

NOVA

GREYSCALES



UN QUICKSTART PER NOVA

Una pubblicazione Grumpy Bear

www.grumpybearstuff.com • info@grumpybearstuff.com

@GrumpyBearStuff su Twitter

@grumpybearstuffpublishing su Instagram

Facebook.com/grumpybearstuff/

Nova: GreyScales è un'opera basata su NOVA di Spencer Campbell, GilaRPGs © 2021
edita in italiano da Grumpy Bear S.r.l. Copyright © 2023.

Ogni riproduzione non autorizzata di materiale sotto copyright è vietata.

Tutti i diritti riservati.

DIREZIONE EDITORIALE: Flavio Mortarino

CONTENUTI AGGIUNTIVI: Edoardo Cremaschi

EDITING E REVISIONE: Giacomo Carnaghi

LAYOUT E IMPAGINAZIONE: Matteo Sciotteri

ILLUSTRAZIONI INTERNE: Eddie Yorke

COPERTINA E ILLUSTRAZIONI AGGIUNTIVE: Francesca Tudini



GRUMPY BEAR

GAME BREWING,
INDIE PUBLISHING & STUFF



E S P L O D I I N N O V A

NOVA è un gioco di ruolo da tavolo che parla di esplorare e ricostruire il mondo dopo che il sole è esploso. Con NOVA racconterete la storia delle Scintille, esotute a energia solare pilotate da coraggiosi individui per avventurarsi nell'oscurità del Crepuscolo. Indossate le esotute e approntate i sistemi, siete l'ultima speranza dell'umanità.

GUIDA INTRODUTTIVA

Quello che stai per leggere è un Quickstart di NOVA, un distillato del gioco completo che vi guiderà nella vostra prima Missione contro una nuova fazione di nemici, i Grayscales.

Uno di voi sarà il GM, avrà la responsabilità di gestire la Missione e i nemici.

Gli altri giocatori, invece, **interpreteranno le Scintille**, esotute a energia solare progettate per difendere la città ed esplorare l'oscurità del Crepuscolo, comandate da piloti che non temono il buio e i suoi segreti.

> Cosa vi serve per giocare

Stampate le quattro schede dei personaggi che trovate in fondo a questa quickstart, poi recuperate quattro dadi a sei facce, matite e fogli per le note.

Anche se il quickstart è pensato per essere seguito passo passo mentre si gioca, il GM potrebbe volerlo leggere almeno una volta prima di iniziare a giocare.

SCEGLIETE LE SCINTILLE

Alla fine di questo quickstart trovate quattro schede pregenerate tra cui scegliere. Nel manuale di NOVA si trovano altre 5 classi di Scintille e ulteriori selezioni di Bagliori.

APPROCCI : Sole, Luna e Ombra. Descrivono come le Scintille interagiscono col mondo.

SALUTE : quantità di Danni che una Scintilla può subire prima di spegnersi.

ENERGIA : risorsa che consente alle Scintille di usare i propri Poteri.

BAGLIORI : modifiche (Mod) utilizzate per personalizzare le Scintille.

POTERI : unici per ogni Scintilla, spendi 1 Energia per attivarli. I **Poteri Passivi**, invece, sono sempre in funzione.

SUPERNOVA : effetto che si attiva quando la Scintilla scende a 0 Salute. La Scintilla non muore (a meno che non lo decidano i giocatori), ma rimane inerte finché un'altra Scintilla non spende un'azione per riattivarla: quando succede, la Scintilla recupera metà della propria Salute e della propria Energia.

BAGLIORI E MOD. POTERE : potenziamenti alle abilità standard di una Scintilla. Le Mod.Potere si applicano sempre al Potere scelto.

PASSO DUE :

CONOSCETE



LA CITTÀ

La città che le vostre Scintille difendono si chiama **Lumen**, ed è costruita sopra un massiccio giacimento di frammenti solari. Lumen è reduce da una grande battaglia con i GreyScales che ne ha messo a serio repentaglio la sopravvivenza.

A partire da questa presentazione, il GM deve fare alcune domande alle Scintille. Lo scopo di queste domande è conoscere un po' meglio Lumen, ma soprattutto dire qualcosa di più sui personaggi. Scegli o ispirati a questa lista, e se vuoi fai qualche domanda ulteriore per approfondire personaggi o fazioni.

- Chi ti ha insegnato a pilotare? *È stato un addestramento formale, oppure dettato dalla necessità?*
- Cosa facevi prima di diventare un Pilota? *Lavoravi come Cartografo del Crepuscolo, oppure nell'estrazione dei frammenti solari?*
- Quale era il vostro ruolo nella grande battaglia contro i GreyScales? *Combattevi nelle prime linee, o eri troppo giovane per imbracciare un'arma?*
- Chi ti permette di pilotare la tua Scintilla? *Servi direttamente il Concilio Cittadino, oppure è qualche altra fazione che arma la tua esotata?*
- Cosa ti hanno preso i GrayScales? *Si tratta di qualcosa, oppure di qualcuno?*
- Cosa rende la tua Scintilla unica? *L'immagine sulla scheda del personaggio è come appariva uscita dalla fabbrica, cosa cambia nella tua?*
- Cosa ti identifica come pilota? *Porti un'uniforme, oppure la vostra sola uniforme è un'incredibile sicurezza di sé?*

R E G O L E

➤ **MECCANICA DI BASE:** *la Scintilla tira un numero di d6 pari a un Approccio (Sole, Luna o Ombra) e tiene il risultato più alto.*

➤ **1-2:** *FALLIMENTO, con una conseguenza*

➤ **3-4:** *SUCCESSO, con una conseguenza*

➤ **5-6:** *SUCCESSO TOTALE, effetto pieno senza conseguenze*

➤ ASPETTI DELLE SCINTILLE

APPROCCI: descrivono come le Scintille interagiscono col mondo.

➤ **SOLE:** potente, emotivo, drastico, distruttivo

➤ **LUNA:** reattiva, rapida, agile, efficace

➤ **OMBRA:** metodica, competente, chirurgica, paziente

SALUTE: quantità di Danni che una Scintilla può subire prima di spegnersi.

ENERGIA: risorsa che consente alle Scintille di usare i propri Poteri.

BAGLIORI: modifiche (Mod) utilizzate per personalizzare le Scintille.

POTERI: unici per ogni Scintilla, ne definiscono la funzione.

➤ COMBATTIMENTO

ROUND: ogni Scintilla e il GM effettuano un turno.

TURNO: le Scintille possono muovere e compiere un'azione.

AZIONE: di solito, utilizzare un Potere o interagire con l'ambiente.

➤ DISTANZE

ADIACENTE: in mischia o distante qualche passo.

VICINO: entro i confini di una stanza di medie dimensioni, a portata di un breve scatto.

LONTANO: al di là di un ampio salone o campo, o giù per un lungo corridoio.

OLTRE: tutto ciò che è più che Lontano, Oltre la portata delle Scintille.

➤ TURNO DEL GM

1. Scegli un numero di nemici pari a quello delle Scintille presenti e, per ognuno, attiva una mossa o infliggi Danni. Descrivi infine un cambiamento significativo del combattimento.

2. **GENERA I DROP:** tira 1d6 per ogni nemico ucciso.

1-2: Nessun Drop

3-5: 1 Energia

6: 1 Salute

ALT!

SE GIOCHI COME
SCINTILLA,
PUOI FERMARTI
A LEGGERE QUI.



LA MISSIONE

CONVOCAZIONE

Abbiamo rilevato una squadra di GreyScales nello *Scarlatto* poco fuori dalla città. Temiamo si tratti di un'avanguardia per il loro prossimo attacco. Localizzate la loro pattuglia e monitoratela, badando che non si avvicinino a obiettivi sensibili. Non tentate azioni troppo avventate, non vogliamo che la situazione si inasprisca.

SCHEDA DELLA MISSIONE

TIPO MISSIONE: *Ricognizione, Monitoraggio*

ZONA: *Lo Scarlatto (50 Salute)*

TEMA: *Grottesco*

STRUTTURE: *Monumento Funebre*

FAZIONE NEMICA: *GreyScales*

LO SCARLATTO

LO SCARLATTO è l'area che si estende appena al di fuori della luce benevola dei frammenti solari. È l'area meno pericolosa da esplorare, trovandosi in vista della sicurezza della città, e i nemici più avveduti si mantengono a debita distanza dalle Scintille.

DISPIEGAMENTO

In **NOVA** il numero di nemici presenti è determinato dalla zona del Crepuscolo in cui ha luogo la missione: per lo Scarlatto, la somma totale di Salute dei nemici che il GM può schierare è 50.

Gran parte dello Scarlatto è illuminato dal riverbero della città, ma non è comunque facile rintracciare il nemico. La loro destinazione è il luogo di scontro dell'ultima battaglia, ancora disseminato di Scintille distrutte e scheletri di rettiloidi abbattuti. Al suo centro la città ha eretto un monumento ai caduti alimentato a frammenti solari che brilla come un faro nella notte.

Perché i GreyScales tornano sul luogo dell'ultimo scontro? Cercano di recuperare i loro morti, oppure sono interessati a recuperare della tecnologia umana dai rottami? O ancora, si tratta di un sanguinoso rito all'alba di nuove battaglie?

Il pericolo più grosso dell'essere individuati viene dalle pattuglie **Pteros** che sorvolano il percorso designato. Nel caso succedesse, gli **Pteros** cercano di ritornare alla colonna principale per dare l'allarme e far inviare un distaccamento di **Raptor** e **Triceps** per bloccare le Scintille.

Se il distaccamento guadagna abbastanza tempo, gli **Stegos** che fanno parte del gruppo principale aspettano le Scintille in un punto del campo di battaglia a loro favorevole, probabilmente aiutati da un paio di **Reptilis**.

Il **Rex** che guida la colonna tiene sempre con sé la maggior parte delle forze e non rinuncerà allo scontro frontale con le Scintille se gliene viene data l'occasione.

RAPPORTO

Dopo la missione, prendetevi un momento per capire come il suo risultato abbia influenzato gli equilibri della città.

Se è stata un successo, quali fazioni ne hanno beneficiato e in che modo ha influenzato gli abitanti? Se è stato un fallimento, in che modo le Scintille sono state accolte al ritorno?

Dopodiché, potete prendervi un momento in cui "ruolare" liberamente alcune scene che ritraggono i vostri piloti in città. Potete usare queste scene per esplorare i legami tra piloti, con la gente del posto o con le fazioni, oppure per personalizzare la vostra Scintilla o per gettare le basi di future missioni.

Nel manuale di **NOVA** trovate le regole necessarie per effettuare l'avanzamento delle vostre Scintille e per creare le missioni successive.

NEMICI

GREYSCALES

Alcuni dicono che l'evento nova li abbia risvegliati dal loro torpore al centro della Terra, altri sostengono che siano arrivati da qualche altra parte, mentre i nostri antenati rimanevano nascosti sottoterra. Li chiamiamo GreyScales perché assomigliano ai rettili che abitavano il nostro pianeta, ma l'adattamento al Crepuscolo li ha completamente privati del loro pigmento.

Li pensavamo animali poco intelligenti, ma abbiamo dolorosamente imparato il contrario. Hanno una società totalitaria e violenta e la loro tecnologia, seppur rudimentale, si è evoluta per smussare i loro punti di debolezza e renderli ancora più letali. Crediamo che sia per questo che ci attacchino, per la tecnologia dei frammenti solari: nelle loro mani sarebbe una catastrofe peggiore della nova.

ELITE

Gli Elite sono i nemici più pericolosi che le Scintille affronteranno nel Crepuscolo. Sono quelli che vengono chiamati "boss" in molti giochi e rappresentano la sfida finale che le Scintille devono fronteggiare per rovesciare una fazione nemica.

Gli Elite seguono le stesse regole dei nemici comuni.

P I R A



I primi esploratori fecero ritorno dalle tenebre del Crepuscolo raccontando storie di bestie mostruose e culti terrificanti. Fu allora che l'umanità creò qualcosa per dare loro la caccia: la Scintilla di classe Pira. Laddove prima fuggivamo di fronte agli abitanti del Crepuscolo, ora siamo noi a sfidarli.

Sei una Pira, sei progettata per essere estremamente mobile e infliggere pesanti danni a un singolo bersaglio. Ti adatti a ogni situazione, fintanto che è richiesto l'uso della violenza.

SCHEDA

RIASSUNTIVA

➤ **MECCANICA DI BASE:** *la Scintilla tira un numero di d6 pari a un Approccio (Sole, Luna o Ombra) e tiene il risultato più alto.*

➤ **1-2:** *FALLIMENTO, con una conseguenza*

➤ **3-4:** *SUCCESSO, con una conseguenza*

➤ **5-6:** *SUCCESSO TOTALE, effetto pieno senza conseguenze*

➤ ASPETTI DELLE SCINTILLE

APPROCCI: descrivono come le Scintille interagiscono col mondo.

➤ **SOLE:** potente, emotivo, drastico, distruttivo

➤ **LUNA:** reattiva, rapida, agile, efficace

➤ **OMBRA:** metodica, competente, chirurgica, paziente

SALUTE: quantità di Danni che una Scintilla può subire prima di spegnersi.

ENERGIA: risorsa che consente alle Scintille di usare i propri Poteri.

BAGLIORI: modifiche (Mod) utilizzate per personalizzare le Scintille.

POTERI: unici per ogni Scintilla, ne definiscono la funzione.

➤ COMBATTIMENTO

ROUND: ogni Scintilla e il GM effettuano un turno.

TURNO: le Scintille possono muovere e compiere un'azione.

AZIONE: di solito, utilizzare un Potere o interagire con l'ambiente.

➤ DISTANZE

ADIACENTE: in mischia o distante qualche passo.

VICINO: entro i confini di una stanza di medie dimensioni, a portata di un breve scatto.

LONTANO: al di là di un ampio salone o campo, o giù per un lungo corridoio.

OLTRE: tutto ciò che è più che Lontano, Oltre la portata delle Scintille.

➤ TURNO DEL GM

1. Scegli un numero di nemici pari a quello delle Scintille presenti e, per ognuno, attiva una mossa o infliggi Danni. Descrivi infine un cambiamento significativo del combattimento.

2. **GENERA I DROP:** tira 1d6 per ogni nemico ucciso.

1-2: Nessun Drop

3-5: 1 Energia

6: 1 Salute

A R S O R E



Man mano che la tecnologia dei pozzi solari si espandeva, le Scintille migliorarono. Equipaggiato con frammenti solari, l'Arsore è la massima espressione della furia della nostra ormai estinta stella. Capace di evocare le fiamme con un semplice gesto, l'Arsore è indispensabile per respingere l'avanzare del Crepuscolo.

Sei un Arsore, sei progettato per mettere a ferro e fuoco il campo di battaglia e mantenere la tua squadra in forze e pronta a combattere.

SCHEDA

RIASSUNTIVA

➤ **MECCANICA DI BASE:** *la Scintilla tira un numero di d6 pari a un Approccio (Sole, Luna o Ombra) e tiene il risultato più alto.*

➤ **1-2:** *FALLIMENTO, con una conseguenza*

➤ **3-4:** *SUCCESSO, con una conseguenza*

➤ **5-6:** *SUCCESSO TOTALE, effetto pieno senza conseguenze*

➤ ASPETTI DELLE SCINTILLE

APPROCCI: descrivono come le Scintille interagiscono col mondo.

➤ **SOLE:** potente, emotivo, drastico, distruttivo

➤ **LUNA:** reattiva, rapida, agile, efficace

➤ **OMBRA:** metodica, competente, chirurgica, paziente

SALUTE: quantità di Danni che una Scintilla può subire prima di spegnersi.

ENERGIA: risorsa che consente alle Scintille di usare i propri Poteri.

BAGLIORI: modifiche (Mod) utilizzate per personalizzare le Scintille.

POTERI: unici per ogni Scintilla, ne definiscono la funzione.

➤ COMBATTIMENTO

ROUND: ogni Scintilla e il GM effettuano un turno.

TURNO: le Scintille possono muovere e compiere un'azione.

AZIONE: di solito, utilizzare un Potere o interagire con l'ambiente.

➤ DISTANZE

ADIACENTE: in mischia o distante qualche passo.

VICINO: entro i confini di una stanza di medie dimensioni, a portata di un breve scatto.

LONTANO: al di là di un ampio salone o campo, o giù per un lungo corridoio.

OLTRE: tutto ciò che è più che Lontano, Oltre la portata delle Scintille.

➤ TURNO DEL GM

1. Scegli un numero di nemici pari a quello delle Scintille presenti e, per ognuno, attiva una mossa o infliggi Danni. Descrivi infine un cambiamento significativo del combattimento.

2. **GENERA I DROP:** tira 1d6 per ogni nemico ucciso.

1-2: Nessun Drop

3-5: 1 Energia

6: 1 Salute

ESPLORATORE



La prima Scintilla mai creata, progettata per spostamenti rapidi e furtivi e costruita per missioni di ricognizione e perlustrazione. Il Crepuscolo è un abisso mutevole e, senza gli Esploratori a illuminarne i misteri, brancoleremmo nel buio. Ci vuole un'anima speciale per affrontare l'ignoto.

Sei un Esploratore, supporti la squadra marchando i nemici per poterli poi annientare insieme ai tuoi compagni. Controlli e manipoli il campo di battaglia invece di devastarlo.

SCHEDA

RIASSUNTIVA

➤ **MECCANICA DI BASE:** *la Scintilla tira un numero di d6 pari a un Approccio (Sole, Luna o Ombra) e tiene il risultato più alto.*

➤ **1-2:** *FALLIMENTO, con una conseguenza*

➤ **3-4:** *SUCCESSO, con una conseguenza*

➤ **5-6:** *SUCCESSO TOTALE, effetto pieno senza conseguenze*

➤ ASPETTI DELLE SCINTILLE

APPROCCI: descrivono come le Scintille interagiscono col mondo.

➤ **SOLE:** potente, emotivo, drastico, distruttivo

➤ **LUNA:** reattiva, rapida, agile, efficace

➤ **OMBRA:** metodica, competente, chirurgica, paziente

SALUTE: quantità di Danni che una Scintilla può subire prima di spegnersi.

ENERGIA: risorsa che consente alle Scintille di usare i propri Poteri.

BAGLIORI: modifiche (Mod) utilizzate per personalizzare le Scintille.

POTERI: unici per ogni Scintilla, ne definiscono la funzione.

➤ COMBATTIMENTO

ROUND: ogni Scintilla e il GM effettuano un turno.

TURNO: le Scintille possono muovere e compiere un'azione.

AZIONE: di solito, utilizzare un Potere o interagire con l'ambiente.

➤ DISTANZE

ADIACENTE: in mischia o distante qualche passo.

VICINO: entro i confini di una stanza di medie dimensioni, a portata di un breve scatto.

LONTANO: al di là di un ampio salone o campo, o giù per un lungo corridoio.

OLTRE: tutto ciò che è più che Lontano, Oltre la portata delle Scintille.

➤ TURNO DEL GM

1. Scegli un numero di nemici pari a quello delle Scintille presenti e, per ognuno, attiva una mossa o infliggi Danni. Descrivi infine un cambiamento significativo del combattimento.

2. **GENERA I DROP:** tira 1d6 per ogni nemico ucciso.

1-2: Nessun Drop

3-5: 1 Energia

6: 1 Salute

GUARDIANO



Le grandi spedizioni e le squadre di Scintille inviate nel Crepuscolo attirano l'attenzione dei peggiori incubi che vi dimorano. I Guardiani proteggono chiunque venga loro affidato, polverizzando i nemici dell'umanità. Chi pilota i Guardiani sa bene che il suo compito è quello di fraporsi fra coloro che ha giurato di proteggere e gli orrori del Crepuscolo. Ed è orgoglioso di farlo.

Sei un Guardiano, sei progettato per difendere e intimidire. Aiuti i tuoi alleati a sostenere i danni in arrivo mentre carichi a testa bassa il Crepuscolo stesso, sempre pronto a sfidare chiunque voglia fare del male ai tuoi amici.

SCHEDA

RIASSUNTIVA

➤ **MECCANICA DI BASE:** *la Scintilla tira un numero di d6 pari a un Approccio (Sole, Luna o Ombra) e tiene il risultato più alto.*

➤ **1-2:** *FALLIMENTO, con una conseguenza*

➤ **3-4:** *SUCCESSO, con una conseguenza*

➤ **5-6:** *SUCCESSO TOTALE, effetto pieno senza conseguenze*

➤ ASPETTI DELLE SCINTILLE

APPROCCI: descrivono come le Scintille interagiscono col mondo.

➤ **SOLE:** potente, emotivo, drastico, distruttivo

➤ **LUNA:** reattiva, rapida, agile, efficace

➤ **OMBRA:** metodica, competente, chirurgica, paziente

SALUTE: quantità di Danni che una Scintilla può subire prima di spegnersi.

ENERGIA: risorsa che consente alle Scintille di usare i propri Poteri.

BAGLIORI: modifiche (Mod) utilizzate per personalizzare le Scintille.

POTERI: unici per ogni Scintilla, ne definiscono la funzione.

➤ COMBATTIMENTO

ROUND: ogni Scintilla e il GM effettuano un turno.

TURNO: le Scintille possono muovere e compiere un'azione.

AZIONE: di solito, utilizzare un Potere o interagire con l'ambiente.

➤ DISTANZE

ADIACENTE: in mischia o distante qualche passo.

VICINO: entro i confini di una stanza di medie dimensioni, a portata di un breve scatto.

LONTANO: al di là di un ampio salone o campo, o giù per un lungo corridoio.

OLTRE: tutto ciò che è più che Lontano, Oltre la portata delle Scintille.

➤ TURNO DEL GM

1. Scegli un numero di nemici pari a quello delle Scintille presenti e, per ognuno, attiva una mossa o infliggi Danni. Descrivi infine un cambiamento significativo del combattimento.

2. **GENERA I DROP:** tira 1d6 per ogni nemico ucciso.

1-2: Nessun Drop

3-5: 1 Energia

6: 1 Salute

FILE

NOME DA BATTAGLIA:

BASTION

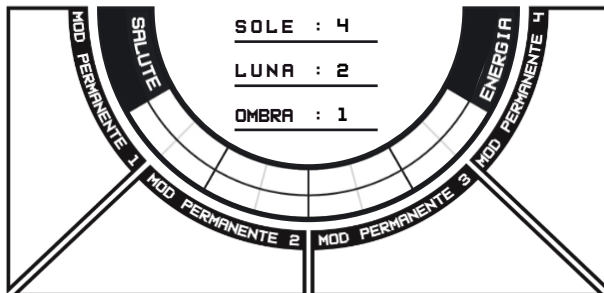
CLASSE:

GUARDIANO

NOME PILOTA:

SPENCER

PRONOMI:



MOD PERMANENTI

◆ ANCORA

Se non ti muovi, tutti i nemici Adiacenti non possono agire in questo round.



POTERI

PASSIVO: INARRESTABILE

La tua mera presenza destabilizza i nemici. Quando ti muovi Stordisci un nemico Adiacente. Quel nemico non può agire per il resto del round.

SUPERNOVA: TERREMOTO

Genera una scossa sismica che si propaga nel terreno. Infliggi 2 Danni a un numero di bersagli pari al tuo Sole. I bersagli sono Storditi per il resto del round.

POTERE 1: BALUARDO

Piazza a terra uno scudo a espansione energetica. Tu e i tuoi alleati Adiacenti riducete i Danni subiti di 1 fino alla fine del round.

POTERE 2: CARICA

Fatti largo fra i nemici in una carica inarrestabile. Corri sino a un luogo Vicino e infliggi 1 Danno a tutti i nemici sulla tua strada. Questo Potere non sostituisce il tuo movimento.

POTERE 3: SCHIACCIA E GETTA

Schiaccia un nemico Adiacente nella tua presa, infliggendo 2 Danni. Puoi poi gettarlo in un luogo Vicino e infliggere 1 Danno a qualsiasi nemico si trovi in quel luogo.

POTERE 4: DA QUESTA PARTE

Recupera Salute pari al tuo Sole, poi lancia una sfida ai tuoi nemici. Tutti i nemici Vicini attaccano te fino all'inizio del tuo prossimo turno.

GRANATA

I nemici uccisi da Schiaccia e Getta esplodono all'impatto, infliggendo 3 Danni ai nemici che si trovano lì, anziché 1.

DOMANDE PER LA SCINTILLA

‣ Chi ti ha insegnato a pilotare? *È stato un addestramento formale, oppure dettato dalla necessità?*

‣ Cosa facevi prima di diventare un Pilota? *Lavoravi come Cartografo del Crepuscolo, oppure nell'estrazione dei frammenti solari?*

‣ Quale era il vostro ruolo nella grande battaglia contro i GreyScales? *Combattevi nelle prime linee, o eri troppo giovane per imbracciare un'arma?*

‣ Chi ti permette di pilotare la tua Scintilla? *Servi direttamente il Concilio Cittadino, oppure è qualche altra fazione che arma la tua esotuta?*

‣ Cosa ti hanno preso i GrayScales? *Si tratta di qualcosa, oppure di qualcuno?*

‣ Cosa rende la tua Scintilla unica? *L'immagine sulla scheda del personaggio è come appariva uscita dalla fabbrica, cosa cambia nella tua?*

‣ Cosa ti identifica come pilota? *Porti un'uniforme, oppure la vostra sola uniforme è un'incredibile sicurezza di sé?*

FILE

NOME DA BATTAGLIA:

INDY

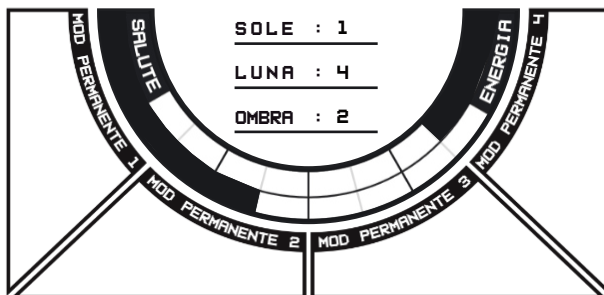
CLASSE:

ESPLORATORE

NOME PILOTA:

ANDREA

PRONOMI:



MOD PERMANENTI

PASSIVO: MARCHIO

Sfrutta il tuo sistema di tracciamento all'avanguardia e scova il nemico. All'inizio del tuo turno, Marchia due nemici qualsiasi. I Marchi rimangono fino a quando non vengono sfruttati, ma non si accumulano.

SUPERNOVA: BORDATA

Esplosi un frammento solare per ogni punto di Luna che hai. I frammenti colpiscono a qualsiasi distanza e infliggono 2 Danni ognuno.

POTERE 1: INDIVIDUARE

Micro cariche esplosive sfrecciano nell'aria. Scegli un nemico Marchiato. Il nemico perde il Marchio e subisce +1 Danno da tutte le fonti sino all'inizio del prossimo round.

POTERE 2: DISTRUGGERE

Spara una salva di esplosivi teleguidati. Ogni nemico Marchiato subisce 2 Danni, poi perde il Marchio.

POTERE 3: OLOSCINTILLA

Schiera una Scintilla civetta in un luogo a te Adiacente o Vicino. Tutti i nemici Marchiati la prendono come bersaglio, poi perdono il Marchio. L'OloScintilla scompare al termine del round.

OLOFRAMMENTAZIONE

L'OloScintilla esplode al termine del round, infliggendo 1 Danno a tutti i nemici Adiacenti e Marchiandoli.

POTERE 4: SCAMBIO

Senti i tuoi atomi disgregarsi quando la tua esotuta inizia a fasare. Inverti la tua posizione con un nemico Marchiato a te Adiacente, Vicino o Lontano, poi il nemico perde il Marchio.

RIPOSIZIONAMENTO

Quando attivi Scambio, puoi invertire la posizione del bersaglio con un alleato invece di te stesso.

DOMANDE PER LA SCINTILLA

‣ Chi ti ha insegnato a pilotare? *È stato un addestramento formale, oppure dettato dalla necessità?*

‣ Cosa facevi prima di diventare un Pilota? *Lavoravi come Cartografo del Crepuscolo, oppure nell'estrazione dei frammenti solari?*

‣ Quale era il vostro ruolo nella grande battaglia contro i GreyScales? *Combattevi nelle prime linee, o eri troppo giovane per imbracciare un'arma?*

‣ Chi ti permette di pilotare la tua Scintilla? *Servi direttamente il Concilio Cittadino, oppure è qualche altra fazione che arma la tua esotuta?*

‣ Cosa ti hanno preso i GrayScales? *Si tratta di qualcosa, oppure di qualcuno?*

‣ Cosa rende la tua Scintilla unica? *L'immagine sulla scheda del personaggio è come appariva uscita dalla fabbrica, cosa cambia nella tua?*

‣ Cosa ti identifica come pilota? *Porti un'uniforme, oppure la vostra sola uniforme è un'incredibile sicurezza di sé?*

FILE

NOME DA BATTAGLIA:

SNAP

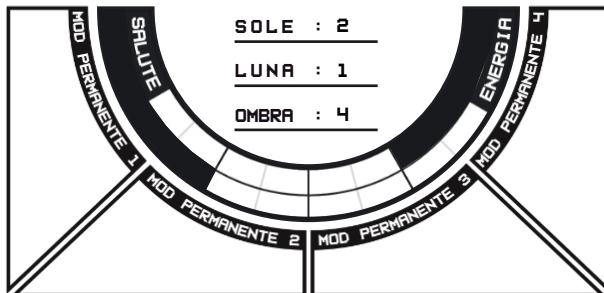
CLASSE:

ARSORE

NOME PILOTA:

JOCELYN

PRONOMI:



MOD PERMANENTI

◇ RAGGIO SOLARE

Una volta per round puoi fare esplodere 1 Drop, infliggendo 2 Danni a tutti i nemici Adiacenti.



POTERI

PASSIVO: FUOCO DI CONTROLLO

Altera le risorse dei nemici. Una volta per turno del GM, puoi cambiare un Drop Energia in un Drop Salute o viceversa.

SUPERNOVA: FIAMME E GLORIA

Emetti due raggi, uno furente, uno radioso. Tutti i nemici feriti subiscono Danni pari al tuo Sole. Tutti gli alleati recuperano Salute pari alla tua Ombra.

POTERE 1: FIAMMEGGIANTE

Sei un incubo avvolto dalle fiamme. In questo e nel tuo prossimo turno, ogni volta che un nemico si trova a te Adiacente subisce 2 Danni.

POTERE 2: ERUZIONE

Una colonna di fuoco esplode fuori dal terreno. Infliggi 2 Danni a un nemico a te Adiacente o Vicino e 1 Danno a chiunque gli sia Adiacente.

POTERE 3: SPEGNIMENTO

Concentri la furia del sole su un nemico ferito a qualsiasi distanza. Il nemico ferito subisce Danni pari alla tua Ombra.

POTERE 4: LAPILLI

Proietti frammenti solari in tutte le direzioni. Scegli un numero di obiettivi, tra nemici e alleati, pari o inferiori al tuo Sole, a qualsiasi distanza. I nemici subiscono 1 Danno, gli alleati recuperano 1 Salute o 1 Energia.

SIFONE

Se il bersaglio di Spegnimento muore, recuperi 1 Energia.

DOMANDE PER LA SCINTILLA

‣ Chi ti ha insegnato a pilotare? *È stato un addestramento formale, oppure dettato dalla necessità?*

‣ Cosa facevi prima di diventare un Pilota? *Lavoravi come Cartografo del Crepuscolo, oppure nell'estrazione dei frammenti solari?*

‣ Quale era il vostro ruolo nella grande battaglia contro i GreyScales? *Combattevi nelle prime linee, o eri troppo giovane per imbracciare un'arma?*

‣ Chi ti permette di pilotare la tua Scintilla? *Servi direttamente il Concilio Cittadino, oppure è qualche altra fazione che arma la tua esotuta?*

‣ Cosa ti hanno preso i GrayScales? *Si tratta di qualcosa, oppure di qualcuno?*

‣ Cosa rende la tua Scintilla unica? *L'immagine sulla scheda del personaggio è come appariva uscita dalla fabbrica, cosa cambia nella tua?*

‣ Cosa ti identifica come pilota? *Porti un'uniforme, oppure la vostra sola uniforme è un'incredibile sicurezza di sé?*

FILE

NOME DA BATTAGLIA:

KATANA

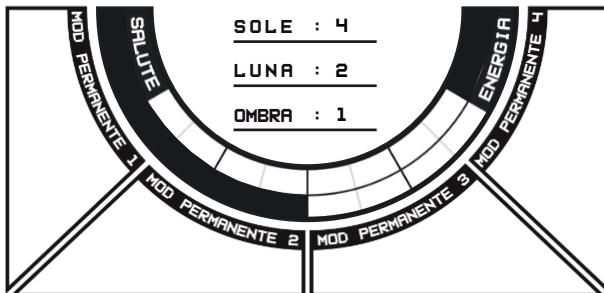
CLASSE:

PIRA

NOME PILOTA:

MICHAEL

PRONOMI:



MOD PERMANENTI

◇ MERCURIO

Ti muovi due volte per turno.



POTERI

PASSIVO: SQUARCIO

Scatena la tua lama solare. All'inizio del tuo turno infliggi 1 Danno a un nemico Adiacente.

SUPERNOVA: TEMPESTA DI FUOCO

Scegli un singolo nemico a qualsiasi distanza e muoviti fino a essergli Adiacente. Infliggi al nemico scelto Danni pari alla somma dei tuoi punteggi di Sole + Luna.

POTERE 1: ASSALTO

Individua un bersaglio e caricalo. Infliggi 2 Danni a un nemico Adiacente, o 3 Danni se ti sei mosso prima di attivare Assalto.

POTERE 2: USTIONE

Traccia un arco fiammeggiante con la tua lama solare. Infliggi 1 Danno a tutti i nemici Adiacenti.

POTERE 3: TERMINATORE

Sfreccia sul terreno come un incendio fuori controllo. Infliggi 1 Danno a ogni nemico ferito a te Adiacente o Vicino.

POTERE 4: TRACCIANTE

Scaglia una lancia ardente verso un nemico Lontano, infliggendo 1 Danno. All'inizio del tuo prossimo turno, puoi teletrasportarti istantaneamente accanto a quel nemico ed essergli Adiacente.

APPRONTATO

La prima volta che viene utilizzato in combattimento non conta come azione.

DOMANDE PER LA SCINTILLA

‣ Chi ti ha insegnato a pilotare? *È stato un addestramento formale, oppure dettato dalla necessità?*

‣ Cosa facevi prima di diventare un Pilota? *Lavoravi come Cartografo del Crepuscolo, oppure nell'estrazione dei frammenti solari?*

‣ Quale era il vostro ruolo nella grande battaglia contro i GreyScales? *Combattevi nelle prime linee, o eri troppo giovane per imbracciare un'arma?*

‣ Chi ti permette di pilotare la tua Scintilla? *Servi direttamente il Concilio Cittadino, oppure è qualche altra fazione che arma la tua esotuta?*

‣ Cosa ti hanno preso i GrayScales? *Si tratta di qualcosa, oppure di qualcuno?*

‣ Cosa rende la tua Scintilla unica? *L'immagine sulla scheda del personaggio è come appariva uscita dalla fabbrica, cosa cambia nella tua?*

‣ Cosa ti identifica come pilota? *Porti un'uniforme, oppure la vostra sola uniforme è un'incredibile sicurezza di sé?*

- **AURA**: effetto che resta attivo fintanto che il nemico è vivo.
- **BERSERK [X]**: infligge Danni aggiuntivi pari a X nella sua prossima azione. Questo effetto è cumulabile con sé stesso.
- **BLOCCO**: la Scintilla non si può muovere nel suo prossimo turno.
- **FERIRE**: l'effetto si attiva quando il nemico infligge Danni.
- **INTERFERENZA [X]**: impedisce a una Scintilla di utilizzare un Potere o i benefici di una Mod durante il suo prossimo turno.
- **PROTEZIONE [X]**: riduce di X i Danni subiti dagli alleati indicati.
- **VOLO**: non può subire Danni quando è Adiacente.

I nemici hanno le seguenti caratteristiche, anche se potrebbero non averle tutte:

SALUTE: quanti Danni possono subire prima di morire.

DANNI E DISTANZA: i Danni inflitti alla Salute del bersaglio e a quale distanza.

MOSSE: azioni, reazioni, intenzioni e tattiche che i nemici utilizzano in combattimento. Sono spunti per arricchire narrativamente le parole chiave e i Danni del nemico.

PAROLE CHIAVE: regole o effetti speciali. Vedi la lista qui sotto.

VARIANTI: versioni alternative del nemico, con note sui cambiamenti.

RAPTOR

SALUTE : 2

DANNO : 1 Adiacente

Rapidi e silenziosi, sono fra le truppe più numerose di questa fazione. I loro movimenti sono rapidi e coordinati, come se fossero in grado di comunicare senza suoni o gesti.

MOSSE

- > **CACCIARE IN BRANCO**
- > **ISOLARE IL PIÙ DEBOLE**
- > **BRUCIARE LE DISTANZE**

FERIRE : Berserk 1

PTEROS

SALUTE : 1

DANNI : 2 Adiacente

I loro arti anteriori sono evoluti in una struttura ossea e una membrana di pelle che permettono loro di alzarsi in volo e piombare sul nemico. Il loro ventre è completamente nero, adattamento che rende ancora più difficile vederli arrivare nel Crepuscolo.

MOSSE

- > **PLANARE DALL'ALTO**
 - > **RADUNARE LO STORMO**
 - > **SPETTATORE INOSSERVATO**
- VOLO**

TRICEPS

SALUTE : 3

DANNO : 1 Adiacente

Massicci e robusti, coperti da una solida struttura ossea chitinoso. Spesso al comando delle cariche più furiose, abbiamo capito che i Triceps ricoprono una posizione elevata nella loro gerarchia sociale.

MOSSE

- > **ERIGERE UN MURO DI CARAPACE**
- > **DIFENDERE IL LEADER**
- > **CARICA TRAVOLGENTE**

AURA : Protezione 1, Sé Stesso

STEGOS

SALUTE : 2

DANNO : 1 Vicino o 1 Lontano

La loro intera spina dorsale fuoriesce dalla schiena e dalla testa in spuntoni ossei che sono in grado di scagliare a lunga distanza. Un gruppo nutrito di Stegos può fermare anche la più motivata delle controffensive.

MOSSE

- **TENERSI A DISTANZA**
- **CONCENTRARE IL FUOCO**
- **TIRO DI COPERTURA**

REPTILIS

SALUTE : 2

DANNO : 1 Vicino o 1 Lontano

I più simili in assoluto ai rettili della Terra passata, la loro pelle si adatta costantemente all'ambiente circostante. Attaccano scagliando congegni rudimentali appositamente pensati per disattivare le Scintille.

MOSSE

- **CONFONDERSI CON LE OMBRE**
- **SPUTARE ACIDO**
- **CAMMINARE SUI MURI**

FERIRE : causa Interferenza a un Potere a scelta.

IL DIVORATORE

SALUTE : 7

DANNI : 3 Vicino e 2 Vicino

Tra i più grandi, massicci, feroci e pericolosi tra i GreyScales. La loro forma varia enormemente, avvicinandosi sia a quella dei grandi erbivori, che ai grandi carnivori delle epoche antiche. Tutto questo, unito alle protesi meccaniche ed alle grandi cicatrici che adornano il corpo di un Rex, fanno pensare che si tratti di un titolo combattuto e vinto più che una predisposizione genetica.

MOSSE

- **DIMOSTRARE LA PROPRIA FORZA**
- **DIFENDERE IL TERRITORIO**
- **INSTILLARE FEROCIA**

VARIANTI

CAPOBRANCO

AURA : i Raptor si muovono di una distanza aggiuntiva.

STRATEGA

AURA : gli Stegos ottengono "FERIRE: Blocco".

ANTICO

Il Rex Rigenera 2 all'inizio del turno del GM e, oltre ai suoi attacchi normali, ottiene "DANNI: 3 Vicino, Area 2".



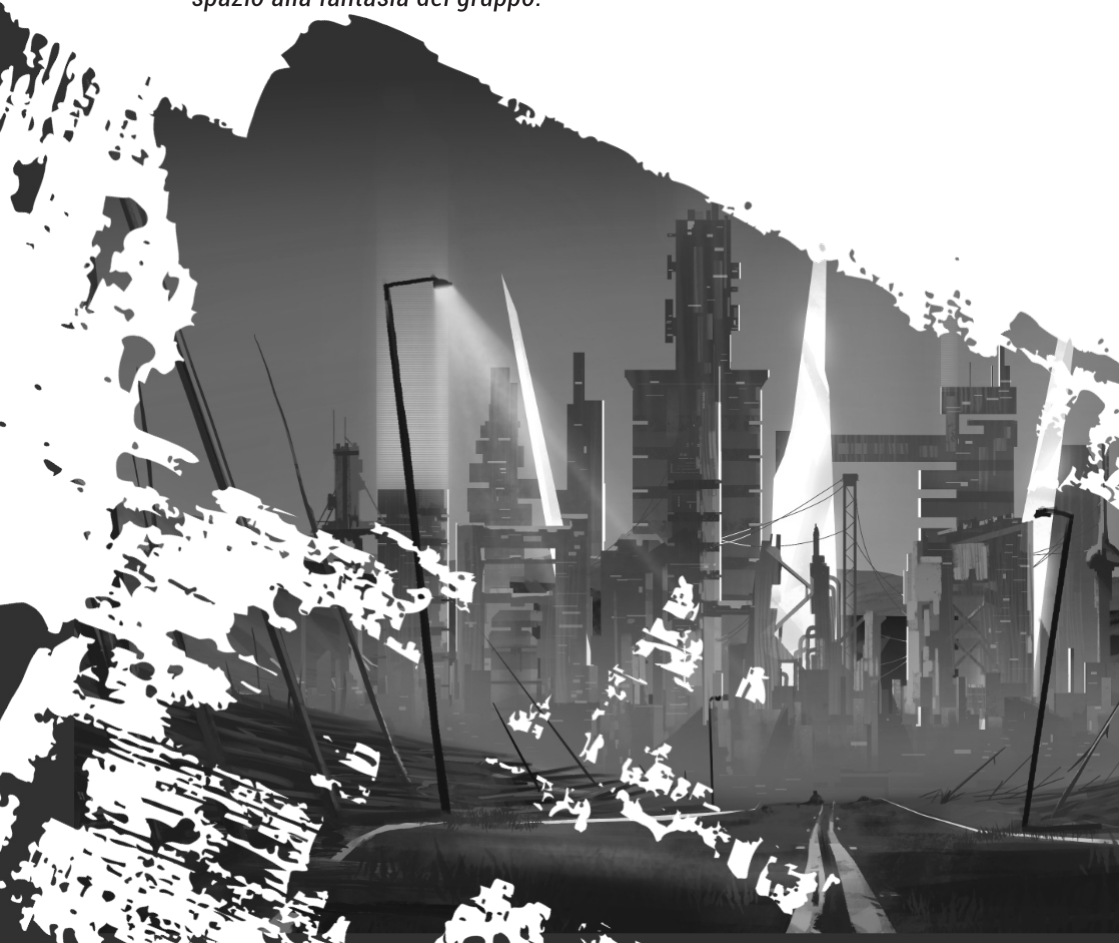
ALMANACCO PER IL



Di seguito alcune linee guida per il GM, specifiche per questo quickstart. Nel manuale di NOVA troverai delle sezioni apposite per coprire queste tematiche nel dettaglio.

- Questo quickstart vuole farti assaporare NOVA come gioco di ruolo fantascientifico e i suoi combattimenti frenetici. Discuti con il gruppo delle aspettative e decidete assieme quanto tempo dedicare alla parte di roleplay fuori dalla missione.
- Usate la parte iniziale di domande ai personaggi per creare degli agganci forti con la missione. *Quale fazione affida loro la missione? Chi consegna loro il briefing iniziale? Cosa potrebbero trovare di inaspettato durante la missione?* In questo, dividi la responsabilità con gli altri giocatori.
- Sii fan delle Scintille, ma non aver paura di metterle in difficoltà. Si tratta di devastanti mecha a energia solare, e sfruttare le loro incredibili potenzialità fa parte del gioco. Ricordati che quando una Scintilla scende a 0 Salute non muore e attiva il suo spettacolare effetto Supernova.

- Tieni alto il ritmo del combattimento e assicurati che sia frenetico. Descrivere un cambiamento significativo durante ogni turno è una regola del gioco, non dimenticarti di farlo. Se non sai come fare, fatti ispirare dalle mosse dei nemici.
- Il mondo di NOVA è bizzarro, non esistono davvero regole su quello che si annida nel Crepuscolo e su cosa i GreyScales potrebbero tramare. Sorprendi il gruppo e rendi il ritorno a casa un momento agognato.
- Il tiro di meccanica base con cui si mettono alla prova gli Approcci delle Scintille è ottimo per gestire le situazioni di missione al di fuori del combattimento. Se i giocatori decidono di usarlo durante il combattimento, spingili a essere creativi e a interagire con l'ambiente che li circonda per ottenere effetti anche maggiori di quelli dei Poteri. *In un vecchio campo di battaglia si può nascondere di tutto tra le pile di rottami, lascia spazio alla fantasia del gruppo.*





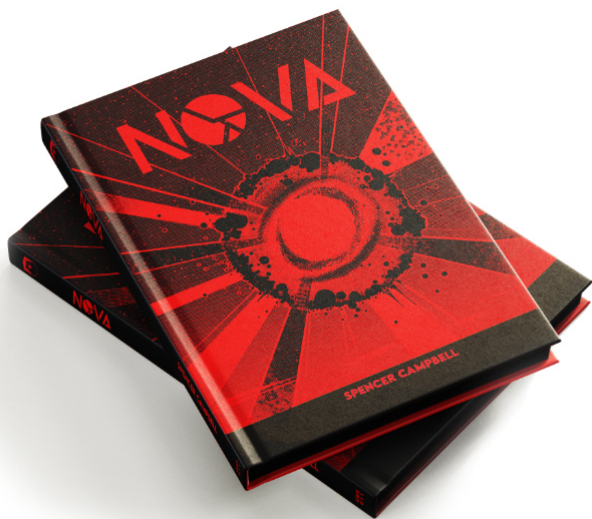
VUOI CONTINUARE LE AVVENTURE
DELLE TUE SCINTILLE ED
ESPLODERE ANCORA UNA VOLTA
IN NOVA?

Nel manuale completo troverete:

- › il regolamento completo per giocare
- › 9 differenti Scintille tra cui scegliere
- › un sistema di avanzamento modulare: crea la tua build preferita!
- › regole e indicazioni per generare missioni e luoghi della vecchia Terra
- › 4 fazioni nemiche da affrontare durante l'esplorazione del Crepuscolo

Indossate le esotute e approntate i sistemi, siete l'ultima speranza dell'umanità.

Trovi **NOVA** dal tuo negoziante di fiducia o sul nostro store su www.grumpybearstuff.com/giochi/nova/



Il sole esplose. I suoi frammenti, attraversando il sistema solare, si schiantarono sulla Terra e sulla luna. L'umanità venne quasi interamente spazzata via. La luna rimase bloccata nel cielo, un luminoso faro butterato a sempiterna memoria dell'apocalisse.

NOVA è un gioco di ruolo da tavolo che parla di esplorare e ricostruire il mondo dopo che il sole è esploso. Con NOVA racconterete la storia delle *Scintille*, esotute a energia solare pilotate da coraggiosi individui per avventurarsi nell'oscurità del *Crepuscolo*.

