.

Funzionamento Base

Qui di seguito, un esempio di un tracciato tipico, uno di quelli che incontrerai spesso giocando, un tracciato creato dalla Lucciola per tenere traccia dei progressi di un determinato evento.

Il Festival degli Alveari: ○○○○

Anche se il tracciato qui sopra ha tutte le caselle bianche, ti sta già dando delle informazioni. Il **nome** del tracciato, **Il Festival degli Alveari**, suggerisce che quando sarà stato riempito si potrà prendere parte a questa grande festività. La **lunghezza** del tracciato (3 caselle) definisce quante volte dovrà essere segnato prima che l'evento abbia inizio.

Immaginiamo l'equipaggio ormeggiato in un porto, i personaggi che decidono di passare qui un po' di tempo. Al tramonto, la Lucciola segna la prima casella di questo tracciato:

Il Festival degli Alveari: ◐○○○

Il gruppo ha appena ottenuto un'informazione chiave: al tramonto, viene segnata una casella, quindi mancano due giorni all'inizio del festival. Quando il sole tramonterà per la terza volta nel porto, il tracciato apparirà così:

Il Festival degli Alveari: ◐◐◐○

... la Lucciola ha segnato anche l'ultima casella, riempiendo completamente il tracciato. Le api sciamano sui tetti e per le strade l'aria è carica di risate e del profumo del miele. Il Festival degli Alveari è iniziato!

Nominare i Tracciati

La maggior parte dei tracciati che incontrerai avranno già un proprio nome, copiato dalle pagine di questo volume o inventato di sana pianta dalla Lucciola.

Se hai la possibilità di dare un nome a un tracciato, cerca di scegliere qualcosa che abbia senso, il cui significato sia intuibile immediatamente. Più è facile da capire, meglio trasmetterà le informazioni essenziali al resto delle persone al tavolo.

Segnare un Tracciato

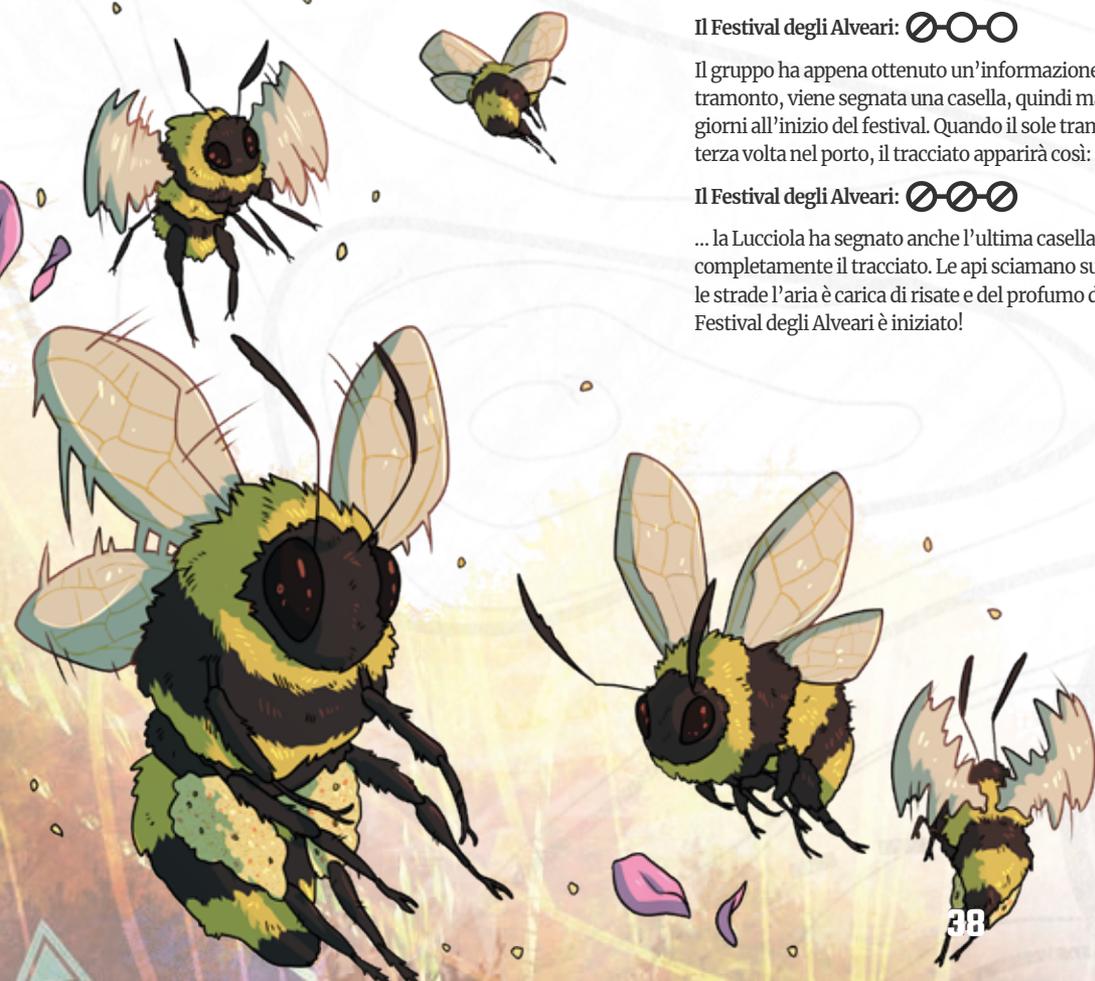
Quando qualcosa fa avanzare un tracciato (nel bene e nel male), dovrai **segnare** le caselle, basta sbarrarle. Ci sono molte azioni ed eventi che possono far sì che tu debba segnare un tracciato e molte altre situazioni che lo richiedono esplicitamente.

- ☞ Le azioni di un membro dell'equipaggio
- ☞ Lo scorrere del tempo
- ☞ I risultati di un tiro di dado
- ☞ Una decisione presa
- ☞ L'utilizzo di una risorsa
- ☞ L'avvicinarsi di eventi esterni
- ☞ Una storia o una trama che si sviluppa

Il momento esatto in cui segnare la casella di un tracciato dipende molto dalla situazione. In alcuni casi, le caselle si segnano in situazioni specifiche e ben definite: i tracciati aspetto di un personaggio (che misurano le condizioni di quel tracciato, lo stato della sua attrezzatura, o quello del suo famiglia), vengono segnati quando subiscono danno o quando si usano alcune capacità, e in pochi altri contesti. Al contrario, un tracciato creato per misurare l'ottenimento della fiducia di un mercante PNG viene segnato fornendogli risorse utili, acquistando la sua merce, o persino facendolo ridere di cuore raccontandogli qualcosa.

Alcuni tracciati pensati per essere segnati in un modo, potrebbero anche essere accelerati dalle circostanze. **Il Festival degli Alveari**, a sinistra, potrebbe anche iniziare prima se un equipaggio intraprendente portasse delle provviste extra. Al contrario, è possibile anche che ci siano rallentamenti e intoppi: un particolare evento o situazione potrebbe rendere impossibile segnare il tracciato (per **Il Festival degli Alveari** potrebbe trattarsi di un ritardo nei rifornimenti o di una tempesta di spore che ostacola i preparativi).

Se hai bisogno di ulteriori informazioni su come segnare un tracciato, **chiedi alla tua Lucciola**: ti darà qualche suggerimento su come procedere.



Ripulire i Tracciati

Non sempre i segni sui tracciati sono permanenti. A volte, mediante una capacità o grazie a qualche evento, è possibile **ripulire** una casella del tracciato, rimuovendo la barra. La guarigione di un aspetto, per esempio, permette di cancellare i segni che rappresentano un danno; se si dovessero acquistare dei beni da un mercante in competizione con il mercante di cui si vuole ottenere il favore, si dovrebbe ripulire una casella del tracciato che rappresenta l'ottenimento della sua fiducia.

Bruciare una Casella

Se una casella viene **bruciata** per ripulirla si dovrà fare qualche sforzo supplementare. Per rappresentare una casella bruciata, si dovrebbe usare una X come indicato qui sotto:

Il Festival degli Alveari

Una casella bruciata è di solito il risultato di un grave evento, o di una complicazione avente conseguenze durature. Il morso di un leviatano, potrebbe bruciare le caselle del tracciato Armatura della nave, dal momento che infligge danni strutturali, difficili da riparare. Se desideri ripulire una casella bruciata, chiedi alla Lucciola come fare: ci sarà sempre un modo, anche se non sarà facile.

Impatto

Quando qualcosa ha un impatto pesante sul tracciato, potresti dover segnare più di una casella alla volta. Poniamo che il tuo equipaggio abbia un tracciato relativo alle indagini su un omicidio avvenuto al porto. Il ritrovamento di prove, o l'aver interrogato un testimone chiave, potrebbe portare a segnare una casella; tuttavia, l'evocazione dello spirito del defunto, condotta da un membro dell'equipaggio capace di un gesto così straordinario, potrebbe avere un impatto notevole sulle indagini, permettendo di segnare più di una casella e accorciando il tempo di indagine.

Scoprirai di più sull'impatto (e su come sfruttarlo a dovere) nelle prossime pagine; per ora, ti basterà sapere che:

- ☞ Con un impatto **normale**: segna **una** casella
- ☞ Con un impatto **superiore**: segna **due** caselle
- ☞ Con un impatto **totale**: segna **tutte** le caselle

Tracciati In Chiaro, Nascosti e Segreti

La maggior parte dei tracciati sono **in chiaro**: tutte le persone al tavolo possono visualizzarne l'andamento e vedere quando le caselle vengono segnate o ripulite. Questo fa solitamente in modo che sia chiaro a tutti quanto manchi e cosa serva al completamento del tracciato stesso.

Alcuni tracciati, invece, sono **nascosti**: i giocatori e le giocatrici sono consapevoli della loro esistenza, ma non sanno né quanto siano lunghi, né quando vengano segnati. La Lucciola potrebbe dare qualche avvisaglia all'interno della narrazione quando sono vicini al completamento.

Infine, alcuni tracciati sono **segreti**: vengono creati per tenere traccia dei progressi nei confronti di qualcosa di ignoto. Un particolare corso di eventi o un'azione potrebbero avere degli effetti collaterali indesiderati; oppure, un amico fidato sta complottando contro l'equipaggio. Qualunque sia il loro scopo, i giocatori e le giocatrici si accorgeranno di un tracciato segreto solo quando verrà segnata l'ultima casella, anche in reazione a una qualche azione involontaria di un personaggio: a questo punto, la Lucciola potrà rivelare il tracciato.

Spezzare i Tracciati

C'è un radimoto in arrivo: la Lucciola disegna tre tracciati, ognuno dei quali descrive una parte di questa situazione:

La Prima Scossa 

Il Radimoto Vero e Proprio 

Le Scosse di Assestamento 

Sebbene questo tipo di strutturazione del radimoto vada già bene, sappi che è possibile rappresentare l'intensità crescente, e poi calante, del radimoto in unico tracciato cumulativo, usando un tracciato spezzato. Si inseriscono sullo stesso tracciato delle linee di demarcazione che rappresentano i cambiamenti importanti che riguardano il medesimo concetto, in questo caso il radimoto (e se il tracciato è in chiaro, sarà visibile anche la sua lunghezza). Un esempio:

Andamento del Radimoto 

Spezzare il tracciato in questo modo non solo ti permetterà di risparmiare spazio, ma ti ricorderà anche che alcuni eventi, come il radimoto in questione, durante il loro stesso svolgimento, devono cambiare e modificarsi; le situazioni in evoluzione ti permettono di mantenere la narrazione in costante movimento e di evitare che le scene e i viaggi più lunghi diventino tediosi.

Tracciati in Gioco

- Lucciola:** Laura, eri sottocoperta quando la nave si è fermata, giusto?
- Laura:** Sì. Ho sentito Kyllian che mi chiamava e sono salita. Ci siamo arenati, vero?
- Kyllian:** Così parrebbe. Qualcosa sotto le onde.
- Laura:** E va bene, afferro un cavo guida e scendo a dare un'occhiata. Devo tirare?
- Lucciola:** Non serve, sei abbastanza vicina alla nave perché il cavo ti regga, e per essere ragionevolmente al sicuro. Dovresti tirare solo se fosse una situazione molto più concitata.
- Laura:** Capito. Beh, mi calo nel groviglio e do un'occhiata in giro. Cosa vedo?
- Lucciola:** La temperatura sale man mano che scendi tra le foglie. Sei circondata da insetti brulicanti: se ricordo bene, non devi segnare danni per questo genere di cose, vero?
- Laura:** No, a meno che gli insetti non siano particolarmente grandi. Il mio aspetto Esploratrice della Selva mi permette di ridurre l'impatto di morsi e punture.
- Lucciola:** Eccellente. Quindi, gli insetti sono un fastidio, ma niente che tu non abbia già affrontato prima. Ti dirigi verso la prua, passando da sotto, e scopri qual è il problema: c'è una catena di ferro arrugginita, tesa verso est, che sta bloccando la nave.
- Todd:** È tesa in direzione dello sveltaselva?
- Lucciola:** Esatto. Sembra sia proprio un congegno per intrappolare le navi. Ora disegno un tracciato e lo chiamo **Richiamati dall'Innesco**. Segno anche la prima casella, dal momento che la nave si è impigliata nella catena metallica.
- Freya:** Hmm... Qualcuno giungerà presto richiamato dalla trappola che si è innescata, quindi... Quanto tempo abbiamo a disposizione?
- Lucciola:** È un tracciato nascosto, non lo sapete... Ma è lecito pensare che non ci sia molto tempo.

Kendrik aveva visto molte bande di pirati nei suoi viaggi tra le onde, e questa non era certo la più impressionante: un'accozzaglia di Ardenti, dai vestiti logori e macchiati di linfa.

Detto questo, la balestra che le avevano puntato contro sembrava essere perfettamente funzionante.

“Dunque, con le buone”, disse una voce dal fondo del gruppo, “o con le cattive.” Quello con la balestra fece un gesto relativamente minaccioso.

Kendrik sospirò, flettendo migliaia di minuscoli muscoli aracnidi sotto la sua giacca. Un guizzo quasi ipnotico sotto il tessuto.

“E che mi dici della terza opzione?”

Il dardo della balestra colpì: ma non trovò carne, solo una giacca vuota, il pirata ebbe solo una frazione di secondo per capire il suo tremendo errore, mentre veniva travolto da una marea di ragni.

Azioni

Quando il tuo personaggio fa qualcosa in gioco, compie semplicemente un'azione. Di solito, per effettuare un'azione, è sufficiente dichiarare ad alta voce ciò che si intende fare. “Voglio aprire quella porta”, oppure “estraggo la mia pistola”, o ancora “sentiamo cos'ha da dire questo farabutto”, sono tutti modi validi per far comprendere alle altre persone al tavolo che stai compiendo un'azione.

La maggior parte delle azioni possono essere compiute liberamente: se un'azione ti sembra appropriata alla situazione, se pensi che il tuo personaggio abbia la possibilità di portarla a termine, allora dovresti compierla.

Tiri Azione

A volte, invece, l'azione che vorrai compiere sarà complessa, pericolosa o drammatica. In questi casi, la Lucciola può chiederti di effettuare un tiro azione: un tiro di dadi per determinare l'esito della tua azione e per scoprire se quell'azione si tradurrà in un trionfo, in un conflitto o in un disastro, e per determinare quali saranno le imprevedibili svolte narrative che ne derivano. Troverai ulteriori dettagli relativi a questi risultati nella prossima pagina mentre il resto di questa sezione ti spiegherà come tirare i dadi e come interpretarne i risultati.

Un tiro azione si articola in quattro fasi:

1. Formare una Riserva di Dadi
2. Descrivere l'Azion
3. Tirare i Dadi e Leggere il Risultato
4. Mettere in Scena l'Esito

In alcune situazioni, il modo di creare la riserva di dadi, e il modo di leggerne i risultati, sarà leggermente diverso rispetto ai casi standard. Queste eccezioni verranno trattate nei prossimi capitoli.

1. Formare una Riserva di Dadi

I tiri azione vengono effettuati a partire dalla creazione di una riserva di dadi formata da un numero di d6 compreso tra uno e sei, tirando poi la riserva e considerando il risultato più alto. Per formare una riserva di dadi per la tua azione, puoi attingere da...

Specializzazione (1d6)

+

Abilità o Lingua (fino a 3d6)

+

Vantaggio (fino a 2d6)

Le tue specializzazioni, abilità e lingue sono riportate sulla tua scheda del personaggio; rappresentano ciò in cui eccelli e i modi con cui affronti i problemi sul tuo cammino. Se una delle tue specializzazioni risulta particolarmente adatta all'azione, potrai aggiungere 1d6 alla tua riserva di dadi per il tiro azione; se una delle tue abilità o una delle lingue che conosci è adatta alla situazione, potrai aggiungere un numero di d6 pari al suo grado. Per ogni tiro azione puoi aggiungere dadi sfruttando una sola specializzazione e una sola lingua o abilità.

Un vantaggio, invece, corrisponde a qualsiasi cosa tu possa utilizzare a tuo favore tra i tuoi possedimenti o attingendo alla situazione in cui ti trovi. Potrebbe trattarsi di qualcosa che è lì, nell'ambiente circostante, di una tua risorsa, di un aspetto del tuo personaggio (come un tratto o un pezzo della tua attrezzatura), oppure di un compagno che ti aiuta. Se hai un solo vantaggio, di solito, potrai aggiungere 1d6 al tiro azione; se invece hai più vantaggi, la Lucciola potrebbe permetterti di tirare 2d6 aggiuntivi.

Se stai tentando un tiro azione ma non hai nulla a cui attingere per formare la tua riserva di dadi, tira comunque 1d6, ma dovrai considerare i trionfi come fossero conflitti.

2. Descrivere l'Azione

Mentre formi la tua riserva di dadi, dovrai descrivere le tue intenzioni e l'approccio che intendi adottare. Come sta effettuando quest'azione il tuo personaggio? Quali metodi sta utilizzando e cosa vuole ottenere? Fornire questa descrizione permetterà alle altre persone al tavolo di avere una chiara idea di cosa stai facendo e di cosa sta avvenendo; inoltre, permetterà alla Lucciola di farsi un'idea dei possibili esiti di tale azione.

Le sfumature della tua descrizione contano. Dire "apro la porta il più delicatamente possibile" produce un'immagine completamente diversa da "sfondo la porta con un calcio" o da "voglio sfilare la porta dai cardini usando questo strumento".

3. Tirare i Dadi e Leggere il Risultato

Quando la tua riserva di dadi è pronta, tira tutti i dadi in una sola volta e **considera solo il risultato più alto**.

Potresti aver ottenuto dei **doppi**. I doppi vengono letti a prescindere dagli altri risultati. Se si ottengono dei tripli, o più, contano comunque come doppi.

Esempio: Tiro i dadi e ottengo 2, 3 e 5, il mio risultato sarà il valore più alto, ossia 5.

Tiro i dadi e ottengono 1, 2, 2 e 3, il mio risultato è 3 con un doppio. Tiro i dadi e ottengono 2, 4, 6 e 6, il mio risultato è 6 con un doppio.

4. Mettere in Scena l'Esito

La lettura del risultato dà il via nuovamente alla conversazione, di solito con una descrizione dell'esito dell'azione in gioco.

In alcuni casi saranno i giocatori e le giocatrici a descrivere gli effetti, in altri casi, invece, sarà la Lucciola a prendere le redini della narrazione. In caso si verifichi una svolta, l'intero gruppo potrebbe partecipare alla descrizione dell'esito, suggerendo possibili situazioni inaspettate.

Risultati del Tiro Azione

6

Trionfo

Un vero e proprio successo, senza alcun inconveniente. Se l'azione coinvolge un tracciato, questo risultato ti permette di segnare o ripulire una casella.

5
4

Conflitto

Sempre di un successo si tratta, ma con qualche inconveniente (potresti subire danni o perdere una risorsa). Se l'azione coinvolge un tracciato, questo risultato ti permette di segnare o ripulire una casella.

3
2
1

Disastro

Un fallimento, che introduce anche una complicazione a livello narrativo o un inconveniente di qualche tipo. Se l'azione coinvolge un tracciato, questo risultato non ti permette di segnare né di ripulire una casella.

Doppio

Svolta

Un esito inaspettato che si aggiunge al risultato principale. Spesso può essere di qualche utilità, anche se limitata. Il senso narrativo della svolta può essere suggerito da qualsiasi persona al tavolo, ma la Lucciola ha sempre l'ultima parola in merito.

Azioni in Gioco

Todd: Beh, io dico di darcela a gambe prima che quelli che hanno piazzato questa trappola ci siano addosso!

Laura: Sono d'accordo. Provo a districare questa catena dalla nostra prora a saracco, così potremo ripartire. Hai spento il motore, vero? Non voglio che questo affare si riaccenda non appena avrò rimosso la catena...

Freya: Sì, sì, è spento. Però fai attenzione lo stesso, stai comunque trafficando con una motosega grande come una nave...

Lucciola: Freya ha ragione, qualunque sia il tuo approccio, è probabile che sia piuttosto rischioso, quindi ti chiedo di prepararti a tirare. Il riflettore è puntato su di te!

Laura: Sono pronta! Per prima cosa, tenterò qualcosa di semplice, provando a sganciare la catena. Posso usare lo scafo per spingermi con le gambe mentre afferro la catena, e ho il cavo guida che mi permetterà di non cadere giù...

Lucciola: Mi sembra proprio un bel d6 di vantaggio. Cos'altro hai?

Laura: La mia specializzazione, Tempra, potrebbe funzionare in questo caso, e aggiungo anche l'abilità Resistere al grado 2, che mi sembra appropriata. In totale sono 4d6: poteva andarmi molto peggio. Dai, proviamo!

Laura tira la sua riserva di dadi e ottiene 1, 2, 4 e 5.

Laura: Il mio risultato più alto è 5, è un conflitto!

Lucciola: Dunque, dunque... la buona notizia è che hai liberato la catena dalla lama di prua, ma hai fatto un bel po' di rumore... La nave è libera ma, in lontananza, cominci a sentire suonare una specie di allarme, un suono continuato. Segno un'altra volta il tracciato nascosto.

Svolte

Le **svolte** si verificano quando un tiro produce un doppio: questo risultato non sostituisce quello principale, ma indica che è accaduto qualcos'altro di inaspettato in aggiunta (di solito legato all'azione o alla situazione che ha causato il tiro). Le svolte sono spesso positive, ma non devono esserlo per forza.

L'effetto di una svolta non viene mai deciso dalla persona che ha tirato.

Viene invece deciso da tutte le altre persone al tavolo, inclusa la Lucciola. Se qualcuno ha qualche idea sull'effetto della svolta, può proporla. Qui di seguito, un esempio:

Reya tira per convincere un burbero carpentiere navale a lavorare sulla nave dell'equipaggio che è stata danneggiata. Ottiene un trionfo e una svolta. Leo, uno degli altri giocatori, suggerisce che il carpentiere navale potrebbe avere un'eccedenza di materiali e potrebbe, quindi, abbassare il prezzo delle riparazioni.

Se vengono proposte più idee su come tradurre una svolta, spetterà alla Lucciola scegliere quella che meglio si adatta alla storia e alla situazione in questione ma potrebbe decidere di delegare alla persona che ha tirato i dadi (specie se si tratta di qualcosa che riguarda proprio il suo personaggio e il suo sviluppo). Qui sotto, il proseguimento dell'esempio precedente:

Cody, che interpreta un altro compagno di Reya, suggerisce che il carpentiere potrebbe notare una somiglianza tra Reya e un altro suo cliente. Dopotutto, il nonno di Reya era particolarmente famoso da queste parti. La Lucciola è entusiasta di questa idea, ma prima di metterla in scena, chiede a Reya se questa soluzione le piace, dal momento che riguarda direttamente la storia del suo personaggio. Lei si dice d'accordo e la conversazione continua con l'aggiunta di questo nuovo dettaglio.

I Limiti di una Svolta

È più facile stabilire cosa **non** possa fare una **svolta**, rispetto a cosa possa fare. Anche se alcune svolte si concretizzano in vantaggi meccanici (ad esempio, una svolta ottenuta quando ci si difende permette un contrattacco immediato), la maggior parte delle svolte sono puramente narrative. Le svolte permettono alle persone al tavolo di calarsi, per un attimo, nei panni della Lucciola, e di contribuire con le loro idee allo svolgimento della storia. Data la flessibilità del concetto di svolta, spetta al tavolo stabilire quando una svolta "è troppo" in una precisa circostanza, ma ci sono alcune regole ferree a cui attenersi. **Le svolte non dovrebbero mai:**

- ☞ Invalidare o annullare il risultato principale del tiro di dado (un disastro con svolta è sempre un disastro, sebbene abbia uno sviluppo narrativo inaspettato).
- ☞ Costringere un'altra persona al tavolo ad accettare qualcosa di legato al suo personaggio che lei non aveva intenzione di sviluppare, o che non aveva previsto (nell'esempio sopra, creare sul momento il nonno del personaggio di Reya sarebbe potuto risultare un po' invadente).

Nel capitolo dedicato alla Lucciola, troverai molti altri esempi, spunti e regole alternative per usare le svolte.



Riduzione

La riduzione di un tiro consiste nella rimozione di un certo numero di risultati **dopo** che il tiro di dado è stato effettuato, a **partire dal risultato più alto**. Maggiore è la riduzione, minore sarà la possibilità di ottenere un successo o un doppio.

Esempio: Si ottengono 1, 5, 5, e 6. Normalmente, sarebbe un risultato di 6 con un doppio. Una riduzione di due risultati eliminerebbe il 6 e un 5, ottenendo, come nuovo risultato finale, 5 (senza doppio).

Riduzione per Difficoltà

Se è particolarmente improbabile che l'azione che stai effettuando abbia successo, la Lucciola ti chiederà di effettuare una riduzione per difficoltà. A volte, vuol dire che stai tentando un'azione più difficile della media (per esempio, scalare una parete di roccia è un'azione nella media, ma tu stai provando ad arrampicarti sul dorso di una bestia imbestialita) altre volte significa che stai affrontando una situazione in un modo che rende meno probabile la riuscita della tua azione (stai cercando, per esempio, di forzare una serratura con un osso appuntito, anziché che con un grimaldello).

La Lucciola, di solito, ti avvertirà della **riduzione** applicabile non appena le avrai descritto che tipo di approccio intendi adottare. Questo ti darà la possibilità di riconsiderare il tuo metodo, di cercare di ottenere il massimo dalla riserva di dadi, o quantomeno di prepararti a un potenziale disastro.

Riduzione per Precisione

Quando combatti contro una creatura, puoi effettuare una **riduzione di 1 dado per mirare con precisione a una parte del suo corpo**. Questo tipo di riduzione ti permette spesso di negare alla creatura contro cui stai lottando l'accesso ad alcune sue capacità, o di infliggere danni aggiuntivi colpendo un punto debole. La riduzione per precisione è volontaria, ma deve essere dichiarata **prima** di tirare.

Riduzione per Impatto

Se vuoi ottenere più di quanto saresti in grado di fare normalmente, puoi effettuare una **riduzione di 1 dado per aumentare l'impatto** (trovi maggiori informazioni sull'impatto nella colonna a destra). La riduzione per impatto è volontaria, ma deve essere dichiarata **prima** di tirare.

Strappare la Vittoria

La riduzione porta, spesso, a conflitti e a fallimenti inaspettati: gioca su questo elemento inserendolo nella conversazione! Ci sei andato vicino: cos'è andato storto? Oppure, se il tuo personaggio è riuscito a ottenere un discreto successo, nonostante la riduzione, come ha fatto a farcela contro ogni previsione?

Impatto

L'impatto è una misura dell'effetto che la tua azione ha sul mondo, solitamente determinata dall'approccio che stai adottando e dalla sua efficacia. Esistono quattro livelli di impatto: **limitato, normale, superiore, totale**.

Esempio: Karabet prende una sedia e la scaglia con forza contro il predone che si trova di fronte a lui, dentro uno snodo vicino al porto. L'azione ha un impatto normale. Se il predone, però, fosse stato completamente ignaro del pericolo, o incapace di difendersi, la Lucciola avrebbe potuto aumentare l'impatto, rendendolo superiore. Se il predone, invece, avesse tentato di afferrare la sedia, l'impatto sarebbe stato limitato.

La Lucciola specificherà sempre se una data azione ha un impatto diverso da quello normale, anche se a volte potrebbe comunicarlo solo dopo che l'azione è già stata dichiarata.

Impatto Limitato

La tua azione è più debole del previsto e ha un minor effetto sul mondo. Questo potrebbe ridurre il numero di caselle che puoi segnare o ripulire su un tracciato. Oppure, potrebbe diminuire la potenza di ciò che stai cercando di fare (ad esempio, riesci a sfondare un pannello di una porta e non a sfondare la porta per intera).

Impatto Normale

La maggior parte delle azioni che compii nel corso del gioco ha un impatto normale, senza che ci siano regole speciali da seguire o applicare.

Impatto Superiore

La tua azione è più forte del previsto e ha un effetto maggiore sul mondo. Normalmente questo impatto permette di segnare una casella o ripulirla una in più su un tracciato. Oppure, potrebbe aumentare la potenza di ciò che stai cercando di fare (non solo sfondi la porta, ma la scardini del tutto con un calcio).

Impatto Totale

Di solito, l'impatto totale, viene usato quando ci si riferisce ai danni causati dagli armamenti montati sulle navi. Un'azione con un impatto totale è incredibilmente potente. Se stai segnando un tracciato, riempi completamente (hai sfondato la porta con un calcio e, nel farlo, hai abbattuto anche una parte del muro, sebbene non fosse tua intenzione).

Azioni in Gioco, Alternativa

- Todd:** Beh, io dico di darcela a gambe prima che quelli che hanno piazzato questa trappola ci siano addosso!
- Laura:** Sono d'accordo. Provo a districare questa catena dalla nostra prora a saracco. Devo tirare?
- Lucciola:** Sì, e dato che stai effettuando quest'azione penzolando da una corda tra le chioeme, ti darò una riduzione di uno.
- Laura:** Mi sembra legittimo... Ora, come posso farlo?
- Freya:** Idea! Hai ancora uno dei quei rugginotteri che abbiamo raccolto a Myrin? Magari potrebbero consumare la catena!
- Lucciola:** Bell'idea, davvero! Quei piccoli insetti voraci, se li usi aumenterò l'impatto della tua azione.
- Laura:** Ottimo, facciamolo! Formo la mia riserva di dadi. Dunque: sono appesa a una corda, ma la mia specializzazione in Grazia può entrare in gioco, quindi siamo a 1d6. Inoltre, posso usare anche la mia abilità Distruggere: non mi interessa mantenere la catena intatta, basta che la nave si liberi.
- Lucciola:** Anche i rugginotteri danno un vantaggio ulteriore, un d6 in più. Rischierai però di perderli se qualcosa va storto.
- Laura:** Ricapitolando: ho 1d6 per la mia specializzazione, 2d6 per la mia abilità a grado 2, e 1d6 rischiando i rugginotteri. In totale ho 4d6. Non è il massimo considerando la riduzione. Ottengo 1, 1, 5, e 6. Applico la riduzione, rimuovendo il 6: ho un conflitto con svolta.
- Lucciola:** La catena si libera in pochi secondi. I tuoi coleotteri divorano in breve tempo parte della catena, grazie all'impatto superiore. Tuttavia, sono un po' troppo zelanti e affamati: subisci due danni Perforanti. Qualcuno ha idee per mettere in scena una bella svolta?
- Todd:** Non potrebbe, per esempio, afferrare il resto della catena prima che cada tra i rami, ottenendo una nuova risorsa?
- Laura:** Bello, mi piace! Aggiungo "Catena Arrugginita" ai miei oggetti di recupero.



Uno Scontro col Vecchio Ordalo

CAPITOLO 3 COME GIOCARE

Il Saprekk non era una lingua facile, o almeno questo è ciò che si diceva.

Con le sue complesse strutture pronominali, le tonalità gutturali, e la punteggiatura basata sulle pause, presentava una serie di ostacoli per tutti i non-cacto parlanti, e ancora di più per quelle persone che non avevano alcun apparato vocale.

Argan, purtroppo, faceva parte di quest'ultimo gruppo. Uno spirito muoveva le sue ossa di ruggine, il vecchio nautofono di una nave era la cosa più simile a una voce di cui disponesse, sebbene non fosse certo il più preciso degli strumenti.

Tuttavia, tre anni in una squadra di dragaggio degli Ektus gli avevano dato il tempo necessario per imparare le basi, ed erano momenti come questi in cui l'allenamento poteva dare i suoi frutti. Fece un passo avanti, schiarendosi la gola con un gemito metallico e mettendo una mano sulla spalla spinosa del mercenario di fronte a lui.

“Ehilà, amico”, intonò in un Saprekk piuttosto arrugginito, letteralmente, ma passabile. “Ho sentito che hai delle informazioni su un certo capitano, un tizio di nome Karabet...”

SCENE

La maggior parte delle scene verte sull'esplorazione, sull'interazione, sul combattimento, spesso su una miscellanea di questi tre elementi. Come giocatore o giocatrice, sceglierai quali azioni intraprendere, tirerai i dadi se l'azione è complessa, pericolosa o drammatica, e coinvolgerai la Lucciola, così come il resto dell'equipaggio, ponendo domande e dialogando nei panni del tuo personaggio.

Le Basi della Scena

Per giocare una scena, ti servirà sapere **chi** è presente, **dove** si trova e **perché** si trova lì: stabilito tutto questo, la conversazione può fluire liberamente.

Stabilire **chi** è presente è facile: le scene, di solito, coinvolgono l'intero equipaggio. In questo modo, ogni persona al tavolo (Lucciola compresa) ha la possibilità di avere la propria occasione per stare un po' sotto i riflettori, e di contribuire a quello che sta accadendo. Sebbene sia possibile giocare delle scene in cui sono presenti solo alcuni membri dell'equipaggio (o anche un solo personaggio, se ha senso per la storia che si sta raccontando), questo tipo di situazioni vengono, solitamente, gestite al meglio con un montaggio. *Non temere: il prossimo capitolo è proprio dedicato ai montaggi.*

Anche stabilire **dove** avviene la scena, di solito, è piuttosto semplice. La Lucciola esplicherà in che tipo di luogo è ambientata ogni scena. Spesso, è ovvio: le scene si svolgono in ordine cronologico e, quindi, se nell'ultima scena giocata si stavano salendo le scale per raggiungere il ponte della nave, è probabile che nella scena successiva, si raggiunga proprio il ponte. In caso non fosse così (ad esempio, quando tra una scena e l'altra passa molto tempo, o il luogo cambia tra le scene), la Lucciola lo esplicherà.

Perché i personaggi si trovino proprio in quel luogo è l'elemento più importante da chiarire: poni tutte le domande che vuoi. Ogni scena dovrebbe avere uno scopo di qualche tipo: non deve per forza essere una qualche gloriosa e grandiosa missione, e nemmeno il filone narrativo principale, anzi, potrebbe consistere anche in qualcosa di minore.

Esempi di Scene

In questo capitolo vengono trattate le diverse tipologie di scene archetipiche in cui ti ritroverai; dai momenti di **esplorazione**, a quelli dedicati all'**interazione** e al **combattimento**. Ma, prima di entrare nello specifico, qui di seguito troverai alcuni esempi di ciò che un equipaggio di navigaselva potrebbe trovarsi a fare durante una scena tra le fruscianti onde del Selvapelago:

- ☞ Esplorare un'antica rovina, portata in superficie da un recente radimoto.
- ☞ Contrattare con un mercante sul tasso di cambio tra dei bulloni di rame e delle vermele appena raccolte.
- ☞ Arrampicarsi tra i rami fruscianti delle chiome, alla ricerca di uno scarabeo luccicante.
- ☞ Chiacchierare con gli altri membri del tuo equipaggio mentre navigate tra le onde arboree.
- ☞ Respingere un'orda di scoiattoli affamati intenti a saccheggiare la vostra cambusa.
- ☞ Seguire le tracce di un leviatano che si muove giù nel groviglio, arpioni in resta.
- ☞ Recidere un grosso ramo nodoso che blocca l'avanzamento della nave verso un boschetto nascosto.
- ☞ Ascoltare le storie che vengono raccontate in uno snodo, con un bel boccale di birra, aspettando che venga fuori chi è la spia che state cercando.
- ☞ Arrampicarsi sul sartame di una portaterra arenata e notare il fumoselva di un incendio in lontananza ma sempre più vicino.
- ☞ Partecipare a un festival di una striscia, tra musica e chiacchiere; festoni di noci cocco che adornano le facciate.
- ☞ Farsi strada silenziosamente in una tana di spinolupi addormentati, per raggiungere un antico manufatto.
- ☞ Accordare le trischitare prima di una gara tra un gruppo di trovatori e un altro.
- ☞ Pescare volpi ile mentre il resto della ciurma è occupato a estrarre dalle ultime prede il loro prezioso olio.
- ☞ Uno scontro navale contro una marmaglia di predoni Tzelicrae, mentre il loro mordente apre una breccia nello scafo della vostra nave.
- ☞ Combattere i primi sintomi del tuo fardello mentre provi ad accaparrarti dei medicinali al mercato nero.
- ☞ Affilare le lame, discutendo del piano d'attacco, mentre vi avvicinate al nido di un protoleviatano.
- ☞ Stare in cima a una montagna, osservando il percorso fatto per arrivarci, con i tuoi compagni che sorridono al tuo fianco.

Esplorazione

L'esplorazione è un'attività importante, specie quando si entra in un'area ignota. Chi può sapere quali segreti si nascondono tra i vicoli? Cosa potrà mai celarsi tra le onde o sepolto tra le rovine affioranti del mondo Pre-V?

Punti di Interesse

Quando si inizia una scena o si entra in una nuova area, la Lucciola descriverà le caratteristiche più importanti del luogo in cui si trova l'equipaggio. Questa descrizione, di solito, comprende almeno un **punto di interesse**, qualcosa di intrigante, o di potenzialmente utile con cui i personaggi potrebbero voler interagire.

Questo è un buon momento per porre domande come “cosa posso vedere sul _____?” oppure “cos'altro noto a riguardo di _____?”, assicurati però che ogni altra persona al tavolo abbia in mente la stessa scena che hai in mente tu.

La Lucciola può semplicemente risponderti, oppure domandarti di fare qualcosa, come avvicinarti o effettuare un tiro azione, prima di poterne sapere di più.

Persone Diverse, Interessi Diversi

Con le tue domande, puoi addirittura orientare la narrazione alla **creazione di nuovi punti di interesse** che siano d'aiuto al tuo personaggio o al tuo equipaggio. Domandare “c'è qualcosa dietro cui possiamo ripararci?” potrebbe indurre la Lucciola ad aggiungere in scena un punto di interesse dietro cui tu e gli altri possiate trovare riparo. In questo modo, avrai più elementi con cui interagire durante il gioco e la Lucciola potrà comprendere meglio le tue intenzioni (adattando la narrazione di conseguenza). E se desideri davvero vedere qualcosa in particolare, chiedi pure!

Di seguito trovi alcuni esempi di domande che ti permettono non solo di ottenere informazioni ma che ti aiuteranno anche a suggerire alla Lucciola possibili punti di interesse.

- ☞ “In questa rovina c'è luce, giusto? C'è forse un buco nel tetto?”
- ☞ “Immagino dovessero pur conservare il whisky da qualche parte: ci sono dei barili in giro?”
- ☞ “Che tipo di attrezzo sta usando lo smanettona mentre lavora sul battistrada del Ketra?”
- ☞ “Da quanto tempo i monaci si prendono cura di questo giardino? Alcuni alberi devono essere molto antichi...”

Raccogliere Risorse

Durante l'esplorazione in scena, dovrai cercare di raccogliere tutte quelle risorse che potrebbero esserti utili nei tuoi prossimi viaggi. Queste risorse possono provenire da diverse fonti: puoi prenderle dai relitti o dai cadaveri, puoi ripulire i sotterranei delle rovine, puoi abbattere e macellare degli animali, oppure raccogliere risorse direttamente dalle onde del Selvapelago. **Se non è inchiodato a terra, puoi raccoglierlo.**

Quanto ottieni una risorsa, dovrai annotarla sulla tua scheda del personaggio. Le risorse di grandi dimensioni e quelle più pesanti (casce piene di beni, macchinari pesanti, carcasse di animali) possono essere riportate sulla tua nave, e annotate sulla scheda della nave come **carico**.

Quando tiri i dadi per acquisire una risorsa, alcuni risultati generano un' **etichetta** per quella risorsa, ossia un descrittore che ne modifica l'utilizzo. Alcuni personaggi possono avere aspetti che permettono loro di acquisire risorse con etichette speciali, oppure più risorse diverse con un solo tiro di dado. A pag. 64, troverai ulteriori informazioni sulle risorse e sulle loro etichette.

Quando cerchi delle risorse nell'ambiente circostante, le abilità **Addentrarsi**, **Raccogliere**, **Cacciare** e **Rovistare** ti torneranno spesso molto utili. In aree più civilizzate, le abilità sociali **Sbocciare**, **Aggirare**, **Studiare** o **Influenzare** ti daranno, probabilmente, dei risultati migliori.

Questa **tabella dei risultati** è pensata specificamente per i **tiri di acquisizione risorse**.

Risultati del Tiro Risorse

6

Trionfo

Ottieni la risorsa che stavi cercando, perfettamente integra; non è stata rovinata né dalle onde, né dall'usura, né dal tempo.

5

Conflitto

Ottieni una risorsa con un'etichetta negativa: può ancora essere utile, ma non è niente di che.

4

3

Disastro

Non riesci a trovare ciò che stai cercando, oppure finisci con il guastare la risorsa, rovinandola mentre la raccogli.

2

1

Doppio

Svolta

Tu o un'altra persona al tavolo può assegnare un'etichetta positiva o unica alla risorsa che hai ottenuto. Le risorse insolite sono più preziose e spesso hanno una più ampia gamma di possibili utilizzi.

Interazione

Durante le scene è molto facile incontrare dei PNG. Questi personaggi non giocanti possono essere o meno affiliati a una delle varie fazioni attive nel Selvapelago.

Interagire con i PNG è sempre una buona idea dal momento che possono fornire molte informazioni, e molto probabilmente hanno accesso a informazioni sconosciute all'equipaggio. Alcuni PNG, come i mercanti, possono anche avere delle risorse acquistabili in cambio di qualcos'altro. Altri, invece, potrebbero anche diventare passeggeri della nave, o diventare nuovi membri della ciurma.

Approccio

Quando cerchi di ottenere delle informazioni, o dei favori, da un PNG, probabilmente dovrai effettuare un **tiro azione**. Assicurati di adattare il tuo approccio al tipo di PNG con cui stai parlando. Il modo in cui scegli di avvicinarti a un astuto commerciante dovrà differire dal modo in cui ti approccerai, invece, a un bambino spaventato, a un ingegnere dai modi franchi e diretti o a un saggio mistico. In questi casi, le abilità **Sbocciare**, **Aggirare**, **Studiare** e **Influenzare** ti saranno particolarmente utili.

Lingua

Essere in grado di comunicare con qualcuno nella sua lingua nativa, o nella lingua che preferisce, può sbilanciare notevolmente l'interazione in tuo favore, anche quando di quella lingua hai solo una infarinatura: parlare la lingua di qualcun altro è un modo per dimostrare rispetto, per manifestare la propria volontà di imparare e di ascoltare.

Le lingue possono anche sostituire altre abilità sociali che potrebbero mancarti, anche se la Lucciola, probabilmente, imporrà **riduzioni** o diminuirà l'**impatto** in queste situazioni.

Inoltre, le lingue ti permettono di accedere alla cultura a essa legata. Imparare a parlare il Saprekk ti consentirà di esplorare la cultura, la storia e le leggende degli Ektus; e anche se non avrai mai la stessa dimestichezza di chi è cresciuto in una colonia Ektus, sarai in grado di orientarti facilmente tra le fondamenta del loro pensiero, mentre azzardare una conoscenza più approfondita sarà di certo un'azione complessa.

Conoscenze

Quali sono le conoscenze sul Selvapelago di ogni personaggio? La risposta a questo quesito dipende da tutte le persone al tavolo e dalle esigenze del momento, tuttavia ecco alcune linee guida in merito.

Informazioni Implicite

Il mare è fatto di alberi. Il prossimo inverno sarà rigido. Gli spinolupi non sono particolarmente addomesticabili. Questi sono tipici fatti comunemente noti, a cui ogni personaggio ha accesso automaticamente, **senza che ci sia bisogno di tirare i dadi**: queste informazioni possono emergere come risposte a domande poste alla Lucciola, oppure essere delle informazioni conclamate o assunti del gruppo di gioco.

Il tuo personaggio avrà accesso anche a delle informazioni implicite circa **il suo passato**, **la sua famiglia**, e agli **elementi del suo background**; un Esposto conoscerà i nomi delle isole montane più famose; un apripista, invece, sarà in grado di identificare un buon numero di piante e alberi senza problemi. Se si tratta di qualcosa che il tuo personaggio dovrebbe conoscere, che pensi che possa aver imparato durante i suoi viaggi, o qualcosa legato al suo ruolo sulla nave, **non dovresti mai tirare i dadi**.

Informazioni Possibili

Quali sono le proprietà di queste foglie una volta stufate? Quali sono le ghiandole che permettono agli spinolupi di muoversi nel loro modo caratteristico? Quali sono le rotte commerciali che le navi dei Numismatici percorrono durante l'anno? Per rispondere a domande precise e puntuali serve una conoscenza specialistica. Un mescitore, un alchimista, un navigatore potrebbero conoscere la risposta a queste domande; tuttavia, un filibustiere o un magnetista potrebbero non sapere neanche di cosa si stia parlando. È necessario richiamare informazioni come queste dalla memoria, o studiare l'oggetto di analisi, **tirando i dadi**.

Informazioni Impossibili

Ci sono alcuni misteri che rimarranno per sempre tali, a prescindere dalle conoscenze che si sono accumulate. Alcune cose, possono essere comprese solo da pochi eletti. La storia del mondo Pre-Verdeggianti, la natura dell'Oscurò Fondale... sono tutti argomenti su cui un personaggio potrebbe fare lunghe teorizzazioni: mai, però, avrà in pugno la verità o una risposta concreta.

Interazione in Gioco

Lucciola: La porta della cabina si apre, e sull'uscio compare un Ektus. Sul mento ha diversi aculei, a mo' di barba. Appena vi vede, comincia a parlarvi in Saprekk stretto, le mani tese di fronte a sé, come a volervi respingere.

Laura: Oh, dannazione... Qualcuno qui parla il Saprekk? Possiamo capire che dice?

Todd: Io ho giusto un'infarinatura...

Lucciola: Todd, seppur con difficoltà, riesci a capire cosa dice. Parla di un evento terribile che ha colpito la sua nave e i suoi compagni sottocoperta. Non riesci a comprendere altro.

Laura: Uhm, ci servono più informazioni. Proverò a convincerlo a dirci di più. E se lo afferrassi per le spalle e lo scuotessi?

Kyllian: Ah, beh, sono felice che tu non abbia mai dovuto calmarmi!

Laura: Qualcun altro ha un'idea migliore?

Todd: Migliore di questa? Sì, parecchie!

Laura: Ok allora, provaci tu!

Todd: Voglio provare a dirgli qualcosa in Saprekk sfruttando quel poco che mi ricordo della lingua degli Ektus. Userò Influenzare e Tempra. Gli dico che siamo amici e che non vogliamo fargli del male. Posso ottenere un vantaggio se abbasso l'arma che ho in mano? Voglio essere il più rassicurante possibile...

Lucciola: Certo; ma subirai comunque una riduzione di un dado.

Todd: Nessun problema. Ho fatto 6; anzi no, contando la riduzione ho fatto 5. Non male, dai.

Lucciola: Ben fatto! Dopo che hai abbassato il tuo martello, l'Ektus lo afferra. Lo impugna come se fosse pronto ad attaccarti ma poi farfuglia più lentamente e si calma.

Laura: Va bene, lo ammetto. Questo piano era migliore del mio!

Combattimento

Che si tratti di una rissa da bar o di una imboscata in mare, i combattimenti nel Selvapelago sono rapidi e brutali: le lame vengono sguainate in fretta, le pistole estratte dalle loro fondine con altrettanta agilità e del sangue (o equivalente) viene quasi sempre versato.

In ogni caso, il combattimento verte sulla tensione: dovrai agire e reagire; altri potrebbero sopravvivere o morire come conseguenza delle tue decisioni.

Le Regole d'Oro del Combattimento

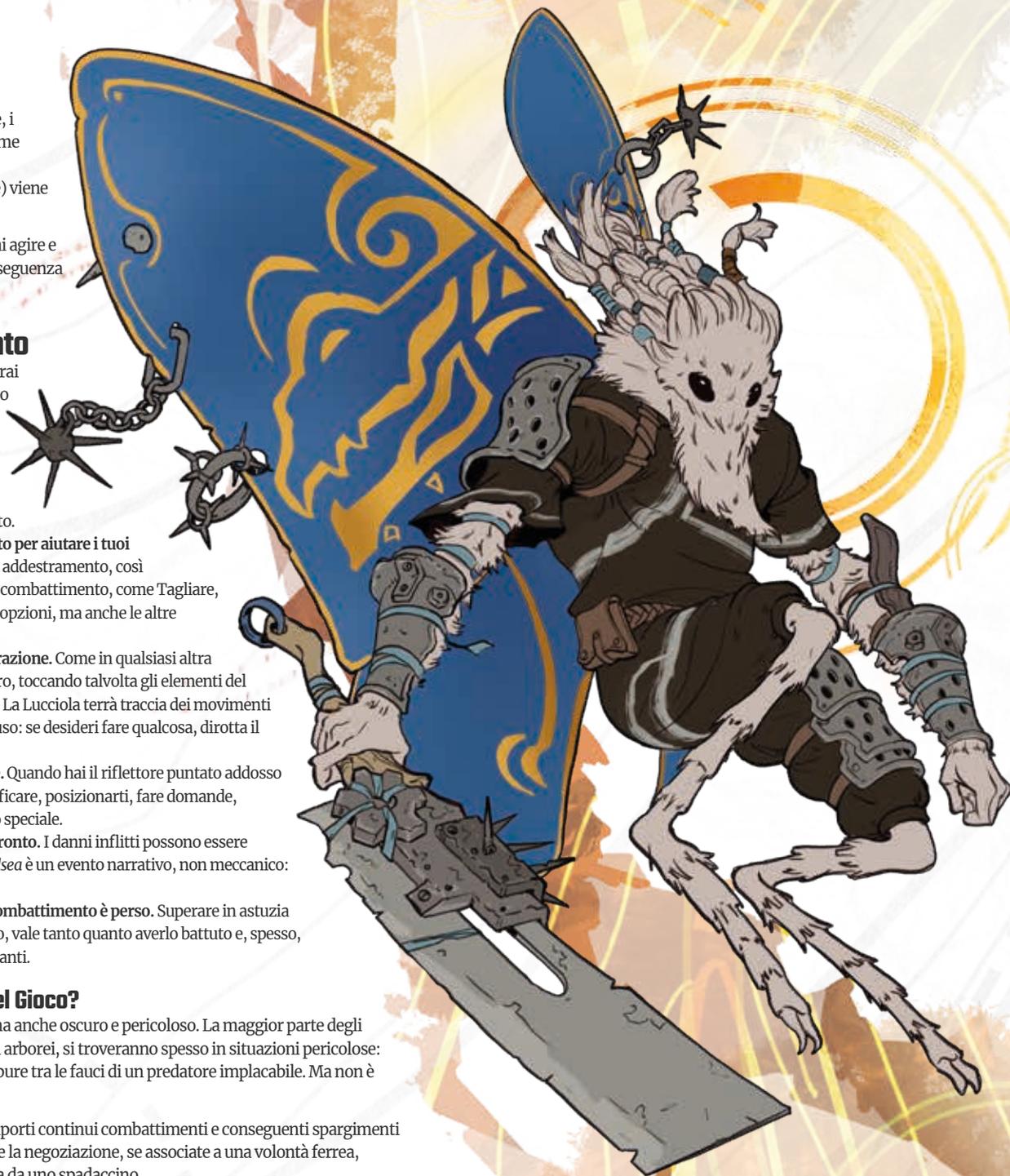
Quando si sfoderano le lame e si digrignano le zanne, dovrai tenere a mente un paio di cose per far funzionare al meglio un combattimento...

- ☞ **Non hai bisogno di un'arma per lanciarti nella mischia.** Usa i tuoi pugni, le tue risorse, l'ambiente stesso: qualsiasi cosa è un'arma, potenzialmente. Le regole relative ai danni riflettono proprio questo aspetto.
- ☞ **Non hai bisogno di particolari abilità di combattimento per aiutare i tuoi compagni.** L'ingegno può compensare la mancanza di addestramento, così come la volontà di correre qualche rischio. Le abilità di combattimento, come Tagliare, Cacciare o Distruggere, ti offrono un'ampia gamma di opzioni, ma anche le altre abilità possano tornarti utili nel giusto contesto.
- ☞ **Il riflettore si muove in modo fluido, seguendo la narrazione.** Come in qualsiasi altra scena, i riflettori passeranno da un personaggio all'altro, toccando talvolta gli elementi del mondo importanti in quel momento per la narrazione. La Lucciola terrà traccia dei movimenti del riflettore facendo in modo che nessuno venga escluso: se desideri fare qualcosa, dirotta il riflettore e falla!
- ☞ **Sei sotto le luci della ribalta, non limitarti ad attaccare.** Quando hai il riflettore puntato addosso è il tuo momento per brillare, per emergere. Puoi pianificare, posizionarti, fare domande, scoprire, per fare tutto ciò che rende il tuo personaggio speciale.
- ☞ **Il tuo personaggio non morirà mai, finché non sarà pronto.** I danni inflitti possono essere molti, le ferite possono aggravarsi, ma la morte in *Wildsea* è un evento narrativo, non meccanico: se non è ancora giunto il tuo momento, te la caverai.
- ☞ **Se non si sconfigge un nemico non significa che un combattimento è perso.** Superare in astuzia il nemico, sfuggirgli, così come seminare un avversario, vale tanto quanto averlo battuto e, spesso, conduce anzi a conseguenze narrative ben più interessanti.

Il Combattimento è una Parte Essenziale del Gioco?

Il Selvapelago è un luogo luminoso, bello, affascinante, ma anche oscuro e pericoloso. La maggior parte degli equipaggi che intraprendono lunghi viaggi tra i suoi flutti arborei, si troveranno spesso in situazioni pericolose: potrebbero cadere in un'imboscata tesa da dei banditi oppure tra le fauci di un predatore implacabile. Ma non è obbligatorio.

Se il gruppo vuole giocare a *Wildsea* senza che questo comporti continui combattimenti e conseguenti spargimenti di sangue, sappi che si può fare. La diplomazia, l'astuzia, e la negoziazione, se associate a una volontà ferrea, possono essere tanto efficaci quanto una lama impugnata da uno spadaccino.



Riflettore in Combattimento

In *Wildsea*, non c'è nessun ordine d'iniziativa da seguire una volta che le lame sono state sguainate; i riflettori si sposteranno da un personaggio all'altro, come in una qualsiasi altra scena del gioco, dando a ogni membro dell'equipaggio la possibilità di compiere un'azione prima di passare a qualcun altro. Ci sono solo un paio di cose che vanno tenute a mente.

Azioni e Reazioni

Il combattimento si svolge in una scena un po' più movimentata del solito, un po' più dinamica delle scene di esplorazione o di interazione. Il riflettore si muoverà, di riflesso, in modo altrettanto dinamico, seguendo gli eventi più drammatici e rocamboleschi. I personaggi **reagiranno** agli eventi (attacchi in arrivo, cambiamenti di guardia) con la stessa frequenza con cui compiranno le loro azioni.

Esempio: *Un camaleodrillo prova ad attaccare Kerend, una Corazzata draghista, sfruttando la sua possente coda. La Lucciola chiede a chi sta giocando Kerend di reagire all'attacco, per permettere a Kerend di mitigare i danni dell'attacco stesso o per provare a schivare.*

Quanto Dura un'Azione?

Un'azione dura quanto basta per ottenere qualcosa di importante.

In combattimento, non è importante la durata dell'azione: è importante che la tua azione ti sia piaciuta.

Tenere Traccia del Riflettore

A causa dell'elevato numero di reazioni, la Lucciola potrebbe voler utilizzare un **contatore riflettore**, per tenere traccia del numero di volte in cui diversi personaggi hanno agito (A) e hanno reagito (R) nel corso del combattimento.

- ☞ Kerend: ARAA
- ☞ Simica: RAAR
- ☞ Marcus: AAR

Nell'esempio precedente, Kerend ha avuto i riflettori puntati su di sé a lungo: per tre azioni e per una reazione. Simica, analogamente, ha avuto i riflettori puntati addosso per quattro volte, ma ha agito solo due volte: è probabile che vorrà agire ancora e stare ancora sotto ai riflettori. Marcus è rimasto un po' indietro, penalizzato dalla situazione: ha agito due volte e reagito una. Forse, la Lucciola farà qualcosa per puntare il riflettore su di lui alla prima occasione possibile.

Glossario di Combattimento

Nonostante le scene di combattimento si svolgano come le altre scene, è importante padroneggiarne il lessico specifico (specie se fai parte di un equipaggio focalizzato proprio sul combattimento).

Portata

Un attacco può essere classificato come **Ravvicinato (RAV)** o **A Distanza (AD)**. Gli attacchi ravvicinati possono colpire gli avversari vicini, mentre quelli a distanza, come è ovvio, possono raggiungere anche gli avversari più lontani.

- ☞ Quando usi un'arma AD per attaccare un nemico vicino, subirai una riduzione di un dado alla tua azione.
- ☞ Quando attacchi un nemico lontano con un'arma RAV (lanciandola, ad esempio), subirai una riduzione di un dado alla tua azione.

Danno

Le creature e i pirati contro i quali combatterai dispongono di propri aspetti e di tracciati simili ai tuoi, che possono essere segnati e danneggiati. **Se un attacco colpisce, si segna solitamente una sola casella di uno di questi tracciati**; se un attacco ha invece un impatto maggiore, o infligge un tipo di danno particolarmente efficace contro quel tipo di nemico (ad esempio, un'arma Lacerante contro un nemico fatto di fibre vegetali) si può segnare un'altra casella. Più il tracciato del nemico si riempirà, meglio sarà per te: il nemico potrebbe arrendersi, fuggire o morire.

Quando sei tu a subire un attacco, saranno invece i nemici a infliggerti un certo ammontare di danni: tuttavia, puoi scegliere a quale aspetto assegnarli, e in alcuni casi puoi scegliere invece di subire una ferita (vedi pag. 61). Un colpo piuttosto debole può costringerti a segnare una o due caselle; un colpo potente può fartene segnare fino a sei. Se dovessi subire un danno che supera il numero di caselle di un aspetto, puoi subire una ferita dotata di un proprio tracciato con un numero di caselle pari al danno in eccesso, oppure puoi bruciare un numero di caselle dell'aspetto colpito pari al danno in eccesso.

Effetti

Quando attacchi, oltre a infliggere danni, potresti infliggere anche degli effetti, come far barcollare l'avversario o dargli fuoco. Gli effetti, spesso, forniscono un vantaggio agli attacchi successivi contro la stessa creatura, oppure annullano alcuni dei suoi punti di forza o capacità intrinseche. *Nella prossima pagina, troverai i vari tipi di danno che possono essere inflitti.*

Posizione

Il posizionamento narrativo tra un personaggio e il suo avversario può essere estremamente importante: aiuta a determinare la portata dell'attacco, può determinare se c'è un qualche vantaggio ambientale da applicare, e può persino attivare i bonus di alcuni aspetti.

Risorse Perse

Alcune azioni che deciderai di compiere (o i danni che subirai) potranno farti perdere una risorsa specifica (temporaneamente o permanentemente) in possesso del tuo personaggio. Ad esempio, attaccando con una bottiglia di vetro potresti romperla: perderai la risorsa, ma potrai raccoglierne un'altra alla fine del combattimento, ossia "Frammenti di Vetro Insanguinati". A volte, una risorsa viene persa senza che venga distrutta: ad esempio, un oggetto potrebbe venirti strappato di mano, o caderti dallo zaino, e precipitare oltre il parapetto della nave.

Ferite

Solitamente una ferita viene causata da attacchi unici e potenti, da malattie o da danni ingenti che eccedono il numero di caselle di un aspetto. Una ferita, infatti, potrebbe:

- ☞ Imporre una riduzione ad alcuni tiri azione.
- ☞ Bloccare l'uso di un'abilità o di un organo di senso.
- ☞ Aggiungere effetti negativi ad alcune azioni.

Le ferite sono rappresentate da tracciati temporanei da disegnare sulla tua scheda del personaggio. Vedi pag. 69 per maggiori informazioni in merito.

Tipologie di Danno

Qui di seguito, le dodici tipologie di danno che si possono infliggere e subire nel Selvapelago e le varie tipologie di effetti che possono causare.

Contudente

Si infligge per stordire l'avversario o per distruggere qualcosa. Può essere inflitto da una mazza, da un martello o da una spazzata di coda, oppure dalla collisione ad alta velocità con un oggetto o con il terreno stesso. Può causare lividi o fratture.

Tagliente

Si infligge per aprire tagli e causare emorragie. Può essere inflitto da una sciabola, da un artiglio o da una foglia affilata. Può causare ferite che dovranno essere fasciate o ricucite, per evitare una emorragia.

Perforante

Si infligge per bucare e impalare l'avversario. Può essere inflitto da una punta di lancia, una freccia, dal morso di una creatura o da un brutto impatto contro un ramo appuntito. Può danneggiare gli organi interni.

Trinciante

Si infligge per recidere e spezzare. Può essere inflitto da un'ascia o dagli artigli di una creatura particolarmente potente. Può causare ferite piuttosto gravi: dalle fratture, all'amputazione degli arti.

Lacerante

Si infligge per slabbrare e lacerare. Può essere inflitto da una prora a saracco, da una serralama o da qualsiasi altro tipo di lama seghettata, o a catena, in circolazione nel Selvapelago. Può causare ferite dai bordi irregolari che, quando guariscono, lasciano cicatrici evidenti.

Tossico

Si infligge per avvelenare e disorientare l'avversario. Può essere inflitto da cibo contaminato o dal veleno di una pianta. Di solito, provoca l'insorgere di malattie e il temporaneo danneggiamento di organi di senso.

Acido

Si infligge per sciogliere e corrodere. Può essere inflitto da... beh, dall'acido e da altre sostanze caustiche. È probabile che sfiguri o accechi il bersaglio, anche se solo temporaneamente, o che provochi danni al sistema nervoso.

Esplosivo

Si infligge per frastornare e frantumare. Può essere inflitto da colpi d'arma da fuoco, esplosioni sonore o dalla detonazione di ordigni nelle vicinanze, come quelle provocate da un cannone. È probabile che il bersaglio rimanga stordito, confuso, assordato e barcollante, e molto probabilmente provoca qualche frattura.

Elettrico

Si infligge per folgorare e paralizzare. Può essere inflitto da fulmini o da armi a carica elettrica. È probabile che metta temporaneamente fuori combattimento un individuo, oltre a provocargli delle ustioni cutanee.

Gelido

Si infligge per rallentare e congelare. Molto probabilmente deriva da una minaccia ambientale, dai venti invernali e dall'esposizione alle temperature più estreme; alcune creature sono dotate di crio-ghiandole che possono impiegare come arma. Provoca ipotermia, intorpidimento degli arti e abbassa le difese immunitarie.

Salino

Si infligge per prosciugare ed esorcizzare. Può essere inflitto dalla presenza di spiriti o agenti essiccanti. Ne conseguono complicazioni strane e arcane o rinsecchisce la pelle, spaccandola.

Incenerente

Danno proibito che brucia, incenerisce e incute paura. Deriva dal fuoco o, occasionalmente, da liquidi incandescenti.

La Minaccia della Morte

In *Wildsea*, la morte è un evento narrativo, non meccanico. Si tratta di un'opzione sempre valida, se il momento lo richiede. Ogni volta che subisci una ferita abbastanza grave, quando i tuoi tracciati sono pieni e non puoi più segnare danni, o che ti trovi in una rara situazione senza via di fuga, o che comprometterebbe la plausibilità narrativa, la morte può essere un'opzione.

Debolezza

Alcuni aspetti o situazioni possono conferire al tuo personaggio una **debolezza** nei confronti di una particolare fonte di danno, tipo di danno o effetto. In questi casi, **dovrai aumentare di 2 la quantità dei danni subiti**. La debolezza nei confronti di un effetto o di un tipo di ferita ne aumenta l'impatto: anche gli effetti più blandi saranno in grado di colpirti duramente e le ferite faticheranno a guarire, e avranno effetti più dannosi.

Resistenza

Alcuni aspetti o situazioni possono conferire al tuo personaggio una **resistenza** contro una particolare fonte di danno, tipo di danno o un effetto. In questi casi, **dovrai ridurre di 2 la quantità di danni subiti**. La resistenza a un effetto o a una ferita (per esempio ai danni da caduta o al veleno) ne riduce anche l'impatto: un potente effetto dannoso perderà di efficacia; uno più debole potrà essere evitato del tutto.

Immunità

Essere **immuni** a una fonte di danno, tipo di danno o effetto: vuol dire che **non subirai alcun danno**. Gli effetti e le ferite verranno, a loro volta, ignorati.

Pila e Annullamento

La **debolezza**, la **resistenza** e l'**immunità** sono da ragionare come una pila, simile a quella di altri giochi, dove si segue una procedura precisa per determinare il funzionamento di più di una di queste istanze. La pila è la seguente: *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.*

Risultati in Combattimento

La meccanica che soggiace alle azioni e alle reazioni in combattimento è identica a quella di qualsiasi altra situazione: devi dichiarare le tue intenzioni, poi devi formare la tua riserva di dadi, e infine devi tirarli e mettere in scena gli esiti. L'unica differenza sta nella lettura dei risultati durante il combattimento: l'attacco e la difesa hanno ciascuno la propria tabella risultati.

Attaccare

Un attacco può consistere in un colpo con una delle tue armi, in una stretta a mani nude, ma anche essere effettuato sfruttando in modo intelligente e creativo l'ambiente circostante. Quando attacchi, potrai scegliere se infliggere un danno o un effetto (a volte potrai infliggere entrambi!).

Disporre di un'arma rende l'attacco un po' più semplice: puoi usare la tua arma per ottenere dadi vantaggio, e ti permette di infliggere danni specifici. Se non ne hai una a portata di mano, non significa che sei a corto di opzioni: significa solo che dovrai fare appello alla tua creatività!

Difendersi

I tuoi avversari non tirano dadi per effettuare i loro attacchi: la Lucciola dichiara ciò che stanno facendo (o quel che stanno tentando di fare) ma sarai tu a tirare per determinare l'esito delle tue reazioni ai loro attacchi, mitigando i danni, oppure evitandoli coerentemente al tuo personaggio: schivando, cercando di parare il colpo, oppure riparandoti sotto al tavolo più vicino.

Analogamente ai tuoi attacchi, anche quelli dei nemici possono infliggere danni o effetti. Migliore sarà il tuo risultato, maggiori saranno le tue possibilità di uscirne indenne.

Risultato del Tiro Attacco

6

Trionfo

Il tuo attacco colpisce il bersaglio: il colpo è davvero potente. Infilgi danni e, se la situazione lo consente, anche un effetto associato alla tipologia di danno inflitto.

5
4

Conflitto

Il tuo attacco colpisce il bersaglio, ma qualcosa va storto: infliggi comunque danno e, forse, un effetto associato. Tuttavia, subisci qualche danno, un effetto, perdi una risorsa, oppure ti ritrovi in una posizione meno favorevole.

3
2
1

Disastro

Il tuo attacco manca il bersaglio, oppure non infligge alcun danno. Subirai sicuramente dei danni o un effetto e potresti perdere una risorsa o ritrovarti in una posizione meno favorevole.

Doppio

Svolta... o Critico

Puoi scegliere tra un effetto narrativo inaspettato, oppure, in alternativa, se sei in uno stato d'animo particolarmente sanguinario, puoi sferrare un colpo critico che aumenterà il tuo impatto.

Risultato del Tiro Difesa

6

Trionfo

Riesci a evitare completamente qualsiasi minaccia in arrivo: non subisci danni, effetti, né perdi risorse e la tua posizione rimane invariata (anche se alcuni potenti avversari possono avere aspetti che potrebbero causarti qualche svantaggio anche con un trionfo).

5
4

Conflitto

Riesci a evitare il peggio, ma qualcosa va comunque storto: subisci danno, un effetto associato, ti ritrovi in una posizione sfavorevole, una tua risorsa viene distrutta (o ti viene negata temporaneamente).

3
2
1

Disastro

Il colpo ti prende in pieno e tutto va storto, in maniera orribile. Subirai sicuramente dei danni e, probabilmente, anche un effetto associato, perdi risorse e ti ritrovi in una posizione sfavorevole.

Doppio

Svolta... o Contrattacco

Puoi scegliere un effetto narrativo inaspettato oppure, se vuoi sfruttare un'apertura nella guardia del tuo avversario, puoi contrattaccare infliggendo danno (se è a portata).

Combattimento in Gioco

Lucciola: L'urlo del vecchio Ektus vi fa trasalire; è un grido di avvertimento. Sta guardando verso il cielo.

Freya: Accidenti, mi sembrava che stesse andando tutto troppo bene. Cosa vediamo?

Lucciola: Tre forme scure scendono verso di voi, in picchiata, su ali grigie.

Kyllian: Oh, dannazione, sono quei tagliagole Falenidi di Kyther! Sapevo che avremmo dovuto eliminare quei bastardi quando ne avevamo l'occasione.

Lucciola: Forse avreste dovuto... comunque, prima che abbiate la possibilità di mettervi al riparo, il loro capo si tuffa contro di te, Todd, con il coltello stretto in mano. Devi reagire. Cosa fai, come ti difendi?

Todd: Voglio affrontarlo in uno scontro faccia a faccia. Voglio evitare il suo coltello, afferrarlo e sbatterlo a terra sfruttando la sua stessa velocità.

Lucciola: Sembra pericoloso, ma potresti anche farcela se riuscisci a ottenere un doppio per il contrattacco. Tira con riduzione di un dado.

Todd: Userò anche Dente, il mio martello... ho 4d6 in totale. Tiro. Ho ottenuto un conflitto con un doppio, riduzione già applicata! Contrattacco!

Lucciola: Non riesci a evitare del tutto il coltello e, di conseguenza, subisci due danni Taglienti. Segna due caselle di un aspetto. Tuttavia, riesci ad afferrarlo e cadete entrambi sul ponte. Il riflettore vi attende, gente. Chi agisce?

Laura: Io! Attacco senza indugio il Falenide che Todd ha abbattuto. Ho un vantaggio per questo?

Lucciola: Certo che sì, del resto ha appena preso una bella botta.

Laura: Giusto! Dunque, voglio usare il mio rampino per trascinarlo via con la forza da Todd. Forse voglio trascinarlo oltre il parapetto della nave. Sicuramente Tempira mi sarà utile...

“Approdo!”

La nave non era neanche attraccata, ma cominciò l'esodo: l'equipaggio e la ciurma, tutti saltarono giù per toccare terra sui moli pieni di rottami di Kyther.

Dopo settimane in mare, qualche giorno di licenza è una benedizione.

Il cuoco fu il primo a sparire: diretto verso il bazar, alla ricerca di ingredienti. Un gruppo di valorosi artiglieri di bordo, ridendo forte, puntò alla fumeria più vicina, tabacco e pipe già in mano. Uno la salutò. Sarebbero stati via per qualche tempo.

L'alchimista fu più lento, ma non meno impaziente. Coperto di ferite che andavano oltre le sue conoscenze arcane, si trascinò in direzione della Sorte di Jeritzo, un ospedale da campo piuttosto ampio e rinomato. Le cure sarebbero state costose, ma essenziali.

E gli altri? Dove sarebbero andati? Da Malligan. A bere idromele. A casa.

MONTAGGI

I montaggi permettono al tuo equipaggio di beneficiare di uno dei espedienti più utili del grande schermo, ossia la condensazione di lunghi periodi di tempo in spaccati, istantanee utili dal punto di vista narrativo. Durante un montaggio, ogni membro dell'equipaggio può sfruttare il riflettore per fare qualcosa; ci si può anche dividere per sviluppare storie personali senza aver paura di intralciare la narrazione collettiva o essere colti di sorpresa.

Anche se i montaggi possono essere un ottimo momento per rilassarsi, cerca di non considerarli solo come “tempi morti”. Al contrario, possono essere un utile strumento per sviluppare la trama tanto quanto una normale scena.

La Lucciola offrirà a all'equipaggio la possibilità di comporre un montaggio in queste situazioni:

- ☞ Quando si raggiunge un nuovo porto, e si desidera esplorare rapidamente nuove aree.
- ☞ Quando ci si ferma per la notte, nel bel mezzo di un viaggio o di una spedizione.
- ☞ Quando ci si prepara per un incontro potenzialmente pericoloso.
- ☞ Quando si condivide una canzone, una storia o un pasto; un momento di riposo conviviale.
- ☞ Quando ci si divide per raccogliere informazioni o provviste.
- ☞ Quando si sviluppano i propri interessi o i propri progetti, specie dopo lunghi periodi di socializzazione.

Compiti

Un montaggio **non serve** per tenere traccia delle singole azioni che compi: questo lo fanno le scene. Un montaggio ti permette, invece, di condensare periodi di tempo più lunghi in brevi e utili momenti, noti anche come **compiti**.

Come giocatore o giocatrice, dovrai decidere quale compito stai portando a termine e, quando il riflettore sarà sul tuo personaggio, dovrai descrivere come intendi portarlo a termine. A volte questo compito può comportare un tiro di dado, la perdita o la messa frutto di una risorsa, o può anche solo comportare una rapida conversazione tra te, la Lucciola e le altre persone al tavolo. Nelle prossime pagine troverai un elenco dei compiti generali che puoi svolgere (**esplorazione, acquisizione, riposo e creazione**), ma non aver timore di proporre qualcosa di diverso.

Requisiti

Alcuni compiti, per essere svolti, possono richiedere il soddisfacimento di alcuni requisiti, come ad esempio l'accesso a un luogo o a una risorsa specifica. Ad esempio, un personaggio non potrebbe raccogliere dei campioni in un'area priva di piante o animali selvatici; analogamente, non potrebbe andare a pescare senza avere con sé una rete, delle esche o una canna da pesca.

Tiri e Vantaggi

La maggior parte dei compiti funziona come qualsiasi altra azione: si tira solo se sono **complessi, pericolosi o drammatici**. Sebbene un compito possa essere complesso, non sarà necessario tirare i dadi più di una volta: **un solo tiro è più che sufficiente per portarlo a termine**.

Puoi applicare i vantaggi a questi tiri, proprio come faresti per una azione normale. Puoi anche avere un vantaggio se qualcuno ti aiuta, come un altro membro dell'equipaggio, o un PNG amico. Ad ogni modo, non potrai essere in ogni luogo e in ogni momento: se il tuo montaggio prevede che tu sia in un luogo particolare, potresti non essere in grado di aiutare un altro membro del tuo equipaggio che si trova altrove.

Prima la Narrazione (Fiction First)

Non preoccuparti troppo di anticipare i requisiti dei compiti che vuoi svolgere. Spesso, il modo in cui descriverai quel che vorrai fare, chiarirà automaticamente anche il modo in cui stai cercando di realizzare quel dato compito, e se hai qualche dubbio, ricordati che la Lucciola è qui proprio per porti domande e fare chiarezza.

Esplorazione

Spesso, quando si giocano giochi fondati sull'avventura e sull'esplorazione, si dice che sia meglio non dividere il gruppo: i membri del gruppo che scelgono di allontanarsi, rischiano di perdersi importanti sviluppi di trama o momenti di rilievo.

In *Wildsea*, quando si parla di montaggi, invece, si può tranquillamente ignorare questo consiglio. Specie quando si giunge in un luogo nuovo e ignoto, può anzi essere molto utile dividere l'equipaggio per coprire un'area maggiore. Puoi usare un compito per:

- ☞ Rintracciare un individuo o un particolare servizio.
- ☞ Seguire una pista correlata alle motivazioni o alla storia personale del tuo personaggio.
- ☞ Assecondare la tua curiosità verso un particolare aspetto dell'architettura o della cultura di un luogo.
- ☞ Parlare con i PNG per ottenere ulteriori informazioni rispetto al luogo in cui ti trovi.
- ☞ Scoprire nuovi percorsi o opzioni da sfruttare in una successiva scena di esplorazione.

Impostare la Scena Successiva

A volte, l'esplorazione ti condurrà a situazioni che richiederanno l'attenzione di tutti i membri dell'equipaggio. Se ciò accade, fallo presente alla Lucciola: "Possiamo aspettare a fare questa parte, finché non ci saranno anche gli altri?" è una richiesta assolutamente legittima e valida. In questo modo, otterrai comunque i bonus legati al tuo compito, trovando qualcosa che faccia progredire la trama, ma tutti i membri dell'equipaggio potranno partecipare all'esperienza trasformandola in una scena.

Tiro Esplorazione

Esplorando un luogo possono entrare in gioco molte abilità (anche se, in molti casi, non dovrai tirare i dadi). Le abilità di movimento come Scattare e Ondivagare possono aiutarti negli spostamenti da un luogo all'altro, abilità sociali come Influenzare possono farti raccogliere informazioni, le lingue possono farti scoprire dettagli culturali e portarti a conversazioni altrimenti inaccessibili.

Acquisizione

Andare alla ricerca di antichi frammenti di pietra e macchinari arrugginiti non è certo il modo più elegante di trascorrere il proprio tempo durante un montaggio, tuttavia, può essere molto produttivo. Se usi un montaggio per concentrarti sull'acquisizione di qualcosa puoi:

- ☞ Scambiare il tuo carico o le tue risorse con un mercante PNG (o con un altro navigaselva).
- ☞ Andare alla ricerca di oggetti interessanti o unici dell'area in cui ti trovi.
- ☞ Pescare, cacciare o raccogliere erbe.
- ☞ Dedicarti a piccoli furti o a borseggiamenti.
- ☞ Ascoltare le dicerie nella taverna locale.
- ☞ Sistemare le informazioni raccolte in una nuova carta nautica.

Risultati dell'Acquisizione

Quando effettui un tiro per questi compiti, dovrai consultare la tabella dei risultati che useresti per un'azione di raccolta risorse, durante una normale scena. La trovi a pag. 32 ma anche copia e incollata qui sotto, per facilitare la consultazione.

Risultati del Tiro Risorse

6

Trionfo

Ottieni la risorsa che stavi cercando, perfettamente integra; non è stata rovinata né dalle onde, né dall'usura, né dal tempo.

5

Conflitto

Ottieni una risorsa con un'etichetta negativa: può ancora essere utile, ma non è niente di che.

4

Disastro

Non riesci a trovare ciò che stai cercando, oppure finisci con il guastare la risorsa, rovinandola mentre la raccogli.

3

2

1

Svolta

Tu o un'altra persona al tavolo può assegnare un'etichetta positiva o unica alla risorsa che hai ottenuto. Le risorse insolite sono più preziose e spesso hanno una più ampia gamma di possibili utilizzi.

Doppio

Compiti di Acquisizione Specifici

Sebbene in un insediamento sia probabile che tu possa commerciare campioni e materiali di recupero, ricordati che uno dei modi più semplici per acquisire nuove risorse durante un montaggio consiste nell'affidarti alle tue abilità. I seguenti compiti specifici sono utili sia per acquisire determinate risorse, specie se il tiro è potenziato da abilità, vantaggi o aspetti consoni alla situazione.

Rovistaggio

Requisiti: Un'area che abbia del potenziale di recupero, in cui poter cercare tra i detriti pezzi utili di rottami o macchinari, che ti consenta di ottenere materiali di recupero. *L'abilità Rovistare sarà sempre utile in questo caso, così come Addentrarsi, Armeggiare e Studiare, in caso di necessità.*

Caccia

Requisiti: Un'area in cui vivono delle bestie, animali o insetti (o persino cadaveri), e in cui queste possano essere rintracciate e abbattute, trasformandole così in **campioni**. *L'abilità Cacciare è molto utile, ma anche Tagliare, Curare e Raccogliere, in alcuni contesti.*

Raccolta

Requisiti: Un'area coperta di vegetazione, in cui si possano identificare e raccogliere **campioni** di piante e altri prodotti utili, dai frutti ai funghi, fino alle orchidee predatrici. *L'abilità Raccogliere è perfetta, ma Percepire, Cacciare, Curare o Cucinare possono aiutarti a individuare e a raccogliere ingredienti rari.*

Ikra riusciva a malapena a ricordare la sua vita prima di prendere il mare. Aveva viaggiato di regione in regione, aveva visto i leviatani muoversi, colossali, tra le onde frondose, aveva assaggiato il miscuglio viscoso di sangue e linfa...

Eppure, non aveva mai sentito un odore come quello del pasto davanti a sé.

Canteray, più un artista che cuoco, come amava spesso ricordare, lo guardò in attesa di una sua reazione.

“Uhm, che cos'è?” domandò Ikra, sforzandosi di mantenere un tono di voce più neutrale possibile.

“Carne di lupo e ostriche di cactus cotte in una riduzione di vino di seta di ragno e spezie piccanti.”

Ikra fissò la ciotola davanti a sé.

“Riso come companatico.”

Riposo

Subire, di tanto in tanto, qualche graffio, contrarre una orrenda infezione, perdere un arto o due è parte integrante della vita di un navigaselya: le onde fruscianti sono vaste, dure e affamate. Il contatto costante con le creature che le abitano, con le stranezze sotto la sua superficie, richiede uno scotto da pagare.

Il riposo è un compito che può aiutarti a gestire quelle ferite che hanno bisogno di tempo per poter guarire, a gestire il tuo fardello, a ripulire gli aspetti segnati e a effettuare qualche riparazione. Il riposo può avere molte forme:

- ☞ Curarsi usando dei campioni o impiegare del materiale di recupero per riparare la tua attrezzatura.
- ☞ Lasciare che il chirurgo di bordo si occupi delle ferite.
- ☞ Visitare un ospedale o un centro di cura nei pressi del porto.
- ☞ Bere qualcosa e ridere con gli altri in uno snodo, alleviando il fardello.
- ☞ Usare materiali di recupero e materiali del carico per riparare i danni alla nave.
- ☞ Lasciare la nave in un bacino di carenaggio affinché possa essere riparata.

Risultati del Recupero

La rimozione dei danni durante un montaggio dipende dai risultati che otterrai sulla tabella qui sotto; questa tabella può essere usata sia per la guarigione che per le riparazioni, e anche in altre situazioni analoghe.

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 (pag. 69).

5

Conflitto

Ripulisci una casella di un aspetto, tracciato base della nave o fardello. O elimina una casella di un tracciato ferita (pag. 69).

4

Disastro

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

3

2

1

Doppio

Svolta

Non consumi la risorsa utilizzata per effettuare il riposo.

Compiti di Riposo Specifici

Le risorse elencate come requisito ai compiti qui di seguito presuppongono che il tuo personaggio si stia curando o stia effettuando le sue riparazioni ricevendo con solo un piccolo aiuto esterno. Se ti trovi in un porto o in un insediamento, o ricevi assistenza da altre persone o stai direttamente collaborando con loro, è probabile che questi requisiti siano soddisfatti in altro modo, a volte, semplicemente, pagando. Se userai in modo intelligente le tue abilità, specializzazioni e aspetti, potrai rendere la tua guarigione molto più efficace e meno dispendiosa in termini di risorse.

Guarigione

Requisiti: Un campione appropriato, per curare le tue ferite o per prestare assistenza medica, ti permette di ripulire le caselle di un tracciato tratto o famiglio. *L'abilità Curare ti permette di lavorare sia sul tuo corpo che su quello altrui; anche le abilità Cucinare o Miscelare possono tornare utili. Il campione utilizzato deve essere adatto al tipo di danno che deve essere curato: erbe curative e simili saranno sempre appropriate; un semplice ramo potrà essere d'aiuto per una steccatura.*

Riparazione

Requisiti: Dei materiali di recupero appropriati, per rimettere a nuovo meccanismi e pezzi danneggiati, ti permettono di ripulire le caselle di un tracciato base di una nave, attrezzatura o famiglio meccanico. *L'abilità Armeggiare è perfetta, sebbene anche Studiare e Miscelare potrebbero tornarti utili in alcuni contesti. Riparare i danni a un tracciato base della nave, di solito, necessita di una grande quantità di materiali di recupero o di merci del carico.*

Rilassarsi

Requisiti: Un sussurro appropriato, per mettere un po' di distanza tra te e il mare, almeno per un po' di tempo. Rilassarsi ti permette di ripulire le caselle del tuo tracciato fardello. *Anche in questo caso, le abilità del tuo personaggio possono tornarti utili, sulla base di come il personaggio decide di rilassarsi. Le abilità sociali possono aiutare il personaggio a sdrammatizzare; Percepire potrebbe aiutarlo a rilassarsi in una fumeria, o in una sorgente nera; Cacciare potrebbe essere un'ottima distrazione, perché non andare a pescare un po'? Il costo di un sussurro è elevato, ma puoi scegliere l'approccio che più ti aggrada.*

Creazione

In un mondo in cui i materiali di recupero e i campioni vanno e vengono, imparare a usarli per creare qualcosa è fondamentale.

La creazione è un compito che ti permette di combinare le risorse e di generare aspetti temporanei per tutto l'equipaggio. Questo può voler dire:

- 👉 Mettere insieme dei materiali di recupero per creare un'arma o uno strumento utile alla situazione.
- 👉 Mescolare alchemicamente dei campioni per creare una miscela potente quanto pericolosa.
- 👉 Cucinare un pasto per tutto l'equipaggio, sconfiggendo fame, freddo e malattie.

Aspetti Temporanei

Questi aspetti temporanei hanno un nome, un tracciato e un qualche bonus correlato alle risorse impiegate. Ogni volta che benefici di questo bonus, dovrai segnare una casella del tracciato di questo aspetto temporaneo. **Quando il tracciato temporaneo dell'aspetto è pieno, il bonus svanirà per sempre.**

Normalmente, un aspetto temporaneo creato sfruttando l'abilità Cucinare o un'altra abilità manuale si applica solo a un singolo membro dell'equipaggio, ma alcune opzioni di creazione del personaggio permettono di ampliarne la portata.

Risultati della Creazione

La lettura del risultato della creazione è leggermente più complessa, specie se comparata ai risultati degli altri compiti, e la conversazione al tavolo è più che necessaria per definirla con precisione. Oltre alla consueta tabella dei risultati, riportata qui sotto, di seguito troverai anche alcuni esempi che ti saranno di aiuto.

Esiti della Creazione

Cucinare e mettere a frutto le tue abilità manuali sono compiti che ti permettono di creare liberamente dei bonus, collaborando con la Lucciola per determinare l'esito di un risultato.

Il bonus creato potrebbe essere qualcosa di meccanico, narrativo o entrambi: una resistenza ai danni, una nuova arma, l'accesso a una abilità che, normalmente, non avresti, o anche un certo numero di gradi in più di una lingua o abilità. Troverai maggiori informazioni sui bonus temporanei nel capitolo 6, Elementi del Personaggio e nel capitolo 7, Creazione del Personaggio.

Esempio: Kyllian sta cercando di cucinare una zuppa, capace di offrire a chi lo consumerà, una protezione contro le basse temperature. Vuole usare del riso bollito e dei semi di peperoscorpione, e la Lucciola concorda. Kyllian ottiene 5, un conflitto. La Lucciola stabilisce che la temperatura corporea di chiunque mangi la zuppa aumenterà, conferendo resistenza ai danni Gelidi e alle temperature più basse, ma suderà e tossirà in continuazione.

Risultato del Tiro Creazione

6

Trionfo

La tua creazione fornisce un aspetto temporaneo: un tracciato da 2 caselle, legato alle risorse utilizzate.

5
4

Conflitto

La tua creazione fornisce un aspetto temporaneo: un tracciato da 2 caselle, ma ci sono degli svantaggi legati al suo utilizzo. In alternativa, può fornire un aspetto senza svantaggi, ma con bonus diversi da quelli previsti.

3
2
1

Disastro

Hai creato qualcosa che può essere usato come bizzarro ornamento o consumato come stranezza culinaria. Non fornisce alcun bonus.

Doppio

Svolta

La tua creazione fornisce un bonus inaspettato, oltre al risultato ottenuto: qualcosa di limitato ma utile.

Compiti di Creazione Specifici

Per creare qualcosa si devono combinare **almeno due risorse** di qualche tipo. Un uso intelligente delle tue abilità, specializzazioni e aspetti, potrà rendere la tua creazione molto più efficace, e meno dispendiosa in termini di risorse.

Cucina

Requisiti: Due campioni. Cucinandoli insieme potrai creare un qualcosa che sia di aiuto contro le insidie delle onde, e fornire a chi consumerà questo cibo dei bonus che dipenderanno dai sapori dei campioni utilizzati. *L'abilità Cucinare ti permette di preparare facilmente piatti tradizionali, sebbene l'abilità Miscelare funzioni altrettanto bene per zuppe, brodi e tisane. Ricordati che il sapore è importante e serve per determinare gli effetti di una creazione.*

Miscelazione

Requisiti: Due risorse (campioni o materiali di recupero). Miscelarle insieme ti permette di trasferire le proprietà delle risorse utilizzate alla persona che beve la miscela, alterandone la forma o le capacità. I bonus dipendono dalle proprietà delle risorse utilizzate. *L'abilità Miscelare è la più indicata, sebbene Cucinare, Curare e perfino Tagliare possano funzionare quando si tratta di creare miscele molto semplici.*

Artigianato

Requisiti: Due materiali di recupero, che assemblerai per creare un'attrezzatura utile; non durerà a lungo, ma abbastanza per esserti utile sul momento. I bonus dipendono dalle qualità dei materiali di recupero usati. *L'abilità Armeggiare può essere usata per costruire un'ampia gamma di attrezzi; alcuni personaggi, però, potrebbero voler usare altre abilità per creare le proprie attrezzature specializzate (Cacciare potrebbe essere utile per creare un'arma a distanza grezza ma efficace, oppure Resistere per creare un'armatura).*

Progetti

Ci sono attività che non rientrano né tra le azioni né tra i compiti, perché hanno una durata troppo lunga: scrivere un libro, assemblare un complesso macchinario, imparare una lingua. Si tratta, infatti, di **progetti**: attività in più fasi che vengono completate nel corso di diversi montaggi. Ogni volta che hai la possibilità di portare a termine un compito, puoi scegliere invece di **lavorare sul tuo progetto** personale.

Avviare un Progetto

Analogamente alle azioni e ai compiti, hai massima libertà quando pensi a un progetto. Potresti iniziare un progetto per guadagnare la fiducia di un passeggero poco collaborativo, per studiare un antico manufatto o addirittura per costruire un piccolo battistrada da zero. Una volta decisa la portata del tuo progetto, la Lucciola ti assegnerà un tracciato progetto che dovrai completare per raggiungere il tuo obiettivo, che puoi disegnare sulla tua scheda del personaggio.

Esempio: Freya vuole creare un paio di occhiali per ogni membro dell'equipaggio per schermare i loro occhi dalla luce del Sole Itterino. Freya comunica alla Lucciola le sue intenzioni: dal momento che non vuole realizzarne un singolo paio, ma diverse paia, per tutto l'equipaggio, non si tratta di un compito di creazione artigianale ma di un progetto di lunga durata. La Lucciola propone un tracciato da sei caselle per rappresentare l'entità del suo progetto. Freya ci lavorerà nel tempo libero, mentre l'equipaggio si avvicina alla sua itterina destinazione.



Lavorare sui Progetti

Esistono diversi modi per segnare le caselle di un tracciato progetto, e probabilmente attingerai a parecchi di essi sulla base della situazione.

Tempo

Spesso, si può segnare una casella semplicemente dedicando del tempo a quel progetto, anche senza tirare i dadi; lo studio, la pratica, il duro lavoro, contano qualcosa. Tuttavia, non tutti i tracciati progetto possono essere segnati in questo modo.

Esempio: Freya elabora diversi modelli e progetti degli occhiali che vuole realizzare, assicurandosi che funzionino su ogni individuo delle diverse stirpi presenti a bordo.

Tirare i Dadi

Un modo più rapido, ma più rischioso, per segnare le caselle del tracciato progetto, consiste nell'effettuare un tiro di dado, come faresti per una normale azione.

Esempio: Freya forma la sua riserva attingendo da Acume e dalla sua abilità Armeggiare, e aggiunge l'officina della nave per ottenere anche un vantaggio.

Risorse

A volte, il modo migliore per far evolvere un progetto, consiste nello spendere delle risorse per realizzarlo. Alcuni progetti che coinvolgono attività manuali potrebbero richiedere l'utilizzo di risorse specifiche per essere completati.

Esempio: Freya riesce a recuperare alcune placche d'ambra da un relitto; intende usarle come lenti e uno dei suoi compagni di viaggio le fornisce del cuoio di spinolupo da usare come montatura degli occhiali.

Aiuto

Il fatto che tu abbia iniziato un tuo progetto personale non significa che tu debba portarlo a termine per tuo conto: le altre persone a bordo possono offrirti il loro aiuto, mettendo a disposizione le loro abilità e competenze come ricompensa per i tuoi sforzi o anche solo per farti un favore.

Esempio: Un mercante che Freya ha incontrato lungo la strada vende degli occhiali di onice davvero bellissimi; Freya diventa abbastanza amica del mercante da potergli chiedere qualche informazione sulla loro fattura.

Progetti in Gioco

Lucciola: Dunque, bene, non entrerete nelle rovine fino a che non sarà calato il sole, quindi abbiamo tempo per un montaggio. C'è qualche compito che volete portare a termine nell'attesa?

Laura: Io penso che mi rilasserò un po', sono abbastanza certa di meritarmelo dopo il nostro incontro con quei contrabbandieri.

Todd: Anche a me piacerebbe, ma sono piuttosto preoccupato per questa ferita al braccio, quindi penso che la pulirò con un impacco d'erbe e la avvolgerò in bendaggi freschi...

Lucciola: Laura, tu dovrai spendere un sussurro per Rilassarti, che ne dici di quelle Dolci Melodie? **Todd,** mi sembra che il tuo sia un compito di Guarigione, vuoi usare le bende, giusto? Tirate pure i dadi. Ottimo. Qualcun altro?

Kyllian: Beh, il ponte è ricoperto di polvere di Falenide: penso di poterla raccogliere e di poterla usare. Dopo averne raccolta un po' penso che scenderò nel mio laboratorio per vedere se riesco a miscelare qualcosa di interessante. Una pomata, forse?

Freya: Beh, mentre i miei compagni di viaggio fanno quel che devono, io starò un po' di guardia, attenta a ogni movimento. Non credo che ci sia un compito specifico per questo... Posso semplicemente tirare i dadi per farlo?

Lucciola: Certamente. **Kyllian,** il tuo progetto è un tracciato da tre: si chiama Pomata Sperimentale, e segniamo già la prima casella. Bene, allora! I motori borbottano placidi e giunge il tramonto...



Montaggi Più Lunghi

Nella maggior parte dei montaggi, un singolo compito è sufficiente a completare qualcosa di importante o utile, facendo passare il tempo fino alla scena successiva, o al momento in cui si riprenderà il viaggio.

Ci sono delle eccezioni, seppur rare. Quando l'equipaggio è in attesa di un evento particolare, e non ha molto altro da fare, potrebbe essere opportuno svolgere più compiti per ingannare il tempo o prepararsi. Ciò è particolarmente utile nelle campagne più lunghe, in cui i personaggi assisteranno al cambiamento delle stagioni, ai rigidi inverni che li costringeranno in un porto: è probabile che durante questi lunghi periodi si dedichino ai loro progetti (oltre alla loro stessa sopravvivenza) attendendo che le foglie tornino a rinverdire gli alberi.

In queste situazioni potrebbe valere la pena di selezionare due, se non tre compiti, da svolgere in un montaggio esteso.

Ritmo dei Montaggi Estesi

I montaggi hanno il pregio di preannunciare il contenuto di nuove scene sulla base delle informazioni che i personaggi acquisiscono. Con molti compiti da svolgere, queste informazioni rischiano di essere parecchie, sovraccaricando la scena successiva: la Lucciola deve avere il tempo di pianificare un minimo e di concentrarsi sulle possibilità più rilevanti. È meglio utilizzare un montaggio esteso a fine sessione, dando così modo alla prima scena della prossima sessione di riorganizzare tutte le informazioni.

Ci vollero alcuni secondi prima che il motore si accendesse, ma quando lo fece l'intero villaggio se ne accorse: il ruggito leonino delle sostanze chimiche in combustione e dei pistoni a vapore sovrastava il fruscio delle onde.

La gente provava a farsi sentire sopra il fragore mentre caricava le casse sulla nave. Sporelline Gau tiravano sassi piatti sui rami di sotto, provando a farli rimbalzare fino al ponte. Le navi erano una rarità qui: l'equipaggio cercava di non far troppo caso al rumore mentre controllava le proprie carte nautiche, tracciando la nuova rotta.

Il territorio che dovevano attraversare non era particolarmente aspro, ma non era questo il punto: ogni viaggio tra le onde era un tuffo verso l'ignoto, attraverso il pericolo.

Gli anziani guardavano in silenzio la scena dai portici delle loro abitazioni. La nave sarebbe tornata, con le casse piene di erbe fresche e di medicine straniere.

... Oppure no.

VIAGGI

Navigare tra i flutti vi porterà da un posto all'altro, e di solito questo avverrà stando a bordo di una nave. Viaggiare vi permetterà di scoprire nuovi luoghi e vi darà l'occasione di cogliere nuove opportunità, così come di definire alcune verità sul Selvapelago stesso.

Tutto Comincia con una Nave

Il gioco dà per scontato che possediate, in qualche modo, una nave; tuttavia, nel caso in cui non l'aveste (o nel caso in cui ottenerne una faccia parte della storia personale di uno di voi), nelle prossime pagine sono presenti alcune informazioni su come potreste mettere le mani su un'imbarcazione adatta ai vostri scopi, oltre che un'infarinatura degli elementi di una nave che si riveleranno utili durante il viaggio. *Per una spiegazione più approfondita delle caratteristiche e delle meccaniche della nave, e per le regole relative alla creazione della vostra, si veda pag. 104.*

Sequenza di Gioco

I viaggi tendono a seguire una particolare sequenza di eventi, illustrata qui di seguito e spiegata nel dettaglio in questo capitolo.

Partenza

Mentre vi preparate a partire, la Lucciola disegna un tracciato chiamato tracciato Viaggio. Prima della partenza, l'equipaggio carica le merci, fa salire a bordo i vari passeggeri e arruola la ciurma che potrebbe occorrere durante la traversata, e ognuno di voi definisce in quale postazione starà il suo personaggio per la durata del viaggio.

Progressi e Incontri

Le scelte prese durante il viaggio permetteranno alla nave di proseguire oppure determineranno degli incontri: questi sono momenti di tensione, o in cui si entra in contatto con le stranezze del mare, che possono richiedere di prendere un'altra decisione facile, o più complessa, che di solito porta a una scena. Questa sequenza che alterna progressi e incontri si ripete man mano che il tracciato Viaggio si riempirà.

Arrivo

Una volta che il tracciato Viaggio è stato riempito, la destinazione sarà in vista. Si potrà quindi decidere come avvicinarsi e cosa fare una volta sul posto. I porti, solitamente, sono ben attrezzati e possono fornire un supporto significativo a ogni nave attraccata e sono un'ottima occasione per riparare i danni alla nave e ricucire le ferite dell'equipaggio.

Esempi di Viaggio

Prima di addentrarci nella spiegazione di alcuni dettagli che riguardano l'attraversamento dei flutti arborei, ecco alcuni esempi narrativi di quel che potrebbe accadere tra le onde:

- ☞ Gareggiare contro altri equipaggi per arrivare per primi a un incontro con l'impaziente capitano di una nave mercantile.
- ☞ Farti strada in una zona particolarmente spinosa del groviglio, sotto lo sguardo attento e aggressivo di strani scoiattoli.
- ☞ Dare la caccia alla famosa Insidia Canuta, un leviatano volpino, leggendario tra i cacciatori.
- ☞ Scontrarsi con un sommergibile predone, emerso all'improvviso dopo aver gettato l'ancora.
- ☞ Sbattere contro un enorme cactus ferospina, che perfora lo scafo della nave.
- ☞ Gareggiare contro altre navi; lo scafo vibra, i motori ruggiscono.
- ☞ Ripescare il relitto di un'imbarcazione risalente all'epoca Pre-Verdeggiate, sospinto in superficie da un recente radimoto.
- ☞ Cercare un tale con una taglia sulla testa, occhi puntati sul cielo alla ricerca del suo caratteristico dirigibile.
- ☞ Sfondare una barricata pirata, facendosi strada con gli armamenti da ponte e sfruttando le motoseghe a prua.
- ☞ Gettare l'ancora sotto uno sveltaselva, aspettando che la tempesta passi.

Partenza

La fase della partenza permette a tutte le persone al tavolo, Lucciola inclusa, di prepararsi per il viaggio che le attende.

In questa fase si deve definire quale **destinazione** si vuole raggiungere e ultimare tutti i **preparativi** necessari; inoltre, ogni membro dell'equipaggio dovrà scegliere la propria **postazione**. Nel mentre, la Lucciola disegnerà uno o più **tracciati Viaggio**.

Destinazione

Nessuno prende il largo senza un'ottima ragione per farlo. Come prima cosa è necessario stabilire una destinazione, un traguardo che segni la fine del viaggio; di solito si tratta di un porto o di un insediamento vicino; occasionalmente, la destinazione può essere anche una creatura a cui si sta dando la caccia, oppure un qualcuno che si desidera incontrare.

Stabilire una destinazione è semplice, basta concordarla con il resto del gruppo e dichiararla ad alta voce, come negli esempi qui sotto:

- ☞ “Ci stiamo dirigendo a *Kyther*, a nord, dove c'è un vecchio *furfante* che ci deve un favore”.
- ☞ “Abbiamo bisogno di quell'*amigdala* di *spinolupo* per aiutare *Tzal* a curare la sua malattia, anzi, probabilmente ne avremo bisogno di diverse. Dobbiamo solo trovare un branco di quei *bastardi*...”.
- ☞ “Il sacerdote-capitano della *Antica Vetta* vuole incontrarci da qualche parte nei pressi dello *Stretto della Mandibola*, dice che sapremo riconoscere il posto quando lo vedremo”.

Cambiare Destinazione

Ovviamente, non tutti i viaggi vanno sempre come previsto. Anzi, alcuni direbbero che sono pochi quelli che vanno esattamente nel mondo in cui erano stati programmati. Se l'equipaggio decide di cambiare destinazione per qualsiasi motivo, deve comunicarlo alla Lucciola di modo che possa creare un nuovo tracciato Viaggio (maggiori informazioni nella prossima pagina).

I Preparativi

Ci sono alcuni dettagli che si dovrebbero tenere in considerazione prima di lasciare il porto. Alcuni gruppi potrebbero voler trattare questa partenza come un montaggio, altri come una scena; altre persone ancora vorrebbero renderla come una semplice lista di cose da fare.

- ☞ Arruolare squadre o ufficiali nella ciurma.
- ☞ Imbarcare passeggeri.
- ☞ Stivare un carico.
- ☞ Raccogliere informazioni ulteriori sulle onde circostanti; si possono ottenere negli snodi, nelle cartoika, nelle fumerie e nelle sorgenti nere.
- ☞ Pianificare una rotta, di solito per includere o escludere determinate aree.

Ciurma e Passeggeri

Presso la maggior parte dei porti avrete l'occasione di arruolare nuovi membri della ciurma (di solito, effettuando un pagamento iniziale in materiali di recupero e promettendo una quota nominale sui guadagni futuri), e di imbarcare nuovi passeggeri (che spesso pagheranno metà del costo del viaggio in anticipo e l'altra metà una volta a destinazione). Gli snodi, anche grazie alle bacheche, sono ottimi posti per incontrare passeggeri e futuri membri della ciurma.

Carico e Informazioni

Sia il carico che le informazioni possono essere merce preziosa, nelle giuste circostanze. I beni più ingombranti dovrebbero venir comprati per poco e rivenduti a un prezzo ben più alto. Le informazioni hanno un prezzo, a loro volta; tuttavia, possono tornare utili se riguardano quei pericoli che si possono incontrare nel mare e le aree che andrebbero evitate.

Pianificare la Rotta

Per pianificare una rotta servono conoscenze locali (recuperabili da un capitano in zona o da una cartoika) e una carta nautica da utilizzare. Pianificando una rotta il viaggio potrebbe essere più breve, e si potrebbero ottenere una serie di informazioni (fornite dalla Lucciola) su posti da evitare o da visitare.

Esempio: L'equipaggio della Sokoliov ha visitato la cartoika locale, piena di carte nautiche. Consumando una risorsa carta nautica, ha pianificato la rotta. La Lucciola informa l'equipaggio che sulla rotta ci sono un meraviglioso svettaselva, un bazaar volante e una massa blatta, e la rotta si interseca con il terreno di caccia di alcuni tagliagole Falenidi. Ora sta ai navigaselva decidere se evitare questi incontri o meno.

Postazioni

Per fare in modo che la nave funzioni al suo meglio, alcune postazioni devono essere costantemente presidiate, sebbene ci siano anche altre postazioni che un membro dell'equipaggio può occupare per avere accesso ad altre opzioni durante il viaggio. Qui sotto, qualche informazione preliminare; altri dettagli verranno approfonditi nelle prossime pagine. Prima di lasciare il porto, il tuo equipaggio dovrà aver deciso chi occuperà le postazioni qui indicate.

Al Timone Essenziale

Quando sei al **timone**, controlla la velocità della nave e la direzione.

Di Vedetta Essenziale

Quando sei di **vedetta**, effettua dei tiri di dado per scoprire quali incontri farà la nave durante il suo viaggio.

In Sala Macchine Opzionale

Quando ti occupi del motore in **sala macchine**, hai la possibilità di sovraccaricarlo per far andare la nave ancora più veloce.

Lettura delle Carte Nautiche Opzionale

Quando **leggi le carte nautiche**, tieni d'occhio i punti di riferimento e i luoghi più caratteristici, abbozzando nuove carte nautiche.

Monitoraggio del Meteo Opzionale

Quando **monitori il meteo**, ti fai un'idea di quali saranno le condizioni meteorologiche future, in base alle tue valutazioni.

Si presume che i membri dell'equipaggio che non stanno occupando una di queste postazioni, stiano svolgendo altri incarichi sulla nave.

Tracciati Viaggio

Quando si è pronti a partire, la Lucciola imposterà una serie di tracciati nascosti relativi al viaggio: tra questi, ci sarà sempre un tracciato Progresso, e certe volte un altro paio.

Progresso

Il tracciato Viaggio essenziale, che viene segnato ogni volta che la nave si avvicina alla sua meta. Quando anche l'ultima casella del tracciato Progresso viene segnata, la nave ha raggiunto la destinazione. La lunghezza di un tracciato Progresso viene decisa dalla Lucciola in base alla rotta proposta: se si opta per una rotta diretta, il tragitto sarà più breve; al contrario, se si prendono altre rotte secondarie per evitare pericoli o effettuare delle soste, il viaggio sarà più lungo.



Progresso

Una volta in mare, il progresso si baserà sulle scelte effettuate dai vostri personaggi e sui tiri di dado che effettuerete. Ogni membro dell'equipaggio si alternerà al **timone** e **di vedetta** (stabilite internamente l'ordine che preferite).

Al Timone

Quando sei al timone hai il controllo diretto della nave e puoi scegliere una delle tre opzioni qui sotto riportate: **Seguire la Rotta**, **Avanti Tutta** o **Gettare l'Ancora**. Ogni scelta ha conseguenze sia narrative che meccaniche.

SEGUIRE LA ROTTA

- ☞ **Narrazione:** La nave viaggia a velocità di crociera, seguendo la rotta per tenere l'equipaggio al sicuro. Chiunque sia **di vedetta** ha la possibilità di individuare tempestivamente ogni stranezza all'orizzonte.
- ☞ **Meccanica:** Segna una singola casella sul tracciato Progresso. Quando viene effettuato un **tiro vedetta** si può scegliere di affrontare l'incontro ottenuto tirando o tenersi alla larga evitando i problemi.

AVANTI TUTTA

- ☞ **Narrazione:** Il passaggio della nave tra le onde è brusco ma veloce, il rombo dei motori e lo scricchiolio dei rami annunciano il vostro arrivo. Stare di vedetta è più che altro una formalità: le possibilità di passare inosservati sono scarse.
- ☞ **Meccanica:** Segna due caselle sul tracciato Progresso. Quando viene effettuato un tiro vedetta la nave sbatte contro qualsiasi incontro ottenuto tirando, inevitabilmente; se si vuole evitare l'incontro, la nave subisce danni.

GETTARE L'ANCORA

- ☞ **Narrazione:** La nave si ferma per permettere a tutti i passeggeri di fare sonni tranquilli. La ciurma rimane **di vedetta** tutta la notte, tenendo d'occhio la nave e i pericoli che le si potrebbero avvicinare, mentre l'equipaggio riposa. Questo è il modo più sicuro per trascorrere le ore notturne ed è un'ottima occasione per lavorare su progetti personali e per effettuare qualche riparazione.
- ☞ **Meccanica:** I membri dell'equipaggio hanno tempo per un bel montaggio, mentre la nave dondola placida tra i flutti. La ciurma sta **di vedetta**, ma non serve effettuare un tiro vedetta per loro conto.

Terreni Accidentati

Alcune aree del Selvapelago sono più difficili da attraversare rispetto ad altre, specie per alcuni tipi di navi. Per un'imbarcazione che si affida a una prora a saracco, ad esempio, potrebbe essere impossibile attraversare un boschetto di liane di ferro; al contrario un'imbarcazione dotata di un mordente navapede o brulicante, potrebbe farsi strada senza problemi.

Quando si usano le opzioni Seguire la Rotta e Avanti Tutta su un terreno accidentato, il personaggio al timone dovrebbe effettuare un **tiro tracciato base** per determinare se la nave riuscirà a fare qualche progresso. Vedi la sezione Incontri di questo capitolo per maggiori informazioni.

Di Vedetta

Mentre il personaggio al timone sceglie un'opzione, un altro personaggio sarà **di vedetta**. Se hai scelto di stare di vedetta, dovrai decidere se spendere alcune delle tue risorse per effettuare una **scoperta** oppure se lasciare tutto al caso, ed effettuare un **tiro vedetta**.

Tiri Vedetta e Minacce

Se decidi di effettuare un **tiro vedetta**, **dovrai tirare 1d6** e confrontare il risultato ottenuto sulla tabella qui sotto per determinare cosa ha avvistato il tuo personaggio. Il risultato del tuo tiro sarà visibile a tutti, ma non conoscerete i dettagli dell'incontro fino a che questo non verrà introdotto dalla Lucciola (che a sua volta consulta la tabella sottostante).

Mentre il giocatore che sta **di vedetta** racconta la sua scoperta o tira il dado per determinare quale incontro farà l'equipaggio, anche la Lucciola **tira 1d6** per determinare il livello della potenziale minaccia. Con un 6, non sarà nulla di pericoloso; con un 5 o un 4, l'incontro sarà pericoloso ma sarà anche una preziosa occasione, con un 3, un 2 o un 1, invece, l'incontro sarà un pericolo immediato, e con un guadagno minimo se non irrisorio. Il risultato del tiro minaccia della Lucciola rimane **nascosto**; tuttavia, se si possiede una **carta nautica** dell'area che si sta attraversando il viaggio sarà più sicuro: **la Lucciola tirerà 2d6 considerando solo il risultato più alto**.

Risultato del Tiro Vedetta

Quiete

L'intero turno di vedetta trascorre senza che succeda niente di inaspettato. E tutto così tranquillo che:

- È possibile effettuare un **montaggio**. Utile per guarire e riparare qualcosa.
- Viene indetta una **riunione** da un membro dell'equipaggio o della ciurma per programmare i prossimi passi.
- Qualcuno della ciurma **racconta una storia** e un membro dell'equipaggio ottiene un sussurro.
- Qualcuno inventa un **canto arboreo**, in onore del Selvapelago, per risollevarli gli spiriti.
- Emerge un problema o una situazione tra i membri della **ciurma**: una lite, una malattia, una scoperta personale.
- La quiete invita alla **riflessione**, al confronto e alla presa di coscienza. Ripulisci una casella fardello.

Ordine

Un incontro con una delle varie culture che popolano il Selvapelago. Potrebbe trattarsi di:

- Un'altra **nave** passa a portata di voce. Una nave mercantile, un peschereccio di insetti o una nave pirata.
- Un **avamposto** che rifornisce il porto più vicino (un impianto di trivellazione, una fattoria, una raffineria).
- L'unico **sopravvissuto** a un terribile disastro: ha bisogno di aiuto.
- Un **relitto** o una **rovina**, i resti di un tempo remoto, ora abbandonati, pronti per essere rovistati.
- Un **deposito** di merci o provviste, la scorta d'emergenza di qualcuno o un covo di contrabbando.
- Il segno di un'oscura **conspirazione**, un segreto impressionante o una verità celata.

Natura

Un incontro con qualcosa nato dall'ignoto più selvaggio, o nato dal mare. Potrebbe trattarsi di:

- Un cambiamento **meteorologico** che riguarda il cielo, i rami del mare o entrambi.
- Una **caratteristica** naturale del mare. Utile per orientarsi e per la creazione di nuove carte.
- Una **meraviglia** delle onde, uno spettacolo che riempie di speranza l'equipaggio. Ripulisci una casella fardello.
- Un **orrore** della natura selvaggia, un'esperienza che lascia una cicatrice duratura. Segna una casella fardello.
- Un luogo instabile, ma abbastanza robusto per attraccare, un **approdo**. Utile per trovare risorse.
- Una contatto o uno scontro con la **natura selvaggia**, sotto forma di piante, creature o forze della natura.

Progresso in Gioco

Lucciola: La nave esce dal porto, diversi gabbiani-scoiattolo e libellule si alzano in volo, disperdendosi al suo passaggio. Chi è al timone e chi è di vedetta?

Todd: Io prendo il timone per primo, direi. E, Kyllian...?

Kyllian: Sì, io sto di vedetta, nessun problema. Vogliamo fare in fretta, vero? Almeno fino a quando non avremo raggiunto quello stretto fungino.

Todd: Sì, ma non conosciamo così bene queste onde, quindi occhi aperti. Per ora, Seguiamo la Rotta.

Lucciola: Ottimo! Il motore romba e la prora a saracco solleva una nuvola di rami spezzati e foglie strappate intorno a voi. Segno una casella sul vostro tracciato Progresso.

Kyllian: Ok, effettuo il mio tiro vedetta. Ottengo un 3. Natura, giusto?

Lucciola: Esattamente. Ora fammi tirare il livello della potenziale minaccia... Ecco, fatto, chiaro.

Laura: Non ce lo dici, vero?

Lucciola: Già, non posso dirvi nulla. Quello che posso dirvi è che dopo alcune ore in cui la vostra nave segue la rotta, Kyllian vede qualcosa. Kyllian, è una macchia rossa tra le onde. La nave si muove velocemente, ma non così tanto da non poter avvisare Todd.

Kyllian: Sì, subito! Gli segnalo che c'è qualcosa nelle vicinanze. Che cos'è?

Lucciola: È una pianta carnivora, o meglio, una **enorme** pianta carnivora... Riesci a vedere solo la parte esterna delle sue fauci, ma a giudicare dalle dimensioni, potrebbe inghiottire diverse navi...

Scoperte

Scegliere di fare una **scoperta** mentre si è di **vedetta** ti permette di dare il tuo contributo creativo a un nuovo luogo. Se è un luogo che potrebbe venire annotato su una mappa o carta nautica, allora può essere una scoperta.

Quando fai una scoperta, la Lucciola effettuerà comunque un **tiro minaccia**. Hai autorità narrativa su ciò che quel luogo contiene, ma non potrai sapere in che condizioni lo troverai.

Effettuare una Scoperta

Per fare una scoperta, scegli una delle tue carte nautiche. Questa ti fornirà delle informazioni sui dintorni e, eventualmente, sulle possibili risorse che potrai trovare (ad esempio, usando una “Mappa Incrostata di Sale”, potresti supporre che la scoperta si trovi vicino a una cascata di acqua salata).

Una volta scelta la carta nautica, il passo successivo consiste nell’aggiungere uno dei tuoi sussurri. Sono queste parole selvagge che infonderanno di vita la tua scoperta: ti daranno la possibilità di descrivere un evento, una sfaccettatura culturale, o un accadimento avvenuto in questo luogo. Il sussurro “Una Flotta Accogliente”, per esempio, potrebbe implicare la presenza di una famiglia di Eradicati ormeggiata lì vicino, oppure potrebbe indicare che nei paraggi si sta svolgendo una battaglia navale, e una delle parti in lizza chiede aiuto.

Attraverso questo processo consumi sia la carta nautica che il sussurro.

Esempi di Scoperto

Un’**Iscrizione in Bronzo** + una **Tempesta di Zanne** potrebbe portare a...

- ☞ Un antico tempio metallico vicino a un chiassoso bazar di venditori di zanne.
- ☞ Un’enorme pianta color rame con una bocca famelica.
- ☞ Una tempesta vivente incatenata a un antico obelisco.

Una **Mapa a Brandelli** + **Ululati nel Vento** potrebbe portare a...

- ☞ Un cimitero di spinolupi.
- ☞ Una biblioteca Pre-Verdeggiante, in cui si è insediato uno strano culto.
- ☞ Un canale commerciale sconvolto da una burrasca costante e rumorosa.

Una **Carta Celeste Abbozzata** + **Mai Più Solo** potrebbe portare a...

- ☞ Un’isola abbandonata sulla cima di una montagna, con un monastero silenziosamente inquietante.
- ☞ Una profonda spaccatura ricolma di costellazioni fungine fosforescenti.
- ☞ Un porto fluttuante dall’atmosfera calda e accogliente.



E Mentre Fate Progressi...

Certo, chi sta al **timone** e chi sta di **vedetta** svolge un ruolo importante, ma ci sono altre postazioni che i membri dell'equipaggio possono occupare. Non sono strettamente necessarie al funzionamento della nave, ma possono sicuramente rendere il viaggio molto più semplice e agevole per tutti.

In Sala Macchine

Quando sei in sala macchine hai tre diverse opzioni tra cui scegliere, solitamente collaborando con chi è al **timone**. La prima opzione consiste nell'effettuare calibrazioni minori all'interno della sala macchine; la seconda opzione consiste nel far andare la nave più velocemente, sovraccaricandola di carburante; la terza opzione consiste nell'operare nel modo più silenzioso possibile, smorzando il motore.

CALIBRAZIONI

- ☞ **Narrativa:** Un'aggiustatina al motore qui, una stretta a un bullone là. Non stai facendo granché, ma puoi agire in caso di necessità in caso qualcosa vada storto.
- ☞ **Meccanica:** Non utilizza una risorsa né fornisce bonus addizionali durante il viaggio; tuttavia, in caso ci siano problemi o questioni relative al motore, ti consente di dirottare il riflettore su di te per tentare immediatamente di effettuare una riparazione temporanea.

SOVRACCARICARE IL MOTORE

- ☞ **Narrativa:** Inietti nel motore dell'altro carburante, probabilmente ben oltre il suo massimale. La potente accelerata che ne deriva è impressionante, ma insostenibile.
- ☞ **Meccanica:** Utilizza una risorsa adatta come carburante. **Aumenta l'impatto** di un tiro per sfruttare la potenza o la velocità temporanea della nave, oppure segna un'altra casella sul tracciato del Progresso durante il movimento.

SMORZARE IL MOTORE

- ☞ **Narrativa:** Avvolgi il motore in un pesante telo, e con qualsiasi altra cosa tu abbia a portata di mano per ovattarne i rumori: non ridurrai il boato del mordente, ma potrai rendere il viaggio più silenzioso del solito.
- ☞ **Meccanica:** Utilizza una risorsa che sia ovattante, avvolgente. **Aumenta l'impatto** di un tiro per sfruttare le nuove caratteristiche furtive del motore della nave, oppure la nave può abbandonare furtivamente un'area senza effettuare alcun tiro (solo se la nave non è ancora stata individuata).

Letture delle Carte Nautiche

Leggere le mappe e le carte nautiche ti permette di creare, lentamente, una nuova carta nautica dell'area in cui stai viaggiando. La Lucciola imposta un tracciato Mappa e, ogni volta che incapperete in un punto di riferimento particolarmente importante (come un'isola, una striscia, un qualche orrore o meraviglia), questo tracciato verrà segnato. Quando il tracciato sarà pieno, otterrai una nuova carta nautica: aggiungila alle tue risorse e dale un nome relativo all'area che rappresenta, o un nome che richiami i punti di riferimento incontrati (ad esempio, la Mappa degli Scarti Fruscianti, oppure la Mappa dei Dintorni di Reften).

Monitoraggio del Meteo

Così come l'osservazione delle onde, anche il monitoraggio del cielo ti permette di comprendere i fenomeni atmosferici, e di prendere precauzioni prima che questi si verifichino. Quando osservi il cielo, effettua un tiro meteo: tira 1d6 come se stessi facendo un normale turno di vedetta ma confronta il tuo risultato con la tabella qui a destra.

Risultato del Tiro Meteo

Cieli Tersi

Il meteo cambia per il meglio. Per il resto del viaggio potrebbero verificarsi le seguenti condizioni:

6

- ☞ Giorni di sole scaldano l'atmosfera, portando in superficie creature facili da cacciare.
- ☞ Una pioggia leggera fa sbocciare molti fiori e porta a maturazione altrettanti frutti.
- ☞ Un vento forte, ma piacevole, allontana le nubi spora e le nebbie, aumentando la visibilità.

Stabile

Le condizioni meteo precedenti rimangono inalterate, nel bene o nel male: le tempeste imperversano, le ondate di caldo afoso continuano, ma con un po' di fortuna potrebbero rimanere invariate delle condizioni di navigazione perfette.

5
4

Precipitazioni

Sono previste precipitazioni. Per il resto del viaggio potrebbero verificarsi le seguenti condizioni:

3
2
1

- ☞ Una pioggia battente o una grandinata; entrambe ridurranno la visibilità e renderanno complesse le azioni sul ponte.
- ☞ Un sole cocente minaccia di farvi stramazzare dal caldo; fa evaporare i liquidi e fa uscire allo scoperto orde di insetti aggressivi.
- ☞ Una tempesta vivente o un altro bizzarro fenomeno meteorologico si abbatte sulla nave, pieno di odio e di rabbia.

Incontri

Una volta effettuato il tiro vedetta, la Lucciola descriverà il potenziale incontro. Sta a voi, come membri dell'equipaggio, decidere se affrontare l'incontro o se sottrarvi a esso.

Evitare un Incontro

Se non vi piace per niente ciò che la vedetta ha appena individuato, o se avete questioni ben più urgenti di cui occuparvi, allora potete anche evitare l'incontro. In alcuni casi, è facile farlo: per esempio, potete girare al largo da un'isola appena scoperta. Proseguite lungo la vostra rotta: scegliete chi sta al timone e chi sta di vedetta per la prossima parte del viaggio, e nessuno si farà male.

In altri casi, invece, potreste riscontrare maggiori problemi. Potreste dover effettuare un **tiro tracciato base** per sfuggire a un'altra nave lanciata al vostro inseguimento; oppure dover sacrificare una **risorsa**, come un campione per distrarre un predatore. Evitare un incontro diventa più difficile quando chi sta al timone ha scelto l'opzione **Avanti Tutta**: la velocità a cui viaggia la nave finirà, presto o tardi, per farvi incappare in un incontro al quale non potrete sottrarvi.

Affrontare un Incontro

Affrontare un incontro può essere una faccenda tanto redditizia quanto pericolosa. La Lucciola, probabilmente, vi darà degli indizi relativi alla minaccia di un incontro, non appena lo introdurrà; tuttavia, non saprete mai con certezza che tipo di minaccia avrete di fronte fino a che non la affronterete. Se decidete di affrontare l'incontro, l'incontro prenderà la forma di: una **Decisione**, una **Sfida** o una **Scena**.

Incontri Decisione

Breve e semplice, l'esito dell'incontro dipenderà dalle vostre scelte. La Lucciola vi fornirà delle opzioni e starà a voi, come membri dell'equipaggio, scegliere la vostra strada.

Esempio: Il vostro viaggio viene interrotto da un razzo di segnalazione all'orizzonte che illumina il cielo della sera. Volete dare un'occhiata, rischiando di cadere in un'imboscata o in una trappola, oppure preferite proseguire il vostro viaggio, rischiando una possibile insurrezione della ciurma o che l'equipaggio venga schiacciato dai propri fardelli, mentre ignorate una potenziale richiesta d'aiuto?

Incontri Sfida

Solitamente, questo scenario si presenta quando si incontra una minaccia di qualche tipo per la nave. La Lucciola chiederà al giocatore al timone di effettuare un **tiro tracciato base** che si adatti al meglio alla situazione: l'esito dell'incontro dipenderà dal risultato del tiro.

*Esempio: Una nave vicina spara una bordata nella vostra direzione. La Lucciola chiede a chi sta al timone di effettuare un tiro tracciato base per vedere se la nave riesce a evitare il colpo o subisce danni: si potrebbe usare **Velocità** per schivare la bordata; oppure **Armatura** per contenere i danni; in alternativa, **Manovrabilità** per immergersi rapidamente appena al di sotto delle chiome ed evitare i colpi.*

Incontri Scena

Questo scenario si verifica quando in un incontro l'equipaggio decide di sbarcare: in questi casi ci si lancia in una scena completamente nuova. Sfruttate al massimo il tempo a vostra disposizione durante questi incontri, perché potrebbe essere difficile tornare in questi lidi una volta arrivati a destinazione.

Esempio: Il navigasvelta che sta di vedetta scorge una torre diroccata, verso est. La torre si staglia storta contro l'orizzonte. Avvicinandovi, notate segni di vita: tende colorate e teleferiche fissate alla struttura pendente, un piccolo porto tra le chiome e alcune navi lì attraccate. Potrebbe essere un buon posto per fare rifornimenti, o per carpire qualche informazione, se avete il tempo di attraccare...

Incontri in Gioco

- Lucciola:** La fauci della pianta carnivora fremono non appena vi avvicinate. Cosa volete fare?
- Laura:** Sono molto combattuta. Sono certa che lì dentro ci sia un qualche tesoro, dall'altra parte sono convinta che quel tesoro appartenga a una nave finita in pasto alla pianta ben prima di noi...
- Freya:** Giusto... E non è che stiamo propriamente già viaggiando leggeri, senza carico o senza una destinazione da raggiungere...
- Laura:** Vero, ma la tentazione c'è...
- Freya:** Vuoi andare a dare un'occhiata vero? A indagare sulla tremenda pianta-mangia-navi, è così?
- Laura:** Sollevo la mia serralama e passo il pollice sul suo filo: sorrido a Freya. Oh sì, decisamente!
- Kyllian:** Sappi che se dovesse andar male, dovrai farti perdonare in qualche modo.
- Laura:** Solo se sopravviviamo!
- Freya:** Temo che questo... non mi rassuri per niente. Ma va bene, ci sto.
- Todd:** Anch'io. Avviciniamoci a questa pianta carnivora il più possibile senza metterci in pericolo.
- Lucciola:** Bene, devo chiedervi un tiro tracciato base. Furtività, se possibile.
- Todd:** Non siamo la nave più furtiva del mondo, ma... Ok, sono un 2, un 3 e un 5. Conflitto.
- Lucciola:** Ah, ok. Beh, riuscite a smorzare abbastanza il rumore del vostro motore tanto da affiancarvi alla pianta carnivora senza che vi divori. E avevate ragione, ci sono dei relitti laggiù. Tuttavia, dentro la pancia della pianta carnivora, nell'oscurità del suo ventre, vedete muoversi qualcosa: sembra un grosso ragno. Si ritira dentro i resti di un relitto. Sa che siete qui e vi sta aspettando.
- Laura:** Mi stai dicendo che dobbiamo combattere un ragno gigante dentro al ventre di una pianta carnivora? Ma cosa stiamo aspettando?!

Arrivo

Una volta che il tracciato progressivo è pieno, significa che avete raggiunto la vostra destinazione: il vostro viaggio è finito. La Lucciola descriverà il porto in cui siete arrivati, e potrete sbarcare in tutta sicurezza (si spera). Sta a voi decidere se attraccare al porto, gettare l'ancora un po' più al largo, farvi venire a prendere da un traghetto, o scalare i rami fino al porto.

Attraccare a un Porto

Una volta giunti in porto, dovrete occuparvi dei vostri bisogni, a meno che non abbiate altre urgenze legate alla trama.

Guarigione Specializzata

Sono davvero pochi i viaggi che terminano senza che l'equipaggio abbia bisogno di guarire dai danni subiti. Sebbene un chirurgo di bordo possa fare miracoli, rimediando alla maggior parte delle vostre ferite e ripulendo le caselle dei vostri aspetti, un chirurgo in un porto (se pagato in risorse) probabilmente farà un

lavoro ancora migliore, all'interno di strutture consone, pulite, senza richiedere alcun tiro.

Rilassarsi in Porto

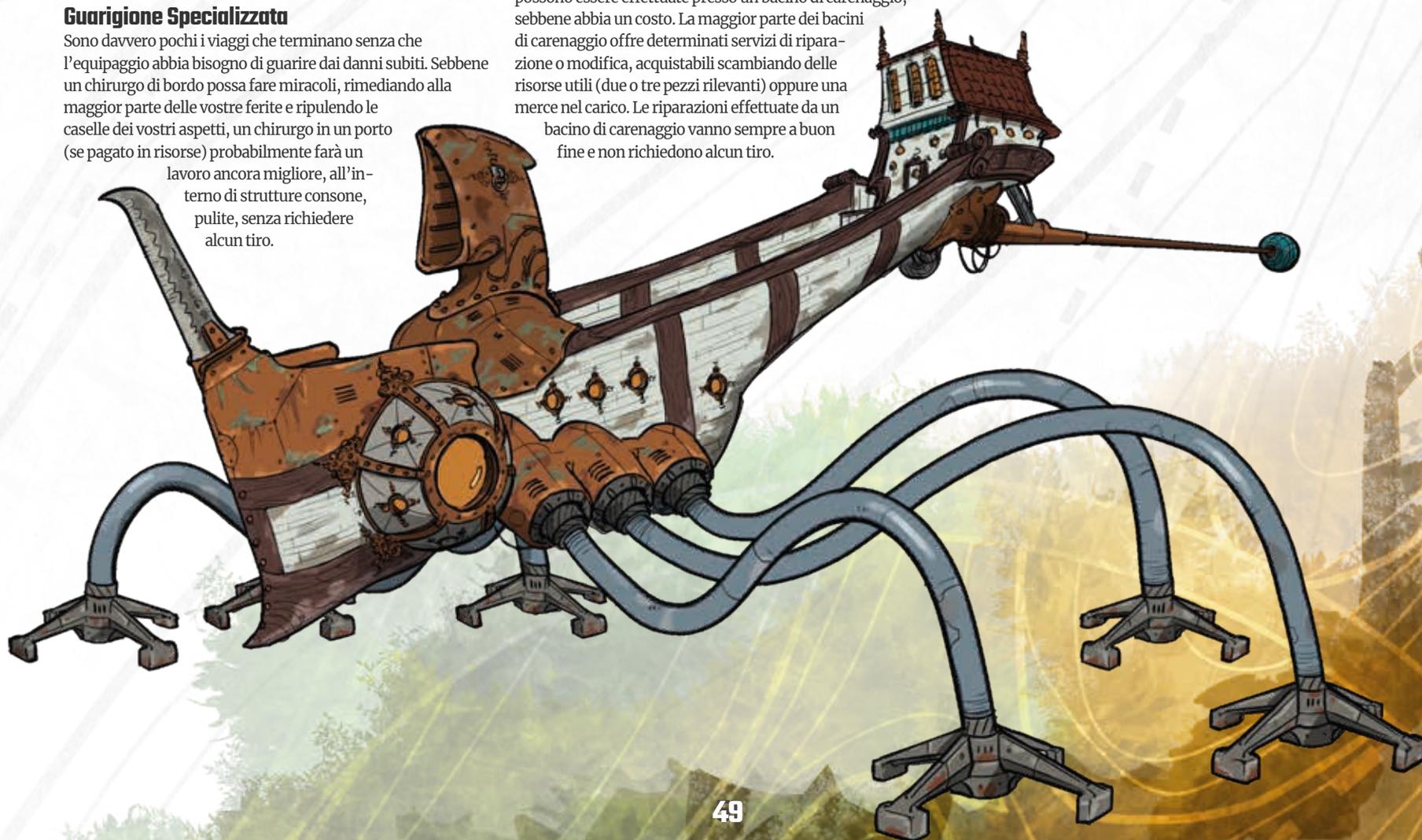
Quando una persona va per mare per lungo tempo, la sua mente, presto o tardi, comincerà ad affollarsi di oscuri pensieri, a essere schiacciata dal peso di un qualche fardello. Affrontare il proprio fardello quando si è in porto è molto più facile che farlo mentre si è ancora tra i flutti: si può bere qualcosa in uno snodo, passare del tempo in una fumeria, indulgere in qualche vizio e farsi un bagno caldo in una sorgente nera. Sono molte le soluzioni per rasserenare la propria mente.

Bacini di Carenaggio

Le riparazioni, le modifiche e le aggiunte alla vostra nave possono essere effettuate presso un bacino di carenaggio, sebbene abbia un costo. La maggior parte dei bacini di carenaggio offre determinati servizi di riparazione o modifica, acquistabili scambiando delle risorse utili (due o tre pezzi rilevanti) oppure una merce nel carico. Le riparazioni effettuate da un bacino di carenaggio vanno sempre a buon fine e non richiedono alcun tiro.

Sicurezza della Nave

Farsi rubare la nave ogni volta che la si lascia incustodita per dedicarsi alle scene e ai montaggi della vita portuale è, semplicemente, orribile, e terribilmente noioso. In tutti i porti, fatta eccezione per quelli frequentati da pirati o quelli più moralmente discutibili, lasciare sulla nave un membro della ciurma (non serve lasciare un membro dell'equipaggio) funge da deterrente a qualsiasi furto. In alternativa, assicuratevi che i portuali si prendano cura della nostra nave: comprate la loro fedeltà o i loro servizi, con una risorsa o un favore.





Sotto le Lucciole della Ribalta

CAPITOLO 4 ELEMENTI DEL PERSONAGGIO

“Mi faccia capire bene...”

Kallyridge guardò le scartoffie macchiate di spore consegnatele dallo sconfortato candidato. I pochi metri che li dividevano sembravano un baratro invalicabile, lo stesso divario che c'era tra la possibilità di un'assunzione e l'ennesima perdita di tempo.

“Lei è stato navigatore sulla Passero Vermiglio, poi sulla Calunniatrice, e infine, una terza volta sull'Aurora del Sud.” Il candidato annuì. “Tre navi. Una è stata fatta a pezzi da un servospinato; un'altra è andata distrutta incappando per sbaglio in una guerra tra pirati; e una è affondata, finendo nell'Oscuro Fondale con tutto l'equipaggio a bordo... tranne lei...”

Il candidato annuì di nuovo, confermando tutto. Kallyridge grugnì.

“Lei non vede uno schema in tutto questo?”

Il giovane fece spallucce, e disse “Si può dire che non mi lascio scoraggiare.”

Background del Personaggio

Tutti i personaggi in *Wildsea* sono una combinazione di tre elementi principali: una **stirpe**, un' **origine** e un **ruolo**.

La **stirpe** definisce la specie di un personaggio, consentendo al resto del tavolo di sapere a quale appartenga (soprattutto dandone un'immagine chiara). L' **origine**, invece, determina il modo in cui il personaggio ha vissuto prima di imbarcarsi, consentendo al resto del tavolo di capire da quale tipo di cultura provenga. Il **ruolo** descrive una carica, un tipo di incarico che il personaggio svolgerà a bordo: si tratta del particolare insieme di abilità che lo rendono un prezioso navigaselva.

La combinazione tra stirpe, origine e ruolo viene definita **background** del personaggio. Il background può influenzare notevolmente il personaggio e il modo con cui quest'ultimo interagisce col mondo, nonché, di rimando, il modo in cui il mondo lo tratterà. Alcuni insediamenti, per esempio, saranno più facili da esplorare per coloro che appartengono a una data stirpe, (arrampicarsi sugli alti edifici sospesi delle città delle Tzelicrae è più facile per qualcuno); alcuni cittadini rimarranno senza dubbio affascinati da chi dispone di un particolare talento verso un incarico (ad esempio, le città di frontiera, vedono di buon occhio e con rispetto gli apripista); sappiate quindi che ogni scelta effettuata comporta rischi e benefici narrativi.

Il Resto di Questo Capitolo

Le stirpi, le origini e i ruoli disponibili verranno descritti nel dettaglio nel resto di questo capitolo. Queste pagine, infatti, sono dedicate all'analisi degli elementi che accomunano tutti i personaggi: le informazioni contenute sulla scheda del personaggio.

Ma lo Voglio Fare Il Mio Personaggio Adesso!

Se sei il genere di persona che vuole subito cimentarsi col gioco, e imparare per prove ed errori, va benissimo! All'inizio del prossimo capitolo troverai tutte le informazioni che desideri per creare il tuo personaggio, utilizzando le regole di creazione libera o rapida.

Background Narrativo

Solo perché il background del vostro personaggio corrisponde a un insieme di scelte meccaniche, questo non significa che non possa avere anche propri importanti impulsi narrativi. Quando intendete elaborare un'idea per il vostro personaggio, può essere utile collegarlo a elementi del mondo che hanno suscitato il vostro interesse.

Ad esempio, se vi piace l'idea delle stazioni di cottura, potreste immaginare il vostro personaggio come un ex macellaio. Alcune scelte di background potrebbero esservi d'aiuto (come scegliere il ruolo del cuoco o dell'apripista); tuttavia, a prescindere da ciò che sceglierete, il modo in cui il personaggio ha avuto a che fare in passato con le stazioni di cottura potrà avere un impatto sulla storia in corso e su quella del personaggio stesso.

O forse preferite portare un po' magica teatralità tra le onde, senza avere a che fare né con l'arconautica, né con la spiritualità. In tal caso, potreste creare una specie di illusionista, un personaggio in grado di mettere in scena spettacoli in ogni porto in cui si ferma, in cambio di cibo, bevande, risorse e informazioni, utilizzando le risorse a disposizione per mettere in scena trucchi e magie di vario tipo.

Se state giocando in una particolare area del Selvapelago, come quelle descritte nel capitolo 11, potreste volere che il vostro personaggio sia affiliato a una delle fazioni di una di quelle regioni. Potreste interpretare un mercenario che punta solo alle ricchezze al servizio della fazione dei Numismatici, un ingegnere demotivato del Focolare, oppure un Ektus incredibilmente anziano custode di antichi segreti dei Tricenturi.

Specializzazioni

Le specializzazioni rappresentano il modo in cui il personaggio è abituato a risolvere i problemi e ad affrontare le sfide, ovvero l'approccio mediante cui il personaggio riesce a essere più incisivo ed efficace. Quando tenti di fare un qualcosa correlato alla tua specializzazione, puoi aggiungere 1d6 alla tua riserva di dadi.

Le specializzazioni sono importanti anche da un punto di vista narrativo connotando un tiro azione, cambiando il modo in cui un'abilità o un aspetto viene usato in gioco. Tirare per raccogliere dei campioni usando la specializzazione **Marea** può significare che il personaggio si concentrerà più sulla qualità dei campioni; tirare invece con **Velo** permette al personaggio di raccogliere dei campioni senza farsi notare o senza disturbare la fauna locale.

Le specializzazioni disponibili sono **Acume**, **Ferocia**, **Grazia**, **Istinto**, **Marea**, **Tempra** e **Velo**.

Acume

Comprende la logica, l'arguzia e la pianificazione.

Dai il meglio di te quando devi mettere in campo la tua intelligenza, la tua preparazione, o la tua prontezza, sia di pensiero che retorica, entrambe più affilate di qualsiasi lama. Acume è utile per risolvere problemi, districare situazioni complesse, progettare o creare nuovi oggetti e per superare in astuzia il prossimo nei conflitti verbali.

Ferocia

Comprende l'aggressività, la passione e la brama di distruzione.

Dai il meglio di te quando ti lasci andare, quando ti esponi alle parti più selvagge della tua natura, senza curarti delle conseguenze. Ferocia è utile quando devi far paura a qualcuno, distruggere oggetti, o relazioni, quando non vorrai più curarti delle convenzioni e per sferrare attacchi brutali e micidiali.

Grazia

Comprende l'eleganza, la precisione e l'agilità.

Dai il meglio di te quando sei libero di muoverti, sfruttando una mobilità superiore a chiunque altro e una rapidità incredibile per aggirare i problemi. Grazia è utile quando devi schivare dei colpi, mantenere l'equilibrio o fare qualche acrobazia e attaccare con armi leggere.

Istinto

Comprende i tuoi sensi, l'intuizione e la velocità di reazione.

Dai il meglio di te quando agisci d'impulso, senza seguire un piano, affidandoti ai tuoi organi di senso. Istinto è utile quando devi reagire a eventi o pericoli inaspettati, comprendere meglio il mondo circostante e per entrare in contatto con gli elementi più bizzarri che caratterizzano le onde fruscianti.

Marea

Comprende l'esplorazione, l'apprendimento e la conoscenza.

Dai il meglio di te quando ti affidi alla tua conoscenza delle onde, alle loro stranezze e ai segreti del Selvapelago, segreti che altri potrebbero trovare inutili o banali leggende. Marea è utile quando devi svelare segreti e misteri, raccontare storie avvincenti, tracciare nuove rotte e governare navi.

Tempra

Comprende la forza, la determinazione e la volontà.

Dai il meglio di te quando passi all'azione, usando la tua grinta per farti strada. Tempra è utile quando devi resistere ai danni in arrivo, mantenere la calma in situazioni di tensione, imporre la tua volontà su quella altrui e attaccare con armi pesanti.

Velo

Comprende la segretezza, la furtività e la codificazione.

Dai il meglio di te quando la tua influenza è praticamente impossibile da individuare, gestendo le situazioni da dietro le quinte. Velo è utile quando devi evitare di farti scoprire, celare le tue tracce, tradire e manipolare gli altri in situazioni sociali o di combattimento.

Usare le Specializzazioni

Sebbene gli effetti primari delle specializzazioni siano di immediata comprensione (meccanicamente devi aggiungere 1d6 alla tua riserva di dadi; narrativamente daranno consistenza alle azioni che il tuo personaggio sta compiendo) è altresì vero che svolgono anche altre funzioni. Le specializzazioni sono...

Flessibili

Non pensare neanche per un istante che determinate specializzazioni siano richieste per compiere determinate azioni, perché non è così. Se stai combattendo, puoi usare agilmente Tempra, Grazia o Ferocia per attaccare; puoi però usare Marea se conosci bene l'ambiente circostante o la specie del bersaglio, o Acume se stai sfruttando una qualche tattica che hai precedentemente pianificato; oppure Velo se stai pugnalandolo il bersaglio alle spalle; o perché no, potresti anche usare Istinto, se ti stai lanciando in combattimento impulsivamente.

Chiarificatrici

Le specializzazioni offrono preziosi suggerimenti quando non sai come agire. Guarda alle tue specializzazioni se sei in dubbio. Anche se non hai un'abilità appropriata, se una delle tue specializzazioni può entrare in gioco ti fornirà il d6 iniziale col quale cominciare a formare la tua riserva per un tiro azione.

Affidabili

Le specializzazioni sono concetti volutamente ampi e permissivi, in cui possono rientrare elementi diversi: sono pensate proprio per contemplare un'ampia varietà di comportamenti e situazioni. Se stai tentando di fare qualcosa, quasi sempre userai una specializzazione, a meno che non sia completamente priva di senso in quel contesto.



Specializzazioni in Gioco

- Lucciola:** Il consigliere si appoggia allo schienale della sua poltrona, le dita multi-articolate incrociate in grembo. Può essere difficile leggere le espressioni di una Corazzata, ma ciò nonostante, tutto nella sua postura tradisce una certa indifferenza nei confronti delle vostre argomentazioni.
- Kyllian:** Beh, indifferente o meno, dobbiamo accedere a quella torre. Potremmo anche implorarlo di farci passare ma...
- Laura:** Ah, al diavolo! Forse non saremo il gruppo più convincente a parole, ma almeno abbiamo Todd! Vuoi provare tu a farlo ragionare?
- Todd:** Ci penso io!
- Lucciola:** Allora, Todd. So che ti trovi più a tuo agio quando c'è da brandire un martello a due mani ma c'è bisogno di te. La situazione mi sembra di carattere sociale.
- Todd:** Esatto... Stavo pensando di usare Tempra per cercare di convincere questo tizio con la sola forza di volontà; tuttavia, è una Corazzata, oltre che un consigliere del posto. Probabilmente sarà abituato alla gente che gli fa delle filippiche interminabili ...
- Lucciola:** Sì, hai centrato il punto. Probabilmente, se cercaste di puntare a convincerlo così non sarebbe molto efficace, e forse dovrei addirittura diminuire l'impatto...
- Laura:** Proviamo con Ferocia? Potremmo minacciarlo e provare a fargli abbassare le penne?
- Todd:** Non so, io pensavo a Marea.
- Lucciola:** A Marea?
- Todd:** Sì, userei Marea insieme all'abilità Distruggere, per essere precisi. Non cercherò di convincere questo tizio a farci passare facendo leva sul fatto che siamo disperati o arrabbiati. Mi limiterò a fargli notare che, dal momento che i consiglieri in questa zona vengono eletti tramite voto popolare, se quella torre dovesse cadere, cosa che succederà, non ci vorrà molto prima che lui venga visto come l'unico responsabile di questo disastro, e prima che la gente, a cui sussurrerò dolcemente che la colpa è del consigliere, voglia fargli la pelle.
- Lucciola:** Wow. Okay. Nessuna riduzione. Vai, Todd, forma la tua riserva.

Da Malligan era una specie di via di mezzo tra un campo di addestramento, una birreria e una macelleria, un posto pieno di gente losca e armata fino ai denti. L'odore le invase prepotentemente le narici: sudore e spezie. Un bouquet familiare.

Gli avventori erano grezzi quanto onesti, a loro modo: parlavano noncuranti di operazioni di recupero, di violenza e pericoli. Rovistatori giocavano a carte con cultisti dissidenti, pirati bevevano insieme a cacciatori di taglie. Malligan non tollerava gli spargimenti di sangue, facevano male agli affari.

Freya fece un cenno amichevole a un predone sfregiato, e lanciò un saluto canzonatorio a un vecchio capitano seduto nell'ombra di un angolo. Ah, questo posto calzava a pennello al suo equipaggio.

Abilità

Le abilità sono aree di competenza in cui il personaggio è altamente addestrato o nei quali ha un talento naturale, che gli consente di avere maggiori probabilità di successo quando compie azioni correlate. Le abilità disponibili sono: **Addentrarsi, Aggirare, Armeggiare, Cacciare, Cucinare, Curare, Distruggere, Influenzare, Miscelare, Ondivagare, Percepire, Raccogliere, Resistere, Rovistare, Sbocciare, Scattare, Studiare e Tagliare.**

Flessibilità delle Abilità

Le abilità sono più focalizzate rispetto alle specializzazioni, ma possono comunque essere impiegate in una vasta gamma di situazioni. Ciascuna delle descrizioni qui sotto riportate, fornisce esempi puntuali di come possano essere utilizzate in gioco, ma **non farti limitare dagli esempi**. Se ti dovesse venire in mente un uso intelligente di un'abilità in gioco, che si adatti alla situazione, usala pure in quella maniera!

ADDENTRARI

Un'abilità per insinuarti tra le rovine e la polvere, percorrendo vie dimenticate. Usa Addentrarsi per esplorare le rovine del vecchio mondo, superare ostacoli e scoprire antichi segreti. *Addentrarsi può significare:*

- ☞ Calarsi in corda doppia in un passaggio pericolante.
- ☞ Passare attraverso spazi angusti e rovine.
- ☞ Scassinare serrature e disarmare antiche trappole.
- ☞ Attraversare rapidamente relitti e rovine.
- ☞ Interpretare antichi manufatti e opere d'arte Pre-V.

AGGIRARE

Un'abilità per agire tra le ombre, ammantato di segreti. Usa Aggirare per evitare le minacce, o per manipolarle. *Aggirare può significare:*

- ☞ Muoversi rapidamente e silenziosamente.
- ☞ Sorprendere gli avversari per poi scomparire.
- ☞ Infiltrarsi in luoghi decisamente proibiti.
- ☞ Camuffare voce, odore o, addirittura, apparenze.
- ☞ Parlare con disinvoltura e mentire spudoratamente.

ARMEGGIARE

Un'abilità per effettuare riparazioni, manutenzioni e riciclare. Usa Armeggiare per trasformare gli oggetti di scarto e materiali di recupero in attrezzature, o per aggiustare strumenti e oggetti. *Armeggiare può significare:*

- ☞ Usare materiali di recupero per riparare attrezzature.
- ☞ Comprendere schemi e progetti.
- ☞ Parlare in gergo tecnico, o porre domande incisive.
- ☞ Creare attrezzature temporanee con oggetti di scarto.
- ☞ Rattoppare una nave per far sì che arrivi a destinazione.

CACCIARE

Un'abilità per osservare ed effettuare azioni precise, arco in pugno. Usa Cacciare per diventare il predatore più pericoloso del mare e per collezionare trofei. *Cacciare può significare:*

- ☞ Seguire delle tracce su un terreno difficile.
- ☞ Combattere con armi a distanza e di precisione.
- ☞ Raccontare una storia di caccia a una bestia possente.
- ☞ Trasformare le prede in campioni utili.
- ☞ Mostrare cicatrici e trofei conquistati faticosamente.

CUCINARE

Un'abilità per sperimentare con carni, spezie, frutti e calore. Usa Cucinare per preparare piatti, infusi e distillati, trasformando i campioni raccolti in prelibatezze. *Cucinare può significare:*

- ☞ Usare i campioni per creare pietanze e bevande.
- ☞ Preparare delizie corroboranti per far fronte al pericolo.
- ☞ Trasformare spezie e condimenti in armi.
- ☞ Gestire le fonti di calore nonostante la tensione.
- ☞ Macellare, trasformare e conservare i campioni raccolti.

CURARE

Un'abilità per guarire, sostenere e calmare. Usa Curare per guarire le ferite dell'equipaggio, per coltivare le piante, calmare gli animi di bestie e compagni di viaggio. *Curare può significare:*

- ☞ Usare i campioni per curare un compagno ferito.
- ☞ Coltivare piante, frutta e spezie.
- ☞ Calmare e comprendere le emozioni degli altri.
- ☞ Elaborare e discutere nuovi trattamenti medici.
- ☞ Comunicare empaticamente con bestie e volatili.

DISTRUGGERE

Un'abilità per fare tutto a pezzi, violentemente, martello in pugno. Usa Distruggere per frantumare la pietra, il metallo e i macchinari, scagliandoti contro la civiltà. *Distruggere può significare:*

- ☞ Ridurre in macerie un edificio o un ostacolo.
- ☞ Tracciare una rotta tra rovine e rottami.
- ☞ Combattere a mani nude o con armi contundenti.
- ☞ Valutare la stabilità di una struttura e i punti deboli.
- ☞ Piazzare e disinnescare esplosivi.

INFLUENZARE

Un'abilità per convincere, dibattere e capitolare con disinvoltura. Usa Influenzare per spingere il prossimo all'azione, o all'inazione, e per convincerlo a seguire le tue direttive. *Influenzare può significare:*

- ☞ Convincere qualcuno a cambiare idea.
- ☞ Farsi degli amici e influenzare le persone.
- ☞ Incitare una folla, controllandone le emozioni.
- ☞ Stordire a parole mentre si assorbono informazioni.
- ☞ Minacciare velatamente, suggerendo delle implicazioni.

MISCELARE

Un'abilità per creare essenze, ottenere reazioni chimiche e una comprensione profonda del mondo. Usa Miscelare per creare e distillare sostanze chimiche con cui svelare i misteri mutageni del crezzerin. *Miscelare può significare:*

- ☞ Creare e somministrare pozioni e veleni.
- ☞ Catalizzare elementi alchemici instabili.
- ☞ Preparare infusi curativi o rilassanti.
- ☞ Analizzare e alterare potenziali ingredienti.
- ☞ Comprendere e dominare il potere del crezzerin.

ONDIVAGARE

Un'abilità per muoverti tra le onde con grazia animale. Usa Ondivagare per attraversare i rami del Selvapelago senza una nave, nonostante il pericolo. *Ondivagare può significare:*

- ☞ Saltare da un ramo ondeggiante a un altro.
- ☞ Sfruttare liane e funi per muoverti.
- ☞ Attraversare il fogliame senza temere il crezzerin.
- ☞ Impiegare rapidamente un movimento brachiale.
- ☞ Scoprire i segreti delle onde circostanti.

PERCEPIRE

Un'abilità per scrutare, intuire e comprendere le intenzioni altrui. Usa Percepire per mettere a frutto la tua consapevolezza sociale e ambientale. *Percepire può significare:*

- ☞ Affinare un senso per raccogliere informazioni.
- ☞ Reagire a un attacco inaspettato e invisibile.
- ☞ Individuare e definire i sussurri nascenti.
- ☞ Essere consapevole delle attenzioni altrui.
- ☞ Empatizzare efficacemente con le altre persone.

RACCOGLIERE

Un'abilità per cogliere, mietere e selezionare. Usa Raccogliere per acquisire frutti, fiori e alimenti dalle onde arboree, e per comprendere il ciclo naturale. *Raccogliere può significare:*

- ☞ Individuare e raccogliere campioni utili.
- ☞ Identificare a colpo d'occhio le piante e le loro proprietà.
- ☞ Notare mutamenti nella natura selvaggia che ti circonda.
- ☞ Comprendere i fenomeni naturali tanto da poterli sfruttare.
- ☞ Prendersi cura delle spore, dei germogli e degli insetti.

RESISTERE

Un'abilità difensiva, che ti permette di rimanere saldo, di opposti. Usa Resistere per contrastare le intemperie e la stanchezza, e pararti di fronte ai nemici. *Resistere può significare:*

- ☞ Aggrapparsi alla vita anche nelle situazioni più ostiche.
- ☞ Mantenere la lucidità di fronte alla manipolazione.
- ☞ Bloccare o parare un attacco in arrivo.
- ☞ Rimanere saldi durante una tempesta o un radimoto.
- ☞ Aprirsi la strada tra la folla.

ROVISTARE

Un'abilità per frugare, cercare e spazzolare. Usa Rovistare per scovare materiali di recupero tra i detriti, per trovare tesori in una discarica. *Rovistare può significare:*

- ☞ Individuare e raccogliere materiali di recupero.
- ☞ Valutare un oggetto o uno scambio.
- ☞ Utilizzare efficacemente meccanismi danneggiati.
- ☞ Usare l'ambiente a proprio vantaggio in una rissa.
- ☞ Identificare le proprietà degli oggetti più strani.

SBOCCIARE

Un'abilità per dare spettacolo e per esibirti. Usa Sbocciare per incantare, impressionare e abbagliare coloro che ti circondano, facendoti strada nel loro cuore con parole e azioni. *Sbocciare può significare:*

- ☞ Suonare canzoni o raccontare storie drammaticamente.
- ☞ Vestirsi o recitare per distinguersi e farsi notare.
- ☞ Muoversi con grazia, fluidità ed equilibrio.
- ☞ Creare opere d'arte toccanti.
- ☞ Tatuare la pelle con ricordi trionfali o luttuosi.

SCATTARE

Un'abilità per scalare altezze vertiginose e compiere acrobazie impressionanti. Usa Scattare per arrampicarti, saltare e correre rapidamente in un ambiente. *Scattare può significare:*

- ☞ Arrampicarsi su una corda o sul dorso di un leviatano.
- ☞ Atterrare in modo fluido dopo una caduta.
- ☞ Schivare con agilità gli attacchi in arrivo.
- ☞ Saltare da un tetto all'altro durante un inseguimento.
- ☞ Controllare un aliante mentre ci si libra nei cieli.

STUDIARE

Un'abilità per registrare informazioni e investigare in modo mirato. Usa Studiare per cogliere dettagli che ad altri sfuggirebbero, per fare collegamenti e per ordinare il tuo sapere. *Studiare può significare:*

- ☞ Disegnare una carta nautica di una nuova area.
- ☞ Trovare delle prove sulla scena.
- ☞ Migliorare poco alla volta la conoscenza di una lingua.
- ☞ Notare uno schema, un difetto o un punto debole.
- ☞ Ricavare informazioni da appunti criptici.

TAGLIARE

Un'abilità di sudore e linfa, lacerante, serralama in pugno. Usa Tagliare per aprirti un varco nella natura selvaggia delle onde fruscianti, e per dominare sulla crescita caotica. *Tagliare può significare:*

- ☞ Aprirsi un varco, trinciando le fronde.
- ☞ Tracciare una rotta attraverso le onde più caotiche.
- ☞ Combattere impugnando asce, seghe e lame.
- ☞ Identificare i pericoli di una pianta sconosciuta.
- ☞ Raccontare storie di leviatani in fiore e fosse verdeggianti.

Garrun si era abituato a tradurre costantemente nel corso degli anni.

Indenya aveva un'infarinatura di tutte le lingue comuni, mentre Carrington imparava lentamente. Kovir mastiva il Venatorio, pur mangiandosi le parole a causa della barba. E infine c'era Zaritze, che passava dallo Schiocco al Tacito per parlare coi suoi lemuri.

Una situazione diametralmente opposta a quella con il suo primo equipaggio. Lì tutti parlavano Saprekk, a prescindere dall'interlocutore. All'epoca, l'unico modo per imparare qualcosa era guardare il cuoco che indicava vari ingredienti urlando i loro nomi. Imbarazzante.

Eppure ripensava a quei giorni con un impeto di orgoglio. E qui, in questo bar affollato di uno snodo itterino, spalla a spalla con spine e fibre, sentire Carrington ordinare in un Saprekk a dir poco stentato lo fece sorridere.

Lingue

Analogamente alle abilità, la conoscenza delle lingue è in gradi, da 1 a 3. A differenza delle abilità, questi gradi hanno anche un proprio nome: **infarinatura** (1), **dimestichezza** (2), **fluidità** (3).

Di solito, non è necessario tirare dadi per trarre vantaggio dai gradi delle proprie lingue: se hai un'infarinatura di Saprekk, sarai in grado di conversare con altri che lo parlano, più o meno.

Qui sotto, una definizione approssimativa di ciò che corrisponde a ciascun grado.

Infarinatura

Avere un'infarinatura di una lingua permette di usare e capire senza problemi parole e frasi semplici. Puoi ordinare del cibo, chiacchierare di alcuni argomenti comuni e legati alle terre selvagge, pronunciare nomi con precisione soddisfacente.

Dimestichezza

Avere dimestichezza con una lingua significa essere in grado di affrontare una normale conversazione, senza limiti o problemi: puoi discutere di un'ampia gamma di argomenti, esprimere opinioni e dare indicazioni, e seguire facilmente le conversazioni condotte da una persona madrelingua (anche se, magari, ti capiterà di perderti qualche parola).

Fluidità

Avere una certa fluidità linguistica significa che si è in grado di leggere, scrivere, ascoltare e parlare quella lingua senza il timore di fraintendere l'interlocutore e senza il timore di essere a tua volta frainteso.

Regola Opzionale - Lingua di Stirpe

I personaggi non iniziano con una conoscenza intrinseca della propria lingua "ancestrale": un Ektus potrebbe essere cresciuto su una nave di Eradicati, lontano da qualsiasi parlante Saprekk. Ma se si vuole creare un senso di parentela linguistica più profondo tra i membri di una stirpe, il tavolo può decidere che i personaggi iniziano con 3 gradi in una singola lingua legata alla loro stirpe, in aggiunta o al posto della fluidità gratuita in Citrico (come descritto nella prossima pagina).

Usare le Lingue

Imparare una lingua significa immergersi anche nelle sue tradizioni e nella sua cultura; significa entrare in un universo fatto di riferimenti, fatti storici ed espressioni idiomatiche.

Solo in alcuni casi sarà necessario tirare: **per attingere alle conoscenze culturali** insite in quelle lingue e **per ottenere informazioni**.

Esempio: Freya ha un'infarinatura di Saprekk. Riesce a capire giusto qualcosina della conversazione che si svolge al bar dello snodo; eppure, quel che più conta, non sono le parole dette dalle persone che sta tenendo d'occhio ma i tatuaggi di catrame sul corpo di una di loro. Culturalmente parlando, quei tatuaggi indicano che quel tizio è un paria, un dissidente: esattamente il tipo di Ektus con cui l'equipaggio di Freya ha bisogno di entrare in contatto.

Ogni lingua indicata alla pagina seguente è corredata da suggerimenti e da informazioni a cui ogni allievo potrebbe avere accesso. Sfruttare una lingua serve per:

Fare Amicizia

Essere in grado di comunicare con un PNG nella sua prima lingua (anziché usando la lingua comune, il Citrico) è un ottimo modo per instaurare un rapporto, mettendo immediatamente l'interlocutore a proprio agio.

Impressionare il Prossimo

Quando si usano le lingue meno comuni, o più difficili da apprendere, come il Denarico che ha un numero di parlanti limitato, impressionare gli altri è facile: si chiederanno tutti come hai fatto ad aver ottenuto conoscenze così altamente specializzate.

Ottenere Ulteriori Informazioni

In generale, le persone amano sentirsi incluse in un gruppo. Pertanto, un PNG condividerà più volentieri delle informazioni se gli parli nella sua lingua, e non ti considererà uno "straniero".

Dialetti

La Lucciola vi chiederà di effettuare un tiro azione per verificare la vostra comprensione della lingua solo quando entrerete in contatto con un dialetto, una versione della lingua che si discosta da quella che conoscete o avete imparato. Anche chi è particolarmente fluido in una lingua, potrebbe avere delle difficoltà nel comprendere quel dato dialetto; il Selvapelago, del resto, è pieno di piccole enclave isolate.

Citrico

Alla creazione, tutti i personaggi ottengono fluidità (grado 3) nel Citrico gratuitamente.

Il Citrico è una lingua creatasi a partire da diverse lingue e influenze negli anni in cui le culture Post-Verdeggianti hanno cominciato a entrare in contatto le une con le altre. Il Citrico è una sorta di "lingua franca" tra i flutti del Selvape-lago; non è accompagnata da alcuna particolare conoscenza culturale oltre a quella personale di ogni navigaselva.

Ctonio

Si tratta di una lingua di origine umana, un tempo divisa in migliaia di dialetti parlati da diversi gruppi di Ardenti sopravvissuti e che ora si sono riuniti in un'unica lingua. La cultura legata al Ctonio include dettagli su antichi rituali umani, conoscenza spirituale, e ovviamente informazioni sugli usi e costumi degli Ardenti stessi.

Saprek

Nonostante sia una lingua che esiste da centinaia di anni, il Saprek, una lingua densa e dai suoni rotondi, è rimasta invariata. Per i non-Ektus avere anche solo un'infarinatura di Saprek è spesso considerato un segno di rispetto verso questa popolazione. La cultura legata al Saprek comprende storie di deserti e venti caldi, oltre a informazioni sugli usi e costumi degli Ektus stessi.

Gaudimm

Il Gaudimm è una lingua chimica, utilizzata dai Gau, che dipende da brevi spasmi e tenui suoni. Sebbene la sua grammatica e la sua struttura sintattica siano facili da apprendere, per comunicare i concetti più complessi sono necessarie delle secrezioni di feromoni. La cultura legata al Gaudimm implica una conoscenza dettagliata delle grotte, delle gallerie e dei processi di putrefazione, oltre a informazioni sugli usi e i costumi dei Gau stessi.

Schiocco

Lo schiocco è la lingua usata dalle Tzelicrae: un insieme di sibili, schiocchi e colpetti che riprendono i pensieri delle menti alveare delle Tzelicrae stesse. Per molti apparati fonatori, questi suoni sono impossibili da emettere; quindi gli stranieri apprendono solo una forma semplificata, affidandosi in parte alla gestualità. La cultura legata allo Schiocco comprende una conoscenza approfondita delle abitudini di insetti e aracnidi, oltre a informazioni sugli usi e i costumi delle Tzelicrae stesse.

Denarico

Il Denarico è una lingua precisa, tagliente, usata dai commercianti più esperti, evolutasi a partire dalle schede perforate degli antichi computer. Saper parlare bene il Denarico, suscita immediato rispetto tra i mercanti e i truffatori. La cultura legata al Denarico comprende rotte mercantili, racconti e leggende legate a grandi vendite e affari, e molte tattiche di negoziazione.

Venatorio

Il Venatorio è la lingua usata dalle famiglie di cacciatori di leviatani: si tratta di una lingua nota per la sua precisione descrittiva. La cultura legata al Venatorio comprende fatti sulle bestie, sugli uccelli e sulle onde, oltre a informazioni sulle conquiste dei cacciatori tra le fronde.

Lirico

Il Lirico è una lingua cadenzata, usata dai poeti e dai trovatori delle onde fruscianti; è una lingua adatta alle esibizioni e ai cantastorie. La cultura legata al Lirico include antiche canzoni Pre-V, oltre che una comprensione profonda dei sussurri.

Tacito

Si tratta di una lingua interamente basata sui gesti, priva di componenti orali o fonetiche; è perfetta per quelle stirpi che, per loro natura, sono molto silenziose. Il Tacito esisteva anche prima della Verdeggianza, sebbene sia mutato nel corso degli anni. La cultura legata al Tacito comprende dettagliate descrizioni di reliquie da tempo perdute.

Pelagico

Si tratta di un codice non verbale, i cui significati vengono trasmessi mediante bandiere, razzi e luci di segnalazione; spesso conosciuto da lupi di mare, militari e contrabbandieri. Si basa, in parte, sui colori. La cultura legata al Pelagico comprende informazioni sulle varie tipologie di navi, sui fenomeni meteorologici, e sui pericoli che si annidano tra le onde.

Anteriore

L'Anteriore è una lingua estremamente difficile da padroneggiare: si trova, principalmente, in forma scritta e su antiche rovine Pre-Verdeggianti. Di solito, è compresa da studiosi, antiquari e cacciatori di tesori. La cultura legata all'Anteriore comprende dettagli sull'epoca Pre-Verdeggianti, sebbene talvolta si tratti di informazioni frammentarie.



“Sta facendo di nuovo quella cosa, quella con gli insetti.”

Il suo tono era duro. Kepra prima guardò verso la navigatrice, seduta a gambe incrociate a prua, e poi si voltò verso la smorfia di fastidio dipinta sul volto del navigaselva che aveva parlato. “È inquietante, vero? Una sensazione strana, ti rivolta come un calzino. Quel potere.”

Il marinaio annuì. Le lucciole danzavano nella notte.

“Ti dirò una cosa...” , continuò Kepra, mettendogli con noncuranza un braccio spinoso attorno alle spalle, “non mi sentirai mai e poi mai lamentarmi di lei, e sai perché?”

Il navigaselva incrociò lo sguardo floreale di Kepra. La sfida negli occhi del marinaio si spense subito; alcune lucciole si erano posate sulla sua camicia, sul ponte, e altre disegnavano costellazioni attorno alla navigatrice, che all'improvviso batté le mani e, in un istante, le lucciole si riunirono in uno sciame, disperdendosi poi verso nord-est.

“Perché lei ha appena trovato il nostro prossimo porto.”

Aspetti

Gli aspetti sono elementi che contraddistinguono il personaggio, conferendogli nuove capacità e modi unici di affrontare le sfide che incontrerà nel Selvapelago. Si possono avere **sette** aspetti in totale (anche se la maggior parte dei personaggi comincerà con quattro o sei aspetti, e ne otterrà altri attraverso lo sviluppo del personaggio).

Esistono tre tipologie di aspetti: i **Tratti**, le **Attrezzature** e i **Famigli**.

- ☞ I **Tratti** sono le capacità derivanti dall'addestramento oppure quelle innate legate alla biologia del personaggio.
- ☞ Le **Attrezzature** sono armi, armature e tutti quegli strumenti su cui il personaggio fa affidamento.
- ☞ I **Famigli** vanno dagli animali ai costrutti, fino agli incantesimi viventi e agli spiriti vincolati, che possono combattere per il personaggio, fare da cavalcatura e andare in esplorazioni in luoghi altrimenti irraggiungibili.

Leggere un Aspetto

Ognuna delle stirpi, delle origini e dei ruoli che troverai nel prossimo capitolo dispone di una serie di aspetti tra cui scegliere: prima però dovrai imparare a leggere le informazioni di un aspetto. Tutti gli aspetti sono composti da tre elementi: un nome, un tracciato e una regola.

Nome

Il nome di un aspetto non solo lo delinea, fornendone una descrizione, ma lo dota anche di un potere narrativo. Ogni volta che effettui un tiro azione, puoi aggiungere 1d6 alla tua riserva come vantaggio, se il nome di un aspetto in tuo possesso può entrare in gioco (se hai un pugnale potrai aggiungere 1d6 quando stai attaccando qualcuno, ma forse potrebbe tornarti utile anche per forzare un lucchetto o anche quando minacci qualcuno puntandoglielo tra le costole).

Tracciato

Quando il tuo personaggio subisce danno, puoi scegliere quale aspetto viene danneggiato; in alcuni casi puoi scegliere invece di subire un ferita (vedi prossima pagina). Più lunghi sono i tracciati dei tuoi aspetti, maggiori danni potrai assorbire.

Inoltre puoi segnare alcuni aspetti per accedere ad alcuni bonus speciali. Se il tracciato di un aspetto è pieno, ossia completamente segnato, perderai l'accesso ai dadi vantaggio che fornisce, alle regole e ai bonus che normalmente ti offrirebbe.

Regola

Un aspetto è sempre caratterizzato da una regola, ossia da un modo in cui l'aspetto stesso ti permetterà di modificare o infrangere le normali regole del gioco. Un aspetto può permetterti di fare qualcosa che per gli altri personaggi sarà impossibile, di infliggere un certo tipo di danno, di ottenere resistenza a danni di tipi specifici, di ottenere informazioni aggiuntive dalla Lucciola o persino di cambiare il modo in cui si leggono i risultati dei dadi.

Esempi di Aspetti

All'interno di questo manuale troverai centinaia di aspetti pregenerati che possono adattarsi a diversi personaggi e a diversi stili di gioco. Qui di seguito qualche esempio, alcuni estrapolati dai prossimi capitoli...

Torreggiante **Tratto da 5**

Superi chiunque altro in statura.

Carpentiere **Tratto da 4**

Quando lavori a un progetto che prevede l'uso di legno, linfa o fiori, aumenti l'impatto.

Chi Cerca Trova **Tratto da 4**

Segna per individuare un luogo nascosto o dimenticato nelle vicinanze usando solo il tuo istinto.

Serralama **Attrezzatura da 3**

L'arma per eccellenza degli apripista, una sciabola seghettata che infligge danni RAV Trincianti o Laceranti.

Dente di Leviatano **Attrezzatura da 3**

Segna per far levitare e controllare cumuli di ossa e resti ossei.

Giacca Temprata **Attrezzatura da 3**

Hai resistenza a tre tipi di danno. Scegli dalla seguente lista: Contudente, Perforante, Lacerante, Tossico, Elettrico.

Aracno-Esploratore **Famiglio da 3**

Un singolo ragno che puoi mandare in avanscoperta, che ti permette di vedere e sentire attraverso i suoi sensi.

Istrice Muso-Prora **Famiglio da 2**

Non è certo il più facile da accarezzare, ma si impara a convivere. Ignori le riduzioni causate dal dolore o dallo sconforto.

Oltre al Nome

Alcuni aspetti sono corredati da una breve descrizione che, oltre al nome, riesce a delinearne meglio le caratteristiche. A volte, infatti, il nome potrebbe non essere sufficiente a farne capire il funzionamento all'interno della narrazione. La descrizione di un aspetto, esattamente come il suo nome, aiutano a ottenere dadi vantaggio.

Esempio: Uno dei membri dell'equipaggio vuole attirare l'attenzione di un gruppo di apripista che stanno bevendo un goccetto presso lo snodo locale; per farlo affigge con violenza la sua serralama nel tavolo di fronte sé. Un gesto del genere, normalmente, avrebbe potuto far irritare gli apripista, ma dal momento che la serralama è "l'arma per eccellenza degli apripista", è più probabile che tutti quanti ne rimangano impressionati e che vedano questo membro dell'equipaggio come uno di loro, perdonando quindi l'interruzione.

Danni agli Aspetti

Quando il personaggio subisce dei danni, questi saranno probabilmente diretti a uno dei suoi aspetti e verranno resi in forma grafica come segni sul tracciato di quell'aspetto. **Puoi scegliere liberamente quale aspetto verrà danneggiato**, ma dovrebbe essere un aspetto contestualmente sensato alla narrazione: un'attrezzatura potrebbe assorbire i danni di un colpo in arrivo; un tratto, invece, potrebbe essere perfetto per danni che influenzano il tuo corpo direttamente.

Esempio: La palla di cannone sparata dai predoni sfonda il ponte in un punto proprio accanto a Hegvin, facendo volare schegge dappertutto e infliggendogli due danni Perforanti. Il giocatore che interpreta Hegvin sceglie di assorbire i danni segnando l'aspetto "Cappotto Logoro" dal momento che, in una scena del genere, pensa che debba essere un'attrezzatura a farne le spese.

Danni Astratti e Ferite

Sebbene alcuni tratti possano sembrare piuttosto astratti, ricordatevi che possono sempre subire danni. *Chi Cerca Trova*, nella pagina precedente, ad esempio, riguarda un'azione unica del personaggio, ma come potrebbe venire danneggiato? Il personaggio, per esempio, potrebbe venire distratto da un ronzio nelle orecchie o da un taglio molto doloroso, o prendere una botta in testa. Puoi permetterti un po' di astrazione, specialmente quando segni danni ai tratti.

E se proprio non hai un aspetto che possa subire danni al tuo posto (o se decidi di non voler usare un aspetto per assorbire i danni, o se tutti i tuoi tracciati aspetto sono pieni), potrai subire una **ferita** (vedi pag. 69).



Sviluppare gli Aspetti

Man mano che il tuo personaggio cresce e fa esperienza, avrai la possibilità di **svilupparne** gli aspetti. Lo sviluppo degli aspetti può avvenire aggiungendo nuove regole, oppure rimuovendo o modificando regole negative o svantaggiose; o, ancora, modificando il nome o la descrizione dell'aspetto affinché fornisca vantaggi in diverse situazioni. Questo sviluppo richiede **tempo** (di solito l'equivalente della durata di un progetto), ha un costo in **avanzamenti** (indicatori dell'esperienza che verranno spiegati tra qualche pagina), e modificherà la **lunghezza del tracciato** aspetto (rimuovendo caselle, ad esempio, se l'aspetto sta diventando più forte e più sfaccettato; aggiungendone se si stanno introducendo nuove limitazioni o complicazioni).

Per sviluppare un aspetto, scegli una delle opzioni dal riquadro qui a destra e altera il tracciato dell'aspetto di conseguenza. Ad esempio, se vuoi fare in modo che la tua arma infligga un nuovo tipo di danno, dovrai scegliere il tipo di danno e rimuovere una casella del tracciato dell'aspetto.



Rimuovi Una Casella

- ☞ **Potenziamento del Risultato:** Trasforma un conflitto in un trionfo (in una situazione particolare).
- ☞ **Aggiungere un Danno:** L'aspetto ottiene un nuovo tipo di danno (sia esso Contundente, Tagliente, Perforante, Trinciante, Lacerante, Tossico, Acido, Esplosivo, Elettrico, Gelido, Salino, Incenerente), e una portata (RAV o AD).
- ☞ **Caratteristica Utile:** Ad esempio la creazione di luce o calore in un'area limitata. Comunque qualcosa di limitato.

Rimuovi Due Caselle

- ☞ **Nuovo Senso:** Ottieni un nuovo modo di percepire il mondo o acuisce un senso già in tuo possesso. *Se il nuovo senso è particolarmente potente, rimuovi 3 caselle anziché 2.*
- ☞ **Resistenza (Generale):** Riduci di 2 i danni, e diminuisci l'impatto, di tutti gli effetti derivanti da un particolare elemento del Selvapelago, come ad esempio gli spiriti e le bestie.
- ☞ **Aumentare l'Impatto:** Ottieni un impatto maggiore con le tue azioni (in una situazione specifica o con un'azione specifica).
- ☞ **Resistenza (Danni):** Riduci di 2 i danni subiti da tre diverse tipologie di danno (a scelta tra: Contundente, Tagliente, Perforante, Trinciante, Lacerante, Tossico, Acido, Esplosivo, Elettrico, Gelido, Salino, Incenerente).
- ☞ **Svelare un Segreto:** Puoi domandare alla Lucciola di rivelare alcune informazioni. *Se le circostanze in cui è possibile utilizzarla sono particolarmente ampie, rimuovi 3 caselle anziché 2.*
- ☞ **Riparare:** Ripulisci una casella di un tracciato in una particolare situazione.
- ☞ **Creare una Risorsa:** Crea una particolare risorsa rara. *Se desideri creare una risorsa scegliendo da tre opzioni diverse ogni volta, rimuovi 3 caselle anziché 2.*

Ottieni una Casella Aggiuntiva

- ☞ **Limitare:** Da aggiungere a una regola esistente. La capacità può essere usata solo come compito, oppure una volta per scena, oppure è necessario segnare il tracciato quando la si utilizza (se necessita anche di bruciare una casella, aggiungi 1 nuova casella ulteriore).
- ☞ **Consumare:** Da aggiungere a una regola esistente. La capacità può essere usata solo se consumi una risorsa.

Non Aggiungere o Rimuovere Alcune Casella

- ☞ **Modificare il Nome o la Descrizione:** Cambia il nome di un aspetto o aggiungi/modifica la sua descrizione. *Può cambiare il modo in cui l'aspetto consente di ottenere dati vantaggio.*

Combinare gli Aspetti

Invece che sviluppare un singolo aspetto durante l'evoluzione del personaggio, si può sempre prendere due aspetti esistenti e combinarli insieme. Così facendo si possono ottenere risultati insoliti, a seconda degli aspetti scelti, risparmiare spazio sulla scheda del personaggio, rimanere sotto al numero limite di aspetti consentito (ossia sette) e creare tracciati più lunghi, in grado di resistere anche a grandi ammontare di danni. Analogamente allo sviluppo di un aspetto, questo processo richiede tempo e l'uso di avanzamenti.

Licenza Creativa

Quando si combinano due aspetti esistenti, devi:

- ☞ Dare un nome al nuovo aspetto.
- ☞ Scegliere la tipologia del nuovo aspetto (tratto, attrezzatura, famiglia).
- ☞ Dare al nuovo aspetto un tracciato (lunghezza in caselle pari alla somma dei due tracciati combinati, per un massimo di otto caselle).
- ☞ Aggiungere le regole di entrambi gli aspetti che vuoi combinare.

È il momento della creatività, a patto che tu riesca a giustificare il cambiamento degli aspetti del personaggio dal punto di vista narrativo. Qui di seguito, un paio di esempi, (uno semplice, l'altro un po' più strano) di come potresti combinare due degli aspetti citati a pag. 60, *Dente di Leviatano* e *Serralama*.

Serralama Titanica **Attrezzatura da 6**

Una sciabola seghettata ricavata dalla mandibola di uno scoiattolo protoleviatano. Infligge danni RAV Trincianti e Laceranti; segna per far levitare e controllare cumuli di ossa e resti ossei.

Tatuaggi Denti a Sciabola **Tratto da 6**

Tatuaggi dai contorni frastagliati, fatti con un inchiostro maledetto, in movimento, affamati. Infliggono danni RAV Trincianti e Laceranti; segna per far levitare e controllare cumuli di ossa e resti ossei.

La lunghezza del tracciato consiste nella somma dei due tracciati scelti; le regole sono una fusione di quelle degli aspetti usati, in entrambi i nuovi aspetti. Il senso di ciascun nuovo aspetto è diverso dall'altro, e offrono dadi vantaggio in situazioni molto differenti.

Creare Aspetti Unici

Se nessuno degli aspetti esistenti dovesse risultare adatto al tuo personaggio, è sempre possibile creare un aspetto completamente nuovo. Per creare un nuovo aspetto, dovrai:

- ☞ Scegliere la tipologia dell'aspetto (tratto, attrezzatura, famiglia).
- ☞ Cominciare da un tracciato (da 5 per i tratti e le attrezzature, da 4 per un famiglia, dato che un alleato semi-indipendente ha una flessibilità maggiore).
- ☞ Scegliere delle opzioni dal riquadro qui a sinistra, modificando la lunghezza del tracciato di conseguenza (minimo 1 casella, massimo 8 caselle).
- ☞ Dare un nome all'aspetto risultante e, se vuoi, fornire una breve descrizione.

Se si intende creare un aspetto da zero, è bene avere non solo l'aiuto ma anche l'approvazione della Lucciola. Analogamente allo sviluppo e alla combinazione di due aspetti, questo processo richiede tempo e l'uso di avanzamenti.

Qualcosa di Veramente Unico

Se hai avuto un'idea per un aspetto che però non rientra nelle opzioni del riquadro a sinistra, parlane con la Lucciola e provate a giocarla insieme. Se è necessario modificarlo, fatelo a fine sessione. Continuate a provare finché non vi sembra bilanciato e di senso. In caso di dubbi sulla lunghezza del tracciato, tre caselle sono spesso azzeccate, si può sempre modificare la lunghezza in seguito.

Esempi di Aspetti Unici

Alcuni aspetti unici realizzati con le opzioni riportate nel riquadro alla pagina precedente. Ogni esempio riporta quali opzioni sono state utilizzate per crearlo.

Stile della Carpa Argentata **Tratto da 3**

Uno stile di combattimento praticato dalla tua flotta-clan, perfetto per respingere le lame. Hai resistenza ai danni Taglienti, Perforanti e Trincianti. *Tratto + Resistenza (Danni)*.

Rabir Vorticante **Attrezzatura da 4**

Uno strumento metallico che assomiglia a una trottoia. Produce un ronzio rasserenante che respinge gli insetti quando viene fatto girare. *Attrezzatura + Caratteristica Utile*.

Guanti Protoplasma **Attrezzatura da 3**

Guanti viscosi che infliggono danni RAV Acidi. Consuma un campione per ripulire immediatamente una casella del tracciato di questa attrezzatura. *Attrezzatura + Aggiungere un Danno + Riparare + Consumare*.

Ragno Onirico **Famiglio da 3**

Un piccolo aracnide che riesce a catturare i sogni nella sua ragnatela spettrale. Usa un compito per estrarre un sogno segreto da un individuo vicino (ulteriori dettagli verranno forniti dalla Lucciola). *Famiglio + Svelare un Segreto + Limitare*.



Risorse

Il Selvapelago è brulicante di risorse. I relitti vengono smontati per ricavarne ferro, macchinari e componenti varie; le bestie forniscono carne e ossa; le onde stesse offrono frutti, funghi, oltre che segreti viventi desiderosi di insinuarsi nelle menti altrui.

Sono proprio queste le **risorse**, le utili stranezze che tu e il tuo equipaggio raccoglierete tra i flutti durante i vostri viaggi. Esistono quattro macro categorie: **materiali di recupero**, **campioni**, **sussurri** e **carte nautiche**.

Rischiare le Risorse

Tutte le risorse possono essere **utilizzate per ottenere dadi vantaggio nei tiri azione**, oltre agli usi qui elencati. Questo vale solo se la risorsa in questione è adatta alla situazione; lanciare una manciata di ingranaggi in faccia ai nemici, tentando di distrarli prima di un attacco potrebbe aver senso; eppure, tutti quegli ingranaggi non servirebbero a niente se il personaggio dovesse scassinare una serratura.

Tuttavia, usare le risorse in questo modo le mette a rischio. Se il risultato del tuo tiro è un **disastro**, oppure se **subisci danno** durante l'azione, c'è una buona possibilità che la risorsa venga danneggiata (assegnandole un'etichetta negativa) o che addirittura venga distrutta.

Etichette

Alcune risorse hanno una o più **etichette**, ossia descrittori che ne contraddistinguono l'unicità. Le etichette cambiano il modo in cui sono utilizzabili in gioco: un *Limone Marcio* potrebbe non essere più utile in cucina, ma potrebbe ancora essere scambiato; un *Limone Curativo* o un *Limone Puro*, potrebbe servire come base per la creazione di un tonico dalle proprietà medicinali.

Quando l'equipaggio si imbatte in una risorsa particolarmente interessante, può sviluppare una nuova etichetta, dando a quella risorsa una proprietà che potrebbe aiutare (o ostacolare) dal punto di vista narrativo. Questa etichetta, una volta sviluppata, diventa parte del mondo di gioco. Inoltre, è possibile scoprire nuove etichette facendo ricerche, oppure conducendo qualche esperimento usando le risorse di cui già si dispone.

Materiali di Recupero

I materiali di recupero sono quei materiali inorganici che vengono recuperati dai relitti, dalle rovine, dai cadaveri. Possono essere qualsiasi cosa: teli a brandelli, frammenti di metallo, manufatti curiosi o armi di scarsa fattura.

I materiali di recupero vengono spesso acquisiti utilizzando l'abilità **Rovistare**, saccheggiando magazzini, setacciando sale macchine o smontando macchinari e meccanismi. L'abilità **Studiare** può essere d'aiuto quando si osserva un cumulo di oggetti, si analizzano le merci di un mercante o si fruga un cadavere per trovare oggetti utili e preziosi.

Puoi usare i materiali di recupero per:

- ☞ **Riparare** attrezzature danneggiate (con un compito).
- ☞ **Creare** una nuova attrezzatura temporanea (con un compito; le più complesse possono essere un progetto).
- ☞ **Attaccare** i nemici se non si dispone di armi.

Etichette dei Materiali di Recupero

- ☞ **Robusto**: Ripulisce una casella in più quando viene usato per riparare un aspetto; fa segnare una casella in più quando usato per curare una ferita.
- ☞ **Decorato**: Ha un valore più alto del solito.
- ☞ **Rotto**: Praticamente inutile per il suo scopo originale.

Esempi di Materiali di Recupero

Timone Rotto, Lanterna a Ombre Cinesi, Anello di Bronzo, Crisoberillo, Antica Lupara, Tomo Ammuffito, Accetta con Iscrizioni, Cubo di Pietra, Coppa di Ceramica degli Antichi.

Spiccioli

Sebbene la maggior parte dei baratti nel Selvapelago avvenga utilizzando delle risorse, le cose più piccole (come una birra di scarsa qualità, o un'offerta a un cantastorie) vengono spesso pagate con degli **spiccioli**, ovvero con i residui delle risorse più preziose che sono passate per le mani dei navigaselva.

Gli spiccioli sono frammenti troppo piccoli per preoccuparsi di tenerne davvero il conto; di solito si tratta di vecchi semi di frutta, frammenti d'ambra, ali d'insetto, schegge: il tuo personaggio ne avrà sempre abbastanza per comprarsi un birra. Dal punto di vista meccanico, significa che non è necessario tenere conto delle risorse quando si tratta di beni basilari.



Campioni

I campioni corrispondono ai materiali organici del Selvapelo, recuperati di solito da insetti, bestie, o dalle onde fruscianti stesse. Possono essere carne, organi, gusci chitinosi, spezie, funghi, frutti o ossa.

L'abilità Cacciare è utile per abbattere le bestie e per ricavare dai loro corpi parti utili e commestibili; ovviamente è possibile cacciare anche pescando, usando una canna o una lancia.

L'abilità Raccogliere serve, invece, per raccogliere foglie, radici, erbe, tutto quello che cresce in natura e che può essere utile.

Puoi usare i campioni per:

- ☞ **Guarire** i tratti danneggiati (con un compito).
- ☞ **Cucinare** pasti rinvigorenti che offrono tratti temporanei (con un compito, sebbene un grande banchetto corrisponda a un progetto).
- ☞ **Attaccare** i nemici se non si dispone di armi.

Etichette dei Campioni

- ☞ **Puro / Curativo:** Ripulisce una casella in più quando viene usato per guarire un aspetto; fa segnare una casella in più quando usato per curare una ferita.
- ☞ **Cimelio:** Ha un valore più alto del solito.
- ☞ **Marcio:** Se lo mangi ti fa stare male.

Esempi di Campione

Pelo di Vulpivera, Pungiglione di Scorpione, Pepe di Nasturzio, Fragole Verdi, Manciate di Sale, Sangue di Bestia, Spezianeve, Ossa Ricurve, Lime Tigre.

Carico

A volte l'equipaggio si imbatte in risorse tanto grandi, o presenti in quantità così elevate, che non può semplicemente raccogliere e portarle in giro (di solito si tratta di materiali di recupero o di campioni) ma ha bisogno di stivarle a bordo. I ritrovamenti di questo tipo devono essere quindi trattati come **carico** della stiva anziché come risorse normali, e registrate sulla scheda della nave e non su quella del personaggio. La maggior parte del carico trovato, tra l'altro, dovrà essere trasportato in qualche modo sulla nave, il che potrebbe richiedere una scena dedicata o un montaggio, a meno che non ci siano dei PNG che possano dedicarsi a questa mansione.

Il carico non è facile da ottenere, non come le normali risorse; tuttavia, si possono usare le stesse abilità per tentare di acquisirlo in situazioni appropriate. Potete:

- ☞ **Barattare** il carico in cambio di potenziamenti per la vostra nave, in questo caso un singolo carico vale come un **fondo** a vostra disposizione (anche se non tutti i cantieri navali avranno esattamente ciò che desiderate).
- ☞ **Disassemblare** il carico, dividendolo in tre o quattro pezzi più piccoli che verranno poi registrati come normali risorse.
- ☞ Usare il carico per **riparare** danni strutturali alla vostra nave, senza bisogno di un bacino di carenaggio, carpentieri e meccanici di un porto.

Sussurri

I sussurri sono segreti selvaggi che saltano da una mente all'altra, parole con una propria volontà, parassitiche. Possono essere una singola parola o una breve frase ma possono esistere solo in una mente alla volta e, una volta pronunciato, quel sussurro è perduto per sempre.

Capiterà spesso che i sussurri si insinuino nelle menti dei personaggi, specie quando si assiste a orrori e meraviglie del Selvapelo; altre volte, possono essere barattati in bazaar delle meraviglie. Eppure, un astuto navigaselve, potrebbe persino scovarli in modi più strani...

Puoi usare i sussurri per:

- ☞ **Scoprire** informazioni segrete legate alla loro formulazione (sussurrandole sottovoce).
- ☞ **Stravolgere** la narrazione a tuo favore (pronunciando un sussurro ad alta voce, puoi creare una **svolta** legata al sussurro).
- ☞ **Imporre** un cambiamento (gridando un sussurro, puoi creare una **svolta** dall'impatto enorme, fuori dal tuo controllo).

Etichette dei Sussurri

- ☞ **Echeggianti:** Può essere usato due volte prima di svanire.
- ☞ **Affamato:** Le svolte create a partire da questo sussurro rimuovono un elemento del mondo, anziché aggiungerne uno.

Esempi di Sussurri

Voce Famelica, Tutto è Bene Quel che Finisce, Albero delle Anime, Condannati dal Destino, Scorciatoia, Dolci Melodie, Impacchettato e Spedito, Scintille nella Brezza, Frangiflutti della Nuova Onda, Bisbiglio Dimenticato.

Carte Nautiche

Le carte nautiche sono il cuore pulsante di un viaggio: registrano l'ubicazione di strisce, isole, pericoli e rotte commerciali. Spesso, vengono conservate sotto chiave e solo i navigatori possono accedervi, o in apposite biblioteche portuali, note come cartoika. Una carta nautica può essere una mappa, un diario di bordo, una carta celeste o un'incisione Pre-V.

Analogamente ai sussurri, le mappe sono difficili da ottenere al di fuori di alcune circostanze. Possono essere barattate nei porti, oppure quando s'incontra un'altra nave amica, oppure recuperate dalle casseforti di vecchi relitti. Un personaggio può Mappare durante il viaggio (vedi pag. 49) per disegnare nuove carte nautiche.

Puoi usare le carte nautiche per:

- ☞ **Scoprire** nuovi luoghi in mare (di solito combinandole con altre informazioni conosciute).
- ☞ **Registrare** rotte sicure tra determinati luoghi (di solito dopo un viaggio riuscito, il che rende più facili i viaggi successivi, purché si disponga della carta nautica).

Etichette delle Carte Nautiche

- ☞ **Sbiadita:** Quasi impossibile da leggere.
- ☞ **Dettagliata:** Ci sono molte più informazioni del solito.

Esempi di Mappe

Rotte Commerciali con Inchiostro Rosso, Diario delle Antiche Rotte, Spartito di Canzoni del Trafficante, Registro del Draghista, Mappa di Seta, Mano Tatuata di Promesse, Mappa Incisa su Placca, Carta Celeste Inferiore.

Etichette del Carico

Raramente le merci hanno etichette proprie, ma se le hanno, è probabile che siano uniche. Un barile pieno di carne delicatamente speziata potrebbe avere l'etichetta **Deperibile**, indicando che andrà a male velocemente; invece, un animale vivo trasportato nella stiva potrebbe essere **Pericoloso** o **Imbizzarrito**.

Esempi di Carico

Orologio a Piantana, Cassa di Spinovino, Carcassa di Makadrillo, Collezione di Statue, Albero di Limoni in Frutto, Vulpivera Addomesticata, Baule di Tabacco Itterino, Colonia di Spore Cantanti, Barile di Antico Whisky.

“Non avresti dovuto farlo.”

Veris sospirò, lasciandosi alle spalle la baracca avvolta dalle fiamme.

**“Sì.” La sua espressione era illeggibile.
“Non avrei dovuto.”**

Romanoska la osservò mentre tornava a bordo della nave: i pugni stretti, i passi rapidi. Aveva visto la filibustiera abbattere dozzine di pirati, ridere di una salva di arpioni sparati dai Falenidi mentre piovevano sul ponte attorno a lei, scrollarsi di dosso le ganasce di un brucodenti con un grugnito e un sorriso di sfida.

Cosa aveva quindi di particolare quella baracca? Cosa aveva visto al suo interno tanto da spingerla a darla alle fiamme?

Romanoska rabbrivì al solo pensiero, nonostante il calore crescente.

Qualunque cosa fosse, forse era meglio che bruciasse.

Fardello

Il Selvapelago sa essere un luogo spietato, in grado di far emergere nella mente di chi lo naviga le peggiori insicurezze, le più tremende fobie, le tendenze più selvagge. Questi sono i pesanti fardelli sul cuore dei navigaselva.

Tracciato Fardello

Ogni personaggio ha tre fardelli, scelti durante la fase di creazione. Ognuno di questi fardelli dispone di un tracciato speciale composto da due caselle. Per esempio:

-  Il dito con cui spari trema incontrollabilmente.
-  Il metallo intorno a te scintilla e crepita.
-  Il cielo lontano ti chiama.

Quando Segnare il Fardello

Solitamente, la Lucciola chiederà di segnare una casella sul tracciato fardello in risposta a un evento in cui il personaggio è rimasto coinvolto, qualcosa che potrebbe essere stato costretto a fare contro la propria volontà, oppure dopo aver assistito a qualcosa di davvero inquietante. Alcuni esempi:

-  Hai assistito alla morte di un membro della ciurma.
-  Hai dovuto mangiare o bere qualcosa di indicibile pur di sopravvivere.
-  Hai visto uno degli orrori che si celano tra i flutti.
-  Hai messo piede in un luogo in cui i visitatori non sono graditi, un luogo che non ti vuole.
-  Il viaggio si prolunga oltre la durata prevista a causa di danneggiamenti o ritardi.
-  Sei stato tradito da una persona di cui ti fidavi.
-  Subisci un attacco particolarmente feroce, oltre che inatteso, da parte di una bestia.
-  Ricorri al cannibalismo non consensuale.
-  Una tua decisione porta alla morte o al ferimento di un passeggero o di un amico.

In sostanza, ogni volta che il personaggio incappa in esperienze tremende o si lascia andare alla barbarie, sarà necessario segnare una casella sul tracciato fardello.

Gli Effetti del Fardello

Non appena una casella sul tracciato fardello viene segnata, produrrà immediatamente degli effetti sul personaggio. Alcuni di questi effetti sono meccanici, tangibili e definiti; altri, invece, sono lasciati alla libera interpretazione.

Effetti Narrativi

Se è stata segnata una casella del fardello, fai emergere gli effetti velatamente interpretando il personaggio. Di fronte a una scelta ovvia, potresti prendere la via più ardua, oppure potresti far trasparire gli effetti del fardello nella descrizione di un'azione.

Se entrambe le caselle del fardello sono state segnate, il fardello è in primo piano quando interpreti il personaggio, dettando la sua linea d'azione e di condotta. Azioni che normalmente avresti compiuto senza sforzo diventano impossibili, potresti non riuscire a mettere da parte le sue paure, ossessioni e vizi, e le descrizioni delle azioni devono mostrare alle altre persone al tavolo quanto il tuo personaggio stia soffrendo.

Effetti Meccanici

Gli effetti del fardello non sono solo narrativi. Ogni volta che cerchi di agire per **contrastare** il tuo fardello, **subisci una riduzione di un numero di dadi pari alle caselle fardello segnate** (come, ad esempio, cercare di stare in equilibrio su un ramo piuttosto alto, sebbene il fardello riguardi proprio l'instabilità e un senso di vertigine).

Ripulire il Fardello

Sebbene il modo più semplice per ripulire una casella del fardello consista nel giocare le proprie **motivazioni** (vedi la prossima pagina), non è l'unico. Puoi ripulire il tracciato fardello anche:

-  Incappando in qualcosa di inatteso e di meraviglioso mentre viaggi tra le onde fruscianti (ripulisci una o due caselle, a seconda che tu assista soltanto a questa meraviglia, o che tu abbia l'occasione di interagirci).
-  Ritagliandoti del tempo per riposare o rilassarti in un porto (anche se, probabilmente, ti costerà qualche risorsa).
-  Se sulla tua nave c'è un chirurgo, che ti somministri dei farmaci soporiferi, o sottoponendoti a delle sedute di psicoterapia amatoriale.

Motivazioni

In questo mondo, chiunque ha un obiettivo da raggiungere, sogni da inseguire, segreti da svelare. Le motivazioni corrispondono alle tue pulsioni, ai tuoi obiettivi, a quel che fa andare avanti il tuo personaggio, che lo spinge a fare progressi, ad abbandonare anche gli stati d'animo più cupi. Alcuni esempi:

- ☞ Trovare la mia famiglia, che ho perso tempo fa.
- ☞ Liberarmi del parassita di Karka.
- ☞ Scoprire e saccheggiare delle rovine Pre-V inesplorate.
- ☞ Cacciare e catturare il Grande Lupo Bianco.
- ☞ Decimare i Predoni Abracanto.

Usare le Motivazioni

Ogni volta che soddisfi le condizioni o ti avvicini al compimento di una motivazione, puoi scegliere tra:

Ottenere un Sussurro

Ottieni un sussurro correlato, in qualche modo, alla tua motivazione, rendendo più facile inserire la motivazione stessa nella narrazione.

Ripulire una Casella Fardello

Ripulisci immediatamente una casella segnata di uno qualsiasi dei tuoi tracciati fardello.

Ottenere un Avanzamento Minore

Una volta per sessione, puoi ottenere un avanzamento minore, e scriverlo sulla tua scheda del personaggio, come risultato dello sviluppo di una delle tue motivazioni. Dai all'avanzamento un nome correlato alla motivazione in questione.

Ottenere un Avanzamento Maggiore

Soddisfare o completare una motivazione può farti ottenere, se lo desideri, un avanzamento maggiore, ma devi per forza cancellare quella motivazione e crearne una nuova. Quando ottieni un avanzamento maggiore in questo modo, dagli un nome correlato alla motivazione in questione. Puoi farlo al massimo una volta per arco.



Sulla porta c'era la statuetta di una tartaruga leviatano, il guscio di argilla rossa da cui spuntavano piccole torri; l'estro artistico di qualche giovane scultrice.

La porta era di vetro ambrato, affumicato. Cercò di evitare il suo riflesso, le dita di ferro protesico contratte.

Bussò ancora. Alzò gli occhi, e si vide: i capelli una matassa, sporchi di spore; un intrico di cicatrici sulla sua pelle.

Era invecchiata.

Il muso della tartaruga puntava su di lei. Stava per aprire lei stessa la porta quando questa si spalancò così all'improvviso da farle correre la mano alla sciabola; un riflesso da flutti arborei.

L'uomo oltre la porta la studiò con attenzione. Poi la consapevolezza.

"Sammy?"

All'improvviso si ritrovò tra le braccia di suo padre, di nuovo dodicenne. Lacrime calde bagnarono la tartaruga di argilla. Era a casa.

Avanzamenti

Gli avanzamenti sono sviluppi narrativi del personaggio, da annotare sulla scheda del personaggio e da usare come carburante per farlo evolvere; si possono usare per aumentare la lunghezza di un tracciato aspetto, per aggiungere un grado a una abilità o a una lingua, o persino per ottenere un nuovo aspetto. Gli avanzamenti si dividono in due categorie: **minori** e **maggiori**.

Gli avanzamenti rappresentano eventi importanti per il tuo personaggio: decidere se annotare un avanzamento o meno, è una scelta che spetta solo a te.

Minori

Puoi annotare un avanzamento minore una volta per sessione, di solito dopo un evento che pensi possa avere un effetto duraturo sul personaggio. Per esempio, dopo aver raggiunto un obiettivo personale, dopo aver incontrato un PNG davvero memorabile, oppure dopo essere sopravvissuti a un combattimento particolarmente tosto.

Gli avanzamenti minori si presentano sotto forma di brevi frasi evocative che devono essere legate alla situazione che li ha causati; in questo sono molto simili ai sussurri. La frase deve essere di tua invenzione, pensata per definire le modalità di sviluppo del personaggio, come "Mozzato una Zanna a un Serpente Gigante", "Mostrato a Barton che si Sbagliava", "Sopravvissuto al Crollo".

Maggiori

Gli avanzamenti maggiori funzionano come quelli minori, ma possono essere acquisiti solo una sola volta per arco narrativo. Hanno un effetto più ampio e duraturo sul personaggio, quindi scegli con cura questa questa frase evocativa!

Qualche esempio: "Risolto il Mistero della Torre di Taurobolio", "Affondata la Divoranave Lingua dell'Alba", "Visitato l'Oscuro Fondale".

Avanzamenti Extra

La Lucciola può assegnare un avanzamento minore a tutto l'equipaggio, se i suoi membri hanno contribuito al conseguimento di un risultato davvero impressionante e condiviso; oppure può assegnare loro un avanzamento maggiore, come ricompensa per aver completato un arco narrativo. A questi avanzamenti non si applicano i normali limiti, ma sarà la Lucciola a scegliere cosa offrire e a dar loro un nome.

Progetti di Avanzamento

Quando si ottiene un avanzamento, è possibile consumarlo per **sviluppare il personaggio**, migliorandone i tracciati, le abilità e gli aspetti. Per farlo, è necessario iniziare un progetto speciale (attraverso un montaggio, pag. 42) che può essere completato solo attraverso l'uso di avanzamenti appropriati. **Svolgere un compito consumando un avanzamento minore permette di segnare 1 casella del progetto; mentre usare un avanzamento maggiore permette di segnare 3 caselle del progetto.**

Non è necessario tirare per l'esecuzione di questi compiti: sarà sufficiente descrivere quel che il personaggio sta facendo per migliorare se stesso mediante un avanzamento **narrativamente appropriato** (che ne rappresenta la crescita in termini esperienziali). Puoi spendere fino a tre avanzamenti minori alla volta, segnando più caselle, purché siano tutti coerenti da un punto di vista narrativo.

Ecco una rapida panoramica dei tracciati progetto che puoi creare e del numero di caselle che dovrai riempire per ottenerne i risultati.

Aggiungere una casella a un tracciato aspetto . . . Progetto da 3

Sviluppare un aspetto Progetto da 3

Ottenere un grado in un'abilità Progetto da 3

Ottenere un grado in una lingua Progetto da 3

Creare un nuovo aspetto Progetto da 6

Combinare due aspetti Progetto da 6

Quando crei il tracciato, ricorda di dare un nome al progetto, qualcosa che evochi l'obiettivo che il personaggio sta perseguendo: ad esempio, *Addestramento Ondivagante*. Una volta completato il tracciato, aggiorna la tua scheda del personaggio e lanciati sul prossimo Progetto di Avanzamento.

Tracciati Temporanei

L'ultima sezione della scheda del personaggio è dedicata ai tracciati temporanei, ovvero tutti quei tracciati che dovresti sempre tenere sott'occhio (come i tracciati progetto, i tracciati delle attrezzature temporanee, o quelli relativi a **bonus** ottenuti grazie ai compiti di creazione e quelli delle **ferite**). I tracciati temporanei sono simili agli aspetti: alcuni possono avere delle regole speciali, ma la maggior parte sono volutamente generici per garantire il massimo della flessibilità. I progetti sono spiegati a pag. 42, mentre i bonus e le ferite sono spiegati qui sotto.

Bonus

I bonus sono dei benefici temporanei a cui il personaggio è soggetto. Considerali come aspetti limitati, con una scadenza. In sostanza, la formulazione **narrativa** di un bonus ti dirà che cosa sei narrativamente in grado di fare sfruttandolo, ma le implicazioni **meccaniche** vengono decise nel momento in cui il bonus verrà usato.

Un bonus potrebbe darti la possibilità di:

- Assorbire i danni o gli effetti più dannosi in arrivo.
- Aumentare l'impatto di un'azione o annullare riduzioni.
- Ottenere dadi vantaggio in determinate azioni.
- Ottenere un'abilità a cui non si ha accesso.
- Ottenere gradi temporanei in un'abilità o in una lingua.

La Lucciola definisce un tracciato per rappresentare il bonus. Ogni volta che usi il bonus, devi segnare una casella. Quando il tracciato è completo, il bonus svanisce. Se non usi un bonus, potrebbe comunque svanire dopo un po'. Il bonus "Ben nutrito", per esempio, non dovrebbe durare più di qualche scena.

Pensare al Futuro

Se hai trovato un bonus particolarmente divertente o utile, potresti non volerlo cancellare completamente dalla scheda del personaggio, anche una volta esaurito: puoi intraprendere una vera e propria missione per renderlo un aspetto permanente del personaggio (ad esempio, creando un aspetto unico (pag. 63) attraverso un Progetto di Avanzamento).

Esempi di Bonus

Pasto Piccante Bonus da 5
Qualcosa di caldo in pancia.

Spinovino Itterino Bonus da 4
Brucia in gola ma isola lo stomaco.

Rete Paralizzante Bonus da 3
Segna il bonus per intrappolare o stordire un bersaglio vicino.

Ferite

Una ferita funziona come un "bonus negativo": qualcosa di cui dovrai subire gli effetti finché non completi il tracciato. Vengono spesso causate dagli attacchi speciali di mostri, da malattie o da danni ingenti che eccedono il numero di caselle di un aspetto. Una ferita potrebbe:

- Far subire riduzioni di dado ad alcune azioni.
- Diminuire l'impatto di alcune azioni.
- Rimuovere un'abilità o un senso.
- Aggiungere effetti negativi ad alcune azioni, indipendentemente dal risultato del tiro.

Le caselle di un tracciato ferita possono essere segnate con il riposo, applicando medicinali e mettendosi nelle mani di un chirurgo. Segnando tutte le caselle del tracciato, si guarisce dalla ferita. Con il riposo si possono rimuovere intere caselle di un tracciato ferita, rendendo molto più facile segnarlo (e più veloce la ripresa spontanea).

Ripresa Spontanea

Le ferite più pesanti, ad esempio un osso rotto o una malattia grave, dovranno essere trattate da qualcuno di competente per essere curate. Invece, ci si può "riprendere" dalle ferite minori segnandone il tracciato ogni volta che i loro effetti negativi si fanno sentire (ad esempio, continuando a combattere anche se si è storditi: l'effetto si annullerà dopo aver compiuto un paio di azioni che hanno risentito dell'effetto negativo).

Esempi di Ferite

Polmospora Ferita da 4
Applica una riduzione ai tiri per azioni fisiche o furtive.

Parassita di Karka Ferita da 8
Si avviluppa sempre più attorno al cuore ogni volta che ridi.

Schizzo di Acido Ferita da 2
La tua giacca sfrigola e l'acido corrode.



CAPITOLO 5 CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

I quattro attendevano. La loro ombra deformata dal sole che tramontava attraverso la finestra di vetro ambrato dello snodo.

Una Corazzata, il corpo di sartame e cocci di ceramica; un Falenide dalle ali spezzate, appoggiato alla sedia, affilava assorto i denti della sua serralama; un Ardente, con tre arti prostetici e una strana luce negli occhi; un Ektus così vicino agli altri da far sembrare l'incontro una riunione tra amici.

Davanti a loro, delle bevande intatte: del vino di oka-noce e del tè fungino. Erano qui per incontrare il loro contatto e per raccogliere informazioni, non certo per rilassarsi.

L'equipaggio della Falco Vigile si era formato da pochi anni, ma i suoi membri avevano un legame che sarebbe durato tutta la vita.

Purtroppo però, nel Selvapelago, ben pochi riescono a godersi tutta la loro vita.

Novellini e Lupi di Selva

Quando create dei personaggi di *Wildsea* potete scegliere se iniziare come **Novellini** (marinai appena arruolati e con poca esperienza delle onde fruscianti, un buon punto di partenza per una campagna a lungo termine) o **Lupi di Selva** (viaggiatori esperti, personaggi già sviluppati, ottimi per le one-shot). Si consiglia di fare insieme questa scelta poiché determina la quantità di opzioni selezionabili durante la creazione del personaggio.

Un Novellino comincia con:

- ☞ 3 specializzazioni
- ☞ 8 gradi in abilità o lingue (a massimo grado iniziale 2)
- ☞ 4 aspetti selezionati da qualsiasi stirpe, origine o ruolo
- ☞ 4 risorse
- ☞ 3 motivazioni e 3 fardelli

Un Lupo di Selva comincia con:

- ☞ 3 specializzazioni
- ☞ 15 gradi in abilità o lingue (a massimo grado iniziale 3)
- ☞ 6 aspetti selezionati da qualsiasi stirpe, origine o ruolo
- ☞ 6 risorse
- ☞ 3 motivazioni e 3 fardelli

Creazione Libera del Personaggio

La Creazione Libera del personaggio ti offre massima libertà. Puoi scegliere o creare ogni sfaccettatura del tuo personaggio, creando qualcosa di unico e personalizzato. **Puoi selezionare aspetti, abilità e qualsiasi altra cosa da qualsiasi stirpe, origine e ruolo, e modificarla a tuo piacimento** per far sì che si adatti alla tua idea di personaggio. Finché si adatta al tono della vostra partita, puoi fare ciò che vuoi.

Esempio: Cali vuole essere un Ektus, ma ama l'aspetto Quella Vocina Nella Testa della stirpe Tzelicrae. Poiché sta usando la Creazione Libera può selezionarlo: lo rinomina in Quella Piantina Nella Testa, descrivendolo come qualcosa di appassito nel cervello del suo Ektus ma mantenendo lo stesso effetto meccanico.

Creazione Rapida

Perfetto per giocatori e giocatrici alle prime armi. Dopo aver selezionato **stirpe, origine e ruolo** dalle liste nelle prossime pagine, dovrai semplicemente seguire le istruzioni **Creazione Rapida** consultando la sezione associata al numero di pagina. Con questo metodo otterrai un **Lupo di Selva** dotato di aspetti, abilità e altri elementi del background, ed è perfetto per chi vuole un approccio più bilanciato, o giocare una one-shot.

Esempio: Vic decide di sfruttare la creazione rapida, leggendo le descrizioni delle stirpi, delle origini e dei ruoli nella prossima pagina. Sceglie Ektus, Svettante e Filibustiere: annota i numeri di pagina correlati e consulta la sezione Creazione Rapida in ciascuna di queste pagine.

Quando si scelgono le abilità e le lingue da una sezione Creazione Rapida, si può scegliere la stessa più volte. Ogni volta che si seleziona una lingua o un'abilità, le si assegna anche un grado (ad esempio, si può selezionare lo Ctonio tre volte quando si crea un personaggio Ardente, ottenendo fluidità nello Ctonio). **Ricordati di non aumentare il grado di una singola abilità o lingua oltre il 3.**

Personalizzazione

Anche con la Creazione Rapida, non aver paura di personalizzare il personaggio, scambiando un'abilità con un'altra che ti aggrada di più, un aspetto suggerito con uno che ti sembra più adatto, e così via. Magari nessuna delle opzioni risorse suggerite dalla Creazione Rapida ti piace: in questi casi creane una tu.

Se ti accorgi di stare effettuando molte sostituzioni, forse la Creazione Libera è più adatta a te!

Il quartiermastro squadrà la nuova recluta da capo a piedi. Non fu un processo rapido: non solo l'uomo era alto quasi due metri e mezzo ma aveva muscoli che il vecchio marinaio non sapeva neanche esistessero su un corpo Ardente.

“Suppongo tu sia nato sulle cime delle vecchie montagne, non è così? Un Esposto?”

“Come lo sai?”, domandò la recluta mentre si sistemava la maschera che gli copriva il viso: una testa d'ariete finemente levigata.

“Solo un'intuizione. Hai mai... lavorato su una nave, prima d'ora?”

“No. Ma imparo in fretta.”

Il quartiermastro si guardò attorno nel molo brulicante di gente: nessuna montagna, neanche all'orizzonte.

“Devi essere... piuttosto lontano da casa”, fu tutto ciò che riuscì a dire.

La recluta lo guardò di rimando; la sua espressione nascosta dalla maschera.

“Non abbastanza.”

Stirpi Disponibili

La stirpe descrive il personaggio, è una verità inscritta nel suo sangue, nella sua linfa o nella sua chitina. Sarà sempre immediatamente riconoscibile in quanto membro della sua stirpe, a meno che non faccia di tutto per nascondere. Le stirpi disponibili sono le seguenti: **Ardenti**, **Corazzate**, **Ektus**, **Falenidi**, **Gau**, **Ketra** e **Tzelicrae**.

Ardenti [pag. 74]

Discendenti degli esseri umani sopravvissuti alla Verdeggianza. Hanno una forte indole, un forte senso di sopravvivenza: gli spiriti vegliano su di loro.

Ektus [pag. 76]

Cactoidi torreggianti e dotati di spine, provenienti da deserti ormai divorati dalla Verdeggianza. Sono forti, resistenti e in sintonia con la natura.

Gau [pag. 78]

Umanoidi fungini che hanno sfruttato questo nuovo mondo, fatto di marciume e di crescita costante. Sono veloci e scattanti e sfruttano al meglio la loro libertà.

Tzelicrae [pag. 80]

Colonie aracnidi dall'atteggiamento schivo e riservato, che indossano pelli simil-umane. Misteriose e inquietanti imitatrici, maestre della furtività.

Origini Disponibili

Le origini del personaggio indicano il tipo di ambiente in cui è vissuto prima di diventare un navigaselva. Non è necessario che l'origine corrisponda al luogo in cui è nato, anche se può effettivamente esserlo: potrebbe anche trattarsi di un luogo o di una cultura che ha lasciato in lui un segno profondo. Le origini disponibili sono le seguenti: **Ambrati**, **Ancorati**, **Eradicati**, **Esposti**, **Gente delle Strisce** e **Svettanti**.

Eradicati [pag. 82]

Nati per la vita tra le fronde, venuti al mondo su una nave. Imparano a gestire i pericoli del mare sin dalla tenera età.

Esposti [pag. 84]

Cresciuti su isole in cima alle montagne, temprati dagli elementi. Sono più alti e più resistenti della media degli abitanti del Selvapelago.

Gente delle Strisce [pag. 86]

Cresciuti nella relativa sicurezza in precarie strisce di terra, minacciate costantemente dal mare. Molti di loro apprezzano il commercio, la fiducia e l'ospitalità verso gli estranei.

Svettanti [pag. 88]

Trascorrono i primi anni delle loro vite in città pensili sugli svttaselva, gli alberi più alti del Selvapelago. Sono spesso temerari e capaci di fronteggiare le altezze più vertiginose.

Ruoli Disponibili

Il ruolo corrisponde all'incarico del personaggio a bordo, o almeno il tipo di attività per cui si è addestrato e che è chiamato a svolgere mentre viaggia tra le onde fruscianti.

I ruoli disponibili sono i seguenti: **alchimista**, **apripista**, **artigliere**, **cacciatore**, **chirurgo**, **cuoco**, **draghista**, **fattorino**, **filibustiere**, **magnetista**, **mescitore**, **mesmerista**, **navigatore**, **pioniere**, **smanettone**, **smantellatore** e **tempesta**.

Apripista [pag. 90]

Anima coraggiosa che riesce ad aprire varchi per i suoi compagni nel grande mare arboreo a suon di fendenti. Quando è armato, specie di armi da taglio e seghettate, dà il suo meglio.

Cacciatore [pag. 92]

Paziente e determinato a raggiungere la preda, raccoglie cibo e provviste per il suo equipaggio. Spesso specializzato nell'abbattimento di un particolare tipo di bestia.

Cuoco [pag. 94]

Esperto di cucina e dell'arte culinaria che utilizza carni e spezie per conferire ai suoi piatti effetti positivi e duraturi.

Draghista [pag. 96]

Rovistatore che setaccia relitti e rovine alla ricerca di bottini e tesori. È in grado di intrufolarsi in aree chiuse e di individuare, a colpo d'occhio, gingilli di valore.

Filibustiere [pag. 98]

Abile maestro nell'arte del combattimento ravvicinato, pronto ad affrontare qualsiasi minaccia alla sua nave.

Smanettone [pag. 100]

Ingegnere delle terre selvagge con una passione per i materiali di recupero. Dà il suo meglio quando ripara le navi o quando crea nuove e insolite attrezzature.

Tempesta [pag. 102]

Chi incamera il potere delle tempeste, ritorna cambiato. Un derviscio di tuono e fulmini.





ARDENTE **STIRPE**

I resti dell'antica razza umana, temprata da questo mondo.

Gli Ardenti sono l'evoluzione della razza umana nel Selvapelago, i discendenti dei sopravvissuti alla Verdeggianza che hanno vissuto gli anni difficili che ne sono seguiti. Sono etnicamente e culturalmente diversi, sebbene negli ultimi anni abbiano iniziato a riunirsi, con lo scopo di formare alleanze commerciali, militari e neo-nazioni.

Gli Ardenti hanno un aspetto umano, sebbene più muscoloso, grezzo e segnato dalle intemperie. Anche i più deboli tra gli Ardenti sono comunque molto più adatti al Selvapelago rispetto ai loro antenati di un tempo.

Modellati dalle Onde

Sebbene possano assomigliare molto ai loro antenati per quanto concerne l'aspetto, gli Ardenti sono profondamente diversi da loro: quando si tratta di sopravvivere, gli Ardenti sono dei campioni indiscussi; e persino le loro anime si aggrappano tenacemente alla vita anche dopo che è sopraggiunta la morte. Sembrano quasi immuni ai veleni e alle piaghe delle onde fruscianti: i pericoli più semplici in cui potrebbero incappare, come del cibo avariato, li lasciano incolumi.

Echi Ancestrali

Gli Ardenti non sono le uniche creature del mondo Post-Verdeggiante ad avere un legame con tutto quel che riguarda la spiritualità; eppure, forse, sono i più curiosi. Gli spiriti dei loro antenati, i progenitori delle loro dinastie familiari, offrono loro consigli. Le diverse culture degli Ardenti interagiscono con questi spiriti in misura variabile, ma è raro incontrarne uno che ignori o neghi completamente l'esistenza degli spiriti.

Domande Possibili

Se decidi di interpretare un Ardente, considera le seguenti domande:

- ☞ Fin dove riesci a far risalire la tua discendenza? La tua famiglia racconta ancora le storie di coloro che sono fuggiti sulle montagne o che sono rimasti intrappolati in intricati edifici mentre le maree arboree salivano?
- ☞ In che misura il lato spirituale della tua stirpe ha influenzato la tua vita? Quando i tuoi antenati si mettono in contatto con te, che forma assumono?
- ☞ Che cosa ti ha spinto a diventare un navigaselva? Era qualcosa che sentivi di dover fare o si è trattata di una scelta diventata chiara a causa di un evento particolare?

Interpretazioni Alternative

Se lo si desidera, gli Ardenti possono anche essere interpretati come dei semplici esseri umani, persone che si aggrappano all'esistenza in un mondo arboreo, Post-Verdeggiante, e che non hanno subito quegli adattamenti evolutivi che, al contrario, emergono dalla descrizione qui sopra. Gli aspetti disponibili potrebbero funzionare molto bene anche per rappresentare un personaggio più bestiale, un individuo umanoide più che umano, ma sicuramente mammifero.

ASPETTI

Gli aspetti contribuiscono a rendere unico il tuo personaggio, dandogli modo di infrangere le normali regole del Selvapelo. In un certo senso, fungono anche da autorizzazioni narrative: scegli quelli che ti comunicano qualcosa e che pensi di poter inserire nella tua storia. Durante la Creazione Rapida, scegli 2 aspetti dall'elenco sottostante.

Pellaccia Dura *Tratto da 4*

Sei un vero sopravvissuto. Tratta come un **trionfo** qualsiasi conflitto ottenuto per guarire una tua ferita come un **trionfo**.

Medium *Tratto da 3*

Puoi vedere chiaramente gli spiriti e comunicare con loro e con il mondo spettrale da cui provengono; puoi identificare un'ancora spirituale solo guardandola.

Stomaco di Ferro *Tratto da 3*

Diminuisce l'impatto di veleni, malattie e disturbi.

Mente-Fortezza *Tratto da 4*

Hai immunità alle allucinazioni, al mesmerismo e al controllo mentale.

Guida la Mia Mano *Tratto da 3*

Brucia una casella per prendere in prestito una competenza appartenuta a un antenato, guadagni due gradi in qualsiasi abilità per la durata di una scena.

Sciarpaspora *Attrezzatura da 4*

Un tessuto a trama molto fitta, intinto nel catrame. Hai resistenza agli effetti prodotti dalle spore e da altre particelle a diffusione aerea.

Cimelio Pre-Verdeggianti *Attrezzatura da 3*

Un cimelio del passato, una reliquia rimasta a lungo sepolta. Segna questo aspetto al posto di segnare un tracciato fardello.

Torque Composita *Attrezzatura da 2*

Forgiata da un relitto; si dice contenga la fortuna dei sopravvissuti. Ogni volta che ottieni un bonus temporaneo, aggiungi una casella al tracciato del bonus.

Ajna *Attrezzatura da 4*

Uno strumento a corde progettato per essere suonato da un musicista vivo e da uno morto, uno usa un archetto, l'altro pizzica le corde con dita spettrali. Segna per permettere a tutti i presenti di vedere e comunicare con gli spiriti e con il regno spettrale da cui gli spiriti provengono per la durata di una canzone.

Scimitarra *Attrezzatura da 4*

Una lama ricurva che infligge danni RAV Taglienti.

Machete *Attrezzatura da 2*

Una lama affilata, usata sia come arma che come strumento da lavoro. Infligge danni RAV Trincianti. Aumenti l'impatto quando ti fai strada nella vegetazione usando questa attrezzatura.

Balestra a Mano *Attrezzatura da 4*

Una balestra piccola e compatta. Infligge danni AD Perforanti.

Cappotto Logoro *Attrezzatura da 3*

Hai resistenza a tre tipi di danno. Scegli dalla seguente lista: Contundente, Tagliente, Perforante, Trinciante, Lacerante.

Spirito Ancestrale *Famiglio da 3*

Uno spirito benevolo è sempre con te. Segna per apprendere un segreto riguardante il regno spettrale (una volta per scena).

Lupo da Guardia *Famiglio da 3*

Questo lupo leale ti difenderà fino alla morte. Infligge danni RAV Perforanti.

Gatto Sfregiato *Famiglio da 3*

Uno scaltro felino che vive sulle navi, abile nel catturare molte piccole creature. Segna per creare una risorsa *Regalino del Cacciatore*.

CREAZIONE RAPIDA

Quando crei un personaggio rapidamente e scegli di interpretare un Ardente, ottieni quanto riportato qui sotto:

Specializzazione (Scegli 1)

Ferocia, Marea, Tempra.

Abilità e Lingue (Scegli 5)

Abilità: Cacciare, Curare, Influenzare, Ondivagare, Percepire, Raccogliere, Scattare.

Lingue: Ctonio, Tacito, Venatorio.

Risorse (Scegli 2)

Materiali di Recupero: Frammenti di Pietra, Assi di Altolegno.

Campioni: Uccellino in Gabbia, Erbalattea.

Sussurri: Il Boschetto Contorto.

Carte Nautiche: Mappa Color Rame.

Motivazione (Scegli 1)

Risolvere problemi presso un insediamento di Ardenti.

Fare ammenda per una colpa commessa da un tuo avo.

Fardello (Scegli 1)

Il richiamo dell'Oscuro Fondale cresce dentro di te.

I tuoi antenati ti sussurrano che sono delusi da te.

“La mia famiglia è fiera di ciò che sono diventata. Tutti loro: sia coloro che posso toccare, sia coloro che posso solo onorare con le mie parole.”

- Tirik Zethenya, Ardente apripista



EKTUS **STIRPE**

Fieri cactoidi provenienti dal Divorato Est.

Fibrosi e torreggianti, gli Ektus incarnano la stabilità e la forza d'animo di fronte alle difficoltà. Sebbene i loro deserti ancestrali siano andati perduti, inghiottiti dalla Verdeggianza, gli Ektus sono sopravvissuti, e alcuni dei loro sovrani più antichi ricordano ancora quei giorni di sabbia e terra.

Un tipico Ektus è un cactoide dalle forme longilinee e robuste: la pelle spessa decorata di spine, fiori e qualche cicatrice. Sebbene gli Ektus non abbiano tratti somatici distintivi, ogni Ektus si distingue dai suoi simili per dimensioni, postura, infiorescenze e per la forma della testa. Inoltre, i fiori che crescono sui loro corpi non sono meri elementi decorativi ma organi di senso.

Un'Antica Cultura Preservata nel Tempo

Gli Ektus sono la stirpe più longeva (escludendo quelle che esistono in una sorta di stato di non-vita) e molti degli esemplari più antichi sostengono di ricordare, sebbene in modo un po' vago, il periodo precedente alla Verdeggianza. Sebbene la conservazione della loro memoria getti qualche luce sul mondo Pre-V, ha primariamente fatto sì che la cultura delle varie enclave Ektus (che un tempo erano divise proprio come le altre stirpi prima dell'arrivo apocalittico della Verdeggianza) sia ora molto più omogenea.

Il Deserto Divorato

Molti Ektus si sentono ancora molto legati all'Iterino, una regione rovente coperta di cactus ferrosina, nell'estremo oriente. Questa regione non li attira certo per il suo stato attuale, ma per la sua storia: in epoca Pre-Verdeggiante, il deserto ospitò un enorme impero Ektus di palazzi di bronzo e pietra bianca, il più grande traguardo di questa civiltà ormai in esilio.

Domande Possibili

Se decidi di interpretare un Ektus, considera le seguenti domande:

- ☞ Qual è il tuo legame con la storia della tua gente, o con il deserto divorato? Si tratta di leggende care al tuo cuore o di fantasmi del passato che stai cercando di allontanare?
- ☞ Tagli le tue spine a beneficio di coloro che ti stanno vicino, oppure lasci che crescano in libertà, graffiando talvolta i tuoi compagni, ostacolandoti?
- ☞ Pur non avendo la bocca, gli Ektus mangiano: schiacciano il cibo tra le mani, assorbendo così le sostanze nutritive. Quali sono le prelibatezze che hai scoperto durante i tuoi viaggi e quali i piatti mangeresti ancora?

Interpretazioni Alternative

Sebbene gli Ektus siano considerati come singole forme di vita dalle regole di gioco, la loro cultura si è da sempre dimostrata interessata all'innesto: pertanto, può essere possibile trovare un individuo composto da diversi esemplari cactoidi, cresciuti insieme, che collaborano in armonia. In alternativa, è possibile creare un Ektus non spinoso, basato su altre piante, ad esempio gigli o rose, dando vita a una stirpe diversa.

ASPETTI

Gli aspetti contribuiscono a rendere unico il tuo personaggio, dandogli modo di infrangere le normali regole del Selvapelo. In un certo senso, fungono anche da autorizzazioni narrative: scegli quelli che ti comunicano qualcosa e che pensi di poter inserire nella tua storia. Durante la Creazione Rapida, scegli 2 aspetti dall'elenco sottostante.

Torreggiante *Tratto da 5*

Superi chiunque altro in statura.

1000 Aghi *Tratto da 3*

Infliggi danni Perforanti a tutte le creature che ti attaccano RAV usando il proprio corpo (come morsi o spazzate di coda).

Iridi Fiorite *Tratto da 2*

Riesci a vedere il calore come gli umani vedono il colore.

Eliovoro *Tratto da 3*

Dopo aver trascorso un giorno sotto intensa luce solare, puoi ripulire una casella di un tuo tratto.

Fito-Filtraggio *Tratto da 3*

Usa un compito per assegnare a qualsiasi risorsa liquida l'etichetta "Pura".

Lungaspina *Tratto da 4*

Il tuo corpo è ricoperto da aculei duri come il ferro che infliggono danni RAV Perforanti.

Tatuaggi di Catrame *Tratto da 4*

Hai resistenza agli effetti prodotti dalle spore e da altre particelle a diffusione aerea.

Radicato *Tratto da 4*

Quando qualcuno o qualcosa cerca di spingerti, spostarti, o muoverti con la forza, consideri i conflitti come trionfi.

Arto Innestato *Tratto da 3*

Un antico marchio che rappresenta lo scambio reciproco e la fedeltà. Brucia una casella per richiamare l'attenzione verso questo cimelio e richiedere un favore a un altro Ektus non ostile: non potrà rifiutare.

Cronistoria Rilegata in Pietra *Attrezzatura da 3*

Un tomo antico, contenente le storie degli Ektus più anziani e racconti risalenti alla Pre-Verdeggianza. Utilizza un compito per ottenere un accenno di informazioni del periodo Pre-V.

Tamburi in Zefiro pelle *Attrezzatura da 4*

Una collezione di tamburi decorati con motivi e parole in Saprek. Se percossi riscaldano l'aria intorno a loro.

Scudo Torre *Attrezzatura da 5*

Un immenso scudo di legno e ferro, costruito per durare nel tempo.

Ascia a Cuneo *Attrezzatura da 4*

Un'ascia dalla lunga impugnatura, che infligge danni RAV Trincianti.

Chakram Pesanti *Attrezzatura da 3*

Una collezione di armi da lancio pesanti, che infliggono danni AD Taglienti o Trincianti.

Bardatura Desertica *Attrezzatura da 3*

Hai resistenza a tre tipi di danno. Scegli dalla seguente lista: Perforante, Trinciante, Lacerante, Gelido e Incenerente.

Catekora *Famiglio da 3*

Un felino fibroso, dotato di aculei che può sparare quando viene provocato. Infligge danni RAV Perforanti.

Api Terricole *Famiglio da 2*

Api del deserto, non volano ma camminano sul tuo corpo. Sono molto territoriali. Hai immunità ai danni e agli effetti causati dagli sciami.

CREAZIONE RAPIDA

Quando crei un personaggio rapidamente e scegli di interpretare un Ektus, ottieni quanto riportato qui sotto:

Specializzazione (Scegli 1)

Acume, Marea, Tempra.

Abilità e Lingue (Scegli 5)

Abilità: Addentrarsi, Distruggere, Ondivagare, Percepire, Raccogliere, Resistere, Tagliare.

Lingue: Saprek, Denarico, Anteriore.

Risorse (Scegli 2)

Materiali di Recupero: Pietra Porosa, Lucchetto di Bronzo.

Campioni: Esoscheletro di Coleottero, Aghi di Ferro.

Sussurri: Un Deserto Perduto nel Tempo.

Carte Nautiche: Una Mappa Polverosa.

Motivazione (Scegli 1)

Risolvere problemi presso un insediamento Ektus.

Trovare delle reliquie del deserto divorato.

Fardello (Scegli 1)

Le tue spine tagliano, graffiano e intrappolano.

La tua vista si affievolisce, i tuoi fiori appassiscono.

“Non importa quanto vada lontano, non importa quali panorami mi mozzino il fiato: alla fine, i deserti per me saranno sempre casa.”

- Oren Galga, Ektus pioniere



GAU STIRPE

Esploratori fungini che hanno ottenuto la libertà grazie alla Verdeggianza.

Sebbene la Verdeggianza abbia rappresentato la fine di alcune specie e alcune culture, è altresì vero che è stata una vera e propria rinascita per altre, una fioritura, l'opportunità di lasciare la calda e sicura oscurità dei micosancta, l'occasione di esplorare un nuovo mondo, in tutto il suo marciume e nella sua gloriosa crescita.

La maggior parte dei Gau ha arti flessibili e corpi fungini, screziati: eppure le differenze tra le varie famiglie di Gau sono enormi. Alcuni Gau sono privi di occhi, altri ne hanno molti; alcuni sono dotati di viticci, altri di sacche di spore; altri ancora hanno fattezze incredibilmente umane: i loro volti hanno tratti elfici, d'una stirpe perduta.

Micosanctum

Per un Gau, un micosanctum può essere molte cose: una nave, un terreno per la riproduzione, una fortezza. Si tratta di una costruzione vivente, composta da funghi protettivi, a volte vasta chilometri. Nell'epoca Pre-V, i micosancta si trovavano di solito nelle paludi più ombrose e nelle caverne di montagna, ma da quando il mondo è una distesa verde, i Gau hanno trovato il modo di espandersi, di portare i loro micosancta altrove.

Vivere dentro un micosanctum, quando non si appartiene alla stirpe dei Gau, può rivelarsi un'esperienza poco piacevole. Quelli che provano a viverci si ritrovano, in men che non si dica, pieni di spore: capelli, vestiti, le narici (se presenti) ostruite di sostanze chimiche. E il cibo...beh, lasciamo stare.

Crescita Anelata

La biologia dei Gau è un vero e proprio rompicapo. Anche i ricercatori e i chirurghi più preparati non sanno fornire una spiegazione. Per quanto ogni famiglia abbia determinati tratti che trasmette nel corso delle generazioni, un singolo Gau sembra cambiare e adattarsi all'ambiente circostante a un ritmo impressionante. In un mondo mutato dal crezzerin, potrebbe sembrare normale, ma è il processo a rendere unico tutto questo: una Corazzata può costruire il proprio corpo, una colonia Tzelicrae può indossare la sua pelle preferita, ma la forma fungina dei Gau si adatta a ciò che l'individuo *desidera* essere, senza addestramento o sforzo consapevole.

Domande Possibili

Se decidi di interpretare un Gau, considera le seguenti domande:

- ☞ Quanti tratti della tua famiglia si manifestano nel tuo corpo? Quanto di te, invece, è frutto del tuo desiderio di crescita?
- ☞ Hai trascorso la prima parte della tua vita all'interno di un micosanctum? E se sì, che cosa ti ha spinto a lasciare quel luogo per visitare il mondo esterno?
- ☞ Ti senti affine agli altri Gau quando li incontri tra le onde arboree? Come ti senti nei riguardi dei Gau completamente diversi da te?

Interpretazioni Alternative

La fisiologia dei Gau è davvero molto flessibile. Una colonia di Gau o un personaggio potrebbe essere più una muffa o un lichene che un fungo, o persino qualcosa di meno comune nel Selvapelago, magari un'alga, un corallo.

ASPETTI

Gli aspetti contribuiscono a rendere unico il tuo personaggio, dandogli modo di infrangere le normali regole del Selvapelo. In un certo senso, fungono anche da autorizzazioni narrative: scegli quelli che ti comunicano qualcosa e che pensi di poter inserire nella tua storia. Durante la Creazione Rapida, scegli 2 aspetti dall'elenco sottostante.

Macchie Bioluminescenti **Tratto da 4**

Puoi emanare luce, a tuo piacimento.

Manto Micotico **Tratto da 4**

Un manto fluttuante di carne micotica che puoi dispiegare per aumentare la tua taglia. Quando intimidisci un bersaglio più piccolo, consideri i conflitti come trionfi.

Muffa Mimetica **Tratto da 3**

Aumenti l'impatto quando ti nascondi in un ambiente urbano o naturale (scegli quale ambiente quando selezioni questo tratto).

Tentacolo Fungino **Tratto da 3**

Hai un arto aggiuntivo, simile a un tentacolo, che ti permette di afferrare e manipolare più oggetti.

Micofiltraggio **Tratto da 2**

Riesci a vedere perfettamente anche attraverso le nubispore; hai resistenza agli effetti prodotti dalle spore e da altre particelle a diffusione aerea.

Sacca-Spora **Tratto da 4**

Segna per rilasciare una densa nube di spore fumogene nell'area in cui ti trovi, finché il vento non le spazza via.

Allucinogeno Naturale **Tratto da 3**

Le sostanze che rilasci hanno proprietà psicotrope. Segna per creare la risorsa rara "Spore Allucinogene".

Fortezza Fungina **Tratto da 3**

Hai resistenza a tre tipi di danno. Scegli dalla seguente lista: Tagliente, Trinciante, Tossico, Acido, Gelido.

Proliferazione **Tratto da 3**

Brucia una casella per concedere a un alleato una copia di uno qualsiasi dei tuoi aspetti (escluso questo) come bonus temporaneo. La lunghezza del tracciato bonus è pari a quella dell'aspetto originale.

Sacca delle Erbe **Attrezzatura da 3**

Gli altri raramente si domandano da dove arrivino le medicine. Utilizza un compito per creare la risorsa rara "Erbe Medicinali".

Terrarium Replicante **Attrezzatura da 2**

Un barattolo di vetro annerito che contiene una colonia di muffa di ferradice. Utilizza un compito per creare una copia, con l'etichetta "Fungino" di un qualsiasi campione o materiale di recupero in tuo possesso.

Frusta Spinosa **Attrezzatura da 4**

Una frusta di cuoio tempestata di denti o di metalli di recupero. Infligge danni RAV Laceranti.

Fionda-Spore **Attrezzatura da 3**

Un congegno simile a una fionda, in grado di lanciare bombe di spore; infligge danni AD Tossici oppure Esplosivi.

Pangofungo **Famiglio da 4**

Un compagno fungino piuttosto lento ma corazzato, che non desidera altro che proteggerti.

Sporasegugio **Famiglio da 3**

Un compagno fedele, capace di infliggere danni RAV Tossici.

Sondinetto **Famiglio da 3**

Un coleottero piuttosto lento, coperto di escrescenze fungine. Segna per ottenere una raffica di informazioni sensoriali dai dintorni, rivelando stranezze e segreti di ogni genere.

CREAZIONE RAPIDA

Quando crei un personaggio rapidamente e scegli di interpretare un Gau, ottieni quanto riportato qui sotto:

Specializzazione (Scegli 1)

Grazia, Istinto, Velo.

Abilità e Lingue (Scegli 5)

Abilità: Aggirare, Curare, Miscelare, Ondivagare, Raccogliere, Sbocciare, Scattare.

Lingue: Gaudimm, Venatorio, Tacito.

Risorse (Scegli 2)

Materiali di Recupero: Flauto in Pietra, Funghi Fossilizzati.

Campioni: Scarabei Grassocci, Estratto di Asprovino.

Sussurri: Brontolii del Micosanctum.

Carte Nautiche: Una Cartina Caleidoscopica.

Motivazione (Scegli 1)

Risolvere problemi presso un insediamento Gau.

Aiutare altri Gau a esplorare le onde arboree.

Motivazione (Scegli 1)

Il tuo corpo si sgretola, muoversi diventa davvero difficile.

Mentre ti muovi, lasci una scia di spore dietro di te.

"Le onde rappresentano una libertà che molti di noi non hanno mai avuta: la libertà di esplorare, di crescere... di essere molto più di quanto eravamo nelle tenebre"

- Elgos, Gau pioniere



TZELICRAE STIRPE

Colonie di ragni, avvolte da pelli umanoidi. Migliaia di piccole menti aracnoidee, in sintonia e armonia, allineate come perline lungo un filo, che producono una coscienza più ricca, più grande.

Ogni anno che passa, le Tzelicrae diventano sempre più comuni in tutto il Selvapelago sebbene non si sappia come queste colonie di ragni siano riuscite a crescere e a svilupparsi. Sebbene una colonia Tzelicrae sia composta da migliaia di menti e corpi, questi si considerano un'unica entità. Le Tzelicrae non sono né più né meno pericolose di qualsiasi altro abitante del Selvapelago; tuttavia, la paura e la diffidenza nei loro confronti è profonda in molte comunità, specie a causa delle loro spazzanti capacità imitative.

Un Involucro Tutto per Sé

Nelle prime fasi della vita, le Tzelicrae si comportano come uno sciame, sebbene la massa aracnoidea che dà loro forma sia ancora poco definita. Man mano che il tempo passa, le Tzelicrae incorporano nella loro forma parti dell'ambiente circostante: il più delle volte si tratta di stracci, tele, materiali di recupero. Questi, combinati con la seta di ragno, servono come base al corpo della colonia di Tzelicrae adulta: un involucro per proteggere i ragni al suo interno.

Questa è la maturità di una colonia Tzelicrae, sebbene il suo miglioramento sia un processo costante. Alcune si spingono al limite, aggiungendo ai propri corpi arti supplementari o materiali insoliti; altre adottano altri ragni all'interno della propria colonia, aumentando sia massa che peso. Molte adottano altre forme e manierismi propri di altre creature del Selvapelago; in particolare, imitano le stirpi più comuni. In poche vincono la Lotteria della Pelle, ottenendo un corpo da abitare come un paguro fa con una conchiglia.

La Prospettiva della Mente Alveare

Il livello di individualità di una colonia, dipende da Tzelicrae a Tzelicrae. Alcune si riferiscono a sé stesse usando il pronome "noi", un plurale collettivo e si organizzano compartimentando le loro menti per consentire alle diverse aree di considerare diversi punti di vista allo stesso tempo; altre preferiscono usare il pronome "io", e organizzarsi come una collettività coesa e allineata.

Domande Possibili

Se decidi di interpretare una Tzelicrae, considera le seguenti domande:

- ☞ Il tuo/vostro involucro esterno, di cos'è fatto? Ossa e seta, stoffa e ottone, una pelle rubata o di altri materiali?
- ☞ Hai/avete mai vissuto un contrasto interno, tra i vari ragni che ti/vi compongono? Hai/avete mai avuto posizioni che hanno diviso la colonia?
- ☞ Nel corso della tua/vostra vita hai/avete incorporato altri ragni di altre Tzelicrae, o adottato dei trovatelli? Quali ricordi hanno aggiunto questi nuovi ragni alla colonia collettiva?

Interpretazioni Alternative

Sebbene le Tzelicrae siano state pensate per essere delle colonie di ragni, non c'è motivo per cui debbano essere aracnidi: ci sono, infatti, altre opzioni che funzionano altrettanto bene. Le Tzelicrae potrebbero essere colonie di altri insetti, oppure perché no, di scoiattoli, o di piccoli marchingegni a orologeria.

ASPETTI

Gli aspetti contribuiscono a rendere unico il tuo personaggio, dandogli modo di infrangere le normali regole del Selvapelo. In un certo senso, fungono anche da autorizzazioni narrative: scegli quelli che ti comunicano qualcosa e che pensi di poter inserire nella tua storia. Durante la Creazione Rapida, scegli 2 aspetti dall'elenco sottostante.

Mobilità Aracnoidea *Tratto da 3*

Quando ti arrampichi, annulli le riduzioni per difficoltà.

La Lotteria della Pelle *Tratto da 4*

Scegli tra Ardente, Ektus o Gau. Puoi passare per un membro di una di queste stirpi dinanzi a una ispezione poco approfondita.

Arto Addizionale *Tratto da 4*

Disponi di un braccio addizionale che ti permette di afferrare e manipolare molti oggetti contemporaneamente.

Sensi di Ragno *Tratto da 2*

Puoi percepire anche la minima vibrazione dell'aria e del terreno attorno a te.

Tessitrice *Tratto da 3*

Segna per creare la risorsa "Ragnatela di Seta" (appiccicosa o asciutta).

Crocevia Linguistico *Tratto da 3*

Quando parli con degli insetti intelligenti, menti alveari e altre Tzelicrae lo fai con fluidità, indipendentemente dalla lingua utilizzata.

Morso di Ragno *Tratto da 4*

Hai delle zanne che infliggono danni RAV Tossici.

Sfuggire alla Pelle *Tratto da 5*

Brucia una casella per lasciare la tua pelle per un breve periodo. Quando sei fuori dalla tua pelle, sei una massa di ragni in movimento. Puoi muoverti facilmente attraverso spazi angusti e arrampicarti su qualsiasi superficie.

Narghilè e Funghetti *Attrezzatura da 3*

Hai resistenza a tre tipi di danno. Scegli dalla seguente lista: Tagliente, Perforante, Lacerante, Trinciante, Tossico.

Carapace Composito *Attrezzatura da 5*

Hai incorporato nella tua pelle diversi pezzi di armatura di recupero.

Indumenti di Quieta-Seta *Attrezzatura da 4*

I tuoi abiti sono di una seta pregiatissima che attutisce i suoni, rendendo incredibilmente silenziosi anche i tuoi movimenti.

Scrinio Segreto *Attrezzatura da 4*

Una sorta di piccola cassaforte interna alla colonia che può essere aperta solo da uno dei tuoi ragni.

Lama-Guscio *Attrezzatura da 3*

Un'arma rituale, ricavata dalla chitina dei membri perduti della colonia. Infligge danni RAV Taglienti oppure Salini.

Aracno-Esploratore *Famiglio da 3*

Un singolo ragno che puoi mandare in avanscoperta e che ti permette di vedere e sentire attraverso i suoi sensi.

Quella Vocina della Testa *Famiglio da 3*

Un frammento irrequieto della tua personalità. Segna per richiedere un pensiero oscuro e intrusivo (ma pertinente) alla Lucciola.

CREAZIONE RAPIDA

Quando crei un personaggio rapidamente e scegli di interpretare una Tzelicrae, ottieni quanto riportato qui sotto:

Specializzazione (Scegli 1)

Ferocia, Grazia, Velo.

Abilità e Lingue (Scegli 5)

Abilità: Addentrarsi, Aggirare, Cucinare, Ondivagare, Rovistare, Sbocciare, Scattare.

Lingue: Schiocco, Ctonio, Saprekk, Gaudimm.

Risorse (Scegli 2)

Materiali di Recupero: Corde Sfilacciate, Tessuto Decorato.

Campioni: Bozzoli di Ragno, Estratto Velenoso.

Sussurri: Una Prigione di Pelle.

Carte Nautiche: Un Manifesto di Carico in Schiocco.

Motivazione (Scegli 1)

Risolvere problemi presso un insediamento Tzelicrae.

Dimostrare agli altri che hanno torto e la tua specie non va temuta.

Fardello (Scegli 1)

I ragni abbandonano la tua pelle, alla ricerca dell'individualità.

I tuoi movimenti sono disturbanti, sincopati.

“Ricordo le ombre sotto alle chiome, la folle fuga dai passerì affamati, le ragnatele bagnate dalla rugiada. A volte mi manca quel posto, ma sono felice di quella che sono, di quella che sono diventata.”

- Tazik Che, Tzelicrae Svettante



ERADICATO **ORIGINE**

Nati tra i navigaselve, a bordo di una colonia galleggiante.

In un mondo in cui la terraferma sotto i piedi è cosa assai rara, le comunità nomadi sono molto comuni. Gli Eradicati sono coloro che hanno abbracciato appieno lo stile di vita nomade, muovendosi da un posto all'altro, alla deriva, vivendo su grandi navi di proprietà delle stesse famiglie da generazioni. Per molti Eradicati, i legami familiari sono tutto: eppure, il richiamo dell'orizzonte è forte.

Gli Eradicati tendono a essere molto resistenti, cresciuti tra i pericoli del mare aperto: non si fanno illusioni su quello che le onde possono essere; ne comprendono il fascino e il pericolo, in ugual misura.

Flottiglie

Le famiglie di Eradicati non sono composte da persone che condividono gli stessi geni o lo stesso sangue; al contrario, si è parte della stessa famiglia se si condivide una nave. A bordo, non si fa distinzione tra le stirpi: non ci sono prove da superare, o riti di passaggio di sorta. Una flottiglia è un gruppo di persone che hanno navigato le stesse onde, che hanno imparato a rispettarsi, a fare affidamento l'una sull'altra. Su queste navi dalle grandi cambuse, dalle aree comuni per dormire e per mangiare, saper condividere quel che si ha è un valore importante.

Una Vita Itinerante

Sebbene il motto degli Eradicati sia *vai dove ti portano le onde*, farlo effettivamente non è mai così semplice. Scelgono le loro destinazioni a partire dalle loro necessità; dalle scorte mediche, al cibo, fino alle opportunità commerciali o a semplice nostalgia.

Domande Possibili

Se decidi di interpretare un Eradicato, considera le seguenti domande:

- ☞ La nave sulla quale hai trascorso la tua infanzia, era quella della tua flottiglia, oppure la tua è una flottiglia acquisita?
- ☞ Quale porto hai visitato che ti ha segnato per sempre, nel bene o nel male? Hai mai avuto la tentazione di andartene per la tua strada, lasciando la tua flottiglia?
- ☞ Hai mai accolto nella tua flottiglia un orfano, qualcuno di meno fortunato, o un fuggiasco? Se sì, che ne è di questa persona ora?

Interpretazioni Alternative

Anziché concentrarsi su uno stile di vita itinerante, le colonie degli Eradicati potrebbero essere delle navi commerciali, che hanno semplicemente bisogno di muoversi in certi periodi dell'anno per poter fare affari. Oppure, la questione del nomadismo potrebbe essere anche eliminata del tutto, mantenendo però la vicinanza e l'affinità col mare e coi suoi perpetui cambiamenti e mutazioni: gli Eradicati potrebbero quindi essere gli abitanti dei relitti e delle vene.

ASPETTI

Gli aspetti contribuiscono a rendere unico il tuo personaggio, dandogli modo di infrangere le normali regole del Selvapelago. In un certo senso, fungono anche da autorizzazioni narrative: scegli quelli che ti comunicano qualcosa e che pensi di poter inserire nella tua storia. Durante la Creazione Rapida, scegli 2 aspetti dall'elenco sottostante.

Legami Familiari *Tratto da 3*

Quando effettui una Scoperta durante un viaggio, segna per interconnetterla alla tua flottiglia (legata a un consanguineo, a un membro della flottiglia o a un amico).

La Nave nel Cuore *Tratto da 3*

Una volta per scena, puoi aumentare l'impatto di qualsiasi azione compiuta a bordo di una nave di tua proprietà o dell'equipaggio.

Parole Selvagge *Tratto da 3*

Segna per ricordarti di una diceria, o di una storia popolare pertinente alla situazione (fornita dalla Lucciola).

Necessità Imperative *Tratto da 4*

Non dovrai mai segnare il tracciato Fardello quando consumi cibo o bevande, indipendentemente dalla fonte o dalle condizioni.

Nato per Navigare *Tratto da 4*

Sai sempre dov'è il Nord assoluto: ignori le riduzioni alle azioni di movimento causate dal mare burrascoso o i danni alla tua nave.

Fito-Percezione *Tratto da 3*

Puoi identificare istantaneamente la presenza di potenziali piante carnivore nelle vicinanze, indipendentemente dalle loro capacità mimetiche.

Sciarpa della Flottiglia *Tratto da 3*

Una sciarpaspora di ottima fattura, passata di generazione in generazione. Hai immunità agli effetti prodotti dalle spore e da altre particelle a diffusione aerea.

Il Frasarario del Giramondo *Attrezzatura da 2*

Ogni volta che si effettua un montaggio, oltre a svolgere un compito puoi studiare questo frasarario, acquisendo un'infarinatura di una lingua a tua scelta fino al montaggio successivo.

Arto Meccanico *Attrezzatura da 5*

Una vecchiaia protesica, che non sente alcun dolore.

Esca da Pesca *Attrezzatura da 3*

Aggiungi un'etichetta positiva a qualsiasi campione che acquisisci quando peschi.

Richiamo per Animali *Attrezzatura da 3*

Considera i conflitti come trionfi quando usi le abilità sociali per influenzare gli animali.

Lancia Corta *Attrezzatura da 4*

Tradizionalmente impiegata come arma di contro-abbordaggio. Infligge danni RAV Perforanti.

Fionda *Attrezzatura da 3*

Una semplice fionda, che può essere caricata con qualsiasi cosa, dalle pietre, ai rottami, ai semi. Infligge danni AD Esplosivi o Contudenti.

Armatura di Scaglie Catramata *Attrezzatura da 4*

Hai resistenza agli effetti dell'esposizione al crezzerin (ustioni, allucinazioni, mutazioni).

Vulpivera *Famiglio da 3*

Un agile volpino del Selvapelago, spesso avvistato sulla scia delle navi più grandi. Una volta per viaggio, puoi considerare il risultato di un tiro vedetta come quiete, a prescindere dal tiro.

Lemure Adattivo *Famiglio da 4*

Un compagno combattivo, particolarmente proattivo nei compiti marineschi.

CREAZIONE RAPIDA

Quando crei un personaggio rapidamente e scegli di interpretare un Eradicato, ottieni quanto riportato qui sotto:

Specializzazione (Scegli 1)

Grazia, Istinto, Marea.

Abilità e Lingue (Scegli 5)

Abilità: Addentrarsi, Armeggiare, Influenzare, Ondivagare, Raccogliere, Rovistare, Sbocciare.

Lingue: Denarico, Venatorio, Pelagico.

Risorse (Scegli 2)

Materiali di Recupero: Ingranaggi Arrugginiti, Tela per Vele.

Campioni: Vermela, Sacca Luminosa di Lucciola.

Sussurri: Una Flotta Accogliente.

Carte Nautiche: Una Mappa Piegata e Ripiegata.

Motivazione (Scegli 1)

Aiutare le navi e le colonie degli Eradicati.

Risolvere i problemi della tua flottiglia.

Fardello (Scegli 1)

Il cielo è grande e ampio, ma anche opprimente.

Non ci si può fidare degli estranei.

“Non esiste alba migliore di quella che si può ammirare tra onde nuove; non c'è miglior tramonto di quello che si può vedere dalla prua.”

- Kion Se, Ardente Eradicato.



ESPOSTO **ORIGINE**

Cresciuti sulle montagne insulari, su solida terra, ma non per questo sicura.

Appena dopo la Verdeggianza, molti abitanti delle montagne pensarono di essere stati risparmiati da qualche forza divina, sopravvissuti alla foresta che aveva divorato il mondo. Sfortunatamente, i loro santuari si trasformarono ben presto in cimiteri; il clima rigido e la mancanza di cibo fecero morire di fame, di malattia e di freddo molte persone. Alcuni addirittura si aggrapparono alla vita trovando nei culti cannibali il tetro soddisfacimento dei loro bisogni.

Sebbene quei giorni siano ormai trascorsi, la loro influenza è ancora evidente. Le persone i cui antenati sono cresciuti sulle cime terrose del mondo sono più alte e forti delle altre genti, e spesso venerano strane e fragili divinità.

La Terraferma

A differenza dei bambini che crescono nel Selvapelago, quelli che crescono nelle comunità degli Esposti vivono con la terra ferma, stabile e solida, sotto i propri piedi. L'interazione con le onde è un'opzione ma non una necessità. Nonostante le colonie di Esposti siano spesso piuttosto vaste, queste generano ben pochi marinai: la maggior parte dei giovani è attratta da altre attività, che permettono loro di sfruttare le specificità del loro ambiente: l'estrazione mineraria, la lavorazione della pietra, la forgiatura dei metalli e l'allevamento di bestiame.

Divinità per i Senza Dio

Molti insediamenti (e persino intere macro-culture), hanno le proprie divinità: la gente le venera, le prega, e offre loro qualche sacrificio; tuttavia, la religione come forma organizzata è una rarità nel Selvapelago, a prescindere dalla grandezza dell'insediamento. Nelle discendenze più antiche degli Esposti, è probabile che siano sopravvissute quelle concezioni religiose tipiche dell'epoca Pre-V: l'idea di una divina provvidenza, di un potere superiore, sebbene questa stessa idea si sia modificata nel corso del tempo. L'iconografia bestiale, legata al mondo animale, è ormai comune, così come lo sono le storie di punizioni divine.

Domande Possibili

Se decidi di interpretare un Esposito, considera le seguenti domande:

- ☞ Hai deciso di vivere sulla cima di una montagna di tua spontanea volontà, oppure i tuoi antenati sono fuggiti qui in seguito alla Verdeggianza?
- ☞ La vita di un Esposito, talvolta, è molto dura e non permette di scendere a compromessi. Hai mai svolto un qualche compito che credevi innocuo e che, invece, ti ha lasciato qualche cicatrice?
- ☞ Quali sono gli animali di cui ti occupi nella tua casa di solida pietra? Perché ti prendi cura di loro? Per il latte, la lana, la carne, o per qualche altra ragione?

Interpretazioni Alternative

Il concetto di terraferma può essere rappresentato anche da contesti differenti. La terraferma potrebbe essere il dorso o un carapace di un grande leviatano, che si muove pacifico per il mare arboreo. Anche il concetto di superstizione può entrare in gioco, come una comunità di Esposti che vive sull'orlo di una fossa in cima a guglie di pietra, o in un qualche luogo di confine che dia adito a leggende e superstizioni.

ASPETTI

Gli aspetti contribuiscono a rendere unico il tuo personaggio, dandogli modo di infrangere le normali regole del Selvapelo. In un certo senso, fungono anche da autorizzazioni narrative: scegli quelli che ti comunicano qualcosa e che pensi di poter inserire nella tua storia. Durante la Creazione Rapida, scegli 2 aspetti dall'elenco sottostante.

Torace Largo **Tratto da 5**

Certo, forse non avrai delle forme sinuose, ma sei stabile e forte.

Legato alla Terra **Tratto da 4**

Una volta per scena, puoi aumentare l'impatto di qualsiasi azione compiuta su un terreno antico.

Alla Ricerca dei Presagi **Tratto da 3**

Segna per porre una domanda e ricevere un presagio da interpretare (fornito dalla Lucciola).

Scorza Dura **Tratto da 3**

Hai resistenza a tre tipi di danno. Scegli dalla seguente lista: Contundente, Tossico, Gelido, Salino, Elettrico.

Colpi Possenti **Tratto da 4**

Le tue mani e i tuoi piedi sono le uniche armi di cui hai bisogno. Infliggono danni RAV Contudenti.

Frammenti Divini **Tratto da 3**

Ogni volta che ottieni una risorsa fatta di pietra, assegna l'etichetta "Sacro".

Archeoderma **Tratto da 2**

La tua pelle (o qualsiasi cosa tu abbia al suo posto) rispecchia la montagna sulla quale hai passato la tua infanzia. Hai immunità ai danni Taglienti, ai morsi e alle punture delle creature più piccole.

Arnesi da Intaglio **Attrezzatura da 3**

Considera i conflitti come trionfi quando alteri o lavori la pietra o l'osso.

Pelliccia di Leviatano **Attrezzatura da 4**

Quando affronti una bestia sconosciuta o terrificante, indipendentemente dalla sua taglia, non segni mai il tracciato Fardello.

Maschera Rituale **Attrezzatura da 3**

Riesci a vedere chiaramente gli spiriti e le entità spettrali.

Ciondolo dei Sussurri **Attrezzatura da 3**

Consuma un sussurro per apprendere un segreto su un individuo vicino (fornito dalla Lucciola).

Dente di Leviatano **Attrezzatura da 3**

Segna per far levitare e controllare cumuli di ossa e resti ossei.

Corna Bestiali **Attrezzatura da 3**

Potrebbero avere un profondo significato cerimoniale, oppure darti solo delle apparenze terrificanti: sia come sia, queste corna infliggono danni RAV Perforanti e ignori le riduzioni quando ti difendi dalla carica degli avversari.

Idolo Sciamanico **Attrezzatura da 4**

Contiene un frammento di potere semi-divino. Infligge danni AD Salini.

Falco Alaveloce **Famiglio da 2**

Un rapace feroce e scontroso, che può infliggere danni AD Taglienti. Una volta per scena, puoi dirottare il riflettore per accecare o distrarre temporaneamente un avversario che sta attaccando.

Compagno Grugnente **Famiglio da 3**

Un cinghiale irascibile, dotato di possenti zanne. Infligge danni RAV Perforanti. È abbastanza grande da poter essere cavalcato.

CREAZIONE RAPIDA

Quando crei un personaggio rapidamente e scegli di interpretare un Esposto, ottieni quanto riportato qui sotto:

Specializzazione (Scegli 1)

Ferocia, Grazia, Tempra.

Abilità e Lingue (Scegli 5)

Abilità: Armeggiare, Cucinare, Curare, Distruggere, Raccolgere, Resistere, Scattare.

Lingue: Ctonio, Denarico, Tacito.

Risorse (Scegli 2)

Materiali di Recupero: Aliossi, Pietre Affilate.

Campioni: Mandibola di Lupo Gigante, Radice di Ginestra Spinosa.

Sussurri: Le Caverne di Sotto.

Carte Nautiche: Un Almanacco Sbiadito.

Motivazione (Scegli 1)

Scalare le vette più impervie.

Scoprire e rivendicare una cima sconosciuta.

Fardello (Scegli 1)

Il rollio delle onde ti fa star male.

Nei momenti di difficoltà, pensi al sacrificio.

**“La legna, i legami, le ossa: tutto si rompe.
Ma la montagna no. La montagna è per sempre.”**

- Norit, Ardente Esposto



GENTE DELLE STRISCE **ORIGINE**

Nata su nient'altro che uno sputo di terra trascinato in superficie dal moto ondoso.

La Gente delle Strisce cresce in colonie portuali temporanee, spesso costruite attorno alle rovine e ai resti del vecchio mondo. Una vita in tensione costante: tra commerci e sotterfugi, sopravvivenza e resistenza. Gli stranieri rappresentano tanto un'opportunità quanto un pericolo.

Le strisce potrebbero tornare al mare da un momento all'altro. Per questo gli abitanti di questi luoghi scelgono il mare, scelgono vite prive di eccessivi pesi: spesso, tutto quel che hanno, è quel che portano con sé.

Ricettacoli di Malavita

Le condizioni anguste e la mancanza di risorse rinnovabili che caratterizza la maggior parte di queste strisce di terra, fanno sì che i loro abitanti crescano con ben poche illusioni sulla propria vita. Tutti sanno quanto sarà difficile. Molti giovani si organizzano in bande di strada, specie se non trovano qualcosa di produttivo a cui dedicarsi; spesso passano da attività di stampo criminoso alla vera e propria gestione del mercato nero. I gruppi più potenti fanno di tutto per incutere un certo timore nel cuore degli altri abitanti; altri, invece, cercano di guadagnarsi il loro rispetto. Un atteggiamento diffuso quando c'è da accaparrarsi importanti accordi commerciali e opportunità di contrabbando.

Il Momento di Andare Avanti

Ci sono molti modi per prevedere la scomparsa di una striscia di terra. A volte, basta osservare il comportamento degli animali, altre volte, fare caso alle crepe sugli edifici. Quando una striscia è sull'orlo del collasso, ogni abitante è costretto a una scelta: rinforzare la striscia stessa per contrastarne la caduta nell'abisso, oppure fare le valigie e andarsene, comprando un passaggio su una nave il più velocemente possibile. Entrambe le soluzioni offrono il loro vantaggio, sebbene la seconda opzione sia anche quella più sicura.

Domande Possibili

Se decidi di interpretare un personaggio proveniente dalle Strisce, considera le seguenti domande:

- ☞ Qual è il materiale principale che compone la tua striscia di origine? Si tratta delle pietre di un tempio riemerso, di un antico palazzo, del relitto di una nave, o di qualcos'altro?
- ☞ Come hai passato la tua giovinezza tra le strade della tua striscia? Facevi parte di una banda? Se sì, quella banda si è mai evoluta in una vera e propria attività criminale? Se no, eri in un rapporto conflittuale con qualche banda?
- ☞ La tua striscia di origine esiste ancora? Almeno, lo sai o non ne hai idea?

Interpretazioni Alternative

“Striscia” è un termine volutamente vago, potrebbe essere una roccia emersa dai flutti, oppure il dorso dello scheletro di un leviatano. La Gente delle Strisce vive una vita cittadina piuttosto losca: il sovraffollamento è un problema, così come le attività criminose. Tuttavia, non è detto che sia così: si può declinare il tutto secondo un'ottica monastica, di isolamento ascetico; oppure scavare ancora più profondamente nel contesto della guerra tra bande.

ASPETTI

Gli aspetti contribuiscono a rendere unico il tuo personaggio, dandogli modo di infrangere le normali regole del Selvapelo. In un certo senso, fungono anche da autorizzazioni narrative: scegli quelli che ti comunicano qualcosa e che pensi di poter inserire nella tua storia. Durante la Creazione Rapida, scegli 2 aspetti dall'elenco sottostante.

Sopravvissuto all'Arena **Tratto da 5**

Hai imparato a prenderle, ma a rimanere in piedi.

Esplorazione Urbana **Tratto da 3**

Segna per avere una soffiata su servizi o informazioni quando sei in un porto o in una città.

Cuore Urbano **Tratto da 3**

Una volta per scena, puoi aumentare l'impatto di qualsiasi azione compiuta in un porto o in una città.

Ogni Strada Ha la Sua Storia **Tratto da 3**

Segna per scoprire un segreto riguardante un porto o una città in cui hai attraccato.

Nella Ressa **Tratto da 3**

Considera i conflitti come **trionfi** quando attraversi la calca, la folla, le mandrie, e gli sciami.

Scaltro Commerciante **Tratto da 3**

Considera i conflitti come **trionfi** quando contratti per uno scambio di merci o risorse.

Tirato a Lucido **Tratto da 3**

Utilizza un compito per rimuovere un'etichetta negativa (come "Arrugginito" o "Rotto") da qualsiasi materiale di recupero.

Vita di Avanzi **Tratto da 3**

Quando ottieni un bonus da un pasto o da una miscela alchemica, ignora gli effetti negativi associati.

Occhio Scrutatore **Attrezzatura da 4**

Puoi riconoscere a colpo d'occhio un articolo falso o contraffatto.

Acride dal Gambo Lungo **Attrezzatura da 4**

Un tubicino pieno di una spezia che viene fatta bruciare con l'acido anziché con le fiamme. Le ferite che subisci hanno una casella in meno rispetto al solito.

Giubba dello Scaricatore **Attrezzatura da 4**

Hai resistenza agli effetti dell'esposizione al crezzerin (ustioni, allucinazioni, mutazioni).

Tirapugni **Attrezzatura da 4**

Un'arma brutale ma affidabile per le scazzottate. Infligge danni RAV Contudenti.

Pistola del Mercato Nero **Attrezzatura da 4**

Un'arma da fuoco comprata da dei tipi poco raccomandabili. Infligge danni AD Esplosivi.

Scararatto Addestrato **Famiglio da 1**

Un piccolo rovistatore, lavora al tuo fianco. Una volta per montaggio, oltre a effettuare un compito, acquisisci un piccolo materiale di recupero o campione con un'etichetta negativa.

Spettrolince **Famiglio da 4**

Un gatto spettrale sempre intento a strusciarsi tra le tue gambe. Riesci a vedere chiaramente al buio.

Pangopode **Famiglio da 4**

Mezzo armadillo, mezzo calamaro. Inaspettatamente carino.

CREAZIONE RAPIDA

Quando crei un personaggio rapidamente e scegli di interpretare un abitante delle Strisce, ottieni quanto riportato qui sotto:

Specializzazione (Scegli 1)

Acume, Tempra, Velo.

Abilità e Lingue (Scegli 5)

Abilità: Addentrarsi, Aggirare, Armeggiare, Cucinare, Distruggere, Influenzare, Studiare.

Lingue: Denarico, Anteriore.

Risorse (Scegli 2)

Materiali di Recupero: Motore a Tubature, Vetro Antico.

Campioni: Ossa di Maiale, Penne di Gallina.

Sussurri: Una Striscia Appena Emersa.

Carte Nautiche: Una Mappa Criptica.

Motivazioni (Scegli 1)

Rifornire le strisce emerse di cibo e acqua fresca.

Sgominare il crimine, dalle bande, ai truffatori.

Fardello (Scegli 1)

Il terrore di avvertire una scossa, un radimoto.

Il desiderio dilaniante di mangiare frutta e cibi di altri luoghi.

"La stabilità è sopravvalutata, dico io. Prenditi lo spazio che puoi prenderti; il cibo che c'è, goditi il presente e la gioia che può offrirti."

- Waxen Simica, Ardente delle Strisce



SVETTANTE **ORIGINE**

Una giovinezza saltando di ramo in ramo, al di sopra del fruscio delle onde.

Gli svettaselva sono gli alberi più grandi del Selvapelago: hanno dimensioni titaniche e i loro tronchi raramente hanno una circonferenza inferiore al chilometro.

Gli Svettanti hanno sempre visto in questi alberi colossali, nelle loro altezze incredibili, un grande potenziale e l'opportunità di innalzarsi sul mare sottostante. Le loro città e i loro altoporti per dirigibili si estendono tra i rami: vecchie rovine, dragate dalle profondità del mare e ora appese ai rami mediante l'uso di robuste catene, corde e ponti. Gli Svettanti tendono a essere eleganti, decisi, incuranti delle altezze: indossano tipicamente abiti che ricordano il piumaggio degli uccelli, o le squame delle lucertole piumate, gli altri abitanti degli svettaselva.

Un Gran Bel Salto

Ovviamente, vivere così in alto comporta una serie di pericoli: spesso, i visitatori di questi insediamenti, si fanno prendere dal panico, o dalle vertigini, aggrappandosi freneticamente ai corrimano, alle funi, alle catene alla ricerca di un qualche appiglio. Per gli autoctoni, è tutt'altra storia: cresciuti nella piena consapevolezza dei rischi (rafforzata dall'occasionale incidente mortale) in pochi si lanciano in spericolate acrobazie; tutti però si muovono con disinvoltura e nessun abitante del Selvapelago potrebbe mai eguagliarli in questo.

Alta Moda

Ispirata agli uccelli con cui condividono le loro case, la moda Svettante ricalca il piumaggio tanto nelle forme che nei colori brillanti e vivaci, usate anche per decorare le vetrine dei negozi, per rivestire i ponti e gli scafi. L'estetica è importante per la maggior parte delle comunità Svettanti: le mode mutano rapidamente, germogliano e appassiscono seguendo il ciclo delle stagioni.

Domande Possibili

Se decidi di interpretare uno Svettante, considera le seguenti domande:

- ☞ Perché hai lasciato il nido? Perché hai deciso di scendere dal tuo trespolo per esplorare il mare sottostante?
- ☞ Qual è la tua estetica? E in che modo i tuoi abiti riflettono la tua cultura o il posto da cui provieni?
- ☞ Ti è mai capitato di precipitare dal tuo svettaselva? Se sì, che cosa ti ha salvato la vita?

Interpretazioni Alternative

Sebbene ricalchino i volatili, i loro colori e i loro piumaggi, gli Svettanti possono essere declinati partendo da qualsiasi altro animale che vive sugli alberi, per esempio, come procioni, scoiattoli o lemuri. La vita sui rami potrebbe essere sostituita dalla vita all'interno dei grandi tronchi degli svettaselva: gli Svettanti potrebbero scavare le loro case dentro ai grandi tronchi arborei e costruire lì dentro la loro civiltà, traendo ispirazione dai coleotteri.

ASPETTI

Gli aspetti contribuiscono a rendere unico il tuo personaggio, dandogli modo di infrangere le normali regole del Selvapelo. In un certo senso, fungono anche da autorizzazioni narrative: scegli quelli che ti comunicano qualcosa e che pensi di poter inserire nella tua storia. Durante la Creazione Rapida, scegli 2 aspetti dall'elenco sottostante.

Abitudine alle Altezze *Tratto da 4*

Hai immunità alle vertigini e alla nausea, e non devi mai segnare il tracciato Fardello a causa delle altezze o della tua posizione precaria.

Passo del Ponte Celeste *Tratto da 5*

Un'elegante danza difensiva per schivare i pericoli.

Sopraelevato *Tratto da 3*

Una volta per scena, puoi aumentare l'impatto di una qualsiasi azione compiuta mentre poggi su un terreno sopraelevato.

Meteora Nascente *Tratto da 4*

Segna per salire rapidamente su una qualsiasi superficie, anche instabile, sulla quale, altrimenti, dovresti arrampicarti.

Esperto tra i Rami *Tratto da 5*

Utilizza un compito per studiare un albero (di qualsiasi taglia) e per carpime i segreti, l'età e le condizioni (fornite dalla Lucciola).

Occhio di Falco *Tratto da 4*

Riesci a vedere molto più lontano e con maggior chiarezza di quanto possa fare un comune navigaselva.

Rampino *Attrezzatura da 2*

Quando lanci e ancori questo rampino, puoi dondolare ignorando il baratro sottostante e scalare superfici a strapiombo. Considera i conflitti come trionfi quando dondoli usando il rampino o ti arrampichi.

Mantello Planante *Attrezzatura da 3*

Ti permette di atterrare in sicurezza durante qualsiasi caduta controllata.

Bastone da Equilibrista *Attrezzatura da 4*

Si tratta sia di un'arma che di un utile oggetto per bilanciare il proprio corpo. Infligge danni RAV Contundenti.

Guanto del Raptor *Attrezzatura da 3*

Un guanto dotato di artigli, ispirato ai volatili terribili. Infligge danni RAV Trincianti e può essere usato per effettuare discese controllate lungo superfici verticali.

Arco in Duraqueria *Attrezzatura da 3*

Realizzato in modo impeccabile, infligge danni AD Perforanti o Tossici.

Mantello di Piume *Attrezzatura da 3*

Hai resistenza a tre tipi di danno. Scegli dalla seguente lista: Contundente, Lacerante, Tossico, Gelido, Salino.

Sentinella del Cielo *Famiglio da 2*

Un volatile molto vigile, spesso usato per effettuare esplorazioni in aree remote. Segna per apprendere un segreto riguardante le onde circostanti.

Furetto da Caccia *Famiglio da 4*

Esperto nel fiutare gli insetti, anche quelli che si nascondono tra i rami delle possenti ferradici. Segna o utilizza un compito per ottenere un campione d'insetto da un ramo o da un tronco vicino.

Raptor Piumato *Famiglio da 3*

Una splendida lucertola piumata, risultato di generazioni di ibridazioni controllate per rendere questa specie più socievole (e non lo è ancora del tutto). Infligge danni RAV Trincianti ed è abbastanza grande da essere cavalcata.

CREAZIONE RAPIDA

Quando crei un personaggio rapidamente e scegli di interpretare uno Sveltante, ottieni quanto riportato qui sotto:

Specializzazione (Scegli 1)

Grazia, Marea, Velo.

Abilità e Lingue (Scegli 5)

Abilità: Cacciare, Ondivagare, Raccogliere, Sbocciare, Scattare, Studiare, Tagliare.

Lingue: Schiocco, Pelagico.

Risorse (Scegli 2)

Materiali di Recupero: Antica Pietra, Catena Lunga.

Campioni: Tavola di Duraqueria, Coronafoglia.

Sussurri: Il Tramonto tra i Rami.

Carte Nautiche: Una Mappa Incisa su un Ramo.

Motivazione (Scegli 1)

Scalare l'albero più alto del mondo.

Fondare un altoporto.

Fardello (Scegli 1)

I rami si piegano e si spezzano sotto di te.

L'opposto delle vertigini, una nausea incessante sul ponte.

“Altezza e arroganza sono concetti sempre intrecciati. Tuttavia, una delle cose di cui ci si rende conto vivendo così in alto, è quanto dannatamente piccoli si sia in confronto alla vastità del mare.”

- Hondagra, Ektus Sveltante



APRIPISTA **RUOLO**

I segni e le cicatrici sulla pelle sono il marchio di fabbrica della professione dell'apripista.

Gli apripista hanno il compito di spianare la strada alle navi, agli insediamenti, all'esplorazione, facendo breccia tra i flutti del Selvapelago.

I primi apripista usavano il fuoco ma ben presto si resero conto che i rami di ferrolegno consumati dalle fiamme ricrescevano quasi istantaneamente, diffondendo terrificanti incendi. Oggi nessuno se la sente di correre rischi inutili, specie da quando esistono metodi più moderni per fare lo stesso mestiere. Il metallo, le lame più affilate, le sostanze chimiche, la forza bruta delle proprie braccia, sono ciò con cui oggi vengono aperti nuovi sentieri: il valore di un apripista si misura nella quantità di rami che recide.

Teste d'Ascia e Lame Seghettate

Il lavoro di un apripista è tra i più pericolosi del Selvapelago: per svolgerlo, ci si deve gettare tra le onde, spesso anche senza alcun preavviso. Sebbene gli apripista debbano cercare percorsi sicuri, è altresì vero che le rotte migliori, così come le minacce, spesso non appaiono sulle mappe; il loro lavoro comporta anche difendere la nave da tutti i pericoli dei flutti.

Fortunatamente, l'arsenale di cui un apripista dispone è più che sufficiente per il lavoro che deve portare a termine. Nessun altro è in grado di affrontare le minacce del mondo vegetale come gli apripista, capaci anche di opporre una ferrea resistenza dinanzi ai mammiferi e agli insetti che potrebbero attaccarli mentre svolgono il loro operato.

Onde di Crezzerin

Se il crezzerin è un pericolo per un marinaio qualsiasi, per un apripista è una costante, con cui fare sempre i conti. Sebbene il crezzerin non sia proprio ovunque, potrebbe nascondersi in ogni foglia o ramo reciso. Anche se l'equipaggiamento protettivo degli apripista è di qualità superiore, qualche volta capita che questi navigaselve subiscano gli effetti di questa sostanza urticante e mutagena: gli equipaggi che accolgono tra le loro fila un apripista hanno spesso bisogno anche di un chirurgo di bordo.

Domande Possibili

Se decidi di interpretare un apripista, considera le seguenti domande:

- ☞ Quando sorvegli le onde dalla tua nave, dove ti posizioni? Dalla prua, rimanendo vigile, pronto all'azione? Oppure da un punto sopraelevato, per avere una visione d'insieme?
- ☞ Qual è la pianta carnivora più grande che tu abbia mai sconfitto? E quali segni ha lasciato sul tuo corpo?
- ☞ Non tutti i sentieri sono percorribili: qual è il tuo più grande fallimento? E, svanita l'umiliazione per la sconfitta, come hai rimediato?

Interpretazioni Alternative

Sebbene, normalmente, un apripista sia qualcuno incaricato di trovare percorsi sicuri, lontani da eventuali minacce, questo ruolo può essere interpretato anche in altra maniera: gli apripista potrebbero essere degli ottimi coltivatori e giardinieri, persone capaci di resistere alle onde abbastanza a lungo da poter riportare a bordo campioni scelti con cura e precisione, rifomendo un chirurgo, un alchimista o un cuoco.

ASPETTI

Gli aspetti contribuiscono a rendere unico il tuo personaggio, dandogli modo di infrangere le normali regole del Selvapelago. In un certo senso, fungono anche da autorizzazioni narrative: scegli quelli che ti comunicano qualcosa e che pensi di poter inserire nella tua storia. Durante la Creazione Rapida, scegli 2 aspetti dall'elenco sottostante.

Cicatrici per Ricordo Tratto da 3

Il Selvapelago impartisce dure lezioni, ma mai inutili.

Scova Percorso Tratto da 3

Aumenti l'impatto quando cerchi di trovare percorsi e liberare passaggi attraverso la vegetazione.

Antidoto Vivente Tratto da 3

Utilizza un compito per creare una risorsa rara "Pura Saliva" o "Puro Sudore".

Raccolto Selvaggio Tratto da 3

Considera i conflitti come **trionfi** quando attacchi o ti difendi dai pericoli di tipo vegetale.

Crezzer-Mimesi Tratto da 3

Segna per camuffarti tra i rami e non essere percepito dalle minacce di tipo vegetale, per la durata di una scena.

Istinto della Foresta Tratto da 3

Puoi capire a colpo d'occhio quali rami si spezzeranno e quali resisteranno. Aumenti di una casella il tracciato base **Rostro** della nave quando sei a bordo.

Spezza Petali Tratto da 3

Ignori il Fardello causato dai pericoli e dagli orrori di origine vegetale; inoltre, hai resistenza agli effetti Acidi, Tossici e allucinatori causati dalle piante carnivore.

Birra d'Acero Attrezzatura da 2

Diventa più saporita quando viene scossa e agitata. Ogni volta che ottieni un bonus da un intruglio, pozione o pasto, aumenta il suo tracciato di due caselle.

Catena Uncinata Attrezzatura da 2

Progettata per fornirti un saldo appiglio su cortecce e rami. Considera i conflitti come **trionfi** quando attraversi il mare.

Incensiere Chimico Attrezzatura da 3

Segna per accendere questo incenso il cui fumo tiene lontani gli insetti e riduce anche la visibilità.

Giacca da Ondivagante Attrezzatura da 2

Hai resistenza agli effetti derivanti dall'esposizione al crezzerin, alle punture di insetto e ai veleni.

Serralama Attrezzatura da 3

L'arma per eccellenza degli apripista, una sciabola seghettata che infligge danni RAV Trincianti o Laceranti.

Chakram Dentati Attrezzatura da 3

Una serie di lame circolari affilate e adatte al lancio; infliggono danni AD Taglienti o Laceranti.

Granate Defolianti Attrezzatura da 3

Bombe carta che scoppiano quando vengono lanciate con forza. Infliggono danni AD Acidi o Salini.

Tarme Liberaria Famiglio da 5

Uno sciame di insetti addestrati. Brucia una casella per neutralizzare tutti gli effetti prodotti dalle spore e da altre particelle a diffusione aerea che influenzano l'intero equipaggio per il resto della scena.

Istrice Muso-Prora Famiglio da 2

Non è certo il più facile da accarezzare, ma si impara a conviverci. Ignori le riduzioni causate dal dolore o dallo sconforto.

CREAZIONE RAPIDA

Quando crei un personaggio rapidamente e scegli di interpretare un apripista, ottieni quanto riportato qui sotto:

Specializzazione (Scegli 1)

Ferocia, Istinto, Tempra.

Abilità e Lingue (Scegli 5)

Abilità: Aggirare, Cacciare, Miscelare, Ondivagare, Percepire, Raccogliere, Tagliare.

Lingue: Schiocco, Pelagico.

Risorse (Scegli 2)

Materiali di Recupero: Placca di Ferro, Rottami Abbandonati.

Campioni: Albicocche Selvatiche, Scorpioni in Barattolo.

Sussurri: Un Ferradice Caduto.

Carte Nautiche: Un Diagramma Arboreo.

Motivazione (Scegli 1)

Affondare una divoranavi.

Sopravvivere a un incontro con un fito-leviatano.

Fardello (Scegli 1)

Gli insetti scavano sotto la tua pelle.

Le onde ti chiamano, ti dicono di scendere più in profondità del necessario.

"Le onde hanno una lezione da impartirti, che tu la voglia ascoltare o meno. Per mia fortuna, io volevo ascoltare."

- Motsje Morencja, Ardente apripista



CACCIATORE **RUOLO**

Alcuni cacciano per mangiare, altri per il gusto della sfida. Altri ancora, cacciano per assicurarsi di non diventare loro stessi la preda.

Un cacciatore ha il compito di fornire cibo e materiali all'equipaggio, di solito di natura animale. Alcuni cacciatori preferiscono lanciarsi all'inseguimento di prede, invece, più complesse: alcuni di loro si mettono sulle tracce di loschi soggetti con una taglia sulla testa, diventando a tutti gli effetti cacciatori di taglie. In ogni caso, la furtività e una bella tagliola nascosta, sono efficaci con ogni preda.

Caccia e Onore

Molte culture nel Selvapelago si fondano proprio sulla caccia e sulle filosofie a essa connesse. In ogni insediamento, c'è sempre qualcuno che ne occupa. Molti trovano che questa attività sia adrenalinica, emozionante: sentire lo scatto di una trappola, il vibrare di una corda, lo schianto di una freccia, perfino seguire una scia di sangue. Sia come sia, i cacciatori, in genere, sono soggetti piuttosto cupi, gente solitaria.

Forse perché le onde, per essere attraversate, vanno prima di tutto rispettate: quando ci si trova tra i rami, in un mondo a tutto vantaggio delle prede e capace di ostacolare la caccia, si impara rapidamente a capire qual è il proprio posto nel grande schema delle cose.

Taglie e Pagamenti

Quando si ha la capacità di rintracciare qualcosa che non vuol farsi trovare, è chiaro che, prima o poi, si verrà contattati da qualcuno che vuole trovare qualcun'altro che non vuole farsi trovare. Non tutti i cacciatori sono disposti a compiere quel pericoloso salto nel vuoto che equivale a diventare un cacciatore di taglie, e a dare la caccia ad altri individui della propria o di altre stirpi. Alcuni non se la sentono per i rischi che questa attività comporta; altri, invece, non se la sentono perché non hanno fiducia nella legge, sempre troppo lassista.

Domande Possibili

Se decidi di interpretare un cacciatore, considera le seguenti domande:

- ☞ Qual è la creatura più pericolosa che tu abbia mai abbattuto, senza che questa neppure si accorgesse della tua presenza?
- ☞ Hai mai dovuto interrompere una caccia? E se sì, perché? A causa delle ferite, della stanchezza o, semplicemente, perché sei stato surclassato dalla tua stessa preda?
- ☞ Ti è mai passato per la testa di diventare un cacciatore di taglie? Se sì, hai lavorato come tale?

Interpretazioni Alternative

Alcuni elementi che caratterizzano un cacciatore rimandano al sistema delle taglie, e questo ruolo può addirittura approfondire questo tema: per esempio, utilizzando armi a lunga gittata, assieme ad abilità di occultamento, si potrebbe pensare a un vero e proprio sicario. In alternativa, potrebbe diventare un furfante, o un ribelle.

ASPETTI

Gli aspetti contribuiscono a rendere unico il tuo personaggio, dandogli modo di infrangere le normali regole del Selvapelago. In un certo senso, fungono anche da autorizzazioni narrative: scegli quelli che ti comunicano qualcosa e che pensi di poter inserire nella tua storia. Durante la Creazione Rapida, scegli 2 aspetti dall'elenco sottostante.

Fantasma del Selvapelago *Tratto da 3*

Scegli un'area *selvaggia* o *urbana*. Quando attraversi la tipologia da te scelta, non lasci quasi alcuna traccia (e sei quasi impossibile da pedinare o rintracciare).

Dalle Ombre *Tratto da 3*

Aumenti l'impatto quando attacchi da una posizione nascosta, o quando attacchi un bersaglio ignaro.

Un Sussurro nel Vento *Tratto da 3*

Consuma un sussurro per ottenere informazioni criptiche sulla posizione e sulle azioni di un bersaglio.

Segugio *Tratto da 3*

Il tuo olfatto è molto sviluppato e ti permette di cacciare seguendo solo tracce olfattive.

Navigare nel Silenzio *Tratto da 2*

La tua presenza fa sì che la nave su cui sei a bordo mantenga un profilo basso, disturbando il minor numero di creature possibile e lasciando pochissime tracce rivelatrici del suo passaggio. Aumenti di una casella il tracciato base *Furtività* della nave quando sei a bordo.

Muschio Raro *Attrezzatura da 4*

Raccolto dalla schiena di alcuni leviatani addormentati. Brucia una casella per spingere una bestia o un insetto delle onde a manifestare un suo comportamento istintivo (come la paura, la fame, la frenesia).

Lenza del Perdigiorno *Attrezzatura da 2*

Una canna da pesca progettata per essere lasciata incustodita. Una volta per viaggio, acquisisci un campione vivo coerentemente all'area in cui stai viaggiando.

Strumenti da Macellazione *Attrezzatura da 3*

Puoi macellare campioni pericolosi senza correre rischi oppure ignorando riduzioni per difficoltà; inoltre, aumenti l'impatto quando raccogli risorse da una creatura che hai cacciato.

Set di Trappole *Attrezzatura da 3*

Considera i **conflitti** come **trionfi** quando piazzati trappole, o prepari imboscate e trabocchetti.

Trofeo Velenoso *Attrezzatura da 3*

Utilizza un compito per creare la risorsa "*Veleno Paralizzante*".

Giubba di Cuoio Magistrale *Attrezzatura da 2*

Quando scegli questo aspetto, scegli tra bestie, piante o insetti. Hai resistenza a tutti i danni che ti vengono inflitti dalla fonte scelta.

Coltello da Stivale *Attrezzatura da 3*

Infliggi danni Taglienti a tutte le creature che ti attaccano RAV usando il proprio corpo (come morsi o spazzate di coda).

Serrolancia *Attrezzatura da 4*

Una lancia a lama lunga con denti crudelmente ricurvi. Infligge danni RAV Laceranti.

Arco Multiforme *Attrezzatura da 2*

Un arco finemente lavorato, abbinato a un'ampia faretra. Può infliggere danni AD di tre tipi scelti dal seguente elenco: Perforante, Tossico, Esplosivo, Elettrico, Salino.

Libellula Mirino Famiglio *da 3*

La caccia è la sua vita. Segna per identificare un punto debole o una debolezza di una creatura che riesci a vedere.

CREAZIONE RAPIDA

Quando crei un personaggio rapidamente e scegli di interpretare un cacciatore, ottieni quanto riportato qui sotto:

Specializzazione (Scegli 1)

Ferocia, Grazia, Istinto.

Abilità e Lingue (Scegli 5)

Abilità: Aggirare, Armeggiare, Cacciare, Ondivagare, Percipire, Raccogliere, Tagliare.

Lingue: Venatorio, Pelagico.

Risorse (Scegli 2)

Materiali di Recupero: Corda di Cuoio, Tagliola Arrugginita.

Campioni: Guscio di Scorpione, Lombrichi da Esca.

Sussurri: Luogo di Riproduzione dei Leviatani.

Carte Nautiche: Un Diagramma di Antiche Cavità.

Motivazione (Scegli 1)

Abattere un leviatano.

Procurare abbastanza carne per un grande banchetto.

Fardello (Scegli 1)

Le visioni da crezzerin ti spingono sull'orlo della follia.

Qualcosa ti sta dando la caccia, te lo senti nelle ossa.

“Non ho ancora trovato una creatura che mi sia sfuggita; ma questo non significa che non abbia più nulla da imparare...”

- Olem-Orn, Gau cacciatrice



CUOCO RUOLO

Per un cuoco, il Selvapelago è la nuova frontiera del gusto, della scoperta e delle nuove emozioni culinarie.

Ogni volta che si sente un profumino invitante e delizioso, è molto probabile che ci sia dietro un cuoco. I cuochi del Selvapelago, sono una via di mezzo tra uno chef vero e proprio e un survivalista, con una spruzzata di guaritori, vinai e birrai.

Molti cuochi non hanno ricevuto alcun addestramento formale a questo ruolo, ma hanno appreso da sé per prove ed errori, finché non sono riusciti a trovare la perfetta combinazione degli ingredienti in grado di soddisfare il loro gusto. Sono pochi, invece, quelli che studiano cucina, seguendo i passi dei migliori maestri al mondo, diffondendone le ricette, rigorosamente brevettate, per il mare.

Il Valore della Preparazione

Alcuni potrebbero sostenere che il Selvapelago non fornisca abbastanza risorse commestibili, che non ne disponga in grande varietà; le stesse persone pensano perciò che avere un cuoco a bordo sia superfluo. Non potrebbero avere più torto di così: oltre al vantaggio di avere a bordo qualcuno in grado di preparare vivande eccellenti in termini di gusto e presentazione, le tecniche culinarie più elementari permettono di contrastare gli effetti, seppur a bassi livelli, della contaminazione da crezzerin presente nella carne e negli altri prodotti del Selvapelago. Avere un cuoco a bordo significa godere di una salute migliore, di un sonno migliore e un equipaggio più felice e produttivo.

Cottura Senza Fiamma

Il fuoco, come si sa, è una vera e propria rarità tra le onde fruscianti. Eppure, la carne deve cuocere e il tè deve bollire: pertanto i cuochi hanno trovato molti modi alternativi per aggirare questa limitazione. Alcuni evitando del tutto il calore, usando per cuocere il sale, l'aceto e la luce del sole. Altri, invece, sfruttano la sala macchine della propria nave come se fosse un'estensione della cambusa, usando il calore e i vapori del motore. I più avventurosi, invece, usano degli insetti luminescenti e addestrati alla cottura, oppure piastre chimiche, o luce solare distillata.

Domande Possibili

Se decidi di interpretare un cuoco, considera le seguenti domande:

- ☞ Hai un tuo piatto forte? Se sì, di cosa si tratta?
- ☞ In cucina, è difficile che vada sempre tutto per il verso giusto: cos'è successo l'ultima volta che hai preso una decisione sbagliata in ambito culinario?
- ☞ Hai mai cucinato su un vero fuoco? Se sì, che sensazioni ti ha dato cucinare con delle fiamme vere? Il sapore che hai ottenuto è valso il rischio?

Interpretazioni Alternative

Ci sono molte strade che un cuoco può intraprendere, e che si discostano notevolmente dal "cuoco di bordo". Un buongustaio ossessivo, un macellaio itinerante, qualcuno che lavora in una stazione di cottura, oppure una sorta di pasticciere, più interessato al gusto e alla presentazione dei cibi che alla loro effettiva utilità.

ASPETTI

Gli aspetti contribuiscono a rendere unico il tuo personaggio, dandogli modo di infrangere le normali regole del Selvapelo. In un certo senso, fungono anche da autorizzazioni narrative: scegli quelli che ti comunicano qualcosa e che pensi di poter inserire nella tua storia. Durante la Creazione Rapida, scegli 2 aspetti dall'elenco sottostante.

Solo il Meglio **Tratto da 2**

Segna per assegnare l'etichetta "Puro" a un campione raccolto.

Scrocca Ingredienti **Tratto da 3**

Quando uno dei tuoi compagni di equipaggio acquisisce un campione culinario potenzialmente delizioso, ne ottieni una copia per te (una volta per scena).

Fiuto Eccellente **Tratto da 4**

Segna per trovare grazie al tuo olfatto un ingrediente raro nelle vicinanze.

Ghiotte Scoperte **Tratto da 3**

Ogni volta che scopri un nuovo luogo, scegli un singolo campione facilmente reperibile in quel posto.

Il Fondo del Barile **Tratto da 3**

Quando cucini con ingredienti marci, oppure contaminati, aumenti l'impatto. I pasti preparati con queste materie prime non faranno ammalare l'equipaggio.

Abbastanza per Tutti Quanti **Tratto da 2**

Anche un pasto umile, dalle porzioni ridotte, può giovare a tutti: l'intero equipaggio può ottenerne il bonus sotto forma di tracciato temporaneo con una casella.

L'Assaggiatore **Tratto da 4**

Hai immunità ai veleni e puoi determinarne la presenza e le caratteristiche con un piccolo assaggio.

Ingegnere del Gusto **Tratto da 3**

Quando crei i tuoi manicaretti, puoi trattare i materiali di recupero come se fossero campioni. I risultati sono stranamente commestibili.

Pentola a Prova di Acido **Attrezzatura da 5**

Una pentola pesante, praticamente indistruttibile, usata per preparare e per conservare il cibo, o per nascondere nelle situazioni più tese.

Tritatutto Meccanico **Attrezzatura da 4**

Ti permette di consumare un campione aggiuntivo per creare un pasto come azione (anziché come compito).

Bandoliera di Spezie **Attrezzatura da 3**

Una bandoliera contenente la tua miscela segreta di spezie che sembra non esaurirsi mai. Segna per creare una risorsa rara "Selvapepe", "Miscela del Boia" o "Nocifuocata".

Erbe Brevettate **Attrezzatura da 4**

Il giusto condimento può dare un buon sapore a qualsiasi cosa. Segna per considerare i conflitti come trionfi mentre cucini.

Mannaia Vissuta **Attrezzatura da 2**

Utile sia sul campo di battaglia che in cucina. Infligge danni RAV Trincianti. Aumenti l'impatto quando acquisisci campioni pericolosi o nocivi.

Padella in Ferrovena **Attrezzatura da 4**

Un attrezzo colossale. Infligge danni RAV Contudenti.

Grembiule Carapace **Attrezzatura da 3**

Hai resistenza a tre tipi di danno. Scegli dalla seguente lista: Tossico, Acido, Esplosivo, Salino, Incenerente.

Scoiattolo Sous-Chef **Famiglio da 2**

Un batuffolo di pelo rosso che non sta fermo un secondo. Una volta per montaggio, oltre a effettuare un compito, acquisisci un campione d'insetto appropriato alla regione in cui ti trovi.

CREAZIONE RAPIDA

Quando crei un personaggio rapidamente e scegli di interpretare un cuoco, ottieni quanto riportato qui sotto:

Specializzazione (Scegli 1)

Ferocia, Istinto, Marea.

Abilità e Lingue (Scegli 5)

Abilità: Cacciare, Cucinare, Curare, Influenzare, Miscelare, Raccogliere, Sbocciare.

Lingue: Denarico, Venatorio.

Risorse (Scegli 2)

Materiali di Recupero: Calderoni di Recupero, Elementi Riscaldanti.

Campioni: Erbe Medicinali, Spezie di Mari Lontani.

Sussurri: Un Sapore Delicato, Un Cibo Proibito.

Carte Nautiche: Un Libro di Ricette Annotato, Una Mappa Macchiata di Spezie.

Motivazione (Scegli 1)

Preparare un banchetto per tutti coloro che se lo meritano. Raccogliere un ingrediente davvero unico.

Fardello (Scegli 1)

I frutti che raccogli marciscono e inacidiscono. Ti senti indegno del tuo senso del gusto.

"Condividere le mie ricette? Ma certo, e senza esitazione. Non è quello che si butta in pentola che fa la differenza, ma come lo si prepara!"

- Clattershot, Corazzata cuoca



DRAGHISTA **RUOLO**

Un coraggioso esploratore, capace di valutare accuratamente ciò che recupera.

L'arte del dragaggio può essere difficile da padroneggiare, e comporta alti rischi; eppure il gioco vale la candela. Immergendosi tra i flutti arborei alla ricerca di preziosi campioni e materiali di recupero, setacciando i relitti e rovistando tra le rovine più antiche, si trova davvero di tutto: è questo che fanno i draghista, giorno dopo giorno.

I draghista si vestono, tradizionalmente, con abiti leggeri, lasciando più spazio possibile ai reperti che riporteranno sulle loro navi. Spesso, la pelle dei draghista è macchiata dal crezzerin, sia sulle mani che sui piedi: gli effetti dell'esposizione a lungo termine sono difficili da nascondere.

Antichi Pericoli

Tutto quello che concerne l'epoca Pre-V è un mistero, ma i draghista sono tra i pochi che riescono a far luce sul passato. Anche i più inesperti, nella loro breve carriera, si saranno sicuramente imbattuti in qualche strano artefatto dei tempi che furono, recuperato come trofeo, motivo di vanto oppure rivenduto a un qualche smanettone per la sua collezione.

In Fondo, Che Cos'è un Tesoro?

Quando ci si immerge sotto la superficie del mare, sono diverse le professionalità che entrano in gioco, ognuna specializzata nel recupero di oggetti diversi. Alcuni cercano solo oggetti di valore: artefatti del vecchio mondo caduto in rovina, segreti di quei tempi andati. Altri puntano a pezzi di recupero, ai relitti, alle vecchie armi arrugginite, alle vecchie carte nautiche. Il mare è restio a lasciare andare questi oggetti, o almeno così sembra; il recupero, tuttavia, come spesso si dice, è la linfa vitale che mantiene le civiltà.

Domande Possibili

Se decidi di interpretare un draghista, considera le seguenti domande:

- ☞ Cos'è la cosa più preziosa che tu abbia mai rinvenuto? Che cosa ne hai fatto, una volta in superficie?
- ☞ Sotto le chiome, ci sono luoghi di cui pochi parlano, che in pochi vedono. Come ti hanno cambiato questi luoghi?
- ☞ Nessuno riesce a fare carriera in un territorio tanto ostile, senza commettere qualche errore, di tanto in tanto. Quali cicatrici ti ha lasciato questa professione? Quale grande tesoro hai intravisto, senza però riuscire a metterci le mani sopra?

Interpretazioni Alternative

I draghista possono essere anche dei saccheggiatori, degli spazzini, dei rovistatori; è possibile stravolgere questo ruolo, rendendolo ancora più furtivo: possono essere scassinatori e tomba-rolti (focalizzandosi su quegli aspetti che permettono al draghista di lavorare nel buio, entrando in luoghi in cui non dovrebbe mettere piede).

ASPETTI

Gli aspetti contribuiscono a rendere unico il tuo personaggio, dandogli modo di infrangere le normali regole del Selvapelo. In un certo senso, fungono anche da autorizzazioni narrative: scegli quelli che ti comunicano qualcosa e che pensi di poter inserire nella tua storia. Durante la Creazione Rapida, scegli 2 aspetti dall'elenco sottostante.

Pelle Ustionata *Tratto da 4*

Hai resistenza agli effetti dell'esposizione al crezzerin (ustioni, allucinazioni, mutazioni).

Rovistatore Provetto *Tratto da 1*

Assegna un'etichetta positiva a tua scelta ai materiali di recupero che acquisisci dai relitti, dalle vene e dalle rovine.

Archivio Mentale *Tratto da 4*

Segna per ricordare l'uso e la storia di qualcosa di antico.

Geografo della Rovina *Tratto da 3*

Puoi usare le carte nautiche per trovare luoghi in cui si sono verificati naufragi e disastri, così come le useresti per trovare isole e stranezze marine.

Scavezzacollo *Tratto da 3*

Considera i conflitti come trionfi quando eviti trappole e pericoli ambientali.

Arborometro *Attrezzatura da 3*

Un complesso altimetro per misurare l'esatta distanza dall'Oscuro Fondale. Aumenti di una casella il tracciato base **Manovrabilità** della nave quando sei a bordo.

Scroccare *Tratto da 3*

Ogni volta che il tuo equipaggio acquisisce un nuovo carico, ottieni una risorsa (un materiale di recupero, un campione o un sussurro) a esso correlata.

Stretti Stretti *Tratto da 3*

Ignora le riduzioni che ti verrebbero imposte nel compiere azioni in spazi angusti e stretti, o architettonicamente instabili.

Bobina Setosa *Attrezzatura da 5*

Una bobina quasi indistruttibile di un filo spesso ma morbido al tatto. Può essere riavvolta con un semplice gesto, dopo essere stata srotolata.

Lenti Ambrate *Attrezzatura da 4*

Occhiali che ti permettono di vedere perfettamente oltre il fumo, la nebbia o le nubispore.

Falene Lanterna *Attrezzatura da 4*

Puoi utilizzare le falene bioluminescenti per illuminare una piccola area attorno a te.

Stivali con Tacco a Molla *Attrezzatura da 4*

Segna per effettuare un salto prodigioso e per atterrare in sicurezza senza dover effettuare un tiro.

Martello del Tombarolo *Attrezzatura da 2*

Uno strumento ma anche un'arma. Infligge danni RAV Contendenti. Aumenti l'impatto quando fai a pezzi architetture in pietra e strutture.

Scorpione Grimaldello *Famiglio da 2*

Una curiosa bestiola con un pungiglione a forma di chiave. Una volta per scena può aprire qualsiasi serratura.

Santipede *Famiglio da 3*

Viene attirato dalla storia e dalle cose dimenticate. Consuma una carta nautica per identificare e recuperare un oggetto antico e di valore nelle vicinanze (quando possibile).

Clic-clac *Famiglio da 4*

Un automa a schede perforate; lo sferragliare di questo costruito simile a un topolino meccanico è molto utile per distogliere l'attenzione da te e dalla tua posizione.

CREAZIONE RAPIDA

Quando crei un personaggio rapidamente e scegli di interpretare un draghista, ottieni quanto riportato qui sotto:

Specializzazione (Scegli 1)

Acume, Marea, Velo.

Abilità e Lingue (Scegli 5)

Abilità: Addentrarsi, Aggirare, Armeggiare, Distruggere, Rovistare, Scattare, Studiare.

Lingue: Denarico, Anteriore.

Risorse (Scegli 2)

Materiali di Recupero: Anelli di Rame, Antico Motore.

Campioni: Linfa Soporifera, Artiglio di Leviatano.

Sussurri: Un Relitto Riemerso.

Carte Nautiche: Un Antico Manifesto di Carico.

Motivazione (Scegli 1)

Scoprire una rovina Pre-V incontaminata.

Recuperare un macchinario funzionante da un antico relitto.

Fardello (Scegli 1)

Non riesci ad aprire alcuna porta, ogni sigillo rimane intatto. I tuoi movimenti destabilizzano i relitti, facendoli scivolare verso le profondità.

“Trovare la roba è la parte facile del lavoro. Riportarla su è tutt'altra storia. Alla fine hai sempre bisogno di un paio di mani in più.”

- Zotse Xeker, Tzelicrae draghista



FILIBUSTIERE RUOLO

Un combattente incaricato di proteggere la sua nave dalla miriade di pericoli del Selvapelago.

Ci si aspetta che ogni navigaselva sia in grado di imbracciare le armi in caso di necessità, ma il filibustiere è quella persona in grado di rendere questa semplice azione una forma d'arte. Dovendo proteggere la propria nave in combattimento ravvicinato, spesso, i filibustieri sono molto abili con le lame, i martelli, le asce.

La maggior parte dei filibustieri segue l'antico precetto per cui l'attacco è la miglior difesa. Durante il combattimento, un filibustiere può passare da un esoterico stile di combattimento a un altro, sfruttando ogni genere di acrobazia e tenendo i propri nemici in punta di lama.

Eleganza Pragmatica

Un filibustiere ha un gran senso dell'equilibrio: i suoi piedi hanno un tocco svelto e delicato, a prescindere dalla superficie su cui poggiano. Sebbene ci siano filibustieri che indossano armature di recupero e impugnano armi più pesanti, questi sono una minoranza: la costante minaccia di un salto inaspettato tra le onde è una forte motivazione a stare leggeri.

Il Mestiere delle Armi

Dal momento che i filibustieri tendono a guadagnarsi il proprio posto a bordo grazie alle loro capacità belliche, le armi che portano con sé sono di fondamentale importanza. Armaioli devoti e affidabili non sono così diffusi tra le onde; pertanto, per un filibustiere, il primo rito di passaggio consiste proprio nel farsi creare uno strumento su misura, adatto alle proprie esigenze.

Sciabole e scimitarre di ogni sorta, sono la scelta più ovvia quando si tratta di scegliersi una lama: vengono scelte non solo per la loro praticità ma, a volte anche per portare avanti antiche tradizioni marinare, narrate da un qualche Ektus che ancora ricorda il mare blu. I martelli e le asce sono una scelta altrettanto valida: estremamente utili quando si tratta di sfondare porte o le difese nemiche. Le lance vengono usate, invece, raramente, considerate come armi da caccia. I pugnali, sebbene utili nelle risse da bar, hanno un effetto limitato sulle molte creature del Selvapelago.

Domande Possibili

Se decidi di interpretare un filibustiere, considera le seguenti domande:

- ☞ Da dove provengono le tue armi? Le hai comprate, ereditate oppure le hai forgiate in lunghe ore di lavoro?
- ☞ Cosa fai nel tempo libero per tenerti in allenamento, o per addestrare i tuoi compagni affinché sappiano difendersi al meglio?
- ☞ Nei vari scontri navali a cui hai partecipato, ti è capitato di farti dei nemici? Se sì, questi nemici si ricordano di te? Per quale ragione?

Interpretazioni Alternative

Data la natura mutevole delle alleanze e delle ricchezze nel Selvapelago, un filibustiere potrebbe essere anche un pirata, o un predone, oppure qualcuno che ha ricevuto un addestramento speciale e specifico contro queste due categorie. Se si preferisce una versione più fantasy, il filibustiere potrebbe allora essere reso come una sorta di paladino, un cavaliere nella sua scintillante armatura.

ASPETTI

Gli aspetti contribuiscono a rendere unico il tuo personaggio, dandogli modo di infrangere le normali regole del Selvapelo. In un certo senso, fungono anche da autorizzazioni narrative: scegli quelli che ti comunicano qualcosa e che pensi di poter inserire nella tua storia. Durante la Creazione Rapida, scegli 2 aspetti dall'elenco sottostante.

Danza dell'Acciaio **Tratto da 5**

La mobilità è la chiave per la sopravvivenza. Il nemico, per ferirti, deve prima colpirti!

Samba Lazzarina **Tratto da 5**

Se vuoi sopravvivere, devi rimanere sempre in piedi. Qualsiasi cosa ti lancino addosso i nemici, tu rimani stabile sulle tue gambe.

Giocare Sporco **Tratto da 3**

Considera i conflitti come trionfi quando cerchi di far inciampare, cadere a terra, accecare o stordire un avversario.

Colpo Chirurgico **Tratto da 3**

Puoi indirizzare i tuoi attacchi in modo estremamente preciso (ad esempio, mirando a un punto debole), senza incorrere in riduzioni per precisione.

Maestria **Tratto da 4**

Quando effettui un attacco ravvicinato, segna per aumentare l'impatto.

Senso del Pericolo **Tratto da 4**

Segna per dirottare il riflettore da una trappola o da un'imbo-scata quando viene innescata.

Concatenazione **Tratto da 4**

Se un attacco RAV ha successo, puoi infliggere danni a più avversari vicini.

Cicatrici Raccontastorie **Tratto da 4**

Segna per ottenere un sussurro sulla base del danno o di una ferita appena subita (fornito dalla Lucciola).

Sentinella **Tratto da 5**

Considera i conflitti come trionfi quando cerchi di impedire che venga fatto del male a un membro dell'equipaggio.

Berserker **Tratto da 4**

Hai immunità al Fardello durante il combattimento, o a qualsiasi Fardello causato dall'essere testimone di violenza.

Polvere Sfolgorante **Attrezzatura da 4**

Agita leggermente il contenitore per produrre temporaneamente luce, come una torcia; oppure segna per produrre un bagliore accecante.

Sciabola del Filibustiere **Attrezzatura da 4**

Una tipica lama del Selvapelo. Infligge danni RAV Taglienti.

Ascia d'Abbordaggio **Attrezzatura da 2**

Un'arma brutale, usata per fare a pezzi i nemici. Infligge danni RAV Trincianti. Aumenti l'impatto quando attacchi navi, oggetti e strutture.

Martello-Fionda **Attrezzatura da 3**

Un versatile e pesante martello attaccato a una striscia di tessuto. Infligge danni AD o RAV Contudenti.

Coltelli da Lancio **Attrezzatura da 3**

Perfettamente bilanciati. Infliggono danni AD Perforanti o Taglienti.

Mantello di Libellula **Attrezzatura da 3**

Hai resistenza a tre tipi di danno. Scegli dalla seguente lista: Contudente, Tagliente, Perforante, Trinciante, Esplosivo.

Cornacchia Grigia **Famiglio da 3**

Un fedele volatile, addestrato a distrarre gli avversari durante i combattimenti ravvicinati. Una volta per scena, segna per dirottare il riflettore da un nemico vicino mentre tenta di attaccarti.

CREAZIONE RAPIDA

Quando crei un personaggio rapidamente e scegli di interpretare un filibustiere, ottieni quanto riportato qui sotto:

Specializzazione (Scegli 1)

Grazia, Ferocia, Tempra.

Abilità e Lingue (Scegli 5)

Abilità: Cacciare, Curare, Distruggere, Ondivagare, Resistere, Scattare, Tagliare.

Lingue: Tacito, Pelagico.

Risorse (Scegli 2)

Materiali di Recupero: Schegge d'Armatura, Sacca di Polvere da Sparo.

Campioni: Dito Mozzato, Ossa di Bestia.

Sussurri: Una Divoranavi Singhiozzante.

Carte Nautiche: Una Carta Celeste Rubata.

Motivazione (Scegli 1)

Proteggere l'equipaggio da entità terrificanti.

Farsi una reputazione tra i banditi e i razziatori.

Fardello (Scegli 1)

Provochi sempre più dolore del necessario.

Le tue armi si arrugginiscono, anche se levigate e lucidate con cura.

“La prossima volta, impegnati di più. Voglio che sia una sfida degna di questo nome.”

- Sumak Tzul, Ketra filibustiere



SMANETTONE **RUOLO**

Ogni cosa, prima o poi, si rompe, ma spesso può essere riparata.

Il ferro di uno scafo è destinato ad arrugginire. I denti di una serrolama sono destinati a levigarsi. I motori arrancano. In un modo fondato sul recupero e sul baratto, nulla dura per sempre, a meno che non si abbia a bordo un abile smanettone.

Uno smanettone è una via di mezzo tra un ingegnere, un fabbro e un artista, in grado di usare i rottami del mare per riparare, rinforzare e creare. Molti smanettoni eccellono nella creazione di attrezzature nuove e uniche per i loro compagni di equipaggio, adattandole ai problemi che devono affrontare.

Il Mondo Come un Mercatino dell'Usato

La prima cosa che quasi tutti gli smanettoni imparano è come trarre il meglio da una brutta situazione. Devono fare affidamento sui loro arnesi imprecisi e talvolta rozzi, attendere un recupero e i pezzi di ricambio. La scarsità di miniere, e la conseguente penuria di persone che lavorino i metalli, rende le cose un po' più complesse; tuttavia, coloro che non intendono riciclare lo stesso scafo metallico di una nave per la ventesima volta, spesso optano per il legno per le ossa come validi sostituti.

Materiali di Recupero o Campioni?

I materiali di recupero sono di gran lunga più facili da lavorare per uno smanettone: pezzi di legno, di metallo, parti di macchinari che sono sopravvissuti alle prove del tempo non hanno per loro segreti. Dato che la maggior parte dei materiali reperibili nel Selvapelago sono di seconda mano, l'uso di frammenti di vecchi macchinari e di pezzi di altre navi in disuso è parte integrante del lavoro di uno smanettone.

Tuttavia, alcuni smanettoni amano le sfide, in particolare quelli che passano molto tempo in mezzo alle creature più insolite del Selvapelago. Questi ingegneri combinano l'artificiale con l'organico, utilizzando esemplari di piante e animali assieme a materiali più tradizionali per creare prodotti efficaci (ma spesso inquietanti).

Domande Possibili

Se decidi di interpretare uno smanettone, considera le seguenti domande:

- ☞ Ogni smanettone ha il suo materiale preferito, quello su cui preferisce smanettare: qual è il tuo?
- ☞ Ti è mai capitato di fallire un esperimento, o di non riuscire a riparare un qualcosa nel momento sbagliato? Quali sono state le conseguenze?
- ☞ Dal punto di vista tecnologico, qual è stato il tuo miglior risultato? Lo sviluppo di una nuova tecnica, il completamento di un grande macchinario, la scoperta di un segreto industriale dell'epoca Pre-V?

Interpretazioni Alternative

Anche per gli smanettoni esistono diverse possibili declinazioni; il personaggio potrebbe essere un ingegnere portuale, un costruttore di navi chiamato dalle onde, un fabbro in un mondo senza fucine, uno scienziato focalizzato sulla tecnologia, o persino un artista o uno scultore che lavora nel settore dei recuperi.

ASPETTI

Gli aspetti contribuiscono a rendere unico il tuo personaggio, dandogli modo di infrangere le normali regole del Selvapelo. In un certo senso, fungono anche da autorizzazioni narrative: scegli quelli che ti comunicano qualcosa e che pensi di poter inserire nella tua storia. Durante la Creazione Rapida, scegli 2 aspetti dall'elenco sottostante.

Mastro Artigiano *Tratto da 2*

Scegli tra metallo, osso o legna. Aumenti l'impatto quando crei qualcosa o ripari qualcosa del materiale scelto.

Fatto per Durare *Tratto da 3*

Quando crei qualcosa, il tracciato della creazione risultante è di tre caselle più lungo del normale.

Multitasking *Tratto da 3*

Puoi utilizzare un compito per riparare fino a tre attrezzature, o per riparare tre famigli meccanici alla volta. Tira una sola volta per farlo.

Fabbro Esperto *Tratto da 3*

Considera i conflitti come trionfi quando ripari attrezzature o famigli meccanici.

Ingegnere Navale *Tratto da 3*

I tuoi piccoli aggiustamenti incrementali, fatti di tanto in tanto, mantengono lo scafo e la struttura tutta della nave in ottimo stato. Aumenti di una casella il tracciato base **Armatura** della nave quando sei a bordo.

Recupero in Extremis *Tratto da 3*

Quando il tracciato temporaneo di una creazione è pieno, ottieni un materiale di recupero a essa correlata, prima di cancellare il bonus.

Meccanismo a Getto d'Inchiostro *Attrezzatura da 2*

Consuma una carta nautica per creare rapidamente una serie di progetti per un macchinario o un motore che riesci a vedere (conterà come una nuova carta nautica). Aumenti l'impatto di tutte le azioni effettuate per ricreare questo macchinario finché disponi di questa nuova carta nautica.

Cintura degli Attrezzi *Attrezzatura da 2*

Una volta per scena, puoi creare rapidamente una nuova creazione con un tracciato da una casella, senza effettuare un tiro. Consumi materiali di recupero come di consueto.

Assortimento di Materiali *Attrezzatura da 3*

Contiene materiali di recupero utili per creare nuovi oggetti. Segna per utilizzare il contenuto di questo assortimento al posto di una risorsa durante la creazione.

Occhiali Multi-Lenti *Attrezzatura da 3*

Ottieni la capacità di vedere i campi magnetici ed elettrici.

Guanti in Pelle di Lupo *Attrezzatura da 4*

Quando includi dei campioni nelle tue creazioni, ignori le riduzioni per difficoltà, a prescindere da quanto macabro o sgradevole sia il processo.

Gancio Elettrico *Attrezzatura da 2*

Una specie di tenaglia isolata interconnessa a un pungolo elettrico. Infligge danni RAV Elettrici. Hai immunità ai danni Elettrici.

Mantice del Soffio *Attrezzatura da 4*

Un'arma che comprime l'aria per poi spararla fuori. Infligge danni AD Esplosivi.

Tuta Protettiva *Attrezzatura da 3*

Hai resistenza a tre tipi di danno. Scegli dalla seguente lista: Perforante, Acido, Esplosivo, Elettrico, Incenerente.

Ragno Artigliere *Famiglio da 3*

Un piccolo automa costruito per offrire supporto in combattimento. Infligge danni AD Esplosivi.

Autobrucicante *Famiglio da 2*

Un piccolo e agile automa, un abile rovistatore. Una volta per scena, ti permette di aggiungere un'etichetta positiva a un qualsiasi materiale di recupero tu abbia acquisito.

CREAZIONE RAPIDA

Quando crei un personaggio rapidamente e scegli di interpretare uno smanettone, ottieni quanto riportato qui sotto:

Specializzazione (Scegli 1)

Acume, Marea, Tempa.

Abilità e Lingue (Scegli 5)

Abilità: Addentrarsi, Armeggiare, Curare, Distruggere, Miscelare, Resistere, Rovistare.

Lingue: Denarico, Anteriore.

Risorse (Scegli 2)

Materiali di Recupero: Antichi Cavi, Batteria di Ceramica.

Campioni: Scarabeo Schiacciato, Mandibole di Insetto Gigante.

Sussurri: Forza Motrice.

Carte Nautiche: Una Cianografia Indecifrabile.

Motivazione (Scegli 1)

Convertire un macchinario Pre-Verdeggiate.

Realizzare un'arma in grado di abbattere un leviatano.

Fardello (Scegli 1)

L'ossessione per il rovistaggio ti assilla.

Le macchine hanno ritorni di fiamma alla tua sola presenza.

“Rotto? No, non davvero. Dammi un laccio di cuoio, qualche vite e una lampadina: ora te lo sistemo io.”

- Hizero, Falenide smanettone

TEMPESTA RUOLO

Il sangue crepita di mille scintille, il cuore romba come un tuono.

Riuscire a immagazzinare il potere selvaggio di una tempesta non è impresa da poco, eppure, non è impossibile. Grazie ad alcune applicazioni tecnologiche, o a metodi arconautici piuttosto oscuri, le tempeste hanno la possibilità di incorporare l'essenza del fortunale dentro di sé.

Trattenere un potere così grezzo, tuttavia, è difficile anche per gli individui più disciplinati; molti si ritrovano a cadere in balia di comportamenti selvaggi, e a passare le notti insonni con l'ululato della tempesta nelle loro menti. Solo le persone più votate riescono a essere spaventosamente calme, come lo è il mare quando le nuvole nere sbucano sull'orizzonte.

Un Frammento di Tempesta

Il percorso più comune per diventare una tempesta consiste nel dare la caccia a una tempesta vivente, catturando per sé alcuni fulmini. Tuttavia, non è l'unico modo. Alcune tempeste inseriscono nel proprio corpo aculei di saettomanta, oppure sono coperte di muschi voltaici; altre ancora ammansiscono le grandi creature elettriche del mare arboreo. Qualunque sia il metodo usato, una sola cosa è chiara: il corpo di una tempesta è il guscio che contiene il suo potere.

Tuoni e Fulmini

...Beh, almeno nella maggior parte dei casi. In effetti, alcuni individui che scelgono di diventare una tempesta, attingono il proprio potere elettrico da mezzi puramente tecnologici (alcuni in seguito a un incidente, altri sono il frutto di un qualche esperimento scientifico, operato su di sé o su altri). Queste tempeste artificiali hanno spesso un approccio differente, simile a quello degli smanettoni: considerano il loro potere come una risorsa da manipolare per creare e riparare più che da usare in combattimento, ma questo non significa che siano meno potenti.

Domande Possibili

Se decidi di interpretare una tempesta, considera le seguenti domande:

- ☞ Come hai ottenuto il potere della tempesta? L'hai rubato, mediante un processo alchemico, l'hai ottenuto in seguito a una ferita o a qualche altra stranezza del Selvapelago?
- ☞ Fino a che punto hai il controllo sul fulmine dentro di te? Ti è mai capitato di sprigionarlo involontariamente?
- ☞ Sei in risonanza con il mondo? Se sì, come? Le apparecchiature emettono scintille, i motori si accendono al tuo passaggio, nuvole cariche di pioggia si addensano in cielo?

Interpretazioni Alternative

La tempesta potrebbe essere anche un qualche utilizzatore di magia elementale, un individuo magico avente poteri derivanti da un lungo addestramento. In alternativa, gli aspetti della tempesta possono essere modificati su altri elementi: un individuo arconautico del gelo, oppure, sebbene sconsigliato, delle fiamme.



ASPETTI

Gli aspetti contribuiscono a rendere unico il tuo personaggio, dandogli modo di infrangere le normali regole del Selvapelo. In un certo senso, fungono anche da autorizzazioni narrative: scegli quelli che ti comunicano qualcosa e che pensi di poter inserire nella tua storia. Durante la Creazione Rapida, scegli 2 aspetti dall'elenco sottostante.

Levitazione Elettrica **Tratto da 4**

Segna per fluttuare per un breve periodo, mentre l'elettricità crepita attorno a te.

La Pulsazione **Tratto da 3**

Puoi percepire i campi elettrici nelle vicinanze, come quelli prodotti dagli organismi viventi.

Velocità della Luce **Tratto da 3**

Segna per scambiare istantaneamente il tuo posto con quello di un membro dell'equipaggio consenziente e a te visibile; oppure brucia una casella per scambiarti di posto con questa persona e, allo stesso tempo, per dirottare il riflettore.

Patto con gli Elementi **Tratto da 3**

Utilizza un compito e segna per disperdere o placare una tempesta in arrivo, oppure utilizza un compito e brucia una casella per invocarne una.

Se Il Cielo Vuole **Tratto da 4**

Aumenti l'impatto quando infliggi danni Elettrici o Esplosivi durante una tempesta elettrica o un acquazzone.

La Voce del Tuono **Tratto da 3**

Puoi alzare la voce di diversi toni, tanto da essere insopportabile, infliggendo danni RAV Esplosivi e facendoti sentire facilmente anche da lunghe distanze.

Il Richiamo del Fulmine **Tratto da 4**

Puoi emettere delle scariche elettriche dai palmi delle tue mani o dalle dita, infliggendo danni AD Elettrici.

Sovraccarico Anomalo **Tratto da 1**

Segna per infliggere danni Elettrici a tutti i nemici nelle vicinanze, oppure brucia una casella per infliggere danni Elettrici con impatto totale.

Cetra di Saettomanta **Attrezzatura da 5**

Uno strumento musicale simile a un'arpa, ricavato dalle ossa di una saettomanta. Quando viene suonato, produce una specie di ronzio che sembra in grado di risvegliare in alcuni il loro spirito più ribelle.

Relè a Rete **Attrezzatura da 3**

Infliggi danni Elettrici a tutte le creature che ti attaccano RAV usando il proprio corpo (come morsi o spazzate di coda).

Interfaccia Elettromotrice **Attrezzatura da 3**

Puoi fungere da motore aggiuntivo (o principale) per la tua nave, alimentando il suo mordente con la tua sola presenza. Aumenti di una casella il tracciato base **Velocità** della nave quando sei a bordo.

Lanterna Voltaica **Attrezzatura da 3**

Una semplice fonte di luce che funziona con una sua carica interna. Segna per scaricare una fonte elettrica nelle vicinanze, facendo sì che la lanterna ne assorba l'energia per emettere un bagliore più luminoso.

Mantello Strinato **Attrezzatura da 3**

Hai resistenza a tre tipi di danno. Scegli dalla seguente lista: Gelido, Incenerente, Salino, Esplosivo, Elettrico.

Batteria Interna **Attrezzatura da 4**

Segna per avviare un macchinario, per ricaricare una batteria esaurita, oppure aumenta temporaneamente l'efficienza di un motore.

Micioburrasca **Famiglia da 2**

Un piccolo e giocoso felino composto da nubi temporalesche. Conferisce a tutto l'equipaggio resistenza ai danni Elettrici.

Scintillo-Anguilla **Famiglia da 4**

Si avvolge attorno ai tuoi arti, sotto i tuoi vestiti, in costante movimento. Segna per identificare la fonte elettrica più potente nelle vicinanze, indipendentemente dalla distanza.

CREAZIONE RAPIDA

Quando crei un personaggio rapidamente e scegli di interpretare una tempesta, ottieni quanto riportato qui sotto:

Specializzazione (Scegli 1)

Acume, Ferocia, Grazia.

Abilità e Lingue (Scegli 5)

Abilità: Aggirare, Armeggiare, Distruggere, Percepire, Rovistare, Sbocciare, Scattare.

Lingue: Tacito, Pelagico.

Risorse (Scegli 2)

Materiali di Recupero: Batteria di Ceramica

Campioni: Insetti Fosforescenti.

Sussurri: La Quietè Prima, Nel Sangue.

Carte Nautiche: Uno Schizzo di una Tempesta.

Motivazione (Scegli 1)

Comunicare con una tempesta vivente da pari a pari.

Evitare un disastro causando un altro disastro.

Fardello (Scegli 1)

Sei un'esplosione di scintille: ti ruotano attorno mentre ti muovi.

La tua voce è un tuono: non si sente niente, nessun'altra voce.

“No, questo potere non è da prendere alla leggera. Ti cambia in un modo che non puoi neanche lontanamente prevedere. E neanche io ero preparato.”

- Ropperly, Ketra tempesta

Qualsiasi Cosa Ha Un Suo Inizio

CAPITOLO 6 COSTRUIRE UNA NAVE

**“Non è messa per niente bene.”
La smanettona era in piedi
all'estremità del molo, leggendo
dei fogli attaccati a una
cartellina metallica. Era proprio
quello che tutti, sulla Moritania
temevano di sentire.**

**“Non sto dicendo che non potrà
più navigare”, disse accarezzando
lo scafo con fare affettuoso. “Ha
un bel profilo, ma...” contò sulle
sue dita fibrose “la duraquercia
sta marcendo, non dovrebbe
nemmeno essere possibile. Inoltre
le lanterne a lucciole a poppa sono
piene di crepe, come la maggior
parte dei boccaporti. Il timone
pende a sinistra, il che può anche
andar bene se volete andare alla
deriva. E il motore è intasato di...
cos'era? Ah, chitina. Non so come
abbiate fatto a farlo funzionare
fino ad ora... Senza contare che...”**

**Uno dei membri dell'equipaggio,
un alchimista con un braccio
legato al collo, alzò l'altro arto
sano in segno di resa.**

**“Sì, sì, ricevuto. Abbiamo avuto
una settimana difficile”.**

Prendere il Mare

Cos'è un navigaselve senza una nave? Perduto, probabilmente.

Una delle idee alla base di Wildsea consiste proprio nel fare in modo che i navigaselve abbiano una nave con la quale prendere il mare ed esplorare le onde fruscianti: tuttavia, potreste iniziare a giocare non disponendo ancora di un vostro vascello. A seconda di come si inizia la propria sessione, i vostri personaggi potrebbero essere a terra, da qualche parte, potrebbero essere a bordo di altre navi o addirittura esserne al comando.

Sia che abbiate già una nave vostra, sia che abbiate la possibilità di commissionarne o di costruirla, questo capitolo fa al caso vostro.

Fondi

Per creare la vostra nave dovrete spendere i vostri **fondi**, una risorsa speciale utilizzata esclusivamente per costruire e armare una nave.

6 in Condivisione e Altri 3 per Ogni Marinaio

Per creare la vostra nave, avrete a disposizione **6 fondi, più altri 3 per ogni giocatore o giocatrice** il cui personaggio è membro dell'equipaggio, contribuendo alla creazione della nave sulla quale viaggerà. Questi fondi possono venire spesi per effettuare delle scelte sul design della nave, sui moduli di cui avrà bisogno, e sugli eventuali PNG che comporranno la ciurma.

Usando i propri fondi, ogni giocatore o giocatrice avrà completa autonomia nell'acquisto di eventuali parti di cui il suo personaggio non può fare a meno, o potrà contribuire alla funzionalità generale della nave investendo solo il minimo necessario in scelte personalizzate. La maggior parte delle scelte costa 1 fondo, ma le opzioni migliori possono costare 2 o 3 fondi.

Volete Più Fondi? Scambiate il Vostro Carico!

Una volta superata la fase di costruzione della nave, durante il gioco vero e proprio, l'unico modo per guadagnare fondi è raccogliere carico e scambiarlo con le officine portuali e i bacini di carenaggio per ottenere miglioramenti alla propria nave che normalmente possono essere acquistati solo con i fondi. **Come regola generale, un carico ha un valore pari a un fondo.**

Esempio: l'equipaggio della Alveo della Memoria vuole una nuova cabina sulla propria nave: una sala mescita per il nuovo mescitore. I membri dell'equipaggio non hanno avanzato fondi dalla creazione della nave, ma hanno un carico: una Cassa di Rottami e Bulloni. Se trovano un'officina o un bacino di carenaggio, possono scambiare il carico con la sala mescita (il carico vale un fondo e la sala mescita costa esattamente un fondo).

Un Tocco Personale

Creare una nave è una gran cosa, più grande di quanto questo regolamento possa prevedere: significa fare una serie di scelte narrative minori, ma che possono avere un impatto importante sul gioco. Quel che è certo, è che queste scelte contribuiranno a farvi sentire a casa: la vostra nave sarà un posto tutto per voi, uno spazio sicuro e accogliente. Quando si crea una nave, potreste voler prendere in considerazione le scelte non meccaniche presentate qui sotto.

- ☞ **Colore e Stile.** Che tipo di motivo o disegni adornano lo scafo? Chi li ha dipinti o incisi?
- ☞ **Forma e Costruzione.** Non ci sono regole ferree sulla forma che dovrebbe avere la vostra nave; tuttavia, se tutte le persone al tavolo si dicono favorevoli rispetto a un dato progetto, questo può senz'altro favorire la narrazione, così come la descrizione di situazioni concitate.
- ☞ **Decorazione delle Cabine.** Preferite che ognuno abbia un suo spazio privato o preferite che i membri dell'equipaggio dormano tutti nella stessa stanza? Che genere di effetti personali porterete nella vostra cabina, e che cosa significano per ciascuno di voi?
- ☞ **Stranezze.** Non c'è nave che attraversi il Selvapelo che non abbia sviluppato un qualche particolarità o stranezza: un qualcosa che si rifiuta di scomparire, per quanto l'equipaggio cerchi, magari, di celarla o ripararla. Di che si tratta?
- ☞ **Storia.** Da dove viene la vostra nave e chi l'ha usata, eventualmente, prima di voi? Se si tratta, invece, di un'imbarcazione completamente nuova, come avete fatto a racimolare la somma necessaria per pagare un cantiere navale affinché ve la mettesse insieme? Oppure l'avete costruita voi? In tal caso, dove avete reperito i materiali e com'è andato il processo di costruzione?

Nessuna di queste domande è davvero essenziale al gioco: tuttavia, rispondere a ogni domanda conferirà alla vostra narrazione profondità e spessore. Del resto, è proprio sulla vostra nave che passerete buona parte del vostro tempo nel Selvapelo.

Creare la Vostra Nave

La creazione di una nave avviene in tre fasi: la scelta del suo **design**, dei suoi **moduli**, e della sua **ciurma**. Quando fate queste scelte, ricordate che ogni personaggio giocante avrà bisogno di un posto tutto suo.

Design

Quando si spendono i fondi, il gruppo deve innanzitutto occuparsi del design della nave.

Si deve fare **almeno una scelta in ognuna di queste sezioni**:

- ✎ **Taglia**: Dimensioni della nave, e una vaga idea di quante persone tra personaggi, ciurma e passeggeri può ospitare.
- ✎ **Profilo**: La linea di una nave, il modo in cui appare.
- ✎ **Scafo**: Il materiale principale utilizzato nella costruzione di una nave.
- ✎ **Mordente**: Il meccanismo che permette a una nave di tagliare i rami del mare, o comunque di attraversare le onde intricate del Selvapelago.
- ✎ **Motore**: La forza motrice che sta dietro al Mordente della nave.

Moduli

Una volta definito il design base della nave, è possibile aggiungere altre opzioni più dettagliate, ossia i moduli. **I moduli sono tutti opzionali** e sono divisi in queste sezioni:

- ✎ **Funzione**: Temi generali che forniscono equipaggiamento di base e modifiche utili per alcune attività comuni.
- ✎ **Moduli Aggiuntivi**: Moduli con funzioni specifiche, opzioni per la raccolta di risorse e altre stranezze.
- ✎ **Cabine**: Alloggi e stanze particolari.
- ✎ **Armamenti**: Armi da scafo e da ponte, utilizzate per difendersi dai pericoli della natura selvaggia.
- ✎ **Battistrada**: Piccoli vascelli dalla limitata autonomia che possono sganciarsi dalla nave principale.

Ciurma

La ciurma è composta da PNG fedeli alla nave (o quantomeno alla percentuale che è stata loro promessa sui bottini e i profitti ottenuti). La ciurma è opzionale, e ogni opzione è suddivisa in queste sezioni:

- ✎ **Ufficiali**: PNG dettagliati e specializzati in alcune abilità, lingue, o aspetti.
- ✎ **Squadra**: Piccoli gruppi di PNG poco dettagliati che svolgono compiti di base durante i viaggi.
- ✎ **Animali**: Creature addestrate ad aiutare l'equipaggio, a difenderne i membri o con qualche funzione specifica.

La Volo di Falco

Un esempio di nave realizzata per un equipaggio di quattro persone, con un totale di 18 fondi impiegati per la costruzione (la *Volo di Falco* è illustrata nella pagina qui a fianco).

Design (8 fondi)

Taglia - Media (1 Fondo, Armatura +1)
Profilo - Aggraziato (1 Fondo, Furtività +1)
Scafo - Duraquerchia (1 Fondo, Manovrabilità +1)
Scafo - Ferrovena (1 Fondo, Armatura +1)
Mordente - Prora a Saracco (1 Fondo, Rostro +1)
Motore - Compressore Chimico (1 Fondo, Velocità +1)
Motore - Batterie di Ceramica (2 Fondi, Rostro +1, Guarnizioni +1)

Moduli (7 Fondi)

Razzi di Segnalazione (1 Fondo)
Fischiofono a Vapore (1 Fondo)
Officina (1 Fondo)
Estensione della Stiva (1 Fondo)
Cambusa (1 Fondo)
Cucette di Lusso (1 Fondo)
Prua a Falange (1 Fondo)

Ciurma (3 Fondi)

Cartografi (2 Fondi)
Branco di Lemuri (1 Fondo)

Tracciati Base Finali

Armatura 3, Guarnizioni 2, Velocità 2, Rostro 3, Furtività 2, Manovrabilità 2

Tracciati Base

Ogni nave dispone di una serie di **tracciati base**, che rappresentano graficamente le condizioni della nave e il suo modello. **Ogni tracciato comincia con 1 casella**, ma otterrà presto altre caselle man mano che si spenderanno fondi per i design, per i moduli e per la ciurma.

In questa pagina troverete le descrizioni di ciascun tracciato base, oltre che un'illustrazione rappresentante la nave *Volo di Falco*, descritta qui a sinistra, con tanto di interni.

Armatura [ARM]

Misura la resistenza della nave ai danni. Si tira usando il tracciato base **Armatura** quando una creatura più grande attacca la nave, quando si subiscono le bordate di un nemico o quando si spinge la nave a entrare in una zona particolarmente pericolosa del mare.

Furtività [FUR]

Misura la capacità della nave di muoversi in modo silenzioso, elegante e inosservato. Si tira usando il tracciato base **Furtività** quando si cerca di ridurre al minimo il rumore prodotto dal motore, quando si cerca di rendere meno evidente la scia di rami e foglie dietro di sé, oppure quando si cerca di passare inosservati e di non farsi notare da minacce distanti.

Guarnizioni [GUA]

Misura la capacità della nave di mantenere il Selvapelago all'esterno, isolando l'interno della struttura. Si tira usando il tracciato base **Guarnizioni** in caso di tempesta di spore, quando uno sciame di insetti o un'altra presenza invasiva prova a entrare nella nave.

Manovrabilità [MAN]

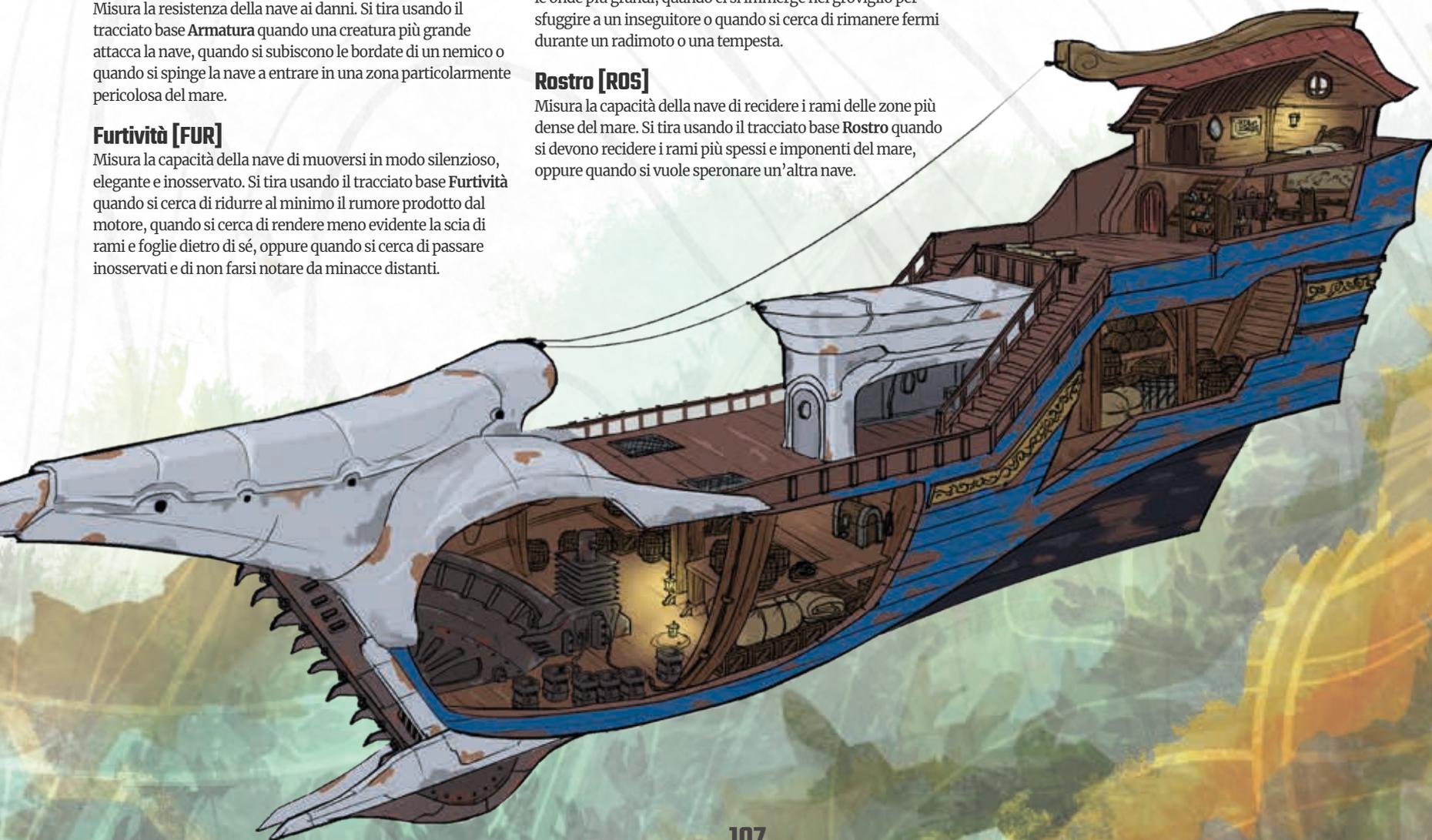
Misura la manovrabilità e la capacità della nave di affrontare gli avvallamenti e le impennate più brusche delle onde. Si tira usando il tracciato base **Manovrabilità** quando si affrontano le onde più grandi, quando ci si immerge nel groviglio per sfuggire a un inseguitore o quando si cerca di rimanere fermi durante un radimoto o una tempesta.

Rostro [ROS]

Misura la capacità della nave di recidere i rami delle zone più dense del mare. Si tira usando il tracciato base **Rostro** quando si devono recidere i rami più spessi e imponenti del mare, oppure quando si vuole speronare un'altra nave.

Velocità [VEL]

Misura la velocità della nave, quando i motori funzionano al meglio. Si tira usando il tracciato base **Velocità** quando si cerca di sfuggire a un inseguitore o a delle condizioni meteorologiche avverse, oppure se si partecipa a una gara.



La città di Kyther (o Kynner) aveva molte campane, ognuna con una propria funzione. Molte erano allarmi, come ci si potrebbe aspettare da un precario insediamento su una vena. Altre, invece, indicavano l'inizio di un'assemblea generale, la consegna di prodotti alimentari, oppure avevano una funzione funebre.

Tuttavia, la campana che aveva richiamato Rolgis quella mattina suonava così raramente che Rolgis stesso non l'aveva quasi riconosciuta: piuttosto imbarazzante, visto che si trattava di una campana destinata esclusivamente a lui.

Era il richiamo per il maestro d'ascia.

Quando Rolgis, però, raggiunse i cantieri navali dubitò seriamente del suo udito: la baia traboccava di scampoli di pelliccia, catene e viscere. Gli addetti delle Stazioni di Cottura al lavoro sul cadavere della colossale bestia.

Improvvisamente, però, la folla si aprì e gli addetti gli indicarono delle ossa.

Avevano ragione. C'era bisogno di lui.

Fase Uno - Il Design

Il design della vostra nave include la maggior parte delle componenti che la rendono... beh, una nave. Quando si sceglie il design, si sceglie l'essenziale: i materiali dello scafo, il metodo che si intende sfruttare per muoversi da un porto all'altro, e per molti versi, queste sono le scelte più importanti che l'equipaggio dovrà prendere: la nave, del resto, è un bene comune.

A questo punto, è davvero molto importante dialogare tra giocatori e giocatrici e fare in modo che queste scelte siano il più condivise possibile. Mettete insieme i vostri fondi, e discutete di ciò che vi interessa e di ciò che potrebbe esservi utile. Le scelte che farete in questa fase, non solo avranno degli effetti sulle meccaniche di gioco, dal momento che corrispondono al metodo principale per aumentare i tracciati base della vostra nave, ma avranno anche un loro peso narrativo: un equipaggio a bordo di un rottame verrà trattato diversamente di quello a bordo di un elegante veliero placcato in osso.

Ricordate di effettuare almeno una scelta in ognuna di queste sezioni: taglia, profilo, scafo, mordente e motore.

Taglia [obbligatorio]

La taglia di una nave determina il numero di persone che potrà trasportare e che potranno coesistere a bordo senza darsi fastidio, oltre che a dare un'idea delle dimensioni della nave stessa.

Quando spendete fondi per determinare la taglia della vostra nave, ricordatevi di annotare questa informazione sulla scheda della nave, così come i tracciati base che la taglia vi conferisce. Potete scegliere una sola taglia per la vostra nave.

Questione di Spazio

Sebbene una nave più grossa possa tendenzialmente trasportare un carico maggiore, non vi è alcuna regola rispetto alla quantità di merci che una nave può trasportare sulla base della sua taglia.

Analogamente, non troverete alcun limite al numero di cabine, stanze interne, moduli aggiuntivi nel corso della sua costruzione. La vostra nave dovrebbe essere il frutto della vostra creatività e della vostra fantasia, e non un mero esercizio numerico e matematico.

Soppesare Ogni Decisione

Per sopravvivere nel Selvapelago non basta essere proprietari di una grossa nave. Le navi più grandi sono sicuramente robuste, ma difficilmente passeranno inosservate e riusciranno ad attraccare in determinati porti. Le navi più piccole, invece, sono agibili e facilmente manovrabili, in grado di sfuggire rapidamente agli inseguitori lungo la loro rotta: sono in grado di guizzare tra le onde fruscianti senza farsi notare, scivolando appena al di sotto delle chiome al momento più opportuno.

Taglie Disponibili

Esistono navi grandi e navi piccole. La scelta della taglia determina il numero di persone trasportabili e che possono viaggiare comodamente, oltre alle dimensioni effettive della nave stessa.

Micro 1 Fondo

Adatta a un singolo navigaselve, e forse un paio di passeggeri. Perfetta per quei marinai solitari ma molto coraggiosi (o con uno sfrenato desiderio di morire).

👉 Furtività +1

Piccola 1 Fondo

Adatta per 2-4 persone, angusta. Se ci si stringe un po' può ospitarne fino al doppio. Ideale come prima nave.

👉 Velocità +1

Media 1 Fondo

Comoda per 5-10 persone, può ospitarne fino al doppio, se necessario. La maggior parte delle navi in giro per il Selvapelago sono di dimensioni medie.

👉 Armatura +1

Grande 1 Fondo

Può ospitare 10-20 persone, ognuna con parecchio spazio personale, a seconda degli interni e dei moduli aggiuntivi selezionati. Le navi di grandi dimensioni sono spesso usate per pattugliare le rotte commerciali, o per trasportare coloni e gruppi di ricerca verso i territori delle fazioni maggiori.

👉 Armatura +1

👉 Furtività -1



Profilo [obbligatorio]

Oltre alle armi, ai moduli, allo scafo, una nave è definita anche dal proprio profilo, la forma della nave stessa, che determina come la nave affronta le onde arboree del Selvapelago, tra agenti chimici pericolosi e rami fitti.

Quando spendete fondi per determinare il profilo della vostra nave, ricordatevi di annotare questa informazione sulla scheda della nave, così come i tracciati base che il profilo vi conferisce. Potete scegliere un solo profilo per la vostra nave.

Le Apparenze Contano

La scelta del profilo suggerisce la forma della vostra nave, ma non la specifica: spetta a voi come equipaggio decidere come volete che appaia la nave.

Le apparenze contano: il profilo definisce con un aggettivo chiaro come gli altri marinai percepiscono la vostra nave quando la vedono per la prima volta.

Profili Disponibili

Il profilo della nave è un punto di partenza che getta le fondamenta di molte altre scelte. *Il profilo può impattare sul modo in cui gli altri percepiranno la vostra nave.*

Robusto 1 Fondo

Costruita per durare in un mondo in cui tutto si deteriora, in cui ogni cosa è effimera; una nave robusta può resistere agli assalti più feroci.

☞ Armatura +1

Sagomato 1 Fondo

Ricavata da un pezzo unico: una vera impresa ingegneristica per mettere al primo posto la sicurezza dei passeggeri.

☞ Guarnizioni +1

Leggero 1 Fondo

Realizzata con pochi ma efficaci materiali leggeri per massimizzare la velocità.

☞ Velocità +1

Affilato 1 Fondo

Costruita appositamente per fendere le onde nel modo più efficiente possibile.

☞ Rostro +1

Aggraziato 1 Fondo

La tranquillità è cosa rara nel Selvapelago; eppure, un profilo elegante assicura discrezione tra le onde, per quanto rumoroso possa essere il mordente della nave.

☞ Furtività +1

Composito 1 Fondo

Per una nave reattiva, il profilo composito è spesso multi-segmentato.

☞ Manovrabilità +1



Scafo [Obbligatorio]

Sebbene la maggior parte delle navi sia costruita a partire da materiali piuttosto comuni (come il legno delle ferradici, il metallo dai materiali recuperati e le ossa dalle creature più grandi), ce ne sono altre invece costruite a partire da materiali più rari. Del resto, sono ben pochi gli oggetti e i materiali emersi dalle onde fruscianti che non siano stati in qualche modo manipolati o riadattati affinché potessero tornare utili nella costruzione di una nave.

Uno scafo ha il compito di separare gli interni della nave dal mare stesso, proteggendo il carico e l'equipaggio. Lo scafo potrebbe dunque essere la parte più importante della nave; o quantomeno, la parte che lo diventerà quando una bordata colpirà la nave.

Quando spendete fondi per costruire lo scafo della vostra nave, ricordatevi di annotare questa informazione sulla scheda della nave, così come i tracciati base che lo scafo vi conferisce. Potete selezionare più di uno scafo, se lo desiderate, e dovete selezionarne *almeno* uno.

Scafi Comuni

Gli scafi più comuni non si distinguono per la relativa varietà di materiali usati ma per il modo in cui questi materiali sono stati modellati e fusi assieme per resistere al costante flusso delle onde arboree. *La scelta dello scafo è semplice e di carattere estetico: sceglietene uno che sia coerente col vostro equipaggio, che incarni il motivo per cui vi trovate per mare.*

Ferrovena 1 Fondo

Placcatura di metallo proveniente da grandi navi dismesse; rimodellata per questo scafo. Durevole e resistente alla ruggine.

☞ Armatura +1

Osso di Leviatano 1 Fondo

Uno scafo ricavato da uno o più pezzi appartenenti allo scheletro di un leviatano. Solido, sebbene un tantino macabro.

☞ Guarnizioni +1

Duraquercia 1 Fondo

Assi di legno ricavate dagli alberi più resistenti del Selvapelago. Robuste e flessibili.

☞ Manovrabilità +1

Corteccia Grezza 1 Fondo

Raccolta delle ferradici. Irregolare e difficile da mantenere, ma passa praticamente inosservata tra le onde fruscianti.

☞ Furtività +1

Chitina 1 Fondo

Ricavata dai gusci degli insetti più grandi del Selvapelago, che vengono levigati con cura per evitare ogni minimo attrito o frizione.

☞ Velocità +1

Squamalama 1 Fondo

Esterno ricoperto di scaglie sovrapposte, ricavate da una bestia del Selvapelago. Affilate alla perfezione per la massima efficacia tra i rami.

☞ Rostro +1

Mordente [Obbligatorio]

Il mordente di una nave determina il modo in cui taglia, o attraversa, la vasta calotta delle onde fruscianti. Nella maggior parte dei casi, il mordente è direttamente connesso al motore della nave (la scelta successiva che dovrete effettuare nel vostro processo di costruzione della nave) che, finché è in funzione, vi darà massimo controllo sulla direzione e sulla velocità della vostra nave.

Quando spendete fondi per selezionare il mordente della vostra nave, ricordatevi di annotare questa informazione sulla scheda della nave, così come i tracciati base che il mordente vi conferisce. Potete selezionare più di un mordente, se lo desiderate, e dovete selezionarne *almeno* uno.

Mordenti Comuni

Ritrovati comunemente sulle imbarcazioni da recupero e sulle navi commerciali provenienti dal Fratturato Ovest fino al Divorato Est. *Ognuno dei mordenti sotto elencati permette alla nave di infliggere un particolare tipo di danno quando sperona un'altra nave.*

Prora a Saracco 1 Fondo

Una delle preferite di tutto il Selvapelago. Consiste in una motosega disposta sulla curva naturale della prua: è in grado di tagliare con facilità la maggior parte delle ostruzioni arboree.

- ☞ Rostro +1
- ☞ Infligge danni RAV Laceranti con impatto totale.

A Rotore 1 Fondo

Grandi rotori fuoribordo a reazione chimica spingono violentemente la nave tra le onde arboree.

- ☞ Velocità +1
- ☞ Infligge danni RAV Esplosivi con impatto totale.

Brulicante 1 Fondo

Grandi meccanismi multi-articolati, distribuiti lungo la parte anteriore della nave, le permettono di muoversi tra le onde con un movimento simile a quello di un millepiedi.

- ☞ Manovrabilità +1
- ☞ Infligge danni RAV Contendenti con impatto totale.

Strisciante 1 Fondo

Migliaia di scaglie flessuose fanno avanzare la nave con un movimento sinuoso e ondulatorio.

- ☞ Furtività +1
- ☞ Infligge danni RAV Taglienti con impatto totale.

Cingolato 1 Fondo

Cingoli motorizzati sono posizionati lungo la chiglia e lungo i lati dello scafo; una scelta lenta, forse, ma affidabile e stabile.

- ☞ Armatura +1
- ☞ Infligge danni RAV Trincianti con impatto totale.

Fitoreazione 1 Fondo

Sistemi pressurizzati riempiti di sostanze chimiche fitofobiche; rivestono lo scafo permettendo il movimento della nave.

- ☞ Guarnizioni +1
- ☞ Infligge danni RAV Acidi con impatto totale.

Mandibolare 2 Fondi

Un sistema di motoseghe che si estende dalla parte anteriore della nave, masticando quel che incontra lungo la sua rotta.

- ☞ Rostro +1
- ☞ Velocità +1
- ☞ Infligge danni RAV Laceranti con impatto totale.

Scocca a Propulsione 2 Fondi

Un apposito alloggiamento contiene grandi eliche utilizzate per spingere in avanti la nave.

- ☞ Velocità +1
- ☞ Armatura +1
- ☞ Infligge danni RAV Contendenti con impatto totale.

Arti Navapodici 2 Fondi

Arti chilopodi rivestono lo scafo, permettendo il moto della nave tra le onde. Sempre che una nave di questo tipo possa essere ancora chiamata nave.

- ☞ Manovrabilità +1
- ☞ Furtività +1
- ☞ Infligge danni RAV Perforanti con impatto totale.

Levitazione Voltaica 2 Fondi

Lampi crepitanti e scintille avvolgono questi aggeggi esterni che permettono a una nave di galleggiare appena sopra la superficie dei rami del mare.

- ☞ Guarnizioni +2
- ☞ Infligge danni RAV Elettrici con impatto totale.

Ruminante 2 Fondi

Fauci gigantesche ricolme di denti digrignati. Incredibilmente rumoroso ma efficientissimo.

- ☞ Rostro +2
- ☞ Armatura +1
- ☞ Furtività -1
- ☞ Infligge danni RAV Laceranti con impatto totale.

Tentacolare 2 Fondi

Un ammasso vivente di viticci o tentacoli attaccati allo scafo della nave: grazie a loro la nave si muove sul mare, in un moto inquietante e alieno.

- ☞ Manovrabilità +2
- ☞ Infligge danni RAV Salini con impatto totale.

“E questa” disse la smanettona urlando sopra al rumore e spalancando la porta di ferro “è la sala macchine!”

Axa aveva visto gli interni di molte navi ai suoi tempi: alcune erano molto ordinate, altre, invece, erano caotiche, un dedalo di tubature, valvole e pulsanti che avrebbero confuso qualunque dilettante vi si fosse trovato di fronte.

Tuttavia, la sala macchine della Salavida era tutt’altro.

“Sono... api”. Una grossa goccia di miele gli colò sulla spalla proprio mentre parlava, le sue parole quasi si persero nel ronzio che riempiva la stanza.

“Sì, sono tutte api.”

“Beh, in realtà non solo...” la smanettona della Salvida allungò una mano per ripulirgli la spalla con la sciarpaspora. “Ci sono anche le serre con i fiori, c’è la tana della regina, i telai a nido d’ape, le mellifere...” Axa la guardava con aria scettica. “Ehm, sì, principalmente cose da api.”

Motore [Obbligatorio]

Il motore è il cuore di ogni imbarcazione che scelga di solcare il Selvapelago. I motori esistono principalmente per fornire energia al mordente della nave. Ogni tipologia di motore utilizza un diverso carburante: ad ogni modo, di qualsiasi cosa si tratti, non c’è niente che non possa essere ripescato dalle onde.

Quando spendete fondi per selezionare il motore della vostra nave, ricordatevi di annotare questa informazione sulla scheda della nave, così come i tracciati base che il motore vi conferisce.

Più di Semplice Forza Motrice

Su alcune navi, specie quelle dotate di equipaggiamenti complessi, il motore può essere usato per gli scopi più vari, e non solo come alimentatore del mordente o pura forza motrice della nave stessa. Qui di seguito, altre situazioni in cui si potrebbe usare il motore della propria nave.

- ☞ Può servire per alimentare i sistemi della nave, i manufatti Pre-Verdeggianti, oppure attrezzature tecnologicamente avanzate.
- ☞ Può diventare un’arma con la quale difendere la propria nave, rilasciando il carburante o i fumi di scarico.
- ☞ La sala macchine può diventare una sorta di bastione difensivo o di nascondiglio casomai la nave fosse sotto attacco.
- ☞ Il motore può fornire materiali di recupero o campioni, come l’olio del motore (anche se, di solito, si corre il rischio di danneggiare il motore stesso).

Motori Comuni

Assemblati da meticolosi artigiani, recuperati da relitti, o strappati dalle onde stesse. *Ogni motore funziona senza problemi in circostanze normali, ma potrebbe richiedere un particolare tipo di carburante nei momenti di crisi.*

Compressore Chimico 1 Fondo

Il motore più comune tra le onde fruscianti, sebbene inaffidabile e estremamente facile da alimentare.

- ☞ Velocità +1
- ☞ Alimentato a frutta schiacciata e gusci d’insetto.

A Molla 1 Fondo

I motori a molla accumulano energia cinetica prodotta manualmente per poi rilasciarla in modo sorprendentemente efficiente.

- ☞ Rostro +1
- ☞ Alimentato manualmente e con il duro lavoro.

Fitocarnivoro 1 Fondo

Una grande pianta carnivora è stata indotta a mettere radici nella sala macchine; i suoi viticci si sono intrecciati e connessi ai sistemi della nave.

- ☞ Furtività +1
- ☞ Alimentato con materiale organico, preferibilmente vivente.

A Vapore 1 Fondo

Congegni infernali, tubature intricate, sostanze chimiche rare e vapore rovente.

- ☞ Guarnizioni +1
- ☞ Alimentato ad acqua, più pulita è meglio è.

A Ruota Cinetica 1 Fondo

Esattamente quello che sembra: una ruota che permette il trasferimento di energia cinetica dai ratti fatti correre su ruote apposite. Gli ingegneri più etici lasciano che siano i ratti a gestire tutta la nave.

- ☞ Manovrabilità +1
- ☞ Alimentato dai ratti, che hanno bisogno di essere nutriti di tanto in tanto, ma non sono particolarmente esigenti.

Onirico 1 Fondo

Uno strano insetto si muove all’interno della sala macchine: si nutre dei sogni dei passeggeri della nave, e li trasforma in un flusso di energia arconautica. L’equipaggio riferisce di sogni estremamente vividi.

- ☞ Armatura +1
- ☞ Alimentato dai sogni dell’equipaggio.

A Fitocombustione 1 Fondo

Motori rumorosi, alimentati a legna, creano enormi nuvole di fumo e polvere, eppure la possibilità che si sviluppino fiamme è minima.

- ☞ Rostro +1
- ☞ Velocità +1
- ☞ Furtività -1
- ☞ Alimentato dalla legna del Selvapelago.

Fase Due - Moduli

Una volta deciso il design della nave, è giunto il momento di passare ai suoi moduli: rappresentano gli aspetti secondari della nave, dalle stanze accessorie a qualche tocco personale per trasformare la nave nella vostra casa. Questa sezione è divisa in funzioni, moduli aggiuntivi, armamenti, cabine e battistrada.

Sebbene anche in questo caso sia possibile mettere assieme i propri fondi, molti moduli si adatteranno più d'altri a determinate stirpi, origini o ruoli. Non abbiate paura di effettuare delle scelte che vi avvantaggiano, spendendo i vostri fondi per qualcosa che vi piace e che cattura la vostra attenzione.

Nessun modulo è davvero essenziale su una nave, molti però possono rendervi la vita tra le onde molto più piacevole del previsto, specie se dovete affrontare un lungo viaggio. L'acquisto di moduli è del tutto facoltativo.

Funzioni [Opzionale]

La funzione è una scelta che influisce sull'intera nave; permette di "tematizzare" la nave stessa, specializzandola (ad esempio, nel recupero o nell'esplorazione).

Da un punto di vista regolistico, una funzione non serve solo a fornire degli equipaggiamenti addizionali e dotare la vostra nave di qualche stranezza, ma serve per modellare la percezione che gli altri avranno di voi guardando alla vostra nave. La funzione di una nave parla non solo del tipo di equipaggio che avrà a bordo, ma vi renderà riconoscibili anche tra i marinai dall'occhio meno esperto.

Quando spendete fondi per selezionare una funzione, ricordatevi di annotare sulla scheda della nave tutti i benefici che vi conferisce. Potete scegliere una sola funzione, quindi scegliete in modo oculato.

Una Visione Condivisa

L'acquisto di una funzione per la vostra nave può anche aiutare le altre persone al tavolo ad allinearsi attorno a un tema, a comprendere bene come potrebbe apparire la propria nave, senza che se ne discuta nel dettaglio. Detto questo, vale comunque la pena di descrivere l'aspetto e l'atmosfera della nave nel suo complesso: una funzione fornirà un tema generale, ma pochi dettagli.

Risorse e Autorità Narrativa

Ogni funzione, una volta scelta, fa sì che la nave abbia a bordo automaticamente una serie di oggetti associati a quella funzione, dandovi una certa autorità narrativa: vi permette di aprire armadietti e vani, dando per scontato di possedere delle risorse di bassa qualità associate alla funzione della nave. Per esempio, una nave da caccia vi fornirà facilmente una tagliola arrugginita, vecchie corde per archi e balestre, punte di fiocina o ossa di qualche preda uccisa in precedenza.

Funzioni Disponibili

La prima impressione è quella che conta: una funzione vi permette di estendere questo principio a tutta l'imbarcazione. La funzione vi permette di essere identificati a colpo d'occhio, chiarendo istantaneamente di che genere di lavoro si occupa l'equipaggio.

Da Trasporto 2 Fondi

Indipendentemente da quel che accade tra i flutti arborei, dalle specificità dei suoi abitanti, ci sarà sempre posto su questa nave per altri passeggeri, per spostare le persone da un punto A a un punto B. Le navi con questa funzione sono spesso:

- ☞ verniciate di fresco: hanno un'aria pulita e professionale per attirare potenziali nuovi passeggeri.
- ☞ dotate di alloggi per i passeggeri dalle esigenze più disparate.
- ☞ dotate di una stanza antipanico, adatta a contenere i passeggeri che non sono disposti o non sono in grado di combattere in caso di attacco nemico o di abbordaggio.

Da Carico 2 Fondi

Essenziale tanto quanto il trasporto passeggeri: la movimentazione dei commerci e il trasporto dei beni garantisce ottimi profitti. Le navi con questa funzione sono spesso:

- ☞ dotate di passerelle, argani, portelloni per caricare e scaricare le merci nei porti.
- ☞ dotate di una stiva ampliata, più sicura e dotata di reti per trattenere le merci in una posizione stabile.
- ☞ dotate di una gru da carico solida e massiccia, per muovere casse di oggetti particolarmente pesanti.

Da Caccia 2 Fondi

La più antica professione del Selvapelago. Le navi con questa funzione sono spesso:

- ☞ decorate con trofei ossei, pellicce e chitina; il tutto in bella vista sullo scafo esterno.
- ☞ dotate di una stiva modificata con recinti per animali.
- ☞ dotata di una serie di strumenti per la caccia e la macellazione che consentono all'equipaggio di combattere sia sotto che sopra coperta e di infliggere facilmente danni RAV Taglienti o Perforanti.

Da Recupero 2 Fondi

Utile per i rovistatori, per i draghisti e per tutti coloro che amano effettuare recuperi tra i relitti. Le navi con questa funzione sono spesso:

- ☞ ammaccate e graffiate; il loro aspetto le fa quasi sembrare un relitto.
- ☞ dotate di una zona di carico modificata con banchi da lavoro e strumenti per il disassemblaggio.
- ☞ dotate di una gru incorporata alla struttura della nave, con la quale agganciare i relitti di grandi dimensioni e per consentirne il trasporto sul ponte, oppure per trainarli a riva.

Moduli Aggiuntivi [Opzionale]

Un'ampia categoria di moduli accessori che possono fornire alla vostra nave ogni comfort per semplificare la vita tra le onde.

Moduli Generici

Di solito, un modulo generico viene scelto a partire dalla sua utilità. *I moduli elencati qui garantiscono una certa autorità narrativa in una varietà di situazioni, fornendo ulteriori opzioni in termini di interazione con la propria nave e con le onde circostanti.*

Sistema d'Ancoraggio Gratuito

Lunghe catene con grossi e pesanti ganci ricurvi sono un sistema d'ancoraggio comune nel Selvapelago. *Quasi tutte le navi standard ne hanno uno.*

Sartiame 1 Fondo

Molte corde sono tese sul ponte per vari scopi: spesso servono per arrampicarsi, altre volte vengono usate per motivi di sicurezza, altre volte per lasciare il ponte della nave e per farvi ritorno prontamente. A volte vengono usate per appenderci i panni ad asciugare.

Lanterne a Lucciola 1 Fondo

Una rete di lanterne, i cui incandescenti abitanti vengono svegliati, o rimessi a dormire, dando un semplice colpetto sul vetro: pronti a illuminare qualsiasi parte della nave.

Carroponte 1 Fondo

Una robusta gru per il carico e lo scarico, in grado di trasportare oggetti estremamente pesanti a bordo o a riva senza sbilanciare la nave.

Gru Magnetica 1 Fondo

Una curiosa gru elettromagnetica, spesso usata dai rovistatori. I controlli sulla gru possono regolare il flusso magnetico di questo marchingegno.

Razzi di Segnalazione 1 Fondo

Codificati per colore e destinati a essere sparati in cielo per comunicare scoperte, minacce o posizioni di altre navi. *Per usarli o comprenderli in modo efficace è necessaria almeno un'infarinatura di Pelagico.*

Nautofono Amplificatore 1 Fondo

Un grosso nautofono che emette un suono profondo e ben udibile: può essere usato come amplificatore della propria voce.

Cabine [Opzionale]

Sezioni della nave adibite allo svolgimento di attività specialistiche. Sebbene si tratti di aree dedicate allo svolgimento di mansioni più circoscritte rispetto a quelle definite dalle funzioni, le cabine hanno lo stesso scopo: queste stanze definiscono le specifiche della nave, assistendo primariamente determinate stirpi, origini o ruoli.

Le cabine non renderanno la nave più grande; aggiungerne molte in una nave di taglia piccola o micro, non farà altro che renderne ancora più angusti gli spazi.

Cabine di Base

Anche se decidete di non spendere i vostri Fondi per nessuna delle cabine disponibili in questa sezione, la vostra nave non sarà certo un guscio vuoto, a meno che non sia questo il vostro specifico obiettivo. Si presume che tutte le navi del Selvapelago abbiano una planimetria regolare, composta dalle seguenti cabine di base:

- ☞ Cabina del Timoniere
- ☞ Ponte Principale
- ☞ Cuccette dell'Equipaggio
- ☞ Sala Macchine
- ☞ Stiva

Cabine Comuni

Diffuse su molte navi. *Queste cabine sono adatte a tutti quegli equipaggi che considerano la loro nave come fosse la loro casa e non solo come un mero mezzo di trasporto.*

Cambusa 1 Fondo

Uno spazio per riunirsi, cucinare e mangiare, pieno di tegami, pentole e padelle, e dotato di fornelli chimici.

Infermeria 1 Fondo

Uno spazio pulito, con tavoli operatori, letti morbidi per feriti e pazienti.

Officina 1 Fondo

Una stanza probabilmente in disordine, con attrezzi da fabbro, da riparazione, e un pianale per lavori meccanici.

Archivio Nautico 1 Fondo

Una stanza dedicata alla conservazione e all'utilizzo delle carte nautiche e dei sistemi di navigazione.

Cella di Conservazione 1 Fondo

Uno spazio pulito per conservare i campioni da utilizzare in seguito.

Sala Mescita 1 Fondo

Uno spazio ricreativo, per chiacchierare, bere qualche birra o bocciale di idromele, o qualche altro liquore o bevanda alcolica. Di solito, è una sala arredata con comodi posti a sedere e tavoli da gioco.

Stanza Antipanico 1 Fondo

Una piccola stanza rifornita di provviste sotto sale, brande e tutto il necessario per garantire la sopravvivenza al suo interno. Chiusura a tripla mandata, serratura solo interna ed estremamente difficile da scassinare.

Cella Frigorifera 1 Fondo

Una stanza isolata e refrigerata, perfetta per conservare i campioni più deperibili, lontani dalla luce solare.

Cuccette di Lusso 1 Fondo

Spazi individuali per il riposo di ogni membro dell'equipaggio, con tanto di arredi e decorazioni di tutto rispetto.

Sala Ottiche 1 Fondo

Una sala piena di telescopi e ingranditori che offre la possibilità di avere una visuale ottimale e sopraelevata: una buona alternativa alla piattaforma d'osservazione.

Gattabuia 1 Fondo

Un'amaca, un secchio. Una porta dotata di serratura e una serie di sbarre di ferro. Le dimensioni anguste di certe navi non prevedono che questa prigione possa occupare più spazio di così.

Armamenti [Opzionale]

Gli armamenti si dividono in armamenti da ponte e in armamenti da scafo; infliggono quantità ingenti di danni, calibrati per conflitti contro altre navi, o contro predatori ben più grandi (se l'equipaggio ha voglia di sfidare la sorte, potrebbero anche essere leviatani).

Quando spendete fondi per montare degli armamenti, ricordatevi di annotarli sulla scheda della nave, assieme al tipo di danno che infliggono.

Impatto Totale e Bersagli Enormi

Gli armamenti da ponte infliggono danni con impatto totale, com'è ovvio. Se si decide di sparare con un armamento da ponte a un bersaglio delle dimensioni di un essere umano, si costringerà il bersaglio a segnare un intero tracciato. Detto questo, sparare usando gli armamenti della propria nave contro bersagli di questa taglia sarebbe solo crudele oltre che piuttosto dispendioso: meglio sfruttare queste belle armi contro bersagli ben più pericolosi, che senz'altro non mancano nel Selvapelago.

Quando una nave o un leviatano subiscono danni con impatto totale, questi vengono considerati come danni con impatto normale, a causa delle loro grandi dimensioni.

Armamenti da Ponte

Spesso si dice che il Selvapelago sia un luogo pericoloso. Avere delle armi sul ponte della vostra nave non lo rende, quindi, meno pericoloso in generale, ma lo renderà forse meno pericoloso per voi. *Gli armamenti da ponte possono essere diretti in qualsiasi direzione, indipendentemente dalla nave, e possono seguire i movimenti di un bersaglio mobile. Si presume che siano anche dotati di un perno che non permette loro di ruotare completamente e di sparare, magari, inavvertitamente alla propria nave.*

Trabucco 2 Fondi

Lancia pietre, pezzi di legno, ammassi di materiali di recupero.

☞ Infligge danni AD Contendenti con impatto totale.

Torretta ad Arpioni 2 Fondi

Spara arpioni o lance per perforare gli scafi delle navi e la pelle delle creature più grandi.

☞ Infligge danni AD Perforanti con impatto totale.

Bombarda 2 Fondi

Spara schegge di frammenti metallici, di solito infilati dentro un barile.

☞ Infligge danni AD Laceranti con impatto totale.

Dente di Vipera 2 Fondi

Un'arma instabile che spara un liquido altamente corrosivo.

☞ Infligge danni AD Acidi con impatto totale.

Balista Esplosiva 2 Fondi

Una sorta di balestra che spara dardi esplosivi.

☞ Infligge danni AD Esplosivi con impatto totale.

Cannone Voltaico 2 Fondi

Due enormi aste di ottone avvolte da cavi esposti e attaccati a un generatore voltaico.

☞ Infligge danni AD Elettrici con impatto totale.

Armamenti da Scafo

Queste armi sono attaccate allo scafo della nave (talvolta sono proprio parte integrante dello scafo stesso). *Gli armamenti da scafo sono più economici da acquistare rispetto a quelli da ponte, ma sono fissi e necessitano di manovre più attente per poter dare il meglio nelle situazioni più tese.*

Arpagone 1 Fondo

Una serie di rampini a corto raggio, disposti sui fianchi della nave: usati per avvicinare le navi nemiche per l'abbordaggio.

☞ Uno strumento di supporto negli scontri a distanza ravvicinata più che un'arma a sé stante

Cannoni da Bordata 1 Fondo

Questi cannoni da bordata possono sparare solo a bersagli posti ai lati della nave.

☞ Infliggono danni AD Contendenti o Esplosivi con impatto totale.

Prua da Speronamento 1 Fondo

Permette di speronare creature e navi senza che il proprio scafo corra alcun pericolo.

☞ Infligge danni RAV Contendenti con impatto totale.

Prua a Falange 1 Fondo

Una serie di spuntoni rinforzati che fuoriescono dalla parte anteriore della nave, pronti a speronare le altre navi o bestie senza correre il rischio di danneggiare il proprio scafo.

☞ Infligge danni RAV Perforanti con impatto totale.

Prua a Lama 1 Fondo

Una lama tagliente per fare a fette le navi nemiche senza correre il rischio di danneggiare il proprio scafo.

☞ Infligge danni RAV Trincianti con impatto totale.

Prua a Catena 1 Fondo

Una prua dalla lama seghettata, per lacerare le navi nemiche senza correre il rischio di danneggiare il proprio scafo.

☞ Infligge danni RAV Laceranti con impatto totale.

La cambusa era a soqquadro. Sui tavoli era stato rovesciato il bottino dell'ultima operazione di recupero. Metallo arrugginito, corde marce, frammenti di vetro consumato dagli anni.

Un bottino da poveracci, almeno allo sguardo inesperto. Ma lei, invece, sapeva bene cosa avesse valore, e cosa no.

“Come andiamo qui, Tamen?”

La Gau gracilina riemerse dalla baraonda. Alzò la testa dal vasellame che stava studiando.

“Credo che questo le piacerà, comandante! Le informazioni erano corrette.”

Tamen le fece cenno di dirigersi verso il retro della cambusa, dove un pentolone brontolava sul fornello chimico. Era difficile vedere attraverso il vapore, ma riuscì comunque a scorgere una serie di vasi oltre la superficie del liquido in ebollizione.

“Tutti intatti?” domandò la comandante. Tamen le sorrise, annuendo con entusiasmo.

“Non solo intatti, capo... Sono Pre-V”.

Fase Tre - Ciumra

Per alcuni navigaselva, lo stretto legame d'amicizia, o quantomeno di rispetto reciproco, tra un piccolo gruppo di marinai è più che sufficiente per affrontare le più ardue spedizioni nel Selvapelago. Ma alcune navi sono spaziose, hanno diverse postazioni da controllare, di cui prendersi cura, da mantenere in funzione: è qui che entra in gioco, quindi, la ciumra.

Spendendo i fondi per un'opzione ciumra avrete PNG aggiuntivi sulla vostra nave, fedeli compagni dell'equipaggio che lavoreranno nel vostro interesse. Non si tratta di veri e propri membri dell'equipaggio: è improbabile che si rechino in porto con voi a meno che non ne abbiate specificamente bisogno, e in termini narrativi avranno un impatto minimo sulla storia complessiva. Ma sono utili, affidabili e spesso entusiasti. Avranno le loro opinioni, i loro obiettivi e, soprattutto, forniranno benefici meccanici.

Le opzioni ciumra si comportano come gli aspetti: hanno un nome, una descrizione, un tracciato e delle capacità. Molte di queste capacità funzionano solo durante il viaggio o quando la narrazione è concentrata sulla nave, ma alcune possono essere utili in porto.

Le opzioni ciumra sono del tutto facoltative: se preferite che ogni persona a bordo sia un personaggio giocante, non c'è problema.

Ufficiali [Opzionale]

Marinai esperti, PNG essenziali all'equipaggio. Gli ufficiali non influiscono sulla gestione della nave, ma colmano, potenzialmente, le lacune dell'equipaggio, sia per quanto riguarda le loro abilità che i loro aspetti.

Quando acquistate un ufficiale, dovrete dargli un nome e fornirne una breve descrizione: infine, annotate il tutto sulla scheda della nave (insieme ai suoi tracciati e ai benefici che offre).

Tirare per gli Ufficiali

Alcuni ufficiali sono dotati di abilità e di lingue che possono essere d'aiuto all'equipaggio in caso di necessità. Quando si desidera utilizzare una di queste abilità, è sufficiente considerare i gradi di abilità o lingua del PNG, come se fossero i propri. Si possono anche ottenere d6 aggiuntivi sulla maggior parte dei tiri considerando l'ufficiale come un vantaggio ambientale.

Danni e Morte

Gli ufficiali sono dotati di un tracciato che, come gli aspetti famiglio, può essere segnato o ripulito. La differenza sta nel fatto che quando il tracciato di un ufficiale è stato completamente segnato, questo PNG corre il rischio di morire: potranno essere anche dei navigaselva, ma non saranno mai resistenti come il resto dell'equipaggio.

Avanzamento Ufficiali

Gli ufficiali hanno la possibilità di crescere e di svilupparsi, esattamente come i personaggi interpretati dalle persone al tavolo. Per far avanzare un ufficiale, facendogli ottenere un nuovo grado di un'abilità, di una lingua o aggiungere caselle al suo aspetto, è necessario spendere fondi al posto degli avanzamenti.

Ufficiali Disponibili

Singoli individui assunti per una loro particolare abilità, conoscenza di una lingua, o aspetto che possiedono. *Date loro un nome quando li acquisite: questo vi aiuterà a sviluppare una loro personalità durante le sessioni di gioco.*

Ufficiale Abile [Tracciato da 3] 1 Fondo

Un ufficiale capace, in grado di mettersi in gioco per il bene della nave e dell'equipaggio. Un ufficiale abile ha accesso a:

- ☞ 2 gradi in una qualsiasi abilità
- ☞ 1 grado in un'altra abilità

Ufficiale Navigato [Tracciato da 3] 1 Fondo

Un ufficiale provetto, che ha dato grandi contributi alle discussioni a bordo, una fonte di conoscenza e di saggezza tra le onde. Un ufficiale navigato ha accesso a:

- ☞ 2 gradi in una qualsiasi lingua
- ☞ 1 grado in un'altra lingua

Ufficiale Veterano [Tracciato da X] 1 Fondo

Un ufficiale capace, probabilmente in procinto di lasciare la ciumra per trovare un posto in un equipaggio. Un ufficiale veterano ha accesso a:

- ☞ Un qualsiasi aspetto
- ☞ Il tracciato di un ufficiale veterano è pari al tracciato dell'aspetto a cui ha accesso.

Squadre [Opzionale]

Piccoli gruppi di navigaselve: si tratta di solito di dilettanti che imparano a stare al mondo tra le onde fruscianti. Le squadre offrono benefici unici, ma spesso solo durante i viaggi o le scene a bordo della nave.

Quando selezionate una squadra, datele qualche caratteristica peculiare, come un descrittore del loro aspetto, per esempio, o un nome interessante.

Tirare per le Squadre

Se una squadra ha bisogno di agire in qualche maniera al di fuori della propria e unica capacità, un tiro con un solo d6 è di solito più che sufficiente. Quando si effettua il tiro, spesso, è più semplice e utile considerare la squadra come un vantaggio ambientale, anziché cercare di indirizzarla verso azioni che non sa compiere.

Ne Resterà Solo Uno?

Una squadra è forte tanto quanto i suoi membri: il Selvapelago è un luogo pericoloso, ostile e in cui ci si può trasformare da predatori a prede in un attimo. Quando il tracciato di una squadra viene segnato, significa che uno dei marinai che ne fanno parte è passato a miglior vita. L'unico modo per sanare una perdita di questo tipo, consiste nell'assumere un nuovo membro della squadra al porto: di solito, pagandolo con un carico. *Se si preferisce una versione più spensierata e allegra, si può ipotizzare che una casella segnata sul tracciato della squadra implichi una ferita o un'esperienza traumatica, che spinga uno dei membri a prendersi un periodo di riposo. La prossima volta che si arriverà in un porto, si sentirà meglio e rin vigorito se gli verrà concesso un carico.*

Squadre Disponibili

Rozzi, pronti a tutto, e caratterizzati da un tasso di mortalità preoccupantemente alto. *Le squadre raramente lasciano la nave, ma sono abili nel proteggerla in assenza dei membri dell'equipaggio.*

Arpionieri [Tracciato da 3] 2 Fondi

Incaricati di raccogliere insetti e piccoli mammiferi in mare durante il viaggio.

- Acquisiscono automaticamente un campione standard quando si Getta l'Ancora.

Coglitori [Tracciato da 3] 2 Fondi

Laconici spazzini che preferiscono le comodità delle cabine sottocoperta rispetto all'abbraccio delle onde.

- Acquisiscono automaticamente un materiale di recupero standard quando si Getta l'Ancora.

Guardastelle [Tracciato da 3] 2 Fondi

Osservano il firmamento, raccontano storie.

- Acquisiscono automaticamente un sussurro standard quando si Getta l'Ancora.

Cartografi [Tracciato da 3] 2 Fondi

Navigatori capaci in grado di annotare ogni variazione del mare durante i viaggi della nave.

- Acquisiscono automaticamente una carta nautica standard quando si Getta l'Ancora.

Ingegneri di Coperta [Tracciato da 3] 2 Fondi

Incaricati di mantenere la nave in perfette condizioni operative.

- Permettono di ripulire automaticamente una casella di un tracciato base danneggiato quando si Getta l'Ancora.

Segaossa [Tracciato da 3] 2 Fondi

Chirurghi dilettanti che vogliono mantenere l'equipaggio più o meno in buona salute.

- Un singolo membro dell'equipaggio può ripulire una casella di un aspetto danneggiato o eliminare una casella di un tracciato ferita quando si Getta l'Ancora.

Aggiustatutto [Tracciato da 3] 2 Fondi

Lavoratori dilettanti nell'ambito siderurgico e tessile; mantengono al meglio i beni dell'equipaggio.

- Un singolo membro dell'equipaggio può ripulire una casella di un'attrezzatura danneggiata quando si Getta l'Ancora.

Ricercatori [Tracciato da 3] 2 Fondi

Studenti che lavorano sodo per svelare i misteri del mare.

- Ogni volta che si Getta l'Ancora si apprende un segreto delle onde circostanti, fornito dalla Lucciola.

Malandrini [Tracciato da 3] 2 Fondi

Tipi rudi, che intendono difendere la nave ad ogni costo (e che prendono altrettanto sul serio i festeggiamenti dopo un combattimento).

- Combattono in corpo a corpo per difendere la nave; infliggono danni RAV Contudenti, Taglienti o Perforanti.

Picari [Tracciato da 3] 2 Fondi

Avventurosi frombolieri armati di balestre, pistole e archibugi.

- Combattono a distanza per difendere la nave; infliggono danni AD Contudenti, Taglienti o Perforanti.

Animali [Opzionale]

Gli animali si riuniscono in branchi o in sciami e sono, potremmo dire, la versione più selvo-pelagica di una squadra. Gli animali possono essere addomesticati e addestrati affinché lavorino per il bene di una nave e del suo equipaggio. Gli animali sono meno capaci delle squadre e più inclini a comportamenti inattesi.

Quando si acquisisce uno sciame o un branco, annotatene il nome sulla scheda della nave, assieme ai tracciati e ai benefici a esso correlati.

L'Illusione del Controllo

Avere un branco o uno sciame sulla propria nave non è come avere a bordo un famiglia. Sebbene questi animali proveranno affetto nei confronti dell'equipaggio e della ciurma, sarà difficile controllarli direttamente, perché di solito non sono in grado di elaborare ordini complessi, che esulano dal loro comportamento abituale, nonostante l'addestramento. Gli animali agiscono perlopiù per istinto, e in certe situazioni possono essere tanto d'aiuto quando d'intralcio.

Muta di Segugi [Tracciato da 3] 1 Fondo

Sebbene non siano propriamente amichevoli, questi cani sono ferocemente protettivi nei confronti della nave, anche se spesso sembrano più impegnati a giocare al riporto che a difendere il loro territorio.

Furetti del Sartame [Tracciato da 3] 1 Fondo

Usati per fare e disfare nodi stando sul ponte principale; qualcosa in loro rievoca immagini remote e leggende sul mare salato.

Stormo di Pipistrelli [Tracciato da 3] 1 Fondo

Conferiscono un aspetto decisamente gotico alla nave a colpo d'occhio; sono però inaspettatamente amichevoli.

Parrocchetto Rumoroso [Tracciato da 3] 1 Fondo

Sa essere davvero rumoroso e fastidioso; viene tollerato in quanto sistema d'allarme contro i predatori che si potrebbero aggirare nelle vicinanze.

Zanzare Mediche [Tracciato da 3] 2 Fondi

Una vera seccatura, certo; tuttavia, sono portatrici di una infezione asintomatica che aumenta la resistenza dell'equipaggio ad altre infezioni.

- Infezioni e virus non si trasmettono da un membro all'altro dell'equipaggio.



Alti Denti

CAPITOLO 7 GUIDA PER LA LUCCIOLA

Il fruscio delle onde sembra incessante, ma qualche volta sembra placarsi. Il vento si placa, le bestie fanno silenzio, le mantidi smettono di frinire.

È in momenti come questi che si può sentire il battito del mare, lo scricchiolio non degli scafi delle navi o dei rami, ma delle ferradici. Un fremito di vita silenzioso, di crezzerin e linfa.

E se si sta alzati fino a tardi, standosene sul ponte della nave o sui moli deserti, ci si può sintonizzare con quel battito legnoso che pulsa sotto la sua superficie. Uno strato più profondo: non mappato, non solo spirituale.

Un battito selvaggio.

Indomito.

Una natura di foglie, sangue, recupero.

Un mare di storie, e storie di mare.

Il Ruolo della Lucciola

Se ti è già capitato di fare da GM, Custode o Narratore di altri giochi di ruolo, probabilmente avrai già idea di che cosa tu debba fare. Ma, in caso contrario, ecco un rapido elenco delle mansioni che dovrai svolgere se intendi rivestire questo ruolo.

Narratore

Sei la persona che dovrà mettere a fuoco la storia e garantirne la coesione man mano che questa si svolge, reagendo agli eventi e alle azioni in gioco. Che effetto hanno i personaggi sul mondo? Cosa sta accadendo intorno a loro o che cosa potrebbe influenzarli in futuro? In questo caso, l'immedesimazione è fondamentale.

Guida

Nel senso più ampio del termine. Le tue descrizioni, così come le informazioni che condividerai, dovranno offrire alle persone al tavolo diverse opzioni tra cui scegliere; al contrario, non dovrai mai costringerle a seguire percorsi predefiniti. Attingi alle peculiarità di ciascun personaggio, alle storie, al suo passato, mettendo in relazione questi elementi con le tue descrizioni, con gli aspetti di un altro personaggio, con la sua storia ed esperienza.

Minaccia

Il mare ha sempre fame. Le bestie ululano e vanno a caccia. Gli insetti scavano le loro profonde tane e le spore impestano l'aria. Pirati, predoni e rovistatori infestano le onde. Sei tu a decidere quale sfida, o minaccia, dovranno affrontare i personaggi. Tuttavia, ricordati che tutte le minacce non devono essere sempre immediate o fisiche. Salvarsi da una tempesta imminente può generare una situazione tanto tesa quando il ritrovarsi nel bel mezzo di una battaglia, specie se c'è un tracciato che scandisce il tempo rimasto per mettersi in salvo.

Voce

Sei la persona incaricata di dare voce al mondo, PNG inclusi: antagonisti, alleati, membri della ciurma. Cerca di sviluppare ogni PNG dandogli una sua voce, una sua personalità, modi e maniere: questo aiuterà i personaggi a distinguerli con facilità. Non è necessario fornirne una biografia dettagliata, basta caratterizzarli a partire da due o tre semplici elementi, per cogliere l'interesse delle persone al tavolo. Forse non si ricorderanno che quel personaggio si chiama *Kasndrad*, ma si ricorderanno che è *l'Ektus sempre imbronciato e con quella bella sciarpa*.

Insegnante

In qualità di Lucciola, dovrai presentare questa ambientazione alle altre persone al tavolo. Prova a farlo durante il gioco, man mano che emergono situazioni interessanti. Non c'è bisogno di spiegare tutto e subito: fai le cose con calma e spiega ogni particolare, ogni variazione regolistica, ogni meccanica, quando se ne presenta la necessità. Molte regole sono in realtà semplici concetti: tracciati, riserva di dadi, riduzioni ed etichette. Una volta che hai fornito queste nozioni di base, le altre persone al tavolo avranno tutto quel che servirà loro per imparare il resto con facilità.

Arbitro

Ogni volta che c'è una controversia rispetto alle regole o alle meccaniche, o c'è bisogno di un chiarimento, sarai tu ad avere l'ultima parola in merito. Questo significa cose diverse per gruppi diversi: dovrai sempre essere cosciente del modo in cui il tuo gruppo di gioco preferisce che questi momenti vengano affrontati; ricordati sempre che si tratta di un gioco, non di una gara.

Designer

Dal momento che il ruolo della Lucciola è un ruolo reattivo, ti troverai spesso a dover progettare scene e incontri velocemente. Sebbene questo possa rappresentare una sfida in termini di prontezza narrativa, è importante anche dal punto di vista meccanico. Dovrai essere in grado di individuare rapidamente le regole e le meccaniche più utili ed efficaci da usare in un dato momento. Il segreto sta sempre nel non complicare troppo le cose. Mentre le altre persone al tavolo apprendono le meccaniche e le regole, tu dovrai assicurarti di spiegarle loro con chiarezza, e dire loro quali in particolare andranno usate, se necessario, e come applicarle al caso specifico.

Sessione Zero

Sebbene non sia *strettamente* necessario fare una rapida sessione zero prima di giocare una campagna più lunga, può essere vantaggioso organizzarne una sia per l'equipaggio sia per te che giocherai come Lucciola.

Se hai il tempo di organizzare una sessione zero, dovresti concentrarti sui seguenti punti.

- ☞ **Stabilire gli Obiettivi.** Ciascuna persona al tavolo, probabilmente, avrà i propri obiettivi per il proprio personaggio; alcuni di questi saranno descritti dalle sue motivazioni, altri deriveranno dalle sollecitazioni che offrirà il gioco stesso. Prendi nota di alcuni degli obiettivi del gruppo, e cerca di integrarli nel corso della storia.
- ☞ **Impostare il Tono.** Più le persone al tavolo da gioco saranno concordi per quanto riguarda il tono, tanto più fluida sarà ogni sessione. Impostare il tono significa stabilire dei limiti ma anche scegliere il taglio che si vuole dare alla narrazione (cupò, allegro, serio, spensierato). A questo punto è utile confrontarsi anche sui **sistemi di sicurezza di base**, che si trovano qui nella colonna accanto, per rendere la sessione un luogo sicuro per tutte le persone partecipanti.
- ☞ **Regole Base.** Le persone al tavolo non hanno bisogno di conoscere le regole in tutta la loro complessità e nelle loro sfaccettature. Dovrebbero conoscere solo le regole fondamentali: come effettuare un tiro azione, come funzionano i tracciati, come mai la scheda del personaggio è divisa in sezioni. Se hai tempo a disposizione, ripassa queste regole base per assicurarti che ogni persona al tavolo abbia capito e sia sulla stessa lunghezza d'onda.

E Sei Hai Ancora Più Tempo...

- ☞ **Creare una Nave.** Niente unisce i membri di un nuovo equipaggio come la costruzione della loro prima nave. Il processo di costruzione, che prevede la spesa dei propri fondi e di quelli collettivi, è fondativo dei loro rapporti, simbolo del loro impegno reciproco e personale: incoraggia i giocatori e le giocatrici a spendere insieme i fondi quando necessario, o a spendere i propri fondi per esigenze narrative di singoli personaggi.
- ☞ **Stabilire i Temi.** Così come ogni persona al tavolo avrà i propri desideri e le proprie motivazioni, il gruppo, nel suo complesso, potrebbe essere orientato all'esplorazione di alcuni temi in gioco. Non è necessario che tutte le persone al tavolo siano sempre d'accordo: è importante però trovare alcuni temi comuni da scoprire. Stabilire i temi aiuterà anche te, in qualità di Lucciola, permettendoti di modellare la narrazione e la reazione del mondo agli eventi scatenati dai personaggi.
- ☞ **Getta le Basi.** Per cominciare, parla delle tue verità sulla tua versione del Selvapelago; parti dalle cose da cui le altre persone al tavolo potrebbero sentirsi particolarmente attratte, sebbene non siano immediatamente rilevanti per il loro personaggio. Le Domande di Sviluppo e quelle di Inquadramento (vedi pagina successiva) possono fare al caso tuo quando si tratta di condurre l'equipaggio all'interno del medesimo spazio creativo, fornendo elementi e idee che possano essere incorporati nel mondo ed essere centrali durante le loro esplorazioni. L'equipaggio vuole fare qualche esperienza particolare? Vuole visitare qualche posto specifico?
- ☞ **Stabilisci un Obiettivo Iniziale.** Deve essere qualcosa a cui i giocatori possano pensare prima della prima sessione vera e propria, un compito particolare che stanno cercando di portare a termine o un traguardo che stanno inseguendo. Per alcuni gruppi, il fatto di parlare esplicitamente di questo obiettivo dà loro un aggancio alla storia, una strada da seguire attraverso la narrazione emergente. Altri gruppi preferiscono lasciarsi stupire dall'emergere della storia stessa: se il tuo gruppo è del secondo tipo, salta questo particolare consiglio.
- ☞ **Riempi la Storia dell'Equipaggio.** Definisci, magari, un qualche evento a cui hanno preso parte, che hanno affrontato insieme; stabilisci quale minaccia hanno superato facendo fronte comune. Se non si conoscono per niente, fai in modo che interagiscano tra loro, fai in modo che si ritrovino e scelgano di diventare compagni.

Strumenti di Sicurezza

Le onde possono essere un posto oscuro, anche laddove i membri del gruppo di gioco sembrano comprenderci a vicenda, anche laddove non si sono riscontrate difficoltà nello stabilire il tono della sessione: non è affatto detto, però, che non si incappi comunque in qualche errore, fraintendimento, o in qualche riferimento infelice.

Pertanto, *Wildsea*, come molti altri giochi, invita tutte le persone al tavolo a esplorare i sistemi di sicurezza, adattandoli alle proprie esigenze. Di seguito, troverai un elenco di linee e veli piuttosto comuni che le persone selezionano come tematiche che non vorrebbero esplorare durante la sessione o che potrebbero metterle a disagio durante la narrazione. Quando si gioca assieme, la prima cosa da fare è assicurarsi che tutte le persone al tavolo stiano vivendo un'esperienza sicura e piacevole.

Il Dialogo è Già uno Strumento

Non sottovalutare la questione né i potenziali problemi che potrebbero emergere. Compiere un errore non significa dover per forza porre fine alla sessione, ma potrebbe significare interrompere la narrazione per un attimo e intavolare un dialogo sereno e onesto con le altre persone. La relazione tra i membri del gruppo di gioco è preziosa. La vita reale e le oppressioni materiali dovrebbero sempre avere la precedenza rispetto alla fantasia, non importa quanto una storia possa essere coinvolgente.

“Quando smetti di divertirti, smette di essere un gioco.”

– Ric Heise

Linee e Veli più Comuni

Una linea è un argomento che non dovrebbe comparire in gioco: corrisponde a un confine netto che il gruppo ha deciso di non oltrepassare; un velo, invece, è qualcosa che può essere menzionato ma non approfondito.

Abbandono di Minore	Ometafobia
Abuso di Droghe	Omo-bi-lesbo-transfobia
Alcolismo	Razzismo
Aracnofobia	Schiavitù
Bullismo	Scontri con la Polizia
Classismo	Stupro
Contenuti Sessuali	Suicidio
Descrizioni Gore	Tortura
Epidemie	Tradimento di un PG
Inedia	Violenza della Polizia
Manipolazione	Violenza sugli Animali
Odontofobia	Violenza sui Bambini

Domande di Sviluppo

Un'eccellente attività per introdurre la propria sessione zero e che può essere utilizzata come una sorta di riscaldamento pre-giocata consiste nel porre delle domande aperte alle persone al tavolo affinché esercitino il muscolo della propria creatività all'interno dell'ambientazione.

Ad esempio:

- ☞ Tutti sanno che l'Aurora Ambrata ha la polena più bella. Quale creatura vi è raffigurata?
- ☞ Cosa sono le Guglie? E perché i navigaselve non vogliono passarci in mezzo?
- ☞ Le Lamanasse sono più versatili della maggior parte dei frutti. Quale uso inaspettato se ne può fare?

Prima di porre una domanda di questo tipo al tavolo, chiarisci che chiunque può risponderti. Le Domande di Sviluppo funzionano al meglio quando più persone danno risposte anche diverse tra loro. Potresti voler porre una di queste domande a delle persone specifiche, oppure lasciare la domanda aperta a tutto il tavolo.

Le risposte che vengono date non sono mai vere e vanno considerate come congiunzioni possibili tra storie da snodo, frammenti di leggende, possibilità, voci non confermate.

Perché Porre le Domande di Sviluppo?

Porre un paio di queste domande prima di giocare, fa sì che le persone partecipino al medesimo spazio creativo, accogliendo gli spunti, ora dell'uno ora dell'altra, senza che nessuno venga scartato. Si possono proporre teorie ardite e idee ridicole in tutta sicurezza, senza preoccuparsi di come potrebbero influenzare la sessione in corso.

Una volta che il gruppo si è abituato a rispondere alle Domande di Sviluppo, potrebbe averne di proprie. Incoraggia il gruppo a sfumare la rigida divisione tra GM e giocatori, lasciando fluire la creatività. Attività come questa potrebbero anche ispirare le persone al tavolo a cimentarsi nel ruolo di Lucciola!

Struttura delle Domande di Sviluppo

I Pirati di _____ sono famosi per _____?

- ☞ Cosa sostengono le persone _____?
- ☞ Quale speri che non sia vero?
- ☞ Perché un particolare elemento del mondo funziona in quel modo?
- ☞ Qual è lo scopo di _____?
- ☞ Cosa pensi che sia _____?
- ☞ Alcuni credono in _____. Perché si sbagliano?
- ☞ Qual è il segreto di _____ di cui hai sentito parlare allo snodo?
- ☞ Qual è la capacità delle navi di _____ di cui hai sentito al porto?
- ☞ Perché _____ è così famoso/a?

Domande di Sviluppo Pregenerate

- ☞ Di quale frutto si nutrono i cittadini di Nenia ogni primavera?
- ☞ Il Crisantemo Nero era una chiatta da diporto che venne perduta tra le onde molti anni fa. Il suo carico venne saccheggiato e redistribuito qualche giorno dopo il naufragio: cos'è stato preso e dov'è finito?
- ☞ Diverse segnalazioni sostengono che le condizioni meteo siano innaturali nel porto qui accanto: qual è la voce che speri non sia fondata rispetto a questa stranezza meteorologica?
- ☞ Quale crimine o atrocità è stata commessa dalle Famiglie Venatorie?
- ☞ Qual è il nome della pietanza/bevanda preferita dai navigaselve dello snodo del Gatto Pigro?
- ☞ Quale invenzione o creazione ha cambiato il modo di vivere dell'Arcipelago Mitraglia?
- ☞ Qual è il titolo di quella canzone triste che cantano tutti?

Domande di Inquadramento

Se cerchi un approccio alternativo alle Domande di Sviluppo, puoi provare a porre le Domande di Inquadramento: le risposte fornite, in questo caso, sono vere e probabilmente avranno un impatto quasi immediato sui personaggi e sulla narrazione in gioco. Sono domande che, una volta ottenuta una risposta, forniscono informazioni importanti per il prosieguo della storia. Potrebbero riguardare un legame condiviso (o un'antipatia), un fatto su un luogo, una creatura, un elemento del mondo o una riaffermazione degli obiettivi discussi in precedenza. Qualche esempio:

- ☞ Perché tutti odiano il PNG _____?
- ☞ Cosa ne pensi di [elemento del mondo]?
- ☞ Cosa ti ha attirato di questo porto?
- ☞ Qual è la storia della vostra nave?
- ☞ Cosa dice la gente del luogo in cui sei cresciuto?
- ☞ A quale impresa tra le onde vieni associato?
- ☞ Cosa dice la gente della vostra nave?

La Cassetta degli Attrezzi

Pensa al sistema *Wild Words* come a un insieme di risorse utili, a una cassetta degli attrezzi da cui puoi attingere per trovare lo strumento giusto per una determinata situazione. Nelle prossime pagine, troverai una panoramica di come le diverse parti del sistema possono essere utilizzate durante il gioco.

Usare la Conversazione

La conversazione esiste per promuovere un flusso di idee da un soggetto all'altro, per dare alle persone al tavolo lo spazio necessario per dare sfogo alla loro creatività, sia interpretando il proprio personaggio, che come loro stesse.

Conversazione Spontanea

Sebbene il ruolo della Lucciola sia quello di gestire la sessione, questo non significa che tu debba parlare ogni istante, o modellare ogni conversazione o evento che si verifica. Spesso, se le persone al tavolo parlano dei loro personaggi, significa che sono entusiaste di quel che stanno facendo o che hanno creato.

La loro conversazione potrebbe vertere su cosa fare dopo: potrebbero trovarsi a valutare le diverse opzioni, cercando di scegliere quella migliore per lo svolgimento della narrazione.

Ma potrebbero anche condividere storie, pensieri, segreti, nei numerosi downtime di questo gioco, come in un montaggio o in un viaggio. Potrebbero anche conversare durante una scena, impostata per questo scopo, o dialogare su un qualcosa che è appena apparso nella narrazione: ad esempio, la scoperta di un nuovo elemento del mondo potrebbe stimolare la conversazione.

Sebbene tu possa intervenire, unendoti alla conversazione (attraverso un PNG, ponendo domande, o dando suggerimenti più generali), spesso è meglio fare un passo indietro e lasciare che queste conversazioni spontanee si svolgano per loro conto. Anziché inserirti, puoi sempre...

- ☞ **Riconoscere** quanto questi momenti siano preziosi.
- ☞ **Provare a capire** cosa ha innescato la conversazione spontanea.
- ☞ **Pianificare**, ascoltando le conversazioni al tavolo e prendendo nota su come integrare i desideri dei giocatori nelle sessioni future. Come puoi incorporarli nella narrazione?

Conversazione Diretta

Sebbene, in un mondo ideale, la conversazione dovrebbe scorrere sempre in modo fluido e produttivo, ci saranno dei momenti, inevitabilmente, in cui le persone al tavolo avranno bisogno di qualche suggerimento o spintarella.

In questi casi puoi usare la conversazione come strumento anziché come semplice modo per dialogare. Puoi dare una forma alla conversazione, senza eccedere nella guida...

- ☞ Introducendo un nuovo elemento o idea in gioco.
- ☞ Ricordando al gruppo qualcosa che potrebbero aver dimenticato o trascurato, utilizzando un PNG.
- ☞ Suggerendo possibili azioni o spingendoli ad agire dinanzi a eventi specifici.
- ☞ Richiedendo un tiro azione o reazione.
- ☞ Incoraggiando una discussione in merito agli obiettivi dell'equipaggio.
- ☞ Chiedendo a un giocatore come si sente il suo personaggio o cosa pensa della situazione.
- ☞ Facendo in modo che un elemento della scena susciti una reazione da parte di un passeggero o di un membro della ciurma.

Idealmente, usa queste tecniche solo quando c'è una pausa nella narrazione, se la scena in corso sembra arenarsi, o sta perdendo di senso rispetto alla direzione a cui si stava puntando.

Puoi usare queste tecniche anche per risparmiare tempo, spingendo verso la risoluzione di una scena quando ritieni che i giocatori abbiano già ottenuto il massimo, e non vedi l'ora di far loro sperimentare qualcos'altro.

In queste situazioni, però, è importante ricordare che sebbene ci sia un limite di tempo per la sessione, non c'è un orologio che scandisce il tempo opportuno da dedicare al divertimento: per alcuni gruppi, le conversazioni tra personaggi sono buona parte del divertimento, il bello di essere parte di una ciurma di navigaselva.

Meta-Conversazioni

Non tutto ciò che viene detto durante una sessione sarà sempre in linea con il personaggio, e a volte potrebbe non essere neppure legato alla situazione attuale. È naturale che un gioco, soprattutto se incentrato sulla narrazione, porti i giocatori a parlare di alcuni elementi della storia, di eventi passati e dei possibili piani per il futuro.

Anche se si potrebbe essere indotti a pensare che questo tipo di conversazioni debbano essere ridotte al minimo, considerandole come una mera distrazione, questo tipo di scambi può in realtà essere altrettanto significativo quanto una conversazione spontanea, soprattutto quando si prendono in considerazione gli obiettivi e i desideri dell'equipaggio tutto.

Se le meta-conversazioni portano ripetutamente il tavolo a discutere di un elemento di trama o di un altro in particolare, prendi in considerazione la possibilità di includerlo, o fare un accenno a esso, nel prossimo futuro.

Usare il Riflettore

Il riflettore è uno strumento fondamentale. Puntalo su ciò che è importante, su ciò che deve essere messo in evidenza, su ciò che è oscuro e deve essere portato in luce.

Muovere il Riflettore

Quando inizi una scena, un montaggio o un viaggio, il riflettore punterà sull'ambiente che descriverai. Da quel momento in poi, il riflettore potrà muoversi in modo fluido: un giocatore potrebbe porre una domanda, un personaggio potrebbe compiere un'azione e un altro ancora esprimere la propria opinione in merito a qualcosa. Il riflettore dovrebbe muoversi fluidamente, da persona a persona, da personaggio a personaggio, secondo lo spontaneo svolgersi della conversazione.

Come Lucciola, hai il potere di muovere il riflettore, di dirigerlo se ne senti il bisogno, utilizzando le tecniche di conversazione riportate a sinistra. Se tutte le persone al tavolo hanno la possibilità di contribuire regolarmente alla narrazione, vuol dire che probabilmente, stai andando alla grande.

Tenere Traccia del Riflettore

Quando la narrazione si fa drammatica, come in un combattimento, in un inseguimento o fuga, dovrai assicurarti che tutti abbiano il loro momento di gloria. Per questo, è spesso utile usare un contatore riflettore, per tenere traccia delle azioni e reazioni dei personaggi. Ecco un esempio di come dovrebbe essere un contatore a metà combattimento: "A" sta per azione; "R" sta per reazione. Tenere traccia di quando i giocatori hanno agito e reagito ti permette di spostare facilmente il riflettore su coloro che hanno agito o reagito di meno, riportando un po' di equilibrio in gioco, nonostante il momento concitato.

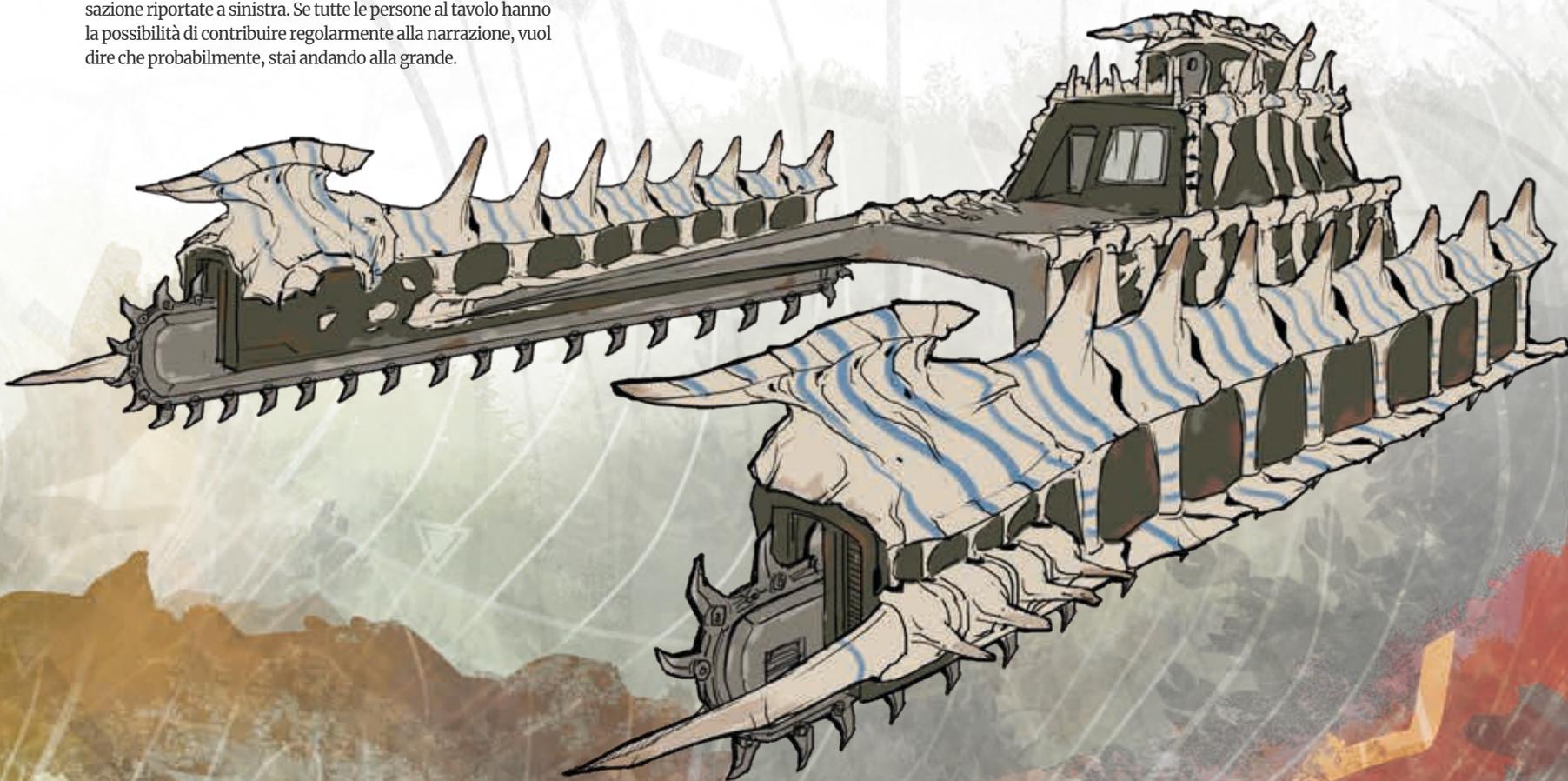
Kyllian: AR

Laura: ARA

Todd: A

Freya: RA

L'esempio qui sopra mostra come Laura sia stata al centro dell'attenzione; il riflettore dovrebbe spostarsi, quindi, su Todd, per pareggiare le cose, chiedendogli esplicitamente un'azione o spingendolo a una reazione. L'obiettivo della Lucciola durante una scena drammatica come questa consiste nel dare a tutti i personaggi partecipanti al conflitto la possibilità di agire e reagire.



Usare i Tracciati

I tracciati sono uno strumento estremamente versatile e possono essere costruiti in modo semplice e veloce, in risposta agli eventi. Ogni volta che hai bisogno di misurare un qualche tipo di progresso, prendi in considerazione l'idea di disegnare un tracciato.

Usa un tracciato quando:

- ✎ Vuoi rendere il conto alla rovescia verso un dato momento o evento, come un festival o un giorno di mercato.
- ✎ Vuoi mostrare nel dettaglio una situazione in divenire, ad esempio un tentativo di abordaggio di una nave.
- ✎ Vuoi accrescere il rischio di un pericolo mortale, come un radimoto o la carica di un branco di bestie.
- ✎ Vuoi determinare la resistenza dei nemici in combattimento, di solito contando i danni alla loro salute o al loro morale.
- ✎ Vuoi misurare il cambiamento di atteggiamento di una fazione o di un PNG nei confronti dell'equipaggio, ad esempio, l'atteggiamento di un gruppo di cacciatori stranieri che sta lentamente imparando a fidarsi.
- ✎ Un personaggio inizia a lavorare a un progetto, alla creazione di una nuova attrezzatura, oppure comincia l'addestramento in una sua abilità, aspetto o lingua.
- ✎ Un personaggio subisce una ferita duratura, sia in combattimento che a causa di un pericolo ambientale.

Lunghezza dei Tracciati

La lunghezza di un tracciato dipende dall'effetto che avrà sulla narrazione. Più è lungo il tracciato, più tempo e più sforzi richiede per essere riempito, e più sarà in primo piano durante la narrazione. Questo vale sia per i tracciati che l'equipaggio deve riempire per proprio conto, sia per quei tracciati che si riempiono da soli, col passare del tempo o a causa degli avvenimenti del mondo. Un tracciato non riempito deve essere un promemoria costante del fatto che qualcosa sta per accadere.

Scegliere la giusta lunghezza di un tracciato è importante e, come Lucciola, dovrai abituarti a usarli. Senza dubbio, dopo un po' ti verrà automatico, ma intanto sfrutta pure queste indicazioni generali:

Se Sei in Dubbio, Fallo da 3

Un tracciato a tre caselle è il più semplice da utilizzare, in qualsiasi situazione. È difficile che venga riempito con una singola azione o tiro, ma al contempo è abbastanza breve da poter essere riempito da un paio di azioni. Siccome questo tracciato ha una lunghezza accettabile, l'equipaggio potrebbe unire le forze per riempirlo rapidamente, il che può rendere la coesione del gruppo in una scena.

Se è da 2 o Meno, è un Promemoria

Anche se potrebbe sembrare inutile creare un tracciato che, probabilmente, verrà riempito con un singolo tiro, un tracciato da due o meno caselle ha la sua utilità: è una specie di promemoria. Dovresti usarlo se vuoi che l'equipaggio si concentri su qualcosa che non può realizzare immediatamente: pensalo come una lista di cose da fare per il futuro, un'annotazione, una rappresentazione testuale di un obiettivo, una motivazione per l'intero equipaggio.

Se è da 4 o Più, è una Sfida

I tracciati più lunghi sono spesso difficili da riempire e possono monopolizzare sia il riflettore che gli sforzi creativi dell'equipaggio. Usa i tracciati più lunghi quando un evento richiede più scene (o più sessioni) per realizzarsi; oppure per un ostacolo o un pericolo particolarmente ostico che l'equipaggio dovrà superare.

In Chiaro, Nascosto o Segreto?

Quando imposti un tracciato, una delle prime cose che devi decidere è quanto vuoi far sapere di esso alle altre persone al tavolo. Saranno a conoscenza del tracciato e del numero di caselle che lo compone? Sapranno quando vengono segnate? Sapranno della sua esistenza?

Un tracciato in chiaro ha un numero di caselle noto a tutti. Non solo: tutti sanno che esiste, ma tutti sanno anche quando le sue caselle vengono segnate, e quante sono. Serve per ricordare a ogni persona che sta accadendo qualcosa. Di solito, i giocatori si dimostrano propensi a voler unire le forze per riempire un tracciato in chiaro perché questo dà loro un immediato feedback su come, quando e perché è stato segnato: questi sono i tracciati più facili da riempire perché sono sotto il naso di tutti. Per questa ragione sono così utili: per segnare gli sviluppi della trama o del mondo su cui i personaggi hanno influenza diretta e per rappresentare minacce incombenti visibili e chiare.

Un tracciato nascosto, invece, funziona bene quando si vuole aggiungere un po' di mistero alla narrazione in corso. La frase "sto disegnando un tracciato" può essere molto efficace: pronunciandola, farai capire ai giocatori e alle giocatrici che stanno influenzando qualcosa attraverso le azioni dei loro personaggi nella scena corrente. La loro attenzione potrebbe non venire catturata completamente, come nel caso di un tracciato in chiaro, ma la presenza di uno nascosto rappresenta un rompicapo da risolvere durante il gioco. Quali azioni o eventi fanno sì che tu possa segnare questo tracciato? E a cosa punta? Sarai tu a scegliere quali informazioni rivelare e quali tenere nascoste: puoi scegliere se mostrame il nome, il numero delle caselle segnate e non, e se spiegare quando le segni o meno.

Un tracciato segreto, invece, è un tracciato che vedrai solo tu: è uno strumento per la Lucciola, per tenere un conteggio accurato di alcune cose che avvengono dietro le quinte. Quando un tracciato segreto è stato riempito, potrai rivelarlo, mostrando al tavolo che non solo hai prestato attenzione alle loro azioni, ma che hai contrassegnato il tracciato di conseguenza. A volte, però, il tracciato nascosto viene interpretato da alcuni giocatori come uno strumento punitivo, necessario per compiere azioni a loro insaputa; se pensi che possa essere interpretato così dal tuo gruppo, evita di usarlo.

Riempire i Tracciati

Quando usi un tracciato per tenere traccia di un qualcosa, devi capire (e chiarire alle altre persone al tavolo) se il tracciato verrà segnato in modo attivo o passivo. Non è necessario usare questa specifica terminologia: spesso gli indizi presenti nel contesto sono sufficienti per mettere tutti d'accordo.

I tracciati che vengono segnati in modo attivo, necessitano di azioni e sforzi da parte dell'equipaggio, spendendo del tempo a compiere determinate attività, riuscendo in un'azione o sacrificando delle risorse.

Per esempio, la caccia al brucodenti può essere resa con un tracciato da segnare attivamente. L'equipaggio può segnare le caselle studiando il comportamento di questa specie, parlando con altri cacciatori, avvistando la bestia, inseguendola, piazzando trappole ed esche per farla uscire allo scoperto.

I tracciati che vengono segnati in modo passivo, invece, si riempiono in risposta a qualcosa che è al di fuori del controllo dell'equipaggio, e di solito si tratta di eventi del mondo stesso. L'equipaggio potrebbe anche essere in grado di segnare o ripulire il tracciato, ma non sarà senza dubbio la forza motrice principale dietro al tracciato stesso.

Per esempio, i preparativi per un festival potrebbero corrispondere a un tracciato da segnare passivamente. Una casella potrebbe venir segnata quando una grande nave arriva in porto, carica di rifornimenti; una quando uno chef locale mette in strada la sua bancarella di leccornie prima dei festeggiamenti; una quando cala la notte sulla città il giorno prima della fiera vera e propria. Questo tracciato potrebbe anche venir segnato dall'equipaggio, casomai loro stessi fornissero i festoni per addobbare la città, o si spendessero come organizzatori; tuttavia, il festival si farà, che loro contribuiscano o meno.

Requisito per Segnare

Come fanno i giocatori a riempire un tracciato? Anche se può sembrare strano, la risposta migliore è “come preferiscono”. Mostra loro diverse opzioni, ma non andare oltre.

Ricorda che ogni tracciato deve avere un proprio obiettivo. Anche se probabilmente hai un'idea approssimativa di come i giocatori segneranno o ripuliranno le caselle di un tracciato, non dire loro cosa fare, a meno che non sia strettamente necessario: metà del divertimento offerto dai tracciati riguarda proprio il capire come riempirli. Lasciati sorprendere dalle altre persone al tavolo!

Spezzare i Tracciati

Quando si usano tracciati più lunghi (da cinque o nove caselle), può essere una buona idea spezzarli in tracciati più brevi, inserendo delle linee di demarcazione per determinare l'innesco di effetti specifici al raggiungimento della linea. Un esempio:

Il Radimoto Imminente: ○○+○○○

Nel tracciato qui sopra, segnare la seconda casella comporta un effetto: forse, l'equipaggio ha notato degli uccelli volare via in stormi, degli animali fuggire. Segnare le tre caselle successive comporta un secondo effetto: questa volta, potrebbe trattarsi di una scossa in profondità, l'eco di una sirena da un insediamento vicino. Infine, l'ultima casella porta con sé i veri e propri effetti di un radimoto.

Assicurati di dare ai giocatori la possibilità di segnare i tracciati più lunghi in vari modi. Non fargli ripetere sempre lo stesso tipo di azioni: diventerebbe noioso, sia dal punto di vista meccanico che narrativo. Se i giocatori propongono un modo originale di riempire un tracciato, lascia che ci provino: significa che si stanno impegnando nella risoluzione dei problemi e delle sfide proposte dalla storia, il che è un bene!

Bruciare i Tracciati

Sono pochi i pericoli o gli aspetti, descritti in questo manuale, sufficientemente gravi da farti bruciare una casella anziché segnarla; tuttavia, questo non significa che tu debba evitare questa possibilità. Dato che alcune opzioni dei personaggi permettono di bruciare le caselle, dovrai imparare a farne uso.

Bruciare una Casella

Come accennato in precedenza, puoi bruciare una casella per dimostrare che la modifica che stai apportando è permanente. Può trattarsi di un conto alla rovescia verso un evento ineluttabile, il segno di un'amicizia duratura, di un danno permanente, di una condizione da cui non si torna indietro.

Quando sono coinvolti i tracciati aspetto di un personaggio o i tracciati base di una nave, bruciare una casella rappresenta un danno incredibilmente difficile (ma non impossibile) da annullare. Si potrebbe usare questa opzione quando un leviatano infligge un duro colpo a un tracciato già danneggiato, o quando il danno in arrivo si ricollega a un fardello già segnato del personaggio, o al suo background.

Ripulire una Casella Bruciata

Ripulire una casella danneggiata è facile, ma ripulirne una bruciata dovrebbe essere molto più difficile. Potresti permettere a un personaggio di ripulire una casella bruciata di un suo aspetto, oppure una di uno dei tracciati base della nave..

- ☞ Facendogli effettuare un tiro per guarire utilizzando un carico, anziché una risorsa appropriata.
- ☞ Trattando la casella bruciata come una ferita o un progetto, dotandola di un tracciato proprio che dovrà essere segnato, casella per casella, nel corso del tempo.
- ☞ Facendogli fare visita a un chirurgo in un porto, che vorrà non solo le risorse necessarie al trattamento ma anche ulteriori forniture per altri pazienti.
- ☞ Facendogli intraprendere una breve missione o viaggio per ottenere una risorsa unica, perfetta per curare il danno rappresentato dalla casella bruciata.

“È successo tutto così in fretta...”

Il giovane predone inclinò la testa, distrattamente, concentrandosi sulla pulizia della sua pistola, sporca di linfa e polpa d'albero. C'era una strana calma nell'aria, quel tipo di calma che cala come un manto dopo uno scontro.

“È così che funziona un combattimento. Non c'è mai molto tempo per pensare: ci sono solo le lame, i proiettili; è uno scambio.”

Ripulita la pistola, il predone la rimise nella fondina e cominciò a occuparsi dei corpi. Ne frugò le tasche, e rovesciò il contenuto dei sacchi e delle borse.

“Come puoi fare una cosa simile?” disse l'ingegnere, tremando sotto shock: il sangue sulla sua giacca però non era il suo.

“Come fa una cosa del genere a divertirti? Come fa per te a essere una cosa normale?”

Non ci fu risposta. O comunque nessuna di cui quella pover'anima potesse sentirsi soddisfatta.

Usare i Tiri Azione

Richiedere un tiro permette ai giocatori di capire che l'azione che stanno per compiere ha un peso e che, in caso di fallimento, l'azione stessa genererà delle conseguenze. Come regola generale, se un personaggio sta tentando di fare qualcosa che non ha conseguenza alcuna in caso di fallimento, non serve che tiri i dadi.

I giocatori tirano Specializzazione + Abilità + Vantaggio quando...

- ☞ I personaggi tentano un'azione complessa (convincere un PNG, scalare un muro), pericolosa (ingaggiare qualcuno in combattimento, evitare una trappola), o drammatica (inseguire un bersaglio, sgattaiolare di soppiatto).
- ☞ Cominciano un compito o un progetto complesso, come cucinare o produrre qualcosa artigianalmente.
- ☞ Vogliono acquisire materiali di recupero o campioni.

Richiedere una Reazione

Richiedi un tiro reazione quando c'è una minaccia che deve essere affrontata immediatamente, come un attacco nemico, una domanda diretta in una discussione accesa o una trappola che sta per scattare.

In alcune situazioni, un giocatore potrebbe non sapere come reagire, ma un altro potrebbe voler intervenire, aiutando il primo. Se ciò accade, va bene, ma se accade troppo spesso potrebbe portare un personaggio in particolare ad avere il monopolio del riflettore.

Altri Tiri

I dadi possono essere usati per determinare ben di più del risultato delle singole azioni:

I giocatori tirano 1d6 quando...

- ☞ Effettuano un turno di vedetta, durante un viaggio.
- ☞ Determinano l'efficacia delle azioni di un PNG amico.

I giocatori tirano i Tracciati Base della nave quando...

- ☞ L'equipaggio cerca di evitare o di reagire a un pericolo durante un viaggio.

La Lucciola Tira 1d6 quando...

- ☞ Determina il livello della minaccia a partire dal risultato del tiro vedetta durante un viaggio.
- ☞ È necessario ottenere un esito basato sulla fortuna, legato all'ambiente o a un evento in corso.

Esiti Positivi e Negativi

Sebbene i risultati effettivi di un tiro si distinguano in **trionfi**, **conflitti**, e **disastri**, questi possono dare luogo a situazioni positive, negative, o a un misto di entrambe. Qui di seguito due elenchi che hanno lo scopo di aiutarti a capire gli effetti di un tiro sulla situazione, fornendoti opzioni sia meccaniche che narrative da cui attingere una volta che i risultati sono pronti per essere letti.

Positivi

- ☞ Un'azione si svolge esattamente come da programma.
- ☞ Non è proprio quello in cui si sperava, ma l'esito è comunque positivo.
- ☞ Riesci ad aiutare un alleato a raggiungere un obiettivo.
- ☞ Rendi più facili i tentativi futuri.
- ☞ Fai sì che i tentativi futuri abbiano automaticamente successo.
- ☞ Eviti un esito negativo.
- ☞ Ottieni informazioni o una maggiore comprensione dei fatti.
- ☞ Rivelì un segreto o ottieni indizi su un mistero.
- ☞ Segna un tracciato che volevi segnare (due volte, se l'impatto è superiore).
- ☞ Ottieni una risorsa di qualche tipo.
- ☞ Guarisci in modo inaspettato.
- ☞ Ottieni un bonus su un futuro tiro rilevante per la trama.
- ☞ Infilgi un danno o un effetto.

Negativi

- ☞ Un'azione non sortisce l'effetto desiderato.
- ☞ Esattamente l'opposto di ciò che volevi ottenere.
- ☞ I futuri tentativi riguardanti attività correlate verranno ostacolati.
- ☞ Viene introdotta una nuova minaccia o un nuovo problema.
- ☞ Un problema già esistente diventa molto più grave.
- ☞ Non ottieni nulla di positivo.
- ☞ Ottieni informazioni false o imprecise.
- ☞ Ripulisci una casella di un tracciato che volevi segnare (o segni un tuo tracciato a causa dei danni).
- ☞ Perdi una risorsa o subisci un danno a un aspetto.
- ☞ Segni una casella del tracciato fardello o subisci una ferita di qualche tipo.
- ☞ Aggravi le condizioni di una ferita o di una situazione esistente.

Usare le Svolte

Anche se tecnicamente fanno parte dell'azione stessa, le **svolte** sono uno degli elementi narrativi più versatili che tu e le altre persone al tavolo avete a vostra disposizione.

A Cosa Servono le Svolte?

Per influenzare la narrazione in modi inaspettati. Molte svolte possono essere vantaggiose sul momento; alcune possono riguardare eventi futuri; altre ancora, invece, riguardano qualcosa di intrinsecamente pericoloso o negativo, seppur sempre narrativamente avvincente e consono. Per i giocatori e le giocatrici, le **svolte** sono un ottimo modo per soddisfare i propri obiettivi o per spingere la storia nella direzione che desiderano.

Linee Guida

La regola zero delle **svolte** è puramente legata all'ordine di gioco: come regola generale, prima di passare il controllo della narrazione per far sì che venga introdotta la svolta, bisogna prima descrivere l'azione stessa. Spesso gli effetti e la descrizione dell'azione possono ispirare i giocatori e le giocatrici mentre cercano di mettere a fuoco una svolta efficace.

La prima cosa da ricordare delle **svolte** è che la Lucciola non è sola quando deve gestirle: chiunque, al tavolo, può contribuire alla svolta con le proprie idee per renderla ancora più sconvolgente. Questo implica la capacità di disporre del potere creativo di più menti al lavoro sullo stesso elemento di gioco, e di solito operanti a partire da prospettive diverse.

La seconda cosa da ricordare è che le **svolte** non devono essere necessariamente meccaniche: possono essere anche solo puramente narrative. La forma di svolta più semplice, ad esempio, potrebbe corrispondere alla presenza di un dettaglio in più in una scena, dando al giocatore o alla giocatrice voce in capitolo rispetto a ciò che il suo personaggio ha causato.

L'ultima cosa da ricordare, è che le **svolte** non devono avere un effetto immediato. Puoi "metterle da parte" per un giocatore, casomai non vi venisse in mente nulla al momento, specie in quei casi in cui la mancanza di prontezza o di una idea rischierebbe di rallentare il gioco. Evitate di rimuginarci troppo: sarebbe inutile. Del resto, molte volte, l'idea per una svolta, arriva dopo che tu o un'altra persona al tavolo avrete descritto i risultati e gli effetti a catena del tiro che l'ha causata.

Esempi di Svolte

Ecco alcune situazioni comuni in cui potrebbe essere necessario un tiro e alcuni esempi di cosa potrebbe causare una **svolta** in quella data situazione. Usa questi esempi come fossero dei modelli sulla base dei quali creare nuove svolte.

Le svolte elencate qui sotto possono verificarsi indipendentemente dal successo o dal fallimento dell'azione descritta.

Esplorare un Relitto

L'equipaggio si trova all'interno di un relitto scricchiolante, consumato dalle onde. Uno dei giocatori tira per farsi strada all'interno della struttura pericolante quando...

- ☞ Incontra un membro della ciurma del relitto, ancora vivo eppure prossimo alla morte, un sopravvissuto a qualsiasi cosa abbia fatto naufragare la sua nave.
- ☞ Trova una risorsa tra i detriti.
- ☞ Scopre una porta nascosta sulla paratia esterna: è aperta.
- ☞ Sente gli echi spettrali dell'equipaggio ormai morto da tempo.
- ☞ La nave comincia a inclinarsi, in modo preoccupante...
- ☞ Sente risuonare lo sferragliare tipico di una nave di rovistatori in avvicinamento, pronta a reclamare il relitto.

Contrattare con un Mercante

I giocatori stanno contrattando duramente con un mercante. Uno dei giocatori tira per chiudere le contrattazioni...

- ☞ E nota, all'improvviso, un altro oggetto nell'inventario del mercante che gli sarebbe estremamente utile.
- ☞ E nota un giovane ladro che allunga le mani verso la bancarella del mercante.
- ☞ Quando il mercante all'improvviso riconosce nel suo volto una somiglianza con un altro cliente.
- ☞ Quando all'improvviso il mercante si gira, distraendosi.
- ☞ Quando all'improvviso la campana dell'adunata comincia a suonare.
- ☞ Quando all'improvviso il mercante si lascia sfuggire un sussurro o un segreto.

Attaccare una Bestia Selvaggia

L'attacco è disperato: il personaggio si scaglia contro la bestia mentre questa carica. Il giocatore tira e...

- ☞ Danneggia o perde una risorsa.
- ☞ Nota un punto debole della bestia.
- ☞ Devia la carica della creatura, mandandola a sbattere contro un muro.
- ☞ Permette a un altro compagno del suo equipaggio di effettuare un attacco preciso.
- ☞ Ha come una visione, o un flashback, che gli permette di formulare un nuovo piano d'attacco per sopravvivere.
- ☞ Vede le frecce trafiggere la creatura: un PNG alleato, appena arrivato, l'ha aiutato.

Riduzione

La riduzione può essere usata per rappresentare la difficoltà; tuttavia, può sembrare una regola piuttosto nebulosa. Qui di seguito trovi una rapida descrizione di come applicare una riduzione a un tiro azione, in base alle circostanze e a ciò che il giocatore sta cercando di ottenere.

Obiettivo insolitamente difficile da raggiungere
Riduzione da 1

- ☞ Approccio/metodo insolito..... Riduzione da 1
- ☞ Ambiente sfavorevole..... Riduzione da 1
- ☞ Impedimento dato da una ferita..... Riduzione da 1
- ☞ Attacco a una specifica parte del corpo Riduzione da 1
- ☞ Aumentare l'impatto di una azione Riduzione da 1 o 2

Chiarire la Riduzione

Quando usi la riduzione per rappresentare la difficoltà, dillo al giocatore prima che tiri (a meno che la difficoltà non sia del tutto inaspettata). In questo modo le altre persone al tavolo avranno la possibilità di modificare il loro approccio o le loro intenzioni, sempre che lo vogliano fare. Se hai intenzione di applicare una riduzione a sorpresa, usa questa strategia con parsimonia. Se agirai in questo modo troppo spesso, la riduzione a sorpresa tenderà a essere uno strumento punitivo, anziché uno strumento drammatico.

Riduzioni Eccessive

Se come Lucciola dovessi avere la tentazione di imporre riduzioni di quattro o cinque dadi, invece che farlo, chiediti invece se il personaggio sia davvero in grado di effettuare quell'azione. Una riduzione di quattro o cinque dadi è così alta da non essere più drammatica, ma solo punitiva.

Impatto

Aumentando l'impatto si ha effetto su una casella addizionale del tracciato; diminuendolo, invece, si ha effetto su una casella in meno.

L'impatto può anche essere collegato a risultati più narrativi. Scalare una parete rocciosa con impatto aumentato renderà la scalata agile e rapida; al contrario, ridurne l'impatto la renderà difficile e faticosa, e lo scalatore potrebbe essere scoperto.

Quando si acquisisce una risorsa, con impatto superiore ne aumenta la rarità (oppure aggiunge un'etichetta positiva, se è già una risorsa rara). Un impatto limitato abbassa la rarità o aggiunge un'etichetta negativa.

Ricompense

Uno strumento importante, utilizzato sia per mantenere costante il flusso narrativo, sia per ravvivare le meccaniche che riguardano i giocatori.

Ganci

Un'esplicita opportunità narrativa è una delle ricompense più semplici da dare, e può essere anche molto appagante. Si possono offrire dei ganci narrativi in risposta al superamento di alcune sfide sociali, in seguito alla scoperta di nuove aree, o al completamento di lunghi archi narrativi. Potresti offrire dei ganci come...

- ☞ Informazioni sull'esistenza di un nuovo luogo (a volte accompagnate da una carta nautica).
- ☞ L'opportunità di essere coinvolti in eventi a beneficio dell'equipaggio.
- ☞ La scoperta dell'esistenza di un tesoro o di una risorsa specifica che si può ottenere.
- ☞ Un tassello di un mistero che si sta cercando di risolvere.
- ☞ Collegare gli eventi in corso alla famiglia o alla storia di un personaggio.

Relazioni

Come per i ganci narrativi, instaurare un rapporto positivo con un individuo (o addirittura con una fazione) può portare a maggiori opportunità narrative. Rispettare le pratiche culturali delle altre persone, fare loro dei favori e parlare le lingue giuste aiuta a sviluppare questi legami. I PNG possono offrire servizi, rifugi sicuri o informazioni, e possono dialogare con i membri dell'equipaggio durante i lunghi viaggi a bordo della nave: anche questi discorsi, fondati sulla loro relazione, possono facilmente diventare materiale per creare future opportunità per ganci narrativi e nuove storie.

Avanzamenti

Gli avanzamenti minori servono per aumentare i gradi delle abilità e delle lingue, oltre che per migliorare o personalizzare gli aspetti di un personaggio. Possono essere dati come ricompensa dopo aver superato una sfida importante, o per essere sopravvissuti a un combattimento difficile. Gli avanzamenti maggiori, invece, sono più utili per aggiungere nuovi aspetti del personaggio oppure per combinarne quelli già esistenti, creando un aspetto unico e dal tracciato più lungo. Gli avanzamenti maggiori dovrebbero essere assegnati con parsimonia, cioè alla fine di un arco narrativo importante, oppure dopo che si è sopravvissuti a una malapena a un incontro davvero duro.

Risorse

Le risorse sono forse il tipo di ricompensa più frequente: aiutano a delineare l'identità del vostro Selvapelo, e offrono opportunità uniche. Ognuno dei quattro tipi di risorse disponibili viene assegnato in situazioni diverse: qui sotto, una panoramica.

I **materiali di recupero** sono la tipica ricompensa che viene assegnata dopo aver rovistato tra i flutti, specie se, nei paraggi, ci sono relitti o rovine. Un personaggio può ricevere materiali di recupero anche dagli altri membri dell'equipaggio, come un regalo per aver svolto un particolare servizio, o in cambio di altre risorse durante un baratto. Nella maggior parte dei porti, c'è sempre una specie di mercato, dove è possibile ottenere facilmente dei materiali di recupero di bassa qualità.

I **materiali di recupero più rari**, possono anche essere utilizzati come fossero "tesori" da trovare nel ventre delle rovine più grandi, oppure da recuperare nei livelli più profondi del mare.

I **campioni** di bassa qualità possono essere facilmente raccolti tra le onde durante il viaggio della nave; tuttavia, i campioni migliori funzionano bene come ricompensa per aver abbattuto pericolose bestie o piante del Selvapelo (spesso, sono presi dai cadaveri o rubati durante il combattimento usando abilità come Cacciare e Raccogliere). La maggior parte dei porti e degli insediamenti offre campioni standard, che possono essere usati per cucinare, mescolare o produrre medicinali.

I **campioni più rari** provengono dalle creature più potenti che abitano le zone più pericolose e meno conosciute del mare.

I **sussurri** sono delle informazioni vive e dovrebbero essere offerte come ricompensa quando l'equipaggio è testimone di una qualche verità ignota e sepolta in profondità nel Selvapelo. Si possono ottenere anche attraverso il commercio, l'esplorazione o lo scambio di segreti tra le onde più lontane.

Le **carte nautiche** sono forse la risorsa più semplice da offrire come ricompensa, dal momento che la loro acquisizione e il loro utilizzo sono relativamente limitati. Ricompensa l'equipaggio offrendo loro delle carte nautiche quando i suoi membri si sono guadagnati il favore di altri navigaselve o hanno avuto il tempo di studiare le rotte migliori tra le onde. Possono essere date come ricompensa anche dopo aver esplorato un relitto.

Cosa Rende una Risorsa "Rara"?

Non esiste un indicatore preciso della "rarietà" di una risorsa: una classificazione precisa probabilmente ostacolerebbe la Lucciola nel creare risorse appropriate in pochi istanti. Ma, come regola generale, più una risorsa è **specifica**, più è probabile che sia "rara". Un Osso Antico è sicuramente abbastanza comune, ma un Osso Antico di Spinulupo potrebbe essere molto più raro. E un Femore Antico di Spinulupo? Ancora più specifico, molto più raro.

Carico

Considera il carico come una super risorsa, un grande insieme di materiali utili e caratterizzati da un eccellente valore di scambio. Un carico può essere estratto dalle stive delle navi naufragate o raccolto nei porti come ricompensa per averne aiutato gli abitanti o addirittura creato dall'equipaggio come risultato di un progetto.

Un carico può essere scambiato con risorse estremamente rare, sebbene sia pensato per pagare riparazioni e nuove opzioni per la nave nelle officine portuali e nei bacini di carenaggio. Considera un'unità di carico come **pari a un singolo fondo**.

Bonus

Bonus vari, spesso ottenuti consumando pasti, riposando o ingerendo sostanze chimiche insolite.

Un bonus può corrispondere a un semplice beneficio, come ripulire una casella dal tracciato fardello o curare una casella di un tracciato danneggiato; tuttavia, ci sono anche altre possibilità: uno dei modi migliori per utilizzare un bonus consiste nell'assegnare al personaggio un tracciato temporaneo da 1-3 caselle. Questo tracciato aggiuntivo può ammortizzare i danni subiti in combattimento e avere un effetto associato simile a quello di un aspetto. Ogni volta che il bonus viene utilizzato, chiedi al giocatore di segnare il suo tracciato temporaneo. Quando il tracciato è pieno, il bonus è da considerarsi esaurito.

Conseguenze

Quando i personaggi si lanciano in situazioni rischiose e che comportano gravi pericoli, un fallimento può condurli a spiacevoli conseguenze.

Problemi Imprevisti

Un ottimo uso dei tracciati nascosti, di solito in relazione a un'azione fallita. Comunica all'equipaggio che hai creato un tracciato, ma non dir loro né come si chiama, né da quante caselle è composto: lascia che se ne preoccupino e rivela loro i dettagli quando (e se) il tracciato verrà completamente segnato. Questo è un ottimo modo per aggiungere pepe a ogni situazione, per dare l'idea di un pericolo crescente, e delle conseguenze a esso correlate.

Fardello

Non dimenticarti degli aspetti psicologici! Quando un personaggio assiste a qualcosa di orribile, o compie qualcosa di tremendo, o semplicemente ha vissuto per troppo tempo lontano dalla civiltà, segna uno dei suoi tracciati fardello.

Quando chiedi di segnare un tracciato fardello, sono i giocatori e le giocatrici a scegliere quale tracciato fardello segnare.

Fai in modo di non chiedere che venga segnato troppo spesso, altrimenti i personaggi non riusciranno a riprendersi: una o due caselle a sessione al massimo. Gli effetti del fardello sulla narrazione si riversano sull'interpretazione del personaggio, ma questo effetto non si noterà se il giocatore si sente ormai in completa balia del suo fardello.

Effetti

Gli effetti, o almeno la maggior parte, non sono punitivi come lo sono i danni; la maggior parte degli effetti semplicemente cambia il posizionamento narrativo di un personaggio (trattandolo, demoralizzandolo, ecc), ne riduce i sensi (lo acceca, lo rende sordo) oppure lo rende soggetto a delle riduzioni quando cerca di compiere determinate azioni.

Ferite

Considera una ferita come un effetto duraturo, come un aspetto negativo con cui il personaggio deve convivere fino alla sua guarigione.

Quando infliggi una ferita a un personaggio, chiedigli di creare un tracciato per quella ferita. Questo tracciato può essere sia segnato in molti modi che ridotto nel suo numero di caselle a seguito di una guarigione riuscita e, quando è completamente segnata (o le caselle sono state tutte eliminate), la ferita è da considerarsi ufficialmente guarita, e il tracciato viene rimosso.

Spetta sia alla Lucciola che al giocatore del personaggio ferito mostrare gli effetti della ferita all'interno della narrazione.

Faide

Guadagnarsi l'inimicizia di un PNG, un tempo amichevole e utile, o fare di un nemico dichiarato la propria nemesi ricorrente, può essere una conseguenza estremamente interessante, narrativamente parlando.

Assicurati di integrare questi PNG ostili e questi acerrimi nemici anche negli archi e nelle storie future che riguarderanno l'equipaggio. Farlo ogni volta, renderebbe il tutto troppo prevedibile; basta che tu riesca a ricordare alle altre persone al tavolo della minaccia che i personaggi, prima o poi, dovranno affrontare.

Danno

Di solito, viene inflitto un danno quando un personaggio non riesce a evitare un attacco o una trappola di qualche tipo; tuttavia, può anche essere inflitto come conseguenza di un tiro fallito in un ambiente potenzialmente ostile.

Quando si infligge un danno, di solito è il giocatore a decidere quale tracciato segnare, a eccezione di quando il giocatore utilizza un aspetto particolare per aggiungere dadi alla propria riserva: in questi casi, come Lucciola puoi indirizzare i danni a quell'aspetto in particolare.

Ci sono quattro livelli di danno che un personaggio può subire, a seconda della gravità della situazione.

I Danni Leggeri (segna 1-2 caselle) sono appropriati alla maggior parte dei pericoli ambientali e degli attacchi falliti. La maggior parte dei personaggi può subire questi danni senza troppe preoccupazioni.

I Danni Medi (segna 3-4 caselle) sono appropriati se relativi a un grave pericolo ambientale, agli attacchi più dannosi inflitti da un nemico standard, oppure agli attacchi di base di un nemico d'élite. Con questo quantitativo di danni, si potrebbe riempire completamente un tracciato di un personaggio non adatto al combattimento.

I Danni Ingenti (segna 5-6 caselle) dovrebbero essere riservati agli attacchi più potenti di una creatura d'élite e dovrebbero essere utilizzati solo una o due volte per combattimento. Quando applichi questo quantitativo di danni, fai in modo che sia drammatico e memorabile. Con questo quantitativo si potrebbe riempire completamente un tracciato di un personaggio, a meno che non sia dotato di un qualche tipo di resistenza o, se fosse molto fortunato, di invulnerabilità.

I Danni con Impatto Totale vengono inflitti dagli armamenti da ponte e dagli attacchi dei leviatani. Segnano completamente un tracciato, non importa quante caselle non segnate avesse, e potrebbero persino bruciare una casella del tracciato o causare una ferita addizionale.

CAPITOLO 10 PERICOLI

Comprendere i Pericoli

“Ogni cosa è un po’ un cerchio, sai?”

L’anziana navigaselva avvolta dal suo morbido mantello, emise un refolo di fumo circolare, mentre cercava di illustrare il suo punto di vista.

“I vermi mangiano i frutti, gli spinolupi mangiano i vermi, noi mangiamo gli spinolupi e così via.”

“Trasformiamo gli spinolupi in frutta?” La voce incredula del giovane navigatore tradì una certa ubriachezza, dovuta forse all’idromele. La fronte del suo compagno ketra, seduto accanto a lui, si aggrottò.

“In un certo senso... Voglio dire, siamo tutti parte del grande schema delle cose, di un grande cerchio. O almeno, di una cosa rotonda... come si chiama, di una eclissi!”

“Ellisse”, mormorò il barista, ma nessuno ci fece caso.

“Comunque, comunque, sto solo dicendo che dobbiamo rimanere fuori da quella eclissi. Non dobbiamo diventare parte della catena alimentare. E, beh, è una catena moolto grande.”

I pericoli sono ciò che metterà costantemente alla prova l’equipaggio per la durata di una scena o di un incontro durante un viaggio. La maggior parte dei pericoli, per essere affrontata, richiede azioni multiple, o addirittura una schermaglia vera e propria; altri, invece, richiedono solo che l’equipaggio compia le proprie scelte su come affrontarli.

Pericoli Base e Complessi

I pericoli base forniscono solo le informazioni essenziali: un nome, una rapida descrizione e alcuni punti che descrivono gli aspetti più importanti del pericolo in questione. Questo è il modo in cui dovrebbero essere utilizzati durante le sessioni, ossia come un utile elemento da inserire in gioco con lo scopo di dare colore alla narrazione. Ogni sezione di questo capitolo inizia, perciò, con una pagina dedicata ai pericoli di base utilizzabili.

I pericoli complessi, al contrario, dispongono di molte più informazioni e forniscono a te, in quanto Lucciola, tutti dettagli di cui avrai bisogno per inserirli in una scena, in un incontro oppure come parte di un intero arco narrativo. La descrizione relativa a un pericolo complesso viene divisa nelle seguenti sezioni:

Nome, Descrizione e [Taglia]

Il nome del pericolo e una breve descrizione; in questo paragrafo troverai delle indicazioni, in corsivo, relative al perché e al quando inserire questi pericoli nella tua narrazione.

Motivazioni

Se un pericolo è dotato di una qualche intelligenza o volontà potrebbe avere una o due motivazioni; queste ti daranno informazioni su ciò che desidera o su come potrebbe agire per soddisfarle.

Presenza

Questo paragrafo descrive la percezione sensoriale dei pericoli, permettendoti di introdurli all’equipaggio.

Risorse

Una piccola sezione descrive i materiali di recupero, i campioni, le carte nautiche e i sussurri che l’equipaggio potrebbe ricavare dopo aver superato questo incontro (se il pericolo corrisponde a una creatura, l’equipaggio lo può fare macellandone il cadavere).

Aspetti

Si tratta degli aspetti consueti che definiscono un pericolo, quelli con cui i personaggi esperti si aspettano di avere a che fare. Gli aspetti di un pericolo definiscono anche il tipo di danno e tutti gli effetti che può infliggere durante un incontro, come anche le sue resistenze, debolezze e immunità. I pericoli applicano regole differenti rispetto ai navigaselva: quando subiscono danno e quel danno viene alterato per qualche ragione, viene alterato solo di 1, al posto che di 2 (vedi pag. 36).

Peculiarità

Gli aspetti più insoliti o unici che possono cogliere di sorpresa anche i navigaselva più esperti. L’uso di queste stranezze è del tutto facoltativo: queste peculiarità possono aggiungere pepe a un incontro, oppure essere utilizzate per distinguere creature apparse nello stesso momento. Cerca però di non sfruttare troppe peculiarità in una sola volta.

Ganci e Incontri

Alcuni dei pericoli più iconici dispongono di alcuni esempi per introdurli al meglio in gioco.

Unicità

Alcuni pericoli sono davvero unici. Potrebbero essere dotati di regole o informazioni aggiuntive, potrebbero apparire solo in luoghi specifici, potrebbero essere caratterizzati da un particolare comportamento e agire, quindi, in modo unico.

Usare i Pericoli

Una volta deciso il pericolo che l'equipaggio dovrà affrontare, devi capire come utilizzarlo al meglio. In alcune situazioni puoi adottare il metodo più semplice: "Dalle onde, una leonina balza sul ponte, agitando le sue appendici all'unisono, minacciosamente". Ecco che l'equipaggio deve affrontare una leonina. Di solito, però, c'è qualcosa di più...

Riflettore, Azioni e Reazioni

Durante un incontro, i pericoli dovrebbero avere i riflettori puntati in svariati momenti dell'incontro e dovrebbero fare sempre qualcosa di diverso. Non sempre un'azione di un pericolo deve scatenare una reazione di un membro dell'equipaggio: quando un pericolo ha il riflettore su di sé, può anche influenzare l'ambiente o spostarsi in un nuovo punto dell'area. *Fai in modo che un pericolo faccia qualcosa di importante e qualcosa di secondario per ogni volta in cui tutto l'equipaggio ha avuto l'occasione di agire.*

Danni ed Effetti dei Pericoli

L'ammontare di danni che un pericolo può infliggere è a discrezione della Lucciola, che si dovrà basare sul contesto narrativo (descrivere una divoranavi che chiude le sue fauci attorno a un membro dell'equipaggio segnando solo una casella di danno sembrerebbe quantomeno strano). L'attacco di un pericolo può infliggere:

- ☞ Danni leggeri (fa segnare 1 o 2 caselle)
- ☞ Danni medi (fa segnare 3 o 4 caselle)
- ☞ Danni ingenti (fa segnare 5 o 6 caselle)

I pericoli dovrebbero infliggere danni ed effetti con regolarità quando sono sotto il riflettore. In linea di massima, usa i livelli di danno leggeri come standard, e usa i colpi più forti (danni medi e ingenti) in risposta a una decisione tattica errata, o a un tiro particolarmente sfortunato. Le debolezze e resistenze di un navigaselva possono alterare i danni subiti (vedi pag. 36 per maggiori dettagli).

Fai la stessa cosa, quando puoi, anche con gli effetti: sebbene alcuni effetti siano più narrativi che meccanici (per esempio, alterare l'ambiente o costringere uno dei membri dell'equipaggio a cambiare posizione), possono essere intervallati da occasionali effetti più pesanti. Di tanto in tanto puoi anche infliggere ferite, sempre in risposta a un tentativo fallito di eludere i danni.

Tracciati Pericolo e Lunghezza

Quando si devono gestire dei tracciati durante un incontro con un pericolo puoi utilizzare due metodi diversi, a seconda di come il tuo gruppo di gioco si interfaccia con le situazioni. Puoi scegliere il primo, il secondo, oppure un misto tra i due. A ogni modo, prima di scegliere l'approccio che fa al caso vostro, bisogna scegliere il **numero di caselle** dell'incontro.

Numero di Caselle

Ovvero il numero complessivo di caselle che puoi suddividere nei tracciati di un pericolo. Più caselle avrà e più difficile sarà l'incontro. In linea di massima...

- ☞ Con 3-6 caselle sarà un pericolo rapido da affrontare; un colpo ben piazzato o una mossa strategica potrebbe segnare tutte le caselle.
- ☞ Con 7-12 caselle sarà un pericolo più serio; questo pericolo resisterà meglio alle azioni dei personaggi e avrà più tempo a disposizione per tormentare l'equipaggio.
- ☞ Con 13-20 caselle sarà un pericolo più impegnativo, dotato di una certa resistenza e il cui comportamento o le cui capacità cambieranno man mano che i vari tracciati verranno segnati.
- ☞ 21 caselle o più dovrebbero corrispondere a un leviatano, oppure a quegli incontri estremamente complessi o in più fasi.

Una volta stabilito il numero di caselle per l'incontro, scegli se utilizzare i **tracciati Danno** o i **tracciati Strategia**.

Tracciati Danno

I tracciati danno sono legati agli aspetti di un pericolo, e alle sue eventuali peculiarità, oltre che essere perfetti per quei gruppi di gioco che amano i combattimenti. Gli attacchi a segno contro il pericolo permettono di segnare le caselle di questi tracciati, e quando un tracciato è stato completamente segnato, il pericolo perderà l'accesso all'aspetto associato. Quando tutte le caselle sono segnate, il pericolo viene sconfitto, oppure ucciso, reso inoffensivo, o respinto, a seconda di cosa risulterà narrativamente più appropriato. I singoli aspetti dovrebbero avere 1-3 caselle in caso di aspetti più deboli, e 3-6 per quelli più resistenti.

Esempio: Theo, in qualità di Lucciola, vuole sorprendere l'equipaggio con l'attacco di uno spinolupo. Stabilisce un numero di caselle pari a 12: vuole fare in modo che si tratti di un pericolo serio. Infine, distribuisce questo valore sui vari aspetti dello spinolupo: Arti a Spillo, tracciato da 4; Lingua Spiraliforme, tracciato da 2; Movimento Sincopato, tracciato da 2; Pelliccia Corazzata, tracciato da 4. Quando l'equipaggio attacca, Theo segnerà i danni su questi aspetti.

Tracciati Strategia

Questo metodo, concentrandosi sulla strategia dei giocatori anziché sui danni, funziona meglio per quei gruppi che affrontano i pericoli come fossero un problema da risolvere, e non come un ostacolo da abbattere.

Quando usi un tracciato strategia, decidi il numero di caselle all'inizio dell'incontro, come di consueto, **ma non assegnarle ai tracciati**. Aspetta che l'equipaggio elabori una strategia e provi a metterla in atto; solo a questo punto, disegna i tracciati: più efficace una strategia più un tracciato sarà breve. Così facendo, permetterai all'equipaggio di tentare diversi approcci contemporaneamente, evitando che i membri più specializzati in alcuni campi vengano esclusi da un particolare tipo di incontro.

Esempio: L'equipaggio di Theo ha deciso di affrontare la minaccia dello spinolupo con approcci diversi: Theo crea quindi dei tracciati per ognuno di essi, man mano che vengono discussi. Attaccare gli Arti ottiene 3 caselle, e può essere contrassegnato infliggendo danni. Mascherare l'Odore ne ottiene 2: è un'ottima idea e può produrre ottimi risultati in questo combattimento. Tagliare la Lingua ottiene 2 caselle; mentre l'obiettivo generale Allontanare la Minaccia, ottiene 5 caselle.

Ogni volta che un tracciato si riempie, rappresentalo narrativamente con un cambiamento nel comportamento del pericolo, come di consueto. Quando un tracciato che porrebbe fine all'incontro (vedi *Allontanare la Minaccia*, nell'esempio qui sopra) viene completato, o quando si segnano un numero di caselle pari al numero di caselle totali del pericolo, l'incontro volge al termine. Ciò può far terminare l'incontro prima che vengano segnate tutte le caselle che lo compongono, premiando le strategie più intelligenti.

Tracciati Misti

Se lo desideri, puoi mischiare questi due metodi. Avere in mente il numero di caselle di un pericolo ti aiuta a mantenere un buon ritmo di gioco: in tal senso, giocare avendo a disposizione un misto di tracciati danno e strategia permette di mantenere l'incontro dinamico.

Potresti anche utilizzare dei tracciati conto alla rovescia per tenere traccia di quanto tempo manca a un attacco particolarmente devastante o a un evento, per esempio l'arrivo di una nave piena di predoni, l'attacco finale di una creatura titanica, il rombo di un radimoto. Quando segni questo tracciato, fai in modo che abbia un riflesso nella narrazione di modo che l'equipaggio sappia ciò che lo aspetta.

Debolezza e Resistenza - Diverse Letalità

I pericoli possono avere debolezze e resistenze ma un pericolo riduce il danno subito solo di uno se ha resistenza, e subisce solo un danno ulteriore se ha debolezza. Questo serve per rappresentare le diverse letalità in campo.

Creare Nuovi Pericoli

Se lo desideri, puoi creare nuovi pericoli, sia base che complessi, adatti al tuo stile di gioco. Concentrati su una singola idea e fai in modo che sia coerente con il tono del mondo creato finora, oppure attingi da quello che tu e le altre persone al tavolo avete espresso durante le sessioni precedenti, e trasforma quell'idea in un pericolo con cui sfidare i giocatori in futuro.

1. Scegli un Concetto di Base

Quando crei un nuovo pericolo, concentrati su un concetto; tutto il resto, dagli aspetti, alla presenza, alle risorse, deriverà dal concetto scelto. Se è legato a qualcosa che riguarda l'equipaggio o la sua nave, ancora meglio. Dal momento che stai già creando un pericolo unico nel suo genere, puoi anche fare un passo ulteriore, ossia creare qualcosa assolutamente adatto al tuo gruppo.

Esempio: Theo vuole creare un nuovo pericolo per sfidare l'equipaggio della Vento del Nord. Due membri dell'equipaggio sono delle Corazzate, un altro membro è un Ektus Ancorato: sulla base di queste informazioni, Theo decide di creare una minaccia in grado di interagire con gli spiriti. Dopo qualche minuto di riflessione, ha un'idea: una pianta carnivora capace di intossicare le anime che incontra.

2. Assegna degli Aspetti

L'idea che hai elaborato dovrebbe influenzare la scelta degli aspetti di quel dato pericolo. Considera le parti più interessanti del concetto che hai in mente e trasformarle in regole su cui potrai fare affidamento, sia dal punto di vista meccanico che narrativo. Una volta fatto questo, aggiungi gli aspetti meno interessanti ma che potrebbero essere comunque utili, ad esempio, le debolezze, le resistenze, il tipo di movimento della minaccia.

Esempio: Theo sceglie di concentrarsi, per quanto riguarda i primi due aspetti, sugli effetti inflitti alle anime, dal momento che sa bene quanto tutto questo comporti una sfida per il suo equipaggio. Crea quindi l'aspetto Intossicazione Spettrale per descrivere il metodo che usa la pianta carnivora per attirare le sue prede, e l'aspetto Tentacolo Mangia-Spirito specificando la portata e il tipo di danno che il viticcio anti-spettrale della pianta infligge. Dopodiché aggiunge Petali Pietrificati per dare alla pianta immunità ai danni Salini (decisivo, dato che si nutre di fantasmi) e aggiunge qualche casella in più anche a Tentacolo Mangia-Spirito specificando che questo è il metodo di movimento della pianta oltre che il suo sistema di attacco.

3. Qualsiasi Altra Cosa

Una volta che avrai definito il concetto base e gli aspetti a esso collegati, inserisci le altre informazioni necessarie. Non dovrai scrivere molto, specie se questo pericolo comparirà solo questa volta; spesso possono bastare qualche idea sul nome, la presenza e le risorse.

Esempio: Theo chiama la sua nuova pianta carnivora Spettrambrosia: aggiunge un paio di risorse sulla base del metodo di intossicazione della pianta e sui suoi petali pietrificati; infine, prende nota di quali sensi evocare quando la introduce in gioco: il dolce profumo del suo nettare (per le Corazzate e l'Ancorato), l'odore acido e tagliente (per tutti gli altri membri dell'equipaggio); la durezza dei petali, simili a pietre, che si flettono leggermente nella brezza; lo stridere appena udibile delle anime ormai in pezzi, semidigerite.

Sfide Senza Sopraffazione

I nuovi pericoli devono rappresentare una minaccia e un incontro stimolante per l'equipaggio; non devono essere progettati per annientarlo. Non ha senso scrivere un pericolo immune ai danni inflitti da tutto l'equipaggio: non sarebbe divertente e l'equipaggio verrebbe semplicemente annientato.

Quando crei un pericolo, pensa alle tattiche su cui i tuoi giocatori tendono a fare affidamento. Un pericolo che può annullare una reazione utilizzata molto spesso è infinitamente più interessante di uno che richiede solo molto tempo per essere abbattuto.

Un altro spinolupo saltò sul ponte, scivolando su un fianco. I suoi compagni di branco continuavano ad affluire. Si muovevano in modo inquietante, delicato quasi: le lingue spiraliformi che vorticavano nell'aria carica di spore.

“Ehm, ragazzi? Non mi sembra si stiano ritirando...”

Umbridge indietreggiò mentre i lupi avanzavano. Teneva gli occhi puntati sul branco, frugando con una mano nelle sue borse alla ricerca di qualche utile sostanza chimica.

Poteva sentire Ro Zan imprecare sottovoce alle sue spalle: una scia di linfa sul ponte fin dove si era trascinata. Che razza di bestia poteva mai dare un morso a una ektus e non fuggire tra mille guaiti?

Con velocità fulminea, il branco caricò all'unisono: gli arti appuntiti raschiavano e slittavano sul ponte, le fauci spalancate e sibilanti.

Quel tipo di bestia. Sì, proprio quello.

Spinolupi

[Media] Rapidi e Imprevedibili Predatori

Coi loro arti appuntiti, cacciano in branchi feroci: una minaccia onnipresente nei territori del Selvapelago. La loro colorazione si adatta all'ambiente circostante: nella maggior parte dei casi tende al marrone, al color antracite o argilla; si mimetizza piuttosto bene con il legno delle ferradici, sebbene sia stata segnalata l'esistenza di esemplari più chiari, e più strani.

La loro astuzia e la loro indole feroce, unite alla velocità che li contraddistingue, li rende una serie minaccia anche per i marinai più esperti. Nonostante ciò, possono essere addestrati, anche se a caro prezzo. *Usa gli spinolupi se vuoi che l'equipaggio si trovi ad affrontare qualcosa di veloce e di inquietante.*

Motivazioni

Caccia ai Marinai Incauti: tra tutte le bestie delle onde fruscianti, gli spinolupi sono forse i più abili nel comprendere e sfruttare le abitudini dei navigaselva. Si insediano nei pressi delle rotte marittime e delle scogliere, pronti a tendere agguati alle navi di passaggio. Anche gli esemplari più solitari possono adottare questo comportamento, restando nei paraggi di un nuovo relitto e aspettando l'inevitabile arrivo delle draghe dei rovistatori.

Presenza

Vista: improvvisi movimenti inquietanti, sconclusionati. Lunghie lingue che si contorciono. Pellicce ruvide: sotto di esse, una pelle liscia.

Udito: l'impatto a terra delle loro zampe acuminato. Il sibilo che precede l'attacco. Lo stridio dielle loro zampe che si muovono sul metallo.

Olfatto: muschiato, un misto di sudore e sangue.

Gusto: la carne di spinolupo è dura e ha un sapore amarognolo a meno che non venga abbrustolita o fritta (allora diventa morbida come burro).

Risorse

Campioni: Zampe a Spillo, Lingua Spiraliforme, Ossa di Bestia, Pelle di Spinolupo.

Sussurri: Movimenti Inquietanti, Branco in Avvicinamento.

Aspetti

Arti a Spillo: gli spinolupi possono arrampicarsi su qualsiasi superficie i loro arti riescano a perforare; i più forti possono perforare anche il metallo. Questi arti infliggono danni, leggeri o medi, RAV Perforanti; le loro cariche possono infliggere danni medi Contudenti.

Movimento Sincopato: si muovono a scatti, rapidi e imprevedibili; il che rende complesso prevederne i movimenti. Imponi riduzioni alle azioni intraprese per schivare o sfuggire a uno spinolupo quando ha piena libertà di movimento.

Lingua Spiraliforme: la lingua di spinolupo è incredibilmente muscolosa e, di solito, viene usata per catturare le prede, avvolgendole e avvicinandole alle fauci. La lingua, inoltre, è connessa ai delicati recettori dell'olfatto, usati per saggiare l'aria e seguire con precisione le prede che non hanno ancora notato il branco.

Peculiarità

Pelliccia Corazzata: la pelliccia di questo spinolupo è opaca e così ispida da essere appuntita, conferisce resistenza ai danni Taglienti e Contudenti.

Chiazzato: la pelle di questo spinolupo è mutevole, fremente e si confonde tra le onde del Selvapelago; è difficile individuarlo durante un combattimento o un inseguimento.

Mastodontico: un esemplare alfa. Infligge danni ingenti e può mordere con forza, infliggendo danni Laceranti.

Famelico: Spinto alla disperazione dalla fame, che comporta un esasperato gonfiore delle fauci, dell'esofago e della lingua, lo spinolupo cercherà di mangiare qualsiasi cosa gli capiti a tiro.

Addomesticato: se uno spinolupo incontrato tra i flutti del mare indossa un collare e una pettorina significa che, prima di tornare in libertà, è stato addomesticato. Potrebbe essere calmato o ammansito con un po' di impegno, e di cibo.



Ganci e Incontri

Un Convulso Ticchettio: una cacofonia di spilli che battono sul ponte mentre l'equipaggio è intento a esaminare la stiva di un relitto. Un branco di spinolupi li ha fiutati. *Il branco potrebbe essere sufficientemente intelligente da bloccare tutte le vie di fuga, tendendo imboscate ai navigaselva dagli spazi bui del sottocoperta.*

In Bocca allo Spinolupo: la rotta prevede che si attraversi il territorio degli spinolupi. Tuttavia, tra i flutti, tutto tace. Qualcosa ha allontanato le bestie: ma cosa? E soprattutto, dove sono andati? *Un'occasione per vederli all'opera, a distanza, coinvolti in qualche attività che non rappresenta una minaccia immediata.*

Il Trasporto dell'Alfa: l'equipaggio è stato ingaggiato per trasportare un imponente esemplare di spinolupo da un'area commerciale molto frequentata; si spera che il branco, percependo l'alfa, lo segua. *L'inseguimento della nave da parte del branco creerà una situazione al cardiopalma, ideale per un un viaggio teso o disperato.*

Lo Spinolupo Ulula: il motore si spegne, la luna è bassa. Un ululato in lontananza, diventa una sinfonia collettiva. L'equipaggio sa cosa sta per accadere ma ha poco tempo per prepararsi. *Fai in modo che balzino a bordo diversi spinolupi: per ognuno utilizza una peculiarità diversa, di modo che sia facile distinguerli e dare spessore all'incontro.*



Colibrilli

[Grande] Trivelle Viventi

Un volatile di grandi dimensioni, capace di distruggere uno svettaselva pur di arrivare alla sua linfa. Il becco di un colibrillo è duro come il diamante (o almeno ci si avvicina) e viene utilizzato per strappare la corteccia dagli alberi e per polverizzare il legno sottostante, alla ricerca di linfa. *Usa i colibrilli se vuoi che l'equipaggio affronti un antagonista volante, veloce e difficile da neutralizzare.*

Motivazioni

Rabdomante per la Linfa: i colibrilli hanno bisogno di una grande quantità di questa sostanza appiccicosa per sostenere il loro complicato metabolismo. Di solito, questa proviene dagli alberi, ma può anche essere estratta dal carico di alcune navi.

In Continuo Movimento: sebbene i colibrilli possano atterrare, lo fanno raramente. Di solito per dormire, o per deporre le uova.

Presenza

Vista: lo svettaselva oscilla, scosso da una strana forza. Ali così veloci da essere invisibili.

Udito: l'eco di colpi rapidi, precisi.

Olfatto: linfa invecchiata, polpa di legno fresca.

Gusto: la carne è saporita, succosa; il becco è una vera prelibatezza.

Risorse

Campioni: Ambra del Gargarozzo, Becco Delizioso, Uovo Maculato.

Sussurri: Moto Silente.

Aspetti

Battito Forsennato: le ali del colibrillo gli permettono di volare con velocità e precisione. Può attaccare i bersagli con danni RAV Contendenti; può difendersi con danni AD Esplosivi.

Linfa di Crezzerin: il becco del colibrillo gocciola crezzerin. I suoi attacchi provocano allucinazioni nel bersaglio, oltre a un dolore lancinante e altri effetti insoliti.

Peculiarità

Destabilizzazione: le vibrazioni delle ali del colibrillo destabilizzano i macchinari e gli oggetti più delicati.

Jikari Lingua Lunga

[Grande] La Sferza Vivente del Boia

Lucertole simili a rane, dotate di bocche ampie e lingue lunghe e incredibilmente snodate. Sebbene non siano particolarmente bravi a nascondersi, il loro metodo di attacco fa sì che la maggior parte delle prede venga colta di sorpresa. Usa uno jikari se vuoi che l'equipaggio affronti qualcosa di inaspettato, ma con evidenti punti deboli.

Motivazioni

Attacco dall'Alto: i jikari più famelici si nascondono tra le fronde più fitte delle chiome e usano la propria lingua per catturare le prede dall'alto, cogliendole impreparate.

Sfuggire ai Pericoli: i jikari non combatteranno, se possono evitarlo; specie se non potranno sfruttare l'elemento sorpresa.

Presenza

Vista: i rami sopra il ponte scricchiolano, oscillano e ombre di rana si stagliano sulla superficie. Pelle squamosa, bocche larghe, occhi piccoli, dalle pupille verticali. Lingue agili, ricurve come ciglia, appuntite.

Udito: un gracidiare sommesso. Uno sciocco come di frusta quando colpiscono.

Olfatto: un odore come di melma, di stagno.

Gusto: carne gommosa, con un sentore d'acqua stagnante.

Risorse

Campioni: Squame di Jikari, Lingua Lunga Appuntita, Ghiandole Gracidanti.

Sussurri: Una Bocca Senza Denti, Un Gracidare Minaccioso.

Aspetti

Lingua Lunga e Appuntita: se viene srotolata dalle loro ampie bocche, la lingua può trafiggere le prede, infliggendo danni Perforanti. Se viene srotolata per acchiappare una preda, anche le più pesanti, questa verrà gettata a terra e subirà danni Contudenti.

Zampe Salterine: i jikari non possono arrampicarsi, ma possono effettuare salti impressionanti, e usare le zampe per infliggere ingenti danni RAV Contudenti, quando sono messi alle strette.

Peculiarità

Velenosi: la lingua dei jikari può spruzzare un veleno letale, infliggendo danni Tossici.

Rottama-Scimmie

[Piccola] Ingegneri Curiosi

Abili spazzini che vivono sui relitti e sugli scogli appena emersi. Il loro nome, in realtà, è improprio: sono più simili a lemuri o agli scimpanzé che alle scimmie, e di fatto hanno ereditato il desiderio di smontare tutto quel che trovano tra le fronde. Usa le rottama-scimmie se vuoi che l'equipaggio faccia esperienza del furto, dell'inganno, anziché della violenza.

Motivazioni

Mattacchione: le rottama-scimmie si sono ben adattate alle onde; hanno bisogno dei navigaselva solo quando c'è da divertirsi.

Curiose per Natura: se ne hanno la possibilità, ruberanno pezzi di equipaggiamento, rosicchieranno le vele, il sartame, infastidendo i famigli a bordo e i membri dell'equipaggio, smontando armi e attrezzature.

Presenza

Vista: corpi snodati dondolano tra gli alberi.

Udito: un vocio sommesso, qualche urla.

Risorse

Materiali di Recupero: Ingranaggi Abbandonati, Frammenti di Batterie di Ceramica.

Sussurri: L'Ingannatore Supremo.

Aspetti

Monelle: sarebbe improprio dire che le rottama-scimmie attaccano, più che altro distruggono risorse o le danneggiano; potrebbero infliggere danni ingenti a oggetti tecnologicamente avanzati, smontandoli pezzo dopo pezzo, per pura curiosità.

Dita e Coda Prensili: le rottama-scimmie si muovono tra i rami a gran velocità, spesso tenendo ben saldi i materiali rubati.

Peculiarità

Menti Acute: alcuni gruppi di rottama-scimmie hanno una mente più acuta rispetto alla media degli altri animali e usano le attrezzature che rubano, così come le apparecchiature, per costruire macchinari e sculture originali.

Scaforatti

[Sciame] Al Posto dei Topi

Uno sciame di ratti onnivori, che sentono l'esigenza di mangiare parti della nave che andranno poi a sostituire coi propri corpi. Usa questi ratti se vuoi mettere l'equipaggio di fronte a qualcosa di davvero strano e inquietante.

Motivazioni

Diffondersi Come un Virus: questi sciame di scaforatti non vivono tra i flutti; preferiscono di gran lunga passare da una nave all'altra, da un porto all'altro, sfruttando gli incontri tra le onde.

Mangia e Rimpiazza: uno sciame di scaforatti rimane nascosto finché non raggiunge un numero di esemplari sufficiente a divorare una parte essenziale della nave (il motore, o il timone) per poi disporre i propri corpi in modo da imitare la parte divorata.

Presenza

Vista: lampi di pelo marrone. Metallo e legno rosicchiato ovunque. Corpi di roditori che si contorcono laddove dovrebbero esserci corde e parti del motore.

Udito: squittii sommessi sottocoperta.

Gusto: carne stopposa, con una nota metallica.

Risorse

Campioni: Carne di Ratto, Pelliccia Sporca di Olio.

Sussurri: Clandestino Entusiasta.

Aspetti

La Massa Mobile: sebbene i singoli roditori dello sciame possano muoversi singolarmente, sono pur sempre parte di uno sciame. I normali attacchi che colpiscono i singoli individui hanno impatto limitato contro uno sciame.

Indispensabili: una parte della nave mangiata e poi rimpiazzata dai roditori non perde la sua funzionalità, rimuovere i ratti da dove si sono posizionati, invece, compromette l'intero sistema.

Peculiarità

Fannulloni: scaforatti che non rimpiazzano le parti di nave divorate; il terrore di ogni nave meccanicamente complessa.

Manticorvi

[Variabile] Orrori Aviari Mutanti

Amanti delle carogne, i manticorvi possono avere le dimensioni di un gatto come quelle di un cavallo: alcuni riferiscono di averne visti anche di più grandi. Conosciuti per il loro gracchiare cacofonico e la loro inquietante pazienza, molteplici resoconti sembrano essere contrastanti circa le loro caratteristiche; le loro abilità continuano a lasciare gli studiosi, tranne quelli più scrupolosi, senza parole: nessuno sa quale sia la loro vera natura. *Usa i manticorvi se vuoi che l'equipaggio si trovi di fronte a spazzini intelligenti, con l'abitudine di piombare in scena, rubando cadaveri freschi, e capaci di compiere altre attività ben più strane.*

Motivazioni

Afferra e Fuggi: i manticorvi si tuffano in picchiata sui bersagli vivi e, quando possono, portano con sé cadaveri e carcasse da consumare più tardi.

Presenza

Vista: penne nere, dalle punte affilate. Macchie d'olio sui rami degli alberi. Pozze di sangue fresco senza alcun cadavere in vista. Forme ingobbite sui rami più alti.

Udito: un frullo d'ali e un gracchiare costante.

Olfatto: d'olio e di penne, di carne rancida.

Gusto: la loro carne è disgustosa, a prescindere dalla sua preparazione; le uova, però, sono naturalmente pepate e deliziose.

Risorse

Campioni: Penne dai Bordi Affilati, Olio di Manticorvo.

Sussurri: Pazienza Vigile.

Aspetti

Piume e Becco: le penne dei manticorvi sono abbastanza affilate da infliggere danni RAV Taglienti; i loro becchi e artigli possono infliggere danni RAV Perforanti.

Olio di Corvo: secreto dai manticorvi adulti, è abbastanza viscido da aiutare queste creature a sfuggire alle trappole; potenzia anche le proprietà mutagene del crezzerin.

Volo Irregolare: i manticorvi lasciano una scia d'olio e penne dietro di sé quando volano: sono pertanto più facili da seguire rispetto ad altre creature aviarie.

Mutanti: più di altre creature del Selvapelago, i manticorvi presentano una vasta gamma di mutazioni, specifiche per ogni area.

Peculiarità

Polioculari: manticorvi dotati di diversi occhi, connessi gli uni agli altri che conferiscono loro una visione a 360 gradi, oltre che la capacità di vedere perfettamente attraverso il fumo, la nebbia, le spore e l'oscurità.

Crudeli e Insidiosi: il becco di questi manticorvi è simile al pungiglione dello scorpione e infligge danni RAV Tossici.

Penne Come Aghi: le punte delle loro penne acuminatae come spilli. Le creature che effettuano attacchi RAV contro i manticorvi subiscono automaticamente danni Perforanti. Inoltre le penne possono essere sparate per infliggere danni AD Perforanti, come fossero gli aculei di un porcospino.

Tattiche di Gruppo: alcuni manticorvi si sono uniti formando uno stormo: attaccano all'unisono tutto quel che si frappone tra loro e le carogne che hanno puntato, prendendo di mira le aree di stoccaggio delle navi e le stazioni di cottura del porto.



Scorpioni Predatori

[Variabile] Scaltri Cacciatori Aracnoidei

Sebbene a volte raggiungano le dimensioni di un vascello commerciale, queste creature sono predatrici solitarie, che vivono nelle zone più fitte del groviglio. Nascondendosi, attendono pazientemente l'arrivo di bestie nelle loro vicinanze o il ruggito della motosega di prua di una nave per fare la loro mossa. Usa gli scorpioni predatori per sorprendere l'equipaggio nei momenti peggiori.

Motivazioni

Il Boccone Migliore: tendono a scagliarsi contro le navi al loro passaggio, per poi salire sul ponte per catturare prede più ghiotte nella confusione che ne segue. Quando hanno il tempo di nascondersi tra i rami, sono estremamente difficili da individuare, nonostante le loro dimensioni.

Presenza

Vista: un fruscio improvviso, qualcosa che si agita. Un coda uncinata. Un gruppo di piccoli, traslucidi.
Udito: mandibole che scattano affamate. Lo schiocco e il rumore delle chele e delle placche di chitina.
Olfatto: pungente, aspro.
Gusto: la chitina degli scorpioni non è commestibile, ma la carne al suo interno è tenera e succosa.

Risorse

Campioni: Placche di Chitina, Sacche di Veleno, Chele Gemelle.
Sussurri: In Attesa.

Aspetti

Carapace: permette a queste bestie di mimetizzarsi tra le onde. Hanno debolezza ai danni Perforanti, ma resistenza ai danni Esplosivi e Contudenti.
Pungiglione Ricurvo: abbastanza grande da provocare gravi ferite e capace di iniettare veleno. Infligge danni RAV Perforanti o Tossici (gli esemplari più grandi infliggono gli stessi danni ma AD).
Chele: abbastanza forti da spezzare il legno e frantumare le ossa. Infliggono danni RAV Taglienti.

Peculiarità

Getto di Veleno: una ghiandola ad alta pressione inietta un liquido caustico e un enzima accelerante dal pungiglione dello scorpione; infligge danni AD Tossici.
Sferza: la solita coda ricurva è anche una frusta tendinea, in grado di avvolgere gli oggetti e sollevarli in alto. Infligge danni AD Contudenti.

Tirick

[Piccola] Sciame Sensoriale Giocoso

Un trick è una piccola massa di corteccia, viticci e tralci sensoriali, delle dimensioni di un gattino minuscolo (e altrettanto coordinato). Da solo, non rappresenta una vera minaccia (sebbene sia difficile da catturare), ma raramente se ne trova solo uno. I Tirick si muovono in branchi di venti, se non centinaia di esemplari, esplorando, giocando e ruzzolando in giro, stando sempre tra i piedi. Usa i tirick se vuoi che l'equipaggio affronti qualcosa di seccante, ma non pericoloso.

Motivazioni

Sciamare e Giocare: innocenti e genuinamente curiosi, i tirick vogliono solo giocare.

Presenza

Vista: piccole masse di muschio e corteccia. Steli che si contorcono. Fronde muschiate tremolanti.
Udito: cinguettii curiosi e vivaci.

Risorse

Campioni: Frammenti di Corteccia, Germoglio Sensoriale.
Sussurri: Tirick Combinaguai.

Aspetti

Sempre Fra i Piedi: i tirick hanno l'abitudine di infilarsi in posti in cui non dovrebbero andare. Tra i piedi di un marinaio mentre trasporta delle provviste, in una dispensa prima di una festa, tra le fessure di un motore. Rendono tutto un po' più pericoloso, imprevedibile, distraente.
Non Finiscono Mai: se l'equipaggio non gestisce la presenza dei tirick a bordo, ne arriveranno sempre di più.

Peculiarità

Possibili Medicinali: le secrezioni dei tirick sono un potente agente curativo; casomai un alchimista o un chirurgo dichiarassero di volerli sfruttare per questo motivo, è probabile che i membri dell'equipaggio, però, sollevino delle obiezioni di natura etica.
Sistema d'Allarme: quando i tirick si nascondono, smettendo di curiosare in giro come loro solito, significa che sta per accadere qualcosa di grosso: un radimoto, o una tempesta impetuosa, nonostante il cielo limpido.

Le Leonine

[Grande] Predatrici Dotate di Petali

Un'esplosione di petali dorati in cima a quattro arti larghi e ragneschi; la leonina è una pianta carnivora con una vera predilezione per il sangue. Di solito le leonine si muovono in coppia e attaccano in contemporanea: una si scatena selvaggiamente in un'area mentre l'altra si avventa su qualsiasi preda che tenti la fuga. Usa le leonine se vuoi che l'equipaggio affronti una coppia di predatori terrificanti e perfettamente coordinati.

Motivazioni

Sete di Sangue: le leonine tendono a ignorare le creature che non hanno sangue caldo, almeno finché queste non le danneggiano.

Tattica Duale: una leonina, di solito, attende in agguato, mentre l'altra fa come diversivo, per poi lanciarsi anch'essa all'attacco.

Presenza

Vista: segni di denti, polvere dorata. Petali del colore del sole che si increspano e si flettono nel vento.
Udito: un ruggito leonino.
Olfatto: sangue secco, polline dolce.
Gusto: sapore intenso, terroso per quanto riguarda le membra. Bollire i petali permette la creazione di un infuso zuccherino.

Risorse

Campioni: Petali Mandibolari, Pelle Ruvida Come Radice.
Sussurri: Attirato dal Sangue, Colui che Attende.

Aspetti

Petali Dentati: sebbene i petali siano morbidi, sono punteggiati di aculei simili a denti: infliggono danni RAV Perforanti, Taglienti o Laceranti.
Arti Impalatori: resistenti come vecchie radici, gli arti della leonina terminano con punte affilatissime. Possono infliggere danni RAV Perforanti, oppure Contudenti quando usati per spazzare via il nemico.
Pelle Fibrosa: la leonina ha debolezza ai danni Incenerenti e Trincianti; la sua pelle fibrosa fa sì che il suo corpo (ma non i petali) le concedono resistenza ai danni Contudenti, Taglienti e Laceranti.

Peculiarità

Doppia Leonina: una leonina mutata, due in una, con ancor più denti e petali; una cacciatrice solitaria delle dimensioni di una nave.

Comunicazione Stroboscopica: sui petali sono presenti diverse macchie fosforescenti simili a scritte in Anteriore. Brillano nel buio: una forma di ipnosi e di comunicazione.

Stame Ferino: uno stame sferzante, simile a una lingua: si avvolge attorno ai bersagli e li attira a sé. I bersagli inghiottiti in questo modo subiscono danni Acidi finché non vengono liberati.

Incontri

Dal di Sotto: una leonina compare sul ponte della nave, senza preavviso, sibilando affamata. Si può percepire un'altra nei paraggi.

Luci Distanti: la ciurma si riunisce vicino al parapetto di prua, indicando strani glifi brillanti in lingua Anteriore comparsi tra le onde. Nessuno di loro sa da dove provengano: forse, però, uno dei personaggi potrebbe capire di che si tratta.

Pericolo Urbano: due leonine affamate assaltano un porto in cui l'equipaggio ha attraccato. Una caccia per le strade; l'altra segue la prima stando sui tetti, pronta a colpire chi fugge.

Una Gabbia Rotta: un circo itinerante mostra in città la sua nuova attrazione: una leonina addomesticata e in grado di rispondere alle domande della folla. Sale il sipario: la gabbia è vuota.

Un ruggito profondo riecheggia tra le onde.

Una massa di arti affilati, simili a radici.

Una bocca spalancata, circondata da petali d'oro, iridescenti.

La leonina è a caccia.



“Se ne ho vista una? Ah, io sono stato sul ponte di una di quelle!”

Pepper alzò un sopracciglio, osservando il viso del suo compagno di bevute alla ricerca di qualche traccia di menzogna. Sfortunatamente, buona parte del suo viso era celata sotto una folta e ispida barba.

“Mi prendi in giro?”

“No, dico sul serio! Il suo carburante era finito e il mordente era al limite. Abbiamo recuperato delle vecchie carte nautiche dalle sue cabine prima di darcela a gambe. Sai, non potevamo rimanere...”

“Poca roba?”

“Poca voglia di crepare, semmai. Sono davvero feroci, selvagge. È come se tornassero a essere il legno che erano un tempo.”

“Capisco”, rispose lei, reprimendo un brivido. “Vista così, sembra meglio dell’alternativa.”

“E che sarebbe?”

“Che quella fame l’abbiano appresa, che l’abbiano imparata da noi”.

Divoranavi

[Enorme] Navi Selvagge tra i Flutti

Le divoranavi sono vascelli diventati selvaggi, feroci; abbandonati dai loro equipaggi e mai reclamati dalle onde, aspiranti relitti che si rifiutano di affondare. Senza un equipaggio che le rifornisca di carburante, diventano affamate; senza un equipaggio che riempia le cabine e pulisca i ponti, queste navi finiscono per sentirsi terribilmente sole. Dilaniate dal profondo e intimo desiderio, cambiano, trasformandosi in qualcosa che riflette la loro natura famelica. *Usa una divoranavi se vuoi che l’equipaggio si trovi di fronte a un oscuro riflesso della prima era della navigazione, un tragico antagonista, una furia cieca impossibile da placare.*

Motivazioni

Spinte dalla Disperazione: le divoranavi vanno a caccia di ciò di cui hanno più bisogno. Alcune cercano di rapire gli equipaggi e di metterli al proprio servizio, altre distruggono e recuperano altre navi per mantenersi in vita; altre ancora mangiano semplicemente ciò che trovano tra le onde che solcano.

Presenza

Vista: travi inclinate, vernice scrostata. Un mordente si trasforma in una vera bocca, spalancata pronta a lacerare. Una nave ormai fatiscente che si fa strada come fosse un essere vivente.

Udito: un mordente che ulula come un animale affamato. Un motore sventrato che ringhia e ansima, lottando per spingere la nave avanti.

Olfatto: olio, muffa, muschio, cibo avariato. Le lacrime salate di un equipaggio scomparso da tempo.

Risorse

Campioni: Travi Incrinata, Muschio Parassitico, Ossa Antiche. **Materiali di Recupero:** Denti di Divoranave, Cimeli del Vecchio Equipaggio, Carburante Stantio.

Sussurri: Fatale Destino, Una Nave Affamata.

Carte Nautiche: Una Mappa Macchiata di Petrolio, Una Carta Nautica dei Luoghi Mai Raggiunti.

Carico: Un Motore Vivente.

Aspetti

Le Fauci: l’aspetto che più definisce una divoranavi sono le sue fauci, una mutazione del mordente in qualcosa che le permetta di masticare. Le fauci di alcune divoranavi somigliano a delle forbici dalle lame seghettate; altre invece, si trasformano in modo ancor più drammatico: lo scafo anteriore si apre e si flette, piegando le travi per farne denti e zanne. Le fauci infliggono danni con impatto totale, come ogni mordente. Possono perforare facilmente gli scafi delle altre navi: infliggono, di solito, danni Laceranti, Perforanti, e Trinciati.

Armamenti da Ponte: per infliggere danni AD di vario tipo, sebbene i colpi esplosivi siano spesso imprecisi. Molte divoranavi, tra l’altro, saranno anche a corto di munizioni, dal momento che non hanno nessun equipaggio che le ricarichi.

I Sensi della Nave: prive di organi sensoriali nell’accezione più tradizionale del termine, le divoranavi sembrano comunque in grado di cacciare altri vascelli.

Tracciati Base della Divoranave: dal momento che una divoranave è essenzialmente una nave, potrai usare i tracciati base relativi alla sua costruzione. Puoi utilizzare le regole di creazione delle navi puoi creare con precisione i tracciati di base, sebbene non siano strettamente necessari.

Peculiarità

L’Equipaggio Rapito: la divoranavi ha rapito dei marinai (o degli sfortunati abitanti di un porto) e li ha costretti al suo servizio. Questi la devono pulire, mantenerne le strutture e ricaricare gli armamenti. Saranno intimoriti, e probabilmente affamati.

Solcacieli: non tutte le divoranavi solcano le onde, anche dirigibili e aeromobili possono cadere in questo stato, nelle giuste circostanze.

Cacciatrice Consumata: la divoranavi ha imparato a dominare la sua fame e i suoi desideri e caccia con pazienza, furtività, anziché lasciandosi andare alla propria furia. Può attendere che l’equipaggio della nave che ha puntato scenda a terra, così da reclamare la sua preda.

Osteoanimazione

Infezione Arconautica

È il risultato che si ottiene dopo aver trascorso troppo tempo tra le ossa dissotterrate del Boschetto Dentato. I malati di osteoanimazione diventano golem scheletrici, rivestiti solo della carne indesiderata dei loro ex proprietari. Spesso, attraverso le mascelle serrate, che non controllano più, gridano aiuto, urlano la loro fame, la loro sete. Usa l'osteoanimazione se vuoi che i tuoi giocatori si rendano conto dei pericoli associati al trascorrere troppo tempo vicino alle ossa dei leviatani caduti.

Presenza

Vista: persone che si muovono in modo estremamente rigido. Ricercatori con abiti a brandelli.

Udito: urla rauche, suppliche infinite.

Olfatto: odore di sudore, di paura.

Gusto: sebbene il cannibalismo nel Selvapelago non sia esattamente un tabù, bisognerebbe proprio essere fuori di testa per voler mangiare qualsiasi cosa abbia delle ossa tanto pimpanti.

Risorse

Campioni: Ossa Animate.

Sussurri: Suppliche di Aiuto, Parole Come Cicatrici.

Aspetti

Cacofonia: le richieste di aiuto di un malato, o meglio di un burattino, caduto vittima dell'osteoanimazione sono estremamente inquietanti (tanto da far segnare fardello a chiunque le senta).

Infezione: questa malattia è pericolosa anche perché è contagiosa. Il tracciato ferita che rappresenta l'infezione da osteoanimazione dovrebbe essere corto ma estremamente difficile da ripulire.

Peculiarità

Un Grande Disegno: i soggetti afflitti da osteoanimazione trascorrono ogni secondo della loro vita asserviti alle ossa titaniche del Boschetto Dentato, agendo secondo un disegno più grande e misterioso. Cercheranno di combattere, seppur con qualche difficoltà, infliggendo danni RAV Contundenti con qualsiasi oggetto a portata di mano.

Automantici

[Media] Antichi Costrutti dell'Era della Navigazione

Costrutti rantolanti risalenti ai primi anni della nuova era della navigazione, in dotazione agli equipaggi che erano diretti verso aree cariche di spore. Congegni simili a mantici, alimentati ad aria compressa, spingono le spore o gli altri particolati lontani dai meccanismi principali, continuando a funzionare anche in mezzo a una nubespore. Usa un automantice se vuoi che l'equipaggio affronti un nemico dall'aspetto umano, alimentato da macchinari obsoleti e rozzi.

Motivazioni

Un'Antica Programmazione: gli automantici sono dei costrutti infidi: seguono ancora alla lettera la loro programmazione originale, come da scheda perforata.

Auto-Riparante: quando subisce diversi danni, un automantice si ritirerà per provvedere alla propria manutenzione, indipendentemente da quanto fosse vicino a completare il suo obiettivo.

Presenza

Vista: sbuffi d'aria contaminata. Legno splendidamente intagliato, fregiato d'oro e con innesti di potenziamento.

Udito: il soffio continuo di un mantice; giunture scricchianti. Un borbottio in Citrico, pronunciato da voci metalliche.

Risorse

Materiali di Recupero: Arto Rotto di Automantice, Pompa ad Aria, Sacca a Mantice.

Carte Nautiche: Scheda Perforata con Istruzioni, Mappa Obsoleta.

Aspetti

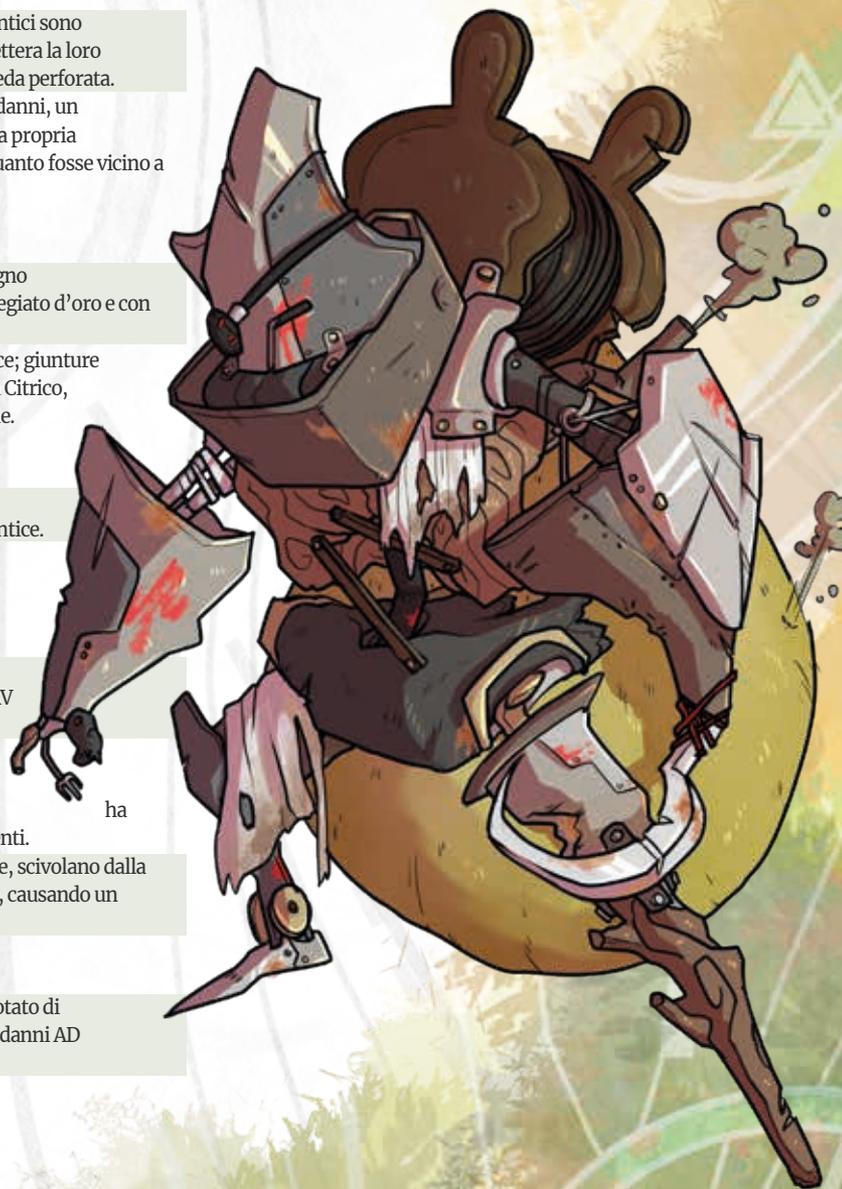
Sciabole Antiquate: equipaggiato come i filibustieri d'un tempo, infligge danni RAV Taglienti.

Costrutto Traballante: resistenti ai danni Tossici, Gelidi, Taglienti; la sacca d'aria di un automantice, però, ha debolezza ai danni Perforanti e Contundenti.

Logica Fallace: le schede perforate, a volte, scivolano dalla loro sede, incastrandosi tra i meccanismi, causando un comportamento illogico o erratico.

Peculiarità

Pistolero: questo tipo di automantice è dotato di un'opzione a distanza che può infliggere danni AD Esplosivi.



Cercasole

[Media] Zeloti Falenidi

Predoni a bordo di grandi navi solcacieli iridescenti, capaci di lanciarsi in picchiata come proiettili sul ponte delle navi nemiche. I Cercasole sono dei fanatici religiosi, un ordine Falenide ossessionato dall'idea che un qualche equipaggio là fuori, tra le onde fruscianti, abbia rubato il sole e lo tenga in ostaggio. La presenza del sole in cielo non sembra dissuaderli da questo precetto. Usa i pirati Cercasole se vuoi che l'equipaggio affronti nemici competenti, intelligenti, ma con cui sarà davvero impossibile ragionare a causa del loro fanatismo.

Motivazione

Cercare il Sole Rubato: una ricerca infinita, causata dalla loro stessa incapacità di accettare la verità in merito alla posizione del sole.

Presenza

Vista: accette scintillanti, lame affilate e seghettate. Ali sfrangiate, dipinte di nero con carbone e catrame. Una nave squarciata.

Udito: urla giubilanti, adoranti.

Risorse

Materiali di Recupero: Accetta di Fattura Falenide.

Sussurri: Farneticazioni Solari, Ignorare l'Ovvio, Luce Nascosta.

Aspetti

Spezza-Navi: le armi dei Cercasole sono progettate per danneggiare gli equipaggi ma soprattutto per distruggere le loro navi. Di solito, infliggono danni RAV e AD Trinciati e Laceranti; tuttavia, potrebbero infliggere anche danni Acidi ed Esplosivi.

Volo: sebbene i Cercasole possano volare più di quanto ci si possa aspettare da un equipaggio di Falenidi, la maggior parte di loro è costretta a planare a causa dei piercing, delle decorazioni alle loro ali e a causa del peso del catrame usato per annerirle.

Peculiarità

La Vera Frenesia: guai alle navi che funzionano grazie alla luce solare liquida o alle vele solari: i Cercasole non si limiteranno a neutralizzare l'equipaggio, ma cercheranno di massacrarlo come atto di vera fede.

Cacciapelli

[Variabile] Banditi-Chirurghi Tzelicrae

La lotteria della pelle è una tradizione antica e rispettata dalle diverse culture Tzelicrae; tuttavia, ci sono soggetti, come dire, un tantino... impazienti. Usa le Cacciapelli se vuoi che l'equipaggio affronti un avversario determinato, pronto a tutto pur di rubare l'identità dei suoi membri, senza danneggiare la mercanzia.

Motivazione

Truffare la Lotteria: se il gioco è truccato, barare è loro diritto.

Accecare e Trattenerne: le Cacciapelli faranno di tutto per non danneggiare i loro bersagli, utilizzando le ragnatele per immobilizzarli e aghi avvelenati per somministrare tossine soporifere e paralizzanti.

Presenza

Vista: ragni ovunque, su ogni superficie esposta. Masse di aracnidi avvolte in sacchi di tela stretti con delle corde.

Udito: frasi indistinte in Schiocco: troppo veloci per essere capite.

Risorse

Materiali di Recupero: Sacco di Juta Lacerato.

Campioni: Ragni Solitari.

Carte Nautiche: Mappa Coperta di Ragnatele.

Aspetti

Se Fai il Bravo Non Sentirai Niente: le Cacciapelli attaccano AD producendo delle ragnatele con lo scopo di immobilizzare i bersagli; poi ci si avventano contro con degli aghi che infliggono danni RAV Tossici, causando ferite paralizzanti. Quando vengono messe alle strette, sfodereranno le lame (danni RAV Taglienti e Laceranti, ma solo in caso di escalation).

Ritirata Brulicante: se sconfitte, le Cacciapelli si sfaldano e si allontanano in uno sciame di piccoli corpi.

Scambio di Pelle: se un membro dell'equipaggio viene isolato, trattenuto o comunque reso incapace di agire, le Cacciapelli ruberanno il suo rivestimento esterno e lo sostituiranno con il loro rivestimento di juta e corda. Lo scambio di pelle può essere curato e inteso come una ferita solo se il personaggio si mette alla ricerca della propria pelle, o se ne crea una nuova, in qualche modo.

Peculiarità

Patchwork: alcune Cacciapelli sono più impazienti di altre e usano armi taglienti per recidere la pelle altrui e rubare parti del corpo da incorporare alle loro forme.

Navi Predoniche

La maggior parte dei predoni sono anche pirati, il che li porta, naturalmente, ad avere un qualche mezzo di trasporto a propria disposizione, di solito una nave. Non è necessario creare navi predoniche usando gli stessi elementi inclusi nel capitolo dedicato alla creazione delle navi: tuttavia, può essere utile descriverle almeno in termini simili. Non solo i giocatori riusciranno a immaginarsene in modo più vivido (avendo presenti le varie opzioni, e avendo creato la propria) ma potranno farsi un'idea anche di quello che l'equipaggio potrebbe riuscire a recuperare, se ne avesse l'occasione.

Battaglia Navale

In questo manuale non ci sono regole aggiuntive per quanto riguarda la gestione delle navi predoniche in battaglia perché, molto probabilmente, questa circostanza non determina alcuna variazione nelle meccaniche (la battaglia navale verrà resa come un inseguimento, o come un combattimento sul ponte). Se decidi di utilizzare un'intera nave come pericolo attivo e di inscenare invece una battaglia navale, qui si seguito un paio di opzioni per la gestione dei danni...

A Parità di Condizioni

Una nave predonica dispone di sei tracciati, ognuno dei quali rappresenta uno dei suoi Tracciati Base. Quando effettua una manovra in combattimento, si può tirare utilizzando questi tracciati (proprio come farebbe l'equipaggio per la propria nave). I danni che l'equipaggio infligge a questi tracciati potranno o neutralizzare o addirittura distruggere la nave. Questi tracciati funzionano analogamente a quelli per segnare i danni dei leviatani (di cui parleremo tra qualche pagina) dal momento che trattano l'impatto totale come impatto normale e ignorano tutto ciò che ha un impatto inferiore (si veda pag. 29 per i dettagli sui vari livelli di impatto).

Parte della Ciurma, Parte della Nave

Alla nave predonica vengono assegnati dei tracciati a seconda di come l'equipaggio decide di affrontarla. In questo caso, alcune parti della nave rappresentate da tracciati, o alcuni approcci adottati, comporteranno diverse debolezze e resistenze (o addirittura immunità) ai danni in arrivo. Come regola generale, riduci l'impatto di qualsiasi azione che colpisca uno di questi tracciati infliggendo danno se è meno potente di un armamento da nave.

I Bucanieri di Kjartico

[Media] Bucanieri Ossessionati dagli Spettri

Una spietata banda di pirati Ardenti che si aggira tra le onde fruscianti, alla ricerca di navi da saccheggiare. Sono pirati nel senso più tradizionale del termine, sebbene la loro cultura e i loro metodi attinga dai miti e dalle leggende spiritiche della loro stirpe e si fondi su metodi particolari per dei predoni. *Usa i Bucanieri di Kjartico se vuoi che l'equipaggio affronti una minaccia ad armi pari: nemici intelligenti e ben armati, con un obiettivo e una propria nave.*

Motivazioni

Saccheggiare Senza Sosta: i Kjartico prenderanno tutto ciò che riterranno prezioso se ne avranno l'opportunità, a partire dal carico e dalle risorse più facilmente commerciabili.

La Vendetta si Consuma Fredda: i Kjartico si ritireranno dopo aver perso un numero sufficiente di pirati, ma sicuramente serberanno rancore.

Presenza

Vista: una nave in legno che falcia rami all'orizzonte. Un Ardente vestito di tutto punto in piedi, sul ponte. Una bandiera che sventola dall'albero maestro, una lama rossa su fondo bianco.

Udito: il rumore del legno che viene tranciato, poi un silenzio opprimente. Un grido: una sfida.

Olfatto: segatura fresca, linfa calda, tabacco.

Gusto: maiale, sembra proprio maiale.

Risorse

Materiali di Recupero: Sciabola d'Abbordaggio, Cappotto da Pirata, Pietra Focaià.

Campioni: Teschio di Pirata.

Carte Nautiche: Una Vecchia Mappa delle Onde, Manifesto di Carico del Pirata.

Sussurri: Il Bottino o la Morte.

Aspetti

Armati Fino ai Denti: i Bucanieri di Kjartico attaccano in gruppo e possono infliggere diversi tipi di danno, AD o RAV, e Contudente, Tagliente ed Esplosivo, a seconda delle armi che portano con sé.

Medium a Bordo: ogni equipaggio Kjartico ha a bordo dei medium, membri dell'equipaggio in grado di richiamare, mediante rituali appositi, o gli spiriti di vecchi predoni morti da tempo, oppure quelli di bestie ormai trapassate. Questi spiriti usano i medium come se fossero un'ancora temporanea, e infliggono danni RAV o AD Salini, a seconda della loro forma.

Peculiarità

Sfida Truce: per quanto riguarda il loro approccio alla pirateria, i Kjartico ci tengono a essere storicamente accurati. Il loro comandante in seconda lancerà una sfida, proporrà un duello al primo sangue. Se i Kjartico vincono, i loro pirati daranno l'arrembaggio alla nave nemica, saccheggiandola, e uccidendo chiunque opponga resistenza. Se il comandante in seconda viene sconfitto, i pirati si ritireranno senza pretendere nulla.

Le Navi dei Kjartico: le loro navi sono protette da spessi strati di duraqueria; avanzano grazie a un motore a fitocombustione che, a sua volta, alimenta una prora ruminante. I cannoni da bordata sono comuni su queste navi, e infliggono danni AD Contudenti o Esplosivi con impatto totale.

Equipaggio Fantasma: quando un pirata muore in combattimento, i suoi compagni faranno del loro meglio per recuperarne il corpo. Che ci riescano o meno, uno spirito si leverà dal cadavere al calar della notte.



I loro abiti a brandelli, gli sguardi tristi. Vecchi navigaselve dalla barba e dai capelli grigi, coperti di cicatrici, dai corpi malridotti; arti mancanti, sostituiti da protesi sferraglianti; volti tirati e un cipiglio amaro.

Leviatanieri.

Presso lo snodo, tutti tacquero al loro ingresso. Presero posto tra i sussurri degli avventori.

“Sono della Mano Colpevole”, confermò un Ektus anziano ai suoi compagni.

“Una bestia enorme, grande quanto una nave, una città, una montagna”, segnò in Tacito una Tzelicrae.

“Prende una parte di loro, ogni volta che falliscono. Ha già strappato via almeno un centinaio d’arti”, bofonchiò un capitano Ardente, scuotendo il capo.

La barista, noncurante del cambiamento d’atmosfera, si affrettò verso i nuovi arrivati. Incontrò lo sguardo spento del loro leader, privo di un occhio; gli fece l’occholino, comprensiva.

“Quel maledetto scoiattolo, eh?”

Vecchio Ordalio

Brutale Bestia Leviatana

Tutti i leviatanieri conoscono molto bene le storie che riguardano il Vecchio Ordalio, Il Re degli Scoiattoli. Ogni autunno, si muove tra le profondità del mare per prepararsi all’inverno: lo stomaco gli brontola. Qualsiasi fonte di cibo sufficientemente grande è fonte del suo interesse: lo scoiattolo è troppo grande, troppo vecchio per cacciare cibo sufficiente a sfamarlo, quindi cerca navi commerciali, insediamenti, per mangiare a sazietà. *Usa il Vecchio Ordalio se vuoi che l’equipaggio affronti qualcosa che, sebbene all’inizio potrebbe sembrare divertente, farà cambiare loro radicalmente idea.*

Presenza

Vista: uccelli, insetti e animali più piccoli fuggono in un’unica direzione, in preda al panico e ululando. Un solco si muove attraverso il paesaggio arboreo, mentre qualcosa di titanico si fa strada dalle profondità. Una forma ricurva, artigliata, letale come la prua di una nave. Forme scure e veloci si muovono sulla pelliccia color fiamma. Una rete di cicatrici, punteggiata da lame ed elze di armi spezzate.

Udito: i richiami e i guaiti delle creature in fuga. Il rumore dei rami che si spezzano, che si rompono. Un cinguettio gutturale, come un motore in funzione.

Olfatto: muschio e sangue, l’odore pungente del crezzerin puro che scorre a rivoli lungo la pelliccia della creatura.

Gusto: sa di vecchie ferite e di marinai perduti.

Risorse

Campioni: Setole Dure Come il Ferro, Pelliccia Opaca, Carne di Leviatano, Sangue Contaminato dal Crezzerin, Chitina di Scoiattolo.

Materiali di Recupero: Frammento di una Vecchia Lama, Elsa di Serralama.

Sussurri: Un Antico Nemico, Pronto per l’Inverno.

Carico: Ossa di Scoiattolo Titanico, Coda di Scoiattolo Leviatano.

Aspetti

Coda Titanica: lo scoiattolo può usare la coda come una falce contro i nemici, infliggendo ingenti danni Contundenti anche da una distanza impressionante.

Zampe Pesanti: il Vecchio Ordalio è in grado di arrampicarsi come qualsiasi altro scoiattolo, ma, facendolo, causa danni con impatto totale alle superfici a cui si aggrappa. Non può fare altro che distruggere l’ambiente circostante, pezzo dopo pezzo, mentre ci si arrampica sopra.

Denti e Artigli: il morso del Vecchio Ordalio infligge danni Perforanti con impatto totale; gli attacchi compiuti con gli artigli infliggono danni Taglienti con impatto totale.

Corpo di Mille Scoiattoli: Vecchio Ordalio riduce l’impatto di tutti i tipi di danno. Anche se subisce danni con impatto totale, Vecchio Ordalio segna comunque una sola casella di un tracciato. Se un navigaselve vede il Vecchio Ordalio per la prima volta, dovrà segnare due caselle del tracciato fardello.

Peculiarità

Manto di Crezzerin: la pelliccia opaca del Vecchio Ordalio è coperta da uno strato di crezzerin; tutti gli attacchi RAV effettuati contro di lui infliggono danno Tossico da contatto all’attaccante, a meno che non abbia resistenza o immunità al crezzerin.

In Un Sol Boccone: il Vecchio Ordalio può ingoiare un personaggio intero in un sol boccone. I personaggi ingoiati subiscono danni medi da Acido ogni volta che compiono un’azione finché non si liberano.

Pidocchi di Scoiattolo: la pelliccia di questo leviatano è infestata dai pidocchi: se il loro ospite viene attaccato, cercheranno di difenderlo. I morsi di questi pidocchi infliggono danni leggeri, Perforanti o Tossici.



Ganci e Incontri

Consegna Speciale: l'equipaggio ha solo pochi istanti di preavviso prima che un'enorme e folta coda si abbatta sulla nave, squarciando lo scafo ed esponendone il carico. *Il Vecchio Ordalio non sembra preoccuparsi molto dei marinai: vuole semplicemente i prodotti alimentari che hanno immagazzinato nella loro nave.*

Un Piano Perfetto: un gruppo di leviatanieri ha un piano per incantare il Vecchio Ordalio. Vuole mettergli una specie di guinzaglio abbastanza lungo da permettergli di correre liberamente, senza però far sì che si possa avvicinare agli insediamenti vicini, che già stanno lottando contro la penuria di cibo. *I leviatanieri hanno bisogno che la nave dell'equipaggio faccia da diversivo: questo dettaglio del piano potrà essere esplicito, oppure no.*

Festival Invernale: l'autunno lascia il posto all'inverno, e questo è motivo sufficiente per festeggiare. Ma non appena il festival comincia, si sente urlare. *L'equipaggio dovrà affrontare il Vecchio Ordalio, oppure fuggire, senza la propria nave, verso un luogo sconosciuto. Probabilmente, lo scoiattolo non li inseguirà, preferendo il cibo della festa.*





LA VULPINAIA

Partov aveva sempre pensato che non fossero le vulpivere in sé a portare fortuna agli equipaggi tra le onde selvagge, ma che fosse l'ondata di fiducia che derivava dal loro avvistamento. Un effetto placebo, diceva. Come chirurgo, lei non poteva che dirsi d'accordo.

Rimase a osservare la ciurma impegnata sul ponte, le sciarpespora che si agitavano al vento. La Doppio Dubbio procedeva lungo la verde distesa delle chiome.

Era una buona nave; era forte e non li aveva mai delusi.

Ed era anche accompagnata, per il momento. La loro pelliccia brillava come un rubino sull'oro delle foglie delle querce: un branco di vulpivere danzava nella sua scia. La Doppio-D non era affatto lenta, eppure le creature tenevano il passo senza affanno, afferrando libellule e volatili disturbati dal mordente ruminante.

Forse non portavano fortuna come si diceva, ma sicuramente, erano un bellissimo spettacolo.

Elementi Principali

Questa pagina evidenzia gli elementi più importanti della Vulpinaia, una regione di querce ibride, di cacciatori devoti e di bestie selvagge simili a volpi.

Foglie Verdi e Dorate

Gli alberi che formano le onde fruscianti della Vulpinaia appartengono a una specie ibrida, creata combinando le querce con i ficus baniani. In media, sono alti un chilometro e mezzo, le loro foglie sono verdi e dorate, hanno liane bianche e sono carichi di ghiande grandi come pugni. Alcuni incontri e sensazioni:

- ☞ Un relitto rimasto impigliato in un intrico di viticci morti, ormai fuso con le piante, ricoperto di fiori.
- ☞ Un porto trafficato avvolto dal profumo di linfa, dall'odore di carburante e di foglie trinciate.
- ☞ Della carne di volpe, saporitissima; accompagnata da un contorno di ghiande cotte al sole.

Moltitudini Vulpine

La Vulpinaia ospita, come il nome suggerisce, un gran numero di volpi e di creature simili. Molti pensano che questo derivi dalla grande adattabilità delle volpi di un tempo; eppure, le persone più spirituali, hanno altre teorie. Alcuni incontri e sensazioni:

- ☞ Vulpivere che danzano tra i rami spezzati dalle navi come delfini.
- ☞ Delle piccole tascovolpi sul ponte della nave, di notte, a caccia di insetti e briciole.
- ☞ Degli insetti allarmati che spruzzano i loro feromoni nell'aria, per poi disperdersi nell'ombra di un petauro dalla coda rossa.

Scampoli e Caccia

L'economia della Vulpinaia è semplice e immediata: I Numismatici collezionano ricchezze Pre-V mentre le Famiglie Venatorie vogliono quanti più trofei di caccia possibili. Il conflitto tra le due culture è raro, ma le onde sono in continua evoluzione e non si può mai dire. Alcuni incontri e sensazioni:

- ☞ Delle Famiglie Venatorie che difendono un gruppo di recupero Numismatico da una volpe leviatana.
- ☞ Tamburi in festa provenienti da una striscia appena emersa.
- ☞ L'odore del sudore e del sangue nell'aria; un avamposto deserto, graffi profondi sulle pareti.

Le Sette Mura

Come spesso accade nel Selvapelago, i dettagli sulla vera storia della Vulpinaia sono andati perduti, divorati dalle onde frondose. Eppure, le Sette Mura sono ancora in piedi: enormi costruzioni di ferro e pietra, rivelate dai radimoti e dal taglio delle chiome. Alte abbastanza da raggiungere il groviglio dal fondale del mare, un misterioso monumento a qualsiasi civiltà un tempo abitasse queste terre. Alcuni incontri e sensazioni:

- ☞ Un insediamento di tende e baracche, costruito in cima a una robusta barriera di pietra.
- ☞ Una nave che passa sui rami di ferro, il rumore delle lame smussate.
- ☞ Sigilli incisi in lingua Anteriore, coperti di muschio; fanno prudere gli occhi se fissati troppo a lungo.

Strisce d'Ossa

Forse a causa dell'impressionante resistenza delle Sette Mura, le ferradici hanno scavato particolarmente in profondità negli strati geologici sotto la Vulpinaia. I radimoti dissotterrano spesso ossa fossilizzate di creature sconosciute, che vengono colonizzate e occupate nonostante le loro forme bizzarre. Che siano di un'epoca precedente a quella Pre-V? Del tempo prima del prima? Alcuni incontri e sensazioni:

- ☞ Un porto in costruzione nella cavità oculare di un antico titano.
- ☞ Il sapore crescente dei ricordi, risalenti a prima dell'arrivo della foresta-mondo.
- ☞ Lo scricchiolio di vecchie ossa che si muovono sotto l'influenza di spiriti inquieti.

Landa Toracica (Territorio)

Numero di Resti Distinguibili: aumentano a ogni radimoto.

Tonalità delle Ossa: bianco, avorio, giallo itterico, terra antica.

Qui, i colori delle onde vengono smorzati: i rami si attorcigliano attorno a denti e ossa grandi quanto una casa, in grado di far arenare delle navi da guerra. Un cimitero di leviatani tra le onde, disturbati nel loro eterno riposo, i resti di epoche oscure riportati alla luce.

La Corsa degli Incisori (Festival)

Un festival delle Famiglie Venatorie, in cui gli ondivaganti si sfidano, con tanto di checkpoint su spuntoni ossei. Queste strisce sono decisamente instabili, e spesso il festival miete qualche vittima, precipitata nell'Oscuro Fondale. *Gli estranei sono incoraggiati a partecipare.*

Effetti dell'Osteoanimazione (Orrore)

Un'infezione arconautica nota per animare gli scheletri dei viventi e che prolifera in queste onde. *Un vero e proprio orrore che costringe a segnare fardello. Le creature prive di ossa sono immuni ai suoi effetti (maggiori dettagli a pag. 141).*

L'Osteo Viandante (Leviatano)

Una enorme serpeggiante collezione d'ossa animate di una creatura (o di più d'una), che si muove attraversando la Landa Toracica, alla ricerca di non si sa cosa. *I cacciatori cercano periodicamente di seguirla, o scalarla, rischiando di contrarre a loro volta l'osteoanimazione, per reclamarne piccole parti come trofeo.*

Dicerie Locali

- Le scritte in lingua Anteriore scolpite sulle Sette Mura descrivono la storia del mondo Pre-V.
- L'abbigliamento in pelle di volpe porta indiscutibilmente fortuna... a meno che la volpe non sia stata cacciata in modo disonorevole.
- I tesori dei Numismatici sono, in realtà, molto più preziosi di quanto la maggior parte della gente creda.
- Le strisce ossee della Landa Toracica mutano ogni notte.
- Un prezioso trofeo è stato sottratto alla Famiglia Venatoria Goccia di Bile, molti anni fa. Lo stanno cercando da allora.
- Le volpi qui sono in grado di capire il Venatorio abbastanza bene da eludere i cacciatori che si affidano a questa lingua per comunicare.
- I malati di osteoanimazione riferiscono di sentire il bisogno dirompente di raggiungere gli strati più profondi del mare: sono le ossa a spingerli verso questa ignota destinazione.
- I cacciatori che rubano un osso all'osteoviandante sviluppano un nuovo senso: sapranno dove si trova, in ogni momento.

Torbiere (Territorio)

Bestia Leggendaria: l'Insidia Canuta.

Specie dell'Altopiano: sconosciute, ma sicuramente simili a volpi.

Le Torbiere, spesso definite come "la casa della caccia", sono un territorio pieno di vita, abitato da un gran numero di Famiglie Venatorie. La maggior parte vive su enormi barconi in ossa e legno, simili a isole, che si muovono lentamente per seguire le migrazioni e gli umori delle prede prescelte. Il valore, da queste parti, si misura in sangue e trofei.

Altopiano Strisciamorta (Punto di riferimento)

Un teschio pieno di terra antica, incredibilmente grande; ha un ecosistema unico, separato dal mare sottostante. *Viene usato come terreno di caccia dalle Famiglie Venatorie più ambiziose: qui, infatti, le bestie uccise non rimangono morte a lungo.*

Rivalità Amichevoli (Caratteristica)

Le famiglie locali sono in costante competizione per il proprio diritto su alcune prede, per l'acquisizione di trofei, per la proprietà delle torri di guardia; tuttavia, questi battibecchi sono sempre amichevoli. *La caccia perpetua permette loro di sfogarsi versando il sangue delle prede senza versare quello dei loro simili.*

Rispetto Vulpino (Caratteristica)

Centinaia di anni di convivenza tra cacciatori e vulpivere hanno dato i loro frutti: entrambe le parti si guardano con rancore ma con rispetto, e si intromettono raramente negli affari della controparte. *I cacciatori ignorano spesso le vulpivere alla ricerca di prede, e le vulpivere impediscono agli animali più piccoli e inferiori di interferire con la caccia delle famiglie.*

Altoborgo (Territorio)

Colore Dominante: oro delle foglie di quercia.

Tentativi Segreti di Abbattere il Settimo Muro: infruttuosi.

Circondato da mura incrollabili, in molti qui si sono spaccati le ossa per scavare le cassaforti per i tesori dei Numismatici, veri caveau impenetrabili.

La Ferrovia Mazoro (Meraviglia)

Una linea ferroviaria ben curata che collega diversi insediamenti Numismatici in cima alle Sette Mura: le carrozze sono intarsiate di gioielli e trainate da titanopodi appositamente addestrati. *Per viaggiare, è necessario un biglietto, ossia qualsiasi pezzo di carta del vecchio mondo.*

Il Giardino di Rizen (Approdo)

Piattaforme a più livelli, costruite dagli smanettoni attorno a una giuntura delle mura: fungono sia da pontile per l'attracco delle navi, sia come terrazzamenti per la coltivazione delle fragole simbiotiche. *Per raccogliere le fragole serve un permesso.*

I Granchi del Campanile (Minaccia)

Costrutti in ottone lucido, creati dagli smanettoni Numismatici: i granchi del campanile attraversano lentamente le onde, alla ricerca di potenziali ricchezze del vecchio mondo. *Questi costrutti sono capaci di prendere alcune decisioni di base in autonomia, ma hanno intelligenze molto semplici, facili da confondere o sovraccaricare di informazioni.*

I Tessili di Kitlata (Mercato)

Un mercato di abbigliamento, un punto di scambio scavato nel fianco di una delle Sette Mura: questo mercato di merci eclettiche si sviluppa su più livelli. Sarti, arconauti, fabbri: non c'è altro posto nella regione che offra abiti raffinati come questi. *L'intero snodo commerciale è gestito da una Ketra dal carattere mite che assume navigaselve per svolgere qualche commissione segreta, o per recuperare ingredienti rari per una nuova tintura.*

Era una sensazione impossibile da scrollarsi di dosso, una normalità così normale da non esserlo affatto.

Le strade di Altobuco erano costruite su solida pietra e non si sentiva quella costante e leggera oscillazione tipica delle strisce-tempio.

Di tanto in tanto tremavano, sì, ma era per il calpestio di migliaia di piedi o per il passaggio di un treno merci sulla Mazoro.

Già. I treni. Il solo pensiero evocava ricordi annessi, come sogni, negli anfratti più reconditi del suo cervello. Provò a scacciarli. L'ambra le aveva tolto ogni certezza riguardante il suo passato.

I Numismatici, i navigaselve, i commercianti, il Citrico parlato in cento accenti diversi...

Il Selvapelago sembrava, per la prima volta, meno totalizzante.

La Marea Strisciamorta (Flotta)

Bevanda Locale Preferita: rum di Coda di Volpe.
I Più Onorati: 16 veri leviatanieri.

Una flotta-città di Famiglie Venatorie che solca le onde delle Torbiere, proteggendo il proprio territorio dai bracconieri, dai ladri di ossa e dai cacciatori di frodo. Le loro navi sono costruite principalmente con ossa recuperate, catrame e legno delle chiome finemente lavorato. Le loro sono imbarcazioni molto larghe, basse, simili a chiatte: adatte alla costruzione di tende e baracche direttamente sul ponte. I vascelli più grandi sono dedicati a funzioni particolari (e spesso impressionanti).

La Festa Infinita (Festival)

Che si festeggi una caccia andata a buon fine, una nascita, che si celebri una morte, o un qualche successo passato, non importa: è davvero difficile non trovare un giorno in cui la flotta non onori un qualche evento. *Agli equipaggi che visitano la Marea Strisciamorta verrà chiesto di contribuire, portando carne e alcool, sebbene non sia obbligatorio.*

Tuttipezzi (Nave-Stazione di Cottura)

Una stazione di cottura leggendaria che occupa un'intera nave. I cacciatori non salgono sulla Tuttipezzi semplicemente per consegnare le loro prede: ci vanno per ammirare l'arte della macellazione e della cottura. *Gli operatori della Tuttipezzi richiedono un singolo trofeo come tributo da ogni preda, di solito un osso che possa essere aggiunto alla loro collezione.*

Bakarato (Nave-Snodo e Sorgente Nera)

Una nave dallo scafo inferiore di ambra spessa e trasparente, una sorta di vasca piena di acqua calda e salata. Un luogo in cui i cacciatori possono bere, duellare e ammirare la maestosità dei rami sottostanti. *La Bakarato è dedicata all'alcol e ai duelli; i liquori che vengono serviti qui sono particolarmente forti.*

Un Diverso Tipo di Caccia (Caratteristica)

Sebbene il sangue e i trofei di caccia siano la principale forza motrice dietro alle attività delle Famiglie Venatorie, un numero crescente di persone, specie i membri più giovani, ha iniziato a cacciare alcune bestie non per mangiarle ma per addomesticarle. Le volpi sono il loro bersaglio prediletto. *Gli anziani, perlopiù molto critici rispetto a questa nuova tendenza, non possono però arrestarla: la Marea Strisciamorta ospita, oggi, alcune delle migliori strutture per l'addestramento di animali di tutto il Selvapelago.*

Altobuco (Porto)

Passatempo Locale: ostentazione estrema.
I Segreti Più Oscuri: il contenuto del caveau 9036J.

Una fitta rete di strade, caveau e case sono state scavate minuziosamente nel Quarto Muro. Altobuco è all'altezza del suo nome: si estende dalle cime degli alberi fino alla cima delle mura, per centinaia di metri di pietra fittamente decorata.

In quanto insediamento di Numismatici, i segni della ricchezza e della raffinatezza Pre-V sono ovunque: qui, nulla è pubblico. Ogni cosa, dagli ascensori, ai finti ciottoli intagliati nelle superfici del Muro, è di proprietà di qualcuno, e messa a registro contabile.

Il Consiglio di Spedizione (Leader)

Un gruppo di venerabili mercanti-tzar Numismatici, dirigono le attività di dragaggio della città. Possiedono almeno il 51% di tutte le strutture dell'Altobuco. *I membri del Consiglio vengono scelti in base all'ostentazione materiale che sfoggiano, e non per meriti di carattere governativo. Eppure, la città continua a funzionare...*

Regia Esterken (Stazione)

Una stazione della Ferrovia Mazoro nel punto più alto della città. *Costantemente sorvegliata: spesso è da qui che partono treni pieni di preziosi contenuti dei caveau.*

La Leggenda del Dollaro Di Sotto (Caratteristica)

Una leggenda locale su una nave numismatica da recupero ormai affondata, narra di come trasportasse i migliori tesori del vecchio mondo. *Gli Orbe Aureo hanno setacciato le onde per molti anni, alla ricerca del Dollaro di Sotto, e sebbene si dicesse che avessero individuato la posizione del relitto, questa è sempre rimasta un mistero.*

I Caveau (Meraviglia)

Un'area traforata all'interno del Quarto Muro (e molto al di sotto del livello delle Chiome); Altobuco ha più caveau che abitanti. *Molti granchi del campanile, dalle forme molto più eleganti di quelli che si trovano sulle chiome, sorvegliano i passaggi che conducono ai caveau.*

La Galleria di Tanderich (Cartoika)

Una mostra permanente di paesaggi schioccografati, raccolti da un eccentrico Gau, fungono da carte nautiche incredibilmente dettagliate delle onde più lontane. *Per entrare viene richiesta un' "offerta".*

Il Midollo (Porto)

La Torre più Alta: dotata di 17 trabucchi di fattura Ektus.

Percentuale di Piromenti tra la Popolazione: [SECRETATO]

Completamente indipendente, sia dai Numismatici, sia dalle Famiglie Venatorie, il Midollo è una fiorente città industriale costruita all'interno del massiccio becco di un corvo leviatano morto da tempo. Il Midollo è rinomato, in tutto il territorio della Vulpinaia, per i suoi armaioli, per la lavorazione del metallo, per la sua struttura sociale semi-egalitaria, e conosciuto per le ripugnanti origini del suo porto.

Sebbene sia stato a lungo una roccaforte piratesca, ora è storia vecchia: i pirati sono stati scacciati in seguito a una sanguinosa ribellione; così, la città ha potuto consolidarsi come snodo commerciale, a beneficio dei suoi abitanti e dei visitatori da terre remote.

Archi-Monarca (Leader)

Un'Ardente Ambrata, salvata dai suoi stessi sogni e usata come schiava-ingegnere dalle vecchie bande di pirati del Midollo. Una volta reclamata la sua libertà, ha rivendicato la corona in seguito alla ribellione; è ben vista dalla maggior parte dei suoi concittadini, molti dei quali indossano gingilli d'ambra, simbolo del loro supporto alla Monarca. *La sua dimora è sempre vuota, dal momento che la sovrana si reca spesso al porto per affari così segreti che neppure i suoi consiglieri sembrano saperne nulla. Questo fatto viene tenuto nascosto alla popolazione.*

Gli Altiforni (Caratteristica)

Le spesse ossa del Midollo sono resistenti al fuoco; pertanto, è stato possibile costruire delle fucine e delle forge al suo interno, senza alcun timore di incendi. *Avere buoni rapporti con un fabbro degli Altiforni tornerà senz'altro utile quando l'equipaggio vorrà rimodellare e purificare i metalli recuperati senza spendere una fortuna.*

031 (Officina)

Di proprietà di una ingegnere Corazzata dotata di grandi abilità, l'officina è specializzata nella riparazione di navi e macchinari insoliti. ZeroTre, la Corazzata responsabile dell'officina, ha disseminato pezzi di sé stessa per l'intero edificio. *Ciascuno agisce in modo semi-autonomo, permettendole di lavorare su diversi progetti in contemporanea.*

La Colquista (Minaccia)

La banda di pirati espulsi dal Midollo durante la ribellione, gelosi del successo del porto divenuto ormai una nuova potenza industriale e furiosi per aver perso il loro covo. Gli agenti della Colquista cercano (spesso fallendo miseramente) di ricoprire posizioni di potere all'interno del Midollo. *La popolazione li tiene alla larga, consapevole delle loro macchinazioni.*



Le Famiglie Venatorie (Fazione)

Territorio di Origine: le Torbiere.

Obiettivi: abbattere le bestie più pericolose.

Le Famiglie Venatorie sono una fazione influente e una presenza costante tra le onde fruscianti della Vulpinaia; sono un insieme di gruppi seminomadi, uniti dall'amore per la caccia. Nei porti, si incontrano molti affiliati alle Famiglie intenti a commerciare pelli, ossa e carni; a volte, invece, si incontrano in mare aperto, proprio mentre stanno inseguendo una preda che ha attirato la loro attenzione. La gente trova le Famiglie Venatorie rudi ma schiette, oneste e determinate.

Il Trono del Cacciatore (Meraviglia)

Una struttura logora di pelli e ossa, posta in cima all'Altopiano Strisciamorta. Ogni cacciatore, a un certo punto, è chiamato a offrire un trofeo al Trono; in assenza di un leader, per tradizione, il trono rimane vacante. *Il trono non serve per onorare il cacciatore, ma ciò che è stato cacciato.*

Il Primo Banchetto (Festival)

Chiunque può diventare un membro di una delle Famiglie Venatorie. L'affiliazione non dipende dal sangue, ma dalla propria determinazione e dalle proprie capacità come cacciatore. *Per diventare un affiliato, un cacciatore deve fornire la carne del suo Primo Banchetto, e fare in modo che ce ne sia abbastanza per tutti i commensali: un compito per nulla semplice.*

Il Salto del Sole (Festival)

Quando un affiliato delle Famiglie diventa troppo fragile o vecchio per cacciare, spesso farà il cosiddetto Salto del Sole: una celebrazione in cui mostra la propria passione per la caccia e che si conclude con un salto fatale nella fossa più vicina. *La tradizione vuole che il salto avvenga tenendo in mano qualcosa di luminoso, come una lucciola, per simboleggiare la vittoria, l'oscurità domata.*

Le Forche Caudine (Punizione)

Spesso, un cacciatore caduto in disgrazia può redimersi percorrendo il sentiero delle Forche Caudine, vestendosi di pelli e corna, per poi scivolare via tra le onde, come una preda per gli altri cacciatori. *Sopravvivere a questa punizione cancella il misfatto compiuto e regala qualche nuova cicatrice da esibire.*

Principi

Le usanze e le tradizioni delle Famiglie Venatorie cambiano da insediamento a insediamento; tuttavia, questi principi sono validi per la maggior parte dei territori venatori.

- ☞ Ottenere un trofeo è assai importante, ma solo se lo si è ottenuto dopo un combattimento leale.
- ☞ Le cicatrici sono la prova dell'impegno di ciascuno, della propria eccellenza e vanno portate con orgoglio.
- ☞ Mai intromettersi nella battuta di caccia di un altro cacciatore.

PNG Rapidi

- ☞ **Cressa Thorn (Ardenite):** incaricata di sorvegliare una riserva di caccia per l'addestramento dei bambini nei loro primi anni di vita. Anziana, di buon umore, un vero portento con la sua carabina a lunga gittata.
- ☞ **Tantaluska Ormenholme (Ektus):** un'esperta con una cicatrice frastagliata che va dal viso al ginocchio. Dà la caccia allo scoiattolo leviatano che l'ha sfregiato.
- ☞ **Bel & Hortio (Ardeniti):** fratello e sorella, cacciano in coppia. Bel caccia con le lame, Hortio con l'arco. Più coraggiosi che abili.

Ganci Narrativi

- ☞ Dopo essersi difesi da una bestia impazzita, i membri dell'equipaggio scoprono di aver involontariamente rovinato una battuta di caccia.
- ☞ L'equipaggio si imbatte in una cavalcatura dal naso lungo, ferita e imbrogliona; ha perso il suo cavaliere.
- ☞ Arrivando in un avamposto di caccia, l'equipaggio scopre che è in corso un Primo Banchetto col quale si dà il benvenuto a un nuovo iniziato.
- ☞ Un anziano cacciatore vuole salire a bordo come passeggero: vuole vedere un po' le onde, prima di compiere il suo Salto del Sole.
- ☞ Una nave dallo scafo d'osso viene ritrovata in porto: mostra segni di lotta sul ponte; l'equipaggio è sparito.
- ☞ La nave dell'equipaggio, inseguita da una bestia titanica, viene salvata da un gruppo di leviatanieri... Eppure la bestia è ancora là fuori.



I Numismatici (Fazione)

Territorio di Origine: Altoborgo.

Obiettivi: accumulare ed esibire le ricchezze Pre-V.

I Numismatici sono un culto dedicato al ritrovamento e al riutilizzo di antiche ricchezze, con una particolare attenzione alle monete, alla cartamoneta, ai contratti e ai libri di un tempo. Non sono particolarmente interessati ai metalli preziosi, a meno che non siano finemente lavorati, vengono però incorporati alle loro navi e nei loro insediamenti, a scopo decorativo.

Sebbene alcuni li considerino dei pirati, i Numismatici sono raramente violenti con gli estranei, a meno che non vengano provocati. In verità, raramente entrano in conflitto con le altre culture, poiché le risorse che si dedicano tanto a raccogliere sono pressoché inutili alla maggior parte delle comunità che abitano il Selvapelago.

Il Culto della Seta e della Carta (Caratteristica)

L'abbigliamento dei Numismatici è studiato per essere il più elegante possibile, sebbene questa eleganza sia rappresentativa del ruolo che ciascuno riveste nel culto stesso. *I membri di ordine inferiore sono avvolti in sete bordate d'oro; i loro superiori, invece, indossano collane di monete, fasce di banconote di vario taglio, e per questo sono grandemente invidiati.*

Gli Orbe Aureo (Caratteristica)

Un termine colloquiale per indicare i rovistatori Numismatici più esperti, chiamati così per la loro abitudine di sostituire i propri occhi, sempre che ne abbiano, con delle monete. *I Numismatici appartenenti a delle stirpi "senza occhi", come gli Ektus, incastonano le monete nelle loro braccia e sui loro volti.*

Arcamobili (Orrore)

Quando un Numismatico di successo raggiunge la fine dei suoi giorni, i suoi sforzi si orientano verso la protezione dei tesori collezionati in vita. Un'Arcamobile permette a un Numismatico di conservare le sue ricchezze anche nella morte: si tratta di una bara semi-senziente che si muove in processione lungo le strade e i corridoi degli insediamenti numismatici. *Queste tombe ambulanti sono spesso rivestite di vetro, e mostrano il cadavere del defunto, conservato alchemicamente, assieme ai suoi reperti più preziosi.*

Lo Scambio (Festival)

Un festival mensile dedicato al baratto di ricchezze del vecchio mondo. *I Numismatici coltivano vasti orti, anche a bordo delle loro navi, e barattano le loro fragole simbiote e i loro macelloni con reperti Pre-V.*

Principi

All'interno di uno dei caveau dei Numismatici sono stati scritti i loro principi, i loro obiettivi e ambizioni. Il problema è ricordarsi in quale caveau siano stati scritti...

- ☞ I reperti di valore dovrebbero essere sfoggiati.
- ☞ Le ideologie del passato valgono più di quelle del futuro.
- ☞ Rubare a un altro Numismatico è un reato punibile con la morte (inviare un sicario è più che accettabile).

PNG Rapidi

- ☞ **Tamen Hold (Gau):** un giovane Numismatico collezionista di monete, desideroso di mostrare la "ricchezza" accumulata.
- ☞ **Somma Fja (Ardente):** numismatico di alto rango; indossa un mantello fatto di ceralacca e di banconote multicolori. È rispettata per la sua sopraffina capacità di fiutare un affare quando si tratta di reliquie.
- ☞ **Patakara Kezar (Tzelicrae):** una cercatrice d'oro i cui ragni sono in grado di trasportare all'interno del suo involucri numerose monete di varie valute ormai perdute. Sostiene di aver visitato l'Oscuro Fondale.

Ganci Narrativi

- ☞ Un Numismatico di alto rango sta organizzando un'asta per fare spazio a nuovi reperti.
- ☞ Qualcosa, di proprietà di uno dei membri dell'equipaggio, attira l'attenzione di un cercatore d'oro.
- ☞ In seguito a un'esplosione lontana, cominciano a piovere dal cielo migliaia di banconote sbiadite.
- ☞ L'equipaggio trova un Arcamobile danneggiato.
- ☞ I cultisti Numismatici sono sulle tracce di un ladro astuto.
- ☞ Un titanopede nelle vicinanze è come impazzito, e sta trascinando i vagoni sul suo dorso in una corsa terrificante.



SPUNTI PER LA LUCCIOLA

Risultato del Tiro Vedetta (Quiete)

- 6: una striscia ossea con un dipinto rudimentale delle onde circostanti che funge da mappa.
- 5: un branco distante di vulpivere si rincorre chiososamente.
- 4: per via di un effetto aronautico, verificatosi negli strati più bassi del mare, aumenta l'udito dell'equipaggio per un breve periodo.
- 3: due famigli giocano alla lotta sul ponte.
- 2: un membro della ciurma racconta la leggenda del Dollaro di Sotto e di quello che si dice che gli esploratori abbiano trovato laggù.
- 1: una visuale eccellente di una delle Sette Mura da un punto rialzato tra le chiome.

Risultato del Tiro Vedetta (Ordine)

- 6: una delle navi delle Famiglie Venatorie si accosta a quella dell'equipaggio: hanno carne fresca e bevande forti da condividere e non vogliono nulla in cambio.
- 5: uno sveltaselva sulla cui superficie ci sono diverse scritte in Venatorio: l'ode di un cacciatore a una preda ormai perduta.
- 4: un arcipelago osseo colonizzato da rifugiati provenienti da molto lontano.
- 3: un branco di volpi addestrate trainano una chiatta da diporto carica di Numismatici.
- 2: un incontro con una persona costretta alle Forche Caudine: sta espiando il furto di un trofeo.
- 1: la nave di una Famiglia Venatoria pesantemente danneggiata, in fuga da un leviatano.

Risultato del Tiro Vedetta (Natura)

- 6: un gruppo di volpi danzano sulla scia della nave: sono di buon auspicio.
- 5: una tempesta vivente e vendicativa, i cui fulmini colpiscono ripetutamente una draga isolata di Numismatici.
- 4: uno sciame di piccole tascovolpi che si riversano sul ponte della nave, alla ricerca di qualsiasi oggetto di piccole dimensioni.
- 3: una pioggia di denti.
- 2: i rami di ficus baniano spezzati, i tronchi sfregiati: un leviatano è sicuramente emerso di recente.
- 1: una persona osteoanimata si issa sul ponte, cercando disperatamente aiuto mentre la malattia la costringe ad attaccare.

Merci e Carico

- ☞ **Attrezzatura per il Dragaggio (esportazione):** sebbene alcuni, come le Tzelicrae e i Ketra, siano naturalmente adatti a scendere nelle Profondità per recuperare vecchi materiali e relitti, la maggior parte delle stirpi, invece, deve utilizzare delle serie attrezzature protettive per la discesa in sicurezza.
- ☞ **Carne di Bestia (esportazione):** mosse dal loro impulso verso la caccia, le Famiglie finiscono, di solito, con l'averne più carne di quanta ne serva loro, o che possano conservare. Spesso, viene salata o essiccata per i lunghi viaggi.
- ☞ **Armi da Fuoco Finemente Lavorate (esportazione):** direttamente dagli altiforni del Midollo. Poche funzionano con la polvere nera; molte impiegano cariche alchemiche, e usano meccanismi ad aria compressa o a scatto (come le balestre).
- ☞ **Monete e Banconote (importazione):** Pre-V, ovviamente. I commercianti Numismatici saranno entusiasti di poter scambiare qualsiasi tipo di campione per ottenere questo tipo di materiale di recupero.
- ☞ **Bestie Sconosciute (importazione):** le Famiglie Venatorie sono sempre alla ricerca di una nuova sfida; portare loro un grande bestia proveniente da un'area lontana è un ottimo modo per suscitare il loro interesse.
- ☞ **Minerali (importazione):** la maledizione del Midollo è essere una città di fabbri senza miniere locali. Fortunatamente, le persone sono disposte a viaggiare per settimane per portare i minerali nelle loro fucine, e vengono anche pagate profumatamente.

Passeggeri

- ☞ Un giovane membro di una Famiglia Venatoria, addestratore di volpi, tornato da una battuta con un nuovo amico peloso.
- ☞ Una draghista Orbe Aureo con indicazioni molto specifiche su dove vuole essere lasciata.
- ☞ Un vecchio ribelle del Midollo, con una foltissima barba di spine, depositario di mille racconti dei tempi cupi prima che l'Archi-Monarca reclamasse il trono.
- ☞ Un Arcamobile silenziosa, che lascerà la nave quando lo desidererà.
- ☞ Un gruppo di neo-Numismatici dall'abbigliamento scialbo, ornato solo da poche monete e da qualche brandello di libro.
- ☞ Un ferroviere della Mazoro, allontanato dal suo incarico a causa della morte di un titanopede durante il suo turno.

Pericoli Locali

- ☞ Un'impressionante e variegata **moltitudine vulpina** (si veda la pagina successiva), sebbene raramente siano una minaccia per gli equipaggi e le ciurme.
- ☞ Dei **jikari lingua lunga** che scendono dall'Altopiano Strisciamorta in cerca di prede.
- ☞ **Petauri coda rossa** che acciuffano degli insetti in volo; occasionalmente affrontano prede più grandi.
- ☞ **Pietre nomadi**, ossia antiche parti delle Sette Mura ormai senzienti e che si muovono libere dall'inizio della Verdeggianza.
- ☞ **Titanopodi** ben addestrati a seguire le rotte commerciali e le linee ferroviarie delle Sette Mura.
- ☞ **L'Insidia Canuta**, una volpe leviatantica la cui bellezza è talmente folgorante da confondere la mente di chi la osserva e da trasformare un amico in un nemico.

Varietà Vulpine

La Vulpinaia si chiama così per una ragione specifica: sebbene sia popolata da moltissime bestie, da insetti e altre stranezze, ospita una concentrazione fuori dal comune di volpi e di altri animali simili. Le specie più importanti sono le seguenti...

Le Candide

Sono tra le bestie vulpine più caratteristiche della Vulpinaia; la loro pelliccia bianca e pura come neve spicca sul fogliame verde e dorato. Le candide tendono a creare le loro tane scavando la superficie delle Sette Mura: alcuni temono che i loro sforzi, un giorno, possano far crollare l'intera struttura.

Tascavolpi

Queste piccole volpi spazzine, che vivono solo presso la Vulpinaia, sono grandi quanto un medaglione. Sebbene talvolta vengano trattate come parassiti, sono in realtà estremamente utili, specie quando vengono addestrate: una tascavolpe raccoglie di tutto, e lo fa per istinto; ruba piccoli oggetti preziosi incustoditi. Le tascavolpi selvatiche usano questi oggetti per decorare le loro tane. Se addestrata, una tascavolpe condividerà il bottino col suo addestratore.

Petauri Coda Rossa

Principale predatore aereo della regione, nonostante non sia davvero in grado di volare; il petauro coda rossa si affida alle correnti ascensionali e a degli appositi punti di lancio tra i rami degli svettaselva per cacciare, librandosi in cielo grazie ai suoi lembi di pelliccia aerodinamica. Analogamente alle candide, anche questi animali vengono chiamati così per il colore della pelliccia della loro coda, priva di quella punta bianca o nera comune alle altre volpi della regione.

Vulpivere

Le vulpivere si trovano in tutto il Selvapelago, ma mai in questa concentrazione; le vulpivere sono oggi per le navi quello che, un tempo, erano i delfini. Viaggiano in branco, saltando tra le onde e rimanendo sulla scia di una nave, o accanto al suo scafo per attaccare gli insetti, disturbati dal suo passaggio. Alcuni marinai le nutrono, gettando loro del cibo in segno di affetto e di buona sorte.

Djagva

Le djagva, ossia, traducendo dal Citrico, le "lame", sono volpi aggressive e territoriali che vivono nelle profondità. Sebbene assomiglino in tutto e per tutto alle normali volpi, ogni pelo della loro pelliccia è affilato come un rasoio. Per alcuni cacciatori, le djagva sono le uniche volpi che vale la pena cacciare, e che rappresentano una vera sfida: si muovono in branchi di diverse centinaia, lasciando dietro di sé distese di foglie strappate e rami spogli.

Fortunatamente per i marinai e i coloni, le djagva raramente risalgono in superficie, sebbene capita che altre creature le spingano verso l'alto (e spesso anche queste altre creature sono un problema di per sé).

L'Abbaglio di Robichek

Non si tratta di una volpe ma di una creatura in grado di imitare una volpe abbastanza bene da ingannare il famigerato Robichek, la cui storia è diventata leggenda presso la Vulpinaia. Robichek, un Numismatico dissidente, era fuggito per unirsi alle Famiglie Venatorie. Per il suo banchetto iniziatico, aveva scelto di portare in dono le carni di una creatura piuttosto comune: una candida. Quando andò a caccia, si imbattè subito in un esemplare della specie, o almeno ciò che sembrava essere una candida. La creatura non reagì alla sua presenza ma, quando fu portata, la sua pelliccia si squarciò e ne uscì un millepiedi lungo quanto una nave: un sistema di mimetizzazione davvero efficace.

Se Robichek fosse ancora vivo, forse non gradirebbe sapere che quella bestia, da allora, deve a lui il suo nome.



Felix Isaacs

Autore e Designer



Omercan Cirit

Illustrazioni dei Personaggi



Pierre Demet

Illustrazioni delle Navi e degli Ambienti



Shmeckerel

Illustrazioni dei Pericoli



BlueTwoDays

Design Grafico



Taylor Alexis

Loghi



Mon

Illustrazioni Aggiuntive degli Ambienti



Kyllian Guillart

Concept di Illustrazioni



Heru Purwanda

Illustrazioni Aggiuntive delle Navi



Grumpy Anise

Illustrazione Copertina Variant



Emanoel Melo

Design dello Schermo



Ryan Khan

Sensitivity Reader e Testi Aggiuntivi



Ric Heise

Organizzatore Playtest e Testi Aggiuntivi



Colin Chapman

Regole dello Schermo



Ellan Aldryc

Editing Edizione Inglese



Liam Vaughan

Sviluppo Soundtrack



Nullcode

Sviluppo Soundtrack



Ray Chou

Cofondatore di Mythopoeia



Vincenzo Ferriero

Cofondatore di Mythopoeia



Mistletoe_Kiss

Le Ferradici Ambrate

Martin Nerurkar

L'Autunno della Sibilla

Rob Leigh

L'Anomalia di Kremich

Seren Briar

Micopodi e altre schifezze

EDIZIONE ITALIANA

Flavio Mortarino

Direzione Editoriale

Marta Palvarini

Curatela e Editing

Laura Fontanella

Traduzione

Vanessa Colciago

Revisione e Proofreading

Rita Ottolini

Impaginazione e Grafica



La Fiera delle Mille Luci

