FATE™

SISTEMA BASE



LEONARD BALSERA
BRIAN ENGARD
JEREMY KELLER
RYAN MACKLIN
MIKE OLSON

EVIL HAT PRODUCTIONS
Dreamlord Press

I PERSONAGGI VIVONO NEL CUORE DEL FATO

Un'alta sacerdotessa delle orde barbariche, un pistolero non-morto nel Selvaggio West e un Luogotenente in Seconda delle Forze di Sicurezza Intergalattica sono molto diversi tra loro, ma hanno una cosa in comune: necessitano di un solido motore che muova le loro storie.

Fate Sistema Base è quel motore.

Fate Sistema Base è l'ultima evoluzione del Sistema per giochi di ruolo Fate, vincitore di numerosi premi negli anni ed originalmente pubblicato dalla Evil Hat Productions.

Le regole sono state ottimizzate e chiarite, mantenendo allo stesso tempo la caratteristica flessibilità del sistema. Dite a cosa volete giocare, **Fate Sistema Base** può farlo accadere.

All'interno troverete:

- **Regole semplici** per la creazione del personaggio e del mondo di gioco.
- **Validissimi suggerimenti** sul raccontare storie per giocatori e Game Master per produrre la migliore esperienza di gioco possibile.
- **Un sistema chiaro e semplice** che faccia da guida sia a veterani sia a novizi del gioco di ruolo.
- **Approcci nuovi e migliori** per la gestione delle azioni, degli aspetti, delle tentazioni... e molto altro!



RACCONTATE LA VOSTRA STORIA, TIRATE I DADI.
ABBRACCIATE IL VOSTRO FATO!

ISBN 978-88-909768-2-7

DLP0002• ISBN 978-88-909768-2-7 • € 35.00
www.dreamlordpress.it • @DreamlordPress
facebook.com/dreamlordpress

FATE™
SISTEMA BASE

EVIL HAT PRODUCTIONS

Dreamlord Press

FATE™

SISTEMA BASE

EDIZIONE ORIGINALE

LEONARD BALSERA
SVILUPPO DEL SISTEMA

BRIAN ENGARD
ASISSTENTE DELLO SVILUPPO

ZMIKE OLSON
ASISSTENTE DELLO SVILUPPO

RYAN MACKLIN
ASISSTENTE DELLO SVILUPPO • REVISIONE DEL TESTO

JEREMY KELLER
REVISIONE DEL TESTO • IMPAGINAZIONE • PROGETTO GRAFICO INTERNO

FRED HICKS
DIREZIONE ARTISTICA • PROGETTO GRAFICO COPERTINA • PRODUZIONE

KURT KOMODA
COPERTINA • ILLUSTRAZIONI INTERNE

SEAN NITTNER
GESTIONE DEL PROGETTO

CHRIS HANRAHAN
MARKETING

EDIZIONE ITALIANA

NICOLA URBINATI
TRADUZIONE

NATASCIA CORTESI, MARIA G. NERI, LUCA VELUTTINI
REVISIONE TESTI

ENRICA PALLADINO PER WILD BOAR EDIZIONI
IMPAGINAZIONE

DAVIDE L. MARESCOTTI
IMMAGINE DI COPERTINA, ILLUSTRAZIONI

GRUPPY BEAR STUFF
CONSULENZA DI PRODUZIONE

FATE FU CREATO ORIGINARIAMENTE DA
ROB DONOGHUE E FRED HICKS





Una pubblicazione Dreamlord Press di Nicola Urbinati
www.dreamlordpress.it • info@dreamlordpress.it
@DreamlordPress su Twitter
facebook.com/dreamlordpress

Fate Sistema Base • DLP0002
Copyright © 2014 Dreamlord Press di Nicola Urbinati
Tutti i diritti riservati.

Il testo di Fate sistema Base è disponibile sotto licenza Creative Commons Attribuzione. Per maggiori dettagli sui termini e i requisiti di tale licenza si veda www.fateitalia.it.

Prima pubblicazione: 2013 da Evil Hat Productions, LLC.
10125 Colesville Rd #318, Silver Spring, MD 20901.

Evil Hat Productions e i loghi Evil Hat, Fate e Dreamlord Press sono marchi registrati dei rispettivi proprietari. Tutti i diritti riservati.

La presente traduzione si basa su Fate Core System e Fate Accelerated Edition (che trovate presso http://www.faterpg.com/), prodotti della Evil Hat Productions, LLC, sviluppati, scritti ed impaginati da Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, e Rob Donoghue, e distribuiti con licenza Creative Commons Attribution 3.0 Unported (http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/)

Hardcover ISBN: 978-88-909768-2-7
PDF ISBN: 978-88-909768-3-4

Stampato nell'Ottobre 2014, presso Terra Promessa s.c.r.l., Novara, Italia.

Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, immagazzinata in sistemi di distribuzione o trasmessa in qualsiasi forma o mezzo, elettronico, meccanico, registrata, fotocopiata o altro, senza espresso permesso dell'editore.

Detto questo, se lo fate per uso personale, non preoccupatevi.
Non solo è permesso, vi incoraggiamo a farlo.

Per chi lavora in una copisteria o in una tipografia e non è sicuro se ciò significa che la persona che ha davanti può eseguire copie di questa pubblicazione: può farlo. Questo è un "permesso espresso". Fatelo.

Questo è un gioco in cui le persone creano storie su cose magnifiche, terribili, impossibili, gloriose. Tutti i personaggi e gli eventi descritti in questa pubblicazione sono immaginari. Qualsiasi somiglianza a persone reali, avventurieri fantasy, stregoni dell'arcano, poliziotti sovrannaturali in una Hong Kong/America ipoteticamente colonizzate dalla Cina, scimmioni cibernetici superintelligenti o scoiattoli meccanici è del tutto casuale, ma piuttosto esilarante.

SOSTENITORI DEL PROGETTO

Francesco Accordi, Angelo Aldrovandi, Antonio Amato, Luca Antognoni, Giuseppe Antonelli, Pier Antonio Bianchi, Andrea Aparo, Marco " Mr Mac" Andreetto, Francesco Baiocchi, Daniele Baldini, Diego Barretta, Giacomo Bellucci, Andrea Bentini, Mauro Bernardi, Simone Biagini, Simone Bonavita, Simone Bonetti, Luca Bonisoli, Andrea Bonzi, Marco Borghi, Fabio Bottoni, Lorenzo Bovoli, Francesco Braga, Elisa Brambilla, Emilio Brognara, Marco Caccia, Antonio Caciolli, Gabriella Campetelli, Luca Caputo, Pietro Caruso, Andrea Cassola, Paolo Castelli, Luca Cecchinelli, Ermes Cellot, Gianluca Ceruti, Augusto Chiarle, Riccardo Chizzola, Nunzio Citro, Daniel Comerci, Luca Conforti, Andrea Conforti, Nicola Corticelli, Giulia Cursi, Michela da Sacco, Giovanni D'Addabbo, Gianluca D'Arasmo, Mattia Davolio, Luca De Marini, Massimiliano del Bono, Daniele Di Rubbo, Alessio Fabiani, Giandomencio Facchini, Francesco Felici, Simone Ferrari, Paolo Finelli, Fabrizio Fiozzi, Claudio Freda, Iacopo Frigerio, Daniele Frizzi, Daniele Fusetto, fuuzzz , Matteo Gallivanoni, Tommaso Galmacci, Giulio Garzoni, Martino Gasparella, Giuliano Gianfriglia, Alessandro Gianni, Andrea Grilli, Marco Grosso, Saverio Iacono, Mario Lanza, Eugenio Maria Lauro, Liuzzo Logan Laren (Logan Laren), Laz , Sara Lipparelli, Maurizio Locusti, Davide Losito, Lapo Luchini, Paolo Maggi, Luca Maiorani, Daniele Mancosu, Serena Marangoni, Alessandro Marchesini, Andrea Marchini, Stefano Marzara, Ezio Melega, Giorgia Menozzi, Sebastiano Merlino, Giovanni Micolucci, Alessandro Milani, Andrea Mognon, Dario Monaco, Gianfranco Monfardini, Vico Montomoli, Danilo Moretti, Paolo Morresi, Flavio Mortarino, Giovanni Muià, Paolo Nocchi, Mirko Nonnato, Andrea Nucci, Alessandro Nuzzi, Gian Mario Oddina, Davide Orlandi, Manuel Paccagnella, Matteo Panzacchi, paolovecchiocattivi , Paride Papapia, Matteo Parolin, Luigi Pezzotta, Davide Pignedoli, Mirko Pomella, Paolo Porcarelli, Saverio Porcari, Davide Quaroni, Gabriele Raise, Stefano Robert Rebessi, Alessandro Ricco', Andrea Rombecchi, Matteo Ronci, Federico Rosa, Francesco Rossi, Davide Rossi, Marco Salvagno, Andrea Saporito, Ivano Scoppetta, Alessio Serini, Stefano Serri, Massimo Soccol, Sebastiano Soprana, Mauro Spalletti, Mauro Spalletti, Simone Spolzino, Fabio Succi Clementini, Dino Antonio Tappatà, Nikitas Thlimmenos, Luca Tolomelli, Michele Toscan, Federico "Dimofamo" Totti, Alberto Tronchi, Fabrizio Tronci, ugoslave , Giorgio Vingiani, Samuele Vitale, Giuseppe Viti, Luca Volpino, Francesca Zannella, Michele Zanni, Loris Zanotto, Giuseppe "Bishop" Zeuli, Filippo Zolesi.

SOMMARIO

Le Basi **1**
Benvenuti in Fate! 2
Cosa serve per Giocare 3
Giocatori e Gamemaster 4
La scheda del Personaggio 6
Eseguire Azioni 8
Punti Fato 12
Iniziate a Giocare! 15

Creazione della Partita **17**
Cosa Rende Avvincente una Partita Fate? 18
Allestire la Vostra Partita 20
Adattare l'Ambientazione a Fate 20
La Scala di una Partita 21
I Grandi Porblemi dell'Ambientazione 22
Facce e Luoghi 26
Creare Personaggi 27

Creazione del Personaggio **29**
La Creazione del Personaggio 30
L'idea Dietro al Personaggio 31
Le Tre Fasi 38
Abilità 46
Talenti e Recupero 48
Stress e Conseguenze 50
Siete Pronti! 52
Creazione Veloce del Personaggio 52

Aspetti e Punti Fato **55**
Definire gli Aspetti 56
Definire i Punti Fato 57
Tipi di Aspetti 57
Cosa Fanno gli Aspetti 61
Creare un Buon Aspetto 63
Se Vi Trovate bBoccati 66
Invocare gli Aspetti 70
Tentare gli Aspetti 73
Usare gli Aspetti per Interpretare 78
Rimuovere o Cambiare un Aspetto 80
Creare o Scoprire Aspetti in gioco 80
Economia dei Punti Fato 82

Abilità e Talenti **87**
Definire le Abilità 88
Definire i Talenti 89
Costruire Talenti 90
Elenco Base delle Abilità 98

Azioni e Risultati **131**
È Tempo d'Azione! 132
I Quattro Risultati 134
Le Quattro Azioni 136

Sfide, Competizioni e Conflitti 147
Zoomare sull'azione 148
Sfide 149
Competizioni 152
Conflitti 156
Cooperazione 176
Condurre il gioco 179
Cosa Fa il Game Master 180
Cosa Fare Durante la Creazione della Partita 184
Cosa Fare Durante il Gioco 187
Creare l'Opposizione 215
Interpretare l'Opposizione 224
Scene, Sessioni e Scenari 227
E ora? 228
Definire gli Scenari 228
Trovare i Problemi 229
Porsi Domande Sulla Storia 234
Istituire l'Opposizione 237
Impostare la Prima Scena 240
Definire le Scene 242
Giocare lo Scenario 248
Risolvere lo Scenario 250
La Partita a Lungo Termine 253
Definire gli Archi Narrativi 254
Definire le Campagne 254
Impostare un Arco Narrativo 255
Impostare una Campagna 256
Avanzamento e Cambiamento 257
Definire i Traguardi 256
Avanzamento del Mondo 265
Elementi Accessori 271
Definire gli Elementi Accessori 272
La Regola di Bronzo, Detta il Frattale di Fate 272
Creare un Elemento Accessorio 273
Elementi Accessori e Avanzamento 278
Ulteriori Esempi di Elementi Accessori 279
Appendice A - Poteri Psichici 294
Appendice B - Parole di Potere 299
Scheda dei Suggerimenti 304
Guida per Veterani 306
Scheda di Creazione del Personaggio 308
Scheda di Creazione della Partita 309
Scheda del Personaggio di Landon 310
Scheda del personaggio di Cynere 311
Scheda del Personaggio di Zird l'Arcano 312
Scheda del Personaggio 313
Indice 314



1 LE BASI

BENVENUTI IN FATE!

Se non avete mai giocato ad un gioco di ruolo, questa è l'idea di base: insieme ad un gruppo di amici vi ritrovate per raccontare una storia interattiva riguardante un gruppo di personaggi creati da voi. Racconterete quali sono gli ostacoli che i vostri personaggi dovranno superare, il modo in cui agiscono, quello che dicono, e che cosa gli succede.

Ad ogni modo, non tutto è basato sulla conversazione: a volte userete dei dadi e le regole contenute in questo manuale per creare incertezza nella storia e rendere le cose più eccitanti.

Cosa Rende Avvincente una Partita di Fate? pag. 18

Fate non prevede una ambientazione di base, ma funziona al suo meglio se i presupposti comprendono **personaggi proattivi e capaci che conducono vite drammatiche**. Troverete altri suggerimenti nel capitolo *Creazione della Partita*.

Giuda per Veterani pag. 306

PER VETERANI

Potreste trovarvi a leggere questo manuale perché conoscete il sistema Fate da altri giochi come *Lo Spirito Del Secolo* e *The Dresden Files Roleplaying Game*. Diversi altri GDR popolari, come *Bulldogs!* della Galileo Games e L*egends of Anglerre* della Cubicle7, utilizzano il sistema Fate.

Questa è una nuova versione di Fate, sviluppata per aggiornare ed alleggerire il sistema. Ci sarà qualcosa che riconoscere in questo manuale, ma qualche regola è cambiata come anche alcuni termini. Potete trovare una guida ai cambiamenti che sono stati apportati alla fine di questo manuale.



PER PRINCIPIANTI

Se siete dei neofiti di Fate, tutto ciò che davvero vi serve sapere è contenuto in questo capitolo e sulla vostra scheda del personaggio; il GM vi aiuterà a definire il resto.

Se siete un nuovo GM di Fate, questa per voi è solo la punta dell'iceberg. Dovreste leggere e familiarizzare con tutto il contenuto del manuale.

COSA SERVE PER GIOCARE

Cominciare una partita di Fate è semplicissimo. Tutto ciò che vi serve è:

- **Tra tre e cinque persone.** Uno di voi sarà il **game master** (o "GM" in breve, vedremo tra breve cosa significa) e tutti gli altri saranno i **giocatori**.
- **Schede del Personaggio**, una per giocatore, e alcuni fogli di carta per prendere appunti (GM, anche ogni personaggio non giocante di importanza rilevante potrebbe necessitare di una scheda del personaggio).

Scheda del Personaggio pag. 313

- **Dadi Fate**, almeno quattro, preferibilmente quattro per persona. I dadi Fate sono un tipo speciale di dado a sei facce, con un simbolo più (⊞), su due facce, un simbolo meno (⊟), su altre due, e hanno le ultime due facce vuote (■). Potete cercare questi dadi presso un negozio di hobbistica o di giochi, oppure online (**www.dreamlordpress.it**), spesso sotto il nome originale di dadi Fudge (per gli scopi di Fate continueremo a chiamarli dadi Fate, ma chiamateli come volete!).

> Se non volete usare i dadi Fate, non siete costretti a farlo: qualsiasi dado a sei facce servirà allo scopo. Se usate dadi a sei facce regolari, interpretate i risultati di 5 o 6 come ⊞, 1 o 2 come ⊟, e 3 o 4 come ■.

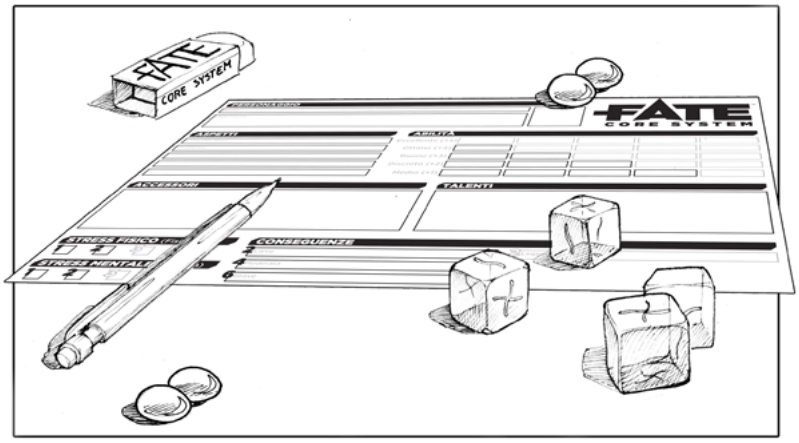
Il **Mazzo di Carte Fate** (disponibile a breve) è un'alternativa ai dadi Fate. Si tratta di un mazzo di carte che riproduce la curva di probabilità dei dadi Fate ed è progettato per essere utilizzato nello stesso modo in cui vengono usati i dadi Fate.

- **Segnalini** per rappresentare **punti fato**. Fiches da poker, perline di vetro, o qualsiasi altra cosa simile servirà benissimo allo scopo. Ne dovreste avere 30 o più a portata di mano, giusto per essere sicuri di averne abbastanza per ogni singola partita. Potete utilizzare degli indicatori a matita sulla scheda del personaggio, al posto dei segnalini, ma i segnalini fisici aggiungono un po' di divertimento.

Punti Fato pag. 12

- **Post-it.** Sono opzionali, ma sono utili per segnare gli **aspetti** durante il gioco.

Definire gli Aspetti pag. 56





GIOCATORI E GAME MASTER

In ogni partita di Fate, puoi essere un **giocatore** o il **game master**.

Se siete un giocatore, il vostro compito principale è quello di prendervi la responsabilità di interpretare uno dei personaggi della partita, che chiameremo **personaggio giocante** (o " PG" per brevità). Prendete le decisioni al posto del vostro personaggio e descrivete agli altri partecipanti quello che dice e che fa. Vi occuperete inoltre della parte meccanica del vostro personaggio tirando i dadi quando richiesto, scegliendo l'abilità più consona a seconda della situazione e tenendo nota dei suoi punti fato.

Se siete il game master, il vostro ruolo principale è quello di essere responsabile per il mondo abitato dai personaggi. Prenderete le decisioni e tirerete i dadi per conto di ogni personaggio presente nel mondo di gioco che non sia non interpretato da un giocatore; li chiameremo **personaggi non-giocanti** (o "PNG"). Descriverete gli ambienti e i luoghi visitati dai personaggi durante la partita, e creerete gli scenari e le situazioni con cui si troveranno ad interagire. Agirete inoltre come arbitro finale sull'interpretazione delle regole, determinando i risultati delle decisioni dei personaggi e il modo in cui influenzeranno la storia mentre questa si svolge.

Sia i giocatori che il game master hanno un altro compito: **far si che tutti al tavolo si sentano fantastici**. Fate rende meglio come attività collaborativa, nella quale tutti condividono idee e cercano opportunità per rendere l'evento il più divertente possibile.

UN ESEMPIO DI GIOCO

Tutti gli esempi di regole in questo manuale si riferiscono alla stessa partita ed alla stessa ambientazione di esempio. Il nome di questa è *Cuori d'Acciaio,* una vivace e divertente storia fantasy che parla di un gruppo di avventurieri a pagamento. Essi vagano per il paese e finiscono nei guai al servizio dei vari gretti signorotti e feudatari che li assumono.

I partecipanti sono Luca, Laura, Marco e Giulia. Giulia è il GM. Luca interpreta uno spadaccino criminale di nome Landon. Laura interpreta l'agile, affascinante e pericolosa Cynere, che come dettaglio secondario ama le spade. Marco interpreta Zird l'Arcano, un mago che, al contrario, non nutre alcun amore per le spade.

Date uno sguardo al capitolo *Creazione della Partita* per scoprire come è nata questa partita. Alla fine del manuale troverete anche le schede del personaggio per i PG di esempio come riferimento.

Creazione della Partita
pag. 17

PG di esempio
pag. 310



LA SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Giocatori, la vostra scheda del personaggio contiene tutto ciò che avete bisogno di sapere sulle abilità del PG, sulla sua personalità, sui suoi trascorsi personali, e su ogni altra risorsa che il personaggio potrà utilizzare nel gioco. Di seguito presentiamo un esempio di scheda del personaggio di Fate per potervene illustrare tutte le componenti.

Aspetti (pag. 6)

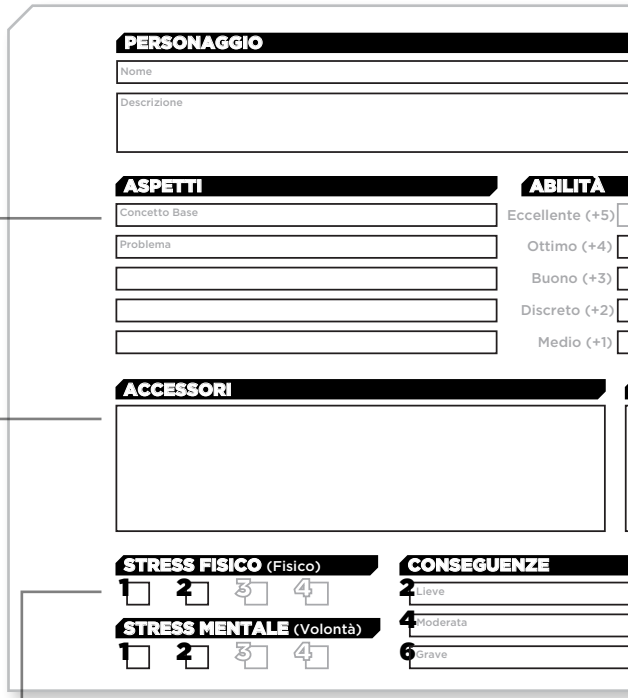
Gli **aspetti** non sono altro che frasi che descrivono dettagli significativi del personaggio. Costituiscono le regioni che *rendono il personaggio importante*, e per le quali è interessante avere il personaggio all'interno della partita. Gli aspetti possono coprire una vasta gamma di elementi, quali la personalità o i tratti descrittivi, le credenze, le relazioni, le questioni e i problemi, o qualsiasi altra cosa possa aiutarvi a pensare al personaggio come a una persona, piuttosto che come a un mero insieme di statistiche.

Gli aspetti entrano in gioco in concomitanza ai punti fato. Quando traete beneficio da un aspetto, potete spendere un punto fato per **invocare** quell'aspetto ed avere un bonus (pag. 12). Quando un aspetto va a complicare la vita del vostro personaggio, ottenete un punto fato aggiuntivo; questa dinamica si chiama accettare una **tentazione** (pag.14).

> Il personaggio di Laura, Cynere, ha segnato sulla sua scheda l'aspetto ***Attirata dagli oggetti scintillanti,*** che descrive la sua tendenza generale a dare troppa importanza ai beni materiali e a prendere le decisioni sbagliate quando si parla di gemme e monete. Questo aspetto aggiunge un elemento interessante e divertente al personaggio che potrebbe così trovarsi in guai seri, donando anche al gioco molta personalità.

Gli aspetti possono descrivere cose benefiche o nocive: infatti gli aspetti migliori possiedono entrambe le caratteristiche.

Inoltre gli aspetti non sono appannaggio unico dei personaggi; anche l'ambiente in cui i personaggi si trovano e gli oggetti con cui interagiscono possono avere aspetti che li descrivono.



Stress (pag. 162)

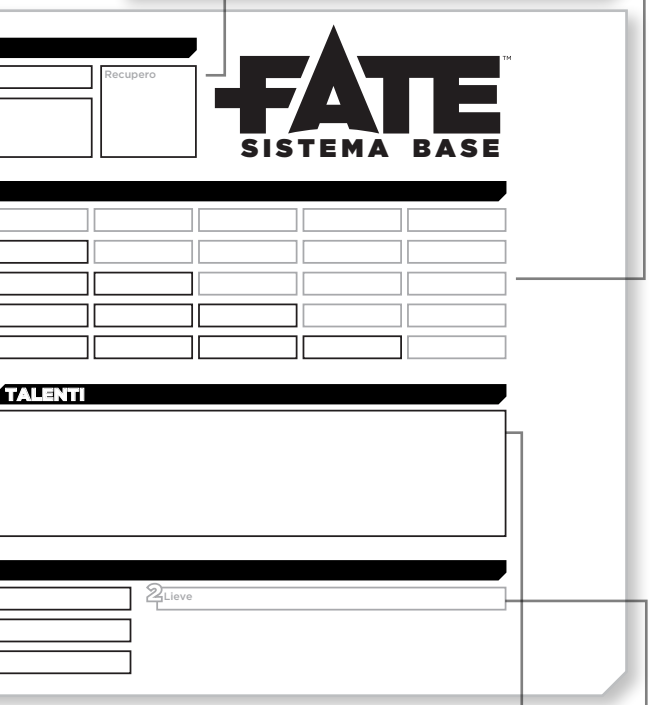
Lo **stress** è una delle due opzioni a disposizione del personaggio per evitare di perdere in un conflitto: rappresenta la fatica temporanea, il rimanere senza fiato, le ferite superficiali, e così via. Ogni personaggio ha un numero di livelli di stress da poter consumare durante un conflitto, che si recuperano completamente alla fine del conflitto stesso, non appena il personaggio ha un momento per riposarsi e prendere fiato.

Elementi Accessori (pag. 271)

Gli **elementi accessori** sono i poteri, l'equipaggiamento, i veicoli, le organizzazioni, e i luoghi che il vostro gruppo può desiderare siano descritti da regole specifiche (se gli aspetti, le abilità e i talenti non bastano a descriverle di per sé).

Recupero (pag. 82)

Il **recupero** è il numero di punti fato a disposizione del personaggio quando comincia il gioco. Questo totale si recupera alla fine della sessione, a meno che il personaggio non abbia terminato la sessione con più punti fato rispetto all'inizio.



Abilità (pag. 88)

Le **abilità** sono ciò che si utilizza durante il gioco per far eseguire al personaggio azioni complicate o interessanti. Ogni personaggio ha un certo numero di abilità che rappresentano le sue capacità di base o innate, incluse la percezione, le capacità fisiche, l'allenamento professionale, l'educazione e altre misure di abilità.

All'inizio della partita, i personaggi giocanti hanno le abilità definite in valori da medio (+1) a ottimo (+4). Più il valore è alto, maggiore è la capacità del personaggio e la sua probabilità di successo utilizzando quell'abilità.

Se per qualche ragione avrete necessità di un tiro di dadi per utilizzare un'abilità che il personaggio non possiede, il suo valore viene considerato Mediocre (+0). Ci sono un paio di eccezioni a questa regola, come le abilità magiche che la maggior parte della gente non possiede per nulla. Scenderemo nei dettagli di ogni abilità nel capitolo ad esse dedicato.

> Zird l'Arcano ha l'abilità Conoscenza a Ottimo (+4), cosa che lo rende idealmente adatto a conoscere un fatto oscuro e pratico o ad eseguire delle ricerche accademiche. Non ha l'abilità Furtività, ad ogni modo, e quindi quando il gioco gli richiede di sgattaiolare lontano da qualcuno (e Giulia farà in modo che succeda), dovrà tirare a Mediocre (+0). Cattive notizie per Zird!

Talenti (pag. 89)

I **talenti** sono trucchi speciali che il personaggio conosce e che gli permettono di ottenere dei benefici ulteriori da un'abilità o di alterare qualche altra regola del gioco in proprio favore. I talenti sono come le mosse speciali di un videogioco, che vi permettono di fare qualcosa di unico e caratteristico rispetto a tutti gli altri. Due personaggi possono avere lo stesso valore in un'abilità, ma i loto Talenti possono fornirgli benefici molto differenti.

> Landon ha un talento chiamato Un Altro Giro? Questo gli fornisce un bonus nell'ottenere informazioni da qualcuno tramite la sua abilità di Influenzare, a condizione che egli stia bevendo in una taverna con il suo bersaglio.

Conseguenze (pag. 164)

Le **conseguenze** sono la seconda opzione a disposizione per evitare la sconfitta in un combattimento, ma hanno un impatto più duraturo. Ogni qualvolta il personaggio subisce una conseguenza, gli viene aggiunto un nuovo aspetto sulla scheda per rappresentare il danno subito. Diversamente dallo stress, ci vuole tempo per guarire dalle conseguenze, che rimangono sulla scheda fino a guarigione avvenuta. Questo lascia il personaggio vulnerabile a tali conseguenze, alle complicazioni che ne possono derivare e ai tentativi altrui di trarne vantaggio.

ESEGUIRE AZIONI

Giocatori, alcune delle cose che il vostro personaggio farà durante una partita di Fate avranno bisogno di un tiro di dadi per vedere se l'azione riesce o meno. **Tirerete sempre i dadi quando col vostro tentativo vi opporrete ad un altro personaggio, o quando un ostacolo significativo si frappone fra il vostro personaggio e l'obiettivo della sua azione**. Altrimenti, si suppone che il personaggio riesca automaticamente, semplicemente narratelo.

I motivi più comuni per tirare dadi in Fate sono:


Per superare un ostacolo (pag. 136)


Per creare o attivare un vantaggio a favore del personaggio, nella forma di un aspetto che potete utilizzare (pag. 138)

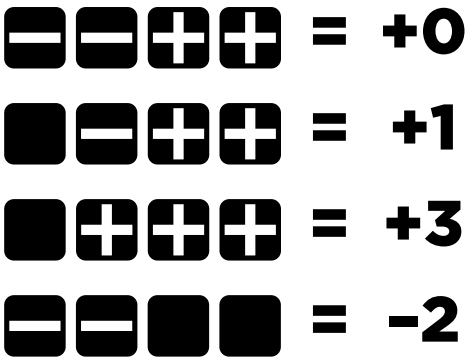

Per attaccare qualcuno in un conflitto (pag. 142)


Per difenderti durante un conflitto (pag. 144)

Tirare i Dadi

Quando avete bisogno di tirare i dadi in Fate, prendete quattro dadi Fate e tirateli. Per ottenere il risultato, leggete ogni ⊞ come +1, ogni ■ come 0, e ogni ⊟ come –1. Sommate i quattro numeri insieme. Otterrete un risultato tra –4 e +4, più spesso tra –2 e +2.

Di seguito alcuni esempi di risultati:



Il risultato dei dadi, comunque, non è il risultato finale. Se il personaggio possiede un'abilità appropriata per l'azione intrapresa, aggiungete il valore di quell'abilità al totale ottenuto con i dadi.

Ora, una volta tirati i dadi ed ottenuto il totale finale, in che modo si determina il significato di un certo risultato? Lieti che l'abbiate chiesto!



La Scala

Fate utilizza una **scala** di aggettivi e numeri per valutare i risultati dei dadi, le abilità di un personaggio e ed il risultato finale di un tiro.

Ecco la scala:

+8	Leggendario
+7	Epico
+6	Fantastico
+5	Eccellente
+4	Ottimo
+3	Buono
+2	Discreto
+1	Medio
+0	Mediocre
–1	Scarso
–2	Pessimo

Non importa molto quale lato della scala utilizziate: qualcuno si ricorda meglio le parole, qualcuno si ricorda meglio i numeri, e ad altri potrebbe piacere usare entrambi. Quindi potreste dire “Ho ottenuto un Ottimo”, oppure “Ho ottenuto un +4”, ed il significato non cambierebbe. Se tutti capiscono ciò che stai comunicando, va bene.

I risultati possono arrivare ad essere anche sotto o sopra i limiti della scala. Vi incoraggiamo a nominare personalmente i risultati oltre il Leggendario, come ad esempio “Perbacco!” oppure “Ridicolmente fantastico”.



Interpretare i Risultati

Quanto ti rate i dadi, state tentando di ottenere un risultato abbastanza alto che vi premetta di pareggiare o superare l'opposizione. Questa opposizione può arrivare in due diverse forme: **opposizione attiva**, se qualcuno tira i dadi contro di te, oppure **opposizione passiva**, se c'è un ostacolo che ha semplicemente un valore stabilito sulla scala che dovete superare (GM, potete anche decidere che i vostri PNG offrano opposizione passiva se non volete tirare i dadi per loro).

Le Quattro Azioni pag. 136

In poche parole se superate l'opposizione sulla scala, riuscite nella vostra azione. Un pareggio genera un qualche effetto, ma non dell'entità che si prefiggeva il personaggio. Se vincete di parecchio, succede qualcosa in più (per esempio fate più danno al vostro avversario durante un combattimento).

I Quattro Risultati pag. 134

Se non superate l'opposizione, potreste non riuscire a compiere l'azione, potreste riuscire subendo un costo, oppure può accadere qualcos'altro che va a complicare il risultato. Alcune azioni di gioco hanno risultati speciali quando fallite il tiro.

Quando superate un'opposizione, la differenza tra il valore dell'opposizione ed il risultato del vostro tiro viene calcolata in **livelli di successo**. Quando pareggiate l'opposizione, ottenete zero livelli di successo. Ottenete uno in più dell'opposizione e avete un livello di successo. Due sopra significa due livelli di successo, e così via.

Landon sta provando a fuggire da un antica trappola mortale meccanica che ha attivato accidentalmente durante un'esplorazione di "routine" delle Catacombe degli Anthari. Dozzine di piccole (e alcune non così piccole) lance vengono sparate dalle pareti in un certo corridoio, e lui deve superarle per passare dall'altra parte.

Giulia, il GM, dice "Questa è un'opposizione passiva, poiché è semplicemente una trappola sulla tua strada. Si oppone a te a livello Ottimo (+4). Gli Anthari volevano che proprio nessuno arrivasse al tesoro del loro tempio".

Luca sospira e dice "Bene, ho Atletica a livello Buono (+3), per cui proverò a schivarle e ad insinuarmi tra di esse per attraversare il corridoio".

Prende i suoi dadi e tira, ottenendo  , per un risultato di +2. Questo alza di due il suo risultato sulla scala, portandolo da Buono (+3) a Ottimo (+5). È abbastanza per superare l'opposizione di un livello di successo e riuscire.

Giulia dice "Bene, ti ci vogliono alcune acrobazie e qualche ruzzolata frenetica ma riesci ad arrivare dall'altra parte con soltanto qualche strappo superficiale alla tunica a dimostrarlo. Il meccanismo, comunque, non sembra fermarsi: per uscire dovrai averci nuovamente a che fare".

Luca risponde "Ordinaria amministrazione", e Landon continua la sua escursione attraverso le catacombe.



PUNTI FATO

Userete dei segnalini per rappresentare il numero di punti fato posseduti da ognuno in ogni momento del gioco. I punti fato sono una delle vostre risorse più importanti in Fate: sono una misura della vostra influenza nel fare in modo che la storia vada in favore del vostro personaggio.

Potrete spendere punti fato per **invocare** un aspetto, per specificare un dettaglio della storia, o per attivare alcuni talenti particolarmente potenti.

Otterrete punti fato accettando una **tentazione** su uno dei vostri aspetti. Un suggerimento: non usate cose commestibili come segnalini, specialmente se il cibo non è ancora arrivato.

Invocare un Aspetto

Definire gli Aspetti pag. 56

Tutte le volte che eseguite un tiro di abilità, e siete nella situazione in cui un aspetto può esservi di aiuto, potete spendere un punto fato per invocarlo al fine di cambiare il risultato dei dadi. **Questo vi permette di ritirare i dadi oppure di aggiungere +2 al risultato, a seconda di quale opzione sia di maggiore aiuto** (normalmente, il +2 è una buona scelta se avete tirato -2 o più, ma a volte vorrete rischiare di ritirare i dadi per ottenere quel +4). Potete decidere se spendere il punto fato e come spenderlo dopo che avete tirato i dadi, se non siete contenti del risultato.

Dovete anche spiegare o giustificare in che modo l'aspetto può aiutarvi nell'ottenere il bonus: a volte sarà evidente, altre volte potrà servire un po' di narrazione creativa.

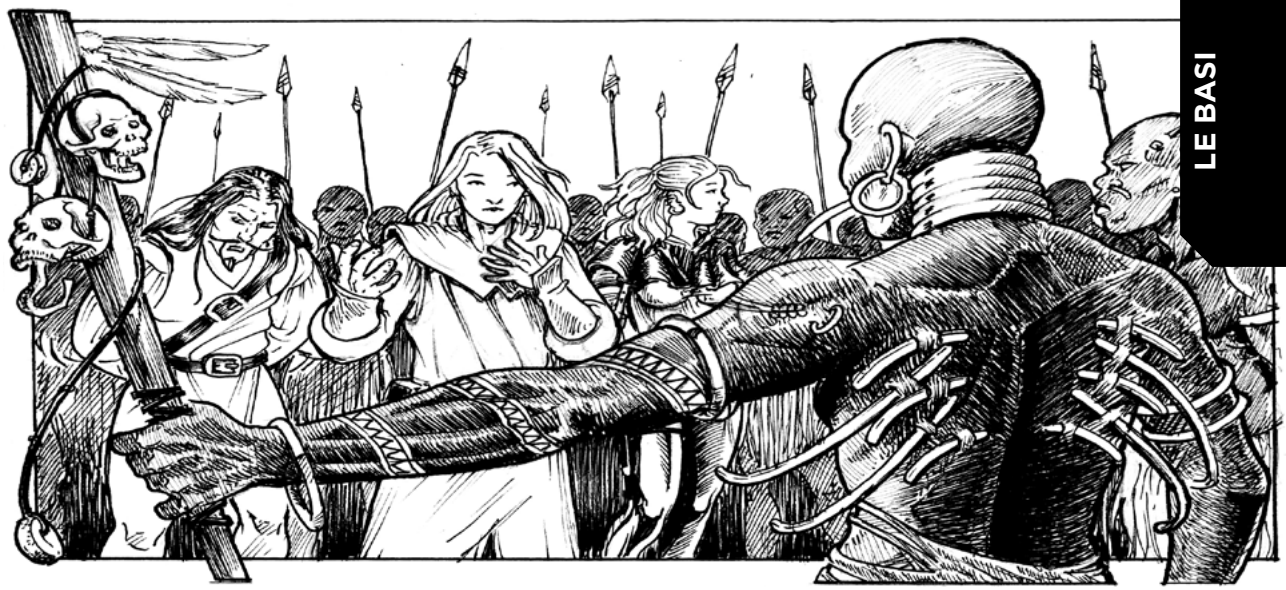
Potete spendere più di un punto fato su un singolo tiro ottenendo di tirare ulteriormente i dadi oppure un altro +2, fintanto che ogni punto fato viene speso su un aspetto differente.

Cynere sta tentando di pungolare un mercante per fargli descrivere le misure di sicurezza della sua camera blindata fingendosi una dignitaria in visita. Il mercante dimostra un'opposizione di livello Buono (+3), ed il valore di Raggirare di Cynere è Discreto (+2).

Laura tira. Ottiene uno 0, risultato medio. Questo lascia il risultato finale a Discreto, non abbastanza per ottenere le informazioni volute.

Laura guarda la sua scheda del personaggio, poi verso Giulia, "Sai, i tanti anni passati ad essere ***Attirata dagli oggetti scintillanti*** mi ha insegnato una o due cosette su cosa si nasconda nella stanza del tesoro di qualcuno."

Giulia sogghigna e annuisce. Laura devolve un punto fato per invocare l'aspetto, e sceglie di aggiungere +2 al totale ottenuto in precedenza. Ciò porta il suo risultato a Ottimo (+4), che supera l'opposizione. Il mercante, debitamente impressionato, inizia a vantarsi della sua camera blindata e Cyrene ascolta con attenzione...



Dichiarare un Dettaglio della Storia

A volte vorrete aggiungere alla storia un dettaglio che abbia un effetto positivo per il vostro personaggio in una scena. Per esempio, potreste utilizzare questo espediente per narrare una coincidenza favorevole, come possedere retroattivamente gli strumenti giusti per una specifica attività ("Ovviamente me li sono portati dietro!"), apparire in un momento drammatico, o suggerire che voi ed il PNG appena incontrato avete clienti in comune.

Per fare questo, spenderete un punto fato. Dovreste provare a giustificare il dettaglio narrato collegandolo ai vostri aspetti. GM, avete il diritto di negare qualsiasi suggerimento sembri fuori luogo o potete di chiedere al giocatore di modificarlo, specialmente se non convince il resto del gruppo.

Zird l'Arcano viene catturato con i suoi amici da alcuni membri di una tribù delle Terre Selvagge di Sagroth. I tre eroi vengono buttati senza cerimonie davanti al capo tribù, e Giulia descrive il capo tribù rivolgersi a loro in uno strano linguaggio gutturale.

Marco guarda la propria scheda e dice "Hey, io ho ***Se non ci sono stato, ne ho letto da qualche parte*** sulla mia scheda. Posso dichiarare di aver studiato questo linguaggio in un qualche momento in modo da poter comunicare?"

Giulia dice che è ragionevole. Marco devolve un punto fato e descrive Zird mentre risponde nella stessa lingua del capo tribù, facendo girare verso di lui con espressione sorpresa tutti i membri del villaggio (inclusi i suoi amici).

Zird si gira verso i propri amici e dice, "Libri. Possono essere utili."

Tentazioni

A volte (probabilmente spesso, in realtà), vi troverete in una situazione in cui un aspetto complica la vita al vostro personaggio, creando drammi inaspettati. Quando ciò accade, il GM suggerirà una potenziale complicazione che potrebbe presentarsi. Questa si chiama tentazione.

A volte una tentazione indica che il personaggio fallisce automaticamente un qualche obiettivo, o che le scelte del personaggio sono limitate, o semplicemente che delle conseguenze non previste annebbiano qualunque cosa il personaggio stia facendo. Potrete negoziare un po' i dettagli, per arrivare a qualcosa che sia il più appropriato e drammatico possibile per la situazione.

Tentare gli Aspetti pag. 73

Una volta raggiunto un accordo sulla complicazione, ottenete un punto fato per i problemi del vostro personaggio. Se volete, potete pagare un punto fato per evitare che la complicazione accada, ma non è raccomandato farlo molto spesso: probabilmente avrete bisogno di quei punti fato in seguito, ed inoltre l'essere tentati aumenta la drammaticità (e quindi il divertimento) del gioco.

Giocatori, chiamerete una tentazione nel momento in cui vorrete che una conseguenza si abbatta su una decisione appena presa, se collegata ad un vostro aspetto. GM, chiamerete una tentazione quando vorrete che il mondo reagisca in modo drammatico alle azioni dei personaggi.

Chiunque al tavolo è libero di suggerire il momento più appropriato per una tentazione di abbattersi su un personaggio (incluso il proprio). GM, avete l'ultima parola sulla validità di una tentazione. E non dimenticatevi di far notare se una tentazione è avvenuta in modo naturale come conseguenza di gioco senza che alcun punto fato fosse conferito.

Landon ha l'aspetto ***Le maniere di una capra***. Egli partecipa al Gran Ballo annuale di Ictherya con i suoi amici, per gentile concessione della corte reale.

Giulia dice ai giocatori, "Mentre girovagate una signora vestita in modo aggressivo nota Landon fermo ai bordi della calca. Lo osserva per un po', quindi gli si avvicina per coinvolgerlo in conversazione, ovviamente intrigata dal suo aspetto alquanto diverso rispetto al resto dei noiosi nobili presenti." Si gira verso Luca. "Cosa fai?"

Luca dice, "Ehm... bene, credo che le chiederò di danzare e starò al gioco, attento a quello che potrò scoprire su di lei".

Giulia mostra un punto fato e dice, "E ti andrà male, vista la buona padronanza di Landon dell'etichetta di corte?"

Luca sogghigna e replica, "Si, presumo che Landon la offenderà quasi subito, e le cose si complicheranno. Prendo il punto fato."

Giulia e Luca contrattano un po' per definire il modo in cui Landon dirà qualcosa di imbarazzante, quindi Giulia descrive l'apparire di alcune guardie reali. Una di loro dice, "Potresti voler controllare la tua lingua in presenza di Sua Altezza la Duchessa di Ictherya, straniero."

Luca scuote la testa. Giulia si stampa il sorriso del diavolo sul volto.

INIZIATE A GIOCARE!

Queste sono le nozioni di base di cui avete bisogno per giocare a Fate. I capitoli seguenti scendono nel dettaglio di tutti i punti trattati sopra, e vi mostreranno come far decollare la vostra partita.



DOVE ANDARE DA QUI

- Il capitolo *Creazione della Partita* vi accompagnerà attraverso il processo di preparazione della partita, quindi questa dovrebbe essere la vostra prossima meta. Poi il capitolo *Creazione del Personaggio* vi mostrerà come generare il personaggio che interpreterete.
- Giocatori, vorrete probabilmente leggere *Azioni e Risultati* e *La Partita a Lungo Termine*, che vi aiuteranno a maneggiare meglio gli aspetti pratici del come far fare cose al personaggio e come svilupparlo durante il gioco.
- GM, vorrete familiarizzare con l'intero manuale, ma i capitoli *Condurre il Gioco* e *Scene, Sessioni e Scenari* sono particolarmente importanti per voi.

Creazione della Partita
pag. 17

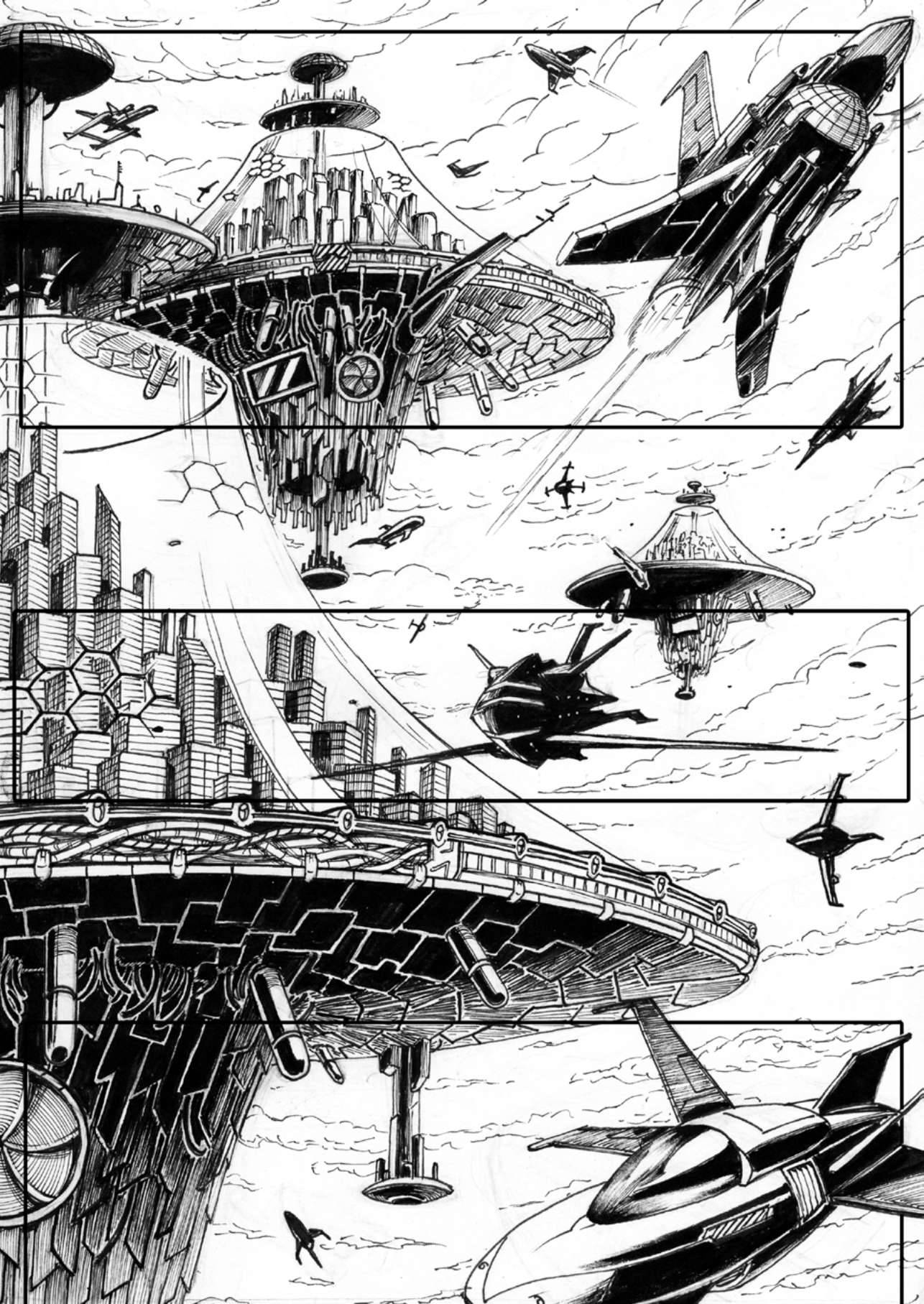
Creazione del Personaggio
pag. 29

Azioni e Risultati
pag. 131

La Partita a Lungo Termine
pag. 253

Condurre il Gioco
pag. 179

Scene, Sessioni e Scenari
pag. 227



2 CREAZIONE DELLA PARTITA

COSA RENDE AVVINCENTE UNA PARTITA DI FATE?

Potete usare Fate per raccontare storie di molti generi diversi, con una grande varietà di presupposti. Non esiste un'ambientazione di riferimento; la creerete voi stessi. Le migliori partite a Fate, comunque, hanno qualcosa in comune tra loro, che pensiamo mostrino al meglio l'obiettivo stesso del gioco.

Che stiate parlando di fantasy, fantascienza, supereroi, o di coraggiosi poliziotti, Fate funziona al meglio se lo utilizzate per raccontare le storie di personaggi *proattivi*, *competenti*, e *drammatici*.

Proattività

I personaggi in una partita di Fate dovrebbero essere proattivi. Data la varietà di abilità che possiedono, si prestano a risolvere attivamente i problemi che incontrano, e non dovrebbero sentirsi timidi ad usarle. Non dovrebbero stare seduti in attesa che la soluzione ad una crisi arrivi da sola: si attivano ed utilizzano tutte le loro energie, prendendosi dei rischi e superando gli ostacoli per raggiungere i loro obiettivi.

Questo non vuol dire che non pianificano o non preparano mai una strategia, o che siano superficiali fino all'eccesso. Significa semplicemente che anche il più paziente tra loro potrebbe infine alzarsi e agire in modo tangibile e dimostrabile.

Ogni partita a Fate dovrebbe offrire ai personaggi una chiara opportunità di essere proattivi nella soluzione dei propri problemi, e proporgli una varietà di alternative nell'affrontarli. Una partita che narra di bibliotecari che spendono il loro tempo tra tomi polverosi ad imparare nozioni non è Fate. Una partita su dei librai che *utilizzano conoscenze dimenticate per salvare il mondo* lo è.

Competenza

In una partita di Fate i personaggi sono bravissimi in tutto. Non sono goffi buffoni che quando tentano di fare qualcosa fanno regolarmente figure ridicole; sono invece individui molto abili, talentuosi o ben allenati capaci di cambiare visibilmente il mondo in cui vivono. Sono le persone giuste per il lavoro, e vengono coinvolti nelle crisi perché hanno buone possibilità di risolvere tutto per il meglio.

Questo non significa che abbiano sempre successo, o che le loro azioni siano senza conseguenze indesiderate. Significa soltanto che quando falliscono, non è a causa di scarsa preparazione al rischio o di sciocchi errori.

In qualsiasi partita di Fate si dovrebbero trattare i personaggi come fossero persone competenti, degne delle sfide e all'altezza dei rischi che si troveranno davanti. Una partita che narra di netturbini costretti a combattere dei supercattivi trovandosi sempre a prendere calci e ad essere ridicolizzati non è Fate. Una partita che narra di netturbini che *diventano una squadra d'assalto anti-supercattivi* lo è.



Dramma

I personaggi in una partita di Fate conducono vite drammatiche. Per loro la posta in gioco è sempre alta, sia in termini di ciò che hanno da gestire nel loro mondo, sia in termini di ciò che hanno da gestire nei 15 centimetri tra le loro orecchie. Come noi, hanno problemi interpersonali e combattono le proprie battaglie personali, e sebbene le circostanze esterne delle loro vite possono avere portata molto maggiore rispetto alle nostre, possiamo lo stesso relazionarci con loro e simpatizzare per loro.

Questo non significa che spendono tutto il loro tempo compiangendosi per il proprio dolore e la propria miseria, o che tutto nelle loro vite sia una crisi da far tremare il mondo. Significa semplicemente che le loro vite li portano a fare scelte difficili subendone le conseguenze; in parole povere, significa che sono essenzialmente *umani*.

Una partita di Fate dovrebbe sempre fornire il potenziale e l'opportunità per portare un po' di dramma ai personaggi e tra di loro, e fornirvi la possibilità di relazionarvi con loro come persone. Una partita che parla di avventurieri che sconfiggono schiere sempre più numerose di avversari sempre più potenti non è Fate. Una partita che narra di avventurieri *che si sforzano di condurre vite normali nonostante il loro destino li porti a combattere il male supremo* lo è.

QUANDO CREATE LA VOSTRA PARTITA:

- **Ambientazione:** Decidete com'è il mondo che circonda i protagonisti.
- **Scala:** Decidete quanto epica o personale sarà la storia che racconterete.
- **Problemi:** Decidete quali sfide e pressioni inerenti all'ambientazione spronerano i protagonisti all'azione.
- **PNG:** Decidete quali siano i luoghi e le persone importanti per la storia.
- **Abilità e Talenti:** Decidete il tipo di cose che i personaggi si troveranno a voler fare nell'ambientazione.
- **Creazione dei Personaggi:** Create i PG.

ALLESTIRE LA VOSTRA PARTITA

Il primo passo nell'allestimento della vostra partita a Fate è decidere che tipo di persone saranno i personaggi e che tipo di mondo li circonda. Le vostre decisioni definiranno virtualmente tutto ciò che vi serve per cominciare: ciò in cui i protagonisti sono bravi, ciò che per loro è o meno importante, in quali guai è probabile che finiscano, che impatto potranno avere sul mondo, e così via. Non servono risposte *complete* (perché questo è in parte la ragione per cui si gioca), ma dovreste avere un'idea abbastanza chiara in mente così che rispondere a queste domande sia solo un modo per non dimenticarvi nulla.

Creazione del Personaggio pag. 29

Come prima cosa, inizieremo parlando dell'ambientazione. Gestiremo i dettagli dei protagonisti in seguito, nel capitolo *Creazione del Personaggio*.

ADATTARE L'AMBIENTAZIONE A FATE

Decidete com'è il mondo che circonda i personaggi.

Probabilmente avete già familiarità con l'idea di ambientazione, ma in poche parole è tutto ciò con cui i personaggi interagiscono, come le persone, le organizzazioni e le istituzioni, la tecnologia, i fenomeni strani, e i misteri (i crimini, gli intrighi, le leggende storiche o cosmiche). Questo è il genere di cose in cui i personaggi vogliono essere coinvolti, in cui sono costretti ad essere coinvolti, per cui chiedono aiuto, o che si ritrovano tra i piedi.

Se utilizzate un'ambientazione già esistente (presa da un film, un romanzo, o da un altro gioco) molte di queste idee sono già pronte all'uso. Ovviamente vorrete aggiungere il vostro tocco personale: nuove organizzazioni o nuovi misteri da risolvere.

Se state inventando un'ambientazione, il lavoro sarà maggiore. La creazione di un'ambientazione va oltre lo scopo di questo capitolo. Se scegliete di farlo, si presume sappiate cosa significhi crearne una. Solo un piccolo consiglio: non provate ad inventare troppe cose in una volta. Come vedrete nel resto del capitolo, molte idee nasceranno proprio durante lo svolgersi della partita e la creazione dei personaggi, i cui dettagli verranno col tempo.

Giulia, Luca, Laura e Marco si siedono per parlare dell'ambientazione. Stanno tutti cercando un gioco fantasy realistico, poiché Luca e Laura hanno appena terminato di leggere le avventure di *Fafhrd e il Gray Mouser*. Loro quindi decidono di lanciare "due ragazzi ed una ragazza con spade." Il mondo è "vagamente medioevale, la Terra senza i numeri seriali." Marco suggerisce "ragazzo e ragazza con spade, e ragazzo senza spada" in modo che vi sia una differenza tra i due ragazzi, e perché preferisce interpretare un tipo di personaggio più studioso (per contrasto). Tutti sono sulla stessa lunghezza d'onda e proseguono.

LA SCALA DI UNA PARTITA

Decidete quanto epica o personale sarà la storia che racconterete.
Decidete quanto epica o personale sarà la storia che racconterete.

In una partita di scala piccola, i personaggi affrontano i problemi di una città o di una regione, non viaggeranno molto, ed i problemi hanno natura locale. Una partita di scala grande implica questioni che riguardano il mondo, una civiltà, o addirittura una galassia, se il genere scelto lo permette. A volte una partita di scala piccola col tempo può evolversi in una di scala grande, come si può vedere in alcune serie televisive o di romanzi a lungo termine.

A Giulia piacciono le atmosfere tipo "ragazzo e ragazza con spada", e pensa che brillerebbe in una partita di scala piccola, dove i personaggi potranno viaggiare di città in città, ma i problemi che incontreranno saranno locali, come una gilda di ladri o le vili macchinazioni del reggente..



I GRANDI PROBLEMI DELL'AMBIENTAZIONE

Decidete quali sfide e quali pressioni inerenti all'ambientazione sproneranno i protagonisti all'azione.

Ogni ambientazione ha bisogno che succeda qualcosa a cui i personaggi siano interessati, spesso si tratta di un pericolo che vogliono combattere o indebolire. Questi sono i problemi dell'ambientazione.

Come gruppo scegliete due problemi e scriveteli su dei post-it o sulla scheda di creazione della partita (scaricabile da **www.fateitalia.it**). Questi problemi sono aspetti e saranno disponibili per invocazioni o tentazioni durante tutta la partita.

Scheda di Creazione della Partita pag. 309

I problemi dovrebbero riflettere la scala della partita e ciò che i personaggi affronteranno. Sono idee generiche; non influiscono soltanto sui personaggi, ma su molte persone nel mondo di gioco. I problemi possono avere due forme:

- **Problemi Attuali:** Questi sono problemi o sfide che esistono già nel mondo di gioco, probabilmente da lungo tempo. I protagonisti che affrontano questi problemi tenteranno di cambiare il mondo, rendendolo un posto migliore. Alcuni esempi: un regime corrotto, il crimine organizzato, povertà e malattie dilaganti, una guerra lunga generazioni.

- **Problemi Incombenti:** Queste sono cose che cominciano a sollevare le loro brutte teste, e minacciano di rendere il mondo peggiore se riescono a raggiungere il proprio obiettivo. I protagonisti che affrontano questi problemi tenteranno di salvare il mondo di gioco dal caos e dalla distruzione. Alcuni esempi: un'invasione dalla nazione vicina, l'ascesa improvvisa di un'orda di zombie, l'imposizione della legge marziale.

Il numero predefinito di problemi in una partita di Fate è due: che siano entrambi attuali (per una storia in cui si vuole semplicemente rendere il mondo migliore), entrambi incombenti (per una storia in cui si lotta per salvare la gente dalle minacce), o misti. Quest'ultima opzione è abbastanza comune nella narrativa fantastica: pensate agli eroi che combattono contro un qualche destino incombente mentre sono scontenti del mondo intorno a sé.

La creazione della partita e dei personaggi implica la creazione di aspetti. Se siete nuovi di Fate, leggete il capitolo *Aspetti e Punti Fato* (pag. 55)

CAMBIARE IL NUMERO DI PROBLEMI

Naturalmente, non siete costretti ad utilizzare il numero predefinito di due problemi se non volete, può andare bene anche con uno o tre, ma la partita risultante cambierà un po'. Una partita con un problema soltanto si risolverà intorno a quell'unico problema: una missione per ripulire una città dal male, o per fermare il male dal manifestarsi. Una partita con tre problemi genererà un mondo molto irrequieto, nel quale le risorse dei personaggi sono distribuite su diversi fronti. Se pensate di diminuire o di espandere la portata della partita, parlatene con il gruppo e cominciate ad aggiustare il numero di problemi per adattarlo a ciò che desiderate.



Il gruppo pensa al tipo di problemi con cui vogliono avere a che fare nel mondo di gioco. Marco dice immediatamente "crimine organizzato", ed il gruppo lo descrive un po' meglio. Se ne escono con l'idea de "La Triade della Cicatrice", un gruppo di delinquenti conosciuti per furti, estorsioni e altre cose malvagie di cui il mondo potrebbe fare a meno. Questo è ovviamente il problema attuale..

Laura vuole che la storia parli anche di qualcosa che è sul punto di accadere, qualcosa di Veramente Brutto. Alla fine decidono per il seguente problema incombente: un culto malvagio che cerca di invocare qualcosa di terribile (ciò significa che nella loro ambientazione possono esistere esseri orribili, di ispirazione Lovecraftiana). Luca lo chiama "La fine sta arrivando", e a Marco piace molto questa idea perché fornisce molti spunti per il suo personaggio studioso.



Trasformare i Problemi in Aspetti

Come detto prima, i problemi sono aspetti. Trasformate le idee che avete avuto in aspetti che potrete plausibilmente utilizzare in vari momenti della storia (spesso come tentazioni verso i protagonisti o come invocazioni per gli avversari, ma i giocatori intelligenti riusciranno sempre a trovare nuovi modi di utilizzare gli aspetti). Annotateli, e se ne avete bisogno annotatevi anche tutto ciò che può servirvi per ricordarvi il contesto o qualche dettaglio particolare.

CAMBIARE I PROBLEMI DURANTE IL GIOCO

Il capitolo *La Partita a Lungo Termine* (pag. 253) entrerà nel dettaglio di questo tema, ma sappiate comunque che i problemi possono cambiare nel corso della partita. A volte il problema si evolve in qualcosa di nuovo. A volte i personaggi riusciranno a risolvere o a sconfiggere il problema. Infine, a volte potranno emergere nuovi problemi. Quindi quelli che state creando sono semplicemente i problemi iniziali con cui comincerete il gioco.

Giulia scrive ***La Triade della Cicatrice*** e ***La fine sta arrivando*** come due aspetti della partita. Annota anche, a fianco di ***La Triade della Cicatrice***, "Trattano racket ed hanno altri interessi criminosi"; e a fianco di ***La fine sta arrivando***, "Guidata dal Culto della Tranquillità".

Se è la prima volta che create degli aspetti, aspettate a farlo per il momento. Farete un po' di pratica con gli aspetti creando i vostri personaggi. Appena finita la creazione dei personaggi, trasformate queste idee di problemi in aspetti.

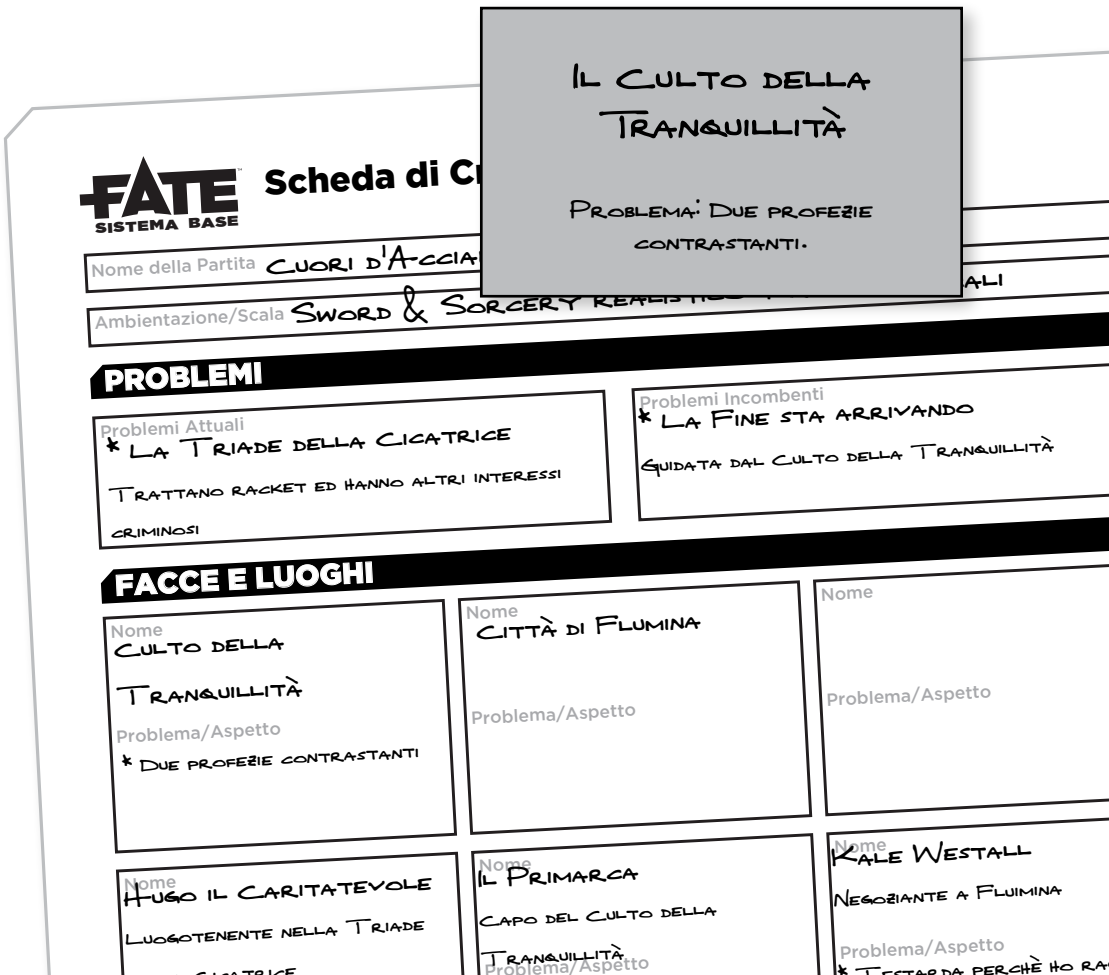


Scendere nei Dettagli

Potete anche utilizzare i problemi per arricchire l'ambientazione di piccoli, ma nonostante tutto importanti, dettagli. Anche i luoghi importanti (una città o nazione, o anche un ristorante locale memorabile) o le organizzazioni (un ordine cavalleresco, la corte reale, una corporazione) possono avere problemi attuali e/o incombenti.

Si raccomanda di cominciare associando solo un problema ad ogni elemento dell'ambientazione, per non impantanarsi subito con troppa complessità; potrete sempre aggiungerne altri durante il progredire della campagna. Allo stesso modo, non siete costretti a fare tutto ciò subito; se in seguito scoprite che un elemento della campagna è più importante di quanto pensaste, potrete associargli dei problemi in quel momento.

Il Culto della Tranquillità continua a fare capolino nelle discussioni pre-partita, così il gruppo decide di associargli anche un problema. Dopo qualche minuto di discussione, il gruppo decide che sarebbe interessante se ci fosse un po' di tensione tra i ranghi del culto, e definisce un problema attuale come "Due profezie contrastanti": alcune fazioni del culto hanno idee diverse su ciò che il destino ha in serbo.



FACCE E LUOGHI

Decidete i luoghi e le persone importanti per la storia.

A questo punto, avete probabilmente definito i problemi della storia, e avete probabilmente pensato a qualche organizzazione o gruppo di persone che, nell'ambientazione, spiccano per importanza.

Ora dovete assegnare qualche volto a quei problemi e gruppi di persone, in modo che i personaggi abbiano qualcuno con cui interagire quando hanno a che fare con quegli elementi. C'è qualcuno che li rappresenta, o che rappresenta ciò a cui si riferisce il problema? Se avete delle idee a questo punto, annotatele: un nome, una relazione con l'organizzazione o il problema, e un aspetto che indichi la loro importanza per la storia.

Fate lo stesso per ogni luogo rilevante dell'ambientazione. Ci sono luoghi importanti in cui succedono le cose importanti per il mondo, per un problema o per i protagonisti? Se c'è un luogo in cui vi immaginate abbiano luogo diverse scene della storia, parlatene. Diversamente dai PNG, non hanno bisogno di aspetti.

Tipi di PNG
pag. 215

Il GM può descrivere in seguito questi personaggi e luoghi, a seconda del loro ruolo nella storia. Oppure una di queste idee potrebbe essere di grande ispirazione per un protagonista! Naturalmente, altri personaggi e luoghi nasceranno mentre la storia evolve.

Aspetti Nascosti o Segreti
pag. 81

Se c'è un elemento dell'ambientazione che deve essere un mistero da svelare per i personaggi, definitelo solo a grandi tratti. I dettagli potranno essere definiti nel momento in cui vengono scoperti durante il gioco.

Dopo alcuni minuti di discussione, il gruppo annota:

- Hugo il Caritatevole, un luogotenente nella Triade della Cicatrice. Il suo aspetto è ***Tutti a Flumina mi temono***.
- Questo ci porta ad una città: Flumina. Vi sono due fiumi nella città, rendendola un centro di commercio.
- Giulia aggiunge un personaggio, Kale Westal, che possiede un negozio a Flumina. Ella non è impaurita dalle estorsioni di Hugo, e finirà probabilmente vittima di un "incidente". Il suo aspetto è ***Testarda perché ho ragione.***
- Il Primarca, capo del Culto della Tranquillità, la cui identità è un mistero. Poiché questa parte dell'ambientazione è un mistero, il gruppo non gli assocerà alcun aspetto né altri dettagli, per lasciare che Giulia li definisca in segreto.

Potrebbero proseguire, ma dopo la creazione dei personaggi e durante il gioco avranno altre idee. Per il momento è quanto basta per dipingere un quadro di ciò che accadrà all'inizio della storia.



CREARE PERSONAGGI

Creazione del Personaggio pag. 29

Ogni giocatore crea un protagonista.

Potete creare i personaggi dopo aver finito la creazione della partita, o potete crearli nel mezzo di questo processo: seguite il vostro istinto. Se vi ritrovate a parlare di più dei personaggi rispetto al mondo, passate alla creazione dei personaggi per poi tornare liberamente alle parti di creazione della partita che non avete completato. Altrimenti, proseguite e terminate prima tutta la creazione della partita.

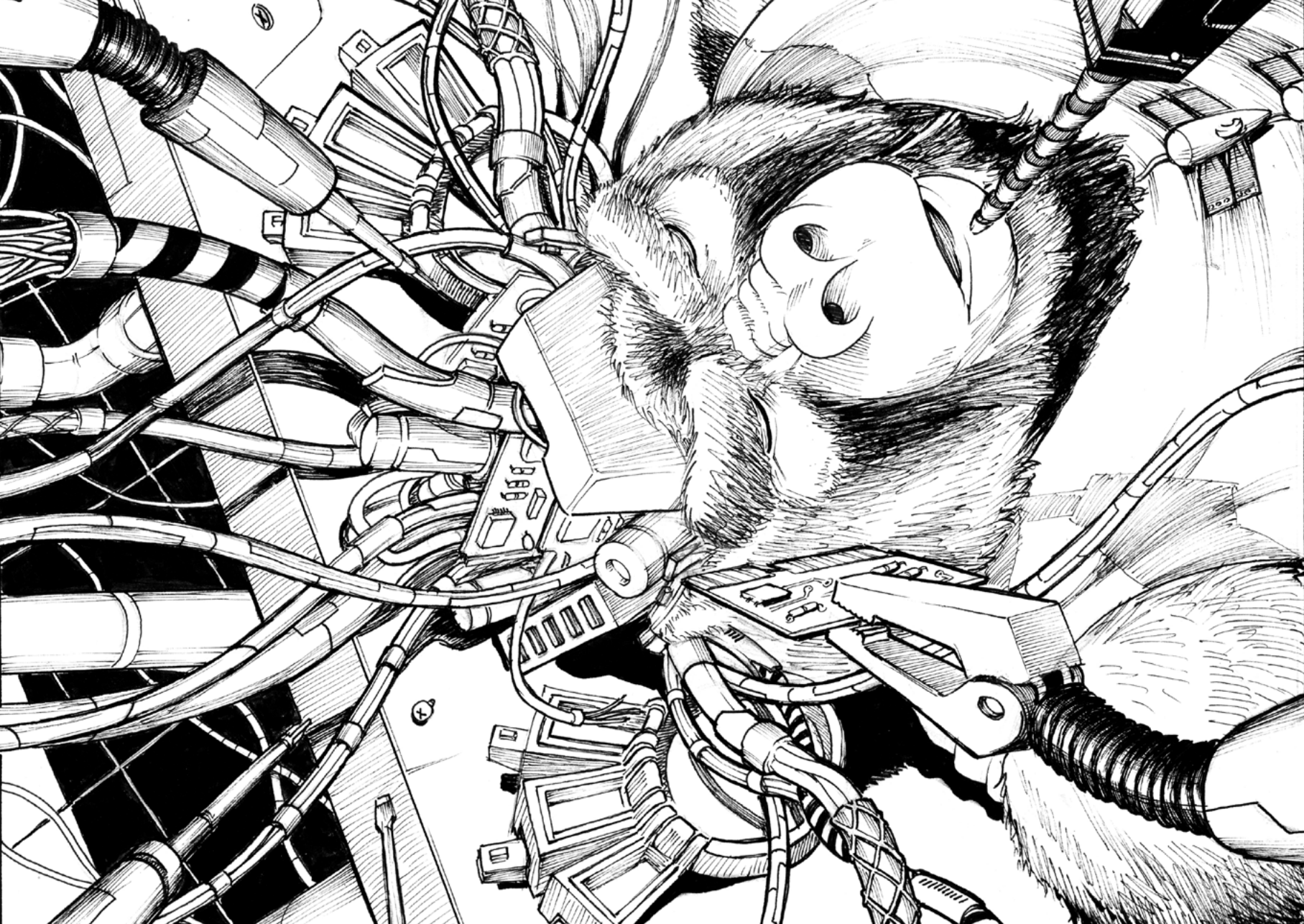
Vale la pena far notare che i protagonisti dovrebbero avere qualche connessione con le facce e con i luoghi definiti al passo precedente. Se risultasse difficile collegare i personaggi all'ambientazione, allora potreste dover ripensare ai protagonisti o revisionare la partita per adattarla meglio ai personaggi.

Quando creerete i personaggi, mentre ognuno racconterà chi conosce e cosa fa il proprio personaggio, scoprirete qualcos'altro sull'ambientazione. Se dovesse emergere qualcosa da aggiungere alle note di creazione della partita, fatelo prima di proseguire nel gioco.

LE ABILITÀ E LA VOSTRA AMBIENTAZIONE

Una buona parte della vostra ambientazione è definita da cosa possono fare le persone. Le varie abilità presenti nel capitolo *Abilità e Talenti* (pag. 87) includono molte situazioni, ma vorrete esaminarle per vedere se qualcuna non si addice all'ambientazione o se sia necessario aggiungerne altre.

L'aggiunta di abilità è descritta in dettaglio nel capitolo *Elementi Accessori* (pag. 271).



3

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Nel momento in cui vi sedete per creare la partita e i personaggi state già giocando a Fate. Il seguente metodo di creazione del personaggio fa tre cose per rinforzare questo aspetto del gioco.

Come prima cosa, **la creazione del personaggio racconta parte delle storie dei personaggi**, proprio come fa ogni altra sessione di gioco. I personaggi che prendono veramente vita hanno delle loro storie personali ed tra di loro. Ciò stabilisce dove sono stati, cosa hanno fatto, e perché continuano a combattere contro i problemi che incontrano, insieme o l'uno contro l'altro. C'è una storia in corso d'opera in cui state giusto per inserirvi, è solo che le parti più interessanti devono ancora essere narrate.

Definizione di Arco Narrativo pag. 254

Come seconda cosa, **si definisce lo scenario per la prossima parte della storia**. Ogni arco narrativo di una storia prepara il successivo, in modo che fluiscano l'uno nell'altro in una evoluzione naturale. La creazione del personaggio dovrà preparare il primo arco narrativo.

Come terza cosa, **la creazione del personaggio in Fate è collaborativa**. Come per la creazione della partita, la creazione del personaggio riesce meglio come attività di gruppo. Fare tutto questo come gruppo costituisce delle forti fondamenta per la comunicazione tra i giocatori ed il GM, e questo processo ha vari modi di stabilire connessioni tra i personaggi e l'ambientazione.

In combinazione con la creazione della partita, la creazione del personaggio può occupare una sessione intera; ciò permette a tutti di conoscere il mondo e gli altri personaggi in gioco. Parlerete dei vostri personaggi, vi darete suggerimenti l'un l'altro, discuterete sulle varie connessioni tra i personaggi, e stabilirete altri dettagli dell'ambientazione.

QUANDO CREATE IL PERSONAGGIO:

- **Aspetti:** Mettete insieme gli aspetti per il concetto base ed il problema.
- **Nome:** Dai un nome al personaggio.
- **Fase Uno:** Descrivete la prima avventura del personaggio.
- **Fasi Due e Tre:** Descrivete come ha incrociato la strada di altri due personaggi
- **Aspetti:** Definite un aspetto per ognuna delle tre esperienze.
- **Abilità:** Scegliete e valorizzate le abilità del personaggio.
- **Talenti:** Scegliete o create fino a cinque talenti.
- **Recupero:** Determinate con quanti punti fato inizierete il gioco.
- **Stress e Conseguenze:** Determinate quante botte può ricevere il personaggio.

Vorrete prendere dei validi appunti su questo processo. Potete utilizzare la scheda del personaggio e la scheda di creazione del personaggio scaricabili da **www.fateitalia.it**.

Concetto Base pag. 32

Cominciate determinando il concetto base ed il problema del personaggio. Quindi costruite la sua storia passata attraverso un processo in tre fasi. Una volta determinata la storia passata, arricchite il personaggio con abilità e talenti. Siete quindi pronti a giocare!

Problema pag. 34

L'IDEA DIETRO AL PERSONAGGIO

Definite gli aspetti di concetto base e problema del personaggio.

La creazione del personaggio comincia con un *concetto* per il vostro personaggio. Può essere modellato su un film o un romanzo, o basato su qualcosa di specifico che volete essere bravi a fare (come rompere assi con la testa, trasformarsi in un lupo, far esplodere le cose, ecc.). Esattamente come avete fatto in precedenza per i problemi della partita, prenderete le vostre idee e le trasformerete nei due aspetti centrali del vostro personaggio: il **concetto base** ed il **problema**.

Concetto Base pag. 32

Problema pag. 34

I personaggi giocanti dovrebbero essere eccezionali ed interessanti. Potrebbero facilmente riuscire in situazioni meno eccitanti di quelle che si troveranno a fronteggiare in gioco. Dovete capire perché i vostri personaggi continueranno ad essere coinvolti in quegli affari più pericolosi. Se non lo capite, il GM non è obbligato ad uscire dal suo tracciato per far funzionare il gioco per voi - sarà troppo impegnato con altri giocatori che hanno creato personaggi che hanno buone ragioni per partecipare.

Poiché lo scegliere un concetto base ed un problema sono operazioni legate tra loro, questi vengono raggruppati. Avrete più possibilità di trovare un modo di tentare il personaggio pensando ad essi come un'unica fase piuttosto che considerandoli due fasi separate. Solo dopo aver completato questo passaggio (e aver dato un nome al personaggio, ovviamente!) potrete proseguire con quanto resta da fare per la creazione del personaggio.

Detto questo, non preoccupatevi troppo: se l'idea dietro al personaggio in seguito si evolve è un bene! Potete sempre tornare indietro e trafficare con le decisioni precedenti.

CONTINUATE A CREARE L'AMBIENTAZIONE

Mentre create I dettagli per i personaggi, creerete I dettagli anche per il mondo intorno a loro. Finirete per parlare di PNG, organizzazioni, luoghi e cose come queste. È fantastico!

Potreste anche definire un concetto di personaggio che aggiunge qualcosa di fondamentale al mondo, come per esempio "Voglio interpretare un mago" quando nessuno ha ancora parlato di magia. Quando ciò accade, discutete col gruppo se questo possa far parte dell'ambientazione e in caso affermativo fate i necessari aggiustamenti.

ACCORDI, ACCORDI OVUNQUE

Fate Core non è il contenitore unico e migliore di Fate. È soltanto un punto d'inizio - un insieme di decisioni basilari che funzioneranno se le usate per come sono.

Aumentando la vostra familiarità col sistema, sarete tentati di cambiare alcune cose per adattarlo meglio al vostro particolare stile di gioco o ambientazione. *È tutto a posto*. Queste impostazioni di base non sono sacrosante. Ci si aspetta che le cambierete. Di fatto, lungo tutto il manuale verranno evidenziate dove le decisioni sono concordate. Un altro manuale, *Fate Strumenti del Sistema*, sarà dedicato completamente a come modificare il sistema Fate per adattarlo alle vostre esigenze.

Il Concetto Base

Il vostro **concetto base** è una frase che riassume chi è il vostro personaggio e cosa fa. È un aspetto, uno dei primi e più importanti per il personaggio.

Definire gli Aspetti pag. 56

Pensate a questo aspetto come al vostro lavoro, il vostro ruolo nella vita, o la vostra vocazione; è ciò in cui siete bravi, ma è anche un dovere con cui convivere, ed comporta sempre un sacco di problemi di per sé. Questo significa che avrà un lato buono e uno cattivo. Potete prendere tutto ciò in diversi modi:

- Potete prendere letteralmente l'idea di "come il vostro lavoro": ***Detective Capo***, ***Cavaliere della Tavola Rotonda***, ***Criminale di bassa lega***.

- Potete aggiungerci un aggettivo o un altro descrittore per definire maggiormente l'idea: Lo spregevole ***Reggente di Flumina***, ***Detective Capo riluttante***, ***Criminale di bassa lega ambizioso***.

- Potete mescolare insieme due lavori o ruoli che la gente troverebbe strani: ***Mago Investigatore Privato***, ***Cavaliere cantante della Tavola Rotonda***, ***Ragioniere Ammazza-mostri***.

- Potete farlo derivare da un'importante relazione con la famiglia o con un'organizzazione con cui siete profondamente coinvolti (specialmente se la famiglia o l'organizzazione hanno buone connessioni o sono ben conosciute): ***Pecora nera della famiglia Thompson***, ***Criminale di bassa lega del Sindacato***, ***Capro espiatorio della Triade della Cicatrice di Flumina***.

SE VI INCAGLIATE SUGLI ASPETTI

La regola d'oro nel definire gli aspetti durante la creazione del personaggio: *potete sempre cambiarli in seguito*. Se vi state sforzando di definire un aspetto, annotatevi l'idea usando quante parole volete, giusto per averlo su carta. Se una frase specifica vi illumina dopo averlo scritto, ottimo! Altrimenti, forse qualcun altro intorno al tavolo può aiutarvi a trovare un aspetto. E se siete ancora incagliati, lasciatelo da parte per ora, durante il gioco avrete tempo in abbondanza per rifinirlo.

E se ne avete veramente bisogno, va bene lasciare qualcosa in bianco. Leggete *La Creazione Veloce del Personaggio* (pag. 52) per maggiori dettagli sul lasciare bianche delle parti di scheda.

Questi non sono i soli modi di giocare con il vostro concetto base, ma vi permetteranno di iniziare. Non preoccupatevi troppo, la cosa peggiore che potete fare è ingigantire l'importanza del concetto base. Dopo questo definirete altri quattro aspetti, quindi non dovete per forza fissare tutto adesso.

I concetti base possono anche sovrapporsi tra i personaggi, a condizione che vi sia qualcosa che distingua un personaggio dagli altri. Se i concetti base sono molto simili tra *tutti i personaggi*, per esempio se il GM promuove una storia di spadaccini, è cruciale che i problemi siano differenti.

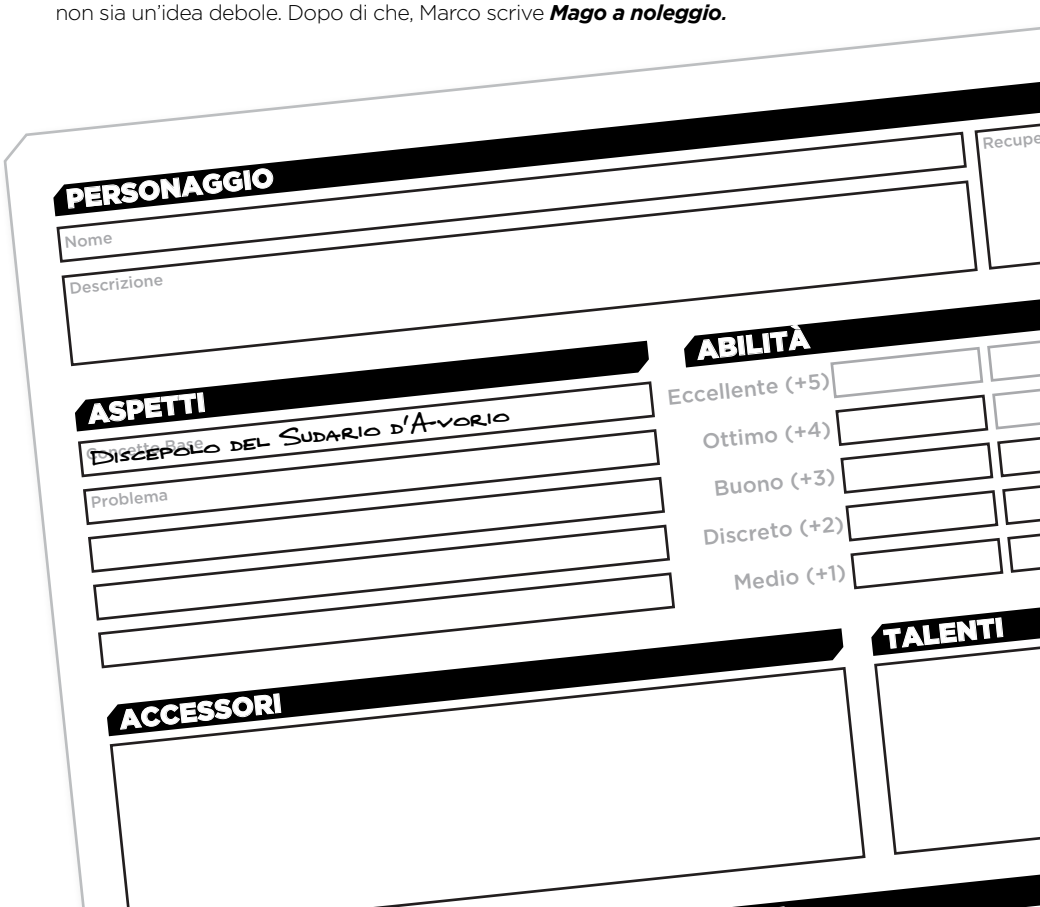
Problema pag. 34

Luca e Laura partono entrambi dall'idea di "ragazzo e ragazza con la spada", e Marco invece si distingue con "ragazzo senza spada". Ma queste sono solo le idee iniziali. Ora è tempo di trasformarle in concetti base veri e propri.

Luca si attacca all'idea di legare il suo concetto ad un'organizzazione, e comincia con "Discepolo di... qualcosa". Egli si immagina un personaggio che si è addestrato in qualche arte marziale misteriosa, il che implica scuole avversarie e nemici che vogliono conoscere i suoi segreti. Il gruppo lo aiuta a trovare un nome adeguatamente misterioso: ***Discepolo del Sudario d'Avorio*** (ed ora abbiamo aggiunto dettagli all'ambientazione: esistono un Sudario d'Avorio, delle misteriose arti marziali e tutto ciò che questo implica).

Laura, da parte sua, non sa esattamente dove andare da "ragazza con la spada". Non è interessata alla questione organizzazioni, quindi pensa a qualche aggettivo. Alla fine decide per ***Famigerata ragazza con la spada*** (fare la parte della "ragazza con la spada" la diverte, quindi vuole ripeterla spesso durante il gioco).

L'idea di Marco del "tipo studioso senza spada" sarebbe un aspetto abbastanza noioso. Pensa a quanto sia stato dichiarato finora: un culto malvagio che convoca Cose Cattive ed una misteriosa scuola di arti marziali. Quindi chiede "Ehi, posso essere un mago?" Parlano per un po' su quello che questo comporta, in modo che essere un mago non metta in ombra gli spadaccini e non sia un'idea debole. Dopo di che, Marco scrive ***Mago a noleggio.***



Il Problema

Oltre al concetto base, ogni personaggio ha un aspetto che rappresenta un qualche **problema** che è parte della sua vita e della sua storia. Se il concetto base definisce chi o cosa sia il vostro personaggio, il problema è la risposta ad una semplice domanda: cosa gli complica la vita?

Il problema porta disordine nella vita del personaggio e lo trascina in situazioni interessanti. Gli aspetti problema si possono suddividere in due tipologie: **battaglie personali** e **relazioni problematiche**.

- **Le battaglie personali sono la parte oscura del personaggio o gli impulsi difficili da controllare.** Se è qualcosa che il personaggio potrebbe essere tentato di fare coscientemente o meno nel momento peggiore possibile, allora stiamo parlando di questo tipo di problema. Esempi: ***Problemi nel controllo dell'ira***, ***Un debole per le facce carine***, ***La bottiglia mi chiama***.

- **Le relazioni problematiche di fatto sono persone o organizzazioni che rendono difficile la vita del personaggio.** Può essere un gruppo di persone che detestano il personaggio e vogliono vederlo soffrire, gente per cui il personaggio lavora che gli rende la vita difficile, o anche la famiglia o gli amici che si trovano troppo spesso in mezzo ai guai. Esempi: ***Uomo di famiglia***, ***Debiti con la mafia***, ***La Triade della Cicatrice mi vuole morto***.

Il vostro problema non dovrebbe essere facile da risolvere. Se lo fosse, il personaggio l'avrebbe già fatto, e non sarebbe molto interessante. Ma questo non dovrebbe nemmeno paralizzare completamente il personaggio. Se il problema interagisse costantemente con la sua vita quotidiana, egli spenderebbe tutto il tempo ad affrontare quello piuttosto che altre questioni scottanti. Non dovreste dover affrontare il vostro problema ad ogni incrocio, a meno che non sia il cuore di una particolare avventura nella storia (ed anche in questo caso, è solo un'avventura).

Inoltre, i problemi non dovrebbero essere correlati direttamente al vostro concetto base - se avete ***Detective Capo***, dire che il vostro problema è ***Il mondo criminale mi odia*** è un problema noioso, poiché è già contenuto nel concetto base (naturalmente potete rigirarlo un poco per renderlo personale, come ***Don Giovanni mi odia personalmente***, per farlo funzionare).



Prima di proseguire oltre, parlate con il GM del problema del personaggio. Assicuratevi di essere d'accordo su cosa significhi. Entrambi vorrete trovare un modo con cui invocare o tentare l'aspetto, al fine di assicurarvi di vedere le cose allo stesso modo o per fornirvi idee l'un l'altro. Il GM dovrebbe terminare la conversazione sapendo cosa volete ottenere dal problema.

Luca vuole contrastare l'intera atmosfera di "Conosco un'antica arte marziale". Non sta impersonando un monaco ascetico o qualcosa del genere. Quindi vuole qualcosa che lo possa mettere nei guai a livello sociale; qualcosa che abbia a che fare con sé stesso e non con persone specifiche o organizzazioni. Quindi si annota ***Le maniere di una capra***. Il suo personaggio, suo malgrado, farà brutte figure.

A Laura piace l'idea secondo cui il suo personaggio è il proprio peggior nemico, quindi anche lei sceglierà un problema personale. Per un po' ha accarezzato l'idea di interpretare qualcuno che non può che essere ***Attirata dagli oggetti scintillanti***, così se lo annota.

Dopo aver visto gli altri decidere per dei problemi personali, Marco vuole aggiungere qualcosa all'ambientazione attraverso un problema di relazione. Vuole qualcosa di legato al proprio concetto base, qualcuno che non può combattere apertamente - vuole vedere un po' di intrigo nella sua storia. Così si annota ***Rivali nel Collegia Arcana*** (che definisce anche un gruppo di persone all'interno dell'ambientazione, di cui il personaggio di Marco fa parte).

LA FACCIA LUMINOSA DEI PROBLEMI

Poiché il vostro problema è un aspetto, è qualcosa che dovreste poter invocare, giusto? Essendovi concentrati su come il problema possa complicare la vita del vostro personaggio, è facile dimenticarsi di come un problema possa aiutare il personaggio.

In breve, l'esperienza col problema rende il personaggio una persona più forte a tal riguardo. Affrontare battaglie personali può lasciarvi vulnerabili ad essere tentati o allettati, ma vi fornisce anche un senso di forza interiore, poiché sapete che tipo di persona volete essere. Le relazioni problematiche creano spesso dei guai, ma le persone imparano delle dure lezioni dai guai che affrontano. Imparano in particolare come evitare molte delle questioni minori presentate dal loro problema.

Il problema di Luca, *Le maniere di una capra*, potrebbe essere utilizzato a beneficio del gruppo. Forse può attivarlo di proposito, per sviare l'attenzione dal personaggio di Laura che sgattaiola in giro.

Col problema di Laura, *Attirata dagli oggetti scintillanti*, si può ragionevolmente dire che ella conosca bene il valore di molti oggetti scintillanti (e conosca bene come venire catturata e finire in prigione, conoscendo quindi qualche trucco sulla fuga).

Il problema di Marco, *Rivali nel Collegia Arcana* può diventare utile quando si ha a che fare con dei rivali che conosce bene e sa che cosa aspettarsi dalle loro tattiche. Potrebbe utilizzare questo aspetto per ottenere aiuto da persone che hanno dei rivali in comune con lui.

Invocare gli Aspetti pag. 70

INTRODUZIONE ALLA SCELTA DEGLI ASPETTI

Gran parte della creazione del personaggio si concentra sulla definizione degli aspetti - alcuni vengono chiamati concetti base, altri vengono chiamati problemi, ma di base funzionano tutti allo stesso modo. Gli aspetti sono una delle parti più importanti del personaggio, poiché definiscono chi è e forniscono delle situazioni per generare punti fato e per spenderli per dei bonus. Se avete tempo dovreste veramente leggervi tutta la sezione dedicata agli aspetti prima di affrontare l'intero processo della creazione del personaggio.

Gli aspetti che non vi aiutano a raccontare una buona storia (permettendovi di ottenere successi quando ne avete bisogno e mettendovi in pericolo o creando azione quando la storia ne ha bisogno) non fanno il loro lavoro. Gli aspetti che vi spingono in un conflitto, e vi aiutano ad eccellere quando ci siete in mezzo, saranno tra i migliori e più utilizzati.

Gli aspetti hanno bisogno di essere al contempo utili e pericolosi, permettendovi di aiutare a modellare la storia e a generare molti punti fato, e non dovrebbero mai essere noiosi. L'aspetto migliore suggerisce sia delle situazioni in cui utilizzarlo sia situazioni in cui vi complica la vita. Gli aspetti che non possono essere utilizzati in nessuno di questi due modi molto probabilmente saranno davvero monotoni.

Morale: se volete massimizzare il potere dei vostri aspetti, massimizzate il loro interesse.

Aspetti e Punti Fato
pag. 55

Quando vi viene detto di inventare un aspetto, potrebbe assalirvi un forte mal di testa. Se vi sentite impotenti a fornire buone idee per degli aspetti, c'è un'ampio capitolo che si concentra sui vari metodi per trovare buone idee per gli aspetti chiamato ***Aspetti e Punti Fato***.

Fase Due: Incrociare i Cammini
pag. 42

Se il vostro personaggio non ha molte connessioni con gli altri personaggi, discutete col gruppo per trovare degli aspetti che possano legarli tra loro. Questo è il chiaro scopo delle Fasi Due e Tre, ma questo non significa che non dobbiate farlo anche altrove.

Fase Tre: Incrociare Nuovamente i Cammini
pag. 44

Se infine non riuscite a trovare il bandolo della matassa, non forzate la mano - lasciate gli aspetti in bianco. Potrete sempre tornare indietro e completare quell'aspetto in seguito, o lasciare che si sviluppi durante il gioco, come nelle regole de ***La Creazione Veloce del Personaggio***.

La Creazione Veloce del Personaggio
pag. 52

Infine, è molto meglio lasciare un aspetto in bianco che sceglierne uno poco evocativo e stimolante. Se scegliete aspetti che non sentite vostri, questi finiranno per essere di peso al vostro divertimento.

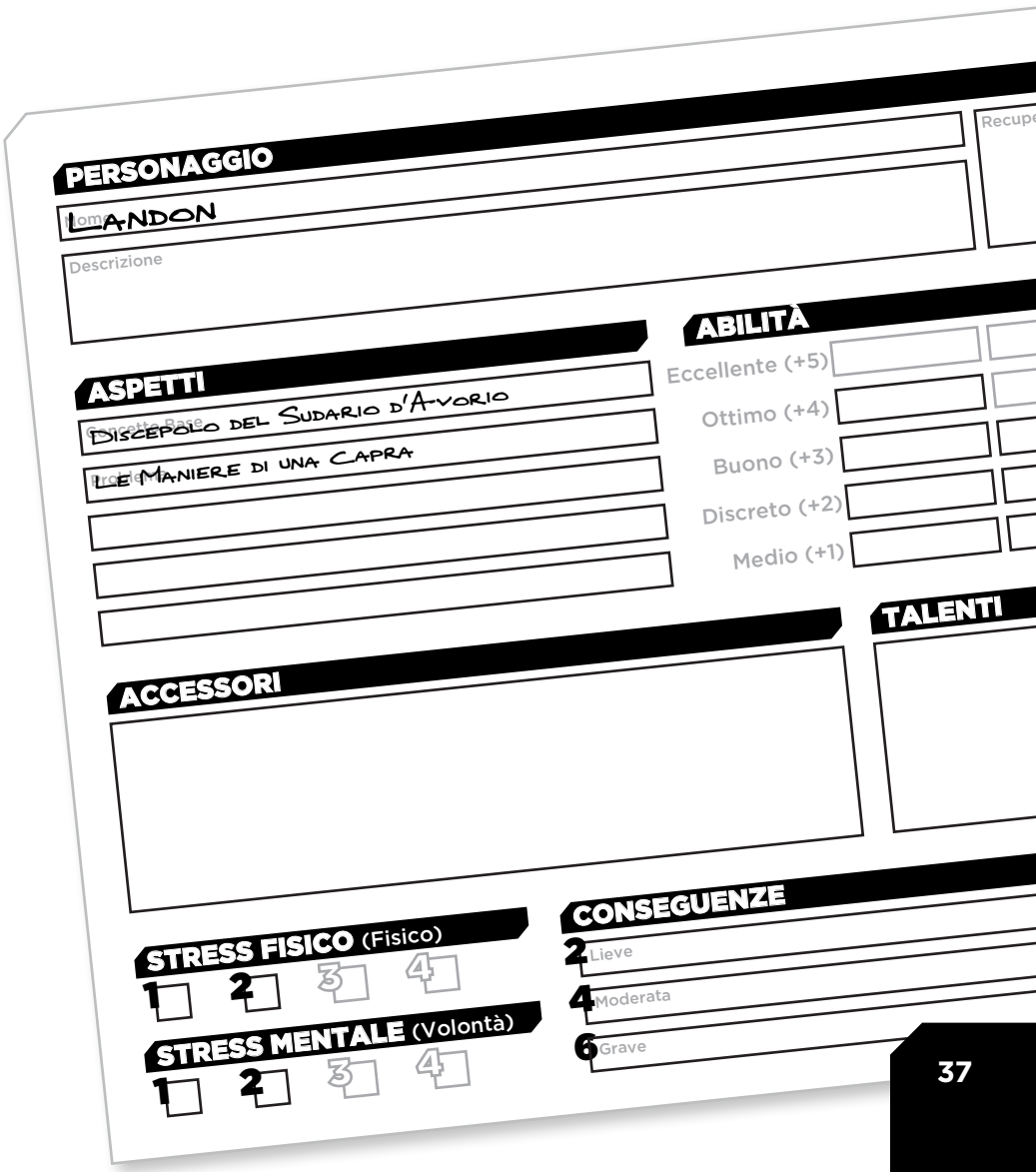
Nome

Se ancora non l'avete fatto, è tempo di dare un nome al vostro personaggio!

Luca chiama il proprio personaggio "Landon", un nome che gli ronzava in testa da anni. L'ha usato anni fa per un altro gioco di ruolo, e decide di riportarlo alla luce per nostalgia.

Laura chiama il suo personaggio "Cynere", che in greco significa "cardo". Vede Cynere come una bella pianta, ma di quelle che pungono se ci si avvicina troppo. Le si adatta egregiamente.

Marco chiama il suo personaggio "Zird", perché lo trova un nome appropriato e ridicolo per un mago. Quindi fa una pausa di un momento prima di aggiungere "...l'Arcano", perché vede Zird come il tipo che chiederebbe di essere chiamato "Zird l'Arcano."



LE TRE FASI

Descrivete la prima avventura del vostro personaggio. Descrivete come avete incrociato la strada di altri due personaggi. Annotatevi un aspetto per ognuna di queste tre esperienze.

Importante: Prima di proseguire con questo passo, dovete aver definito il concetto base, il problema e il nome.

I tre aspetti rimanenti sulla scheda del personaggio verranno definiti in **fasi**, globalmente chiamate le tre fasi. La prima fase affronta la storia recente: qualcosa di interessante e avventuroso fatto dal personaggio. La seconda e la terza fase affrontano il modo in cui altri due personaggi giocanti siano stati coinvolti in questa avventura, e il modo in cui voi siete stati coinvolti nelle loro.

Questa è un'opportunità per raccontare una storia sui vostri personaggi. Ogni fase richiederà di scrivere due cose. Usate la scheda di creazione del personaggio (che trovare in fondo al manuale o potete recuperare presso **www.fateitalia.it**) per annotarvi questi dettagli.

Scheda di Creazione del Personaggio pag. 308

- **Come prima cosa, scrivete un riassunto di ciò che è accaduto in quella fase.** Dovrebbero essere sufficienti un paio di frasi o un paragrafo, non dovrete stabilire troppi dettagli fin dall'inizio, poiché potreste dovere aggiustarli durante le fasi seguenti.

- **Infine, scrivete un aspetto che rifletta in parte questa fase.** L'aspetto può derivare dall'atmosfera generale del riassunto, o concentrarsi di più su un singolo dettaglio che ancora adesso è in risonanza con il personaggio.

PER VETERANI

Se siete abituati ad altri giochi basati su Fate, noterete che in questa versione ci sono meno aspetti rispetto alle versioni precedenti. Abbiamo notato come sia più facile definire cinque aspetti di buona fattura rispetto a definirne sette o dieci. E poiché ci sono altri aspetti nel gioco (aspetti della partita e di situazione), non dovreste trovarvi a corto di potenziali invocazioni o tentazioni!

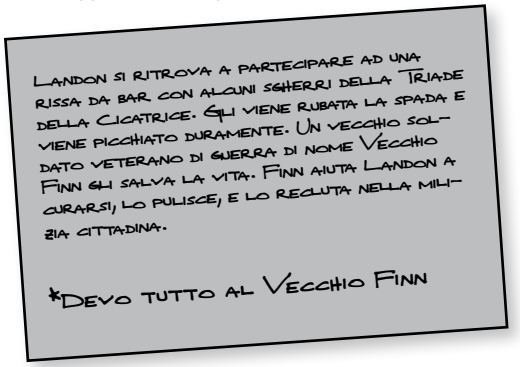
Se la vostra partita prevede l'utilizzo di parecchi elementi accessori (vedere pag. 271) o caratteristiche specifiche all'ambientazione che volete descrivere tramite aspetti (per esempio la specie di appartenenza o la nazionalità), potete tranquillamente aumentare il numero di aspetti disponibili per i personaggi. Vi suggeriamo di non superare i sette: oltre questo numero abbiamo notato che molti di essi non verrebbero quasi mai messi in gioco.



Fase Uno: La vostra Avventura

La prima fase è la prima vera avventura: il primo racconto, episodio, caso, qualsiasi cosa di cui il vostro personaggio sia protagonista.

Dovete pensare e annotarvi i dettagli di base di questa storia come riassunto della fase. La storia non deve contenere troppi dettagli - infatti possono bastare un paio di frasi - poiché i vostri compagni aggiungeranno i propri dettagli a questa avventura del passato nelle loro fasi due e tre (come voi farete per loro).



Se vi trovate bloccati, tenete a mente il concetto base ed il problema del vostro personaggio. Trovate un dilemma che possa approfondire e dettagliare quelle idee. In che guaio vi siete cacciati a causa del vostro concetto base o del vostro problema? Come potrebbe l'altro aspetto complicarvi la vita?

Fatevi le seguenti domande sulla storia. Se avete problemi a rispondere, chiedete aiuto agli altri giocatori e al GM.

- È successo qualcosa di brutto. Cos'è? È successo al vostro personaggio, a qualcuno a cui è vicino o a qualcuno che è costretto a proteggere?
- Cosa avete deciso di fare riguardo al problema? Che obiettivo perseguite?
- Chi si è messo sulla vostra strada? Vi aspettavate le avversità che avete trovato? Qualcuna di queste è comparsa dal nulla?
- Avete raggiunto l'obiettivo, oppure no? In ogni caso, il risultato che conseguenze ha avuto?

Una volta che avete definito l'avventura, scrivete un aspetto che si accorda con qualcosa di quello che è successo.

Una nota sulla cronologia: Poiché altri due personaggi prenderanno parte all'avventura durante le seguenti due fasi, essa non dovrà appartenere ad una parte della vita del personaggio tanto lontana nel tempo da non poter ancora avere incontrato altri protagonisti. Se qualcuno ha deciso che siete apparsi recentemente nella storia, allora le avventure di quel personaggio sono successe recentemente. Se qualcuno ha deciso che siete amici (o rivali!) da molti anni, allora quelle avventure possono essere successe in un passato più lontano. La scelta migliore è di non ambientare queste avventure in un preciso arco temporale; potrete definire meglio questo dettaglio quando saprete chi ha preso parte alla vostra avventura.

Luca affronta la Fase Uno. Guarda alle domande sulla storia per aiutarsi a definire gli eventi della fase, e decide questo:

La cosa peggiore era che Landon continuava a trovarsi nei guai alla taverna locale. Crebbe senza alcun senso di disciplina o contegno e attaccava briga costantemente con gente più grossa e forte di lui.

Un delinquente che Landon aveva insultato in taverna apparteneva alla Triade della Cicatrice, per questo alcuni degli amici e soci del delinquente comparvero alla taverna e picchiarono Landon lasciandolo in fin di vita.

Il suo corpo sanguinante fu trovato da un soldato veterano di guerra di nome Finn che curò le ferite di Landon e lo incoraggiò ad unirsi alla milizia locale, dove avrebbe potuto imparare un po' di disciplina e a combattere con onore.

Ora Luca deve annotarsi un aspetto legato a questa storia. Decide di prendere come aspetto ***Devo tutto al Vecchio Finn***, poiché vuole mantenere il contatto con Finn e fornire a Giulia un buon NPG da interpretare.

LE FASI E I POST-IT

Ognuno di voi terminerà la prima fase con la propria avventura. Nelle fasi due e tre dovrete scambiarvi queste storie tra di voi in modo che altri personaggi possano parteciparvi. Inventarsi il modo in cui il vostro personaggio possa inserirsi nell'avventura di qualcun altro può essere difficile se vi siete passati le schede di creazione del personaggio, per questo vi raccomandiamo di utilizzare dei post-it (o qualsiasi altro pezzo di carta a disposizione).

Durante la prima fase, quando state scrivendo la vostra avventura sulla vostra scheda, prendete un post-it ed annotateci il nome del personaggio ed il riassunto dell'avventura. Quindi, durante le fasi due e tre, vi passerete il post-it per permettere agli altri personaggi di contribuire alla vostra storia. In questo modo, avrete a disposizione la vostra scheda per annotarvi i vostri contributi e i vostri aspetti, e gli altri giocatori sapranno a quali storie dovrebbero contribuire.

Come per il concetto base ed il problema, questa fase (come anche quelle seguenti) costituisce un'opportunità di dettagliare e modellare l'ambientazione.

Fase Due: Incrociare i Cammini

Nelle prossime due fasi, legherete il gruppo insieme permettendo ad altri personaggi di avere un ruolo minore e di supporto all'interno della vostra avventura, e viceversa.

Appena ognuno di voi ha terminato di annotarsi la propria avventura (è qui che diventa utile il consiglio sui post-it), siete pronti per la fase due. Potete passare il vostro post-it a destra o sinistra, oppure potete mescolarli e distribuirli a caso (scambiandoveli verso destra finché ognuno ne ha uno diverso dal proprio). Comunque decidiate di gestire lo scambio, ogni giocatore dovrebbe avere in mano l'avventura di qualcun altro.

Il vostro personaggio ha un ruolo di supporto nella storia che avete in mano, che dovrete definire ora. Discutetene brevemente con il giocatore protagonista dell'avventura ed aggiungete al riassunto una frase o un'espressione che rispecchi il ruolo di supporto del vostro personaggio. I ruoli di supporto possono avere tre forme: complicano l'avventura, risolvono una situazione, oppure entrambe.

- **Complicare l'avventura:** Il vostro personaggio è riuscito a rendere incerta parte dell'avventura (magari a causa di un problema della partita o del personaggio). Naturalmente, poiché è successo nel passato, si sa che ne siete usciti sani e salvi (o quasi sani e salvi, a seconda dell'aspetto che prenderete). Quando descriverete l'accaduto, non preoccupatevi di come si sia risolta la situazione: lasciate la soluzione a qualcun altro o lasciatela aperta. Descrizioni come "Landon fa casino quando Cynere ha bisogno che stia quieto" o "Zird viene catturato da briganti misteriosi" sono sufficienti per far scorrere le idee.

- **Risolvere una situazione: I**l vostro personaggio in qualche modo risolve una situazione complicata che il personaggio principale della storia si trova ad affrontare, oppure aiuta il protagonista nel conflitto principale (opportunità questa per coinvolgere il vostro concetto base). Quando descrivete l'accaduto, non dovete menzionare come la situazione si sia creata, ma solo il modo in cui il personaggio l'ha affrontata. Descrizioni come "Cynere tiene fermi dei nemici per dare a Landon il tempo di fuggire" o "Zird utilizza le sue conoscenze arcane per chiedere informazioni a dei fantasmi" sono sufficienti per darci un'idea dell'accaduto.

- **Complicare e risolvere:** In questo caso, il vostro personaggio risolve una situazione ma ne crea un'altra oppure crea una situazione ma in seguito ne risolve un'altra. Miscelate le due idee utilizzando tra di loro la locuzione "in seguito", come per esempio: "Landon attacca briga con la Triade della cicatrice mentre Zird cerca di tenere un profilo basso. In seguito, aiuta Zird a scacciare dei non-morti mentre Zird lancia un incantesimo".

Come impostazione predefinita le tre fasi si concentrano nel creare connessioni tra i personaggi in una storia in comune del passato. Ci piace perché è collaborativo e vi porta a discutere tra di voi. Tuttavia, non è il solo modo di farlo. Potreste decidere di definire l'avventura in tre parti. Un'altra opzione per definire tre elementi sono il vostro passato, il vostro presente e le vostre speranze per il futuro. In *Fate Strumenti del Sistema* potrete trovare altri suggerimenti per le tre fasi.

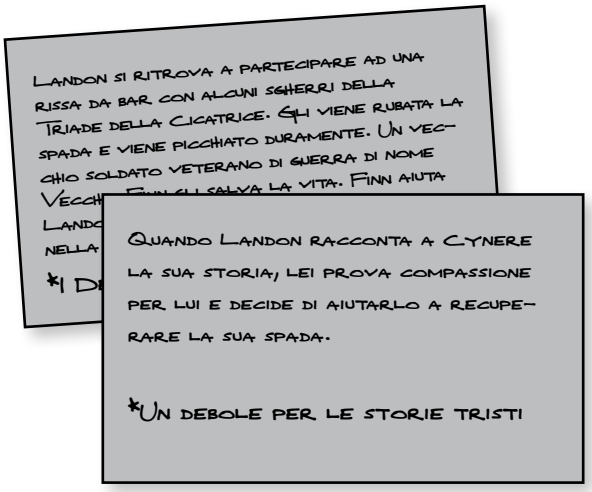
Qui l'idea è di essere un po' egocentrici. Volete mettere un po' in luce il vostro personaggio per poter definire un buon aspetto: qualcosa per cui siete conosciuti, qualcosa che sapete fare, qualcosa in vostro possesso, o qualcuno con cui avete una relazione (nel bene o nel male).

In fine, annotatevi l'idea dell'avventura ed il contributo del vostro personaggio sulla scheda di creazione del personaggio. Questo è importante poiché il personaggio ottiene un aspetto dal ruolo di supporto che ha interpretato. Anche la persona il cui personaggio è il protagonista dell'avventura dovrebbe annotarsi il contributo sulla scheda.

Laura ha in mano l'avventura iniziale di Landon e deve decidere come Cynere può adattarsi ad essa.

Decide che Cynere ha aiutato a risolvere la situazione. Dopo che Landon si è arruolato nella Milizia, ha ancora uno screzio con i membri della Triade della Cicatrice che lo hanno malmenato. Questi infatti lo hanno derubato della sua spada ereditaria durante la rissa. Sentendo la triste storia di Landon, Cynere accetta di aiutarlo nel recuperare la spada.

Laura quindi sceglie l'aspetto ***Un debole per le storie tristi***, per riflettere la ragione per cui è rimasta coinvolta.



Fase Tre: Incrociare di nuovo i Cammini

Appena ognuno di voi ha terminato la fase due, vi scambierete le avventure con lo stesso metodo utilizzato in precedenza, fino a che ognuno ha un'avventura cui non ha ancora partecipato. A questo punto sarete pronti per la frase tre, durante la quale contribuirete a questa seconda avventura e determinerete il vostro prossimo aspetto. Seguite le indicazioni della fase due.

MENO DI TRE GIOCATORI?

Le tre fasi presumono che ci siano almeno tre personaggi. Se ce ne sono solo due, prendete in considerazione le idee seguenti:

- **Saltate le fase tre** e definite un altro aspetto, ora o durante il gioco.
- **Inventatevi una terza storia** comune a tutti e scrivete come ognuno vi prende parte.
- **Fate in modo che anche il GM crei un personaggio.** Il GM non interpreterà il personaggio insieme ai PG, comunque; dovrebbe essere semplicemente un PNG. Tale PNG può essere un grande veicolo per iniziare una campagna: la misteriosa scomparsa o la morte di un amico a cui siete collegati durante la creazione dei personaggi è carburante istantaneo per un po' di dramma.

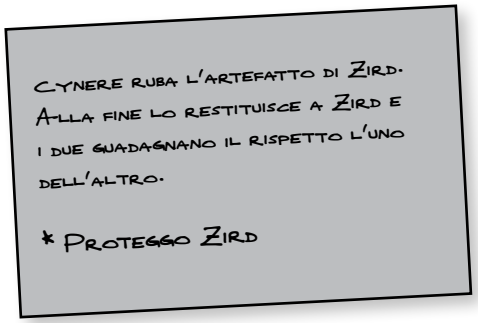
Se avete solo un giocatore, saltate le fasi due e tre, lasciando bianchi gli aspetti per riempirli durante la partita.

Laura si ritrova con l'avventura iniziale di Zird, una questione abbastanza diretta in cui Zird si confronta con alcuni rivali del Collegia Arcana per ottenere un artefatto magico e riportarlo al suo legittimo post.

Decide di complicare la situazione, volendo l'artefatto scintillante per sé. Marco ha già stabilito che riuscirà a riportare l'artefatto al suo posto, quindi lei lo manterrà solo temporaneamente.

Decide quindi di scegliere l'aspetto ***Proteggo Zird***, in modo da riflettere la sua volontà di rischiare qualcosa per Zird; il gruppo non sa cosa egli abbia fatto per guadagnarsi questa fedeltà, ma pensano di poter trovare la ragione in qualche modo.

E con questo, avete cinque aspetti e un bel pezzo di background!



FATE SISTEMA BASE — Scheda di creazione del Personaggio

IDEA DEL PERSONAGGIO

Aspetto del Concetto Base	Discepolo del Sudario d'Avorio
Aspetto del Problema	Le maniere di una capra
Nome	Landon

LE TRE FASI

Fase Uno: La tua Avventura

Landon si ritrova a partecipare ad una rissa da bar con alcuni sgherri della Triade della Cicatrice. Gli viene rubata la spada e viene picchiato duramente. Un vecchio soldato veterano di guerra di nome Vecchio Finn gli salva la vita. Finn aiuta Landon a curarsi, lo pulisce, e lo recluta nella milizia cittadina.

Aspetto della Fase Uno	Devo tutto al Vecchio Finn

Fase Due: Percorsi Incrociati

Zird l'Arcano assume Landon perché si introduca silenziosamente nella Torre dell'Inquietudine al Collegia. Quando la loro copertura viene scoperta, Landon demolisce le colonne portanti della torre. I due fuggono mentre l'edificio crolla al suolo.

Aspetto della Fase Due	Spaccare è sempre un'opzione

Fase Tre: Percorsi Incrociati (Ancora)

Cynere trascina Landon in una rissa da bar contro alcuni guerrieri della Fratellanza di Diana. Viene ferito ad un occhio, e rimane mezzo cieco e segnato da una cicatrice. Più tardi, lei gli fornisce la possibilità di vendicarsi aiutandola a rubare un artefatto dalla Fratellanza.

Aspetto della Fase Tre	Occhio per occhio

ABILITÀ

- Una a Ottimo (+4)
- Due a Buono (+3)
- Tre a Discreto (+2)
- Quattro a Medio (+1)

TALENTI E RECUPERO

- Tre Talenti = Recupero di 3
- Quattro Talenti = Recupero di 2
- Cinque Talenti = Recupero di 1

STRESS E CONSEGUENZE

- Fisico Medio o Discreto concede una casella di stress fisico da 3.
- Fisico Buono o Grande concede una casella da 3 e una casella da 4 di stress fisico.
- Fisico Superbo o più concede una casella da 3 e una casella da 4 di stress fisico e uno spazio aggiuntivo per una conseguenza lieve.
- Volontà Media o Discreta concede una casella di stress mentale da 3.
- Volontà Buona o Grande concede una casella da 3 e una casella da 4 di stress mentale.
- Volontà Superba o più concede una casella da 3 e una casella da 4 di stress mentale e uno spazio aggiuntivo per una conseguenza lieve.

ABILITÀ

Scegliete e valorizzate le abilità del vostro personaggio.

Una volta terminato di tracciare le fasi del vostro personaggio e i suoi aspetti, è tempo di scegliere le abilità. Troverete la descrizione di ogni abilità nel capitolo *Abilità e Talenti.*

Elenco Base delle Abilità pag. 98

Le vostre abilità formano una piramide, con una sola abilità valorizzata a Ottimo (+4), a cui ci si riferisce come l'abilità di picco, e altre abilità ad ogni valore inferiore sulla scala scendendo fino a Medio (+1):

- Un'abilità Ottima (+4)
- Due abilità Buone (+3)
- Tre abilità Discrete (+2)
- Quattro abilità Medie (+1)

Mediocre (+0) è il livello base per ogni abilità che non scegliete. A volte, la descrizione di un'abilità affermerà che non è disponibile se non è stata scelta dal personaggio; in questi casi, il suo livello non è nemmeno Mediocre.

PER VETERANI

PERCHÉ LA PIRAMIDE?

Se avete giocato a ***The Dresden Files RPG***, sapete che in quel caso per le abilità vengono usate le colonne di abilità al posto della piramide.

In questa incarnazione di Fate, la creazione del personaggio è stata disegnata per essere il più veloce ed accessibile possibile, quindi la piramide è la norma. Se però volete utilizzare le colonne fate pure - ottenete 20 punti abilità.

Inoltre le colonne di abilità non sono sparire completamente. Sono solo riservate all'avanzamento del personaggio (pag. 260).

IL TETTO DELLE ABILITÀ

Di base, Ottimo (+4) è il massimo valore di abilità con cui iniziano i PG. Quando i personaggi crescono, possono migliorare oltre questo tetto, ma è più difficile rispetto al miglioramento delle abilità con valori inferiori al tetto (vedere Traguardi Maggiori a pag. 262).

Se state preparando una partita su dei supereroi, su creature ultra-dimensionali, dei mitologici o altri personaggi super-umani, sentitevi liberi di definire il picco della piramide delle abilità (e quindi il tetto) a Eccellente (+5) o Fantastico (+6).

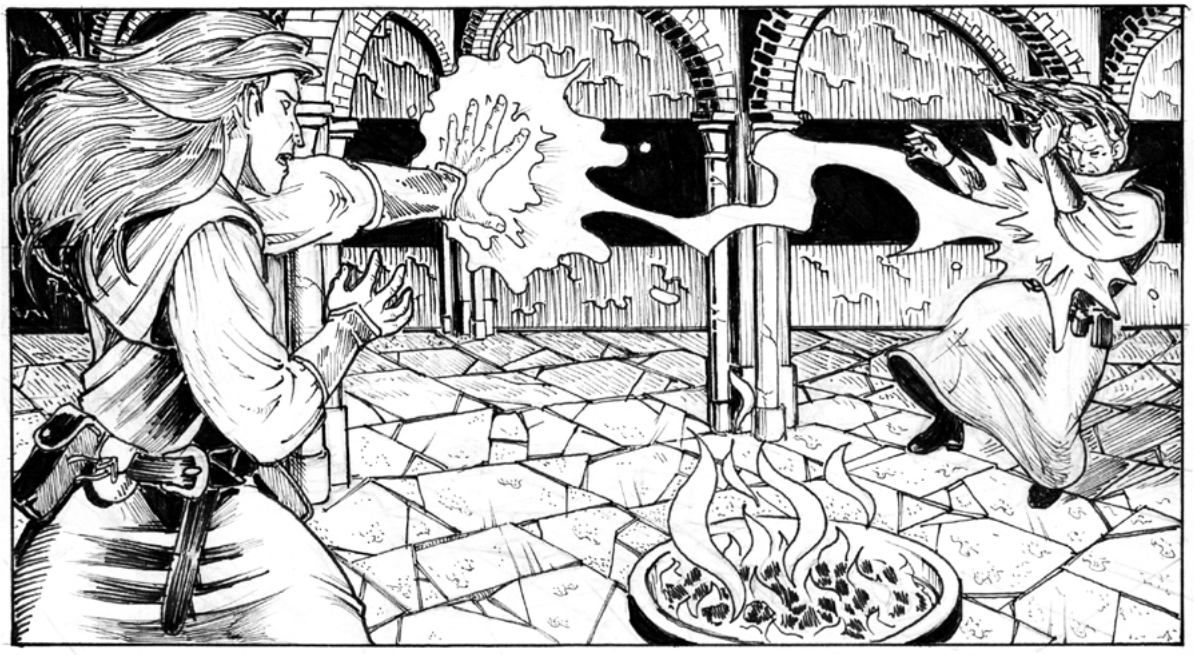
Il numero di abilità che ottenete dovrebbe essere proporzionale al numero di abilità disponibili nella lista di abilità. L'elenco di base ha 18 abilità, e la piramide a Ottimo fornisce un valore per 10 di queste; questo significa che ogni personaggio ha qualche competenza in oltre la metà delle abilità disponibili, e c'è lo spazio per sei personaggi di eccellere (cioè scegliere le proprie tre abilità principali) senza sovrapporsi. Potete modificare queste proporzioni per partite particolari, specialmente se modificate il tetto delle abilità. Tenete però a mente che piramidi più grandi portano i personaggi a sovrapporsi nelle competenze, a meno che la vostra partita non preveda elenchi di abilità più lunghi.

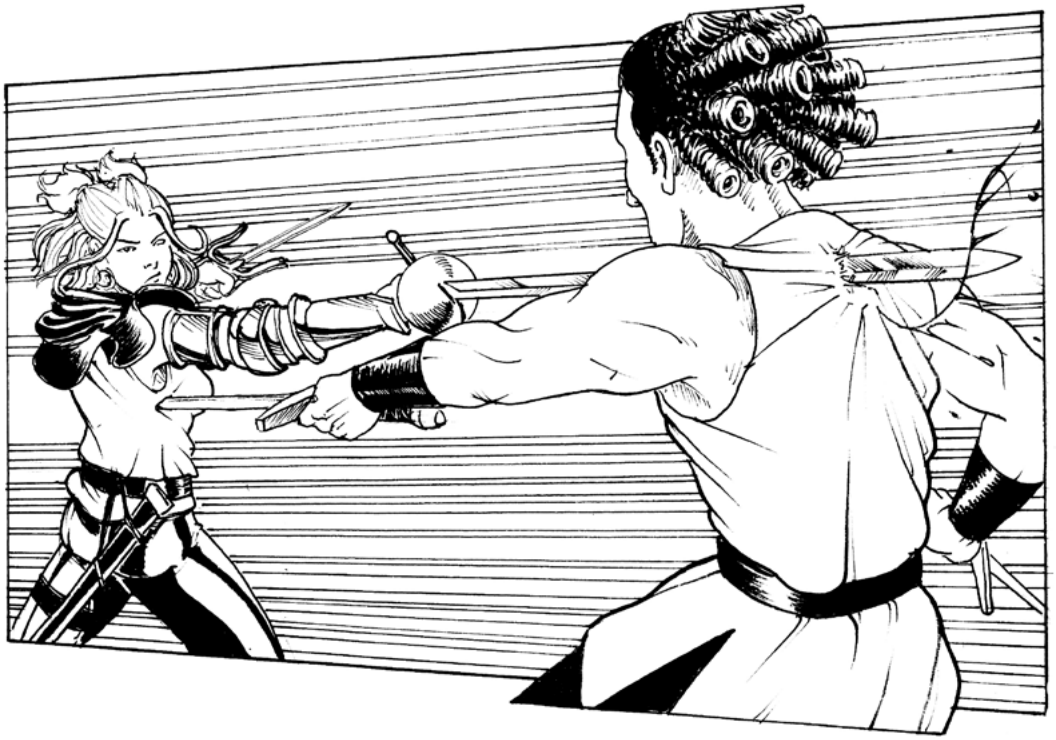
Marco sa che Zird non è come gli altri personaggi in termini di abilità, quindi tenta di distanziarlo dagli altri quanto possibile. Il gruppo ha deciso che la magia di Zird funzionerà tramite la sua abilità di Conoscenza, quindi si concentrerà ovviamente su questa.

Per questo motivo sceglie Conoscenza come abilità di picco, seguita da Influenzare: per essere un mago, Zird si considera un tipo abbastanza socievole. Marco sceglie Atletica, Volontà, e Investigazione poiché si immagina che Zird ne avrà bisogno nel suo ambito di lavoro, ed un pizzico di altre abilità un po' perché gli altri personaggi non le hanno e un po' perché vuole dargli un punteggio positivo nel caso il gruppo si separasse. Queste ultime finiscono per essere Combattere, Risorse, Contatti, e Percezione.

Stress e Conseguenze pag. 50

Nota: alcune abilità hanno benefici speciali, soprattutto quelle che influiscono sul numero di livelli di stress e conseguenze disponibili per il personaggio. Se sapete di volerne un certo numero, mettete quelle abilità all'inizio della piramide.





TALENTI E RECUPERO

Scegliete o inventatevi da tre a cinque talenti. Determinate con quanti punti fato iniziate il gioco.

I talenti cambiano il modo in cui funzionano le abilità per il vostro personaggio. La scelta e l'invenzione di talenti sono descritte nel capitolo *Abilità e Talenti*.

Definire i Talenti pag. 89

Ottenete tre talenti gratuitamente, e potete prenderne fino ad altri due il cui costo consiste nell'abbassare il vostro recupero di uno per ogni talento aggiuntivo (Il concetto è questo: più talenti spettacolari potete mettere in pratica, più tentazioni dovrete accettare per ottenere punti fato). Definire i talenti può prendere un po' di tempo, potreste quindi decidere di sceglierne solo uno per il momento e determinare gli altri durante il gioco.

Riempire i Talenti in Gioco pag. 53

Laura decide di prendere il talento Maestro di guerra come uno dei talenti gratuiti: +2 a tiri di Combattere eseguiti per creare un vantaggio contro un avversario, col presupposto che l'avversario abbia uno stile di combattimento o una debolezza da cui trarre vantaggio.

Come talenti gratuiti rimasti, sceglie Non degna di nota e Senso del pericolo. Potete vederne la definizione sulla sua scheda del personaggio.

Scheda del Personaggio di Cynere pag. 311

Aggiustare il Recupero

Definire i Punti Fato
pag. 56

Un personaggio giocante inizia con un valore di recupero di 3. Questo significa che comincerà ogni sessione con almeno 3 punti fato.

Se scegliete quattro talenti, il costo in recupero è 2. Se ne scegliete cinque, il recupero scende a 1.

Nota: alcune ambientazioni di Fate potranno modificare questa regola. In qualsiasi modo funzionino i talenti nella vostra ambientazione, non potete mai avere un recupero minore di 1.

Potete aggiustare queste indicazioni di base se volete, e fornire più talenti gratuiti se volete che i PG abbiano più talenti spettacolari o benefici speciali. Potete anche cambiare il valore di base del recupero - un recupero più alto significa che i PG non avranno bisogno di accettare tentazioni così spesso, ed un recupero più basso significa che avranno bisogno di accettarne varie in ogni sessione per avere una scorta decente di punti fato (pensate a *Die Hard*). Inoltre, più alto sarà il recupero, maggiore sarà la possibilità per i personaggi di comprare talenti.



STRESS E CONSEGUENZE

Determinate quanto danno può sopportare il vostro personaggio.

Quando i personaggi di Fate si trovano a subire dolore (situazione abbastanza comune se siete altamente competenti e proattivi e incontrate drammi dietro ad ogni angolo) hanno due modi per mantenere la posizione e rimanere in piedi: **lo stress** e **le conseguenze**.

Conflitti pag. 156

La sezione *Conflitti* del capitolo *Sfide*, *Competizioni* e *Conflitti* spiega in modo completo cosa significano e come funzionano. In breve, lo stress rappresenta il tributo passeggero della partecipazione ad un conflitto, mentre le conseguenze sono effetti durevoli, a volte traumatici, del subire danno.

Stress pag. 162

Ogni PG ha due diversi **indicatori di stress**. L'**indicatore di stress fisico** ha a che fare con il danno fisico, e l'**indicatore di stress mentale** mitiga il danno mentale. Più caselle ci sono in un indicatore, più resistente sarà il personaggio in quell'ambito. Di base, un personaggio possiede due caselle per ogni indicatore di stress.

Conseguenze pag. 164

Ogni PG ha a disposizione anche **tre spazi per le conseguenze**. Uno di questi e per una conseguenza lieve, uno per una conseguenza moderata, l'ultimo per una conseguenza grave. Diversamente dallo stress, le conseguenze non sono classificate come fisiche o mentali: ogni conseguenza può essere applicata ad un qualsiasi tipo di danno. Come già detto, le conseguenze sono le ferite e i traumi che non potete semplicemente scrollarvi di dosso appena la polvere si è posata.

Abilità e Talenti pag. 87

Certe abilità e alcuni talenti possono aumentare i valori di base degli indicatori di stress e degli spazi delle conseguenze. La sezione *Abilità e Talenti* contiene maggiori dettagli. Per un veloce riferimento, le abilità che alterano lo stress e le conseguenze in *Cuori d'Acciaio* sono:

Fisico aiuta con lo stress fisico, mentre **Volontà** aiuta con lo stress mentale. Ogni abilità garantisce un'ulteriore casella di stress del rispettivo tipo (fisico o mentale) se valorizzata a Medio (+1) o Discreto (+2), o due caselle aggiuntive a Buono (+3) o più. Ad un valore di Eccellente (+5) o più, garantiscono anche lo spazio per una seconda conseguenza lieve. Diversamente dalle tre di base, questa conseguenza è limitata ad un solo tipo di danno, fisico (Fisico) o mentale (Volontà).

Nota: se state giocando in un'ambientazione con abilità diverse, quelle che interagiscono con lo stress e le conseguenze possono cambiare. Prendete nota dei benefici di queste abilità quando create i personaggi.

Potete anche aggiungere indicatori di stress se nel vostro mondo i personaggi possono subire tipi particolari di danno, come ad esempio stress monetario (pag. 287) in una partita molto politica. Aumentare il numero di caselle altera la velocità dei conflitti, portando il gioco verso un minor realismo ed una maggior azione spettacolare, dove si suppone che i personaggi possano subire e sopportare numerosi colpi.

Landon ha Fisico Buono (+3), che gli garantisce due caselle di stress fisico aggiuntive. La sua Volontà purtroppo è solamente Media (+1), ma è abbastanza per garantirgli un'altra casella di stress.



I Fisico di Cynere è Discreto (+2), quindi ottiene una terza casella di stress fisico. Però l'indicatore di stress mentale rimane a due casella, a causa della sua Volontà Mediocre (+0).



Zird l'Arcano, essendo un tipo abbastanza studioso, ha Fisico Mediocre (+0), quindi ha solo due caselle di stress fisico. La sua Volontà Discreta (+2) gli fornisce comunque una casella in più di stress mentale.



Poiché nessuno di questi personaggi ha Fisico o Volontà a Superbo (+5) o più, tutti hanno il numero base di spazi per le conseguenze: una lieve, una media ed una grave.

SIETE PRONTI!

Alla fine di questo processo, dovreste ritrovarvi un personaggio con:

- Un nome
- Cinque aspetti, insieme ad una storia precedente
- Un'abilità a Ottimo, due a Buono, tre a Discreto, quattro a Medio
- Tra tre e cinque talenti
- Un indicatore di stress fisico ed uno mentale, ognuno da 2 a 4 caselle
- Un valore di Recupero da 1 a 3 punti fato

Ora siete pronti per Giocare!

GM, leggete il capitolo *Scene*, *Sessioni* e *Scenari* per consigli su come trasformare gli aspetti dei personaggi e della partita in scenari elettrizzanti da far sperimentare ai giocatori.

Scene, Sessioni e Scenari pag. 227

Giocatori, controllate la prossima sezione per ulteriori dettagli sull'utilizzo degli aspetti, o saltate direttamente al capitolo *Azioni e Risultati* per imparare come usare le vostre abilità per fare cose.

Azioni e Risultati pag. 131

CREAZIONE VELOCE DEL PERSONAGGIO

Se volete saltare la creazione dettagliata del personaggio e preferite semplicemente giocare, potete lasciare la maggior parte della scheda bianca per riempirla mentre giocate.

Come minimo, per cominciare, dovete riempire le seguenti informazioni:

- Aspetto del concetto base
- Abilità di picco
- Nome

Per quanto riguarda il vostro concetto base, potete iniziare con uno vago per affinarlo in seguito. ***Ragazzo con la spada*** è un buon concetto base per questo metodo, e più tardi potreste scoprire qualcosa sul vostro personaggio che gli aggiunga dettagli interessanti.

Dovreste conoscere la vostra abilità migliore fin dall'inizio: questo vi fornisce ulteriori idee sul vostro personaggio. Se avete altre idee sulle abilità, sia che siano abilità in cui siete capaci sia che siano abilità in cui non lo siete, scrivetevele (poiché generalmente non si annotano le abilità valorizzate a meno di Medio (+1), prendete semplicemente nota sulla scheda del personaggio delle abilità che intenzionalmente non avete).

E, ovviamente, avete bisogno di un nome! Forse un nome semplice è tutto quello di cui avete bisogno al momento, oppure un soprannome (C'è anche il trucco di dare al vostro personaggio un nome, solo per rivelare in seguito che eravate in incognito o avevate un'amnesia, scrivendo quindi il vostro vero nome).

Cominciare a Giocare

Con questo metodo, iniziate con un recupero di 3, quindi comincerete con 3 punti fato.

Dopo che la prima sessione sia finita, se pensate di interpretare nuovamente il personaggio, dovreste prendervi il tempo di riempire il resto della scheda: aspetti, abilità, e talenti.

Riempire gli Aspetti in Gioco

A meno che non abbiate immediatamente un'idea per il vostro problema, lo riempirete in seguito. Visto che saltate le tre fasi, semplicemente definirete tre aspetti qualsiasi che vi sembreranno interessanti al momento. Normalmente lo farete nel momento in cui avrete bisogno di un aspetto del personaggio per ottenere qualcosa, o volete che una situazione in corso possa diventare meritevole di tentazione.

Come per il concetto base, non preoccupatevi eccessivamente sul definire questi aspetti in modo completo. Finita la sessione, prendetevi il tempo di rivedere ed aggiustare gli aspetti che avete creato al volo.

Riempire le Abilità in Gioco

In un qualsiasi momento, se state utilizzando un'abilità che ancora non è presente sulla vostra scheda, possono succedere due cose: considererete l'abilità Mediocre (+0), o la scriverete sulla scheda in uno degli spazi liberi per le abilità e la tirerete al suo livello appena definito. Questa scelta rimarrà valida finché rimane uno spazio bianco per un'abilità.

Se tirate per un'abilità che non è presente sulla scheda e, piuttosto che riempire l'apposito spazio, la considerate Mediocre, potrete in seguito scriverla a un valore più alto. Per esempio, potreste essere chiamati a tirare Conoscenze, e scegliere di tirarla a Mediocre. In seguito, potreste doverla tirare di nuovo, e questa volta decidere di valorizzarla a Discreto (+2).

Allo stesso modo, se ottenete un buon risultato con un'abilità considerata Mediocre, questo vi ispirerà a prendere l'abilità in seguito.

Poiché alcune abilità hanno dei benefici secondari, in particolare la modifica degli indicatori di stress e delle conseguenze, potete definire queste abilità quando avete bisogno che il personaggio abbia tale beneficio. Fino ad allora, non potete usufruire di tali benefici, dato che l'abilità in questione è considerata Mediocre.

Riempire i Talenti in Gioco

Avete a disposizione tre talenti gratuiti, che potrete definire in qualsiasi momento. Potrete definire altri talenti oltre i primi tre, ma dovrete spendere un punto fato per farlo. Questo costo è dovuto al fatto che il valore di recupero vi dice con quanti punti fato iniziate ogni sessione, ed in questo caso avreste dovuto iniziare con meno punti fato.

Se avete finito i punti fato, ma volete annotarvi un talento perché vi è appena venuta un'idea, fatelo. Ma il personaggio non può *usufruirne* finché non ha il punto fato per pagarlo.

Dovrete anche ridurre il valore del recupero di uno per ogni talento oltre i primi tre gratuiti.



4

ASPETTI E PUNTI FATO

DEFINIRE GLI ASPETTI

Un **aspetto** è una frase che descrive qualcosa di unico o degno di nota riguardo a qualsiasi cosa a cui è connesso. Sono il modo principale attraverso cui spendete e guadagnate punti fato, ed influenzano la storia fornendo bonus ai personaggi, complicandogli la vita, oppure aiutando un tiro di dado o l'opposizione passiva di un altro personaggio.

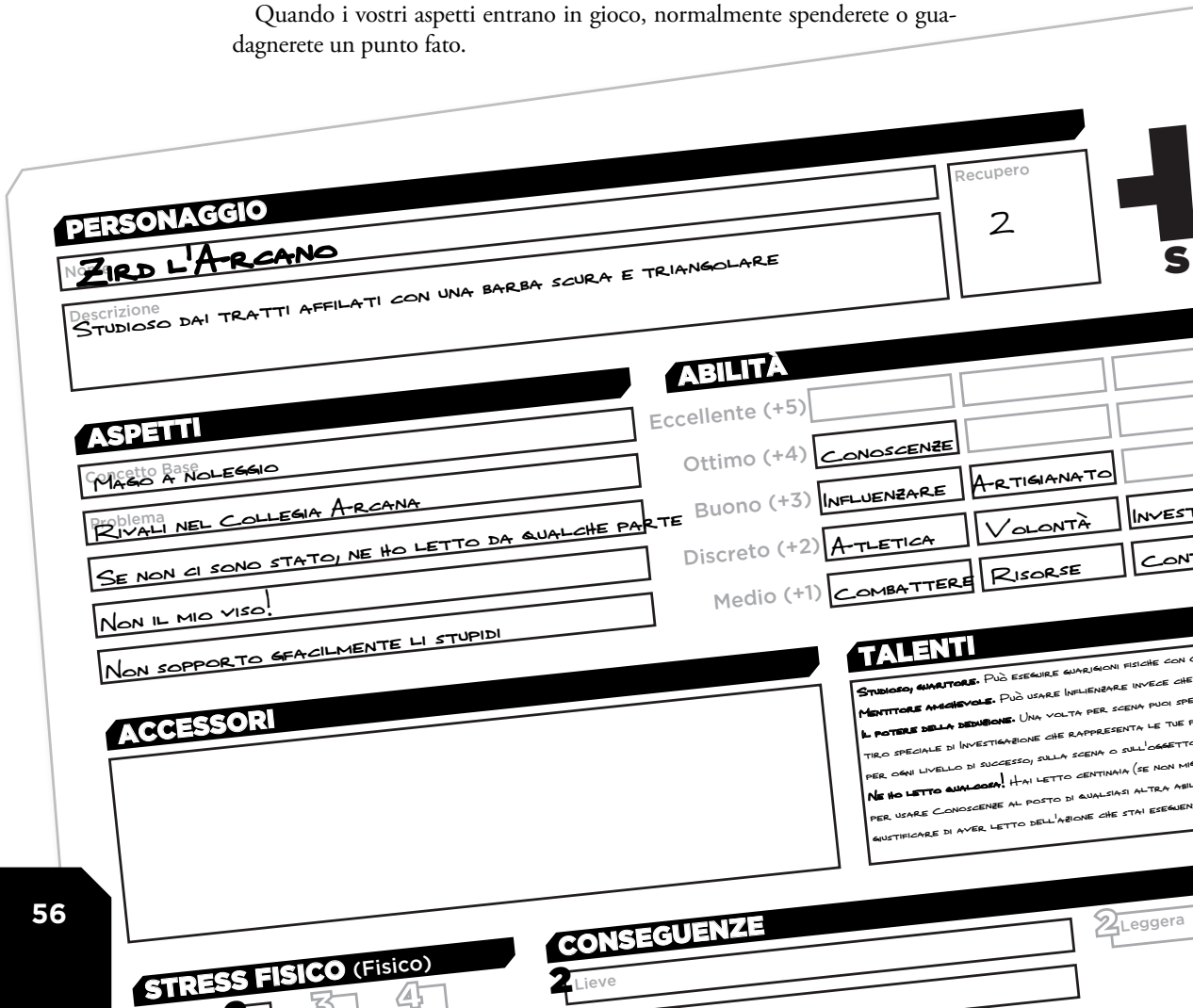
DEFINIRE I PUNTI FATO

Punti Fato
pag. 12

GM e giocatori, tutti voi avete un certo numero di punti chiamati **punti fato** che potete utilizzare per influenzare il gioco. Li rappresenterete con dei segnalini, come abbiamo suggerito nel capitolo *Le Basi*. Giocatori, voi iniziate ogni scenario con un numero di punti fato pari al valore di **recupero** del vostro personaggio. Riporterete il vostro recupero al valore iniziale anche quando terminerete una sessione all'interno di uno scenario con meno punti fato del valore iniziale. GM, avete un certo numero di punti fato da spendere in ogni scena.

Economia dei Punti Fato
pag. 82

Quando i vostri aspetti entrano in gioco, normalmente spenderete o guadagnerete un punto fato.



TIPI DI ASPETTI

Ogni partita di Fate ha diversi tipi di aspetto: aspetti della partita, aspetti del personaggio, aspetti di situazione, conseguenze, e benefici. Differiscono l'uno dall'altro principalmente in termini di ciò a cui sono connessi e quanto a lungo rimangono in gioco.

Aspetti della Partita

Gli **aspetti della partita** sono caratteristiche fisse della partita; da qui il nome. Sebbene possano cambiare con l'andare del tempo, essi non spariranno mai. Se avete terminato il processo di creazione della partita, li avete già definiti: sono i problemi attuali o incombenti che avete inventato. Essi descrivono problemi o pericoli che esistono nel mondo, e che saranno la base di partenza per la vostra storia.

Chiunque in ogni momenti può invocare, tentare, o creare un aspetto di partita; sono sempre lì a disposizione di tutti.

Aspetti del Personaggio

Gli **aspetti del personaggio** sono altrettanto permanenti, ma di portata minore, connessi ad un singolo PG o PNG. Essi descrivono un numero quasi infinito di cose che differenziano il personaggio, come:

I Grandi Problemi dell'Ambientazione pag. 22

- Credenze o tratti significativi della personalità (***Un debole per le facce carine, Mai lasciare indietro nessuno, L'unico Tsyntaviano buono è un Tsyntaviano morto***).

- La professione o l'educazione del personaggio (***Educato all'accademia delle lame, Astronauta nato, Ladruncolo cibernetico***).

- Un oggetto importante in possesso del personaggio o una caratteristica notevole (***La spada insanguinata di mio padre, Vestito di tutto punto, Veterano dall'occhio lungo***).

- Relazioni con persone e organizzazioni (***In combutta con la Mano Contorta, Il favore del Re, Fiero membro della Compagnia dei Lord***).

- Problemi, obiettivi, o questioni con cui il personaggio ha a che fare (***Una taglia sulla mia testa, Il Re deve morire, Paura dell'altezza***).

- Titoli, reputazioni, o obblighi del personaggio (***Altezzoso capo della Gilda dei Mercanti, Eloquente canaglia, Obbligato a vendicare mio fratello***).

Potrete invocare o chiedere una tentazione per ogni aspetto del vostro personaggio ogni volta che risultano rilevanti. GM, potrete sempre proporre delle tentazioni a qualunque PG. Giocatori, potrete suggerire tentazioni per i personaggi di altri giocatori, ma il GM avrà sempre l'ultima parola sulla validità della proposta.

Aspetti di Situazione

Un **aspetto di situazione** è temporaneo, pensato per durare solo per una singola scena o finché smette di avere senso (ma mai più di una sessione, al massimo). Gli aspetti di situazione possono essere attaccati all'ambiente in cui è ambientata la scena, quindi influiscono su chiunque partecipi alla scena, ma possono essere attaccati a personaggi specifici se sono bersaglio di una vostra azione di creare un vantaggio.

Creare un Vantaggio pag. 138

Gli aspetti di situazione descrivono caratteristiche significative delle circostanze con cui hanno a che fare i personaggi in una scena. Questo include:

- Caratteristiche fisiche dell'ambiente (***Densa boscaglia, Cumuli di neve che limitano la vista, Pianeta a bassa gravità***).
- Ubicazione o posizionamento (***Postazione da cecchino, Tra gli alberi, Cortile posteriore***).
- Ostacoli immediati (***Fienile in fiamme, Serratura complicata, Baratro spalancato***).
- Dettagli contestuali che potrebbero entrare in gioco (***Paesani scontenti, Telecamere di sicurezza, Macchinario rumoroso***).
- Cambiamenti improvvisi dello stato del personaggio (***Sabbia negli occhi, Disarmato, Nell'angolo, Coperto di melma***).

Superare un Ostacolo pag. 136

Chi possa utilizzare un aspetto di situazione dipende molto dal contesto narrativo: a volte sarà molto chiaro, e a volte dovrete giustificare che l'utilizzo dell'aspetto abbia senso in base a quello che sta succedendo nella scena. GM, siete gli arbitri finali su quali affermazioni su un aspetto sono valide.

Conflitti pag. 156

A volte gli aspetti di situazione diventano ostacoli che i personaggi devono superare: altre volte vi forniscono la giustificazione per creare opposizione attiva contro l'azione di qualcun altro.

Conseguenze

Una **conseguenza** è più permanente di un aspetto di situazione, ma non tanto quanto un aspetto del personaggio. Sono una tipologia speciale di aspetti che accettate di prendere per evitare di essere messi fuori combattimento, e descrivono ferite durevoli o problemi che possono rimanere dopo un conflitto (***Spalla slogata***, ***Naso sanguinante***, ***Reietto sociale***).

Le conseguenze rimangono in gioco per un tempo che può variare da alcune scene a uno scenario o due, a seconda della loro severità. A causa della loro natura negativa, sono facilmente l'obiettivo di tentazioni quando le avete, e chiunque possa legittimamente beneficiare della conseguenza può invocarla o creare un vantaggio su di essa.

Benefici

I **benefici** sono invocazioni temporanee, liberamente fluttuanti che si creano quando ottenente un beneficio momentaneo che non dura abbastanza per essere un aspetto. Ottenete un beneficio quando tentate di creare un vantaggio ma non riuscite abbastanza bene, o come vantaggio aggiuntivo per essere riusciti particolarmente bene in un'azione (specialmente azioni di difendere). Potete invocare i benefici esattamente come fareste per un aspetto, per un bonus di +2 o un ritiro, o qualsiasi altro effetto che necessiti di un'invocazione. Come per le invocazioni di un aspetto, dovete descrivere che cos'è che sta succedendo che rende il beneficio rilevante per la vostra azione.

Appena invocate il beneficio, questo se ne va. Se ne vanno da soli abbastanza velocemente (generalmente dopo l'azione che segue quella in cui vengono usati) quindi utilizzateli appena potete! Se volete, potete permettere ad altri personaggi di invocare il vostro beneficio, sebbene debba essere rilevante per la loro azione e possa aiutarli.

Quando ottenete un beneficio, dategli un nome come fareste per un aspetto in modo da aiutarvi a ricordare da dove è scaturito e come potete utilizzarlo. Non perdetevi nel cercare qualcosa di troppo intelligente, tanto non durerà a lungo.

Ricordatevi semplicemente che un beneficio non è un aspetto completo, "maturo"; non potete tentarlo, usarlo come permesso o come accessorio, non potete pagare un punto fato per utilizzarlo nuovamente, o farci altre cose che manipolano un aspetto o che vengono influenzate da un aspetto. Potete però promuoverlo al rango di aspetto completo; per questo si veda *Promuovere i Benefici* più oltre.

Lasciare i Benefici senza Nome

Se vi trovate in difficoltà nel trovare un nome per un beneficio, lasciatelo senza nome e continuate a giocare, dare un nome ai benefici non è tanto importante da interrompere il gioco! Se lo fate, comunque, annotatevi la situazione che ha creato il beneficio, poiché alcune persone possono tendere a dimenticarselo.

Promuovere i Benefici

A volte quando state creando un nuovo aspetto, vi potreste accorgere che in gioco c'è già un beneficio che è esattamente uguale all'aspetto che avevate in mente, se questo diventasse qualcosa di durevole nel tempo. Benissimo! Questo si chiama promuovere un beneficio. Dichiarate semplicemente che l'aspetto che state creando ha lo stesso nome del beneficio, e siete a posto. Se l'azione vi fornisce un'invocazione gratuita sul nuovo aspetto, ne ottenete al suo posto due grazie al beneficio attualmente attivo. Se ancora non avete dato un nome al beneficio, è il momento di farlo.

Diciamo che mi abbiate parato l'affondo di spada e abbiate ottenuto un beneficio da quest'azione di difendere, e diciamo che siete riusciti a rendermi ***Leggermente sbilanciato***. Nella vostra prossima azione, proseguite dicendo che volete tenermi sbilanciato creando un vantaggio. Tirate per l'azione di creare un vantaggio, riuscendo senza dover usare il beneficio, e definite il vantaggio ***Leggermente sbilanciato*** con due invocazioni gratuite (o tre se riuscite con stile: essenzialmente un'invocazione gratuita in più rispetto al normale).

Anche se avete già usato un beneficio, nulla vi vieta di riutilizzare in seguito l'idea per un aspetto se risultasse appropriato. Non ci sono regole specifiche per questo, tenetelo solo a mente. Nell'esempio precedente, potreste creare il vantaggio ***Leggermente sbilanciato***, anche se utilizzate il beneficio nello stesso tiro per creare il vantaggio o nello scambio precedente.

COSA FANNO GLI ASPETTI

In Fate, gli aspetti fanno due cose principali: **vi dicono cos'è importante nel gioco**, e **vi aiutano a decidere quando utilizzarne le meccaniche**.

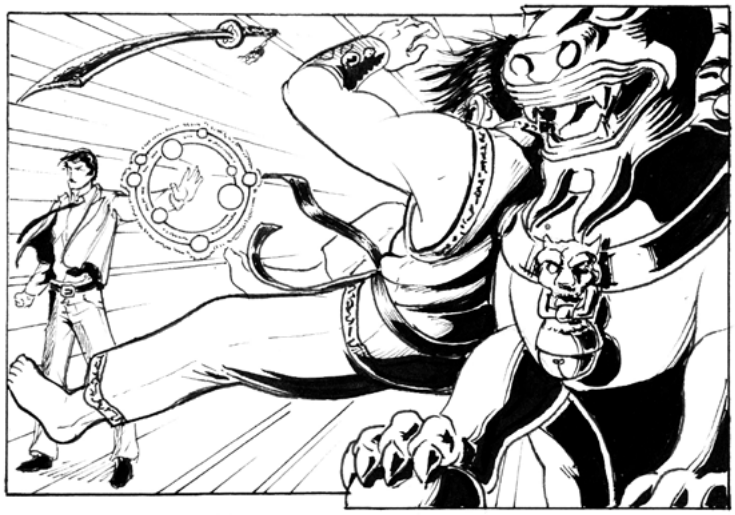
Importanza

La vostra collezione di aspetti della partita e del personaggio vi dice su che cosa concentrarvi durante il gioco. Pensateli come messaggi a voi stessi, un gruppo di bandiere che sventolano indicandovi il percorso giusto verso il maggior divertimento.

GM, quando preparate degli scenari per Fate, userete quegli aspetti e le connessioni tra di essi, per generare i problemi che i PG si troveranno a risolvere. Giocatori, i vostri aspetti sono la ragione per cui il vostro personaggio spicca su ogni altro personaggio che potrebbe avere le stesse abilità: molti personaggi in Fate potrebbero avere un'alta abilità di Combattere, ma solo Landon è un ***Discepolo del Sudario d'Avorio***. Quando il suo percorso di discepolo entra in gioco, o il Sudario d'Avorio agisce, dà al gioco un tocco personale che non avrebbe avuto altrimenti.

Gli aspetti della partita fanno qualcosa di simile su scala maggiore: ci dicono in primo luogo perché giocare questa partita, cosa ce la rende concreta e convincente. Chiunque potrebbe dire, "Oh, ci piacciono i giochi di Space Opera", ma finché il gruppo non penetra nei dettagli di un universo in cui la gente è ***Pronta a tutto per la sopravvivenza***, e dove ***L'impero è ovunque***, non avrebbe nulla a cui collegare il proprio interesse.

Gli aspetti di situazione rendono le interazioni di gioco del momento interessanti aggiungendo colore e profondità a quella che sarebbe altrimenti una scena noiosa. Una rissa in una taverna è di natura generica, può essere una taverna qualsiasi in qualunque luogo. Ma quando aggiungete l'aspetto ***Grossa statua del Diavolo in bronzo*** alla scena, e la gente la mette in gioco, diventa "quella rissa in cui ci siamo trovati al "Diavolo di Bronzo", quando ho spaccato la testa di quel tipo sulla statua." Il dettaglio unico aggiunge interesse e colore.



Decidere Quando Usare le Macchine

Poiché gli aspetti ci dicono cos'è importante, ci dicono anche quando sia più appropriato utilizzare le meccaniche per interagire con una situazione, piuttosto che lasciare semplicemente che i giocatori decidano cosa succede descrivendo ciò che fanno.

GM, questo vi viene in aiuto principalmente quando state decidendo se richiedere un tiro di dadi ad un giocatore. Se un giocatore dice, "Salgo questa scala e afferro l'idolo", e non c'è nulla di speciale sulla scala o sull'idolo, allora non c'è una vera ragione per chiedere un'azione di superare per afferrarlo. Ma se gli aspetti di situazione vi dicono che la scala è una ***Scala di corda in decomposizione*** e l'idolo è ***Protetto dall'ira degli Dei***, allora avete improvvisamente un elemento di pressione e rischio che rende opportuno il tiro di dadi.



Giocatori, questo vi viene in aiuto principalmente quando invocate i vostri aspetti o considerate delle tentazioni. I vostri aspetti sottolineano ciò che rende il vostro personaggio un individuo, e volete interpretarlo in pieno, giusto? Allora quando avete l'opportunità di rendere fantastico il vostro personaggio invocando, fatelo! Quando avete un'opportunità per influenzare la storia suggerendo una tentazione per il vostro personaggio, fatelo! Il gioco nel suo complesso ne sarà arricchito.

CREARE UN BUON ASPETTO

Poiché gli aspetti sono così importanti per il gioco, è fondamentale creare i migliori aspetti possibili. Ma, come sapere quale sia un buon aspetto?

Gli aspetti migliori sono **armi a doppio taglio, dicono più di una cosa, e mantengono chiara la formulazione**.

Armi a Doppio Taglio

Giocatori, gli aspetti di buona qualità offrono un chiaro beneficio al vostro personaggio offrendo allo stesso tempo delle opportunità per complicare le loro vite o per essere utilizzati a loro danno.

Un aspetto a doppio taglio entrerà in gioco molto più spesso rispetto ad uno che sia unicamente positivo o unicamente negativo. Potete utilizzarli spesso per eseguire azioni fantastiche, e potrete accettare più tentazioni ed ottenere così più punti fato.

Ecco la prova del nove: elencate due modi in cui potete invocare l'aspetto, e due modi in cui qualcun altro potrebbe invocarlo o in cui potreste ricevere una tentazione. Se gli esempi vi vengono facilmente in mente, bene! Altrimenti, aggiungete altri dettagli per rendere l'aspetto funzionante o accantonate l'idea per creare un nuovo aspetto.

Proviamo ad analizzare un aspetto come ***Genio del computer***. I benefici dell'avere questo aspetto sono abbastanza ovvi: ogni volta che eseguite pirateria informatica o avete a che fare con la tecnologia, potete giustificarne l'invocazione. Ma non sembra esserci molto spazio affinché questo aspetto funzioni contro di voi. Quindi, pensiamo a come possiamo insaporirlo un po'.

Che ne pensate di cambiare l'aspetto in ***McNerdson il Nerd***? Esso porta ancora con sé le connotazioni che vi permettono di invocarlo quando avete a che fare con i computer, ma aggiunge un lato negativo: siete impacciati in mezzo alla gente. Ciò significa che potrete accettare le tentazioni di sciupare situazioni sociali, o qualcuno potrebbe invocarlo quando un affascinante pezzo di tecnologia vi distrae.

GM, questo è altrettanto vero per gli aspetti della partita e di situazione. Ogni peculiarità di una scena che mettete in gioco dovrebbe essere qualcosa che sia i PG che i loro avversari possono utilizzare in maniera drammatica. I vostri aspetti di partita sono effettivamente problemi, ma dovrebbero anche fornire delle opportunità ai PG di ottenere vantaggi dallo status quo.

Dire Più di Una Cosa

Aspetti del Personaggio pag. 57

In precedenza sono state elencate varie cose che un aspetto del personaggio potrebbe descrivere: tratti della personalità, educazione, relazioni, problemi, possedimenti, e così via. Gli aspetti migliori sono quelli che comprendono più di una categoria, perché questo significherebbe avere più opportunità di metterli in gioco.

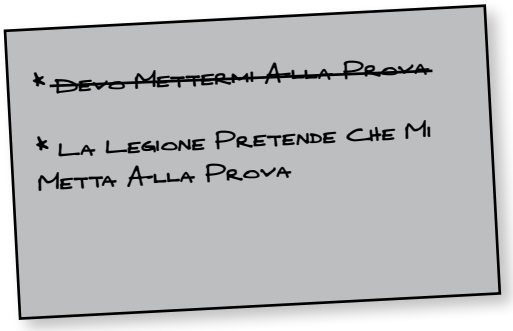
Prendiamo in esame un semplice aspetto che potrebbe essere adatto ad un soldato: ***Devo mettermi alla prova***. Potreste invocarlo tutte le volte che tentate di fare qualcosa per ottenere l'approvazione degli altri o dimostrare la vostra competenza. Qualcuno potrebbe tentarlo per farvi cominciare una rissa che volete evitare, o per farvi accettare un'avversità solo per la vostra reputazione. Quindi ha un doppio taglio, e fin qui tutto bene.

Per un po' funzionerà, ma prima o poi questo aspetto perderà di interesse. Dice solo una cosa sul personaggio. O vi state mettendo alla prova, o questo aspetto non entra in gioco.

Ora leghiamo l'aspetto ad una relazione con un'organizzazione: ***La legione pretende che mi metta alla prova***. Le vostre opzioni si ampliano non poco. Non solo ottenete tutto il contenuto di prima, ma avete introdotto che la Legione potrebbe avanzare delle pretese su di voi mettendovi nei guai se farete cose per cui sarete rimproverati, o potrebbe mandare i vostri superiori a rendervi la vita difficile. Potete anche invocare l'aspetto quando avete a che fare con la Legione, o con chiunque altro potrebbe essere influenzato dalla sua reputazione. Improvvisamente quell'aspetto ha molte più cose che gli girano intorno

---

GM, per quanto riguarda i vostri aspetti di situazione, non dovete preoccuparvi troppo di questo fatto, infatti questi aspetti sono temporanei e rimangono in gioco per un breve lasso di tempo. È molto più importante descrivere contesti multipli per gli aspetti del personaggio e della partita.



Formulazione Chiara

Siccome gli aspetti sono frasi, essi manterranno tutte le ambiguità del linguaggio. Se nessuno sa cosa significa il vostro aspetto, questo non entrerà in gioco molto spesso.

Questo non vuol dire che dovete evitare la poesia o le espressioni fantasiose. ***Semplice ragazzo di campagna*** non è per nulla attraente quanto ***Figlio della felicità bucolica***. Se questo è il tono della vostra partita, sentitevi liberi di indulgere nei vostri desideri linguistici.

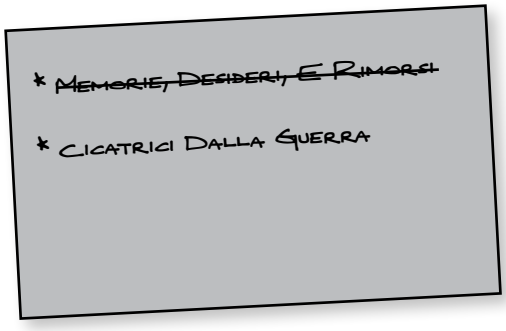
Ad ogni modo, non fatelo a spese della chiarezza. Evitate metafore ed implicazioni, se potete cavarvela dicendo direttamente quello che volete dire. In questo modo, gli altri giocatori non dovranno fermarsi durante il gioco per chiedervi se un certo aspetto potrebbe essere adatto auna determinata situazione, o impaludarsi in lunghe discussioni sul significato di un certo aspetto.

Prendiamo come esempio ***Memorie, desideri, e rimorsi***. C'è qualcosa di evocativo nella frase. Suggerisce una certa malinconia del passato. Ma come aspetto, non so esattamente cosa possa significare. Come ci aiuta? Di cosa sono le memorie? Cosa desideravate? Senza idee concrete su a cosa l'aspetto si riferisca, invocarlo o tentarlo diventa quasi impossibile.

Supponete di parlarne per un po' tra di noi, e voi specificate che pensavate all'idea che il vostro personaggio fosse terrorizzato dagli anni passati nell'ultima grande guerra dell'ambientazione. Ha ucciso persone che non voleva uccidere, visto cose che voleva vedere, e le sue speranze di ritornare ad una vita normale gli sono state rubate.

Io penso che sia fantastico, e suggerisco di chiamarlo ***Cicatrici dalla guerra***. Meno poetico forse, ma referenzia direttamente tutte le cose di cui abbiamo parlato, e mi fornisce delle idee su persone del vostro passato che potrei riportare nella vostra vita.

Se vi chiedete se il vostro aspetto è chiaro o meno, chiedete agli altri giocatori cosa pensano che significhi.



SE VI TROVATE BLOCCATI

Ora sapete come realizzare un buon aspetto, ma questo non riduce le vostre potenziali scelte, avete ancora una varietà quasi infinita di argomenti e idee tra cui scegliere.

Se siete ancora bloccati sulle vostre scelte, eccovi alcuni suggerimenti per rendervi le cose un po' più semplici.

A Volte è Meglio non Scegliere

Se non riuscite a pensare ad un aspetto che affascini veramente voi e gli altri al tavolo, è meglio lasciare quello spazio in bianco, magari annotandovi l'idea a margine. A volte è molto più facile aspettare che il vostro personaggio entri in gioco prima di scegliere come volete definire un particolare aspetto.

Quindi quando siete in dubbio, lasciatelo in bianco. Forse avete un'idea generica dell'aspetto ma non sapete come formularlo, o semplicemente non avete nessuna idea. Non preoccupatevi. C'è sempre il tempo di definirlo durante il gioco.

Vale la stessa cosa se avete più di un'idea che sembra succulenta, ma che non funzionano insieme e non sapete quale scegliere. Annotatele tutte a margine e vedete quale sembra armonizzarsi meglio con il gioco. Riempite quindi lo spazio in seguito con l'aspetto che ottiene il maggior utilizzo.

Chiedetevi Sempre Cos'è Importante e Perché

Si è già detto che gli aspetti vi dicono perché qualcosa è importante nel gioco e perché qualcuno dovrebbe preoccuparsene. Questa è la guida principale per scegliere i migliori aspetti possibili. Quando siete in dubbio, chiedetevi sempre: di cosa ci preoccupiamo veramente, e perché?

Le tre Fasi
pag. 38

Gli eventi delle tre fasi dovrebbero aiutarvi a determinare quali debbano essere i vostri aspetti. Non provate a riassumere gli eventi di una fase o qualcosa di simile in un aspetto. Ricordate: il punto è rivelare qualcosa di importante sul personaggio. Di nuovo, chiedetevi cos'è veramente importante nella fase:

- Qual è stato il risultato? È importante?
- Il personaggio ha sviluppato particolari relazioni o connessioni durante la fase?
- La fase aiuta a stabilire qualcosa di importante sulla personalità o le credenze del personaggio?
- Il personaggio ha ricevuto fama o reputazione dalla fase?
- La fase ha creato problemi per il personaggio nel mondo di gioco?



Si presume che ogni domanda termini con "nel bene o nel male". Queste caratteristiche, relazioni, e reputazioni non devono necessariamente essere positive, dopo tutto. Sviluppare una relazione con la propria nemesi è altrettanto succoso che svilupparne una col proprio migliore amico.

Se avete più di un'opzione, sondate gli altri giocatori ed il GM per capire quale trovano più interessante. Ricordate: dovreste aiutarvi tutti l'un l'altro, il gioco funziona meglio se ciascuno si appassiona a ciò che fanno tutti gli altri.

Durante la **fase tre** di Cynere, Laura afferma di aver complicato la storia di Zird comparendo al momento giusto e rubando l'artefatto che Zird stesso aveva rubato ai suoi rivali. Alla fine l'idolo torna nelle mani di Zird.

Laura sta provando a sbrogliare la decisione sul migliore aspetto possibile, e non ha molte informazioni per proseguire. Affrontando le domande precedenti, vediamo molte possibili opzioni: ha dimostrato la sua furtività, ha sicuramente suggerito una relazione di qualche tipo con Zird, ed i rivali di Zird potrebbero avercela con lei.

Fase Tre: Incrociare Nuovamente i Cammini pag. 44

Laura sonda il resto del gruppo, e dopo qualche chiacchierata, tutti sembrano essere entusiasti del fatto che Cynere abbia qualche tipo di connessione con Zird che sia definita da un aspetto; sono cresciuti tutti nello stesso villaggio, dopo tutto. Decide quindi per ***Proteggo Zird***, perché è abbastanza specifico da essere invocato e tentato, ma lascia spazio per sviluppi futuri durante il gioco.

Diversificare

Non vorrete che tutti i vostri aspetti siano dello stesso tipo. Avere cinque relazioni vuol dire che non potrete utilizzarle se non c'è in scena qualcuno di quei personaggi, ma cinque tratti di personalità indicano che non avete alcuna connessione col mondo di gioco. Se siete bloccati sulla scelta di un aspetto, guardare le tipologie degli altri vostri aspetti può aiutarvi a decidere in che direzione andare nella fase attuale.

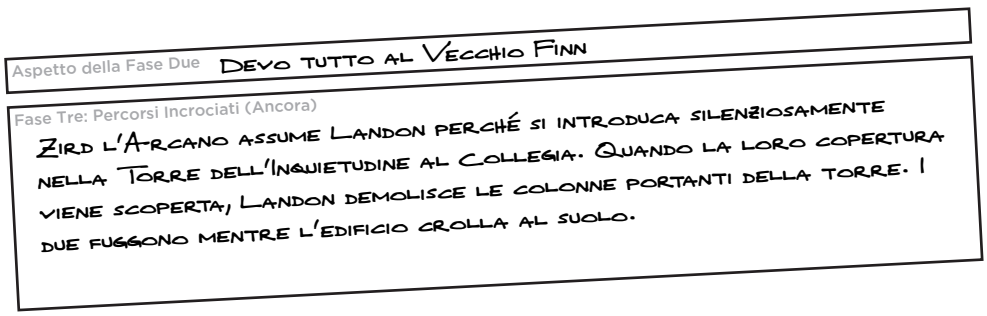
Fase Uno: la Vostra Avventura pag. 40

Luca finisce per avere ***Discepolo del Sudario d'Avorio*** e ***Le maniere di una capra*** rispettivamente come concetto base e problema di Landon. Finora, è un personaggio abbastanza lineare: un tipo violento il cui carattere e la cui linguaccia lo mettono sempre nei guaible.

Luca procede attraverso la propria fase uno e spiega che Landon era una canaglia e un topo di strada cresciuto praticamente orfano; i suoi genitori c'erano, ma non gli hanno mai badato troppo né si sono sforzati di tenerlo al guinzaglio. Alla fine Landon ha deciso di arruolarsi nella milizia cittadina dopo che qualcuno lo ha salvato da una rissa e gli ha suggerito di fare qualcosa di utile della propria vita.

Giulia gli chiede cosa sia la cosa più importante in questa frase, e Luca ci pensa per un po'. I primi due aspetti di Landon sono molto legati alla descrizione personale, non ha ancora molte relazioni. Quindi Luca si concentra su questo e decide di volere una connessione con il personaggio che lo ha spinto nella milizia.

Finiscono per chiamare questo tizio Vecchio Finn, e Luca si ritrova con l'aspetto ***Devo tutto al Vecchio Finn***, e così Giulia ha un nuovo PNG da interpretare.



Lasciate Decidere I Vostri Amici

Il gioco funziona meglio se ciascuno si sente responsabile di ciò che tutti gli altri stanno facendo: la collaborazione è il cuore del gioco, e probabilmente verrà ripetuto molte altre volte prima della fine del manuale.

Avete sempre l'opzione, soprattutto per quanto riguarda gli aspetti, di chiedere al GM o agli altri giocatori di suggerirvi qualcosa o di definire qualcosa al posto vostro. Descrivetegli gli eventi della fase, e fategli le stesse domande che vi farebbero loro. Cos'è importante per loro? Da cosa sono affascinati? Hanno suggerimenti per rendere gli eventi della fase più drammatici o intensi? Quale aspetto pensano possa essere il più interessante ed appropriato?

La decisione finale su quali siano gli aspetti del vostro personaggio è vostra, quindi non guardate a questi suggerimenti come ad una perdita di controllo. Vedeteli come il chiedere al vostro importantissimo fan club e al vostro pubblico cosa vogliono vedere, utilizzando i loro suggerimenti per dare una spinta d'avviamento ai vostri pensieri. Se tutti danno qualche contributo al personaggio degli altri, il gioco trarrà beneficio da questo senso di mutuo investimento.



INVOCARE GLI ASPETTI

Il metodo principale di utilizzare gli aspetti in una partita di Fate è quello di invocarli. Se vi trovate in una situazione in cui un aspetto porta in qualche modo dei benefici al vostro personaggio, potete invocarlo.

Definire i Punti Fato
pag. 56

Per poter invocare un aspetto, spiegate in che modo l'aspetto è rilevante nella situazione, spendete un punto fato, e potrete scegliere uno dei seguenti benefici:

- Prendete un +2 sul vostro tiro di abilità attuale dopo aver tirato i dati.
- Ritirate i dadi.
- Passate un +2 al tiro di un altro personaggio, se è ragionevole che l'aspetto invocato possa aiutarlo.
- Aggiungete +2 ad ogni sorgente di opposizione passiva, se è ragionevole che l'aspetto invocato possa contribuire a rendere le cose più difficili. Potete anche utilizzare questa opzione per create un'opposizione passiva di Discreto (+2) se non stava per essercene nessun altra.

RITIRARE O PRENDERE IL +2?

Ritirare i dadi è leggermente più rischioso rispetto a prendere un semplice bonus di +2, ma ha la potenzialità di arrivare a benefici maggiori. Raccomandiamo di riservare quest'opzione per i momenti in cui tirate -3 o -4 con i dadi, per massimizzare la probabilità di ottenere un effettivo beneficio dal ritirare i dadi. In questo modo le probabilità sono migliori.

Non importa quando invocate un aspetto, ma normalmente è meglio attendere fin dopo il tiro dei dadi per vedere se avrete bisogno o meno del beneficio. *Potete* invocare molteplici aspetti su un singolo dado, ma *non potete* invocare lo stesso aspetto più volte sullo stesso tiro. Quindi se ritirare non aiuta abbastanza, dovrete scegliere un altro aspetto (e spendere un altro punto fato) per un secondo ritiro o per quel +2.

Il gruppo deve essere soddisfatto della rilevanza di un particolare aspetto quando lo invocate; GM, siete l'arbitro finale. L'uso di un aspetto dovrebbe avere senso, o dovreste riuscire a narrare creativamente il perché abbia senso.

Come lo facciate di preciso dipende da voi. A volte, è talmente chiara la possibilità di utilizzare un aspetto che potreste semplicemente alzare il punto fato e nominarlo. Oppure potreste aver bisogno di abbellire un po' di più l'azione del personaggio affinché tutti capiscano dove volete andare a parare (Ecco perché è importante che tutti nel gruppo siano consci del significato dei vostri aspetti; rende più semplice giustificarne l'utilizzo durante il gioco).

Landon sta provando a vincere una competizione di arguzia con un rivale in una taverna, e l'abilità che stanno utilizzando è Contatti, che descrivono come "tentare di gettarsi vergogna l'uno sull'altro il più cortesemente possibile."

Luca tira male in uno dei suoi scambi della competizione, e dice, "Voglio invocare ***Le maniere di una capra***." Giulia gli lancia uno sguardo scettico e risponde "Dov'è finito quel 'il più cortesemente possibilÈ?"

Luca dice, "Beh, stavo pensando di dire qualche volgarità ma nessuna allusione ai genitori del tipo, per far sì che gli altri avventori ridano di lui, magari a dispetto di sé stessi. Penso che le frecciatine sconce siano il mio pane quotidiano."

Giulia annuisce e dice, "Okay, l'accetto."

Luca spende il punto fato.

Se volete vedere altri esempi di invocazione di un aspetto, ne troverete molti disseminati lungo il manuale, la meccanica è talmente integrata in Fate che finisce per presentarsi in molti esempi di gioco. Ne trovate a pag. 137, pag.151 e pag. 154.

Se l'aspetto che invocate si trova sulla scheda di un altro personaggio, inclusi gli aspetti di situazione a lui collegati, gli consegnerete il punto fato che spendete. Non potranno però utilizzarlo fino alla fine della scena.

IL TRUCCO DELL'ELLISSI

Se volete un metodo semplice per assicurarvi di avere spazio per incorporare gli aspetti in un tiro, provate a narrare la vostra azione con un'ellissi alla fine ("..."), e terminate l'azione con l'aspetto che volete invocare. Per esempio:

Laura dice, "Okay, allora alzo la mia spada e..." (tira i dadi, odia il risultato) "...e sembra quasi che io stia per mancare il bersaglio, ma è una finta-e-affondo veloce, una classica mossa della *Famigerata ragazza con la spada*" (spende il punto fato).

Marco dice, "Allora provo a decifrare le rune del libro e..." (tira i dadi, odia il risultato) "...e *Se non ci sono stato, ne ho letto da qualche parte*..." (spende il punto fato) "...e inizio facilmente a farneticare sulla loro origine."



Invocazioni Gratuite

Non sempre dovete pagare un punto fato per invocare un aspetto, a volte l'invocazione è gratuita.

Creare un Vantaggio pag. 138

Quando riuscite nel creare un vantaggio, "attaccate" un'invocazione gratuita su un aspetto. Se riuscite con stile, ottenete due invocazioni gratuite. Anche alcune delle altre azioni possono fornire invocazioni gratuite.

Ottenete un'invocazione gratuita anche per ogni conseguenza inflitta ad un avversario.

Le invocazioni gratuite funzionano come quelle normali ad eccezione di due cose: nessun punto fato viene scambiato, e potete accumularle con un'invocazione normale per un bonus migliore. Quindi potete usare un'invocazione gratuita e spendere un punto fato sullo stesso aspetto per ottenere un +4 invece del +2, potete ritirare due volte invece che una, potete consegnare il +4 ad un altro personaggio o aumentare un'opposizione passiva di +4. Oppure potete separare i benefici, ritirando una volta con un +2. Potete anche accumulare insieme diverse invocazioni gratuite.

Dopo aver utilizzato le vostre invocazioni gratuite, se l'aspetto in questione è ancora in gioco, potete continuare ad invocarlo spendendo un punto fato.

Attaccare pag. 142

> Cynere riesce su un attacco, e provoca la conseguenza ***Taglio lungo la pancia*** all'avversario. Nello scambio successivo, lo attacca nuovamente, e potrà invocare gratuitamente la conseguenza avendola creata lei stessa e ottenendo un +2 o la possibilità di ritirare.

Se volete, potete consegnare la vostra invocazione gratuita ad un altro personaggio. Questo vi permette di lavorare di squadra con un compagno. È molto utile in un conflitto se volete preparare qualcuno per un colpo potente: fate in modo che tutti creino un vantaggio per poi passare la vostra invocazione gratuita ad una persona, che accumula tutte le invocazioni gratuite per ottenere un bonus enorme.

PER VETERANI

In altri giochi basati su Fate, le invocazioni gratuite erano chiamate "taggare". Questo aumentava un po' troppo la terminologia. Potete continuare a chiamarle così se volete: fate ciò che rende più comprensibile la regola per il vostro gruppo.

TENTARE GLI ASPETTI

L'altro modo di utilizzare gli aspetti è chiamato **tentazione**. Se vi trovate in una situazione in cui avere o trovarsi vicino ad un aspetto significa che la vita del vostro personaggio è più drammatica o complicata, qualcuno può tentare l'aspetto. Questo aspetto può trovarsi sulla scheda del personaggio, sulla scena, sul luogo, sulla partita, dovunque ma comunque in gioco. Cominceremo con gli aspetti del personaggio, per affrontare gli aspetti di situazione in seguito.

Tentare gli Aspetti di Situazione pag. 76

Per poter tentare un aspetto, spiegate perché l'aspetto è importante, quindi fate una proposta in merito alla possibile complicazione. Potete negoziare i termini della complicazione fino a raggiungere un consenso ragionevole. Chiunque sia oggetto della tentazione ha due opzioni:

- Accettare la tentazione e ricevere un punto fato
- Pagare un punto fato per prevenire la complicazione

La complicazione derivante da una tentazione accade nonostante qualsiasi sforzo da parte di chiunque: una volta fatto l'accordo e ricevuto il punto fato, non potete utilizzare le vostre abilità né le altre vostre risorse per mitigare la situazione. Dovete avere a che fare con gli sviluppi della storia derivanti dalla complicazione.

Se evitate che la complicazione accada, allora tu e il gruppo dovreste descrivere come la evitate. A volte potrebbe significare semplicemente che l'evento non è mai successo, altre volte significa narrare qualche azione proattiva da parte del personaggio. Qualsiasi cosa serva a dargli un senso può funzionare, sempre che il gruppo sia d'accordo.

GM, siete gli arbitri finali, come sempre; non solo sull'interpretazione del risultato di una tentazione, ma sulla validità stessa della tentazione. Utilizzate lo stesso tipo di valutazione usata per le invocazioni; dovrebbe aver senso istintivamente, o richiedere solo poche parole di spiegazione.

In fine, ed è molto importante: **se un giocatore vuole tentare un altro personaggio, proporre la complicazione costa un punto fato**. Il GM tenta sempre gratuitamente, e qualsiasi giocatore può proporre tentazioni sul proprio personaggio gratuitamente.

PER VETERANI

In altri giochi basati su Fate, potreste aver trovato le tentazioni dettate dai giocatori chiamate "invocare per un effetto". È più chiaro chiamarle semplicemente tentazioni, senza distinzione tra chi la attiva.

Tipi di Tentazione

Esistono due categorie principali di tentazioni nel gioco: **eventi** e **decisioni**. Sono semplicemente degli strumenti per aiutarvi a capire come dovrebbe presentarsi una tentazione ed evitare i blocchi mentali.

Eventi

Una tentazione basata su un evento influisce sul personaggio suo malgrado, quando il mondo intorno a lui risponde in un certo modo ad un certo aspetto e crea una circostanza complicata. Ha questa forma:

- Hai l'aspetto ____ e sei nella situazione ____, quindi è sensato che, sfortunatamente, ti accada ____. Maledetta sfortuna.

Ecco alcuni esempi:

Cynere ha ***Famigerata ragazza con la spada*** mentre partecipa in incognito ad una gara di gladiatori, quindi è sensato che, sfortunatamente, un ammiratore la possa riconoscere tra i chioschi e cominci a colmarla di attenzioni, facendo finire su di lei tutti gli sguardi dell'arena. Maledetta sfortuna.

Landon ha ***Devo tutto al Vecchio Finn*** e sta tornando al suo villaggio natale dopo aver sentito che è stato saccheggiato dai barbari, quindi è sensato che, sfortunatamente, il Vecchio Finn sia stato catturato e portato sulle montagne insieme alla banda di barbari. Maledetta sfortuna.

Zird he ***Rivali nel Collegia Arcana*** e sta tentando di ottenere udienza con il loro consiglio Interno, quindi ha senso che, sfortunatamente, i suoi rivali forzino il Collegia a chiedere che egli fornisca un resoconto dettagliato della sua ricerca altamente ambita per ristabilire la sua relazione con l'organizzazione. Maledetta sfortuna.

Come vedrete con le tentazioni basate su decisioni, il vero concetto è la complicazione. Senza di essa, non avete nulla su cui valga la pena di concentrarsi. Il fatto che ai PG succedano sempre cose drammatiche e complicate è, beh, esattamente ciò che li rende PG fin dall'inizio.

GM, le tentazioni basate su eventi sono la vostra opportunità di fare festa. Dovreste occuparvi di controllare il mondo intorno ai PG, quindi far reagire quel mondo nei loro confronti in maniera inaspettata è praticamente una parte fondante del vostro ruolo.

Giocatori, le tentazioni basate sugli eventi sono molto belle per voi. Venite premiati dal semplice *esserci*. Quanto più eccitante potreste essere? Potreste trovare difficile giustificare da soli una tentazione basata su eventi, poiché richiede che imponiate il vostro controllo su un elemento del gioco di cui non avete normalmente il controllo. Sentitevi liberi di proporre una tentazione basata sugli eventi, ma ricordatevi che il GM ha l'ultima parola sul controllo del mondo di gioco e potrebbe vietare la vostra tentazione se aveva qualcos'altro in mente.

Decisioni

Una decisione è un tipo di tentazione interna al personaggio. Accade a causa di una decisione presa dal personaggio, da qui il nome. Ha la seguente forma:

- Hai l'aspetto ____ nella situazione ____, quindi è sensato che tu decida di ____. Questo prende una brutta piega quando succede ____.

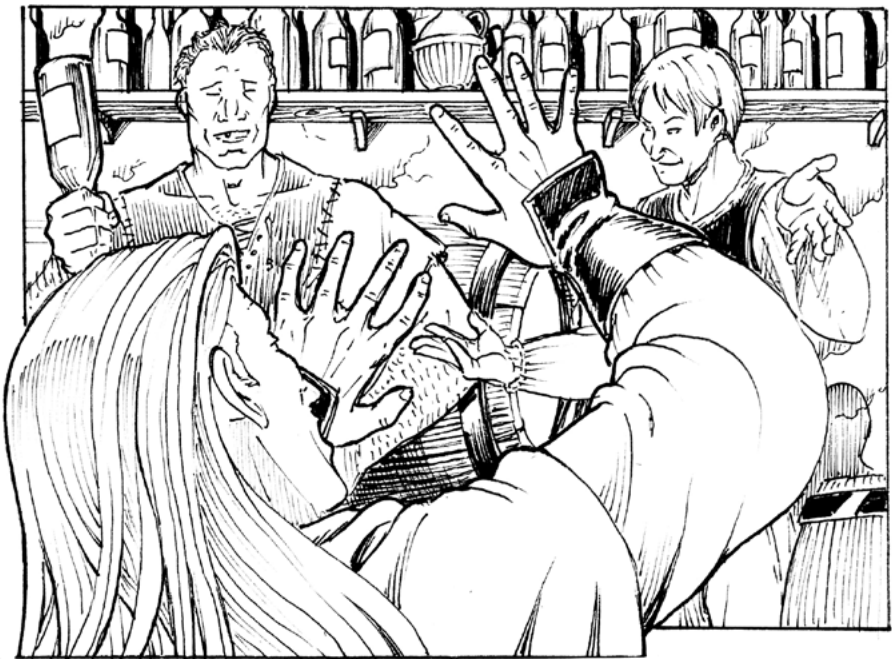
Eccone alcuni esempi:

Landon ha ***Le maniere di una capra*** mentre tenta di impressionare un dignitario al ballo reale, quindi è sensato che lui decida di scambiare battute e commenti rozzi e volgari. Questo prende una brutta piega quando scopre che si tratta della principessa del paese, e la sua offesa è equivalente ad un reato.

Cynere ha l'aspetto ***Attirata*** dagli oggetti scintillanti mentre visita un antico museo, quindi è sensato che decida di, ahem, liberare un paio di gingilli per la propria collezione. Questo prende una brutta piega quando scopre che gli artefatti sono maledetti, e dovrà indebitarsi con i Custodi del Museo se vuole che la maledizione venga annullata.

Zird ha l'aspetto ***Non il mio viso!*** quando viene sfidato in una rissa da taverna, quindi è sensato che decida di ritirarsi dalla sfida. Questo prende una brutta piega quando il resto degli avventori decide che è un codardo e lo sbatte indecorosamente in strada.

Quindi il vero impatto drammatico di questo tipo di aspetti non è la decisione presa dal personaggio, è piuttosto il modo in cui le cose prendono una brutta piega. Prima che qualcosa vada storto, la prima frase potrebbe essere il preludio per un tiro di abilità o una semplice questione di interpretazione. La complicazione creata dalla decisione è ciò che la rende una tentazione.



La parte della decisione dovrebbe essere molto auto-evidente, qualcosa che un giocatore potrebbe pensare di fare comunque. Le tentazioni dei giocatori verso i PNG o gli altri PG funzionano allo stesso modo: assicuratevi di avere una mutua intesa su ciò che quel PNG o PG potrebbe fare prima di proporre la tentazione.

Giocatori, se avete bisogno di punti fato, questo è un ottimo modo di ottenerli. Se proponete al GM una tentazione basata su una decisione per il vostro personaggio, allora ciò che state chiedendo è che qualcosa che state per fare vada in qualche modo storto. Non dovete avere una complicazione in mente, la semplice segnalazione al GM dovrebbe essere sufficiente per dare inizio ad una confronto. GM, se la tentazione non è debole (cioè se c'è una buona, succosa complicazione) dovreste accettare la proposta. Se la tentazione è debole, sollecitate il resto del gruppo per ricevere idee alternative finché non trovate qualcosa di adatto.

GM, ricordatevi che un giocatore è il massimo responsabile di qualsiasi cosa il personaggio faccia o dica. Potete offrire tentazioni basate su decisioni, ma se il giocatore sente che la decisione è in linea col personaggio, non forzatelo addebitandogli un punto fato. Invece, negoziate i termini della tentazione finché trovate una decisione con cui il giocatore *si trovi* a proprio agio, ed una complicazione collegata a tale decisione. Se non riuscite ad accordarvi su un'idea, lasciatela perdere.

Se offrite una tentazione basata su una decisione, e nessuno è d'accordo sulla parte della decisione, non dovrebbe costare un punto fato contrastarla, lasciate semplicemente cadere l'idea. Contrastare una tentazione basata su una decisione dovrebbe significare soltanto che la parte del "prende una brutta piega" non si avveri.

Tentazioni Retroattive

A volte, durante il gioco noterete di aver soddisfatto i criteri per una tentazione senza aver ricevuto un punto fato. Avete interpretato i vostri aspetti fino in fondo e vi siete ritrovati in guai grossi, o avete narrato cose strane e drammatiche successe al personaggio e collegate ai suoi aspetti semplicemente per riflesso.

Chiunque si accorga di una situazione del genere lo dovrebbe menzionare, ed il punto fato può essere assegnato retroattivamente, trattando la situazione come una tentazione dopo che il fatto è avvenuto. GM, siete gli arbitri finali. Dovrebbe essere ovvio quando accade qualcosa del genere, controllate semplicemente le linee guida sulle tentazioni basate su eventi o decisioni descritte sopra, e verificate se riuscite a riassumere quanto successo in gioco secondo tali linee guida. Se ci riuscite, assegnate un punto fato.



Tentare gli Aspetti di Situazione

Proprio come qualsiasi altro tipo di aspetto, potete usare gli aspetti di situazione (e per estensione anche gli aspetti di partita) per delle tentazioni. Poiché gli aspetti di situazione sono normalmente esterni al personaggio, quasi sicuramente state considerando delle tentazioni basate su eventi piuttosto che basate su decisioni. Il personaggio o i personaggi influenzati dalla tentazione ottengono un punto fato.

Ecco alcuni esempi:

Poiché il magazzino ***Va a fuoco***, ed i PG sono intrappolati al centro, è sensato che, sfortunatamente, i furfanti che stanno inseguendo fuggano nella confusione. Maledetta sfortuna.

Il maniero che Cynere sta frugando è ***Disseminato di rifiuti***, quindi è sensato che, sfortunatamente, la guardia cittadina arrivi prima che lei trovi ciò che cerca, lasciandola con molte domande a cui rispondere. Maledetta sfortuna.

L'antica libreria in cui Zird sta attualmente lavorando ha ***Strati di polvere*** ovunque, quindi è sensato che, sfortunatamente, nonostante possa trovare ciò che cerca, il cacciatore di taglie che lo sta inseguendo saprà che è stato qui. Maledetta sfortuna.



USARE GLI ASPETTI PER INTERPRETARE

Infine, gli aspetti hanno un uso passivo a cui potete attingere in ogni momento del gioco. Giocatori, potete usarli come guida per l'interpretazione del vostro personaggio. Questo potrebbe sembrare ovvio, ma vogliamo sottolinearlo comunque: gli aspetti sulla scheda del personaggio sono attivi per il vostro personaggio *tutto il tempo*, non solo quando vengono invocati o tentati.

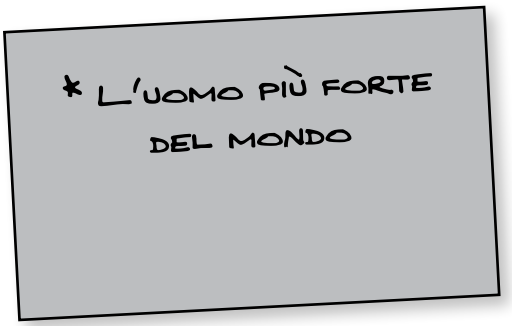
Pensate alla vostra collezione di aspetti come ad un oracolo, un tarocco o un fondo di caffè. Vi forniscono un quadro generale di ciò che è il vostro personaggio, e possono rivelare implicazioni interessanti se leggete tra le righe. Se vi chiedete cose potrebbe fare il personaggio in una certa situazione, guardate i vostri aspetti. Cosa dicono sulla personalità del vostro personaggio, i suoi obiettivi, i suoi desideri? Ci sono indizi tra i vostri aspetti che potrebbero suggerire il corso dell'azione? Una volta trovata l'informazione, seguitela.

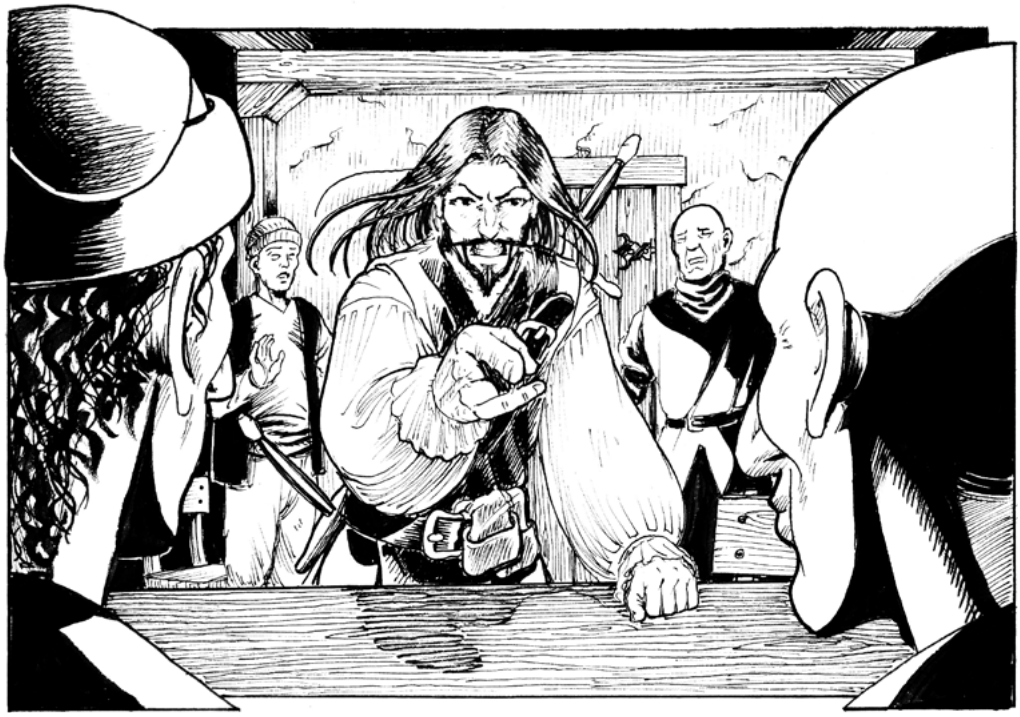
Interpretare i vostri aspetti ha anche un altro beneficio: fornite al GM delle idee per delle tentazioni. State già portando degli aspetti in gioco, quindi tutto ciò che il GM dovrà fare è offrirvi delle complicazioni e siete a posto.

GM, potrete usate gli aspetti dei vostri PNG nella stessa maniera, ma avrete un ulteriore modo di "leggere i fondi di caffè": potrete usarli anche come metodo per definire come il mondo reagisce ai personaggi. Qualcuno ha l'aspetto ***L'uomo più forte del mondo***? È una reputazione che potrebbe precedere il personaggio, che la gente potrebbe conoscere e reagire di conseguenza. La gente potrebbe accalcarsi per vedere il personaggio mentre sta passando.

Inoltre, suggerisce qualcosa sulla taglia e sulla corporatura del personaggio. Sapete che la maggior parte della gente lascerebbe la precedenza al personaggio, potrebbe esserne intimidita, o potrebbe essere eccessivamente aggressiva o brusca come compensazione dell'essere intimidita.

Ma nessuno *ignorerà* il personaggio. Inserire nella narrazione questo tipo di dettagli legati a degli aspetti potrebbe aiutare la vostra partita ad essere più vivida e consistente, anche quando non state distribuendo in giro punti fato.





In una sessione di *Cuori d'Acciaio*, Landon torna al suo villaggio di Vinfeld, solo per scoprire che è stato saccheggiato da un'orda di barbari e che il suo mentore, il Vecchio Finn, è stato rapito.

Giulia gli dice che gli altri paesani sono molto contenti del suo ritorno, e in una scena in cui parla agli anziani del villaggio, dice che vorrebbero che rimanesse in paese per aiutare nella ricostruzione.

Luca dà un'occhiata agli aspetti sulla scheda di Landon: ***Discepolo del Sudario d'Avorio***, ***Devo tutto al Vecchio Finn***, ***Le maniere di una capra***, e ***Spaccare è sempre un'alternativa***. La sua interpretazione di questi aspetti è che Landon sia molto diretto (al punto di risultare rude), aggressivo, incline a risolvere i problemi attraverso la violenza, e molto leale verso chi considera un amico.

A causa di questi aspetti, non esiste una preghiera in tutto l'inferno che possa far rimanere Landon ad aiutare il paese mentre Fin potrebbe essere ancora vivo. E non solo: dirà agli anziani del villaggio come si sente sul fatto che non abbiano mandato una squadra di salvataggio per il Vecchio Finn. Probabilmente userà parole come "senza spina dorsale" e "inutili". Sapete, proprio le parole che attirano la simpatia delle persone.

Giulia dice che fa infuriare a tal punto gli anziani che pensano di esiliarlo dal villaggio per la sua insolenza. Propone un punto fato e sogghigna, indicando una tentazione: le sue maniere lo porteranno ad essere cacciato da Vinfeld.

Luca lo prende, accettando la complicazione. "Al diavolo gli anziani", dice. "Salverò Finn senza il loro aiuto".

RIMUOVERE O CAMBIARE UN ASPETTO

Gli aspetti della partita e del personaggio cambiano tramite l'avanzamento. Vedere la sezione *Definire i Traguardi* nel capitolo *La Partita Lungo Termine* per maggiori dettagli.

Definire i Traguardi pag. 258

Se volete liberarvi di un aspetto di situazione, avete due modi per farlo: eseguire un'azione di superamento con l'obiettivo specifico di liberarvi dell'aspetto, o eseguire qualche altra azione che, a fronte di un successo, renderebbe l'aspetto non più sensato data la nuova situazione (per esempio, se siete ***In lotta***, potreste provare e scattare lontano. Se riuscite, non ha più senso per voi essere ***In lotta***, quindi vi sareste liberati dell'aspetto).

Movimento pag. 171

Se un personaggio può interferire con la vostra azione può, come al solito, tirare un'opposizione attiva contro di voi. Altrimenti, è compito del GM definire l'opposizione passiva o semplicemente permettere al personaggio di liberarsi dell'aspetto senza alcun tiro, se non c'è nulla di rischioso o di interessante da narrare.

Infine, se ad un certo punto un determinato aspetto non ha più senso, liberatevene.

CREARE E SCOPRIRE ASPETTI IN GIOCO

In aggiunta agli aspetti del vostro personaggio, della partita, e di situazione presentati dal GM, avete l'abilità di creare, scoprire o attivare altri aspetti durante il gioco.

Creare un Vantaggio pag. 138

Nella maggioranza dei casi, userete l'azione creare un vantaggio per creare nuovi aspetti. Quando descrivete l'azione che vi fornisce un aspetto, il contesto dovrebbe dirvi se richiede un nuovo aspetto o se deriva da un aspetto già in gioco. Se state portando in gioco una nuova circostanza (come lanciare sabbia negli occhi del vostro avversario) allora l'indicazione è che avete bisogno di un nuovo aspetto di situazione.

Con alcune abilità avrà più senso attaccare un vantaggio ad un aspetto già presente sulla scheda di qualche altro personaggio. In questo caso, il PG o PNG bersaglio dell'azione dovrebbe fornire opposizione attiva per prevenire il vostro utilizzo dell'aspetto.

Se non state cercando un'invocazione gratuita, e pensate semplicemente che avrebbe senso un certo aspetto di situazione, **non avete bisogno di tirare dadi o di fare altro per creare l'aspetto, semplicemente suggeritelo e se il gruppo pensa che sia interessante, scrivetelo**.

PER I GM

UN TRUCCO MOLTO POTENTE

Quindi, se non avete aspetti già fatti per un PNG o per una scena, chiedete ai giocatori che tipo di aspetti cercano quando tirano per creare un vantaggio. Se pareggiano o riescono nell'azione, scrivete qualcosa di simile a ciò che stanno cercando e dite che hanno ragione. Altrimenti se falliscono, scrivete comunque gli aspetti che vorrebbero, o scrivete un aspetto che non sia vantaggioso per loro, in contrasto alle loro aspettative.

Aspetti o Segreti Nascosti

Alcune abilità vi permettono di utilizzare l'azione creare un vantaggio per rivelare aspetti nascosti, sia su PNG che sull'ambiente; in questo caso, se ottenente un pareggio o un successo coi dadi, il GM semplicemente vi dice di che aspetti si tratta. Potete utilizzare questo metodo per "pescare" aspetti quando non siete sicuri di cosa cercare, far bene col tiro è una giustificazione sufficiente per riuscire a trovare qualcosa di valido per un vantaggio.

Parlando in generale, si assume che la maggior parte degli aspetti in gioco sia di pubblico dominio *per i giocatori*. Le schede dei personaggi sono sul tavolo, e probabilmente lo sono anche i PNG principali e i loro seguaci. Questo non sempre significa che i *personaggi* sappiano di quegli aspetti, ma questa è una delle ragioni per le quali esiste l'azione creare un vantaggio: per aiutarvi a giustificare quanto un personaggio sappia degli altri personaggi.

Inoltre, ricordatevi che gli aspetti possono aiutare ad approfondire la storia solo se li utilizzate; gli aspetti che non vengono mai scoperti potrebbero benissimo non essere mai esistiti. Quindi in generale i giocatori dovrebbero sempre sapere quali aspetti sono a disposizione dei loro personaggi, e se siete indecisi sul fatto che il personaggio sappia o meno della loro esistenza, tirate i dadi.

Infine, a volte vorrete tenere nascosti gli aspetti dei PNG o alcuni aspetti di situazione per tenere alta la tensione della storia. Se i PG stessero investigando su una serie di omicidi, non sarebbe esattamente appropriato avere l'aspetto ***Assassino seriale sociopatico*** in bella vista all'inizio dell'avventura.

In questi casi, si raccomanda di non creare un aspetto direttamente dai fatti che volete mantenere segreti. Fate sì, invece, che gli aspetti siano dei dettagli che risultino sensati nel contesto che si crea dopo la rivelazione del segreto.

Giulia sta creando un PNG che segretamente è un vampiro, il cattivo principale dello scenario che sta pianificando. È anche una personalità di spicco nella città in cui stanno andando i PG, quindi non vuole rivelare informazioni troppo facilmente.

Invece di creare un aspetto ***Vampiro in segreto***, decide di creare alcuni aspetti su dettagli personali: ***Animale notturno cronico***, ***Più robusto di quanto sembri***, e ***Motivi nascosti***. Se i PG scoprono un paio di questi, o li vedono sul tavolo, potrebbero cominciare a sospettare del PNG, ma ciò non rovinerà il mistero dello scenario.

ECONOMIA DEI PUNTI FATO

In generale, l'uso degli aspetti gira intorno ai punti fato. Indicate il numero di punti fato di cui disponete con dei segnalini, come fiches da poker, perline di vetro, o altri indicatori.

Idealmente vorrete un flusso e riflusso di punti fato consistente durante tutte le vostre sessioni. I giocatori li spendono per risultare spettacolari in alcune occasioni cruciali, e li riottengono quando le loro vite diventano più drammatiche e complicate. Quindi, se i vostri punti fato fluiscono come si suppone, finirete per avere questi circoli di trionfi e contrattempi che rendono la storia divertente ed interessante.

Ecco come funziona.

Recupero

All'inizio di ogni sessione ogni giocatore ottiene un certo numero di punti fato. Questo totale è chiamato **valore di recupero**. Il recupero base di un personaggio appena creato è di tre punti fato, ma potete spenderne fino a due per acquistare dei talenti addizionali.

Talenti e Recupero pag. 48

TALENTI E RECUPERO

- Tre Talenti = Recupero di 3
- Quattro Talenti = Recupero di 2
- Cinque Talenti = Recupero di 1

Ottenete del recupero aggiuntivo quando il personaggio raggiunge un traguardo maggiore (discussi nel capitolo *La Partita a Lungo Termine*), che potrete spendere per aumentare il vostro numero di punti fato iniziali. Non potete mai, in nessun frangente, avere meno di uno come valore di recupero.

Traguardi Maggiori pag. 262

Potete terminare una sessione di gioco con più punti fato del vostro valore di recupero attuale. Se ciò accade, non perdete i punti fato in eccedenza all'inizio della sessione seguente, ma nemmeno ottenete un aumento del valore di recupero. All'inizio di un nuovo scenario resettate i vostri punti fato rispetto al vostro valore di recupero qualsiasi cosa succeda.

Spendere Punti Fato

Spendete punti fato in uno qualsiasi dei seguenti modi:

- **Invocare un Aspetto:** Invocare un aspetto costa un punto fato, a meno che l'invocazione non sia gratuita.
- **Attivare un Talento:** Alcuni talenti sono molto potenti, e come tali costano un punto fato per essere attivati.
- **Rifiutare una Tentazione:** Quando viene proposta una tentazione potete spendere un punto fato per evitare la complicazione ad essa associata.
- **Dichiarare un Dettaglio della Storia:** Per aggiungere qualcosa alla narrativa in base ad uno dei vostri aspetti, spendete un punto fato.

Talenti Alimentati da Punti Fato pag. 94

Ottenere Punti Fato

Ottenete punti fato in uno qualsiasi dei seguenti modi:

- **Accettare una Tentazione:** Ottenete un punto fato quando accettate la complicazione associata ad una tentazione. Come detto in precedenza, a volte può accadere in modo retroattivo se le circostanze lo giustificano.

- **Avere un vostro Aspetto invocato contro di voi: S**e qualcuno paga un punto fato per invocare un aspetto associato al vostro personaggio, ottenete un punto fato alla fine della scena. Ciò include tanto i vantaggi creati sul personaggio, quanto le conseguenze.

- **Concedere in un Conflitto:** Ricevete un punto fato per ammettere la sconfitta in un conflitto, oltre ad un punto fato aggiuntivo per ogni conseguenza subita in quel conflitto (tra parentesi, non è come venir messi fuori combattimento).

Concedere un Conflitto pag. 169

Venir Messi Fuori Combattimento pag. 170



GM e Punti Fato



GM, anche voi ottenete dei punti fato da usare, ma le regole per voi sono leggermente diverse da quelle per i giocatori.

Quando premiate i giocatori con dei punti fato per delle tentazioni o per la concessione di un conflitto, questi vengono presi da un gruzzolo illimitato che avete a disposizione appositamente per questo scopo, non dovete preoccuparvi di rimanere senza punti fato da aggiudicare, e tentate sempre gratuitamente.

I PNG sotto il vostro controllo non sono così fortunati. Hanno un ammontare limitato di punti fato che potrete utilizzare per loro conto. **All'inizio di ogni scena, ottenete un punto fato per ogni PG che vi partecipa**. Potete usare questi punti fato per conto di qualsiasi PNG sotto il vostro controllo, ma potete ottenerne altri accettando una tentazione, come fanno i PG.

Reimpostate il vostro totale, uno per ogni PG, all'inizio di ogni scena. Ci sono due eccezioni:

- Accettate una tentazione che in effetti porta alla conclusione della scena precedente o che dà inizio alla prossima. Se ciò accade, portatevi dietro il punto fato nella nuova scena.

- Avete ammesso una sconfitta contro i PG nella scena precedente. Se ciò accade, portate nella nuova scena i punti fato che otterreste normalmente dall'ammissione di sconfitta e aggiungeteli al normale totale.

Giulia sta gestendo un conflitto importante, in cui i PG combattono una loro nemesi che hanno tentato di sconfiggere ormai per vari scenari. Questi sono i personaggi nella scena.

Giulia sta gestendo un conflitto importante, in cui i PG combattono una loro nemesi che hanno tentato di sconfiggere ormai per vari scenari. Questi sono i personaggi nella scena:

- Barathar, Regina dei contrabbandieri della Frontiera di Sindral, un PNG principale
- Og il Forte, uno dei capi dei suoi sicari, un PNG di supporto
- Teran il Rapido, una vecchia nemesi dei PG assoldata per eseguire gli ordini di Barathar, un PNG di supporto
- Due sergenti, PNG senza nome
- Landon
- Cynere
- Zird l'Arcano

I punti fato a disposizione di Giulia per questa scena sono 3, uno per ogni personaggio giocante: Landon, Cynere, e Zird. Se Zird fosse stato altrove (per esempio impegnato in qualche ricerca arcana), Giulia avrebbe ottenuto due punti fato, uno per Landon ed uno per Cynere.

Più tardi durante il conflitto, Barathar viene costretto ad ammettere la sconfitta per aver salva la pelle. Aveva ricevuto due conseguenze durante il conflitto, quindi ottiene tre punti fato per l'ammissione di sconfitta. Questi tre punti rimangono nella scena successiva.

5 ABILITÀ E TALENTI

DEFINIRE LE ABILITÀ

Un'**abilità** è una parola che descrive un'ampia gamma di competenze in qualcosa (come ad esempio Atletica, Combattere, o Raggirare) che il vostro personaggio potrebbe aver ottenuto grazie a un talento innato, all'allenamento, o grazie ad anni di tentativi ed errori. Le abilità sono la base di tutto ciò che il personaggio fa nel gioco nel momento in cui entrano in ballo la sfida e la probabilità (e i dadi).

La Scala pag. 9

La abilità sono valutate secondo la scala degli aggettivi. Maggiore sarà il valore e migliore sarà il personaggio nell'abilità. Nel suo insieme l'elenco delle abilità del personaggio fornisce a colpo d'occhio una fotografia del suo potenziale: in cosa è bravo, e in cosa non è poi così tanto bravo.

In Fate le abilità sono definite in due modi: in termini delle *azioni* di gioco che potete fare con esse, e del *contesto* in cui potete utilizzarle. C'è solo una manciata di azioni di gioco basilari, ma il numero potenziale di contesti è infinito.

Le Azioni di Gioco Basilari

Nel capitolo *Azioni* e *Risultati* scenderemo nel dettaglio, per il momento vi forniamo un riferimento veloce in modo che non dobbiate per forza saltare subito fino là.

Le Quattro Azioni pag. 136



Superare un Ostacolo: Come dice il nome, contrastate qualche tipo di sfida, incarico avvincente, o impedimento legati alla vostra abilità.



Creare un Vantaggio: Che stiate scoprendo qualcosa che già esiste riguardo a un avversario o che stiate invece creando una situazione che vi possa aiutare nell'effettuare una certa azione, creare un vantaggio vi permette di scoprire e creare aspetti, ottenendo invocazioni gratuite su di essi.



Attaccare: Provate a danneggiare qualcuno in un conflitto. Il danno può essere di natura fisica, mentale, emotiva, o sociale.

Stress pag. 162



Difendere: Provate ad evitare che qualcuno vi danneggi, vi superi, o crei aspetti da usare contro di voi.

Fisico pag. 112

Alcune abilità possono anche generare degli effetti speciali, come fornire caselle di stress aggiuntive per un conflitto. Si veda Fisico e Volontà nell'elenco delle abilità per avere maggiori dettagli a riguardo.

Volontà pag. 129

Nonostante vi siano soltanto quattro azioni a cui si uniformano tutte le abilità, l'abilità in questione presta il contesto all'azione. Per esempio, sia Furtività che Artigianato vi permettono di creare un vantaggio, ma soltanto in alcuni specifici contesti: Furtività vi permette di farlo mentre ispezionate un palazzo in cui volete intrufolarvi, e Artigianato vi permette di farlo quando esaminate un oggetto meccanico. Le diverse abilità vi permettono di differenziare le capacità dei PG, permettendo ad ognuno di loro di dare un contributo unico al gioco.

DEFINIRE I TALENTI

Un **talento** è un tratto speciale del personaggio che modifica il modo in cui una certa abilità funziona per lui. I talenti indicano una modalità speciale e privilegiata con cui un personaggio può utilizzare un'abilità, che risulta così unica per chi possiede quel talento, che sono elementi comuni in molte ambientazioni: addestramento speciale o di prima scelta, talenti eccezionali, il marchio del destino, alterazioni genetiche, eleganza innata, ed una miriade di altre ragioni per cui alcune persone ottengono di più dalle proprie abilità rispetto alle altre.

Diversamente dalle abilità, che riguardano le cose che chiunque nell'ambientazione può fare, i talenti parlano di specifici personaggi. Per questa ragione molte pagine saranno dedicate a descrivere il modo in cui potete creare i vostri talenti, ma forniremo anche alcuni talenti d'esempio per ogni abilità nell'Elento delle Abilità di Base.

Elenco Base delle Abilità pag. 98

La presenza di talenti nella vostra partita vi permette di differenziare tra loro i personaggi che hanno le stesse abilità.

> Landon e Cynere hanno entrambi un alto valore di Combattere, ma Cynere ha anche il talento Esperta di Guerra che la rende migliore nel creare vantaggi con l'abilità in questione. Questo differenzia molto i due personaggi: Cynere ha la capacità unica di analizzare e capire le debolezze dei propri avversari che Landon non possiede.
>
> Qualcuno potrebbe immaginare Cynere che inizia un combattimento esaminando un avversario che esegue movimenti e affondi rapidi, stimando con cura i limiti del proprio antagonista prima di eseguire il colpo decisivo, mentre Landon è contento di intromettersi menando fendenti immediatamente.

Scheda del Personaggio di Cynere pag. 311

Se la vostra ambientazione lo prevede, potete anche utilizzare i talenti per definire una serie di capacità che appartengono a pochi eletti. Per esempio, in un'ambientazione moderna potreste preferire che nessuno abbia un'abilità che indichi una conoscenza di base in medicina (a meno che, naturalmente, l'ambientazione parli di medici). Potreste comunque permettere ad un personaggio di essere "il dottore", con un talento legato ad un'altra abilità di conoscenza generica (come Conoscenze) se tale è la volontà del giocatore.

Talenti e Recupero

Acquisire un nuovo talento oltre i primi tre riduce di uno il valore di recupero del vostro personaggio.



Recupero pag. 82



COSTRUIRE I TALENTI

Fate permette ai giocatori di acquisire talenti durante la creazione del personaggio, o di acquisirli durante il gioco. Nell'elenco che segue vi sono alcuni talenti di esempio elencati sotto ogni voce di abilità. Non costituiscono un elenco fisso; servono piuttosto per mostrarvi come crearne di vostri (sebbene possiate certamente pescare direttamente dal manuale se preferite).

Riempire i Talenti in Gioco pag. 53

C'è anche un elenco di tutte le cose che i talenti hanno la possibilità di fare, che serve per aiutarvi nel momento in cui li definite per la vostra partita. Quando siete in dubbio, date un'occhiata ai talenti elencati come guida, oltre a quelli posseduti dei personaggi di esempio.

Personaggi d'Esempio pag. 310

GM, se avete un particolare gruppo di abilità che volete rinforzare per renderli più importanti o unici nell'ambientazione, il modo migliore per farlo è costituire un elenco di talenti a cui si possono riferire i giocatori durante la creazione del personaggio. Normalmente, lo farete come creazione di elementi accessori: per maggiori dettagli si veda il capitolo ***Elementi Accessori*** a pag. 271.

Aggiungere una Nuova Azione ad un'Abilità

L'opzione più elementare per un talento è quella di permettere ad un'abilità di eseguire qualcosa che normalmente non può fare. Questo, per chi possiede il talento, aggiunge in certe situazioni una nuova azione all'abilità di base. Questa nuova azione può essere una di quelle disponibili per un'altra abilità (permettendo di scambiare due abilità in certe condizioni), o una di quelle che non è disponibile per nessuna abilità.

Ecco alcuni talenti che aggiungono un'azione ad un'abilità:

- **Attacco furtivo.** Potete utilizzare Furtività per eseguire attacchi fisici, purché il vostro bersaglio non sia consapevole della vostra presenza.

- **Provocatore in combattimento.** Potete utilizzare Provocare per eseguire azioni nei tipi di combattimento in cui dovreste normalmente utilizzare Fisico, tutte le volte che l'abilità di sconfiggere il vostro avversario psicologicamente con la sola forza della vostra presenza è un potenziale fattore.

- **Mai abbassare la guardia.** Potete utilizzare Furtività per eseguire attacchi mentali e creare vantaggi contro un avversario, organizzando un furto in modo tale da frantumare la sua fiducia nella propria sicurezza**.**

Il solo fatto di avere un talento non significa che dobbiate utilizzarlo tutte le volte che esso diventa rilevante. Utilizzare un talento è sempre una scelta, e potete decidere di non utilizzarlo se pensate che non sia appropriato o se semplicemente non volete usarlo.

Per esempio, potreste avere un talento che vi permette di utilizzare Combattere al posto di Atletica nella difesa contro frecce e altri attacchi a distanza. Tutte le volte che venite attaccati da un arciere, potete scegliere di usare Combattere, oppure Atletica come chiunque altro. È una scelta del tutto vostra.

TALENTI

Attacco furtivo. Potete utilizzare Furtività per eseguire attacchi fisici, purché il vostro bersaglio non sia consapevole della vostra presenza.

Aggiungere un Bonus ad un'Azione

Un altro utilizzo per un talento è quello di fornire un bonus automatico ad un'abilità in circostanze ben determinate e molto specifiche, permettendo di fatto al personaggio di specializzarsi in qualcosa. La circostanza dovrebbe essere più specifica rispetto all'abilità normale, ed applicarsi soltanto ad un'azione o al massimo ad un paio di azioni.

Il bonus di base è +2 al totale dell'abilità. Se volete, comunque, potete anche esprimere il bonus come effetto aggiuntivo di portata uguale a due successi dopo che il tiro è riuscito, se ciò risulta più sensato. Ricordate, un numero più alto di successi sul vostro risultato permette alla vostra azione di essere in vari modi più efficace.

Successo con Stile
pag. 134

Potete utilizzare questo tipo di talento per stabilire un effetto equivalente a due successi come beneficio aggiuntivo del riuscire nel tiro di abilità. Potrebbe essere un'opposizione passiva di livello Discreto (+2), l'equivalente di un colpo da due successi, una conseguenza lieve, o un vantaggio che richiede di superare un'opposizione di livello Discreto (+2) per essere rimosso.

Ecco alcuni esempi di aggiunta di bonus ad un'azione:

- **Esperto arcanista.** Ottenete un bonus di +2 nel creare un vantaggio utilizzando Conoscenza, quando la situazione ha specificatamente a che fare con l'occulto.

Movimento
pag. 171

- **Piombo nell'aria.** Vi piace molto svuotare i caricatori di munizioni. Ogni volta che utilizzate un'arma automatica e avete successo in un attacco con Sparare, create automaticamente un'opposizione di livello Discreto (+2) contro ogni movimento nella zona fino al vostro prossimo turno, a causa di tutto il piombo che vola nell'aria (normalmente, ci vorrebbe un'azione separata per eseguire questo tipo di interferenza, ma con questo talento è gratuita).

Giocatori, quando costruite dei talenti che forniscono bonus alle azioni, cercate situazioni che sembrino dover capitare solo raramente durante il gioco. Per esempio, il talento Esperto Arcano di cui sopra sarebbe inappropriato se l'ambientazione non ha a che fare spesso con il sovrannaturale, e Nato a corte sarebbe inutile se la campagna non avesse a che fare con la nobiltà su base abbastanza regolare. Se pensate che non usereste il talento almeno un paio di volte nella maggior parte delle vostre sessioni, cambiate le condizioni associate al bonus.

GM, è compito vostro aiutare i giocatori nell'assicurarsi che vedano la possibilità di utilizzare i propri talenti. Tenete presenti le condizioni scelte nei talenti come una "lista della spesa" di situazioni cui tendere durante le vostre sessioni.

- **Nato a corte.** Ottenete un bonus di +2 ad ogni tentativo di superare ostacoli con Influenzare mentre frequentate eventi aristocratici come un ballo reale.

Creare un'Eccezione alle Regole

Infine, un talento può permettere ad un'abilità una singola eccezione, in una circostanza molto limitata, per qualsiasi regola che non rientra precisamente nella categoria di un'azione. Il capitolo *Sfide, Competizioni e Conflitti* è piena di piccole regole sulle circostanze in cui un'abilità può essere utilizzata e sul cosa succede quando ciò accade. I talenti possono infrangere queste regole, permettendo al vostro personaggio di allargare i confini del possibile.

Sfide, Competizioni e Conflitti pag. 147

L'unico limite a questa funzionalità è costituita dal fatto che un talento non può cambiare nessuna delle regole di base degli aspetti in termini di invocazione, tentazione, e dell'economia dei punti fato. Queste rimangono sempre le stesse.

Aspetti e Punti Fato pag. 55

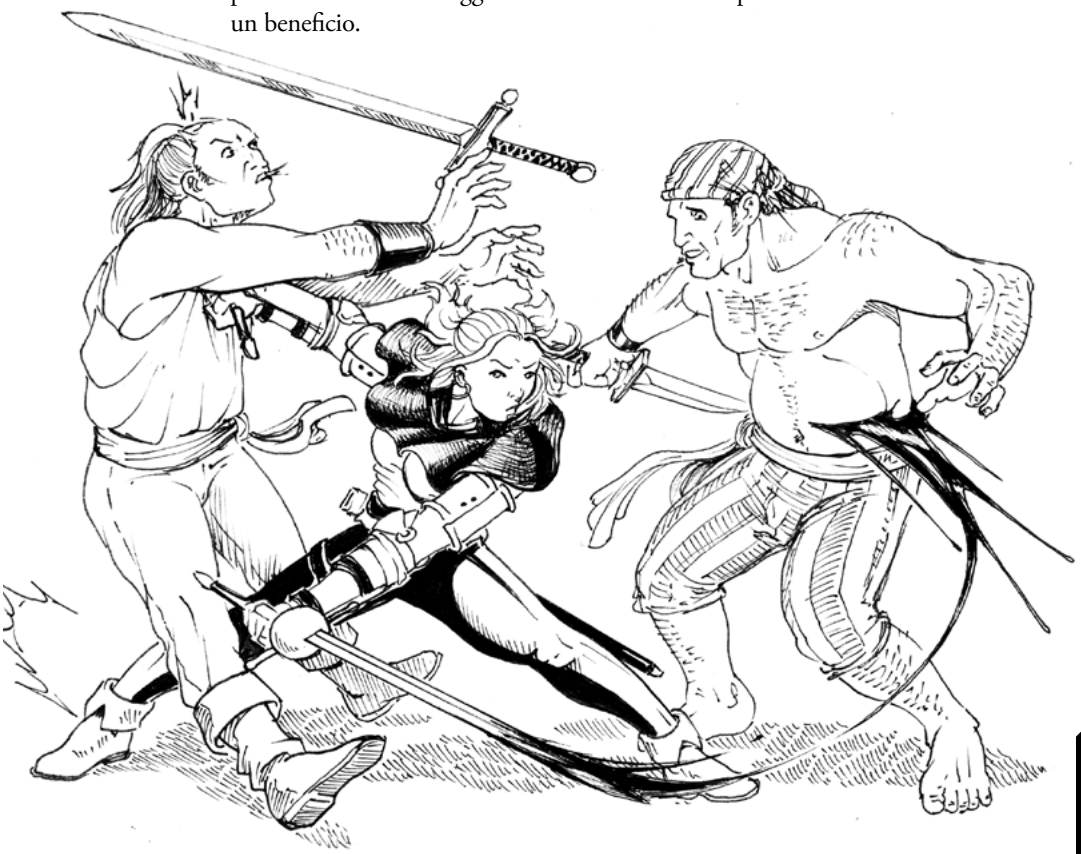
Ecco alcuni esempi di talenti che creano eccezioni alle regole:

- **Ritualista.** Potete utilizzare Conoscenze al posto di un'altra abilità durante una sfida, permettendovi di utilizzare Conoscenze due volte nel corso della stessa sfida.

Sfide pag. 149

- **Intralciare.** Quando utilizzate Artigianato per creare un vantaggio ***Intralciato*** (o simile) su qualcuno, potete sempre ostacolare attivamente ogni tentativo di sfuggire all'intralcio, anche se non siete in loco (Normalmente se non siete presenti il personaggio che tenta di liberarsi tirerebbe contro un'opposizione passiva, rendendogli la fuga molto più facile).

- **Botta e risposta.** Se con Combattimento riuscite con stile in una difesa, potete decidere di infliggere un danno di 2 livelli piuttosto che ricevere un beneficio.



Bilanciare l'Utilità dei Talenti

Se guardate alla maggior parte dei talenti d'esempio, noterete che le circostanze in cui potete utilizzarli sono piuttosto limitate rispetto alle abilità di base che vanno a modificare. Questo è il punto preciso che vorrete colpire con i vostri talenti personalizzati: li vorrete di portata abbastanza limitata da farvi sentire speciali quando li usate, ma non tanto da non poterli utilizzare dopo averli scelti.

Se il talento *copre effettivamente* tutte le azioni dell'abilità, non è abbastanza limitato. Non volete un talento che rimpiazzi completamente l'abilità che modifica.

I due modi principali per limitare un talento sono legare i suoi effetti ad una o due azioni particolari (solo creare un vantaggio oppure solo attaccare e difendere), o limitando le situazioni in cui potete utilizzarlo (solo quando siete tra nobili, solo quando avete a che fare col sovrannaturale, e così via...).

Per ottenere i risultati migliori, utilizzateli entrambi; limitate il talento ad una specifica azione che possa essere utilizzata in una situazione di gioco molto specifica. Se siete preoccupati che la situazione sia troppo limitante, tornate indietro e pensate ai modi in cui l'abilità potrebbe essere utilizzata in gioco. Se vedete che il talento può essere utile ad uno di quei modi, probabilmente siete sulla strada giusta. Altrimenti, potreste dover aggiustare un po' il talento per assicurarvi che si rivelerà utile.

Potete anche limitare un talento semplicemente permettendo che venga utilizzando una sola volta in un determinato lasso di tempo, per esempio una volta per conflitto, una volta per scena, una volta per sessione.

TALENTI ALIMENTATI DA PUNTI FATO

Un altro modo di limitare la frequenza di utilizzo di un talento nel gioco, è di associargli un costo di attivazione pari a un punto fato. Questa è una buona opzione se l'effetto desiderato per il talento è molto potente, o se non trovate un buon modo di descriverlo per limitarne la frequenza di utilizzo in gioco.

Il nostro miglior suggerimento per determinare quanto sia veramente potente un talento è che vada oltre i limiti specifici definiti in precedenza (quindi, se aggiunge un bonus *e* un'azione ad un'abilità), o influisce in modo significativo sui combattimenti. Nello specifico, quasi ogni talento che permette di infliggere danno aggiuntivo, per essere attivato dovrebbe costare un punto fato.

Luca sta considerando per Landon un talento chiamato "La mia lama colpisce forte". Egli vuole che aggiunga due successi ad ogni attacco di Combattimento riuscito quando brandisce la sua spada di famiglia forgiata su misura.

Giulia ci pensa sopra. Il talento sottostà a tutti i criteri di limitazione, ma c'è un problema: né Giulia né Luca prevedono che ci possano essere molte situazioni in cui Landon *non userebbe* la sua spada ereditaria. Quindi potrebbe utilizzare il talento ogni volta che attacca qualcuno, e ciò rimpiazzerebbe l'uso della normale abilità Combattere. Giulia decide che è troppo, e chiede a Luca di modificare il talento.

Luca ci pensa e dice, "Bene, che ne dite se mi permettesse di ottenere il beneficio solo se combatto con la mia spada ereditaria il membro di una famiglia rivale?"

Giulia chiede, "Dovremmo definire delle famiglie rivali dei Darkwoods nel gioco? Pensavo foste intenzionati a viaggiare per tutto il paese perdendovi un po' nel mondo."

Luca è d'accordo che probabilmente la situazione da lui descritta non entrerebbe in gioco abbastanza spesso, quindi ci pensa sopra un altro po'.

Ecco che gli viene l'idea. "Che ne pensate di questo: se qualcuno utilizza la propria casella da 2 punti di stress per assorbire un mio colpo con la spada, potrei decidere di fargli invece utilizzare la sua conseguenza lieve".

A Giulia piace, poiché entrerebbe in gioco in quasi tutti i combattimenti in cui è presente Landon, ma non lo userebbe per ogni singolo scambio. Chiede l'ulteriore limitazione di un solo utilizzo per ogni conflitto, e decidono di considerarlo fatto.

Sulla scheda di Landon, Luca scrive:

- **La mia lama colpisce forte.** Una volta per conflitto, puoi forzare l'avversario ad utilizzare una conseguenza lieve al posto di una casella da 2 punti di stress a seguito di un attacco riuscito con la tua spada ereditaria.

Famigie di Talenti

Se volete essere dettagliati rispetto ad un certo tipo di addestramento o talento naturale, potete creare una **famiglia di talenti** apposita. Si tratta di un gruppo di talenti che sono correlati tra loro e scaturiscono in qualche modo uno dall'altro.

Questo metodo vi permette di creare cose come degli stili di combattimento o scuole d'élite nella vostra ambientazione e rappresenta i benefici di dedicarsi ad essi. Aiuta anche a specificare che tipi di competenze specializzate sono disponibili, nel caso vogliate fornire al vostro gioco la sensazione di avere delle "classi del personaggio", potrebbero quindi esserci le famiglie di talenti "Asso dell'aviazione" o "Topo d'appartamento".

Creare una famiglia di talenti è facile. Create un talento che serve come prerequisito per tutti gli altri nella famiglia, qualificandovi per accedere ad altri talenti nella catena. Quindi, dovreste creare una manciata di talenti che siano tutti in qualche modo correlati al prerequisito, sommando i benefici o ramificandosi verso una altro tipo di effetti.

Aggiungere Effetti

Forse il modo più semplice di gestire un talento correlato è di rendere il talento originale più efficace nella stessa situazione:

- Se il talento originale aggiunge un'azione, restringetene ulteriormente le circostanze e fornite alla nuova azione un bonus. Seguite le stesse regole sull'aggiunta di un bonus: le circostanze in cui si applica dovrebbero essere più ristrette rispetto all'azione base.
- Se il talento fornisce un bonus ad un'azione, fornite un ulteriore bonus di +2 alla stessa azione o aggiungete un altro effetto di valore pari a due livelli di successo.
- Se il talento forniva un'eccezione di regola, rendetela un'eccezione ancora più forte (può essere difficile a seconda dell'eccezione originaria; non preoccupatevi, avete altre opzioni).

Ricordatevi che il nuovo talento rimpiazza di fatto l'originale. Potete vederlo come un unico super-talento che costa due punti di recupero, come prezzo per essere più potente degli altri talenti.

Ecco alcuni esempi di talenti che aggiungono effetti:

- **Esperto di guerra avanzato. (**richiede Esperto di guerra, pag. 311) Quando combattete un avversario armato di spada, ottenete un ulteriore +2 per creare vantaggi utilizzando Esperto Di Guerra.
- **Erede di corte.** (richiede Nato a corte, pag. 92) Quando superate un ostacolo con Nato A Corte, potete creare un aspetto di situazione come "l'atteggiamento generale cambia in vostro favore". Se qualcuno vuole tentare di liberarsi dell'aspetto, deve superare un'opposizione di livello Discreto (+2).
- **Ritualista avanzato.** (richiede Ritualista, pag. 93) Ottenete un +2 quando utilizzate Conoscenze al posto di un'altra abilità durante una sfida. Vi permette di utilizzare Conoscenze due volte nella stessa sfida.

Effetti ramificati

Quando ramificate, create un nuovo talento legato all'originale in termini di tema o soggetto, ma che fornisce un effetto completamente diverso. Se pensate all'aggiunta di effetti come all'espansione di un talento in verticale, potete vedere gli effetti ramificati come espansioni laterali.

Se il talento originale aggiungeva un'azione ad un'abilità, un effetto ramificato potrebbe aggiungere un'azione diversa alla stessa abilità, o potrebbe fornire un bonus ad un'azione diversa già presente nell'abilità, o creare un'eccezione di regola, ecc... L'effetto meccanico non è connesso al talento prerequisito, ma fornisce un po' di fantastico complementare.

Questo vi permette di creare percorsi differenti per essere fantastici che partono da un unico talento. Potete utilizzare questa tecnica per sottolineare diversi elementi di una certa abilità ed aiutare i personaggi che hanno valori alti nella stessa abilità a differenziarsi l'uno dall'altro seguendo diverse famiglie di talenti.

Come esempio di funzionamento, prendiamo l'abilità Raggirare. Se guardate la descrizione dell'abilità, noterete che ci sono varie direzioni in cui poterla migliorare con dei talenti: mentire, destrezza di mano e confondere, travestirsi, creare storie di copertura, o conflitti sociali.

Andiamo a costruire il nostro primo talento in questo modo:

- **Discorso veloce.** Ottenete un +2 per superare ostacoli con Raggirare, ogni qualvolta non dobbiate parlare alla persona che volete raggirare per più di alcune frasi prima di filarvela.

Ecco alcune opzioni per ramificare partendo da questo talento:

- **Travestimento veloce.** (richiede Discorso veloce) Riuscite a mettere insieme un travestimento convincente senza pensarci, usando degli oggetti che vi circondano. Potete tirare su Raggirare per creare un travestimento senza tempo di preparazione in quasi ogni situazione.
- **Copertura istantanea.** (richiede Discorso veloce) Potete creare una storia di copertura molto buona, anche se non vi siete sforzati di stabilirla anzitempo. Ogni volta che superate un ostacolo in pubblico utilizzando Raggirare, aggiungete automaticamente un aspetto di situazione per rappresentare la vostra storia di copertura con un'invocazione gratuita.
- **Ehi, cos'è quello?** (richiede Discorso veloce) Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate Raggirare per distrarre momentaneamente qualcuno se parte della distrazione prevede il dire qualcosa.

Ognuno di questi talenti è legato tematicamente ad utilizzi molto veloci e spontanei di Raggirare, ma hanno diverse varietà di fantastico.

ELENCO BASE DELLE ABILITÀ

Ecco un elenco di abilità d'esempio che potrete utilizzare nelle vostre partite di Fate, insieme a talenti d'esempio per ognuna di esse. Sono quelle utilizzate per tutti gli esempi di questo manuale, e dovrebbero fornirvi una buona base di partenza per mettere a punto i vostri elenchi personali, aggiungendo o eliminando abilità per meglio adattarsi alla vostra ambientazione. Per alcuni esempi su come personalizzare le abilità si veda il capitolo *Elementi Accessori*.

Elementi Accessori pag. 271

Ogni descrizione di abilità contiene un elenco di azioni di gioco per le quali utilizzarla. Questo elenco non è necessariamente esaustivo, date un'occhiata alle nostre indicazioni su come gestire i casi particolari a pag. 204.

CREARE AMBIENTAZIONI TRAMITE LE ABILITÀ

Le abilità sono una delle meccaniche principali attraverso cui potere rafforzare l'ambientazione che state usando o creando per la vostra partita. Le abilità fornite in questo elenco sono deliberatamente generiche in modo che siano utilizzate in varie ambientazioni, ed anche i talenti, non essendo legati ad alcuna ambientazione particolare, continuano su questa strada.

Quando create la vostra ambientazione per Fate, dovreste anche creare il vostro elenco di abilità. L'elenco qui fornito è un buon punto di partenza, ma creare abilità specifiche per il vostro mondo potrebbe aiutarvi a renderlo più ricco rafforzando la storia con le meccaniche di gioco. Anche i talenti dovrebbero riflettere i tipi di abilità disponibili nel vostro mondo.

ABILITÀ ED EQUIPAGGIAMENTO

Alcune abilità, come Sparare ed Artigianato, implicano la necessità di equipaggiamento. Si presume di base che se avete un'abilità, avete anche gli strumenti necessari al suo utilizzo, e l'efficacia di questi strumenti è parte del valore dell'abilità stessa. Se volete rendere speciale l'equipaggiamento, potete trovare indicazioni nel capitolo ***Elementi Accessori***.

Abilità

Abilità	Superare un Ostacolo	Creare un Vantaggio	Attaccare	Difendere
Artigianato	X	X		
Atletica	X	X		X
Combattere	X	X	X	X
Conoscenze	X	X		
Contatti	X	X		X
Discrezione	X	X		X
Empatia	X	X		X
Fisico	X	X		X
Furtività	X	X		
Guidare	X	X		X
Influenzare	X	X		
Investigare	X	X		
Percezione	X	X		X
Provocare	X	X	X	
Raggirare	X	X		X
Risorse	X	X		
Sparare	X	X	X	
Volontà	X	X		X

Artigianato

Artigianato è l'abilità di lavorare con la tecnologia, nel bene o nel male.

L'abilità di base è stata chiamata Artigianato perché è più adatta all'ambientazione d'esempio, ma questa abilità può variare molto a seconda dell'ambientazione e del tipo di tecnologia disponibile. In un'ambientazione moderna o futuristica, potrebbe chiamarsi Ingegneria o Meccanica.



Superare un Ostacolo: Artigianato vi permette di costruire, rompere, o aggiustare macchinari, presumendo che abbiate il tempo e gli attrezzi necessari. Spesso le azioni di Artigianato avvengono come parte di una situazione più complessa, così da renderla un'abilità comune per le sfide. Per esempio, se state semplicemente aggiustando una porta rotta, né il successo né il fallimento sono abbastanza interessanti; in questi casi dovreste semplicemente avere successo e procedere oltre. Ma, se state tentando di far partire la vostra auto mentre un branco di lupi mannari vi sta dando la caccia...

Sfide pag. 149



Creare un Vantaggio: Potete utilizzare Artigianato per creare aspetti che rappresentino le caratteristiche di un macchinario o di un arnese, sottolineando elementi utili o punti di forza che potete usare a vostro vantaggio (***Blindato, Costruzione robusta***) o una vulnerabilità da sfruttare (***Difetto nella traversa, Lavoro frettoloso***).

Creare vantaggi con Artigianato può anche prendere la forma di veloci e brutti sabotaggi o improvvisazioni su oggetti tecnologici in scena. Per esempio, potreste creare una ***Puleggia di fortuna*** per arrivare alla piattaforma sopra di voi, o lanciare qualcosa alla balista che vi sta prendendo a bersaglio per assegnargli un ***Meccanismo di rotazione inceppato*** e rendere più difficile colpirvi.

COSÌ TANTI TIPI DI ARTIGIANATO

Se lavorare con *diversi tipi di tecnologia* è importante nella vostra partita, potreste definire nel vostro elenco varie abilità di Artigianato. In questo modo un'ambientazione futuristica potrebbe avere Ingegneria, Cibernetica e Biotecnologia, tutte con le stesse azioni di base da eseguire con il proprio tipo di tecnologia. In un'ambientazione di questo tipo un personaggio singolo non può avere buone capacità in tutte queste tipologie senza spendere punti abilità.

Se andate per questa strada, assicuratevi di avere una buona ragione a parte la pedanteria; se il *solo* risultato della separazione in più abilità consiste nell'avere lo stesso effetto con nomi diversi, è meglio allora tenere l'abilità più generica possibile per specializzarla attraverso i talenti.

Se la creazione di costrutti o di oggetti è una parte importante della vostra partita, date un'occhiata al capitolo ***Elementi Accessori*** (pag. 271) per alcuni esempi di ciò che può scaturire dall'uso di Artigianato.

Attaccare: Probabilmente non userete Artigianato per attaccare in un conflitto, a meno che il conflitto non ruoti specificatamente attorno all'utilizzo di macchinari, come nel caso di macchine d'assedio. GM e giocatori, parlate dell'eventualità che ciò accada nella vostra partita se qualcuno è veramente interessato a prendere questa abilità. Normalmente le armi che create saranno utilizzate con altre abilità: una persona che crea una spada avrà ancora bisogno dell'abilità Combattere per utilizzarla al meglio!

Difendere: Come per Attaccare, Artigianato non viene utilizzata per Difendere, a meno che non la stiate utilizzando per controllare un macchinario con cui tentate un'opposizione.

Talenti di Artigianato

- **Costruisci sempre cose utili.** Non siete mai costretti a spendere un punto fato per dichiarare di avere a disposizione gli attrezzi giusti per un particolare lavoro che utilizzi Artigianato, anche in situazioni estreme (come essere imprigionati e separati dal vostro equipaggiamento). Questo tipo di opposizione è semplicemente fuori discussione per voi.

- **Meglio che nuovo!** Tutte le volte che riuscite con stile in un'azione di superare un ostacolo nel tentativo di riparare un macchinario, potete immediatamente fornirgli un nuovo aspetto di situazione (con un'invocazione gratuita) che rappresenti i miglioramenti fatti, invece di un semplice beneficio.

- **Colpi chirurgici.** Quando utilizzate Artigianato in un conflitto che prevede l'utilizzo di macchinari, potete filtrare i bersagli non voluti da interi attacchi ad area senza dover suddividere i livelli di successo (normalmente, dovreste suddividere i vostri livelli di successo nell'attacco tra i vostri bersagli).

Colpire Bersagli Multipli pag. 207



Atletica

L'abilità Atletica rappresenta il livello generale di forma fisica del personaggio, che provenga da addestramento, doti naturali o mezzi specifici dell'ambientazione (come magia o alterazioni genetiche). Indica quanto siete capaci di muovere il vostro corpo. Per questo è una scelta popolare per qualsiasi personaggio votato all'azione.

Atletica è praticamente onnipresente in ogni ambientazione appropriata per Fate; non sarebbe necessaria solo in ambientazioni che si concentrano esclusivamente su interazioni interpersonali e senza conflitti fisici.



Superare un Ostacolo: Atletica vi permette di superare ogni ostacolo che richiede movimento fisico: saltare, correre, scalare, nuotare, ecc... Se l'azione ricorda qualcosa che fareste durante un decathlon, tirate Atletica. Userete azioni di superare ostacoli per muovervi tra zone diverse in un conflitto se esiste un aspetto di situazione o ci sono altri ostacoli sulla vostra strada. Inoltre tirate su Atletica per inseguire o gareggiare in qualsiasi sfida o competizione che contempli questo tipo di attività.



Creare un Vantaggio: Quando create un vantaggio con Atletica, state saltando su un terreno innalzato, correndo più veloci dell'avversario per tenergli testa, o eseguendo manovre atletiche impressionanti per confondere i vostri nemici.



Attaccare: Atletica non è considerata un'abilità di attacco.



Difendere: Atletica è un'abilità pigliatutto per tiri di difesa in un conflitto fisico, contro attacchi in mischia o a distanza. Potete anche usarla per difendervi contro personaggi che tentano di passarvi oltre, se vi trovate in una posizione per la quale interferite fisicamente con chiunque stia facendo il tentativo.

Potete decidere che Atletica sia inappropriata nella vostra ambientazione per la difesa contro le armi da fuoco o altre armi altamente tecnologiche a distanza. Non c'è in realtà un'altra abilità che possa difendere contro questi attacchi; se prendere questa decisione, renderete questo tipo di attacchi molto, molto pericolosi. Altrimenti permettete ad un'altra abilità di essere di difesa contro di essi.

Talenti di Atletica

- **Velocista.** In un conflitto potete, senza tirare, muovervi di due zone invece di una, se non ci sono aspetti di situazione che limitino il vostro movimento.
- **Parkour irriducibile.** Ottenete un bonus di +2 per superare ostacoli con Atletica se partecipate ad un inseguimento attraverso i tetti o simili ambienti precari.
- **Contrattacco confondente.** Quando riuscite con stile in un'azione di difesa contro il tiro di Combattimento di un avversario, contrattaccate con qualche tipo di pugno ad un nervo o colpo stordente. Ottenete di infliggere all'avversario l'aspetto di situazione ***Stupefatto*** con un'invocazione gratuita, invece che avere un normale beneficio.

Combattere

L'abilità Combattere comprende tutte le forme di combattimento corpo a corpo (in altre parole, nella stessa zona), sia con armi sia senz'armi. Per la controparte a distanza, si veda Sparare.

Sparare
pag. 127

Superare un Ostacolo: Poiché in generale non utilizzerete Combattere fuori da un conflitto, essa non viene utilizzata spesso per superare ostacoli. Potreste utilizzarla per dimostrare la vostra abilità in combattimento durante una dimostrazione, o per partecipare a un qualche tipo di incontro regolamentato o di combattimento sportivo che vi permetterebbe di utilizzare quest'abilità in una competizione.

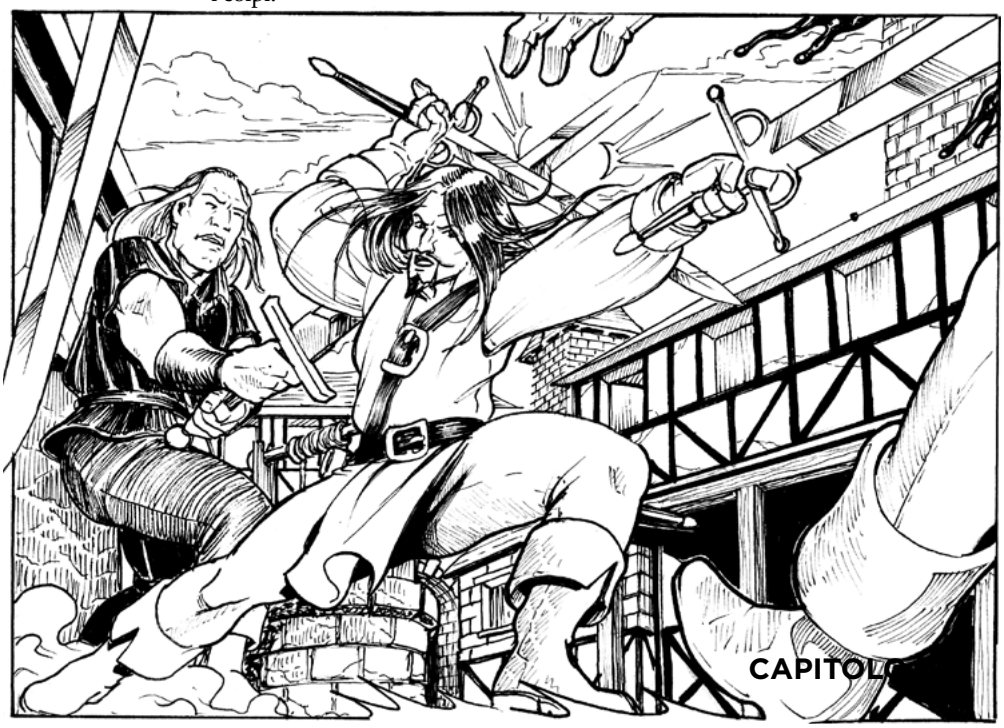
Conflitti
pag. 156

Creare un Vantaggio: Molto probabilmente utilizzerete Combattere per la maggior parte dei vantaggi che creerete in un conflitto fisico. Qualsiasi tipo di mossa particolare può essere descritta con dei vantaggi: un colpo mirato per stordire, una "mossa sporca", disarmare, e così via. Potreste usare Combattere anche per indovinare lo stile di combattimento del vostro avversario, individuando i punti deboli nella sua posizione per poi sfruttarli.

Attaccare: Questo si spiega da solo. Con Combattere eseguite gli attacchi fisici. Ricordate, si tratta di corpo a corpo, quindi dovete trovarvi nella stessa zona del vostro avversario.

Zone
pag. 159

Difendere: Utilizzate Combattere per difendervi contro ogni altro attacco o tentativo di creare un vantaggio eseguiti con Combattere, tanto quanto in ogni azione in cui il frapporvi in modo violento potrebbe prevenire qualcosa dall'accadere. Non potete utilizzare quest'abilità per difendervi contro attacchi eseguiti con Sparare, a meno che l'ambientazione non sia abbastanza fantastica da permettervi di afferrare le frecce o deviarle in volo o utilizzare spade laser per deviare i colpi.



Talenti di Combattere

- **Colpo duro.** Quando riuscite con stile in un attacco con Combattere e decidete di ridurre i livelli di successo di uno per ottenere un beneficio, ottenete invece un vero aspetto di situazione con una invocazione gratuita.

- **Arma di scorta.** Tutte le volte che qualcuno vi sta colpendo con l'aspetto di situazione ***Disarmato*** o qualcosa di simile, spendete un punto fato per dichiarare che avete un'arma di scorta. Invece di un aspetto di situazione, l'avversario ottiene un beneficio, che rappresenta la vostra distrazione momentanea per il cambio d'arma.

- **Colpo assassino.** Una volta per scena, quando forzate un avversario a subire una conseguenza, potete spendere un punto fato per aumentare il livello della conseguenza (da lieve a moderata, da moderata a severa). Se l'avversario stava già subendo una conseguenza severa, dovrà subire quella *più* una seconda conseguenza, oppure essere messo fuori combattimento.

LE ARTI DEL COMBARRIMENTO

È un dato di fatto che la maggior parte delle ambientazioni in cui giocherete con Fate presenteranno un certo ammontare di azione e conflitti fisici. Questa è un'altra area di enfasi, come Artigianato, in cui le abilità che sceglierete di avere a disposizione per il combattimento racconteranno parecchio del tipo di ambientazione.

Negli esempi, abbiamo Combattere e Sparare come abilità separate, per darci una separazione di base senza entrare troppo nei dettagli. Di fatto, comunque, questo suggerisce che combattere con un'arma o disarmati siano quasi la stessa cosa: non c'è alcun vantaggio intrinseco nel fare uno o l'altro. È una scelta abbastanza comune separare ulteriormente il combattimento con armi da quello senz'armi, per esempio in Pugni e Armi.

Potreste specializzare le abilità anche oltre se voleste avere diverse classi di armi con le proprie abilità (Spade, Armi ad Asta, Asce, Pistole al Plasma, ecc...), ma di nuovo, vi raccomandiamo di non impazzire con tale specializzazione a meno che non sia realmente importante per la vostra ambientazione. La specializzazione nelle armi può essere modellata con degli elementi accessori (pag. 279).

Conoscenze

L'abilità Conoscenze serve a gestire la conoscenza e l'educazione. Come per alcune altre abilità, l'abbiamo chiamata Conoscenze perché si adatta al particolare sapore dei nostri esempi, altre ambientazioni possono richiedere che sia chiamata Erudizione, o Accademia, o qualcosa di simile.

Se la vostra partita ha un motivo per dare priorità a diversi campi di conoscenza che siano separati l'uno dagli altri, potreste definire diverse abilità che seguano il modello di base. Per esempio, potreste avere un'abilità Folclore riservata al sovrannaturale e all'arcano, ed un'abilità Erudizione per le conoscenze più tradizionali.



Superare un Ostacolo: Potete usare Conoscenze per superare un ostacolo che richiede l'applicazione delle conoscenze del vostro personaggio per raggiungere un obiettivo. Per esempio, potreste tirare Conoscenze per decifrare un linguaggio antico sulla parete di una tomba, supponendo che il vostro personaggio lo possa aver studiato in passato.

Francamente, potete usare Conoscenze come abilità di riferimento ogni volta che avete bisogno di sapere se il personaggio può rispondere ad una domanda difficile, in cui esista della tensione nel caso non si sappia la risposta.



Creare un Vantaggio: Come Investigare, Conoscenze fornisce diverse opportunità molto flessibili per creare vantaggi, sempre che possiate eseguire ricerche sul soggetto in questione. Molto spesso userete Conoscenze per ottenere un dettaglio della storia, qualche oscuro frammento di informazione che scoprite o già conoscete, ma se quella informazione vi può tornare utile in una scena successiva, può diventare un aspetto. Allo stesso modo, potete usare Conoscenze per creare vantaggi basati su qualsiasi materia che il vostro personaggio possa aver studiato, fornendovi un modo divertente di aggiungere dettagli all'ambientazione.

Elementi accessori pag. 271



Attaccare: Conoscenze non viene utilizzata nei conflitti.

(Nei nostri esempi, la magia utilizzata da Zird l'Arcano è basata su Conoscenze, e questa è un'eccezione unica a questa regola: egli può plausibilmente usare Conoscenze per attacchi e difese magiche. Vedere il capitolo *Elementi Accessori* per maggiori dettagli sui modi di definire la magia e i poteri).



Difendere: Conoscenze non viene utilizzata per difendere.

Talenti di Conoscenze

- **Ne ho letto qualcosa!** Avete letto centinaia, se non migliaia, di libri su una gran varietà di argomenti. Potete spendere un punto fato per usare Conoscenze al posto di *qualsiasi altra abilità* per un tiro, ma solo se riuscite a giustificare la lettura di qualcosa in merito all'azione che state per intraprendere.

- **Scudo di ragione.** Potete usare Conoscenze come difesa contro i tentativi di Provocare, se potete giustificare la vostra abilità di superare le vostre paure con il pensiero razionale e la ragione.

- **Specialista.** Scegliete un campo di specializzazione, come erboristeria, criminologia, o zoologia. Ottenete un bonus di +2 a tutti i tiri di conoscenze correlati a quel campo di specializzazione.



Contatti

Contatti è l'abilità di conoscere persone e creare connessioni con esse. Essa presume che il personaggio abbia le capacità di fruire di tutti i mezzi di comunicazione disponibili nell'ambientazione.



Superare un Ostacolo: Potete Utilizzare Contatti per superare qualsiasi ostacolo atto ad impedirvi di trovare qualcuno di cui avete bisogno. Che sia un lavoro vecchio stile dell'"uomo di strada", o che passi dall'interrogare la vostra rete di informatori piuttosto che dalla ricerca in archivi polverosi o database informatici, riuscite a trovare le persone o ad ottenere in qualche modo l'accesso ad esse.



Creare un Vantaggio: Contatti vi permette di sapere chi sia la persona perfetta a cui parlare per qualsiasi cosa necessitiate, o di decidere che già conoscete la persona giusta. È probabile che creerete dettagli della storia con questa abilità, rappresentati da aspetti ("Ehi, ragazzi, i miei contatti mi dicono che Joe Steel è il ***Miglior meccanico nel raggio di mille chilometri***, dovremmo parlargli").

Potete anche creare un vantaggio che rappresenti le dicerie sulla reputazione di qualcuno, qualcosa o un qualche luogo in particolare, in base a ciò che vi dicono i vostri contatti. Questi aspetti hanno quasi sempre a che fare con la reputazione più che con i fatti, come ad esempio ***Conosciuto come persona gretta*** o ***Famigerato imbroglione***. Che la persona sia o meno all'altezza della propria reputazione è pura congettura, sebbene ciò non invalidi l'aspetto; le persone hanno spesso reputazioni fuorvianti che gli complicano la vita..

Contatti può essere utilizzata anche per creare aspetti che rappresentino l'uso della vostra rete di informatori per acquisire o impiantare informazioni.



Attaccare: Contatti non viene usata per attaccare; è difficile far del male a qualcuno solo perché si conoscono delle persone.



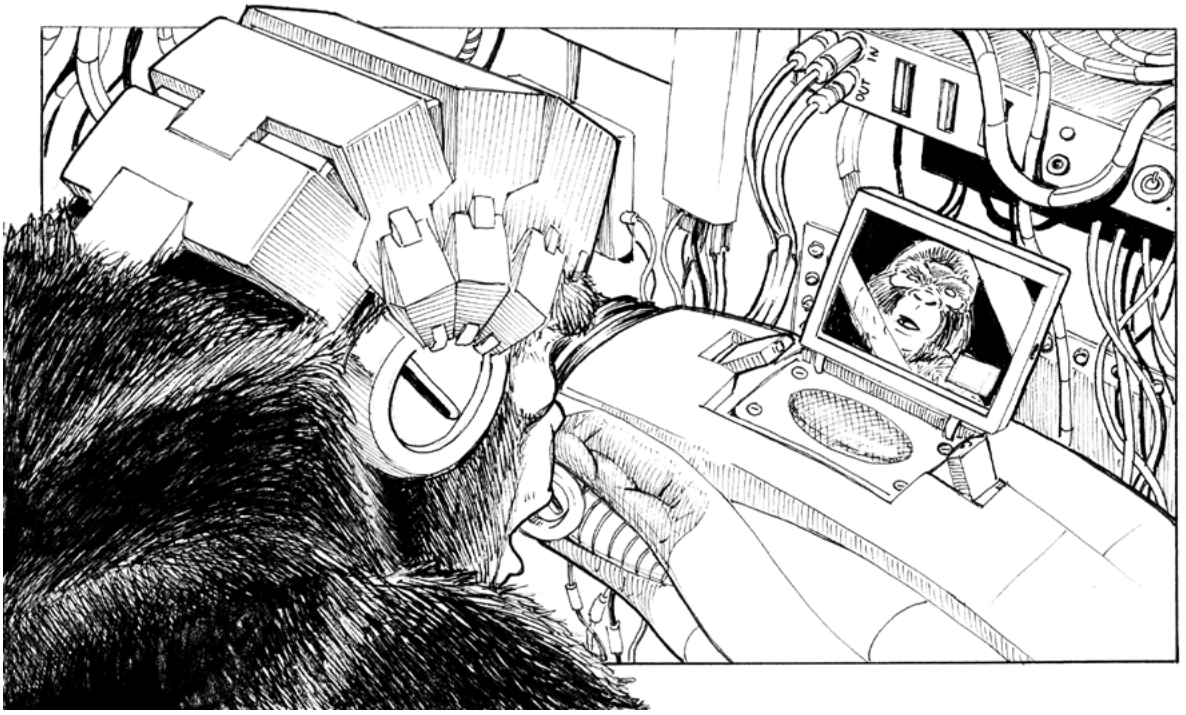
Difendere: Contatti può essere utilizzata come difesa per evitare che la gente crei aspetti di tipo sociale contro di voi, sempre che la vostra rete di informatori possa intervenire nella situazione. Potete utilizzarla anche per evitare che qualcuno usi Raggirare o Contatti per sparire di scena, o per interferire con tentativi di Investigare per trovarvi .

Talenti di Contatti

- **Orecchio sul terreno.** Tutte le volte che qualcuno inizia un conflitto contro di voi in una zona in cui avete intessuto una rete di contatti, potete utilizzare Contatti al posto di Percezione per determinare l'ordine di iniziativa, poiché venite avvertiti in anticipo.

- **Mostro del pettegolezzo.** Ottenete un +2 nel creare un vantaggio quando tentate di far girare pettegolezzi maligni su qualcun altro.

- **Il Peso della reputazione.** Potete utilizzare Contatti al posto di Provocare per creare vantaggi basati sulla paura generata dalla sinistra reputazione che vi siete coltivati per voi stessi e per i vostri loschi consociati. Dovreste avere un aspetto appropriato da accoppiare a questo talento.





Discrezione

L'abilità Discrezione vi permette di evitare che veniate individuati, sia nascondendovi sul posto sia muovendovi senza essere notati. Si accoppia con l'abilità Furtività.

Furtività
pag. 114

Superare un Ostacolo: Potete usare Discrezione per superare qualsiasi situazione che dipende principalmente dal vostro non essere notati. Intrufolarsi tra sentinelle e sicurezza, nascondersi da un inseguitore, evitare di lasciare tracce percorrendo un luogo e altre azioni del genere, cadono tutte nell'ambito di Discrezione.

Creare un Vantaggio: Userete Discrezione principalmente per creare aspetti su voi stessi, mettendovi nelle condizioni migliori per un attacco o un'imboscata durante un conflitto. In questo modo, potete essere ***Ben nascosto*** quando le guardie passano e potrete prendere vantaggio da ciò, oppure userete ***Difficile da individuare*** se state combattendo nell'oscurità.

Attaccare: Discrezione non viene utilizzata per attaccare.

Difendere: Potete utilizzare discrezione per vanificare i tentativi di individuarvi o di trovarvi eseguiti con Percezione, oppure per provare a far perdere le vostre tracce se qualcuno cerca di seguirvi con Investigare.

Talenti di Discrezione

- **Nascosto nella folla.** Ottenete un bonus di +2 ad ogni tiro di Discrezione per mescolarvi ad una folla. Il significato di "folla" dipenderà dall'ambiente: una stazione della metropolitana richiede molta più gente per essere affollata rispetto ad un piccolo bar.
- **Sparizione ninja.** Una volta per scena, spendendo un punto fato, potete svanire in piena vista usando una piccola bomba fumogena o qualche altra tecnica misteriosa. Questo significa acquisire il beneficio ***Svanito***. Mentre vi trovate in questo stato, nessuno può attaccarvi o creare vantaggi su di voi fino a quando riesce in un'azione di superare un ostacolo con Percezione per intuire la vostra posizione (devono quindi spendere uno scambio per tentare). Questo aspetto sparisce appena lo invocate, o se qualcuno riesce in quel tiro di Percezione.
- **Obiettivo evasivo.** Se vi trovate nell'oscurità o nelle ombre potete utilizzare Discrezione per difendervi contro attacchi eseguiti con Sparare da nemici che si trovano lontano almeno di una zona.

Zone
pag. 159

Empatia

Empatia gestisce la percezione dell'umore di una persona ed il suo cambiamento. È fondamentalmente l'abilità di Percezione emotiva.

Percezione
pag. 120



Superare un Ostacolo: Non si utilizza spesso Empatia per superare ostacoli in modo diretto, normalmente viene utilizzata per trovare qualche informazione per poi agire con un'altra abilità. In alcuni casi, comunque, potreste utilizzare Empatia per superare ostacoli come fareste con Percezione, per vedere se notate un cambiamento nell'atteggiamento o nello scopo di qualcuno.



Creare un Vantaggio: Potete utilizzare Empatia per leggere lo stato emotivo di qualcuno ed avere un'idea generica di chi sia, presumendo che ci sia un qualche tipo di contatto interpersonale tra di voi. Nella maggior parte delle situazioni userete Empatia per conoscere gli aspetti sulla scheda di un altro personaggio, ma a volte potreste anche avere la possibilità di creare nuovi aspetti, specialmente sui PNG. Se la vittima per qualche motivo è a conoscenza del vostro tentativo, può difendersi con Raggirare o Influenzare.

Potete anche usare Empatia per scoprire le circostanze che vi permetterebbero di eseguire attacchi mentali su qualcuno, indovinando i suoi punti di rottura.



Attaccare: Empatia non può essere utilizzata per attaccare.

Guarire da una Conseguenza
pag. 166



Difendere: Questa è l'abilità a cui affidarsi per difendersi contro tentativi di Raggirare, permettendovi di fare breccia tra le bugie e vedere le reali intenzioni di qualcuno. Potete utilizzarla anche per difendervi contro chi, in generale, tenta di creare vantaggi sociali contro di voi.

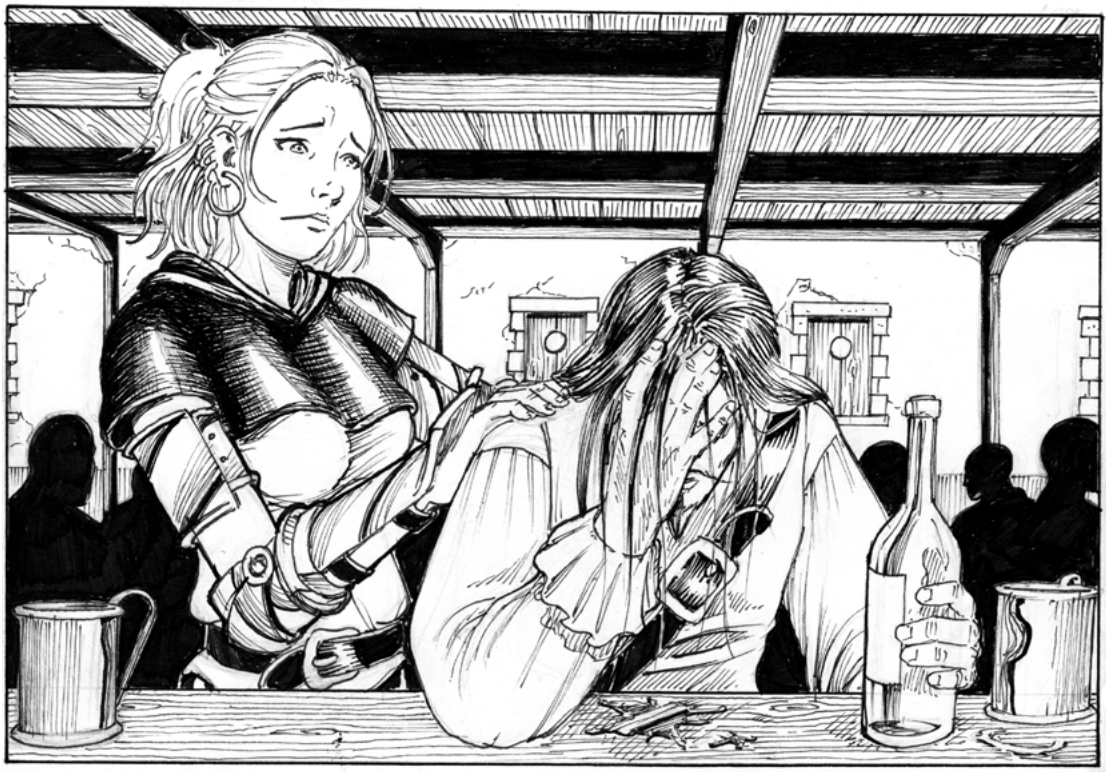
Speciale: Empatia è l'abilità principale da utilizzare per aiutare gli altri a riprendersi dalle conseguenze di natura mentale.

Talenti di Empatia

- **Scopritore di bugie.** Ottenete un bonus di +2 a tutti i tiri di Empatia eseguiti per scoprire bugie, siano esse dirette a voi oppure a qualcun altro.

- **Naso per i problemi.** Potete utilizzare Empatia al posto di Percezione per determinare il vostro turno in un conflitto, nel caso in cui abbiate avuto la possibilità di osservare o di parlare con chi altro è coinvolto, per almeno alcuni minuti prima di questa scena.

- **Psicologo.** Una volta a sessione potete ridurre la conseguenza di qualcun altro di un livello (da severa a moderata, da moderata a lieve, da lieve a nulla) con un tiro di Empatia riuscito contro una difficoltà Discreta (+2) per una conseguenza lieve, Buona (+3) per una conseguenza moderata, o Ottima (+4) per una conseguenza severa. Dovete poter parlare con la persona che state cercando di guarire per almeno mezz'ora affinché possa ricevere dei benefici dal vostro trattamento, e non potete guarire voi stessi (normalmente questo tiro farebbe solo iniziare il processo di recupero, invece che cambiare il livello della conseguenza).



Fisico

L'abilità Fisico è una controparte di Atletica, e rappresenta le naturali predisposizioni fisiche del personaggio, come la forza grezza e la resistenza. Nella nostra partita d'esempio, abbiamo separato queste abilità per poter creare due diversi tipologie di personaggio: il tipo agile (rappresentato da Atletica) e il tipo forzuto (rappresentato da Fisico).

Nella vostra ambientazione questa distinzione potrebbe non essere necessaria, potreste rappresentare le differenze con dei talenti.



Superare un Ostacolo: Potete utilizzare Fisico per superare qualsiasi ostacolo che richieda l'applicazione della forza bruta (molto spesso per superare un aspetto di situazione su una zona) o qualsiasi altro impedimento fisico, come le sbarre della prigione o dei cancelli chiusi. Ovviamente fisico è la classica abilità per gare di braccio di ferro e altre competizioni di forza applicata, tanto quanto maratone o altre sfide di resistenza.

Zone pag. 159

Competizioni pag. 152



Creare un Vantaggio: Fisico ha molto potenziale per definire dei vantaggi in un conflitto fisico, normalmente collegati alla lotta o a tener fermo qualcuno sul posto, tenendolo ***Bloccato*** o ***Trattenuto al suolo***. Potreste usare Fisico anche come metodo per svelare debolezze possedute dall'avversario: lottando col vecchio mercenario vi accorgete che ha una ***Gamba Zoppa*** o qualcosa del genere.

Sfide pag. 149



Attaccare: Fisico non è utilizzata per arrecare danno diretto; si veda l'abilità Combattere per questo tipo di azioni.



Difendere: Sebbene generalmente non si usi Fisico per difendersi dagli attacchi, potreste usarla per fornire opposizione passiva contro il movimento di qualcun altro, solo se vi trovate in uno spazio abbastanza piccolo da permettervi di usare il vostro corpo come ostacolo. Potete anche interporre qualcosa di pesante imbracciandola per impedire a qualcuno di passare.

Stress e Conseguenze pag. 50

Speciale: L'abilità Fisico vi fornisce caselle di stress o spazi conseguenze aggiuntivi. Valori di Medio (+1) o Discreto (+2) vi forniscono una casella di stress da 3 punti. Valori di Buono (+3) o Ottimo (+4) vi forniscono caselle di stress da 3 e da 4 punti. Un valore di Eccellente (+5) e oltre vi fornisce una conseguenza lieve aggiuntiva insieme alle caselle aggiuntive di stress. Questo spazio conseguenza può essere utilizzato solo per il danno fisico.

Talenti di Fisico

- **Lottatore.** Ottenete un bonus di +2 ai tiri di Fisico eseguiti per creare vantaggi su un nemico lottando con lui.

- **Reggere Il colpo.** Potete usare Fisico per difendervi da attacchi eseguiti con Combattere a mani nude o armi contundenti, ma subite sempre un punto di stress anche con un pareggio.

- **Duro come la roccia.** Una volta per sessione, potete spendere un punto fato per ridurre la severità di una conseguenza di natura fisica da moderata a lieve (se avete libera la posizione lieve), o per cancellare del tutto una conseguenza lieve.



Furtività



L'abilità Furtività rappresenta l'atteggiamento del vostro personaggio nel rubare o infiltrarsi in luoghi il cui accesso è proibito.

Nei generi di gioco che dipendono dall'utilizzo di molta tecnologia, questa abilità include anche competenza nella tecnologia correlata, permettendo al personaggio di violare sistemi di sicurezza, disabilitare sistemi d'allarme cose del genere.

Superare un Ostacolo: Come detto sopra, Furtività vi permette di superare qualsiasi ostacolo legato al furto o all'infiltrazione. Oltrepassare serrature e trappole, borseggiare e rubacchiare, coprire le vostre tracce, e altre attività del genere cadono tutte nell'ambito di questa abilità.

Creare un Vantaggio: Potete esaminare un luogo con Furtività, per determinare quanto sia difficile penetrarvi e con che tipo di sicurezza avrete a che fare, tanto quanto scoprire qualsiasi vulnerabilità possiate sfruttare. Potete anche esaminare il lavoro di altri ladri per determinare come sia stato eseguito un certo colpo, e creare o scoprire aspetti legati a qualsiasi tipo di evidenza possano essersi lasciati dietro.

Attaccare: Furtività non viene utilizzata per attaccare.

Difendere: Lo stesso. Non è un'abilità di combattimento, quindi non ci sono molte opportunità di usarla per difendersi.

Talenti di Furtività

- **Sempre una via di fuga.** Ottenete un bonus di +2 sui tiri di Furtività eseguiti per creare un vantaggio ogni volta che tentate di fuggire da qualche luogo.

- **Esperto di sicurezza.** Non dovete essere presenti per fornire opposizione attiva a qualcuno che tenti di superare misure di sicurezza posizionate ed attivate da voi (Normalmente un personaggio tirerebbe contro un'opposizione passiva per questo tipo di tentativi).

- **Sembri un esperto.** Potete utilizzare Furtività al posto di Contatti quando avete a che fare con altri ladri o criminali.

Guidare

L'abilità Guidare rappresenta tutto sull'operatività di veicoli e altre cose che vanno veloci.

Artigianato pag. 100

Come per Artigianato, il modo in cui l'abilità Guidare viene definita nelle vostre ambientazioni dipenderà molto dall'attenzione che vorrete mettere sulle azioni all'interno di veicoli o altre forme di trasporto, e dal tipo di tecnologia disponibile nell'ambientazione.

Per esempio, un'ambientazione a bassa tecnologia (come *Cuori d'Acciaio*) potrebbe avere Cavalcare al posto di Guidare, poiché il trasporto principale è basato sugli animali. Un'ambientazione futuristica che parla di space opera militare potrebbe avere Guidare (per le automobili), Pilotare (per le navi spaziali), e Operare (per carri armati o veicoli militari pesanti).

Atletica pag. 102

DIVERSI VEICOLI, DIVERSE ABILITÀ

Il suggerimento in questo caso è lo stesso dato per Artigianato: non impazzite nel riscrivere questa abilità a meno che non fornisca una differenza reale e tangibile alla vostra ambientazione. Considerate soprattutto l'opzione di avere una sola abilità modificata da talenti (vedere ***Costruire i Talenti*** a pagina 90).



Superare un Ostacolo: Guidare è l'equivalente di Atletica quando utilizzate un veicolo: utilizzate l'abilità per eseguire con successo movimenti a dispetto di circostanze difficoltose, come per esempio terreno irregolare, pochi margini di manovra, o manovre azzardate. Ovviamente, Guidare è molto utile anche per le competizioni, specialmente inseguimenti e gare.



Creare un Vantaggio: Potete utilizzare Guidare per determinare il modo migliore per arrivare da qualche parte con un veicolo, e un tiro abbastanza buono potrebbe permettervi di venire a conoscenza di caratteristiche del percorso di viaggio rappresentate da aspetti, per dichiarare che conoscete una ***Scorciatoia conveniente*** o qualcosa del genere.

Potete anche semplicemente leggere la descrizione di Atletica ed adattarla ai veicoli. I vantaggi creati utilizzando Guidare includono spesso il buon posizionamento, fare una fantastica manovra (nessuno ha mai ***Fatto un testa-coda?***), o mettere il vostro avversario in un brutto posto.



Attaccare: Guidare non è normalmente utilizzata come abilità d'attacco (sebbene dei talenti possano modificare questa impostazione). Se volete colpire un veicolo, potete attaccare con Guidare, ma subite danno per gli stessi livelli di successo che infliggete.



Difendere: Evitare danno ad un veicolo in un conflitto fisico è uno degli usi più comuni di Guidare. Potete anche utilizzarlo per difendere contro la creazione di vantaggi a vostro detrimento o per opporvi ad azioni di qualcuno che vuole superarvi con un veicolo.

Talenti di Guidare

- **Duro a mollare.** Ottenete un bonus di +2 a Guidare tutte le volte che inseguite un altro veicolo in una scena d'inseguimento.

- **Spingi sul pedale.** Potete ottenere più velocità di quanto sembri possibile dal vostro veicolo. Tutte le volte che vi trovate coinvolti in una competizione il cui fattore principale sia la velocità (come per esempio un inseguimento o una gara di qualche tipo) e pareggiate con il vostro tiro di Guidare, consideratelo un successo.

- **Velocità d'impatto!** Quando impattate un altro veicolo, ignorate due livelli di successo in danno. Quindi se per esempio impattate un altro veicolo producendo quattro livelli di successo, voi ne subite due.





Influenzare

L'abilità Influenzare riguarda la creazione di contatti positivi con le persone e stimolare emozioni positive. È l'abilità di ispirare fiducia e di piacere alla gente.

Superare un Ostacolo: Usate Influenzare per affascinare o ispirare la gente e fargli fare ciò che volete, o per stabilire con loro un buon legame. Usate il vostro fascino per superare la guardia, convincete qualcuno a prendervi in confidenza, o diventate l'uomo del momento alla taverna locale. Per PNG senza nome, è solo un'azione di superare un ostacolo, ma potreste dover entrare in una competizione per ingraziarvi a dovere un PNG con nome o un PG.

Creare un Vantaggio: Usate Influenzare per generare umore positivo in una persona o in una scena o per ottenere che qualcuno si fidi di voi grazie al semplice senso di fiducia. Potete incoraggiare qualcuno fino a fornirgli una ***Forte fiducia in sé stesso***, o muovere una folla verso un ***Fervore gioioso***, o semplicemente rendere qualcuno ***Loquace o Collaborativo***.

Attaccare: Influenzare non causa danno, quindi non potete usarla per attaccare.

Difendere: Influenzare vi permette di difendervi contro abilità utilizzate per danneggiare la vostra reputazione, inacidire un umore che avete creato, o farvi fare brutta figura di fronte ad altra gente. Non difende, comunque, contro attacchi mentali. Tale difesa richiede Volontà.

Volontà
pag. 129

Talenti di Influenzare

- **Orecchio sul terreno.** Tutte le volte che qualcuno inizia un conflitto contro di voi in una zona in cui avete intessuto una rete di contatti, potete utilizzare Contatti al posto di Percezione per determinare l'ordine di iniziativa, poiché venite avvertiti in anticipo.
- **Demagogo.** Ottenete un bonus di +2 a Influenzare quando state eseguendo un discorso motivante di fronte ad una folla (se nella scena sono presenti PNG con nome o PG, potete gestirli simultaneamente invece che dividere i livelli di successo tra di loro).
- **Popolare.** Se vi trovate in un'area in cui siete popolari e ben voluti, potete utilizzare Influenzare al posto di Contatti. Potete riuscire ad instaurare la vostra popolarità spendendo un punto fato per dichiarare un dettaglio di storia, o grazie ad una giustificazione precedentemente acquisita..

Colpire Bersagli Multipli
pag. 207

Investigare

Investigare è l'abilità da utilizzare per scoprire cose. È la controparte di Percezione: nei casi in cui Percezione si basa sulla prontezza e sull'osservazione superficiale, Investigare si basa sullo sforzo di concentrazione e sull'esame minuzioso ed approfondito.

Percezione
pag. 120



Superare un Ostacolo: Gli ostacoli che si presentano contro l'utilizzo di Investigare riguardano tutti un'informazione per qualche ragione difficile da scoprire. Analizzare una scena del crimine in cerca di indizi, cercare un oggetto di cui avete bisogno in una stanza disordinata, e anche studiare attentamente un vecchio libro ammuffito alla ricerca del passaggio che rende tutto sensato.

Sfide
pag. 149

La gara contro il tempo per raccogliere le prove prima che si presenti la polizia o che avvenga il disastro è un modo classico di utilizzare investigare in una sfida.



Creare un Vantaggio: Investigare è probabilmente una delle abilità più versatili che possiate utilizzare per creare un vantaggio. Finché avete del tempo a disposizione potete scoprire qualsiasi cosa su chiunque, notare quasi tutti i dettagli di un luogo o di un oggetto, o altrimenti creare aspetti su quasi tutto sia presente nel mondo di gioco che il vostro personaggio potrebbe ragionevolmente portare alla luce.

Se sembra molto ampia come capacità, considerate le seguenti solo come alcune delle possibilità di utilizzo di Investigare: origliare una conversazione, cercare indizi in una scena del crimine, esaminare documenti e testimonianze, verificare la veridicità di un'informazione, condurre sorveglianza, fare ricerca su una storia di copertura.



Attaccare: Investigare non viene utilizzata per attaccare.



Difendere: Investigare non viene utilizzata per difendere.

Talenti di Investigare

- **Attenzione al dettaglio.** Potete utilizzare Investigare al posto di Empatia per difendervi contro tentativi di Raggirare. Ciò che gli altri capiscono attraverso le reazioni e l'intuito, voi lo apprendete attraverso l'attenta osservazione delle micro-espressioni.

- **Spione.** Con un tiro riuscito per creare un vantaggio tramite l'origliare una conversazione, potete scoprire o creare un aspetto aggiuntivo (senza l'invocazione gratuita).

- **Potere della deduzione.** Una volta per scena potete spendere un punto fato (e alcuni minuti di osservazione) per eseguire un tiro di Investigazione speciale che rappresenta le vostre potenti capacità deduttive. Per *ogni* livello di successo in questo tiro potete creare o scoprire un aspetto, sulla scena o sul soggetto delle vostre osservazioni, anche se potete invocarne gratuitamente solo uno.



Percezione

Investigare
pag. 118

L'abilità di Percezione implica proprio questo: percepire cose. È la controparte di Investigare, e rappresenta la percezione del personaggio nella sua globalità, la sua abilità a distinguere i dettagli a distanza, e altre capacità dell'osservazione. Normalmente l'uso di percezione è molto più veloce rispetto a Investigare, quindi i dettagli ottenuti sono molto più superficiali, ma d'altra parte non dovete spendere troppe energie per trovarli.



Superare un Ostacolo: Percezione non viene usata spesso per superare ostacoli, ma quando lo fate allora la usate in modo reattivo: percepite qualcosa in una scena, sentite un suono indistinto, individuate la pistola nascosta nella cintura di quel tizio.

Notate che il GM non ha la licenza per richiedere dei tiri di Percezione a destra e sinistra per vedere quanto siano generalmente percettivi i personaggi giocanti; è noioso. Dichiarate invece dei tiri di Percezione quando sia il successo sia il fallimento fanno succedere qualcosa di interessante.



Creare un Vantaggio: Usate Percezione per creare aspetti in base all'osservazione diretta: osservare una stanza per dei dettagli che spiccano, trovare una via di fuga da una costruzione piena di detriti, notare qualcuno che spicca tra la folla, ecc... Quando osservate le persone, Percezione può dirvi cosa gli sta succedendo esteriormente; per i cambiamenti interiori si utilizza Empatia. Potreste anche usare Percezione per dichiarare che il vostro personaggio individua qualcosa che potrete utilizzare a vostro vantaggio in una certa situazione, come una ***Via di fuga*** conveniente quando tentate di fuggire da una costruzione, o una ***Debolezza impercettibile*** nella linea di difesa dell'avversario. Per esempio, se vi trovate in una rissa da bar potreste eseguire un tiro di Percezione per dichiarare che individuate una pozza sul terreno, vicino ai piedi del vostro avversario, che potrebbe farlo scivolare.



Attaccare: Percezione non viene utilizzata per attaccare.



Difendere: Potete usare Percezione per difendervi contro ogni utilizzo di Discrezione volto a cercare di sorprendervi o tendervi un agguato, o per scoprire che qualcuno vi osserva.



Talenti di Percezione

- **Senso del pericolo.** Avete una capacità fuori del comune di rilevare il pericolo. La vostra abilità di Percezione funziona senza impedimenti derivanti da condizioni come coperture complete, oscurità, o altri impedimenti sensoriali in situazioni in cui qualcosa o qualcuno intende farvi del male.

- **Lettore del linguaggio del corpo.** Potete utilizzare Percezione al posto di Empatia per scoprire gli aspetti di una persona tramite l'osservazione.

- **Colpo di reazione.** Potete usare Percezione al posto di Sparare per eseguire colpi a distanza veloci e reattivi che non necessitano di prendere la mira. Comunque, poiché state avendo una reazione tipo riflesso del ginocchio, quando usate questo talento non vi è permesso di identificare concretamente il vostro bersaglio. Quindi, per esempio, potreste riuscire a sparare a qualcuno che vedete muoversi tra i cespugli, ma non potrete dire se sia un amico o un nemico prima di premere il grilletto. Scegliete con cura!

Provocare

Provocare è l'abilità di accendere la rabbia di qualcuno e strappargli risposte emotive negative: paura, irritazione, vergogna, ecc... È l'abilità dell'"essere rompiscatole".

Per usare Provocare, avete bisogno di qualche giustificazione. Tale giustificazione può derivare dalla situazione, da un vostro aspetto appropriato, da un aspetto da voi creato con un'altra abilità (come Influenzare o Raggirare), o perché avete valutato gli aspetti della vostra vittima (vedere Empatia)..

Questa abilità richiede che la vostra vittima possa provare emozioni: normalmente i robot e gli zombie non possono essere provocati.



Superare un Ostacolo: Potete Provocare qualcuno per fargli fare ciò che volete in un attacco d'ira. Potreste intimidire qualcuno per ricevere informazioni, rompergli le scatole fino a farlo comportare in maniera incontrollata, o terrorizzarlo per farlo fuggire. Spesso questo succederà se le vostre vittime sono PNG senza nome o se non vale la pena di giocare i particolari. Contro altri PG o PNG importanti dovrete vincere una competizione. Loro si oppongono con Volontà.

PNG Senza Nome pag. 216



Creare un Vantaggio: Create vantaggi che rappresentano stati emotivi temporanei, come ***Infuriato***, ***Scioccato***, o ***Esitante***. L'avversario si oppone con Volontà.



Attaccare: Potete eseguire attacchi mentali con Provocare, fare danno emotivo ad un avversario. La vostra relazione con la vittima e le circostanze in cui vi trovate hanno un ruolo fondamentale nel determinare se possiate o meno usare questa azione.



Difendere: Essere bravi a provocare gli altri non significa essere bravi ad evitare le provocazioni altrui. Per difendervi avete bisogno di Volontà.

Talenti di Provocare

- **Armatura Di Paura.** Potete usare Provocare per difendervi contro attacchi eseguiti con Combattere, ma soltanto finché non ricevete stress nel conflitto. Potete costringere gli avversari ad esitare prima di colpire, ma appena qualcuno gli mostra che siete soltanto umani il vantaggio svanisce.
- **Provocare Violenza.** Quando create un vantaggio su un avversario usando Provocare, potete utilizzare la vostra invocazione gratuita per l'obiettivo della prossima azione di rilievo dell'avversario, attirando la sua attenzione lontano dalla vittima.
- **Okay, Bene!** Potete usare Provocare al posto di Empatia per scoprire gli aspetti di una persona, facendo il bullo finché non cede. La vittima si difende con Volontà (se il GM pensa che l'aspetto sia particolarmente vulnerabile ai vostri modi ostili, ottenete un bonus di +2).

Raggirare

Raggirare è l'abilità di mentire e dare istruzioni sbagliate alla gente.



Superare un Ostacolo: Utilizzate Raggirare per ingannare qualcuno nell'intento di scansarlo, o per far credere a qualcuno una vostra bugia, o per far dire qualcosa a qualcuno perché crede in una vostra bugia. Per PNG senza nome, si tratta semplicemente di superare un ostacolo, ma per i PG o per i PNG con nome, richiede una competizione in cui l'avversario si difende con Empatia. Vincere la competizione potrebbe giustificare la creazione di un aspetto di situazione sull'avversario, se convincerlo della vostra bugia può aiutarvi in una scena futura.

Raggirare è l'abilità che userete per determinare se un travestimento funziona, su di voi o su altri. Dovrete avere il tempo e i materiali necessari per creare l'effetto desiderato (Nota: quest'ultima definizione è legata principalmente a *Cuori d'Acciaio*, l'ambientazione d'esempio; in altre ambientazioni potreste necessitare di un talento per essere aggiunto a Raggirare)

Potete usare Raggirare anche per fare piccoli giochi di prestigio fuorvianti.



Creare un Vantaggio: Usate Raggirare per creare distrazioni momentanee, storie di copertura, o false impressioni. Potete fare delle finte in un combattimento alla spada, mettendo un avversario ***Fuori equilibrio*** e dandovi la possibilità di preparare un attacco. Potreste provare il classico trucco del "Cos'è quella cosa laggiù!" per crearvi una ***Partenza in vantaggio*** quando state per scappare. Potreste stabilire una ***Storia di copertura del ricco nobile*** per partecipare al ballo reale. Potreste convincere qualcuno a rivelarvi uno dei suoi aspetti o altre informazioni utili.



Attaccare: Raggirare è un'abilità indiretta che crea molte opportunità sulle quali capitalizzare, ma non crea danno diretto ad un individuo.



Difendere: Potete utilizzare Raggirare per scrollarvi di dosso i tentativi di Investigare tramite informazioni false, oppure per difendervi dai tentativi di usare l'abilità Empatia per scoprire i vostri veri scopi.

Talenti di Raggirare

- **Una bugia sull'altra.** Ottenete un bonus di +2 nel creare un vantaggio con Raggirare contro qualcuno che ha già creduto ad una vostra bugia in precedenza, nella stessa sessione.
- **Trucchi mentali.** Potete utilizzare Raggirare al posto di Provocare per eseguire attacchi mentali se potete inserire una buona bugia come parte dell'attacco.
- **Una persona, molte facce.** Tutte le volte che incontrate qualcuno per la prima volta, potete spendere un punto fato per dichiarare che vi siete già incontrati prima, sotto un'identità diversa e con un altro nome. Create un aspetto di situazione che rappresenti la vostra storia di copertura, e potrete utilizzare Raggirare al posto di Influenzare tutte le volte che vi troverete ad interagire con quella persona.



LE ABILITÀ SOCIALI E GLI ALTRI PERSONAGGI

Molte delle abilità sociali hanno azioni che vi permettono di cambiare lo stato emotivo di un altro personaggio o di fargli accettare qualche fatto (come credere a qualcuna delle vostre bugie).

Un uso con successo di un'abilità sociale non conferisce l'autorità di forzare un altro personaggio ad agire contrariamente alla propria natura o al modo in cui la persona che lo controlla lo vede. Se un altro PG viene influenzato da una delle vostre abilità, il giocatore riceve dei suggerimenti sulla risposta del proprio personaggio. Non può negare la vostra vittoria, ma può scegliere come esprimerla.

In questo modo, potrete Provocare con successo urlandogli direttamente in faccia, con l'obiettivo di terrorizzarlo e farlo esitare per ottenere un vantaggio. Ma se l'altro giocatore non vede il proprio personaggio reagire in quel modo, dovreste trovare un'alternativa, magari lo farete arrabbiare tanto che viene sbilanciato dalla propria rabbia, o lo imbarazzate rendendolo ridicolo davanti a tutti.

Se alla fine ottenete il vostro vantaggio, siete a posto. Usatela come un'opportunità per creare narrazione con le altre persone, piuttosto che renderle passive.

Risorse

Risorse descrive il livello generale di ricchezza materiale del vostro personaggio nel mondo di gioco e la sua abilità nell'usarla. Potrebbe rappresentare qualcosa di diverso dai contanti a disposizione, dati i diversi modi in cui potete rappresentare la ricchezza nella vostra particolare ambientazione: in un'ambientazione medievale potrebbe essere legata alla terra o ai vassalli tanto quanto all'oro; in tempi moderni potrebbe significare qualche buona linea di credito.

Questa abilità si trova nell'elenco di base per fornirvi un modo semplice e veloce per gestire la ricchezza come astrazione senza calarsi nei dettagli o nella mera contabilità. Alcuni potrebbero considerare strano fornire un valore di abilità statico per qualcosa che siamo abituati a vedere come risorsa finita. Se questo modo di gestire le risorse non vi aggrada, a pagina 126 c'è un box che vi fornisce alcuni suggerimenti su come renderla più dettagliata e finita.

Superare un Ostacolo: Utilizzate Risorse per superare qualsiasi situazione in cui lanciare denaro al problema può essere una soluzione, come corrompere o acquistare cose rare e costose. Sfide o competizioni possono prevedere aste o gare di offerte.

Creare un Vantaggio: potete utilizzare Risorse per ungere gli ingranaggi giusti e rendere le persone più amichevoli, che sia tramite corruzione diretta (***Ti faccio un favore...***) o pagando da bere alla gente (***In vino veritas***). Potete anche usare Risorse per dichiarare che avete a disposizione qualcosa di cui avete bisogno, oppure potete acquistarla velocemente, fornendovi un aspetto che rappresenta l'oggetto.

Attaccare: Risorse non viene usata per attaccare.

Difendere: Risorse non viene usata per difendere.



Talenti di Risorse

- **I soldi parlano.** Potete usare Risorse al posto di Influenzare in qualsiasi situazione in cui lo sfoggio di ricchezza materiale può aiutarvi nella vostra causa.

- **Investitore saggio.** Ottenete un'ulteriore invocazione gratuita quando create vantaggi con Risorse, solo se essi descrivono il ricavo in denaro di un investimento fatto in una precedente sessione (in altre parole, non potete retroattivamente dichiarare di averlo fatto, ma se succede in gioco ottenete maggiori benefici).

- **Ragazzo con un fondo fiduciario.** Due volte per sessione, potete ottenere un beneficio che rappresenta una vincita inaspettata o un afflusso di denaro.

LIMITARE LE RISORSE

Se qualcuno utilizza l'abilità Risorse troppo spesso, o volete rappresentare come il continuo sfruttamento della vostra fonte di ricchezza porta ad una diminuzione dei guadagni, potete provare una delle seguenti idee:

- Ogni volta che un personaggio riesce in un tiro di Risorse, ma non riesce con stile, dategli un aspetto di situazione che descriva la sua momentanea perdita di denaro, come ***Portafoglio sottile*** o ***A corto di soldi***. Se succede di nuovo, rinominate l'aspetto in peggio: ***A Corto di soldi*** diventa ***Completamente in bolletta***, ***Completamente in bolletta*** diventa ***Debiti coi creditori***. L'aspetto non è una conseguenza, ma dovrebbe fornire delle belle tentazioni per personaggi che continuano a spendere fino al collasso economico. Può sparire se il personaggio si prende una pausa dallo shopping sfrenato, oppure alla fine della sessione.
- Ogni volta che il personaggio riesce in un tiro di Risorse, diminuite il valore dell'abilità di un livello per il resto della sessione. Se riesce in un tiro di Risorse a Mediocre (+0), non potrà più usare Risorse per quella sessione.

Se volete veramente impazzire, potete rendere la finanza una categoria di conflitto e fornire ogni personaggio di un contatore di stress di ricchezza, fornendo caselle di stress aggiuntive con un alto valore di Risorse, ma non ve lo raccomandiamo a meno che non vogliate far diventare la ricchezza materiale una parte fondamentale del gioco.

Sparare

Combattere
pag. 103

Controparte di Combattere, Sparare è l'abilità nell'uso di armi a distanza, sia durante un conflitto sia su bersagli che non si oppongono al vostro tentativo di colpirli (come il centro di un bersaglio o il lato largo di un granaio).

Di nuovo, come con Combattere, se per la vostra ambientazione è importante distinguere tra diversi tipi di armi a distanza, potete dividere questa abilità in altre, per esempio Archi, Pistole, Armi a Energia, ecc... Non impazzite con queste distinzioni a meno che non sia fondamentale per il vostro gioco.



Superare un Ostacolo: A meno che, per qualche ragione, non dobbiate dimostrare la vostra abilità di Sparare in una situazione senza conflitto, allora non la userete spesso per ostacoli normali. Ovviamente, le competizioni che prevedono Sparare sono elementi basilari della narrativa avventurosa, e raccomandiamo di cercare l'opportunità di incontrarle se avete un personaggio specializzato.



Creare un Vantaggio: Nei conflitti fisici, Sparare può essere utilizzata per eseguire una grande varietà di azioni, come colpi-trabocchetto, tenere qualcuno sotto tiro, e cose del genere. In partite cinematiche, potreste anche riuscire a disarmare la gente o affiggere le loro maniche al muro: quasi tutto ciò che avete visto in un film d'azione. Potete anche creare aspetti basati sulla vostra conoscenza delle armi (per esempio assegnare l'aspetto ***Propensa ad incepparsi*** sulla rivoltella di un avversario).

Zone
pag. 159



Attaccare: Quest'abilità permette attacchi fisici. Potete eseguirli fino a due zone di distanza, a differenza di Combattere (a volte la gittata cambia con l'arma).



Difendere: Sparare è unica, non avendo una componente di difesa: si usa Atletica per difendersi dagli attacchi fisici. Potreste usarla per creare fuoco di copertura, che potrebbe valere come difesa per i vostri alleati o fornire opposizione passiva al movimento di qualcun altro, ma questo potrebbe essere facilmente rappresentato da un vantaggio (***Fuoco di copertura o Grandinata di piombo***, per esempio).

Talenti di Sparare

- **Colpo mirato.** Durante un attacco con Sparare, spendete un punto fato e dichiarate una condizione specifica da infliggere al bersaglio, per esempio ***Colpo alla mano***. Se riuscite, assegnate quella condizione al bersaglio come aspetto di situazione in aggiunta alla perdita di stress.
- **Estrazione veloce.** Potete usare Sparare al posto di Percezione per determinare l'ordine di iniziativa in qualsiasi conflitto fisico in cui sparare in fretta può essere d'aiuto.
- **Accuratezza innaturale.** Una volta per conflitto, sommate un'invocazione gratuita su un vantaggio creato per rappresentare il tempo che ci mettete per prendere la mira o per allineare un colpo (per esempio ***Nel mio mirino***).



Volontà

L'abilità Volontà rappresenta la forza mentale del personaggio, nello stesso modo in cui Fisico rappresenta la forza fisica.

Fisico
pag. 112



Superare un Ostacolo: Potete usare Volontà per confrontarvi con ostacoli che richiedono uno sforzo mentale. Indovinelli e rompicapo possono ricadere in questa categoria, come qualsiasi attività mentalmente avvincente, come decifrare un codice. Usate Volontà quando superare l'ostacolo è una questione di tempo, e Conoscenze se ci vuole qualcosa in più rispetto alla forza mentale grezza per superarlo. Molti ostacoli che vi troverete a dover superare con Volontà potranno essere parte di sfide, per rappresentare lo sforzo utilizzato.

Conoscenze
pag. 105

Le competizioni di Volontà possono rappresentare giochi particolarmente impegnativi, come gli scacchi, o una gara in una serie di esami. In ambientazioni in cui la magia o i poteri psichici sono comuni, le competizioni di Volontà sono molto popolari.



Creare un Vantaggio: Potete utilizzare Volontà per assegnare aspetti su di voi, rappresentando uno stato di profonda concentrazione.



Attaccare: Volontà non è generalmente utilizzata per attaccare. Detto questo, in ambientazioni in cui le abilità psichiche sono ammesse, intensi combattimenti psichici possono essere combattuti con questa abilità. È il tipo di capacità che dovrebbe essere aggiunta a Volontà acquisendo un talento o un elemento accessorio.

Aggiungere una Nuova Azione ad un'Abilità
pag. 91



Difendere: Volontà è l'abilità principale per difendersi contro gli attacchi mentali effettuati con Provocare, e rappresenta il controllo che avete sulle vostre reazioni.

Speciale: L'abilità Volontà vi fornisce caselle di stress o spazi conseguenze aggiuntive. Un valore Medio (+1) o Discreto (+2) vi fornisce una casella di stress da 3 punti. Un valore Buono (+3) o Ottimo (+4) vi fornisce una casella da 3 punti ed una da 4 punti. Un valore Eccellente (+5) o superiore vi fornisce una conseguenza lieve aggiuntiva oltre alle caselle di stress. Questo spazio di conseguenza può essere utilizzato solo per assorbire il danno mentale.

Stress e Conseguenze
pag. 50

Talenti di Volontà

- **Forza Della Determinazione.** Usate Volontà al posto di Fisico in ogni tiro per superare un ostacolo che richieda imprese di Forza.
- **Indurito Dalla Vita.** Potete scegliere di ignorare una conseguenza lieve o moderata per la durata della scena. Tale conseguenza non può essere tentata o invocata dai vostri nemici. Alla fine della scena, però, essa riappare peggiorata; se era una conseguenza lieve diventa moderata, se era moderata diventa grave.
- **Indomito.** Ottenete un bonus di +2 per difendervi contro attacchi effettuati con Provocare che abbiano l'intento specifico di impaurire o terrorizzare.



6 AZIONI E RISULTATI

È TEMPO D'AZIONE!

Tirerete i dadi nelle situazioni in cui qualche tipo di opposizione interessante si presenterà tra voi ed i vostri obiettivi. Se non c'è alcuna opposizione che sia abbastanza interessante, significa molto semplicemente che riuscite in ciò che dite di voler fare.

Come già detto in precedenza, i personaggi in una partita di Fate risolvono i propri problemi in modo pro-attivo. Giocatori, durante il gioco farete molte cose eccitanti: potreste assaltare la fortezza del cattivo di turno, pilotare una nave spaziale attraverso un campo minato, incitare la folla alla rivolta, o sondare una rete di informatori per ottenere le ultime notizie della strada.

Tutte le volte che eseguite un'azione, c'è buona probabilità che qualcosa o qualcuno si metterà sulla vostra strada. Non sarebbe una storia interessante se il cattivo del momento capitolasse facilmente fornendovi così la vittoria su un piatto d'argento. Chiaramente, avrà implementato delle misure di sicurezza per tenervi fuori dalla sua fortezza. Oppure le mine sono instabili e stanno già esplodendo intorno a voi. Oppure la folla rivoltosa è veramente terrorizzata dai poliziotti. Oppure qualcuno sta corrompendo i vostri informatori affinché non rivelino le notizie più importanti.

Eseguire Azioni pag. 8

Questi sono i momenti in cui dovete prendere fuori i dadi.

- Scegliete l'abilità del personaggio che sia la più appropriata per l'azione.
- Tirate i vostri dadi Fate.
- Sommate i simboli mostrati dai dadi. Un ⊞ è +1, un ⊟ è –1, e un ■ è 0.
- Aggiungete il valore dell'abilità scelta al risultato dei dadi. Il totale indica quale sarà il risultato finale sulla scala.
- Se invocate un aspetto, aggiungete +2 al risultato finale oppure ritirate i dadi.

Conflitti pag. 156

Cynere ha bisogno di corrompere delle guardie per entrare nella città di Thaalar. Giulia decide di gestirlo come azione diretta di superare un ostacolo, perché le guardie sono PNG senza nome e non vale la pena in questo caso entrare in un conflitto.

Laura guarda l'elenco delle abilità di Cynere e sceglie Risorse come abilità per la prova, sperando di poterne recuperare abbastanza nel suo borsello delle monete per soddisfare le guardie. La sua abilità Risorse ha un valore Medio (+1), quindi aggiungerà 1 a qualsiasi risultato che otterrà con i dadi.

Tira i dadi e ottiene:



Il totale è +2 (+1 dai dadi e +1 dalla sua abilità Media) che, sulla scala, corrisponde a Discreto.

Opposizione

Come già detto nel capitolo *Le Basi*, tutte le volte che tirate i dadi confronterete il vostro risultato finale con la vostra opposizione. L'opposizione può essere attiva, cioè ci sarà un'altra persona che tirerà i dadi contro di voi, oppure passiva, cioè il valore da battere è prefissato sulla scala e rappresenta l'influenza dell'ambiente o della situazione in cui vi trovate. GM, è vostro compito decidere quale sia la sorgente di opposizione più ragionevole.

Giulia decide di tirare un'opposizione attiva contro Laura da parte delle guardie. Decide inoltre che l'abilità più consona per resistere al tentativo di corruzione sia Volontà.

Le guardie sono PNG senza nome che non hanno motivo di avere una Volontà particolarmente forte, quindi gli assegna un valore Medio (+0). Tira e ottiene:



...per un incredibile risultato di +3!

Questo le fornisce un risultato Buono (+3), che batte il tiro di Laura di un livello di successo.



PER IL GM

ATTIVA O PASSIVA?

Se un PG o un PNG può ragionevolmente interferire con qualsiasi azione sia in corso, allora dovreste dargli l'opportunità di tirare un'opposizione attiva. ***Questo non conta come azione per il personaggio che si oppone; è solo una proprietà della risoluzione delle azioni***. In altre parole, un giocatore non deve fare nulla di speciale per acquisire il diritto di opporsi attivamente ad un'azione se egli è presente e può interferire. Se avete dei dubbi, avere un buon aspetto di situazione può aiutare a giustificare il fatto che un personaggio si opponga attivamente ad un altro.

Se non c'è alcun personaggio che possa interferire, allora controllate gli aspetti di situazione nella scena per vedere se qualcuno di essi può giustificare un ostacolo, o considerate le circostanze (come il terreno irregolare, un lucchetto complesso, il tempo a disposizione che sta finendo, una complicazione di situazione, ecc...). Se qualcosa vi suona interessante, scegliete un'opposizione passiva e definite un valore sulla scala.

A volte vi troverete a gestire dei casi limite, in cui qualcosa di inanimato sembra poter fornire opposizione attiva (come una pistola automatizzata) o dove un PNG non può fornire un'opposizione attiva (nel caso siano all'oscuro di ciò che il PG sta facendo). Seguite il vostro istinto: usate il tipo di opposizione che meglio si adatta alle circostanze o che rende la scena più interessante.

I QUATTRO RISULTATI

Quando tirate i dadi, potrete fallire, pareggiare, riuscire o riuscire con stile.

Generalmente parlando, ogni tiro che fate in una partita di Fate avrà uno fra questi quattro possibili risultati. Le specifiche possono cambiare leggermente a seconda del tipo di azione che state compiendo, ma tutte le azioni di gioco seguono questo schema generale.

Le Quattro Azioni pag. 136

Fallimento

Se ottenete un risultato inferiore alla vostra opposizione fallite.

Questo significa che avviene una delle seguenti cose: non ottenete ciò che volete, ottenete ciò che volete ma ad un costo maggiore, oppure subite qualche conseguenza meccanica. A volte, può significare più di una di queste cose. È compito del GM determinare il costo appropriato (vedere il riquadro in questa pagina).

Successo con un Costo pag. 191

Pareggio

Se ottenete un risultato pari alla vostra opposizione, pareggiate.

Questo significa che ottenete ciò che volete, ma con un costo minore; oppure ottenete una versione minore di ciò che volete.

Successo

Se ottenete un risultato superiore all'opposizione di 1 o 2 livelli di successo riuscite.

Questo significa che ottenete ciò che volete senza alcun costo aggiuntivo.

Successo con Stile

Se ottenete un risultato superiore all'opposizione di 3 o più livelli di successo, riuscite con stile.

Questo significa che ottenete ciò che volete ed anche qualcosa in aggiunta.

PER IL GM

COSTO MAGGIORE E COSTO MINORE

Per aiutarvi a definire cosa sia più appropriato quando valutate i costi, pensate sia alla storia in gioco sia alle meccaniche.

Un costo maggiore rende in qualche modo peggiore la situazione corrente, creando un nuovo problema o esacerbando un problema già esistente. Fate comparire un'ulteriore sorgente di opposizione in questa scena o nella prossima (per esempio un nuovo PNG in opposizione o un ostacolo da superare), o chiedete al giocatore di subire una conseguenza al loro livello minimo libero, o ancora, fornite a qualcuno che si sta opponendo al PG un vantaggio con un'invocazione gratuita.

Un costo minore dovrebbe aggiungere un dettaglio alla storia che sia problematico o negativo per il PG, ma non mette necessariamente in pericolo il progredire della storia. Potete anche chiedere al PG di subire dello stress o di dare un beneficio a qualcuno che gli si oppone.

Questo va bene se il costo minore è solo un dettaglio narrativo, che mostri come il PG si sia solo graffiato. Si vedano altri suggerimenti sulla gestione dei costi a pagina 191 nel capitolo ***Condurre Il Gioco***.

PER IL GM

QUANTO DEVONO ESSERE DIFFICILI I TIRI?

Se l'opposizione è attiva, non dovreste preoccuparvi troppo della difficoltà del tiro, usate semplicemente l'abilità del PNG e tirate i dadi come fanno i giocatori, lasciando la decisione alla casualità. Troverete linee guida sui livelli di abilità dei PNG a pagina 217 nel capitolo ***Condurre Il Gioco***.

Se l'opposizione è passiva, dovrete decidere quale livello della scala dovrà essere superato dal personaggio. Questa è più un'arte che una scienza, ma di seguito proponiamo alcune linee guida per aiutarvi.

Qualsiasi cosa con un valore di due o più livelli più alto del valore dell'abilità del PG (abilità Discreta (+2) ed opposizione Ottima (+4), per esempio) significa che il giocatore probabilmente fallirà o avrà bisogno di invocare un aspetto per riuscire.

Qualsiasi cosa con un valore di due o più livelli più basso del valore dell'abilità del PG (abilità discreta (+2) ed opposizione Mediocre (+0), per esempio) significa che il giocatore probabilmente non avrà bisogno di invocare alcun aspetto ed avrà una buona possibilità di riuscire con stile.

Tra questi due estremi, c'è circa la stessa possibilità che il giocatore pareggerà o riuscirà, e circa la stessa possibilità di avere o meno bisogno di invocare un aspetto per raggiungere tali risultati.

Quindi, le difficoltà basse sono utili quando volete fornire ai PG la possibilità di mostrare le proprie capacità e risultare fantastici, le difficoltà vicine al loro livello di abilità servono a provocare tensione senza sopraffarli, e le difficoltà alte sono utili ad enfatizzare circostanze gravi o inusuali e forzare i personaggi ad utilizzare tutte le proprie risorse.

Infine, un paio di assiomi veloci:

Il livello Medio è chiamato Medio per una ragione: se nessuna caratteristica dell'opposizione spicca in modo particolare, allora la difficoltà non dovrebbe essere maggiore di +1.

Se potete pensare ad almeno una ragione per cui l'opposizione possa risaltare, ma non riuscite a decidere che difficoltà possa avere, scegliete una difficoltà Discreta (+2). È nel bel mezzo della gamma di valori delle abilità di un PG, quindi fornisce una sfida decente per ogni livello tranne che per Ottimo (+4), e volete comunque fornire ai PG la possibilità di mostrare le proprie abilità di spicco.

LE QUATTRO AZIONI

Quando eseguite un tiro di abilità, state compiendo una delle seguenti quattro azioni: superare un ostacolo, creare un vantaggio, attaccare, o difendere.

Ci sono quattro tipi di azioni che potete compiere in una partita di Fate. Quando eseguite un tiro di abilità dovete decidere quale di queste quattro state tentando. Le descrizioni delle abilità vi dicono quali azioni siano le più appropriate per quell'abilità e in quali circostanze. Normalmente, l'azione che dovrete compiere deriverà in modo abbastanza ovvio dalla descrizione dell'abilità stessa, dal vostro scopo, e dalla situazione in gioco; ma a volte potreste trovarvi a doverne discutere col gruppo per decidere quale sia la più appropriata.

Lista Base delle Abilità pag. 98

Le quattro azioni sono: **superare un ostacolo, creare un vantaggio, attaccare,** e **difendere**.

Superare un Ostacolo



Usate l'azione superare un ostacolo per raggiungere vari scopi appropriati all'abilità.

Ogni abilità ha un certo numero di imprese che cadono nel suo ambito, certe situazioni in cui è la scelta ideale. Un personaggio con Furtività prova a forzare una finestra, un personaggio con Empatia prova a calmare una folla, un personaggio con Artigianato prova ad aggiustare il semiasse rotto del proprio carro dopo una fuga rocambolesca.

Quando il vostro personaggio si trova in una di queste situazioni e qualcosa si frappone tra lui e il suo scopo, usate l'azione superare un ostacolo per farci i conti. Consideratela l'azione "pigliatutto" per qualsiasi abilità: se non rientra in nessun'altra categoria, probabilmente è un'azione superare un ostacolo.

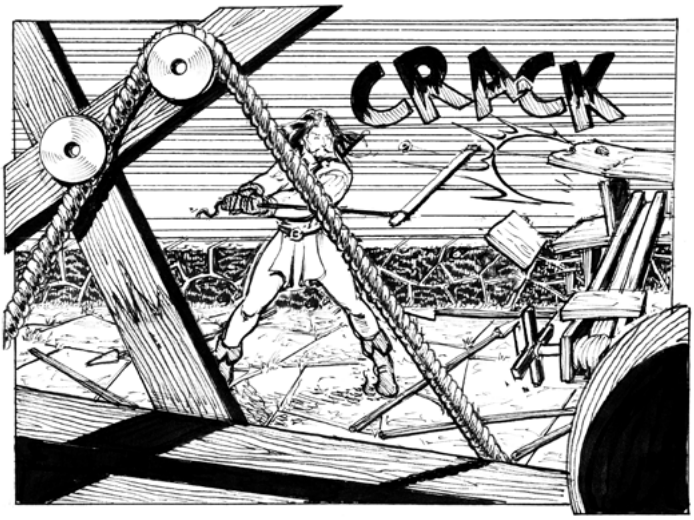
L'opposizione che dovete superare potrebbe essere attiva o passiva, a seconda della situazione.

- **Quando fallite un'azione superare un ostacolo,** avete due opzioni. Potete semplicemente fallire: non raggiungete il vostro scopo; oppure potete riuscire con un costo maggiore.
- **Quando pareggiate un'azione superare un ostacolo,** raggiungete il vostro scopo con un costo minore.
- **Quando riuscite in un'azione superare un ostacolo,** raggiungete il vostro scopo senza alcun costo.
- **Quando riuscite con stile in un'azione superare un ostacolo,** ottenete un beneficio in aggiunta al raggiungimento del vostro scopo.

Benefici pag. 59

Potreste occasionalmente trovarvi nella situazione in cui sembra appropriato fornire una penalità o un beneficio diversi da quelli indicati. Va benissimo tornare alla descrizione base dei quattro risultati per sceglierne uno che abbia più senso.

Per esempio, per l'azione superare un ostacolo si dice che ottenete un beneficio in aggiunta al raggiungimento del vostro scopo in caso di riuscita con stile. Ma se quel superare un ostacolo porta al termine della scena, o non riuscite a definire un buon beneficio, potete scegliere di offrire un dettaglio di storia al posto del beneficio aggiuntivo.



Landon si apposta intorno alla torre d'assedio della fortezza dell'Imperatore Rosso, nel tentativo di sabotare le balliste. Se riesce, l'esercito che lo ha assunto avrà una possibilità molto più alta sul campo quando attaccheranno la mattina seguente.

Giulia dice, "Okay, raggiungi la cima della torre, e cominci a lavorare. A quel punto, senti il rumore di passi che echeggia sotto di te nella torre: sembra che il cambio della guardia stia arrivando un po' in anticipo."

"Mannaggia," dice Luca. "Sembra che abbia trovato la pattuglia di guardie davvero disciplinate. Devo manomettere le balliste e scappare: se mi trovano, il generale Ephon ha detto che avrebbe disconosciuto la mia esistenza."

Giulia alza le spalle e dice, "Lavori veloce? Stai cercando opposizione passiva: il tempo è tiranno, e hai a che fare con macchinari complessi, quindi definisco la difficoltà Ottima (+4)."

Landon ha l'abilità Artigianato di livello Medio (+1). Luca borbotta e dice, "Avrei dovuto convincere Zird a farlo." Tira, ottenendo un +2, per un risultato Buono (+3). Non sufficiente.

Landon offre un punto fato e dice, "Bene, sapete cosa dico sempre... ***Spaccare è sempre un'opzione***," riferendosi ad uno dei suoi aspetti. Giulia sogghigna e annuisce, e con l'invocazione Landon ottiene un risultato Eccellente (+5). È abbastanza per riuscire, ma non abbastanza per riuscire con stile, quindi Landon raggiunge lo scopo senza costi aggiuntivi.

Invocare gli Aspetti pag. 70

Luca descrive come demolisce frettolosamente la ballista, applicando un sabotaggio piuttosto violento prima di buttarsi in un angolo nascosto mentre le guardie si avvicinano...

Creare Un Vantaggio



Usate l'azione creare un vantaggio per creare un aspetto di situazione a vostro vantaggio, o per reclamare un vantaggio da qualsiasi aspetto a vostra disposizione.

L'azione creare un vantaggio comprende un'ampia gamma di imprese, unificate intorno al fatto di utilizzare la vostra abilità per ottenere un vantaggio (da qui il nome) dall'ambiente o dalla situazione in cui vi trovate.

A volte, questo significa che state facendo qualcosa per cambiare in modo attivo le circostanze in cui vi trovate (come lanciare sabbia negli occhi del vostro avversario o dare fuoco a qualcosa), ma potrebbe anche significare che state scoprendo nuove informazioni che possono esservi d'aiuto (come scoprire le debolezze di un mostro attraverso la ricerca), o che vi state traendo vantaggio da qualcosa che avete osservato in precedenza (come la predisposizione all'ira del vostro avversario).

Aspetti Nascosti o Segreti pag. 81

Quando tirate per creare un vantaggio dovete specificare se state creando un nuovo aspetto di situazione o prendendo vantaggio da un aspetto già presente in gioco. Nel primo caso, state assegnando il nuovo aspetto ad un personaggio oppure all'ambiente?

Difendere pag. 144

L'opposizione potrebbe essere attiva o passiva, a seconda delle circostanze. Se il bersaglio è un personaggio, il loro tiro conta sempre come un'azione difendere.

Se state usando creare un vantaggio per definire un nuovo aspetto...

- **Quando fallite,** non create per nulla l'aspetto, oppure lo create ma qualcun altro ottiene l'invocazione gratuita: qualsiasi cosa stiate facendo, finisce per fornire un vantaggio a qualcun altro. Potrebbe essere un avversario in un conflitto, o un personaggio che potrebbe usare il vantaggio acquisito a vostro detrimento. Potreste dover riformulare l'aspetto per mostrare il vantaggio dell'altro personaggio: definitelo con l'altro giocatore per creare qualcosa che abbia senso.

Benefici pag. 59

- **Quando pareggiate,** ottenete un beneficio invece dell'aspetto di situazione che cercavate. Questo potrebbe significare che dovrete riformularlo per rispecchiare la sua natura temporanea (***Terreno instabile*** diventa ***Rocce sul percorso***).

Aspetti di Situazione pag. 58

- **Quando riuscite,** create un aspetto di situazione con un'invocazione gratuita.

- **Quando riuscite con stile,** create un aspetto di situazione con due invocazioni gratuite invece che una.

Mentre si trova nel profondo delle caverne di Yarzuruk, Cynere si trova nella posizione sfortunata di dover combattere alcuni golem animati del tempio.

Il primo paio di ***scambi*** non è andato bene e Cynere ha subito alcuni brutti colpi. Laura dice, "Giulia, hai detto che ci sono molti pezzi d'arredamento, tappezzerie e altri oggetti in giro, giusto?"

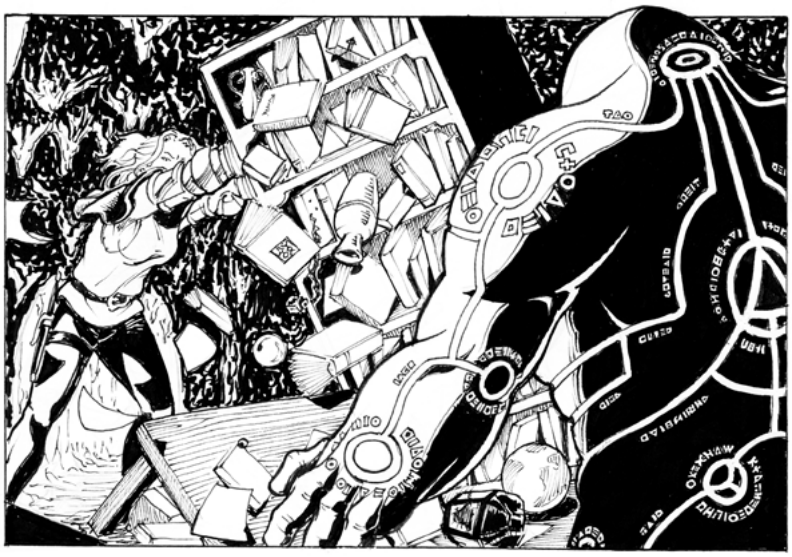
Giulia annuisce, e Laura chiede, "Posso rovesciare qualcosa per far inciampare un po' questi tizi? Immagino siano golem grossi e impacciati, non sono agili come me."

Giulia dice, "Mi suona bene. Sembra che tu stia tentando di creare un vantaggio con Atletica. Uno dei golem riesce a tirare un'opposizione attiva contro di te, trovandosi abbastanza vicino per intralciarti."

Cynere ha Atletica ad un livello Ottimo (+4). Laura tira ed ottiene +1, per un risultato Eccellente (+5). Il golem più vicino tira la difesa ed ottiene solo Discreto (+2). Cynere riesce con stile! Laura piazza l'aspetto ***Pavimento ingombrato*** sulla scena e si annota di poterlo invocare gratuitamente due volte.

Giulia descrive la difficoltà dei golem a mantenere l'equilibrio, ed ora Cynere ha un buon vantaggio nello scambio seguente...

Lo Scambio
pag. 161



Se state usando creare un vantaggio su un aspetto già presente in gioco...

- **Quando fallite,** fornite a qualcun altro un'invocazione gratuita su quell'aspetto. Potrebbe essere un vostro avversario in un conflitto, o qualsiasi altro personaggio che potrebbe tangibilmente avvantaggiarsene a vostro detrimento.

- **Quando pareggiate o riuscite,** ottenete un'invocazione gratuita dell'aspetto.

- **Quando riuscite con stile,** ottenete due invocazioni gratuite dell'aspetto.



Zird è stato assunto dal sultano del Wanir per avvicinare (cioè spiare) il mercante del luogo e lo sta approcciando nel famoso bazar della capitale del Wanir.

Marco dice, "Sto cercando di usare Influenzare per creare un vantaggio, e rendere questa persona aperta nei miei confronti. Non so cosa cerco in termini di aspetto, solo qualche osservazione succosa da poter usare in seguito o passare a Cynere." Ha il talento Mentitore Amichevole, quindi può fare questo tentativo senza usare Raggirare, sebbene stia nascondendo il suo vero scopo.

Giulia dice, "Per me va bene. È un mercante, quindi il suo livello in Raggirare è piuttosto alto. Direi che si tratta di opposizione passiva, comunque, visto che non sospetta nulla. Prova a battere un Ottimo (+4)."

Marco tira. La sua abilità di Influenzare è Buona (+3), ed ottiene un +1 coi dadi, per un pareggio.

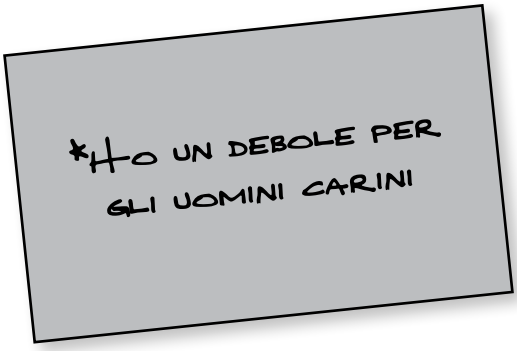
Giulia guarda le proprie note, sorride, e dice, "Okay, ecco cosa noti. Questo mercante è ovviamente un tipo sociale, e si relaziona chiassosamente con gli altri commercianti e con i potenziali clienti mentre fa i suoi giri del bazar. Questa affabilità prende delle sfumature sfacciate e allusive ogni volta che parla con giovani uomini: sembra non poter resistere a queste attitudini."

Giulia fa scivolare un post-it con scritto l'aspetto ***Ho un debole per gli uomini carini***, per indicare che ora l'aspetto del mercante è pubblico. Marco si annota di avere un'invocazione gratuita dell'aspetto.

"Uomini carini, eh?" dice Marco. "Pensa che io sia carino?"

Giulia sorride. "Pensa sicuramente che tu sia *amichevole*..."

Marco strabuzza gli occhi. "Cosa non faccio per gli affari..."



Attaccare



Usate l'azione attaccare per danneggiare qualcuno in un conflitto o per eliminarlo da una scena.

L'azione attaccare è la più chiara ed inequivocabile delle quattro azioni: quando volete danneggiare qualcuno in un conflitto, è un attacco. Un attacco non è sempre di natura fisica; alcune abilità vi permettono di danneggiare qualcuno anche mentalmente.

La maggior parte delle volte, il vostro bersaglio si opporrà attivamente al vostro attacco. Opposizione passiva su un attacco significa che avete preso di sorpresa la vostra vittima o che in qualche modo non può esercitare resistenza, o ancora che il PNG non è abbastanza importante da valere la pena di tirare i dadi.

Difendere pag. 144

In aggiunta, passiva o meno, l'opposizione conta sempre come azione di difendere quindi potete considerare queste due azioni inesorabilmente intrecciate tra loro.

Benefici pag. 59

- **Quando fallite un attacco,** non causate alcun danno alla vostra vittima (significa anche che il vostro avversario è riuscito nell'azione di difendere, e potrebbe provocare qualche effetto negativo per voi).

Stress pag. 162

- **Quando pareggiate un attacco,** non causate alcun danno, ma ottenete un beneficio.

- **Quando riuscite in un attacco,** infliggete un colpo al vostro avversario di valore uguale al numero di livelli di successo ottenuti. Questo forza la vittima a tentare di scrollarsi di dosso il valore del colpo accettando stress o conseguenze; se non è possibile, la vostra vittima viene messa fuori gioco per il conflitto.

- **Quando riuscite con stile in un attacco,** funziona come riuscire normalmente, ma ottenete la possibilità di scegliere se ridurre il valore del colpo di un livello di successo per ottenere anche un beneficio.

Cynere si trova in un combattimento in mischia con Drisban, uno dei celebri Venti Scarlatti, la guardia d'élite di Antharus. Nel suo modo inimitabile, Cynere tenta di tagliuzzarlo con la sua lama saettante.

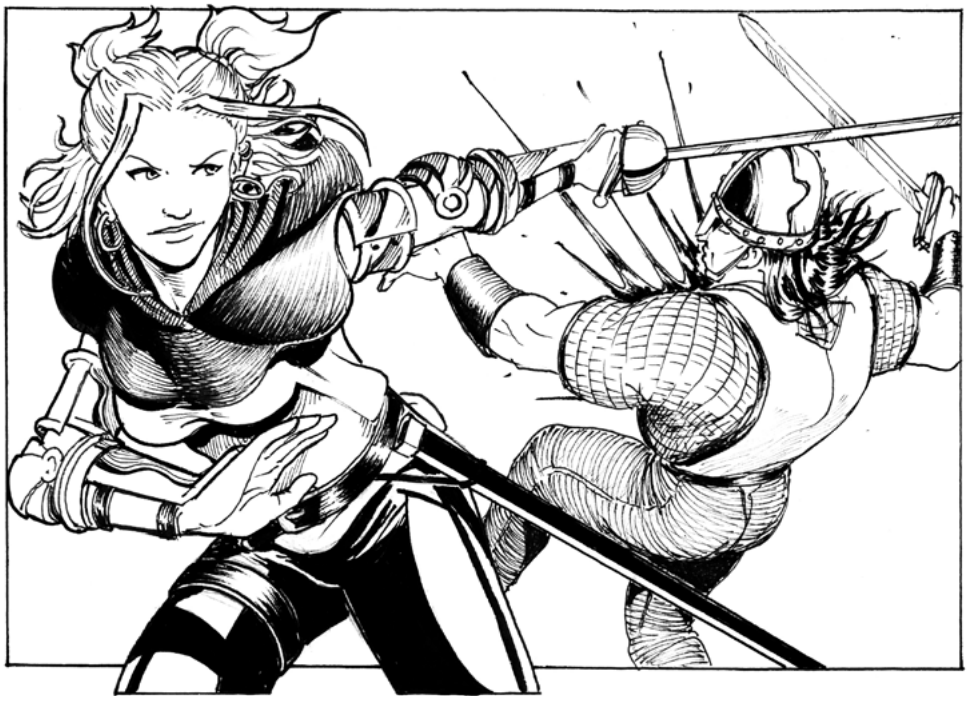
L'abilità di Combattere di Cynere è Buona (+3). Drisban si difende con il suo Combattere a Ottimo (+4). Laura tira e ottiene un +2, per un risultato d'attacco Eccellente (+5).

Giulia tira per Drisban ed ottiene –1, portando il proprio totale a Buono (+3). Laura vince di due, infliggendo un colpo da due livelli di successo.

Ma decide che non è abbastanza. "Invoco anche ***Famigerata ragazza con la spada***," dice, "perché per il cielo, è ciò che faccio, e non mi lascio scappare facilmente questa feccia."

Laura propone un punto fato, portando il proprio risultato finale a Epico (+7). Ottiene 4 livelli di successo e riesce con stile, provocando un taglio all'avversario con un gesto plateale. Sceglie di infliggere un colpo da 4 livelli di successo, ma se avesse voluto avrebbe potuto scegliere di infliggere un colpo da 3 livelli di successo ottenendo anche un beneficio.

Ora Drisban deve usare il proprio stress o i propri spazi conseguenza per rimanere nel combattimento!



Difendere



Usate l'azione difendere per evitare un attacco o prevenire che qualcuno crei un vantaggio contro di voi.

Tutte le volte che qualcuno vi attacca o prova a creare un vantaggio su di voi, avete sempre la possibilità di difendervi. Come per gli attacchi, non si tratta di evitare solo le sorgenti fisiche di pericolo: alcune abilità vi permettono di difendervi contro i tentativi di provocarvi danno mentale o di far traballare le vostre decisioni.

Poiché tirate per la difesa come reazione, la vostra opposizione è quasi sempre attiva. Se tirate per difendervi contro un'opposizione passiva, è perché l'ambiente vi è in qualche modo ostile (come un fuoco divampante), o il PNG che attacca non è abbastanza importante perché il GM si preoccupi di tirare i dadi.

- **Quando fallite in un'azione di difendere,** subite le conseguenze di qualsiasi cosa cercavate di evitare. Potreste subire un colpo o trovarvi un vantaggio a vostro detrimento.
- **Quando pareggiate un'azione di difendere,** fornite al vostro avversario un beneficio.
- **Quando riuscite in un'azione di difendere,** evitate con successo l'attacco o il tentativo di creare un vantaggio contro di voi.
- **Quando riuscite con stile in un'azione di difendere,** funziona come se riusciste normalmente, ma ottenete un beneficio in quanto ribaltate temporaneamente le cose.

Benefici pag. 59

GLI EFFETTI NON SI SOMMANO!

Noterete che l'azione di difendere presenta risultati che rispecchiano alcuni dei risultati dell'azione di attaccare e di creare un vantaggio. Per esempio, si dice che se pareggiate una difesa, fornite all'avversario un beneficio. Sotto attaccare, si dice che se pareggiate, ricevete un beneficio.

Questo non significa che l'attaccante riceve due benefici: è lo stesso risultato, semplicemente da due punti di vista diversi. È stato scritto in questo modo per rendere i risultati coerenti se doveste controllare la regola, qualsiasi azione steste eseguendo.

POSSO DIFENDERE CONTRO AZIONI DI SUPERARE UN OSTACOLO?

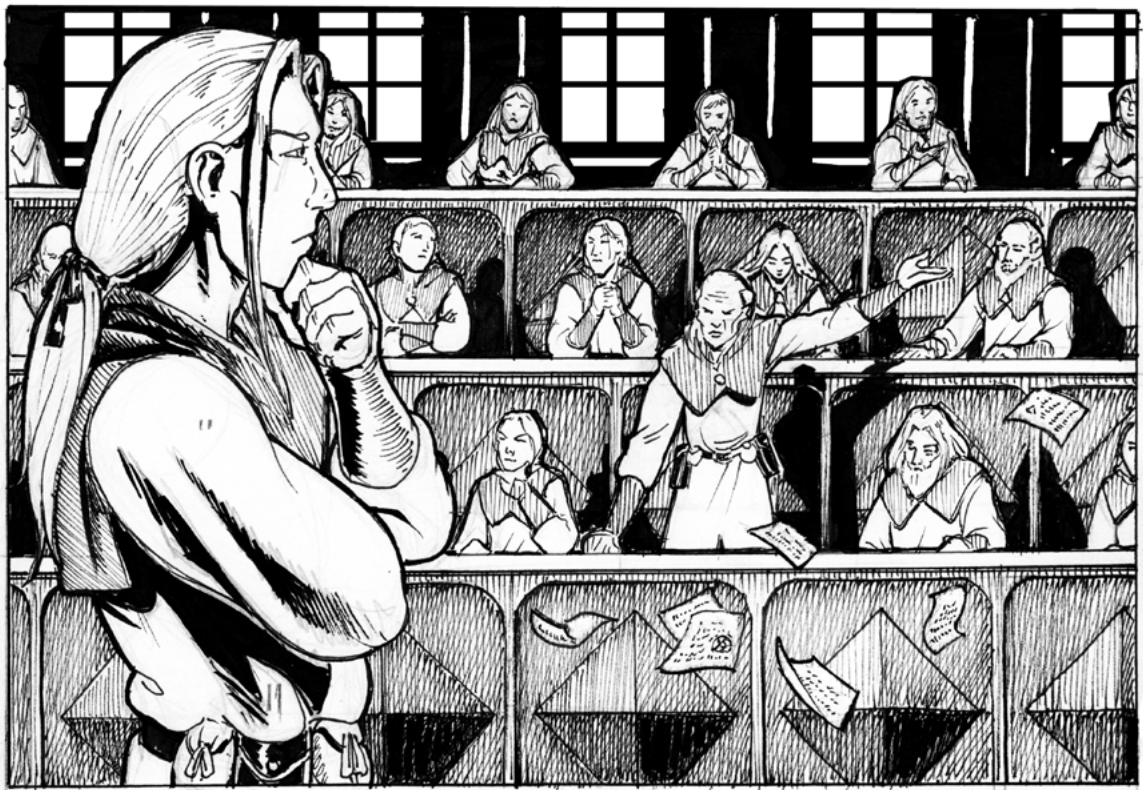
Tecnicamente, no. L'azione di difendere esiste per evitare di subire stress, conseguenze, o aspetti di situazione, quindi per proteggervi dalle cose negative rappresentate da meccaniche precise.

Potete comunque tirare un'opposizione attiva se vi trovate a poter contrastare una *qualsiasi* azione, come da linee guida a pagina 133. Quindi se qualcuno tenta un'azione di superare un ostacolo che potrebbe fallire per il fatto che vi troviate in mezzo, dovreste prendere la parole e dire, "Ehi, devi passare su di me!" e tirare per opporvi. Non otterrete i benefici aggiuntivi come se usaste l'azione difendere, ma non dovete preoccuparvi delle possibili conseguenze di un fallimento.

Zird l'Arcano sta dibattendo una tesi magica davanti al consiglio del Collegia Arcana. Ma uno degli aiutanti del consiglio, un vecchio rivale chiamato Vokus Skortch, ce l'ha con Zird. Non solo vuole veder fallire Zird, ma vuole anche minare la sua autostima forzandolo a fare un passo falso e a dubitare di sé stesso. Il gruppo è d'accordo che i due si conoscano abbastanza da permettere a Skortch di attaccarlo in questo modo, quindi il conflitto ha inizio.

Appena Zird finisce il suo argomento d'apertura, Giulia descrive come Skortch utilizza Provocare per un attacco, evidenziando dei buchi nella teoria di Zird e costringendolo a rivalutarla. Skortch ha un valore Buono (+3) in Provocare.

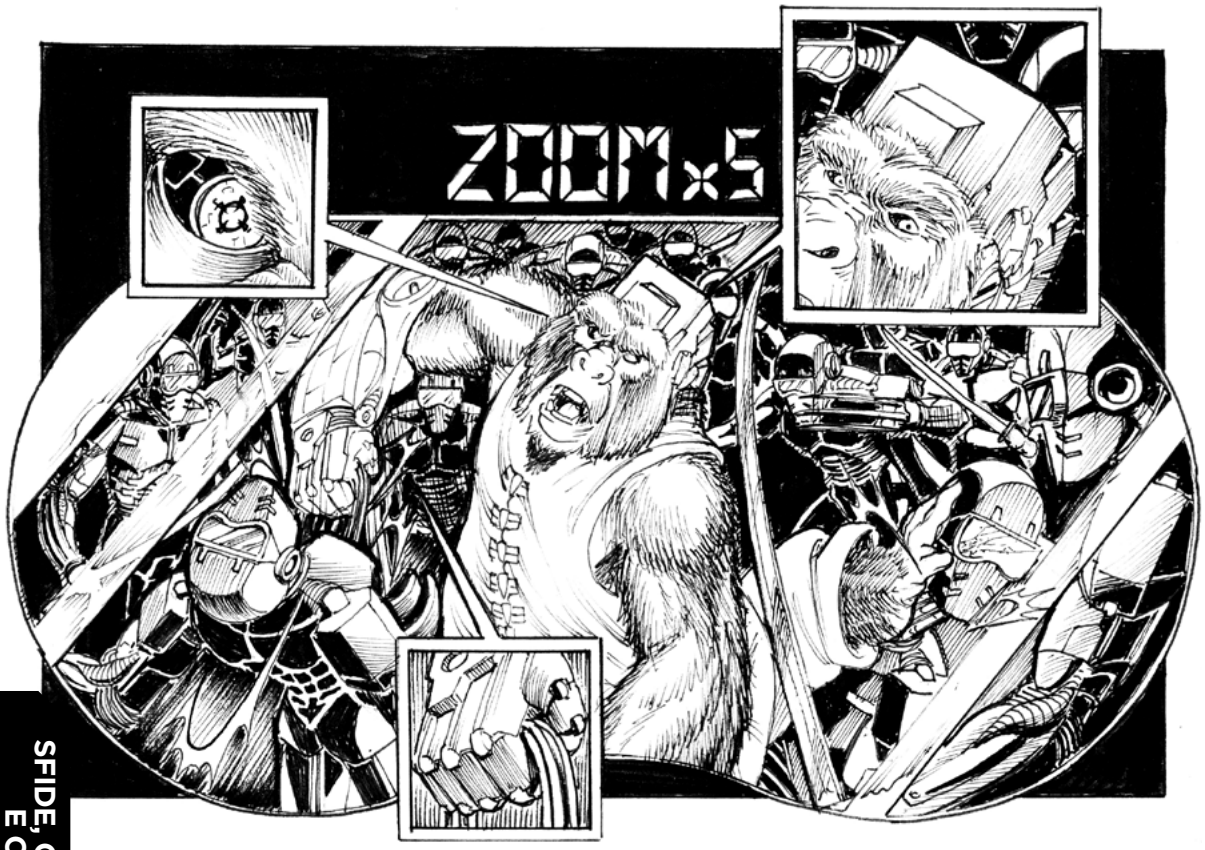
Zird si difende con Volontà, che ha ad un valore Discreto (+2). Giulia tira per Skortch ed ottiene +1, per un risultato totale Ottimo (+4). Marco tira per Zird ed ottiene +2, pareggiando il risultato ad Ottimo (+4). Zird non dovrà subire alcun colpo, ma fornisce un beneficio a Skortch, e Giulia decide per un ***Momentaneamente impacciato***.





7

SFIDE, COMPETIZIONI E CONFLITTI



ZOOMARE SULL'AZIONE

Nella maggior parte dei casi, dovrebbe essere sufficiente un singolo tiro di abilità per decidere il risultato di una particolare situazione di gioco. Quando utilizzate un'abilità non siete obbligati a descrivere le azioni momento per momento o ad un livello di dettaglio troppo elevato. Pertanto, potete utilizzare un solo tiro di Atletica per scoprire se potete superare senza correre rischi una parete rocciosa che normalmente avreste scalato impiegando diversi giorni, oppure potete utilizzare lo stesso singolo tiro per sapere se potete evitare senza problemi un albero che, cadendo rapidamente, sta per schiacciarvi.

A volte, comunque, vi troverete a fare qualcosa di veramente drammatico e interessante, come i momenti cardine di un film o di un libro. Quando ciò accade, è una buona idea zoomare sull'azione e gestirla con vari tiri di abilità, perché grazie all'alta varietà e casualità dei risultati di dado le cose diventeranno molto dinamiche e sorprendenti. Rientrano in questa categoria la maggior parte dei combattimenti, ma potete zoomare su qualsiasi altra scena che consideriate abbastanza importante: inseguimenti in macchina, processi di corte, giocate a poker con puntate vertiginose e così via.

In Fate esistono tre metodi per zoomare sull'azione:

- **Sfide,** quando uno o più personaggi tentano di riuscire in qualcosa di dinamico o complicato
- **Competizioni,** quando due o più personaggi competono per un obiettivo
- **Conflitti,** quando due o più personaggi tentano di provocare danno l'uno all'altro

SFIDE

Una singola azione di superare un ostacolo è sufficiente per gestire un ostacolo o un obiettivo diretti: l'eroe deve forzare quella serratura, disarmare quella bomba, vagliare quell'informazione, e così via. È utile anche quando i dettagli di come venga eseguita una certa cosa non sono così importanti o comunque non valgono la pena di spenderci molto tempo, quando quello che volete sapere è se il personaggio riesca ad ottenere il risultato senza ripercussioni o costi aggiuntivi.

A volte, comunque, le cose si complicano. Forzare la serratura non è abbastanza, perché dovete anche tenere alla larga le orde di zombi in arrivo ed allestire una difesa magica per tenere lontani gli inseguitori. Non è abbastanza disarmare la bomba, perché dovete anche far atterrare il dirigibile in panne ed evitare che lo scienziato svenuto che state cercando di salvare si faccia male durante l'atterraggio.

Una sfida è una serie di azioni di superare un ostacolo che usate per risolvere una situazione particolarmente complicata e dinamica. Ogni azione di superare un ostacolo utilizza una diversa abilità per gestire un'attività o parte della situazione, e, per capire come si evolve la situazione, i singoli risultati vanno considerati nell'insieme.

GM, quando provate a definire se sia o meno appropriato richiedere una sfida, fatevi le seguenti domande:

- Ogni attività separata è qualcosa che genera tensione e dramma indipendentemente dalle altre attività? Se quando disinnescate una bomba tutte le attività sono veramente parte di un unico obiettivo, come "staccare il detonatore", "fermare il conto alla rovescia", e "disfarsi del materiale esplosivo", allora questa dovrebbe essere gestita con una sola azione di superare un ostacolo, utilizzando i singoli dettagli per spiegare cosa succede in caso il tiro fallisca.
- La situazione necessita di diverse abilità per essere gestita? Tenere alla larga gli zombi (Combattere) mentre si butta giù una barricata (Fisico) e si aggiusta il proprio carro (Artigianato) in modo da poter fuggire, sarebbe un bell'esempio di sfida.

Per impostare una sfida, identificate semplicemente le singole attività o obiettivi che determinano la situazione, e trattateli come tiri separati per superare un ostacolo (a volte, solo una certa sequenza di tiri risulterà sensata; va bene così). A seconda della situazione, un personaggio potrebbe dover eseguire diversi tiri, oppure possono partecipare diversi personaggi.



Zird l'Arcano tenta di terminare il rituale di consacrazione dei Qirik per santificare il suolo della taverna sul ciglio della strada fornendogli la protezione degli dei Qirik. Normalmente non sarebbe eccessivamente interessante, eccetto per il fatto che tenta di farlo prima che un'orda di zombi sbavanti e affamati di carne fresca che ha inavvertitamente liberato in precedenza, invada la taverna.

Giulia vede varie componenti diverse nella scena. Prima c'è il rituale stesso, quindi sbarrare completamente la taverna, infine tenere calmi gli avventori impauriti. Il tutto richiede Conoscenze, Artigianato e un'abilità di tipo sociale; Marco sceglie Influenzare.

Così Marco tirerà tutte queste abilità separatamente, una per ogni componente identificata da Giulia. Giulia definisce la difficoltà a Buono (+3): vuole che Marco abbia buone possibilità, lasciando spazio per un risultato variabile.

Ora sono pronti per cominciare.

Per condurre una sfida, definite l'ordine delle azioni di superare un ostacolo in modo che sia il più interessante possibile, ma non decidete nulla sul risultato della situazione prima di aver raccolto tutti i singoli risultati: avrete la libertà di mettere gli eventi nella sequenza che riterrete più sensata e che renda la situazione più divertente. Giocatori, se ottenete un beneficio su uno dei tiri, sentitevi liberi di usarlo su un altro tiro della sfida, sempre che possiate giustificarne l'uso.

GM, dopo che sono stati effettuati i tiri, considerate i successi, i fallimenti, e i costi di ogni azione mentre interpretate lo svolgersi della scena. Potrebbe essere che i tiri portino ad un'altra sfida, ad una competizione o anche ad un conflitto.

Marco prende un respiro profondo e dice, "Va bene, facciamolo." Prende in mano i dadi.

Decide di gestire prima la sicurezza della taverna, quindi tira il suo Artigianato a livello Buono (+3) ottenendo 0 ai dadi. Questo pareggia la difficoltà, permettendogli di raggiungere l'obiettivo con un costo minore. Giulia dice, "Credo che otterrò un beneficio chiamato ***Lavoro frettoloso*** da usare contro di te se ne avrò bisogno, stai lavorando in fretta dopo tutto".

Marco sospira e annuisce, poi si appresta a tentare il secondo obiettivo della sfida, cioè calmare gli avventori con il suo Influenzare Buono (+3). Tira ed ottiene un orribile -3 con i dadi! Ora deve scegliere se fallire oppure riuscire con un costo maggiore. Sceglie il successo, lasciando Giulia a pensare ad un costo maggiore appropriato.

Giulia pensa per un momento. Come far calmare gli avventori con un costo? Fa un ampio sorriso. "Bene, questa è una cosa più narrativa che meccanica, ma sai... hai usato Influenzare, quindi è probabile che tu sia abbastanza stimolante al momento. Ti immagino mentre inavvertitamente convinci alcuni di questi paesani e contadini che quegli zombi non sono una reale minaccia, e che possono uscire tranquillamente a combatterli abbastanza facilmente. Perché la tua magia li protegge, giusto?"

Marco dice, "Ma dovrebbero essere nella taverna perché questo abbia senso!" Giulia sta sogghignando. Marco sospira e dice. "Okay, va bene. Alcuni di loro capiscono male e probabilmente si faranno uccidere. Posso già sentirli... Zird, perché hai permesso che mio marito morisse? Argh..."

Giulia continua a sogghignare.

Marco si prepara alla terza e ultima parte della sfida, il rituale stesso, lanciato con il suo valore Ottimo (+4) in Conoscenze. Giulia invoca il beneficio ottenuto in precedenza e dice, "Sì, hai sicuramente degli zombi che cercano di frantumare le tue barricate e che ti disturbano. Ti disturbano molto." Questo porta la difficoltà del tiro finale fino ad Eccellente (+5).

Tira un +2 ed ottiene un risultato Fantastico (+6), abbastanza per riuscire senza alcun costo.

Giulia annuisce e concludono descrivendo la scena: Zird termina il rituale appena in tempo, ed il potere sacro dei Qirik scende sulla taverna. Alcuni zombi che stavano per irrompere all'interno vengono fritti dall'aura divina e Zird fa un sospiro di sollievo... finché non sente le urla di panico dei paesani fuori dalla taverna...

Ma questa è un'altra scena.

Se vi rimangono dei benefici inutilizzati ottenuti durante la sfida, sentitevi liberi di mantenerli in gioco per il resto della scena o di portarveli dietro nella scena seguente se gli eventi delle due scene hanno delle connessioni che rendono la cosa giustificabile.

Vantaggi Durante una Sfida

Durante una sfida potete tentare di creare un vantaggio per voi o per aiutare qualcun altro. Creare un vantaggio non conta nel determinare il raggiungimento di uno degli obiettivi, ma fallire il tiro potrebbe creare un costo o un problema che impatta negativamente uno degli obiettivi. Siate cauti nell'usare questa tattica; i vantaggi possono aiutare a completare delle attività con maggiore efficienza e a creare un buono slancio, ma tentare di crearli comporta dei rischi.

Attacchi Durante una Sfida

Poiché durante una sfida agite sempre contro un'opposizione passiva, non userete mai l'azione attaccare. Se vi trovate in una situazione in cui sia ragionevole tirare un attacco, dovreste cominciare ad impostare un conflitto.

COMPETIZIONI

Tutte le volte che due o più personaggi hanno obiettivi mutuamente esclusivi, ma non provano a provocarsi del danno diretto l'un l'altro, sono in competizione. Gare di braccio di ferro, gare sportive, e dibattiti pubblici sono tutti buoni esempi di competizioni.

GM, rispondete alle seguenti domande quando vi apprestate ad impostare una competizione:

- Da chi sono composte le "squadre"? Ogni personaggio è coinvolto nella competizione da solo, o ci sono gruppi di persone che si oppongono ad altri gruppi? Se avete più di un personaggio in una squadra, questi tirano usando le regole di Cooperazione.

Cooperazione
pag. 176

- In che ambiente avviene la competizione? C'è qualche caratteristica significativa o rilevante di quell'ambiente che ha senso definire come aspetto di situazione?
- Come si oppongono l'un l'altro i partecipanti? Tirano l'uno contro l'altro in modo diretto (come in una gara di scatto o in una partita a poker), o tentano di superare un qualche ostacolo presente in scena (come un percorso a ostacoli o una giuria)?
- Quali abilità risultano appropriate per questa competizione? Devono tutti tirare la stessa abilità o possono essere applicate diverse abilità?

Zird l'Arcano si è ritrovato in combattimento con un gruppo di oscuri assassini che hanno teso un'imboscata a lui e Cynere appena fuori dalla città! Cynere finisce l'ultimo avversario ponendo termine al conflitto, quindi va incontro all'amico caduto.

È a questo punto che il capo degli assassini, un tagliaborse che lei conosce bene col nome di Teran lo Svelto, compare lampeggiando vicino al corpo incosciente di Zird con un incantesimo di teletrasporto! Inizia a lanciare un altro incantesimo di teletrasporto, intendendo chiaramente di volersene andare portando con sé Zird. Cynere corre di scatto. Riuscirà ad arrivare prima che Teran termini l'incantesimo?

Giulia controlla le domande per l'impostazione di una competizione.

La precedente scena di conflitto aveva un aspetto di situazione di ***Terreno fangoso***, e decide di mantenerlo in gioco.

Chiaramente, Teran e Cynere si stanno opponendo l'un l'altro direttamente, quindi forniranno opposizione attiva.

Teran utilizzerà l'abilità Conoscenze per la competizione, poiché sta lanciando un incantesimo. Visto che per Cynere è abbastanza chiaramente una situazione di movimento, Giulia e Laura sono d'accordo sul fatto che Atletica sia l'abilità più adatta.

Ora potete cominciare.

Una competizione procede con una serie di **scambi**. Durante uno scambio, ogni partecipante ha la possibilità di eseguire un tiro di abilità per determinare quanto riesce bene in quella frazione della competizione. In sostanza si tratta di un'azione di superare un ostacolo.



Giocatori, quando eseguite un tiro di competizione, confrontate i vostri risultati l'uno con l'altro.

- **Se ottenete il risultato più alto, vincete lo scambio**. Se state tirando direttamente contro altri avversari, allora significa che avete ottenuto il livello più alto di tutti sulla scala. Se tirate tutti contro qualcosa nell'ambiente, significa che avete ottenuto il maggior numero di livelli di successo di tutti. Vincere uno scambio significa segnare un **punto vittoria** (che potete rappresentare con un segnalino o una spunta su un pezzo di carta) e descrivere il modo in cui avete preso il comando.

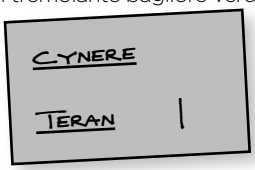
- **Se riuscite con stile e nessun altro fa lo stesso,** allora segnate *due* punti vittoria.

- **Se c'è un pareggio sul risultato più alto, nessuno ottiene il punto vittoria, e c'è un colpo di scena inaspettato**. Questo può significare molte cose a seconda della situazione: il terreno o l'ambiente cambiano in qualche modo, cambiano i parametri della competizione, oppure compare una variabile inattesa e colpisce tutti i partecipanti. GM, dovreste creare un nuovo aspetto di situazione che rappresenti questo cambiamento.

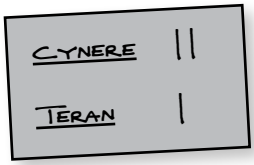
- **Il primo partecipante a raggiungere tre punti vittoria si aggiudica la competizione.**

Cynere ha Atletica a livello Ottimo (+4). Teran ha Conoscenze a livello Buono (+3).

Nel primo scambio, Laura tira male per Cynere e finisce con un risultato Medio (+1). Giulia tira 0 con i dadi e rimane a Buono (+3). Giulia vince, quindi Teran vince lo scambio ed ottiene 1 punto vittoria. Giulia descrive Teran che completa la prima runa maggiore dell'incantesimo, creando un tremolante bagliore verde nell'aria.



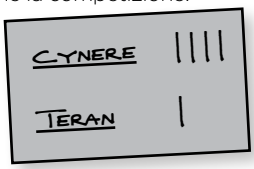
Nel secondo scambio, Laura gira le sorti della competizione, tirando eccezionalmente bene ed ottenendo un risultato Eccellente (+5), mentre Giulia ottiene soltanto un Discreto (+2) per Teran. È un successo con stile, quindi Laura ottiene due punti vittoria e prende il comando. Laura descrive Cynere scattare intensamente, dirigendovi verso Teran.



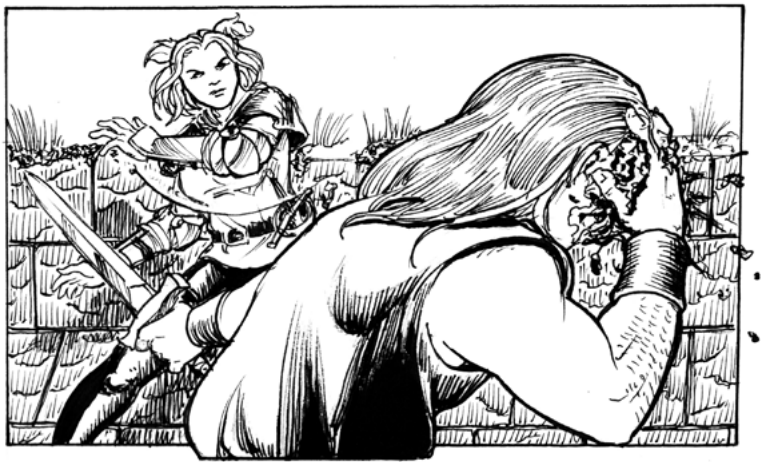
Nel terzo scambio, pareggiano con un risultato Buono (+3) per entrambi! Giulia ora deve introdurre un colpo di scena inaspettato nella competizione. Ci pensa un attimo e dice, "Bene, sembra che alcuni dei reagenti magici nel borsello di Zird stiano reagendo in modo strano con la magia dell'incantesimo di Teran, lanciando ***Distorsioni Magiche*** nell'aria." Annota l'aspetto di situazione su un post-it e lo appoggia sul tavolo.

Nel quarto scambio, pareggiano nuovamente, questa volta con un risultato Ottimo (+4). Laura dice, "Dimenticatevi del rumore. Voglio invocare due aspetti: uno perché ho ***Proteggo Zird*** sulla scheda, e ***Distorsioni Magiche***, perché penso che stiano interferendo di più con il suo incantesimo che con la mia corsa." Consegna a Giulia due punti fato.

Questo porta il suo risultato finale a Leggendario (+8), un altro successo con stile e altre due punti vittoria. Questo la porta a quattro punti vittoria contro l'unico punto vittoria di Teran, e Cynere vince sia lo scambio che la competizione!



Giulia e Laura descrivono come Cynere riesca ad afferrare Zird appena prima che Teran porti a termine l'incantesimo, e quest'ultimo si teletrasporta senza il proprio bottino.



Creare Vantaggi in Una Competizione

Durante un qualsiasi scambio, potete tentare di creare un vantaggio prima di eseguire il vostro tiro per la competizione. Se state mirando ad un altro partecipante, questo può difendersi normalmente. Se qualcuno interferisce con il vostro tentativo, come al solito crea un'opposizione attiva.

Fare questo porta con sé un rischio aggiuntivo: **fallire nella creazione di un vantaggio significa rinunciare al proprio tiro per la competizione**, e questo significa che non potrete progredire nell'attuale scambio. Se riuscite almeno a pareggiare nella creazione del vantaggio, eseguite normalmente il tiro per la competizione.

Se state fornendo un bonus tramite le regole di Cooperazione, il fallimento nella creazione del vantaggio significa che in questo scambio il vostro alleato non riceverà il vostro aiuto.

Cooperazione
pag. 176

Cynere tenta di lanciare del fango negli occhi di Teran lo Svelto mentre corre a salvare Zird. Laura dice che vuole creare un vantaggio, con Teran come bersaglio e un nuovo aspetto chiamato ***Fango negli occhi***.

Laura tira su Atletica per creare il vantaggio ed ottiene un risultato Ottimo (+4). Teran tira su Atletica per difendersi ed ottiene soltanto Buono (+3).

Teran si prende del ***Fango negli occhi*** come voluto da Cynere, e Laura si segna di avere un'invocazione gratuita sull'aspetto.

Poiché Laura non ha fallito, può anche eseguire il suo tiro normalmente. Giulia decide che essere mezzo cieco non ferma Teran nel suo lancio dell'incantesimo, quindi anche lui tira normalmente.

Attacchi in Una Competizione

Se qualcuno tenta un attacco durante una competizione, allora stanno provocando danno diretto, perciò la competizione termina. Dovreste fermare immediatamente ciò che stavate facendo ed iniziare invece ad impostare un conflitto.

Conflitti
pag. 156



CONFLITTI

In un conflitto i personaggi tentano attivamente di procurare danno a qualcun altro. Potrebbe essere una rissa, una sparatoria, un duello alla spada. Potrebbe essere anche un duro interrogatorio, un assalto psichico, o una gara di urla con la persona amata. **Se i personaggi coinvolti hanno entrambi l'intento e l'abilità di danneggiarsi l'un l'altro, allora vi trovate in una scena di conflitto.**

I conflitti possono essere di natura sia fisica che mentale, a seconda del tipo di danno che si rischia di subire. Nei conflitti fisici si subiscono graffi, lividi, tagli e altre ferite. Nei conflitti mentali si subisce perdita di confidenza e autostima, perdita di autocontrollo, e altri traumi psicologici.

Impostare un conflitto è leggermente più complesso rispetto a sfide e competizioni. Ecco le varie fasi:

Stabilire le Parti
pag. 160

- Definite la scena, descrivendo l'ambiente in cui avviene il conflitto, creando gli aspetti di situazione e le **zone**, e stabilendo chi sono i partecipanti e da che parte stanno.

Ordine dei Turni
pag. 160

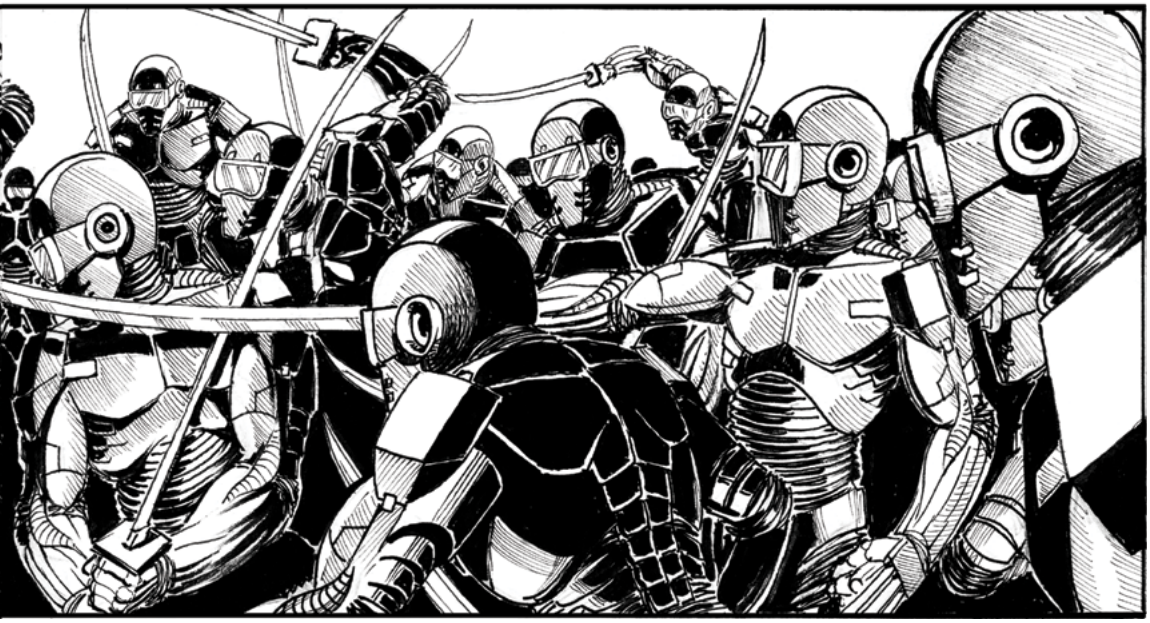
- Determinate l'ordine dei turni.

Lo Scambio
pag. 161

- Iniziate il primo scambio:
  - Nel vostro turno eseguite un'azione e risolvetela.
  - Nei turni degli altri partecipanti difendetevi o, se necessario, rispondete alle loro azioni.
  - Quando tutti hanno agito, iniziate un nuovo scambio.

Terminare un Conflitto
pag. 175

Saprete che il conflitto è terminato quando tutti i componenti di una fazione hanno **concesso** o sono stati **messi fuori combattimento**.



Definire la Scena

GM e giocatori, prima di iniziare un conflitto dovreste discutere brevemente sulle circostanze della scena. Questo comporta trovare risposte veloci a delle variazioni delle famose domande delle 4 W:

- Chi (Who) partecipa al conflitto?
- Dove (Where) si trovano in relazione l'uno all'altro?
- Quando (When) avviene il conflitto? È importante?
- Cosa (What) c'è nell'ambiente?

Non c'è bisogno di dettagli eccessivamente esaustivi al momento, come misure precise di distanza o cose simili. Definite lo stretto necessario per rendere chiaro a tutti cosa sta succedendo.

GM, prendete queste informazioni e create degli aspetti di situazione per aiutare a definire ulteriormente l'arena del conflitto.

Landon, Zird, e Cynere stanno penetrando in un magazzino del porto alla ricerca di merce rubata per conto del loro attuale datore di lavoro. Sfortunatamente, qualcuno ha avvertito il ladro. Ora Og, uno dei suoi assistenti delinquenti, è al magazzino in attesa che i tre personaggi si facciano vedere, e si è portato dietro quattro amici.

I partecipanti al conflitto sono abbastanza ovvi: i PG, più Og e quattro rinforzi senza nome, tutti PNG sotto il controllo di Giulia. Il magazzino è l'ambiente, e il gruppo si prende un momento per discuterne: scatole e casse dovunque, grande e ampio, probabilmente c'è un secondo piano, e Giulia suggerisce che la porta per la zona di carico sia aperta perché stanno aspettando l'arrivo di una nave.

Aspetti di Situazione

Aspetti di Situazione pag. 58

GM, quando definite la scena cercate delle caratteristiche divertenti da rendere degli aspetti di situazione, specialmente se pensate che qualcuno possa approfittarne in modo interessante durante un conflitto. Non caricate troppo la scena di aspetti: trovate da tre a cinque caratteristiche evocative sul luogo del vostro conflitto e fatene degli aspetti.

Ecco alcune buone opzioni per degli aspetti di situazione:

- Qualsiasi cosa concernente l'umore generale: il tempo atmosferico, l'oscurità, una tempesta, raccapricciante, pericolante, accecante, ecc...
- Qualsiasi cosa possa influenzare o limitare il movimento: terreno sporco, fangoso, scivoloso, irregolare, ecc...
- Oggetti dietro cui nascondersi: veicoli, ostacoli, grossi mobili, ecc...
- Oggetti da rovesciare, rompere, o usare come armi improvvisate: librerie, statue, ecc...
- Oggetti che possono prendere fuoco.

Considerando nuovamente il nostro magazzino, Giulia pensa a quali possano essere dei buoni aspetti di situazione.

Decide che ci sono abbastanza casse da rendere il movimento un problema, quindi sceglie come aspetti ***Casse pesanti*** e ***Stipato***. La porta della piattaforma di carico è aperta, quindi c'è un grande molo con dell'acqua e Giulia sceglie ***Aperto sull'acqua*** come aspetto di situazione, immaginando che qualcuno potrebbe tentare di buttarci qualcun'altro.

ASPETTI DI SITUAZIONE E ZONE NEI CONFLITTI MENTALI

In un conflitto mentale potrebbe non essere sempre sensato utilizzare degli aspetti di situazione e delle zone per descrivere lo spazio fisico. Avrebbero senso in un interrogatorio, per esempio, dove le caratteristiche fisiche possono creare sentimenti di paura, ma non durante un violento alterco con la persona amata. Inoltre, quando le persone tentano di danneggiarsi emotivamente a vicenda, generalmente utilizzano le debolezze dei propri bersagli contro di loro: in altre parole, i loro stessi aspetti.

Quindi, per la maggior parte dei conflitti mentali, potreste non aver bisogno di aspetti di situazione o di zone. Non sentitevi obbligati ad includerli.

Creare un Vantaggio pag. 138

Mentre la scena si dispiega, i giocatori potrebbero suggerire caratteristiche dell'ambiente perfette come aspetti. Se il GM ha descritto la scena come poco illuminata, un giocatore dovrebbe poter invocare l'aspetto ***Oscurità*** per aiutarsi in azioni di Furtività anche se non l'avesse stabilito come aspetto in precedenza. Se la caratteristica dovesse richiedere qualche intervento da parte dei personaggi in scena per raggiungere lo status di aspetto, allora diventa un perfetto bersaglio di un'azione creare un vantaggio. Normalmente il fienile non va ***A fuoco!*** senza che qualcuno rovesci la lanterna a calci. Normalmente.

Zone

GM, se il vostro conflitto si svolge in un'area piuttosto vasta, potete suddividerla in varie zone per facilitarne i riferimenti.

Una zona è una rappresentazione astratta dello spazio fisico. Le zone migliori sono definite in modo che siano abbastanza piccole da permettere l'interazione tra personaggi (in altre parole, dovreste poter raggiungere un altro personaggio e colpirlo in faccia).

Generalmente un conflitto raramente dovrebbe coinvolgere più di una manciata di zone. Da due a quattro è sufficiente nella maggior parte dei casi, a parte per conflitti particolarmente complessi. Questo non è un gioco da tavolo di miniature: le zone dovrebbero fornire un senso tattico dell'ambiente, ma se vi serve qualcosa di più grande di un tovagliolo per disegnarle, state complicando troppo la cosa.

- Se potete descrivere l'area come più grande di una casa, potreste in teoria suddividerla in due o più zone: pensate ad una cattedrale o al parcheggio di un supermercato.
- Se l'area è divisa da gradini, scale, recinti, o una parete, allora può essere divisa in zone, come i due piani di una casa.
- "Sopra a X" e "sotto a X" possono essere zone diverse, specialmente se muoversi tra di esse richiede qualche attività particolare: pensate allo spazio aereo intorno ad un dirigibile.

Mentre impostate le vostre zone annotatevi tutti gli aspetti di situazione che potrebbero rendere problematico spostarvi tra le diverse zone. Diventeranno importanti più tardi, quando i personaggi vorranno spostarsi di zona in zona. Se significa che vi servono altri aspetti di situazione, aggiungeteli.

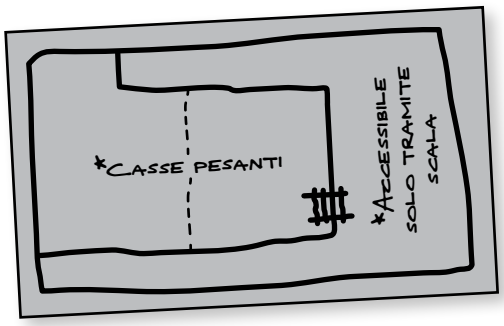
Movimento
pag. 171

Giulia decide che il magazzino ha bisogno di varie zone. Il piano principale è abbastanza grande, nella sua testa, da essere rappresentato da due zone, e le ***Casse pesanti*** menzionate in precedenza rendono difficile muoversi dall'una all'altra.

Sa che c'è anche un secondo piano che percorre le pareti interne, quindi ne fa una nuova zona. Aggiunge ***Accessibile solo tramite scala*** alla scena.

Giulia si immagina che se, per qualche ragione, qualcuno decidesse di correre fuori, entrerebbe in una quarta zona, ma non pensa di aver bisogno di altri aspetti.

Abbozza un disegno della mappa su un post-it in modo che tutti possano vederla.



Stabilire le Parti

È importante conoscere l'obiettivo di ogni partecipante prima di iniziare un conflitto. La gente combatte per un motivo, e se vuole provocare danno allora il motivo è urgente.

L'assunzione di base è che i personaggi giocanti siano da una parte e che combattano contro PNG che gli si oppongono. Non deve sempre essere così comunque: i PG possono combattere tra di loro ed essere alleati di diversi PNG.

Assicuratevi che tutti siano d'accordo sugli obiettivi generali di ogni gruppo, chi sta da quale parte, e dove ognuno si trova all'interno della scena (chi occupa quale scena) all'inizio del conflitto.

Può essere d'aiuto, GM, decidere come questi gruppi si divideranno per affrontarsi l'un l'altro: un solo personaggio verrà assalito in massa dagli scagnozzi del cattivo, o gli avversari si distribuiranno equamente tra i PG? Potreste cambiare idea una volta che l'azione è cominciata, ma se avete un'idea fin dall'inizio può aiutarvi ad vere un buon punto da cui cominciare.

Nel nostro attuale esempio del magazzino le parti sono ovvie: Og e i suoi compagni vogliono sbarazzarsi dei PG, ed i PG vogliono evitarlo.

Marco chiede a Giulia di poter cercare la merce rubata, e Giulia risponde, "Se pensi di poter sgattaiolare in giro durante il conflitto per cercare la merce, fallo. Vedremo cosa succede."

Il conflitto comincia con tutti i partecipanti sul piano principale del magazzino. Giulia decide che Og ed uno dei suoi amici attaccheranno Landon, due altri malviventi si occuperanno di Cynere, e l'ultimo darà la caccia a Zird.

Ordine dei Turni

L'ordine del vostro turno d'azione in un conflitto si basa sulle vostre abilità. In un conflitto fisico, confrontate la vostra abilità Percezione con quella degli altri partecipanti. In un conflitto mentale, confrontate la vostra abilità Empatia. Chi ha il valore più alto agirà per primo, poi verranno tutti gli altri in ordine decrescente.

Se c'è un pareggio, confrontate una seconda o terza abilità. Per i conflitti fisici, viene Atletica, quindi Fisico. Per i conflitti mentali Influenzare, quindi Volontà.

GM, per facilitare i conteggi, potete considerare il PNG più vantaggioso per determinare la vostra posizione nell'ordine dei turni, e fare agire tutti i vostri PNG in quel turno.

Cynere ha una Percezione di valore Buono (+3), più alta di chiunque altro, e quindi agisce per prima.

Zird ha un valore di Percezione Medio (+1), ottenendo il secondo turno.

Landon e Og non hanno l'abilità Percezione. Landon ha Atletica Buona(+3), mentre Og ce l'ha Discreta (+2), quindi Landon è terzo e Og ultimo.

Lo Scambio

Gli scambi di un conflitto sono leggermente più complicati rispetto a quelli di una competizione. In uno scambio, ogni personaggio ha il proprio turno di eseguire un'azione. GM, voi avete un turno per ogni PNG sotto il vostro controllo.

La maggior parte delle volte, durante il vostro turno attaccherete un altro personaggio o creerete un vantaggio; questo è il punto di un conflitto: far fuori il vostro avversario, o preparare le cose per rendervi più facile farlo fuori.

Comunque, se avete un obiettivo secondario nella scena di conflitto, potreste anche eseguire un'azione di superare un ostacolo. Vi troverete in questa situazione, per esempio, se vorrete muovervi tra le zone ed è presente un aspetto di situazione che vi rende il movimento problematico.

GM, se avete parecchi PNG senza nome in scena, sentitevi liberi di usarli come opposizione passiva per tenere basso il numero di tiri di dado. Inoltre, considerate l'utilizzo di orde (pag. 218) invece di PNG individuali per mantenere semplici le cose.

Movimento pag. 171

In ogni caso, potete eseguire un solo tiro di abilità nel vostro turno di uno scambio, a meno che non stiate difendendo contro l'azione di qualcun altro. In questo caso potete farlo quante volte volete. Potete anche eseguire azioni di difendere al posto di qualcun altro, sempre che siano soddisfatte due condizioni: il vostro frapporvi tra l'attaccante ed il bersaglio dev'essere ragionevole, e subirete gli effetti di un eventuale tiro fallito.

Difesa Completa

Se volete, potete rinunciare alla vostra azione dello scambio per concentrarvi sulla difesa. Non potrete fare nulla di proattivo, ma otterrete un bonus di +2 in tutte le azioni di difendere dello scambio in corso.

Nel primo scambio del nostro combattimento nel magazzino, Cynere agisce per prima. Laura fa attaccare Cynere e prende come obiettivo il malvivente che la sta guardando. Per questo scambio questa è la sua azione: può ancora tirare per difendersi ogni volte che ne veda il bisogno, ma non potrà eseguire null'altro di proattivo fino al suo prossimo turno.

Nel turno di Marco, Zird si mette in difesa completa – normalmente in questo scambio potrebbe difendersi ed eseguire un'azione, ma si prende un bonus di +2 alla difesa fino al suo prossimo turno.

Nel turno di Luca, Landon tenta di creare un vantaggio piazzando l'aspetto ***Accerchiato*** su Og, tentando di metterlo in un angolo tra delle casse. Questa è la sua azione per questo scambio.

Giulia agisce per ultima e fa semplicemente attaccare tutti i suoi PNG.

Risolvere gli Attachi

Un attacco riuscito piazza su un bersaglio un colpo equivalente al suo valore in livelli di successo. Quindi se ottenete tre livelli di successo in un attacco, piazzate un colpo da tre livelli di successo.

Se venite colpiti da un attacco, succede una tra le seguenti due cose: assorbite il colpo e rimanete nel combattimento, o venite **messi fuori combattimento**.

Fortunatamente, avete due opzioni per assorbire i colpi per rimanere in combattimento: potete subire **stress** e/o **conseguenze**. Potete anche **concedere** il conflitto prima di essere messi fuori combattimento, per mantenere un minimo di controllo su ciò che succede al vostro personaggio.

> Se, per una qualsiasi ragione, volete rinunciare alla vostra difesa e subire il colpo (per esempio frapponendovi sul percorso di una freccia che sta per colpire un vostro amico), potete farlo.
>
> Poiché non state difendendo, l'attaccante tira contro un'opposizione Mediocre (+0), quindi con tutta probabilità subirete un brutto colpo.

Concedere il Conflitto pag. 169

Stress

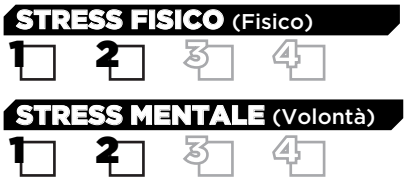
Una delle opzioni che avete a disposizione per mitigare l'effetto di un colpo è subire dello stress.

Il modo migliore per definire lo stress è che rappresenti tutte le possibili ragioni per cui evitate di subire il colpo in tutta la sua forza. Forse riuscite a svoltare via dal colpo appena in tempo, oppure sembra un brutto colpo ma in realtà è solo una ferita superficiale, oppure vi stancate nel saltare via all'ultimo secondo.

Mentalmente, lo stress potrebbe significare che riuscite al pelo ad ignorare un insulto, o a trattenere una reazione emotiva istintiva, o qualcosa del genere.

Le caselle di stress rappresentano la perdita di slancio: avete a disposizione soltanto un numero finito di salvataggi dell'ultimo secondo prima di fronteggiare le conseguenze.

Sulla scheda del vostro personaggio avete un certo numero di caselle di stress, ognuna con un valore diverso in livelli di successo. Di base, tutti i personaggi ottengono una casella da 1 punto ed una da 2 punti. Potete ottenere caselle aggiuntive di valore maggiore, a seconda del valore di alcune vostre abilità (normalmente Fisico e Volontà).



Fisico pag. 112

Volontà pag. 129

Quando subite stress, spuntate una casella di stress di valore uguale al valore dell'attacco in livelli di successo. Se quella casella è già stata già spuntata, allora spuntate una casella di valore maggiore. Se non ci sono altre caselle disponibili, e non potete subire conseguenze, venite messi fuori Potete marcare soltanto una casella per ogni colpo subito.

Ricordatevi che avete a disposizione *due indicatori di stress*! Uno di questi è per lo stress fisico, l'altro per lo stress mentale; inizierete il gioco con una casella da 1 livello di successo ed una casella da 2 livelli di successo per *ogni* indicatore. Se subite stress da un'origine fisica, spuntate lo stress dall'indicatore fisico. Se si tratta di un colpo mentale, spuntate una casella di stress mentale.

Al termine di un conflitto, appena avete un minuto per respirare, qualsiasi casella di stress spuntata torna nuovamente disponibile.

Og durante lo scambio percuote Landon con un colpo da 3 livelli di successo, brandendo un enorme clava chiodata.

Guardando la propria scheda del personaggio, Luca vede di avere solo due caselle di stress rimaste, una da 2 punti ed una da 4 punti.

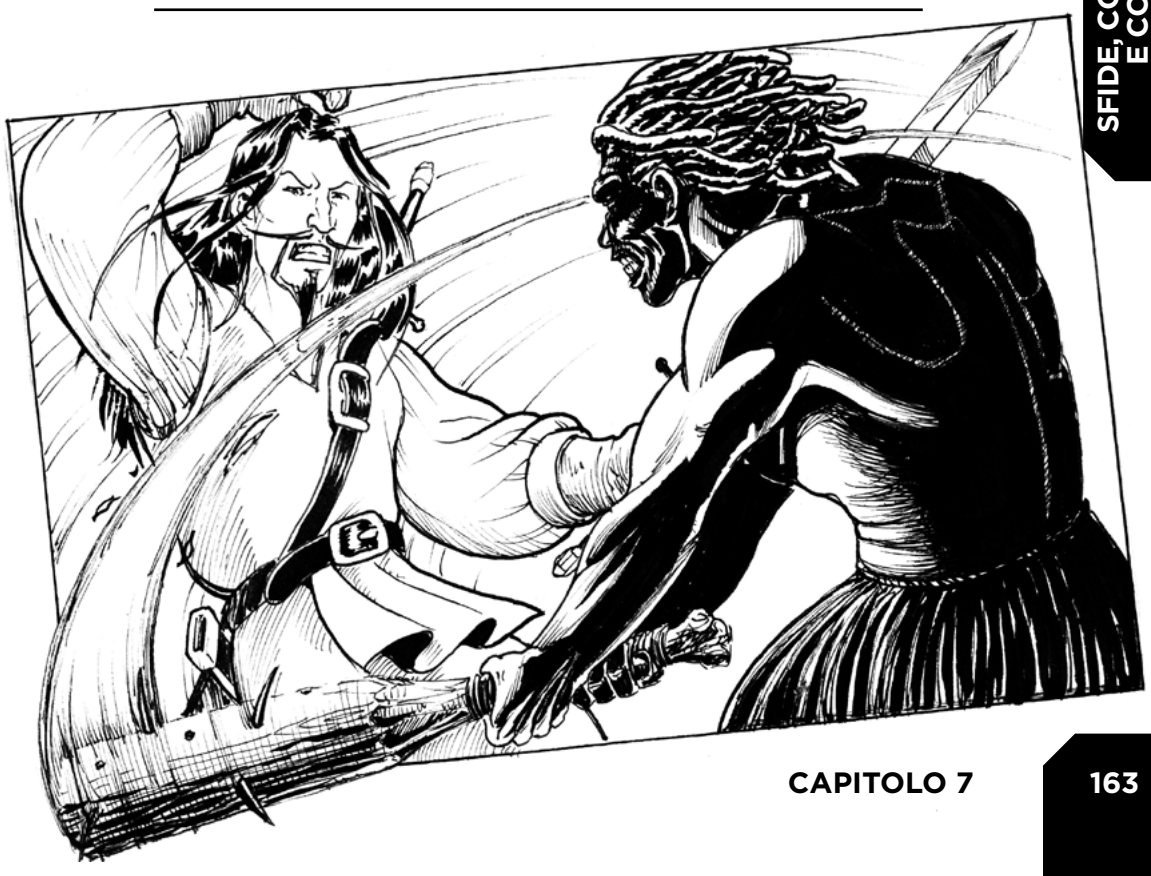
STRESS FISICO (Fisico)
1 X 2 ☐ 3 X 4 ☐

Poiché la sua casella da 3 punti è già spuntata, il colpo dovrà essere assorbito da una casella di valore maggiore. Con riluttanza spunta la casella da 4 punti.

STRESS FISICO (Fisico)
1 X 2 ☐ 3 X 4 X

Giulia e Luca descrivono il risultato: Landon riesce ad alzare la propria spada giusto in tempo per deflettere a malapena il colpo che frantuma una cassa vicina, colpendo ripetutamente il volto di Landon con schegge di legno. Un centimetro più vicino e avrebbe potuto essere il suo viso ad essere frantumato.

Landon ha un'ultima casella di stress sulla propria scheda, una casella da 2 livelli di successo. Questo significa che le sue riserve sono quasi finite e che il prossimo colpo che subirà farà parecchio male...





Conseguenze

La seconda opzione a vostra disposizione per mitigare un colpo è subire una conseguenza. Una conseguenza è più severa rispetto allo stress: rappresenta una qualche forma di ferita duratura o un contrattempo che rimane anche dopo il conflitto; qualcosa che costituirà un problema per il vostro personaggio una volta che il conflitto sarà terminato.

Le conseguenze hanno tre livelli di severità: lieve, moderata, e grave. Ognuna ha un diverso valore in livelli di successo: rispettivamente due, quattro, e sei. Sulla vostra scheda del personaggio, avete un numero corrispondente di spazi disponibili per le conseguenze:

Quando utilizzate uno spazio di conseguenza, riducete i livelli di successo del valore della conseguenza stessa. Potete utilizzare più di una conseguenza alla volta se sono disponibili. Qualsiasi livello di successo del colpo rimanente dopo la

CONSEGUENZE

2	Lieve	2 Leggera
4	Moderata	
6	Grave	

riduzione deve essere gestito da una casella di stress per evitare di essere messi fuori combattimento.

Comunque c'è una penalità. La conseguenza scritta nello spazio è un aspetto che rappresenta l'effetto duraturo causato dall'attacco. L'avversario che vi ha costretto a subire la conseguenza ottiene un'invocazione gratuita e l'aspetto rimane sulla vostra scheda del personaggio finché non guarite dalla conseguenza. Finché rimane sulla vostra scheda la conseguenza è trattata come qualsiasi altro aspetto, sebbene sia molto più facile da usare a discapito del vostro personaggio a causa della sua inclinazione negativa.

Diversamente dallo stress, uno spazio di conseguenza può richiedere molto tempo per guarire dopo il termine del conflitto. Inoltre, a differenza dello stress, avete un solo gruppo di conseguenze; non esistono spazi specifici per conseguenze fisiche o mentali. Questo significa che se dovete subire una conseguenza lieve per ridurre un colpo di tipo mentale e il vostro spazio di conseguenza lieve è già stato riempito con una conseguenza fisica, siete sfortunati! Dovrete usare una conseguenza moderata o grave per assorbire quel colpo (sempre che ve ne sia rimasta una vuota). L'eccezione a questa regola è la conseguenza aggiuntiva che potreste ottenere con un livello Eccellente (+5) in Fisico o Volontà, che è riservata rispettivamente solo ai danni fisici o mentali.

Venir Messi Fuori Combattimento pag. 170

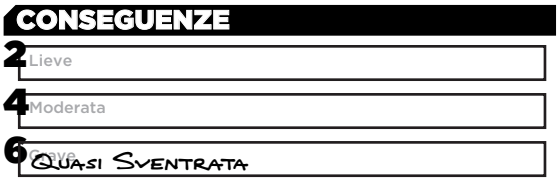
Nonostante tutto è sempre meglio che essere messi fuori combattimento, giusto?

Durante questo scambio tre dei malviventi si coalizzano contro Cynere e, con l'aiuto di un tiro di dado molto buono e di alcuni aspetti di situazione, riescono a piazzarle un colpo da 6 livelli di successo. Finora Cynere è riuscita a scampare le ferite durante questo conflitto e possiede ancora tutte le proprie caselle di stress e tutte le conseguenze.

Ha due possibilità per assorbire il colpo. Potrebbe subire una conseguenza grave, che nega 6 punti di stress. Potrebbe anche subire una conseguenza moderata (4 punti di stress) ed usare la casella di stress da due punti.

Decide che sia improbabile un altro colpo del genere, quindi sceglie la conseguenza grave in modo da lasciare l'indicatore di stress intonso per colpi di minore entità.

Giulia e Laura si accordano nel chiamare la conseguenza grave ***Quasi sventrata***. Cynere si prende un brutto taglio da uno dei malviventi digrignando i denti per il dolore...



Creare una Conseguenza

Ecco alcune linee guida per creare una conseguenza:

Le conseguenze lievi non richiedono trattamenti medici immediati. Fanno male e possono presentare un inconveniente, ma non vi costringeranno a letto per molto tempo. Le conseguenze mentali di questa portata esprimono cose come piccole figuracce o cambi nelle vostre emozioni superficiali. Esempi: ***Occhio nero***, ***Mano contusa***, ***Senza fiato***, ***Sconvolto***, ***Irritabile***, ***Temporaneamente cieco***.

Le conseguenze moderate rappresentano danneggiamenti abbastanza seri e che richiedono qualche sforzo dedicato alla guarigione (compresa l'attenzione medica). Le conseguenze mentali di questa portata esprimono cose come danni alla vostra reputazione o problemi emotivi di cui non potete liberarvi con delle semplici scuse o un buon sonno. Esempi: ***Taglio profondo***, ***Bruciatura di primo grado***, ***Esausto***, ***Ubriaco***, ***Terrorizzato***.

I personaggi che subiscono conseguenze gravi finiscono direttamente al pronto soccorso (o l'equivalente nel vostro mondo di gioco). Tali conseguenze sono estremamente odiose e vi impediscono di fare molte cose. Le conseguenze mentali di questa portata esprimono cose come traumi seri o danni che cambiano intere relazioni. Esempi: ***Bruciatura di secondo grado***, ***Frattura composta***, ***Budella penzolanti***, ***Vergogna paralizzante***, ***Fobia da trauma***.

Guarire da una Conseguenza

Per riguadagnare l'utilizzo di uno spazio conseguenza dovete guarire dalla conseguenza. La guarigione richiede due cose: riuscire in un'azione che vi permetta di giustificare la guarigione e attendere un certo lasso di tempo affinché la guarigione faccia effetto.

Superare un Ostacolo pag. 136

L'azione in questione è un'azione di superare un ostacolo; l'ostacolo è la conseguenza che avete subito. Se si tratta di una ferita fisica allora l'azione di guarigione comporta un qualche tipo di trattamento medico o di pronto soccorso. Per le conseguenze di tipo mentale l'azione può comportare terapie o assistenza psicologica oppure una semplice nottata con gli amici.

La difficoltà di questo ostacolo si basa sul valore in livelli di successo della conseguenza che si tenta di curare. Quindi la difficoltà per guarire le conseguenze lievi è Discreta (+2), per le moderate è Ottima (+4), mentre per le gravi è Fantastica (+6). Se tentate di eseguire la guarigione su voi stessi aumentate la difficoltà di due gradini sulla scala.

Tenete a mente che le circostanze devono essere appropriatamente libere da distrazioni e tensioni per poter anche solo tentare l'azione di guarigione: non riuscirete a pulire e bendare un brutto taglio mentre degli orchi stanno uscendo dalle grotte cercando proprio voi. GM, la decisione finale è a vostra discrezione.

Se riuscite nell'azione di guarigione, o qualcun altro riesce in un'azione di guarigione per voi, allora potete rinominare l'aspetto che definisce la conseguenza per mostrare che sta guarendo. Quindi, per esempio, ***Gamba rotta*** potrebbe diventare ***Gamba ingessata***, ***Scandalizzato*** potrebbe diventare ***Limitare i danni***, e così via. Questo non vi libera lo spazio di conseguenza, ma serve come indicatore che il processo di guarigione è iniziato e cambia il modo in cui verrà utilizzato l'aspetto mentre è ancora in gioco.

Che voi cambiate la conseguenza o meno (e a volte potrebbe non essere sensato farlo) segnatela con un asterisco affinché tutti ricordino che la guarigione è iniziata.

CHE ABILITÀ USO PER GUARIRE?

In Cuori D'Acciaio la guarigione fisica può avvenire soltanto attraverso l'uso dell'abilità Conoscenze, posseduta da Zird l'Arcano. Questo rende i combattimenti fisici molto pericolosi e suggerisce che un reale trattamento medico è abbastanza raro. Per la guarigione mentale, si utilizza l'abilità Empatia.

Se volete rendere la guarigione fisica più semplice, potreste aggiungerla come azione base di un'abilità. Conoscenze è una buona scelta di base, ma la si potrebbe anche vedere in funzione dell'abilità Artigianato. Potrebbe essere tanto importante nella vostra ambientazione da portarvi ad aggiungere un'abilità Medicina o Sopravvivenza.

Allo stesso modo, per limitare l'accesso alla guarigione mentale, gestitela come talento per Empatia o Influenzare, piuttosto che come azione base di un'abilità.

A questo punto dovete soltanto attendere il tempo necessario per la guarigione.

- Per guarire completamente da una conseguenza lieve, dovete attendere soltanto una **scena** a seguito dell'azione di guarigione, quindi potrete rimuovere l'aspetto e liberare lo spazio.

Scene, Sessioni e Scenari pag. 227

- Per guarire completamente da una conseguenza moderata, dovete attendere un'intera **sessione** a seguito dell'azione di guarigione (quindi se eseguita l'azione di guarigione nel mezzo di una sessione, dovreste guarire nel mezzo della sessione seguente).

- Per guarire completamente da una conseguenza grave, dovete attendere un intero **scenario** a seguito dell'azione di guarigione.

Cynere ha finito per avere una conseguenza grave ***Quasi sventrata*** come risultato del combattimento.

Tornati alla taverna, Zird tenta di bendarle il brutto taglio. Ha un talento chiamato, "Studioso, Guaritore" che gli permette di utilizzare l'abilità Conoscenze per superare gli ostacoli di guarigione. Esegue il tiro di Conoscenze ad una difficoltà Fantastica (+6) e riesce.

Questo permette a Cynere di rinominare il suo aspetto da ***Quasi sventrata*** a ***Bendata*** e di cominciare il processo di guarigione. Dopo il prossimo intero scenario riuscirà a cancellare l'aspetto dalla scheda e ad utilizzare nuovamente la propria conseguenza grave in un conflitto successivo.

POZIONI E ALTRI STRUMENTI PER LA GUARIGIONE ISTANTANEA

Molti generi di gioco di ruolo prevedono un qualche meccanismo tramite il quale i personaggi possono guarire velocemente dalle ferite. Le ambientazioni fantasy hanno le onnipresenti pozioni ed incantesimi. La fantascienza ha i rigeneratori dermici o il biogel forniti dalla super-scienza. Normalmente, questi meccanismi esistono perché molti giochi esprimono le ferite in termini di penalità numeriche costanti che colpiscono drasticamente l'efficacia di un personaggio.

In Fate, diversamente, una conseguenza è in massima parte come qualsiasi altro aspetto. Entra in gioco solo quando qualcuno paga un punto fato per invocarla (dopo la prima invocazione gratuita, naturalmente), o quando viene tentata.

Al massimo, i mezzi di guarigione potenti dovrebbero eliminare la necessità del tiro per l'azione di guarigione, o potrebbero ridurre la severità di una conseguenza di un livello o più. Quindi una pozione di guarigione potrebbe trasformare una conseguenza grave in una conseguenza moderata, rendendo la guarigione più semplice e veloce. Il PG dovrebbe trascorrere almeno una scena durante la quale la conseguenza potrebbe influenzare le cose, prima di lasciare che se ne vada.

Conseguenze Estreme

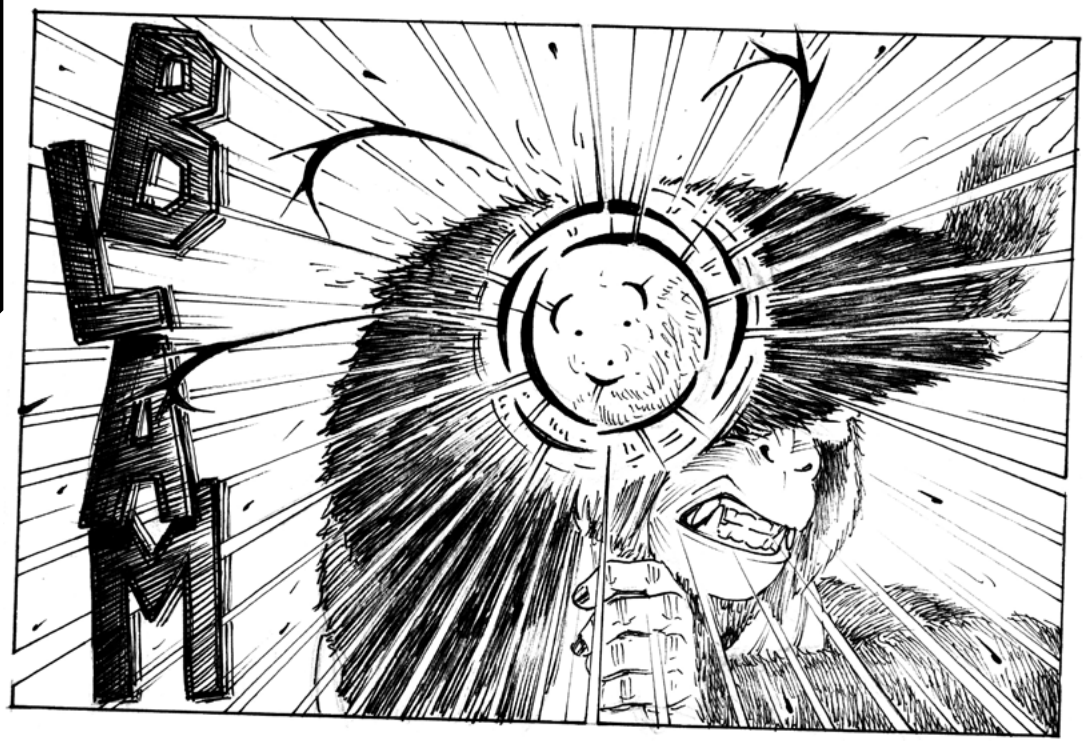
Oltre al normale gruppo di conseguenze (lieve, moderata, grave) ogni PG ottiene anche un'opzione per un tentativo disperato di rimanere nel combattimento: una conseguenza estrema. Potete utilizzare quest'opzione soltanto una volta ogni tappa maggiore.

Definire i Traguardi pag. 258

Una conseguenza estrema assorbirà 8 livelli di successo di un colpo, ma ad un costo molto pesante: **dovete rimpiazzare uno dei vostri aspetti (eccetto il concetto base che non è accessibile per questo) con la conseguenza estrema**. Proprio così, una conseguenza estrema è talmente seria da cambiarvi radicalmente.

Traguardi Maggiori pag. 262

Diversamente dalle altre conseguenze, non potete eseguire azioni di guarigione per diminuire una conseguenza estrema, vi rimane fino alla vostra prossima tappa maggiore. A quel punto potrete cambiare la conseguenza estrema per dimostrare che non siete più vulnerabili ai suoi lati peggiori, sempre che non la cambiate con qualsiasi aspetto avevate in precedenza. Subire una conseguenza estrema è un cambiamento permanente del personaggio; e così dev'essere trattata.



Concedere un Conflitto

Quando tutte le vostre risorse falliscono potete anche arrendervi. Forse siete preoccupati di non poter assorbire un altro colpo, o forse decidete che continuare il combattimento non vale il rischio. Qualsiasi sia la ragione, potete interrompere ogni azione in qualsiasi momento prima del tiro di dado per dichiarare che concedete il conflitto. Questo è della massima importanza: quando i dadi toccano il tavolo ciò che succede, e potrete subire altro stress, altre conseguenze o venir messi fuori combattimento.

La concessione offre all'avversario ciò che voleva da voi oppure, nel caso di più di un combattente, vi rimuove come problema per la parte avversaria. Siete fuori dal combattimento, punto.

Ma non è tutto negativo. Prima di tutto **ottenete un punto fato per aver scelto di concedere**. Oltre a questo, se avete subito conseguenze durante il conflitto, ottenete un ulteriore punto fato per ognuna di esse. Questi punti fato potranno essere usati non appena terminerà il conflitto.

Secondo, **eviterete la parte peggiore del vostro destino**. Sì, avete perso, e la narrazione dovrà riflettere la vostra sconfitta. Ma non potrete utilizzare questo privilegio per indebolire la vittoria dell'avversario: ciò che raccontate dovrà ottenere l'accordo di tutto il gruppo.

Questo potrebbe fare la differenza tra, diciamo, venir dati per morti per sbaglio o finire nelle grinfie del nemico, in manette, o senza equipaggiamento: il tipo di cose che possono succedere se venite messi fuori combattimento. Non è poco.

Og dimostra di essere troppo da gestire nel combattimento del magazzino per Landon, avendo assestato vari colpi devastanti nel corso del combattimento.

Prima del prossimo turno di Giulia Luca dice, "Concedo. Non voglio rischiare altre conseguenze."

Landon ha subito sia una conseguenza lieve sia una conseguenza moderata. Ottiene quindi un punto fato per aver concesso il conflitto e due punti fato per le due conseguenze, per un totale di tre.

Giulia dice "Quindi, cosa cerchi di evitare?"

Luca dice "Bene, non voglio venir ucciso o catturato, per cominciare."

Giulia sogghigna e dice, "Abbastanza giusto. Quindi diciamo che Og ti sbatte a terra svenuto e non si cura di finirti, avendo ancora da fronteggiare Cynere e Zird. Potrebbe anche pensare che sei morto. Però penso che la sconfitta abbia bisogno di un costo più alto. Hm..."

Marco si intromette, "Che ne dite se gli prende la spada come trofeo?"

Giulia annuisce. "Sì, mi sembra ottimo. Ti sbatte a terra svenuto, ti sputa addosso, e ti prende la spada."

Luca dice, "Bastardo! Lo cercherò per riprendermela..."

Venir Messi Fuori Combattimento

Se non avete alcuna conseguenza né alcuna casella di stress rimasti per assorbire tutti i livelli di successo di un colpo, significa che **venite messi fuori combattimento**.

Venir messi fuori combattimento è male: non solo significa che non potete più combattere, ma che la persona che vi ha messi fuori combattimento decide cosa vi succede dopo il combattimento. Ovviamente, non possono narrare nulla che sia fuori dall'ambito del conflitto (come farvi morire di vergogna), ma dà comunque a qualcun altro molto potere sul vostro personaggio e non potete farci nulla.

Morte del Personaggio

Quindi, se ci pensate, non ci sono molte possibilità di trattenere qualcuno dal dire che il vostro personaggio muore dopo avervi messo fuori combattimento. Se state parlando di un conflitto fisico in cui la gente utilizza odiose armi affilate, sembra certamente ragionevole che un risultato possibile possa essere la morte del vostro personaggio.

Nella pratica, comunque, questa supposizione potrebbe essere abbastanza controversa a seconda del gruppo in cui vi trovate. Alcuni pensano che la morte del personaggio dovrebbe sempre essere un'opzione valida, se le regole la permettono: se così dicono i dadi, così sia.

Altri sono più circospetti, e considerano la perdita di un personaggio molto dannosa per il proprio divertimento se su quel personaggio hanno investito ore ed ore di gioco, solo perché qualcuno ha speso molti punti fato o perché i dadi hanno girato male.

Quest'ultimo approccio è quello che raccomandiamo, principalmente per la seguente ragione: la maggior parte delle volte la morte improvvisa del personaggio è abbastanza noiosa se confrontata col far vivere un inferno al personaggio. In aggiunta a questo, tutte le trame della storia a cui era connesso il personaggio morto stallerebbero senza soluzione e dovreste spendere parecchio tempo per definire come introdurre un nuovo personaggio nel bel mezzo della storia.

Questo non significa che nel gioco non ci sia spazio per la morte del personaggio, comunque. Si raccomanda di tenersi questa possibilità per conflitti che siano estremamente cruciali, drammatici, e significativi per quel personaggio: in altre parole conflitti in cui il personaggio rischierebbe la vita coscientemente e volontariamente per vincere. Giocatori e GM, se avete il sentore di trovarvi in questo tipo di conflitto, parlatene durante la fase d'impostazione per vedere cosa ne pensa il gruppo.

Come minimo se vi trovate in un grippo intransigente che invoca il potenziale mortale di ogni risultato di fuori combattimento, assicuratevi di chiarire al meglio l'intento omicida dell'avversario. GM, questo è fondamentale per voi, affinché i giocatori sappiano quali PNG sono veramente pericolosi, e possano se necessario concedere per tenere in vita i propri personaggi.

Movimento

In un conflitto è importante tenere traccia della posizione di ciascun partecipante in relazione agli altri, che è il motivo per il quale l'ambiente viene diviso in zone. Se avete delle zone avrete persone che tenteranno di muoversi in giro tra di esse per avvicinarsi l'un l'altro o per ottenere un certo obiettivo.

Normalmente non è difficile muoversi da una zona all'altra: s**e non c'è nulla a rendervi difficile il movimento da una zona all'altra potete muovervi di una zona gratuitamente in aggiunta alla vostra azione per lo scambio in corso**.

Se volete muovervi per più di una zona (fino ad un punto qualsiasi sulla mappa), se un aspetto di situazione indica che potrebbe essere difficile muoversi liberamente, o se un altro personaggio si frappone tra voi e la vostra meta, allora dovrete eseguire un'azione di superare un ostacolo con l'abilità Atletica per muovervi. Questa conta come vostra azione dello scambio.

Superare un Ostacolo pag. 136

GM, proprio come per altri tiri per superare un ostacolo, anche in questo caso definirete la difficoltà. Potreste utilizzare il numero di zone che il personaggio sta attraversando o gli aspetti di situazione in mezzo al percorso per definire l'opposizione passiva. Se un altro personaggio si frappone sul percorso tirate un'opposizione attiva e sentitevi liberi di invocare qualsiasi aspetto di situazione che intralci il movimento.

Se fallite il tiro, qualsiasi cosa vi stesse intralciando vi trattiene dal muovervi. Se pareggiate, vi muovete ma il vostro avversario ottiene un vantaggio temporaneo ci qualche tipo. Se riuscite, vi muovete senza conseguenze particolari, Se riuscite con stile, potrete reclamare un beneficio in aggiunta al movimento.

Nel nostro attuale esempio del conflitto nel magazzino, Cynere vuole raggiungere uno degli scagnozzi di Og che ha cominciato a lanciare frecce dal secondo piano. Questo richiede a Cynere di attraversare una zona per accedere alle scale per il secondo piano e quindi salirle, mettendo il proprio avversario lontano due zone.

Al momento sta scambiando colpi con un altro malvivente, il cui valore di Combattere è Discreto (+2).

Laura racconta a Giulia la propria intenzione e Giulia dice, "Va bene, il malvivente con cui stai combattendo proverà ad impedirti di andartene, quindi fornirà opposizione attiva".

Il valore di Atletica di Cynere è Ottimo (+4). Laura tira i dadi ed ottiene +0, Per un risultato Ottimo. Il malvivente tira la propria opposizione, ed ottiene -1, per un risultato Medio (+1). Questo fornisca a Cynere tre livelli di successo, e riesce con stile.

Laura e Giulia descrivono Cynere fintare sul primo malvivente saltando acrobaticamente su una cassa, e salire le scale due gradini alla volta per raggiungere il secondo piano. Ottiene un beneficio, che chiama ***Momento***.

Il malvivente in cima alle scale deglutisce mostrando la propria balestra...

Vantaggi in Un Conflitto

Aspetti di Situazione pag. 58

Ricordatevi che gli aspetti creati da voi come vantaggi seguono tutte le regole degli aspetti di situazione: il GM può utilizzarli per giustificare azioni di superare un ostacolo, durano finché ha senso che rimangano in gioco, e a volte possono essere pericolosi quanto un avversario.

Quando create un vantaggio in un conflitto, pensate quanto a lungo volete che tale aspetto rimanga in gioco e chi volete che abbia accesso ad esso. È difficile per tutti, non solo per voi e per i vostri amici, giustificare l'uso di un aspetto che avete associato ad un personaggio, ma è anche più facile giustificare di essersene liberati: basta un'azione di superare un ostacolo e potete cancellarlo. È più difficile giustificare di potersi liberare di un aspetto sull'ambiente (seriamente, chi si metterà a spostare quella ***Grossa libreria*** che avete appena rovesciato?), ma chiunque sia presente in scena potrebbe trovare una ragione per avvantaggiarsene.

FUOCO DI COPERTURA ED ALTRE IMPOSIZIONI

Quando cercate di evitare che qualcun altro venga attaccato, il modo migliore è creare un vantaggio. Potete passare al vostro compagno l'invocazione gratuita e rendere più difficile colpirlo.

Potete anche mettervi direttamente tra l'attacco e il bersaglio, in modo che il cattivo debba passare sul vostro corpo per arrivare al vostro compagno. In questo caso vi difendete normalmente e subite eventuali stress e conseguenze.

Se volete difendere altre persone senza frapporvi direttamente tra loro e l'attacco, avete bisogno di un apposito talento.



In termini di opzioni per dei vantaggi non ci sono limiti all'immaginazione. Quasi tutti i modificatori situazionali a cui potete pensare possono essere espressi come vantaggi. Se siete bloccati senza idee, eccovi alcuni suggerimenti:

- **Temporaneamente accecato**: Lanciare sabbia negli occhi del nemico è un'azione classica. Mette un aspetto ***Accecato*** su un obiettivo che potrebbe obbligarlo a liberarsene prima di fare qualsiasi cosa che dipenda dalla vista. ***Accecato*** potrebbe anche rappresentare delle buone possibilità per una tentazione, quindi tenete a mente che il vostro avversario può avvantaggiarsi di ciò per recuperare punti fato.

- **Disarmare**: Fate volar via l'arma del vostro antagonista disarmandolo fino a che non riesce a recuperarla. L'avversario avrà bisogno di un'azione di superare un ostacolo per recuperare la propria arma.

- **Posizionamento**: Ci sono molti modi di utilizzare dei vantaggi che rappresentino il posizionamento, come ***Posizione di superiorità*** oppure ***Nell'angolo***, che potete invocare per avvantaggiarvi del posizionamento a seconda del contesto.

- **Senza fiato e altre ferite minori**: Alcuni colpi durante il conflitto risultano debilitanti perché provocano dolore piuttosto che lesioni. Colpi ai nervi o all'inguine, o parecchi altri trucchi sporchi ricadono in questa categoria. Potete usare un vantaggio per rappresentarli, associando al vostro avversario ***Dolore accecante*** o ***Scioccato*** o altro, quindi seguendo con un attacco che sfrutta l'aspetto per procurare un danno più durevole.

- **Ripararsi**: Potete utilizzare dei vantaggi anche per rappresentare posizioni di copertura e riparo, invocandoli durante la vostra difesa. Questi vantaggio possono essere tanto generici quanto ***Ho trovato un riparo*** o tanto specifici quanto ***Dietro il grosso bancone di quercia***.

- **Modificare l'ambiente**: Potete usare dei vantaggi per modificare l'ambiente a vostro beneficio, per esempio creare barriere per impedire il movimento sparpagliando ***Cianfrusaglie*** ovunque, o mettere qualcosa ***A fuoco***.



Altre Azioni in Un Conflitto

Come detto in precedenza, potete trovarvi in una situazione in cui volete fare qualcos'altro mentre i vostri compagni stanno combattendo. Potreste disattivare una trappola, cercare indizi, o controllare la presenza di assalitori nascosti.

Per fare ciò, GM, impostate per il personaggio una forma modificata di sfida. Una delle attività sarà probabilmente "difenderti": in ogni scambio in cui qualcuno vi attacca o tenta di creare un vantaggio su di voi, dovete riuscire a difendervi per poter eseguire una delle altre azioni nello scambio. Se nessuno riesce a colpirvi o a creare un vantaggio su di voi, potete usare la vostra azione per eseguire una delle attività della sfida.

AZIONI GRATUITE

A volte può essere sensato che il vostro personaggio faccia qualcos'altro insieme agli altri o come passo verso la loro azione dello scambio. Estraete velocemente un'arma prima di usarla, urlate un avvertimento prima di buttar giù una porta a calci, o controllate velocemente una stanza prima di attaccare. Questi piccoli pezzetti di azione sono più che altro descrizioni piene di colore, fatte con l'intento di aggiungere atmosfera alla scena.

GM, non cadete nella trappola di voler vigilare ogni singolo dettaglio della descrizione di un giocatore. Ricordate, se non c'è opposizione significativa o interessante, non dovreste richiedere un lancio di dadi: lasciate semplicemente che i personaggi riescano in ciò che dicono di fare. Ricaricare una pistola o pescare qualcosa dallo zaino sono parte integrante dell'azione stessa. Non dovreste introdurre alcuna meccanica per gestire tali situazioni.

Cynere sta provando ad aprire una porta affinché lei e i suoi amici possano fuggire in un'antica cripta piuttosto che combattere contro orde di guardiani del tempio.

Giulia dice, "Bene, diciamo che sbloccare la porta è un'azione di Artigianato di difficoltà Discreta (+2), ed aprirla abbastanza da poter scivolare dentro è un'azione di Fisico di difficoltà Discreta (+2) perché è una di quelle porte di cripta molto pesanti. L'altra azione è difenderti."

In quello scambio, Cynere riesce a difendersi contro un attacco, quindi può utilizzare la sua azione per sbloccare la serratura. Fallisce, e decide di riuscire con un costo. Giulia suppone che la cosa migliore sia colpirla con una conseguenza visto che si trova nel mezzo di un combattimento. Così Cynere riesce ad aprire la porta, ma non prima che uno dei guardiani del tempio le lasci una ***Gamba sanguinante***.

Nello scambio seguente, fallisce nella difesa contro un attacco, quindi non può tirare per avanzare nella sfida.

Nel terzo scambio, si difende e riesce con stile nel tiro di Fisico per aprire la porta. Segnala agli amici ed ottiene un beneficio ***Partenza in vantaggio***, perché sta per diventare un inseguimento...

Terminare Un conflitto

Nella maggior parte delle circostanze, quando tutti i membri di una delle parti concede o viene messo fuori combattimento, il conflitto è terminato.

GM, appena sapete che un conflitto è effettivamente terminato, potete consegnare tutti i punti fato guadagnati dalle concessioni. Giocatori, prendete i vostri punti fato per le volte in cui i vostri aspetti sono stati invocati contro di voi, prendete nota di tutte le conseguenze che avete subito nel combattimento, e ripulite le vostre caselle di stress.

Dopo molto affanno e molte pazzie, il conflitto del magazzino è finalmente terminato. Giulia concede il conflitto per conto di Og e dei suoi scagnozzi rimasti, quindi i PG rimangono in vita e possono proseguire a setacciare il magazzino alla ricerca delle merci rubate a cui erano interessati.

Poiché è stata una concessione, Og se ne va e potrà combattere un altro giorno. Poiché Luca ha concesso a Giulia in uno scambio precedente, Og si porta con sé la spada di Landon come trofeo personale.

Luca ottiene dei punti fato per essersi arreso: uno per la concessione, ed altri due per le due conseguenze lieve e moderata che ha subito nel corso del conflitto. Tre punti fato.

Marco ottiene due punti fato, perché Giulia ha permesso ad uno dei malviventi di invocare il suo aspetto ***Non il mio viso!*** contro di lui per due volte durante il conflitto.

Laura non ottiene punti fato, poiché tutte le invocazioni conro di lei erano gratuite, da vantaggi e benefici. Avendo vinto non viene premiata per le conseguenze subite.

Transizione Verso una Competizione o una Sfida

Potreste trovarvi in una scena di conflitto in cui i partecipanti non sono più interessati a provocarsi danno a vicenda a causa di qualche cambiamento delle circostanze. Se succede e c'è ancora altro da risolvere, potete passare direttamente ad una competizione o ad una sfida, secondo i bisogni. In questo caso astenetevi dal consegnare i punti fato guadagnati dal conflitto finché non avete risolto la competizione o la sfida.

Nell'esempio precedente Cynere è riuscita ad aprire la porta della cripta affinché i tre PG potessero sfuggire ad un'orda infinita di guardiani del tempio. Decidono di correre per tentare di seminarli.

Ora, i guardiani e i PG hanno obiettivi opposti ma non si danneggiano più a vicenda, quindi il combattimento si trasforma in una competizione e Giulia comincia ad impostare l'inseguimento.

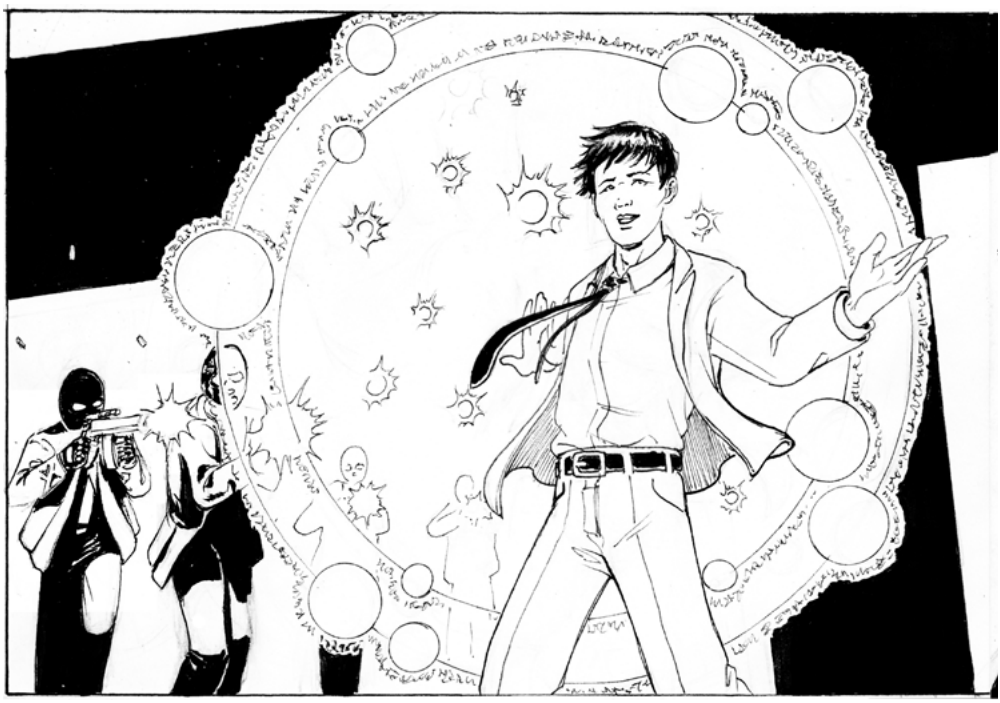
Anche se i PG hanno subito qualche conseguenza e dovrebbero ricevere dei punti fato, non li otterranno finché non riescono a fuggire, o finché non vengono presi.

COOPERAZIONE

I personaggi possono aiutarsi l'un l'altro nel portare a termine delle azioni. Ci sono due modi per aiutare qualcuno in Fate: combinare le abilità, per i casi in cui fate tutti lo stesso sforzo nel portare a termine l'azione (per esempio usare tutti Fisico per far crollare una parete pericolante), e sommare i vantaggi per i casi in cui il gruppo sta preparando una singola persona a fare molto bene l'azione finale (come causare distrazioni multiple affinché una persona possa usare furtività per entrare in una fortezza).

Quando combinate le abilità, scegliete chi ha il valore di abilità più alto tra i partecipanti. Ogni altro partecipante che ha almeno un valore Medio (+1) nella stessa abilità aggiunge un bonus di +1 all'abilità del personaggio col valore più alto, e quindi solo il personaggio guida esegue il tiro di dadi. Quindi se avete tre aiutanti e siete quello con l'abilità più alta, tirate con il valore della vostra abilità +3.

Se fallite un tiro di abilità combinate, tutti i personaggi condividono il costo potenziale: qualsiasi complicazione colpisca un personaggio li colpisce tutti, o tutti devono subire le conseguenze del fallimento. Alternativamente, potete imporre un costo che colpisca tutti i personaggi allo stesso modo.



Continuando con l'esempio della fuga dal tempio, poiché si tratta di una situazione di gruppo contro gruppo, il tavolo decide che sia più semplice combinare le abilità.

Tra i tre PG, Cynere ha il valore di Atletica più alto, a Ottimo (+4). Landon ha Atletica a Buono (+3) e Zird ha Atletica a Medio (+1), quindi tutti contribuiscono con un +1. Cynere tira per lo scambio per conto di tutti i PG con un valore di Fantastico (+6).

I guardiani del tempio di Giulia hanno Atletica soltanto ad un livello Medio (+1), ma di loro ce ne sono cinque e quindi tirano per la competizione con un valore Eccellente.

Quando sommate dei vantaggi tutti i personaggi, come al solito, eseguono un'azione di creare un vantaggio, e prestano tutte le invocazioni gratuite che ottengono ad un solo personaggio. Ricordate che invocazioni gratuite multiple sullo stesso aspetto posso essere sommate.

Zird e Cynere vogliono far sì che Landon possa colpire molto duro Tremendor, il temuto gigante delle Distese del Nord.

Entrambi tirano per creare un vantaggio nel proprio turno, ottenendo in tutto tre invocazioni gratuite su una ***Distrazione appariscente*** che creano dai fuochi d'artificio magici di Zird (che riesce nel creare il vantaggio) e dai colpi di striscio di Cynere (che riesce con stile per aggiungere altre due invocazioni gratuite).

Passano le invocazioni a Landon che nel suo turno le usa tutte per un enorme +6 al proprio attacco.




ZOOM×5

8 CONDURRE IL GIOCO

COSA FA IL GAME MASTER

Se siete il Game Master, allora il vostro compito è leggermente diverso da quello degli altri giocatori. Questa sezione vi fornirà alcuni strumenti per facilitarvi questo compito durante il gioco.

Il compito del GM è stato già discusso brevemente nel capitolo *Le Basi*, ma ora approfondiamo un po' di più le vostre responsabilità specifiche.

Iniziate e Terminate le Scene

Una delle vostre responsabilità principali durante il gioco è quella di decidere in modo definitivo quando una scena inizia e quando termina. Potrebbe non sembrare un grosso affare, ma invece lo è perché significa che siete la persona che è principalmente responsabile del ritmo di ogni sessione. Se date inizio alle scene troppo presto ci vorrà parecchio tempo per raggiungere il culmine dell'azione. Se non vi ponete fine abbastanza in fretta, allora si trascineranno parecchio e vi ci vorrà diverso tempo per fare qualcosa di significativo.

A volte i giocatori, ansiosi di passare al prossimo momento di azione, vi aiuteranno in questo, ma in genere tenderanno a spendere troppo tempo ad interpretare le chiacchierate tra i personaggi e a concentrarsi nelle minuzie. Quando questo accade è compito vostro in quanto GM intervenire, come foste il tecnico di montaggio di un film, e dire, "Penso che la scena sia stata spremuta abbastanza per il suo valore. Qual è la prossima mossa?"

Scene, Sessioni e Scenari pag. 227

Vi daremo altri suggerimenti sul dare inizio o porre fine alle scene nel prossimo capitolo: *Scene, Sessioni* e *Scenari*.



IL DRAMMA È MEGLIO DEL REALISMO

Per ottenere una migliore esperienza di gioco con Fate, non impantanatevi nel mantenere una consistenza assoluta nel mondo di gioco o nell'aderire ad un draconiano senso del realismo. Il gioco funziona con le regole del dramma e del romanzo; usatele a vostro vantaggio. Nel gioco i momenti in cui i PG sono liberi da conflitti o problemi da affrontare dovrebbero essere molto pochi, anche quando per loro sarebbe più realistico riposarsi e prendere fiato.

Quando tentate di decidere cosa succede, e la risposta è piuttosto noiosa, scegliete qualcosa che sia più eccitante che ragionevole! Potrete sempre trovare delle ragioni per giustificare qualcosa che in quel momento non ha senso.



Interpretare il Mondo e i PNG

Come Game Master, è vostro compito decidere il modo in cui chiunque e qualsiasi cosa nel mondo reagisce a quello che fanno i PG e quale sia l'ambiente intorno a loro. Se un PG fallisce un tiro siete voi a deciderne le conseguenze. Quando un PNG tenta di assassinare l'amico di un PG, siete voi a decidere come si svolgerà l'azione. Quando i PG si avvicinano passeggiando ad un venditore di cibo in un mercato, voi decidete che giornata sta avendo il venditore, la sua personalità, cosa vende quel giorno. Quando i PG si accostano a quella caverna buia decidete che tempo fa.

Fortunatamente non dovete decidere tutto ciò dal nulla: avete a disposizione molti strumenti che vi aiuteranno a decidere cosa sia più appropriato. Il processo che delineiamo nel capitolo *Creazione della Partita* dovrebbe fornirvi molte indicazioni sul contesto della partita che state giocando, che sia sotto forma di aspetti come i problemi attuali o incombenti, di luoghi specifici che potreste visitare, o di PNG con obiettivi forti che potete utilizzare.

Anche gli aspetti dei PG possono aiutarvi nel decidere come l'ambiente gli risponde. Come spiegato nel capitolo *Aspetti e Punti Fato*, gli aspetti migliori hanno due facce. Avete molto potere per sfruttare questa dualità utilizzando le tentazioni basate su eventi. In questo modo prendete due piccioni con una fava: aggiungete dettagli al vostro mondo di gioco e tenete i PG al centro della storia che state narrando.

Questo lato del vostro compito significa che quando in una scena avete dei PNG parlate e prendete decisioni per conto loro, come i giocatori fanno per i propri personaggi: decidete quando fargli eseguire azioni che necessitano del tiro di dadi, e seguite le stesse regole dei giocatori per definirne il risultato. I vostri PNG saranno lievemente diversi dai PG, comunque, a seconda della loro importanza nella storia.

Creazione della Partita
pag. 17

Aspetti e Punti Fato
pag. 55

Tentazioni Basate su Eventi
pag. 74

Creare l'Opposizione
pag. 215

LASCIATEVI AIUTARE DAI GIOCATORI

Non dovete portare sulle vostre spalle l'intero peso del creare i dettagli del mondo. Ricordate, più sarete collaborativi, maggiore sarà il coinvolgimento emotivo dei giocatori nel risultato, avendone condiviso la creazione.

Se un personaggio ha un aspetto che lo collega a qualcuno o qualcosa nel mondo, rendete quel giocatore il vostro "esperto" sull'argomento. Per esempio, se qualcuno ha l'aspetto C*icatrici della grande guerra*, interrogate quel giocatore per avere informazioni tutte le volte che la Grande Guerra entra in gioco. "Notate che il sergente porta il simbolo dei veterani, rara decorazione distribuita durante la Guerra. Che azioni fottutamente schifose si devono fare per ottenerne uno? Ne hai uno?" Alcuni giocatori rimetteranno la cosa a voi, e va bene, ma è importante che continuiate a proporre domande per favorire un'atmosfera collaborativa.

Inoltre, uno dei più frequenti utilizzi dell'azione creare un vantaggio (pag. 138) è precisamente quello di fornire ai giocatori un modo per aggiungere dettagli al mondo di gioco tramite i propri personaggi. Usatela a vostro vantaggio quando siete a corto di idee o quando volete delegare maggiormente il controllo. Un buon modo di farlo durante il gioco è rispondere alle domande dei giocatori con altre domande, se chiedono informazioni

Marco: "C'è un modo per distruggere questa costruzione magica senza uccidere i soggetti intrappolati all'interno?"

Giulia: "Bene, sai che essa sta usando la loro energia vitale per alimentarsi. Se ci fosse un modo per farlo, quale pensi che sarebbe? Voglio dire, sei l'esperto di magia, dimmelo tu."

Marco: "Hm... Penso che ci sarebbe un qualche tipo di contro-incantesimo, come un meccanismo di sicurezza, se le cose dovessero volgere al peggio."

Giulia: "Sì, suona bene. Tira Conoscenze per vedere se c'è."

Giudicate l'Uso delle Regole

Un altro dei vostri compiti è prendere le decisioni momento per momento su cosa sia legittimo e cosa non lo sia riguardo alle regole. Nella maggior parte dei casi deciderete se qualcosa nel gioco meriti un tiro di dadi, che tipo di azione sia (superare un ostacolo, attaccare, ecc...) e quanto difficile sia il tiro. Durante i conflitti le cose possono diventare leggermente più complicate, dovendo decidere se un certo aspetto di situazione debba o meno forzare qualcuno ad un tiro di superare un ostacolo, o se un giocatore possa o meno giustificare un certo vantaggio che tenta di creare.

Giudicherete anche l'appropriatezza di qualsiasi invocazione venga proposta come descritto nel capitolo *Aspetti e Punti Fato*, e vi assicurerete che tutti i giocatori abbiano chiaro ciò che sta succedendo. Con le invocazioni è abbastanza semplice: se il giocatore riesce a spiegare perché l'aspetto è significativo, siete a posto. Con le tentazioni la questione può complicarsi poiché avete bisogno di articolare con precisione la conseguenza sulla quale il giocatore dovrà essere d'accordo.

Forniamo di seguito alcuni altri suggerimenti su come giudicare l'uso delle regole.

SIETE IL PRESIDENTE, NON DIO

Approcciate la vostra posizione di arbitro delle regole pensando a voi stessi come "primo tra eguali" in un comitato, piuttosto che come un'autorità assoluta. Se c'è disaccordo sull'uso delle regole, piuttosto che portare avanti una decisione unilaterale, provate ad incoraggiare una breve discussione e permettete a tutti di parlare liberamente. Molte volte scoprirete che il gruppo si autocontrolla: se qualcuno prova a proporre una tentazione molto forzata, è altamente probabile che un altro giocatore sollevi la questione prima di voi.

Il vostro compito è in realtà quello di avere "l'ultima parola" su argomenti legati alle regole, piuttosto che comandare dalla vostra poltrona. Tenetelo a mente.

Giudicare l'Uso di Abilità e Talenti pag. 204

Creare gli Scenari (e Quasi Tutto il Resto)

Infine, siete responsabili della creazione di tutto ciò che i PG incontreranno e a cui reagiranno durante il gioco. Questo non solo include PNG con abilità e aspetti, ma anche gli aspetti delle scene, degli ambienti, e degli oggetti, tanto quanto i dilemmi e le sfide che formano uno **scenario** di Fate. Fornirete gli agganci che daranno al gruppo una ragione per giocare la partita: i problemi che affrontano, le questioni che devono risolvere, a chi si oppongono, che situazioni dovranno attraversare per trionfare.

A questo compito è dedicata una sezione specifica. Vedere il capitolo *Scene, Sessioni e Scenari* per un approfondimento.

Scene, Sessioni e Scenari pag. 227

COSA FARE DURANTE LA CREAZIONE DELLA PARTITA

Creazione della Partita
pag. 17

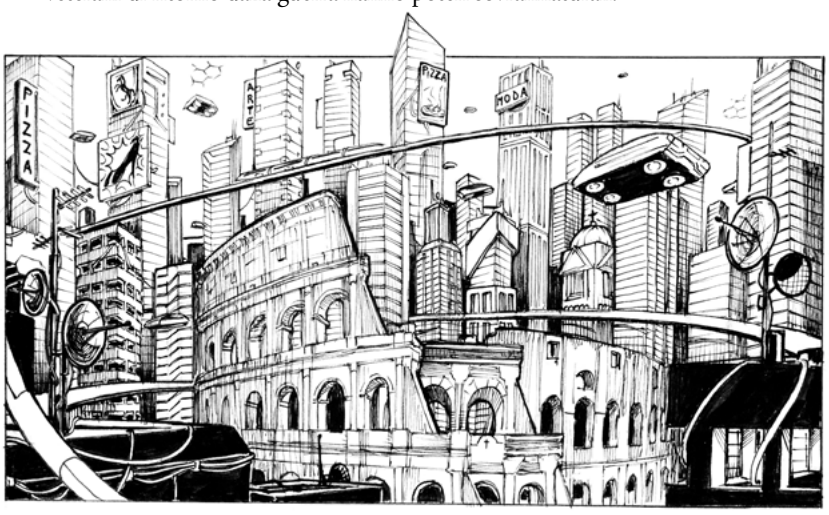
Come descritto nel capitolo *Creazione della partita*, inventare o prendere decisioni su un'ambientazione è spesso uno sforzo collaborativo tra voi e i vostri giocatori. In questo senso la cosa migliore che possiate fare come GM durante il processo di creazione della partita è di essere aperti alle nuove idee altrui ed essere generosi con le proprie, proprio come chiunque altro. Giocate sui suggerimenti offerti dagli altri ed espandeteli. I vostri giocatori si sentiranno più coinvolti nel gioco se sentiranno di aver avuto parte nella sua costruzione.

Chiaramente, se tutti sono ben disposti niente vi proibisce di proporre una visione chiara di ciò che volete giocare esattamente. "Bene, si tratterà di un gioco sulla Guerra Fredda negli anni '60, ad eccezione del fatto che è pieno di steampunk e mecha. Partiamo!" Basta che tutti siano d'accordo con voi nel prendere questa strada. Anche un solo giocatore che non si sente del tutto coinvolto ed che è poco propenso a *far parte* della storia, può influenzare molto il gioco.

Là Fuori o Qui Vicino?

Parlando di mecha steampunk nell'Unione Sovietica degli anni '60, è una buona idea quella di considerare quanto "là fuori" volete arrivare. Le idee di grande spessore sono molto divertenti, ma se sono troppo difficili da correlare allora i vostri giocatori potrebbero avere dei problemi a capire il gioco che state proponendo. Dove cada esattamente la linea di demarcazione tra un'ambientazione comprensibile ed una inconcepibile varierà da un gruppo all'altro (e da giocatore a giocatore), quindi non c'è una risposta definitiva. Siate semplicemente coscienti che ogni deviazione da ciò che è familiare (che sia il mondo reale o quello rispecchiante un genere ben preciso) ha il potenziale di essere un possibile ostacolo concettuale per i giocatori. Assicuratevi di essere tutti d'accordo e preparatevi in anticipo ad ogni tipo di domanda.

L'approccio opposto è quello di ambientare il gioco qui vicino, nel mondo reale, con forse solo un paio di deviazioni che hanno altre ramificazioni da esplorare nel corso del gioco. Il modo migliore di descrivere questo tipo di ambientazione è quello di stabilire un posto ed un tempo che sia familiare per tutti, per poi inserirvi l'eccezione. Per esempio "È la Londra dei giorni nostri ma i robot sono una cosa comune" oppure "È la Los Angeles del secondo dopoguerra, ma alcuni veterani di ritorno dalla guerra hanno poteri sovrannaturali."



Top Down o Bottom Up?

C'è anche il problema di quanto ampia sarà la portata del gioco. Alcuni preferiscono iniziare con un'immagine ampia per poi scendere nei dettagli, mentre altri preferiscono cominciare col qui ed ora e sviluppare l'immagine generale in corso d'opera. Questi due approcci sono spesso chiamati rispettivamente "top-down" e "bottom-up,". Nessuno dei due è migliore dell'altro ma ognuno ha i suoi pro e contro.

Con l'approccio top-down determinerete la maggior parte dell'ambientazione in anticipo: cose come le persone influenti, i luoghi e le città importanti, la natura delle organizzazioni degne di nota, e così via. Ha il vantaggio di fornire un senso chiaro del mondo di gioco. Per esempio, se avete deciso che il Regno di Talua è in perpetuo stato di conflitto tra cinque potenti Casate che concorrono per il potere, allora già sapete che chiunque sia degno di nota nel regno apparterrà ad una di esse, e se non vi appartiene dovrà avere un valido motivo.

Lo svantaggio, chiaramente, è che se non partite da un'ambientazione preesistente tratta da un film, un telefilm, un libro, un videogioco o altro, normalmente ci vorrà *parecchio* lavoro preparatorio. Richiede anche che i giocatori si presentino con una certa conoscenza del tutto, che può risultare scoraggiante. Ma se tutti ingranano la stessa marcia si può produrre un gioco molto divertente e soddisfacente.

Se decidete per il bottom-up, invece, comincerete con qualsiasi cosa sia importante per i PG. Potrebbe essere qualsiasi cosa: da alcuni PNG di nota nella loro città natale, al nome del tipo che lavora nel box vicino al loro. Quindi in questo caso il gruppo definisce i dettagli mentre la storia si svolge. Non c'è bisogno di sapere come le cose si adattano al mondo, perché tutti lo costruiranno mentre giocate. Il mondo esce spiraleggiando da ciò con cui iniziate.

In questo caso lo svantaggio potenziale è che ciò richiede molta improvvisazione e vi troverete a pensare su due piedi. Questo è vero per tutti, sia per il GM che per i giocatori. Per voi, GM, potrebbe non essere un grosso ostacolo; condurre una partita quasi sempre comporta un certo grado di improvvisazione, ma non tutti i giocatori potrebbero essere pronti per questo tipo di responsabilità. In aggiunta, se ai vostri giocatori piace immergersi nei propri personaggi e vedere il mondo tramite i loro occhi, potrebbero trovare discordante rompere quella prospettiva per, diciamo, inventare un nome al volo per l'ascia incantata appena trovata o dirvi cosa sia successo all'*ultimo* Direttore-Ombra della CIA.

Fate può gestire entrambi gli approcci, ma il supporto del sistema per i contributi dei giocatori alla narrazione nella forma di aspetti e dettagli di storia rende il metodo bottom-up molto armonico. Se questo è il modo in cui vi piace giocare, benissimo! Altrimenti, nessun problema; ma qualche volta provatelo!

Scala Ridotta o Scala Vasta?

Scala della Partita
pag. 21

Abbiamo già parlato della scala della partita nel capitolo *Creazione della partita*, ma vale la pena approfondire l'argomento.

Come delineato in quella sezione, le storia di scala ridotta riguardano eventi strettamente correlati ai PG, e probabilmente in un'area geograficamente molto limitata. Le storie su vasta scala sono l'opposto: racconti epici che abbracciano nazioni, pianeti, o galassie con conseguenze che scuotono interi mondi. Entrambi i tipi di storia possono essere molto divertenti: ottenere il titolo di Grande Imperatore della Galassia Conosciuta può essere altrettanto divertente quanto ottenere la mano della ragazza più carina del villaggio.

Comunque, non fatevi trarre in inganno pensando che le due modalità siano mutuamente esclusive. Ecco alcuni modi di combinarle.

- **Iniziate dal piccolo e crescete:** La classica storia "da nullità ad eroe" in cui un individuo alla buona e senza pretese di gloria viene improvvisamente rapito da eventi oltre ogni sua aspettativa. Pensate a Luke Skywalker in *Star Wars: Una Nuova Speranza*. Comincia come un contadino qualunque che gareggia su dei T-16 e combina guai alla Stazione Tosche. Quindi un paio di droidi entrano nella sua vita iniettandogli un alto tasso di mistero: chi è questo Obi-Wan Kenobi? Prima ancora di rendersene conto, frequenta trafficanti per liberare una principessa, affondando un colpo per conto della Ribellione. È un classico caso di inizio a scala ridotta che si espande in storia a vasta scala.

- **Cime e valli:** In questa modalità alternate la vasta scala con la scala ridotta, usando quest'ultima come momento di respiro. Tipicamente, le linee narrative di vasta scala avranno a che fare con questioni di stato, la conquista di pianeti, l'esilio di impensabili Esseri dall'Al di Là, e cose del genere; mentre le linee narrative a scala ridotta saranno di natura molto più personale, con solo alcune connessioni con gli eventi di maggior respiro che traspirano dalle vite dei personaggi. Per esempio, potreste spendere una sessione o due discutendo con quel Grande Imperatore, quindi focalizzarvi su un personaggio che si ricongiunge col padre o che va in aiuto di un amico in difficoltà. La sessione a scala ridotta serve come momento di respiro tra una missione epica e l'altra, e fornisce ai giocatori la possibilità di scavare negli angoli ancora inesplorati dei propri personaggi. In più, se in seguito *volete* connettere le storie a scala ridotta a quelle a vasta scala potete farlo, e il profitto sarà molto soddisfacente per i personaggi.

Elementi Accessori: Ne Avete Bisogno?

Elementi Accessori
pag. 271

La vostra ambientazione necessita di cose come super-poteri, magia, arnesi di alta tecnologia, o qualcos'altro che ricade oltre i confini del comune? Ad ogni modo, dovreste chiedervelo in questo momento e, prima di iniziare a giocare, leggetevi il capitolo *Elementi Accessori* per maggiori dettagli su cosa siano gli elementi accessori e che uso potete farne nel vostro gioco.

COSA FARE DURANTE IL GIOCO

Ora che avete terminato il percorso di creazione della partita con i giocatori, diamo un'occhiata nel dettaglio a come svolgere i vostri compiti durante una sessione di gioco.

La Regola d'Oro

Prima di addentrarci nei dettagli specifici, ci soffermiamo sulla regola d'oro di Fate:

- **Prima decidete cosa volete ottenere, poi consultate le regole per aiutarvi ad ottenerlo.**

Sembra essere soltanto buonsenso ma la sottolineiamo perché l'ordine è importante. In altre parole, non prendete le regole come una camicia di forza o un limite forte su un'azione. Usatele invece come una gamma di potenziali strumenti per modellare qualsiasi cosa abbiate in mente. Il vostro intento, qualsiasi esso sia, ha sempre la precedenza sulle meccaniche.

La maggior parte delle volte la definizione stessa di un'azione rende facile questo processo: ogni volta che il vostro intento è quello di provocare danno a qualcuno, sapete che è un attacco. Ogni volta che tentate di evitare del danno, sapete che si tratta di una difesa.

A volte però vi troverete in situazioni in cui non è immediatamente chiaro il tipo di azione più appropriato. Come GM, non gestite queste situazioni proibendo l'azione. Provate invece a stabilire un intento preciso, per associarlo ad una (o più) delle azioni di base del gioco.

LA REGOLA D'ARGENTO

Il corollario alla Regola d'Oro è il seguente: **Non permettete mai alle regole di frapporsi a ciò che rende sensata la narrazione**. Se tu o i giocatori narrate qualcosa nel gioco ed è sensato applicare una certa regola al di fuori delle normali circostanze in cui la applichereste, andate avanti e fatelo.

L'esempio più comune ha a che fare con le conseguenze (pag. 164). Le regole dicono che normalmente una conseguenza è qualcosa che il giocatore sceglie di subire dopo essere stato colpito in un conflitto.

Ma diciamo che vi trovate in una scena in cui un giocatore decide che, come parte del tentativo di intimidire qualcuno, il suo PG tirerà un pugno sul tavolo di vetro a mani nude.

A tutti piace l'idea e tutti pensano che sia fantastica, quindi nessuno si preoccupa di cosa potrebbe succedere se il PG fallisse il tiro. Comunque, tutti sono d'accordo sul fatto che sia sensato che il PG si ferisca la mano (è ciò che rende la cosa intimidatoria).

In questo caso va benissimo assegnare una conseguenza lieve di ***Vetro nella mia mano*** poiché è adatta alla narrazione, anche se non c'è conflitto e tecnicamente nulla sta attaccando il PG.

Come nel caso della Regola d'Oro, assicuratevi che tutti siano d'accordo prima di fare cose del genere.

Giulia ci pensa un attimo, poiché sa che i dadi dovranno intervenire di sicuro in questo frangente. Se Cynere si muove lungo il salone, il suo movimento ha tutta l'aria di essere un'azione di superare un ostacolo. Ma con le saette fiammeggianti di morte che sfrecciano per la stanza, è molto probabile che Cynere dovrà difendersi. Ci sono due modi in cui potrà gestire la trappola: potrebbe essere una semplice opposizione passiva contro il movimento di Cynere, ma potendo provocare danno, potrebbe essere un attacco.

Quindi Giulia chiede, "Laura, dobbiamo tirare dei dadi, ma quale obiettivo vuoi veramente raggiungere? Vuoi evitare di essere colpita o ti butti a capofitto attraverso il salone per arrivare all'Idolo?"

Superare Un Ostacolo pag. 136

Laura non esita. "Oh, l'idolo, di scuro."

Giulia chiede, "Accetti quindi di subire del danno nel tentativo?"

Laura dice, "Si. Lanciarmi nel pericolo è normale per me."

Giulia dice, "Bene, quindi possiamo risolverla con un solo tiro. Ecco come la gestiremo. Tu tiri Atletica contro un'opposizione Fantastica (+6). Se ce la fai, superi la trappola senza alcun graffio. Se non ce la fai, sei bloccata nel salone e dovrai ritentare per raggiungere l'altro lato. Inoltre tratteremo il fallimento come un tentativo di Difesa, dunque subirai anche un colpo, a causa di tutte quelle saette fiammeggianti di morte e tutto il resto."

Laura ha un sussulto, ma annuisce e raggruppa i propri dadi.

In questo esempio, Giulia ha combinato gli effetti delle azioni di superare un ostacolo e di difendere per determinare cosa sarebbe successo a Cynere. Va benissimo, perché si adatta al loro intento ed è sensato data la situazione descritta. Avrebbe potuto decidere di eseguire entrambi i tiri separatamente, e sarebbe stato altrettanto adatto; ha semplicemente voluto ottenere la risoluzione della scena in un solo tiro.

Se avete qualche dubbio durante il gioco, tornate alla Regola d'Oro e ricordatevi che avete la flessibilità di fare la stessa cosa in caso di bisogno. Assicuratevi solo che quando lo fate, i giocatori siano d'accordo.

Quando Tirare i Dadi

Tirate i dadi quando riuscire o fallire nell'azione può fornire qualcosa di interessante al gioco.

È abbastanza facile capirlo per quanto riguarda il successo nell'azione: i PG superano un ostacolo significativo, vincono un conflitto, o raggiungono un obiettivo, il tutto foraggia il prossimo evento. Con il fallimento, invece, è leggermente più difficile perché è facile guardare ad esso in termini semplicemente negativi: fallisci, perdi, non ottieni quello che vuoi. Se non c'è nulla su cui costruire qualcosa dopo il fallimento, il gioco potrebbe risultarne frammentato se non addirittura fermato.

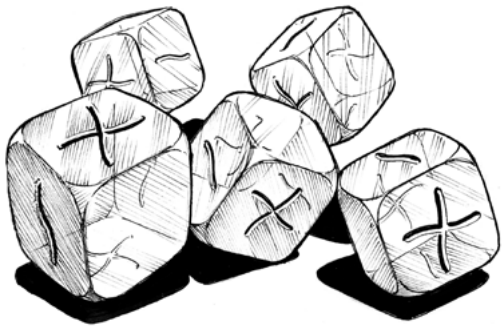
La peggior, *peggior* cosa che possiate fare è avere un tiro fallito *dal quale non scaturisce nulla*, nessuna nuova conoscenza, nessun nuovo corso d'azione da intraprendere, e nessun cambiamento nella situazione. È estremamente noioso e scoraggia i giocatori dall'investire nel fallimento, che è proprio ciò che volete evitare, vista l'importanza delle meccaniche delle tentazioni e delle concessioni dei conflitti. Quindi non fatelo.

GLI ASPETTI DI SITUAZIONE VI SONO AMICI

Quando provate a verificare se esiste una buona ragione per chiedere ai PG di eseguire un'azione di superare un ostacolo, tenete presenti gli aspetti attualmente in scena. Se l'esistenza di un aspetto vi suggerisce una difficoltà o un problema per il PG, chiedete un tiro di superare un ostacolo. Altrimenti non preoccupatevene.

Per esempio, se un personaggio tenta di scattare velocemente attraverso una stanza, e c'è un aspetto come ***Pavimento ingombro***, è sensato chiedere un tiro prima che possa muoversi. Se non c'è alcun aspetto di questo tipo, permettetegli semplicemente di fare la mossa e proseguite verso qualcosa di più interessante.

Se non riuscite ad immaginarvi un esito interessante da entrambi i risultati, allora non fate tirare i dadi. Se il fallimento è un'opzione poco interessante, date semplicemente ai PG ciò che vogliono e fate tirare in seguito, quando *potete* immaginarvi un fallimento interessante. Se il successo è un'opzione noiosa, allora verificate se potete cambiare la vostra idea in una tentazione, sfruttando l'occasione per dare qualche punto fato ai giocatori.



Rendere Fantastico il Fallimento

Se i PG falliscono un tiro durante il gioco e non siete sicuri sul come renderlo interessante, provate una delle seguenti idee.

Incolpate le Circostanze

I PG sono persone estremamente competenti (ricordate, è una delle cose di cui parla Fate). Non dovrebbero passare regolarmente o quasi per buffoni. A volte basta una giusta descrizione per rendere dinamico un fallimento: invece di narrare che i PG hanno semplicemente rovinato le cose, date la responsabilità del fallimento a qualcosa che i personaggi non potevano prevedere. C'è un secondo meccanismo su quella serratura che inizialmente sembrava semplice (Furtività), oppure l'antico tomo risulta troppo vecchio per essere letto (Conoscenze), oppure il vostro contatto non ha mantenuto la promessa di presentarsi al momento giusto (Contatti), oppure un'improvvisa scossa sismica vi sbilancia la corsa (Atletica).

In questo modo i PG risultano comunque competenti e fantastici, anche se non ottengono ciò che vogliono. La cosa importante è che spostare la responsabilità sulle circostanze vi fornisce l'opportunità di suggerire un nuovo corso d'azione, ed il fallimento crea un movimento in avanti della storia. Il vostro contatto non si è presentato? Dov'è? Chi l'ha seguito all'incontro? L'antico tomo è troppo sciupato? Forse qualcuno lo può rammendare. In questo modo non perdete tempo soffermandovi sul fallimento, ma continuate a muovervi verso qualcosa di nuovo.



Successo con un Costo

Potete anche offrire di dare al PG ciò che vuole, ma ad un costo: in questo caso, il fallimento nel tiro significa che non sono riusciti a raggiungere l'obiettivo senza conseguenze.

Un **costo minore** dovrebbe complicare la vita del PG. Come suggerito in precedenza, questo dovrebbe concentrarsi nell'usare il fallimento come mezzo per cambiare la situazione, piuttosto che negare semplicemente ciò che il PG voleva. Alcuni suggerimenti:

- Annunciate qualche pericolo imminente. *"La serratura si apre con un leggero schiocco, ma lo stesso non può dirsi per la porta della cripta. Se non sapevano dove eravate, ora lo sanno sicuramente."*

- Introducete uno sviluppo inaspettato. "*Si, il Maestro della gilda riesce a metterti in contatto con un mago che può tradurre l'antico tomo: un tizio di nome Berthold. Lo conosci, in realtà, ma l'ultima volta che lo hai visto fu tanti anni fa, quando ti ha sorpreso con sua moglie."*

- Presentate al giocatore una scelta difficile. *"Sorreggete il soffitto che sta per crollare abbastanza a lungo perché due degli altri riescano a passare, ma non i rimanenti. Chi sarà a rimanere schiacciato?"*

- Piazzate un aspetto sul PG o sulla scena. *"In qualche modo riuscite ad atterrare sui vostri piedi, ma con una **Caviglia Slogata** come ricordino."*

- Fornite un beneficio ai PNG. *"Nikolai vi sorprende accettando la vostra offerta, ma lo fa con un sorrisetto sarcastico che vi mette a disagio. Chiaramente, Nikolai **Ha un piano**."*

- Riempite una delle caselle di stress del PG. Siate cauti con questo, è un costo effettivo soltanto se il PG potrà subire altri colpi durante la scena. Se non pensate che possa succedere, scegliete un'opzione diversa.

Un **costo maggiore** fa più che complicare la vita del PG o promettere che qualcosa di peggiore possa accadere: richiede un tributo severo ed irrevocabile, proprio ora.

Un modo per farlo è quello di alzare il livello del costo minore. Invece di lasciare intendere che una guardia possa averli sentiti, alcune guardie irrompono nella stanza, le armi in pugno. Invece che venir semplicemente separati dai compagni dal crollo di un soffitto, uno o più di quei compagni finisce seppellito dai detriti. Invece che dover semplicemente fronteggiare una situazione difficile con Berthold, lui è ancora arrabbiato e vuole il loro sangue.

.

Ecco alcune altre opzioni::

- Rinforzate l'opposizione. Potreste pulire una delle caselle di stress di un PNG, aumentare una delle loro abilità di un grado per la scena corrente, o fornirgli un nuovo aspetto con un'invocazione gratuita.
- Portate in scena una nuova opposizione o un nuovo ostacolo, come altri nemici o un aspetto di situazione che peggiora le circostanze.
- Ritardate il successo. L'attività eseguita durerà molto più a lungo di quanto si potesse immaginare.



- Fornite al PG una conseguenza che scaturisce per logica dalle circostanze: leggera se ce l'hanno disponibile, altrimenti moderata.

Usare il Tempo Narrativo nei Successi e nei Fallimenti pag. 198

Se non sapete come definire un costo maggiore, potreste voler utilizzare il margine di fallimento come termine di misura. Nell'esempio dell'apertura della cripta discusso in precedenza, quello in cui le guardie sentono il PG ed irrompono nella stanza, se il giocatore avesse fallito il tiro di Furtività di 1 o 2, i PG avrebbero superato numericamente le guardie. Non un combattimento duro, ma comunque un combattimento. Se avesse fallito con un margine da 3 a 5, le guardie sarebbero state in numero pari a quello dei PG, creando uno di quei combattimenti che probabilmente consumerà qualche risorsa tipo punti fato o conseguenze. Ma se avesse fallito di 6 o più, allora i PG sarebbero stati superati in numero e si sarebbero trovati veramente in pericolo.

Lasciate che i Giocatori Facciano il Loro Lavoro

Potete anche buttare la palla nella metà campo dei giocatori e lasciare che decidano loro il contesto del proprio fallimento. Questa è una grande mossa per promuovere lo spirito collaborativo, ed alcuni giocatori saranno sorprendentemente entusiasti di mettere nei guai i propri personaggi per far proseguire la storia, specialmente se ciò dovesse significare mantenere il controllo della propria interpretazione.

È molto bello farlo anche quando non riuscite a pensare a nulla di adatto. "Va bene, così hai fallito quel tiro di Furtività di 2. Stai lavorando alla serratura, ma qualcosa va storto. Cosa?" "Hai fallito il tiro di Prontezza. Cos'è che non riesci a notare mentre ti intrufoli nelle stanze della regina?" È meglio se la domanda è specifica, come nei precedenti esempi: dire solamente "Bene, dimmi come fallisci!" può facilmente portare il gioco in stallo mettendo il giocatore sui carboni ardenti senza motivo. Volete *lasciare* che i giocatori facciano il lavoro, non costringerli a farlo.

Impostare le Difficoltà

Quando impostate l'opposizione passiva per un'azione, tenete a mente i "punti di rottura" delle difficoltà menzionati nel capitolo *Azioni e Risultati*: qualsiasi cosa che sia due o più gradi oltre il valore dell'abilità del PG costerà molto probabilmente dei punti fato, e qualsiasi cosa che sia due o più gradi sotto il valore dell'abilità del PG sarà uno scherzo da superare.

Quanto Devono Essere Difficili i Tiri?
pag. 135

Piuttosto che "modellare il mondo" o cercare il "realismo", provate a definire le difficoltà secondo le necessità drammatiche: *le cose dovrebbero essere normalmente più difficili quando la posta è alta e meno difficili quando la posta è bassa*.

Funzionalmente, è uguale all'impostare una difficoltà consistente ed assegnare una penalità circostanziale al tiro per rispecchiare l'eseguire l'attività in fretta o altre condizioni sfavorevoli. Psicologicamente, però, la differenza tra una difficoltà alta ed una difficoltà bassa con una penalità, è grande e non dovrebbe essere sottostimata. Un giocatore che affronta una difficoltà maggiore si sentirà in genere messo propriamente alla prova, mentre se affrontasse una grossa penalità probabilmente scelta a discrezione del GM, si sentirà scoraggiato.

Impostare come bassa una difficoltà è principalmente un modo per far sì che i PG mostrino la propria competenza, permettendogli di brillare in una particolare situazione e ricordandoci il motivo per cui il personaggio è sotto i riflettori. Potete anche impostare difficoltà inferiori durante periodi in cui sapete che i PG non hanno molti punti fato, fornendogli la possibilità di accettare tentazioni per ottenerne altri. Dovreste inoltre impostare difficoltà basse su qualsiasi cosa che si frapponga fra i PG e l'azione principale della scena: non volete che si blocchino al ponte levatoio del signore malvagio se il punto della scena è confrontarsi col signore malvagio stesso!

Cominciare le Scene
pag. 243

Infine, alcune azioni dovrebbero avere difficoltà inferiori di default, specialmente se nessuno si oppone o resiste ai PG. I tentativi non contrapposti di creare vantaggi durante un conflitto non dovrebbero mai avere una difficoltà maggiore di Media (+1) o Discreto (+2), e nemmeno i tentativi di creare aspetti su oggetti o luoghi. Ricordatevi che l'opposizione non deve sempre prendere la forma di un PNG che si mette in mezzo: se il genio del male ha nascosto gli indizi nel suo ufficio lontano da occhi indiscreti, potreste considerarla una forma di opposizione, anche se il genio del male non dovesse essere presente.

Se i punti fato dei PG cominciano a traboccare, oppure vi trovate ad un punto cruciale della storia in cui la vita di qualcuno corre su un filo, o il destino di molti è a rischio, o stanno finalmente per affrontare dei nemici per i quali si sono preparati per uno scenario o due; sentitevi liberi di aumentare genericamente le difficoltà. Dovreste alzare le difficoltà anche per indicare un avversario che sia particolarmente preparato per affrontare i PG, o per rappresentare situazioni che non siano per loro ideali: se i PG non sono preparati o non hanno gli strumenti adatti per l'attività, oppure i tempi sono duri, ecc.

Definire le difficoltà allo stesso livello delle abilità dei PG è, come potete immaginare, una sorta di via di mezzo tra questi due estremi. Fatelo quando volete un po' di tensione senza esagerare, o quando le possibilità sono leggermente in favore dei PG ma non volete inserire un rischio tangibile in gioco.

IMPORTANTE: GIUSTIFICATE LE VOSTRE SCELTE

L'unico altro limite sulla definizione delle difficoltà è dedotto dalla Regola D'Argento: dovete assicurarvi che le vostre scelte abbiano senso nel contesto della narrativa che state creando. Non dovreste impazzire nel tentare di modellare troppo in dettaglio il mondo fino a trovarvi ingabbiati in una scatola con costrizioni inutili ("I lucchetti nella città di Glenwood sono in genere di Buona qualità, a causa della prossimità ad una miniera di ferro."); non prendetelo come un gioco puramente basato sui numeri. Se la sola ragione per definire una difficoltà a livello Eccellente (+5) è che volete metterla due livelli più alta del livello di abilità dei PG e volete fargli spendere quei punti fato, state forzando la credibilità.

In questo senso, potete considerare l'impostazione delle difficoltà come l'invocazione di aspetti: deve esserci una buona ragione nella storia a supporto della vostra scelta. Va benissimo se questa giustificazione si basa su qualcosa che state creando al momento, piuttosto che su qualcosa già presente nella narrativa. Gli aspetti di situazione sono uno strumento potentissimo per questo: i giocatori sanno già che la cava in cui si trovano è ***Completamente buia*** e ***Poco spaziosa***, è facile giustificare perché sia così difficile rimanere silenziosi mentre ci si intrufola lungo i tunnel. Nessuno ribatterà al fatto che guardiate gli aspetti di situazione e forniate un bonus di +2 all'opposizione a tutto, perché rappresenta il bonus che otterrebbero da un'invocazione.

In entrambi i casi, non saltate la parte relativa alla giustificazione, fate sapere subito ai giocatori il motivo della difficoltà o alzate le spalle con aria misteriosa e permettetegli di capirlo in breve (per esempio, il tempo che ci vuole per pensarci sopra).

Potreste anche provare ad usare difficoltà "fuori posto" per indicare la presenza di domande rimaste senza risposta durante il gioco: per qualche strana ragione, la stalla in cui volete irrompere ha un lucchetto di livello Epico (+7) alla porta. Cosa potrebbe esserci di così importante là dentro senza che voi lo sappiate?

O forse state tentando di portare a termine la famosa prova dell'Ordine Accademico d'Ametista, e la prova è soltanto un tiro Discreto (+2) di Atletica: qual è il motivo? Ci vanno piano con voi? Il vostro appuntamento è un interesse politico? Chi sta tirando i fili della cosa? O semplicemente la reputazione dei sapienti dell'Ordine è una farsa?

Gestire il Successo Straordinario

A volte un PG tirerà molto oltre il livello di difficoltà, ottenendo molti livelli di successo. Alcune delle azioni di base prevedono già un effetto per tiri molto buoni, come colpire più forte con un buon tiro di attacco.

Per le altre, non è così chiaro. Cosa succede quando ottenete molti livelli di successo in un tiro di Artigianato o Investigazione? Meglio assicurarsi che quei risultati abbiano un significato e mostrino quanto competenti siano i PG.

Ecco alcune opzioni:

- **Aggiungete Colore alla Narrazione:** Può sembrare superfluo, ma è molto importante celebrare un buon tiro con una narrazione adeguata al successo oltre ogni limite. È un buon momento per recepire i suggerimenti precedenti sul *Rendere Fantastico il Fallimento* e applicarli. Lasciate che il successo influisca su qualcos'altro, oltre a ciò che voleva il PG, e chiedete al giocatore di descrivere dettagli fantastici. "Tre livelli di successo con questo tiro di Furtività: dimmi, riuscirà mai qualcun altro a forzare nuovamente la serratura di questa cripta?"; "Quindi hai ottenuto cinque livelli di successo sul tiro di Contatti: dimmi, *dove va* Nick la Spia quando fugge da sua moglie e cosa gli dici quando lo trovi lì?"

Rendere Fantastico il Fallimento pag. 190

- **Aggiungi un Aspetto:** Puoi esprimere gli effetti aggiuntivi di un buon tiro piazzando un aspetto sul PG o sulla scena, permettendogli essenzialmente di creare un vantaggio gratuitamente. "Quindi il tuo tiro di Risorse per corrompere la guardia è riuscito con quattro livelli di successo. Vi lascerà tranquillamente passare attraverso i cancelli, e potrà essere un ***Valido aiuto*** che correrà ad aiutarvi se doveste trovarvi nei guai."

- **Ridurre il Tempo:** se è importante terminare qualcosa in fretta, allora potete usare i livelli di successo in eccesso per ridurre il tempo impiegato ad eseguire un'azione.

Gestire il Tempo pag. 196

Gestire il Tempo

Ci sono due tipi di tempo in Fate: il **tempo di gioco** ed il **tempo narrativo**.

Tempo di Gioco

Il tempo di gioco riguarda l'organizzazione del gioco nei termini dei giocatori reali che si siedono intorno ad un tavolo. Ogni unità di tempo corrisponde ad un certo ammontare di tempo reale. Sono:

- **Scambio:** Il tempo necessario affinché tutti i partecipanti ad un conflitto eseguano il proprio turno, che include la propria azione e le risposte alle azioni intraprese contro di sé. Generalmente non impiega più di alcuni minuti.

- **Scena**: L'ammontare di tempo che ci vuole per risolvere un conflitto, gestire una singola situazione importante, o raggiungere un obiettivo. Le scene possono variare in lunghezza: da un minuto o due se si tratta di una veloce descrizione e qualche dialogo, fino a mezz'ora o più nel caso di un combattimento importante contro un PNG principale.

PNG Principali pag. 222

- **Sessione**: L'insieme di tutte le scene che vengono giocate in una singola seduta. Una sessione termina quando voi ed i vostri amici vi date la buonanotte e andate a casa. Per la maggior parte della gente, una sessione dura dalle 2 alle 4 ore, ma non c'è limite teorico; se non avete obblighi particolari, gli unici limiti reali sono il bisogno di cibo e di sonno. In genere i traguardi minori si verificano dopo una sessione.

Traguardi Minori pag. 258

Definire gli Scenari pag. 228

- **Scenario**: Una o più sessioni di gioco, ma normalmente non più di quattro. Nella maggior parte dei casi, le sessioni che formano uno scenario sono interessate da qualche tipo di problema o dilemma presentato dal GM, oppure delineano una linea narrativa (vedere *Scene, Sessioni e Scenari* per ulteriori dettagli). Normalmente dopo uno scenario si ottiene un traguardo significativo. Potreste vederlo come un episodio di una serie televisiva: il numero di sessioni necessarie a raccontare una storia.

Traguardi Significativi pag. 260

- **Arco narrativo**: Vari scenari, normalmente tra due e quattro. Un arco culmina tipicamente in un evento che porta con sé grandi cambiamenti al mondo di gioco, scatenati dalla risoluzione degli scenari. Potreste associarlo ad una stagione di una serie televisiva, in cui i singoli episodi portano ad un finale tumultuoso. Niente vi garantisce di avere un arco chiaramente riconoscibile, come non tutte le serie televisive hanno una trama che si dipana lungo tutta la stagione: è possibile saltare da una situazione all'altra senza avere una struttura di trama definita. Le tappe maggiori si verificano al termine di un arco.

Traguardi Maggiori pag. 262

- **Campagna**: L'insieme di tutto il tempo in cui siete stati seduti al tavolo giocando una particolare partita di Fate: ogni sessione, ogni scenario, ogni arco. Tecnicamente, non c'è limite superiore alla lunghezza di una campagna. Alcuni gruppi proseguono per anni, altri raggiungono il termine di un arco e si fermano. Si presume che un gruppo tipico proseguirà per alcuni archi (o circa una decina di scenari) prima di passare ad un altro gioco o ambientazione (si spera un altro gioco o ambientazione di Fate!). Potreste costruire la vostra campagna come un "super-arco narrativo", in cui c'è qualche vasto conflitto del quale ogni altra cosa è una piccola parte, oppure potrebbe essere formata dall'insieme delle singole storie che raccontate nei vostri scenari.

Il Tempo Narrativo

Il tempo narrativo è il tempo per come lo percepiscono *i personaggi* dalla prospettiva "interna alla storia": l'ammontare di tempo che gli serve per portare a termine qualsiasi cosa voi o i giocatori gli facciate fare durante il gioco. La maggior parte del tempo lo gestirete come aggiunta alla narrazione, indicandone il passaggio ("Bene, ci vuole mezz'ora per arrivare all'aeroporto col taxi") o indicandolo come parte di un'azione ("Perfetto, quindi dopo 20 minuti di ricerca nella stanza, trovate le seguenti cose...").

In quasi tutte le circostanze il tempo di storia non ha correlazione col tempo reale. Per esempio, per uno scambio di combattimento potrebbero volerci alcuni minuti reali di gioco, ma descrive soltanto ciò che succede nei primi secondi di un conflitto. Allo stesso modo potete descrivere grandi porzioni di tempo dicendo semplicemente cosa succede ("Il contatto ci mette due settimane per tornare da te: fai qualcosa mentre aspetti, o saltiamo direttamente all'incontro?"). Quando viene utilizzato in questo modo diventa un semplice strumento narrativo per aggiungere verosimiglianza ed un po' di consistenza alla vostra storia.

A volte potete utilizzare il tempo narrativo anche in modo creativo per generare tensione e sorpresa durante il gioco. Ecco come.

La Pressione della Scadenza

Nulla crea tensione quanto una bella scadenza. Gli eroi hanno soltanto pochi minuti per disabilitare una trappola mortale, o poco tempo per attraversare la città prima che qualcosa finisca male, o per consegnare il riscatto prima che le persone amate vengano colpite dai cattivi, e così via.

Alcune delle meccaniche di base sono fatte per sfruttare la pressione delle scadenze, come le sfide o le competizioni. Ognuna limita il numero di tiri che un giocatore può eseguire prima che qualcosa succeda, per il meglio o per il peggio.

Sfide
pag. 149

Non dovete limitarvi nell'utilizzare solo quelle due meccaniche, comunque. Se mettete una scadenza spietata per far succedere qualcosa di cattivo in un vostro scenario, potete cominciare a tener traccia del tempo speso in qualsiasi azione, ed utilizzarlo per mantenere alta la tensione. ("Oh, quindi volete frugare tutti gli archivi della città? Bene, avete tre giorni prima del rituale, posso permettervi un tiro di Conoscenze, ma il semplice tentativo vi mangia un intero giorno.") Ricordate, quasi per ogni cosa ci vuole tempo. Ogni semplice tentativo di creare un vantaggio con Empatia vi richiede di sedervi con il bersaglio per un po' di tempo, e se per ogni azione eseguita dai PG le lancette corrono, potrebbe essere proprio il tempo che non hanno a disposizione.

Competizioni
pag. 152

Chiaramente non sarebbe divertente se non potessero fare nulla per migliorare una situazione con una scadenza, e non sarebbe divertente se il lento avanzamento verso di essa fosse prevedibile.

Usare il Tempo Narrativo nei Successi e nei Fallimenti

Quindi, quando state usando il tempo narrativo per creare pressione da scadenza, sentitevi liberi di incorporare dei salti temporali imprevedibili quando i PG eseguono tiri molto buoni o molto scarsi.

Secondo le linee guida precedenti, aumentare il tempo richiesto da un'azione è un bel modo di rendere fantastico un fallimento, specialmente utilizzando l'opzione "successo con un costo": fornite ai giocatori esattamente ciò che vogliono, ma al costo di metterci più tempo di quanto sperassero, rischiando così di rendere vani i loro sforzi. Oppure potrebbe essere la cosa stessa che spinge la scadenza oltre il limite: forse la situazione non è completamente perduta, ma ora ci sono vari problemi da affrontare.

Allo stesso modo, premiate i successi grandiosi riducendo l'ammontare di tempo speso a fare qualcosa mentre i PG sono sotto la pressione di una scadenza. Quella ricerca storica (Conoscenze) che richiederebbe un giorno viene completata in qualche ora. Mentre si cerca un buon mercante (Contatti) per fare provviste, riuscite a trovarne un altro che può soddisfare le vostre richieste il giorno stesso piuttosto che in una settimana.

Se il tempo è un fattore, dovreste anche riuscire ad utilizzare invocazioni e tentazioni per manipolarlo rendendo le cose rispettivamente più semplici o più complicate. ("Hey, sono un ***Topo da autofficina***, quindi non dovrei metterci troppo ad aggiustarlo, giusto?" "Oh, sai? La tua scheda dice ***Non ne ho mai abbastanza di giochi e divertimento***... non ti sembra sensato che se stai cercando qualcuno in un casinò ti sarebbe facile farti prendere dalle distrazioni? Tutte quelle slot-machine...")

QUANTO TEMPO VALE UN LIVELLO DI SUCCESSO?

Proprio come in ogni altro tiro, il numero di livelli di successo che ottenete (o il valore per cui fallite) dovrebbe servire come barometro della quantità di tempo impiegato. Quindi, come decidete quanto premiare o penalizzare?

Dipende molto dal tempo che inizialmente necessita l'azione. Normalmente il tempo è definito da due parti: una specifica o astratta misura di quantità, ed un'unità di tempo, come per esempio "alcuni giorni", "venti secondi", "tre settimane", e così via.

Vi suggeriamo di mantenere le misure astratte ed esprimere tutti i tempi nel gioco come *metà*, *uno*, *alcuni* o *molti* di una certa unità di tempo. In questo modo se immaginate che qualcosa richieda sei ore, definitelo come "molte ore". Se immaginate che qualcosa richieda circa venti minuti, potete definirlo come "molti minuti" o approssimarlo a "mezz'ora", come vi sembra più appropriato.

Questa modalità vi fornisce un punto di partenza per salire o scendere di valore. Ogni livello di successo vale un salto rispetto al punto di partenza. In questo modo se il vostro punto di partenza è "molte ore", e i PG riescono ad accelerare le cose, funzionerà così: un livello di successo porta il tempo richiesto ad "alcune ore", due livelli di successo ad "un'ora", e tre livelli di successo a "mezz'ora".

Superare il limite dell'unità di tempo in basso vi porta verso molti incrementi della prossima unità di tempo, ed in alto verso ***metà*** dell'unità seguente, a seconda della direzione in cui state andando. Quindi quattro livelli di successo sul tiro dell'esempio precedente potrebbero farvi saltare da "molte ore" a "molti minuti". Fallire di uno, al contrario, potrebbe farvi saltare da "molte ore" a "mezza giornata".

Questo vi permette di occuparvi dei salti di tempo qualunque sia il vostro punto di partenza, sia che l'azione che avete in mente richieda solo alcuni istanti o generazioni intere.

Il Tempo Narrativo e La Portata di un'Azione

È facile pensare alla maggior parte delle azioni eseguite da un PG come limitate a ciò che il personaggio può influenzare in modo diretto, con una portata di "persona-a-persona". E la maggior parte delle volte, sarà proprio questo il caso: dopo tutto Fate parla della competenza degli individui che brillano nei momenti più drammatici.

Comunque, per eseguire una particolare azione, considerate per un momento ciò che un PG potrebbe fare con quella competenza *e tutto il tempo del mondo*. Immaginatevi un tiro di Influenzare che rappresenti un mese intero di negoziazione, in cui il PG riesce a parlare con ogni delegato in modo dettagliato, piuttosto che concentrarsi in un'unica conferenza. Immaginatevi un'Investigazione lunga settimane, durante la quale ci si annota ogni dettaglio della vita quotidiana del bersaglio.

Permettendo ad ogni tiro di rappresentare un lungo periodo di tempo, potete "allargare l'inquadratura" per gestire eventi che hanno ripercussioni ben oltre il singolo personaggio giocante che esegue il tiro, ed influiscono sull'ambientazione in modo pesante. Quel tiro di Influenzare lungo un mese potrebbe avere come effetto la nascita di un nuovo corso di azione politica per il paese per il quale il PG sta negoziando. Il tiro di Investigare potrebbe essere un'opportunità per cominciare a presentare uno dei più noti criminali dell'ambientazione, uno che ha assillato i PG per un'intera campagna.

È un bel modo per rendere più interattive le lunghe pause nel tempo narrativo, piuttosto che impantanare il gioco con lunghe narrazioni o provare a decidere cosa sia successo durante quel periodo di tempo in modo retroattivo. Se i PG hanno obiettivi a lungo termine da raggiungere, provate a trasformare queste scene in competizioni, sfide o conflitti che richiedano tutta la pausa; oppure fategli fare un singolo tiro per vedere se succede qualcosa di inaspettato. Se falliscono il tiro qualsiasi conseguenza inventiate potrà essere ottimo materiale per far procedere la storia.

Se risolvete la situazione con un conflitto o una competizione, ricordatevi di bilanciare ogni scambio in modo consono: se un conflitto avviene lungo il corso di un anno, ogni scambio potrebbe durare un mese o due, e tutti dovrebbero descrivere le proprie azioni ed i risultati di esse in tale contesto.

.

Durante una tappa maggiore della campagna, Landon ha cambiato il suo concetto base in ***Ex discepolo del Sudario d'Avorio*** come risultato dell'aver scoperto un complotto interno alla setta per subentrare al governo di un piccolo regno.

Giulia vuole fare un salto di sei mesi nella campagna, e suggerisce che se Landon fuggisse, loro gli darebbero la caccia. Vede l'opportunità di creare materiale per la prossima parte del gioco, e dice "Penso che dovremmo capire se Landon inizierà il prossimo scenario nelle loro grinfie o meno."

Decidono di gestirlo come conflitto, in cui ogni scambio rappresenta un confronto diretto tra Landon e i segugi del Sudario. Va male a Landon e si trova a dover concedere, accettando una conseguenza moderata che si porterà dietro nella prossima sessione. Giulia suggerisce che intendano riportare Landon all'ovile piuttosto che fargli del male o ucciderlo, quindi Luca decide di accettare ***Non so più cosa sia giusto o sbagliato***, mostrando i semi del dubbio che gli stanno impiantando.

Quando rivedremo Landon sarà nelle mani del Sudario D'Avorio, in lotta tra le sue devozioni.

Traguardi Maggiori pag. 262





Allargare e Ridurre l'Inquadratura

Non ci sono regole che vi obblighino a tenere i vostri tiri di dado consistenti in termini di tempo narrativo. Un buon trucco è utilizzare il risultato di un tiro per passare armoniosamente ad un altro tiro che rappresenti un periodo di tempo molto inferiore, o viceversa. È un modo perfetto per aprire una nuova scena, un conflitto, una competizione o introdurre semplicemente un cambiamento di passo nella sessione.

Durante la già citata pausa di sei mesi, Cynere ne ha approfittato per dare la caccia ai compatrioti demoni del raccapricciante Arc'yeth, che le ha bruciato l'anima durante l'ultimo arco narrativo della campagna. Decide di lavorare da sola, anche se Zird le ha offerto il suo aiuto, e finisce per tirare Conoscenze che ha appena acquisito a Medio (+1) per superare un ostacolo.

Il tiro le va molto bene, e Giulia descrive come Cynere si perda nella ricerca per alcuni mesi. Quindi Giulia dice: "Fantastico. Torni a casa con la polvere del viaggio sui vestiti, logorata fino alle ossa, le dita sporche d'inchiostro, ma la tua ricerca ha rivelato il nascondiglio della mano destra di Arc'yeth nel Circolo dei Tredici, un demone minore di nome Tan'shael (tutti questi apostrofi!). Ti butti sul letto, pronta a ricominciare la ricerca al mattino... e ti svegli nel bel mezzo della notte a causa di un rumore di un frastuono proveniente dal tuo studio."

Laura dice, "Bene, mannaggia, mi alzo e corro lì, prendendo la spada mentre vado!"

Giulia dice, "Ottimo! Vedi che le tue annotazioni sulla ricerca sono sparite, e che la finestra è rotta. Senti il rumore di passi che fuggono lontano nella notte".



Laura dice, “Oh, mannaggia no. Lo seguo. Lui, lei, qualsiasi cosa sia”.

Giulia dice, “Molto bene! Questo è un utilizzo di Atletica, e facciamo una competizione per vedere se riesci a prendere il ladro” (Notate, GM, che tutto questo succede in sequenza immediata: siamo passati dal tirare per azioni lunghe mesi, a tirare per un’azione che richiede pochissimi secondi).

La competizione va male a Cynere, e il ladro le sfugge. Laura dice immediatamente, “Lascio perdere l’inseguimento. Qualcuno in città dovrà pur sapere qualcosa, oppure si è lasciato dietro qualche indizio. Proverò a tirare Investigare”.

Laura tira e riesce con stile, quindi Giulia dice, “Una settimana dopo, ti trovi nel villaggio di Sunloft, fuori dalla taverna Il Cavallo Scalzo, dove lei (è una lei, a proposito) si dice che alloggi. Oh, e hai alcuni livelli di successo, quindi ti dirò anche che il suo nome è Corathia, le è scappato detto a qualcuno nel tuo paese natale mentre ti cercava. Vale un aspetto, ***Conosco il tuo nome***, che potrai usare per minare la sua fiducia in sé stessa”.

(GM, visto cos’è successo? Un tiro è durato una settimana, ma Giulia e Laura stanno giocando al tavolo senza interruzioni.)

Laura dice, “Irrompo dalla porta e urlo il suo nome”.

Giulia dice, “Tutti gli avventori si allontanano da una piccola donna al bancone, che li schernisce e sfodera la spada, balza dallo sgabello e mira un fendente sibilante verso il tuo volto”.

“Si comincia!” dice Laura, cercando i propri dadi per difendersi. (Ora diventa un conflitto, con un’inquadratura molto ristretta).

Giudicare l'Uso di Abilità e Talenti

Abilità e Talenti
pag. 87

Arrivati fin qui, avete tutti i suggerimenti per gestire l'utilizzo di abilità e talenti: le singole descrizioni nel capitolo *Abilita e Talenti*, le descrizioni delle azioni e gli esempi in *Sfide, Competizioni e Conflitti*, e alcuni suggerimenti per determinare le difficoltà e per il modo in cui gestire successi e fallimenti.

Sfide, Competizioni e Conflitti
pag. 147

L'unico altro problema di cui dovrete preoccuparvi è quando vi trovate in situazioni "al limite" con un'abilità: un giocatore vuole usarla per un'azione che sembra un po' forzata, oppure vi trovate a dover usare un'abilità in una situazione in cui non è previsto possa essere utilizzata.

Quando vi trovate in questa situazione, parlatene col gruppo e vedete cosa ne pensano i giocatori. Finirà in uno dei seguenti tre modi:

- È troppo forzata. Considerate di creare una nuova abilità.
- Non è forzata, e tutti d'ora in poi potranno usare quell'abilità in quel modo nella stessa situazione.
- Non sarebbe forzata se il personaggio avesse un talento appropriato che la permettesse.

Molti dei criteri su cui vi baserete per queste conversazioni saranno legati al lavoro che avete fatto con i giocatori durante la creazione del gioco. Date un'occhiata al capitolo *Abilita e Talenti* per trovare suggerimenti nel determinare i limiti di un'abilità e quali siano le linee di demarcazione tra abilità e talenti.

Se decidete che un certo uso di un'abilità necessita di un talento, date al giocatore in questione la possibilità di spendere un punto fato per prendere temporaneamente "in prestito" quel talento per il tiro attuale, se vuole. Quindi, se vogliono tenersi il talento, dovranno spendere un punto di recupero per acquistarlo (presumendo che ne abbiano disponibili), o attendere una tappa maggiore per acquisirlo.

Aspetti e Dettagli: Scoperta o Creazione?

Dal punto di vista del giocatore non c'è modo di sapere cosa avete preparato preventivamente e cosa state inventando al momento, specialmente se siete il tipo di GM che non mostra o consulta alcuna nota durante il gioco. Quindi quando il giocatore prova a scoprire qualcosa che non avete ancora creato, potete trattare la situazione come se stesse creando un nuovo aspetto o un dettaglio della storia. Se riesce, trova quello che stava cercando. Se fallisce, potrete utilizzare ciò che cercava come ispirazione per aiutarvi a definire l'informazione originale.

Se vi trovate bene a improvvisare, significa che potete arrivare alla sessione con poca preparazione preventiva e permettere alle reazioni e alle domande dei personaggi di definire il resto al posto vostro. Potreste aver bisogno di fare qualche domanda per focalizzare l'ambito dell'informazione cercata dal giocatore; dopo di ciò l'unico limite è il cielo.

Zird l'Arcano sta studiando un antico sito rituale, cercando un buon luogo in cui lavorare per scacciare la maledizione imposta sul vicino villaggio di Belwitch, il cui sindaco lo sta pagando per la missione.

Marco dice, "Spenderò un po' di tempo nella biblioteca locale, studiando la storia del sito. Mi piacerebbe utilizzare Conoscenze per creare un vantaggio."

Giulia ci pensa un momento. Non ha pianificato nulla di particolare riguardo al sito, avendo concentrato le proprie energie nel dettagliare la natura della maledizione e cosa sarebbe servito per liberarsene poiché è sostenuta da una forza più potente di quanto i PG possano pensare.

"Che tipo di informazioni stai cercando?" chiede Giulia. "Semplici dettagli tipo resoconti, o...?"

Marco dice, "Bene, ciò che vorrei scoprire in realtà è se qualcuno abbia in passato utilizzato il sito per magia oscura o nefasta... se questo villaggio ha storie o leggende riguardanti un uomo nero o fatti di orrore incentrati sul sito."

Giulia dice, "Ok, perfetto. Sì, tira Conoscenze, l'opposizione è Discreta (+2)." Inaspettatamente, Marco tira -4 ed ottiene un risultato Mediocre (+0), fallendo. Marco decide di non spendere punti fato sul tiro.

Volendo rendere il fallimento fantastico, Giulia dice, "Bene, non ottieni un aspetto dal tiro, ma trovi l'opposto di quello che cerchi: il sito ha una reputazione impeccabile come luogo di potere benedetto, e i resoconti che trovi parlano tutti di rituali di guarigione e di fertilità che hanno portato grandi e buone fortune nell'area."

Marco dice, "Se il sito è così potente, come mai il villaggio è diventato maledetto?"

Giulia alza le spalle. "Immagino che dovrete investigare ulteriormente se volete scoprirlo."

Nelle proprie note, si appunta brevemente che il sito è ora contaminato e che il prete del villaggio mantiene il segreto su questo fatto, cambiando leggermente il suggerimento di Marco e aggiungendo materiale in caso egli dovesse fare delle domande in giro.

Abilità e Misure Specifiche

Eleco Base delle Abilità pag. 98

Controllando le descrizioni delle abilità, potreste notare che ci sono alcuni punti in cui vengono fornite astrazioni per qualcosa che nella vita reale dipenderebbe da misure precise. Fisico e Risorse sono dei buoni esempi: molte persone che conoscono il body building hanno una qualche idea di quanto peso possono sollevare, e le persone spendono specifiche quantità di soldi a partire da un ammontare finito quando comprano qualcosa.

Quindi, quanto può sollevare un personaggio con un Fisico Ottimo (+4)? Quanto può spendere un personaggio con Discrete (+2) Risorse prima di andare in bancarotta?

La verità è che tutto questo non si sa ed il sistema Fate è riluttante a fornire una risposta precisa.

Sebbene sembri contro-intuitivo, creare minuzie come queste distoglie l'attenzione dalla verosimiglianza del gioco durante la partita. Appena stabilite dettagli come, "un Fisico Ottimo può sollevare una macchina per cinque secondi", state di fatto tagliando fuori molte delle variabili della vita reale. L'adrenalina e altri fattori permettono alle persone di superare i propri limiti fisici normali o di non raggiungerli per poco. Non potete fattorizzare tutte queste variabili senza togliere dal tavolo molta attenzione. Diventa una cosa su cui i giocatori discutono e per cui forse addirittura litigano, piuttosto che partecipare alla scena.

È anche noioso. Se decidete che delle Risorse Discrete (+2) possono comprare qualsiasi cosa costi 200 monete d'oro o meno, allora avete tolto molto del potenziale per generare tensione e dramma. Improvvisamente ogni volta che avete un problema basato sulle Risorse, dipenderà dal fatto che il costo sia maggiore o minore di 200 monete d'oro piuttosto che dal punto focale della scena. Inoltre trasforma tutto in una semplice situazione riesco/fallisco, che significa che non avete veramente una buona ragione per tirare l'abilità. Infine, non è nemmeno realistico: quando la gente spende soldi, non si parla quasi mai del semplice ammontare di denaro quanto dell'ammontare che può *permettersi al momento*.

Ricordatevi, un tiro di abilità *è uno strumento narrativo*, che ha l'intento di rispondere alla seguente domanda: "Posso risolvere il problema *X* con il mezzo *Y* qui e adesso?" Quando ottenete un risultato inaspettato, usate il vostro senso del realismo e della drammaticità per spiegarlo e giustificarlo utilizzando le linee guida precedentemente delineate. "Oh, hai fallito quel tiro su Risorse per corrompere la guardia? Immagino che avrai speso un po' più di quanto pensassi la notte scorsa alla taverna... aspetta, perché il tuo borsello da cintura non c'è più? E chi è quel losco personaggio che cammina un po' troppo velocemente appena oltre la linea delle guardie? Non ha appena ammiccato nella tua direzione? Quel bastardo... che fai ora?"

Gestire i Conflitti e Altre Situazioni Particolari

Le situazioni più complicate che incontrerete come GM, senza alcun dubbio, saranno i conflitti. I conflitti utilizzano la maggior parte delle meccaniche di gioco e le concentrano in un breve lasso di tempo rispetto a qualsiasi altra situazione. Vi richiedono di tenere traccia di molte cose tutte in una volta: la posizione relativa dei partecipanti, chi agisce contro chi, quanto stress e quali conseguenze hanno subito i vostri PNG, e così via.

Sono anche le situazioni in cui la vostra esperienza nella visione di film verrà alla luce, specialmente se il vostro gioco presenta molti conflitti fisici ad alto contenuto adrenalinico. Le sequenze d'azione che vedete nei film non aderiscono sempre alla struttura a turni di Fate, quindi potrebbe risultare difficile vedere quanto corrispondono quando tentate di visualizzare ciò che accade. A volte le persone vorranno eseguire azioni pazzesche a cui non avete pensato quando avete ideato il conflitto, lasciandovi così indecisi su come gestirle.

Ecco quindi alcuni strumenti per aiutarvi a gestire queste situazioni velocemente e con eleganza.

Colpire Bersagli Multipli

Se giocate a Fate abbastanza a lungo, inevitabilmente qualcuno tenterà di colpire più di un bersaglio con una sola azione durante un conflitto. Le esplosioni sono un esempio naturale nei conflitti fisici, ma non costituiscono assolutamente l'unico esempio: considerate il gas lacrimogeno o uno storditore altamente tecnologico. Potete estendere il concetto anche ai conflitti mentali. Per esempio, potreste utilizzare Provocare per stabilire l'ascendete che avete in una stanza con la vostra presenza, oppure Influenzare per tenere un discorso motivante che riguardi tutti gli ascoltatori.

Il sistema più semplice è quello di creare un vantaggio sulla scena piuttosto che su un bersaglio specifico. Una ***Stanza piena di gas*** ha il potenziale di interessare tutti i presenti, e suggerire che l'***Umore motivante*** nella stanza possa essere contagioso non è una cosa tirata per i capelli. In questo contesto, l'aspetto fornisce una scusa per dichiarare un tiro di abilità (utilizzando l'azione di superare un ostacolo) da parte dei presenti che tentano di liberarsene. In genere *non causerà danno*, ma renderà le cose più difficili per coloro che ne saranno influenzati.

Landon si aggira per il campo di battaglia in cerca di un avversario alla sua portata.

"Chi è il tizio che sembra più grosso e resistente qui?" chiede Luca a Giulia.

"È facile," risponde Giulia. "Noti immediatamente un imponente guerriero alto due metri, chiaramente non del tutto umano, armato di un'ascia inutilmente munita di numerose flange e fiancheggiato da tre sottoposti. Lo chiamano Gorlok Sangue Di Demone."

"Perfetto, suona molto bene," dice Luca. "Lo ucciderò."

"Mi piace. I suoi tre seguaci si muovono per intercettarti. Non sono esattamente dei mezzi demoni di due metri, ma sembrano sapere cosa stanno facendo."

Luca sospira. "Non ho tempo per questi tizi insignificanti. Voglio dimostrargli chiaramente che non sono all'altezza. Agito la mia spada minacciosamente e faccio in modo di sembrare ancora più pericoloso. Voglio che questi tizi sappiano che questo combattimento è tra me e Gorlok."

"Sembra che tu voglia mettere un aspetto sulla zona. Tirami un'azione di Provocare."

Luca tira –3, ed aggiungendo il suo livello Discreto (+2) in Provocare ottiene un risultato Scarso (–1). Avrebbe avuto bisogno di ottenere Mediocre (+0), quindi ha fallito. A Giulia piace l'idea di Landon e Gorlok che si fronteggiano sul posto senza nessun altro ad interferire, quindi decide di dargli il successo, ma a un costo.

"Molto bene," dice, "quale sarà il costo?"

Luca non esita un istante. Si scrive una conseguenza mentale lieve: ***Questo tizio è più grosso di quanto pensassi***...

"Bello. I tre sottoposti ti guardano, poi guardano Gorlok. Li congeda con un gesto della mano. 'Andate, cercate qualcun altro da uccidere!' ringhia. 'Questo è mio.'

Le cose diventano più complicate quando volete filtrare bersagli specifici, piuttosto che colpire un'intera zona o scena. Quando vi trovate in tale situazione, dividete il risultato dell'azione tra tutti bersagli, che potranno difendersi normalmente. Chiunque fallisca a difendersi subisce stress o riceve un aspetto, a seconda dell'azione che avete scelto (nota: se create un vantaggio su più di un bersaglio, ottenete un'invocazione gratuita *su ognuno* di essi).

Zird l'Arcano sta rilasciando magicamente morte fiammeggiante sui suoi nemici, come da suo intento. Ha tre nemici che lo stanno caricando attraverso il campo di battaglia. Zird immagina di trovarsi probabilmente in questa situazione per colpa di Landon.

La magia di Zird funziona tramite la sua abilità di Conoscenze e lui la usa estremamente bene ottenendo un risultato Epico (+7).

Sa di voler colpire molto bene uno di loro, quindi sceglie di suddividere il proprio risultato in Eccellente (+5), Medio (+1) e Medio (+1). Il totale è +7, che è il risultato del suo tiro, quindi va bene. Ora Giulia deve eseguire la difesa di tutti e tre i nemici di Zird.

Il primo difensore ottiene un risultato Mediocre (+0) e subisce 5 punti di stress. Essendo un PNG senza nome (vedere più avanti), Giulia decide che è fuori combattimento e lo descrive mentre grida dal dolore e si batte le fiamme per estinguerle.

Il secondo difensore ottiene un risultato Discreto (+2), superando il risultato dell'attacco. Continua la sua carica per nulla intimorito.

Il terzo difensore ottiene un risultato Mediocre (+0), subendo un solo punto di stress. Giulia segna l'unica casella di stress a sua disposizione e lo descrive mentre schiva le fiamme col proprio scudo.

Attaccare un'intera zona o tutti i presenti in una scena è qualcosa da giudicare secondo le circostanze, come ogni altro utilizzo di un'abilità un po' forzato (vedere pag. 204). A seconda delle circostanze della vostra ambientazione potrebbe essere una cosa del tutto normale (per esempio tutti utilizzano granate ed esplosivi), potrebbe essere impossibile, oppure richiedere un talento. Se potete giustificarlo non avete necessità di regole particolari: tirate per l'attacco, e tutti nella zona bersaglio tirano la difesa. A seconda delle circostanze, potreste dovervi difendere dal vostro stesso attacco!

TENTAZIONI E BERSAGLI MULTIPLI

Una semplice nota: i giocatori che volessero trovare una via d'uscita da un conflitto tramite la tentazione di un aspetto non possono colpire più di un bersaglio con quella tentazione, anche se gli aspetti giustificabili per la tentazione sono più di uno. Un giocatore deve spendere un punto fato per ogni bersaglio che desidera tentare. Un punto fato per tentare un solo individuo, punto.

I Pericoli dell'Ambiente

Non sempre il partecipante ad un conflitto è un altro PG o PNG. Moltissime cose senza auto-consapevolezza possono minacciare i PG o tenerli lontani dai loro obiettivi: disastri naturali, trappole meccaniche intelligenti, o sistemi di sicurezza tecnologici automatizzati.

Quindi, cosa potete fare quando i PG si trovano a fronteggiare qualcosa che non sia un personaggio?

Semplice: trattate la minaccia come se fosse un personaggio (è la Regola di Bronzo di Fate: *potete trattare qualunque cosa come se fosse un personaggio*. Nel capitolo Elementi Accessori potete trovare molti suggerimenti per gestire situazioni del genere, ma per il momento rimaniamo sul nostro argomento).

Elementi Accessori pag. 271

- Il pericolo è qualcosa che può danneggiare un PG? Fornitelo di un'abilità e permettetegli di eseguire attacchi come un qualsiasi avversario.
- Si tratta di una semplice distrazione piuttosto che di una minaccia seria? Permettetegli di creare aspetti.
- Possiede sensori che può utilizzare per identificare gli aspetti di un PG? Fornitegli un'abilità adatta.



In cambio permettete che i PG utilizzino le proprie abilità contro la minaccia come farebbero con qualsiasi altro avversario. Un sistema di sicurezza automatizzato potrebbe essere vulnerabile agli attacchi scagliati tramite l'abilità Furtività di un PG, oppure potrebbero scampare ad una trappola superando una competizione in Atletica. Se vi sembra sensato che il pericolo in questione richieda parecchio sforzo per essere superato, fornitelo di un indicatore di stress e permettetegli di subire una o due conseguenze lievi. In altre parole, rimanete aderenti a qualsiasi cosa abbia senso narrativo: se un fuoco è troppo forte perché un PG lo possa estinguere, la scena dovrebbe concentrarsi sull'evitare le fiamme o sulla fuga da esse, e dovrebbe basarsi sulle meccaniche di una sfida.

Competizioni pag. 152

Sfide pag. 149

Cynere, Landon, e Zird stanno esplorando le caverne di Kazak-Thorn, alla caccia di uno degli avversari demoniaci ai quali ultimamente si è interessata Cynere. Naturalmente, alla principessa demone in questione non piace per nulla che dei fastidiosi avventurieri le diano la caccia ed ha evocato i poteri dell'oscurità per scagliarli tra gli avventurieri e sé stessa.

Gli avventurieri arrivano al piano inferiore del sistema di caverne, solo per trovarlo pieno di fili di oscurità nero inchiostro che si contorcono come serpenti e tagliano la luce dove arrivano. Zird tira Conoscenze e Giulia gli dice che sono spiriti magici affamati; non tanto entità individuali quanto espressioni della fame stessa, pronti a divorare qualsiasi cosa tocchino. Zird tira una pietra nel corridoio e osserva i viticci trasformarla in polvere.

"Penso di parlare per tutti dicendo 'Accidenti!'" dice Marco.

Chiede come si possano scacciare i mostri. Giulia scuote leggermente la testa. "Vi trovate nel luogo di potere di Asahandra, e l'intero posto è semplicemente inondato di questi esseri, ci verrebbero giorni per smantellare un incantesimo così potente. Potresti, comunque, riuscire ad usare la tua magia per tenerli lontani mentre cercate Asahandra stessa."

Laura dice, "Voglio trovarla. Facciamolo."

Giulia decide che sebbene potrebbe far cominciare direttamente un conflitto, sarebbe più semplice e veloce gestire la situazione come sfida. Dice ai giocatori che per oltrepassare gli esseri d'ombra ognuno di loro ha bisogno della propria Volontà per resistere alla potente aura dell'ombra e Discrezione per superarli. Zird può tirare Conoscenze per provare ad assottigliare la matassa di fili d'inchiostro con la magia. Inoltre, dice che gli spiriti possono procurare opposizione attiva contro ogni tentativo, e che fallire il tiro di Volontà sarà trattato come un attacco. I tre stringono i denti e cominciano ad aprirsi la strada attraverso le caverne...

Gestire gli Aspetti

Come per le abilità e i talenti, l'intero capitolo *Aspetti e Punti Fato* è destinata ad aiutarvi nel giudicare l'uso degli aspetti nel gioco. Come GM avete un lavoro importante nell'amministrare il flusso di punti fato da e verso i giocatori, fornendogli opportunità per spenderli liberamente per riuscire nelle loro azioni e sembrare fantastici, ed inserire complicazioni potenziali per aiutarli a mantenere abbondante il proprio gruzzolo di punti fato.

Invocazioni

Per questo motivo raccomandiamo di non applicare dei criteri estremamente rigorosi quando i PG vogliono invocare un aspetto: volete che spendano punti fato per mantenere il flusso in moto, e se siete troppo rigidi li scoraggerete dallo spendere liberamente.

D'altra parte, sentitevi liberi di chiedere ulteriori chiarimenti se non capite cosa intende un giocatore in termini di come l'aspetto si relaziona alla situazione di gioco. A volte ciò che sembra ovvio ad una persona ma non lo è per un'altra, e non dovreste permettere che il desiderio di scambiarvi punti fato porti ad ignorare la narrazione. Se un giocatore non riesce a giustificare l'invocazione chiedetegli di elaborare meglio l'azione o di svuotare i propri pensieri.

Potreste anche avere il problema di un giocatore che si perde nella natura molto aperta degli aspetti: non invoca perché non è sicuro se applicare un aspetto in un certo modo sia troppo tirato. Più tempo spendete in anticipo assicurandovi che tutti sappiano cosa significano gli aspetti, minore sarà la probabilità di trovarvi in tale situazione. Per ricordare ai giocatori che esistono le invocazioni, chiedetegli spesso se sono contenti del risultato dei propri tiri di abilità ("Bene, è un risultato Buono. Vuoi lasciarlo così? O vuoi che diventi ancora più fantastico?"). Chiarite che invocare un aspetto è quasi sempre un'opzione disponibile ad ogni tiro per far sì che i giocatori parlino tra loro delle varie possibilità. In genere se riuscite a scatenare un dialogo consistente le cose dovrebbero procedere lisce.

Tentazioni

Durante il gioco dovreste cercare delle opportunità di tentare gli aspetti dei PG nei seguenti casi:

- Quando il semplice riuscire in un tiro di dado sarebbe noioso
- Quando un giocatore ha solo uno o nessun punto fato
- Quando qualcuno tenta di fare qualcosa e immediatamente pensate a come potrebbe andare male in relazione ad un aspetto

Decisioni
pag. 75

Eventi
pag. 74

Ricordatevi che ci sono essenzialmente due tipi di tentazioni nel gioco: quelle basate sulle decisioni, in cui si verifica qualcosa di complicato come risultato di qualcosa che fa il personaggio; e quelle basate sugli eventi, in cui si verifica qualcosa di complicato come risultato diretto del fatto che il personaggio si trova nel posto sbagliato al momento sbagliato.

Delle due tipologie, vi troverete ad usare più spesso gli eventi: è già vostro compito decidere come il mondo risponde ai PG, quindi avete molto spazio di manovra per infilare delle coincidenze sfortunate nelle loro vite. Nella maggior parte dei casi i giocatori accetteranno queste tentazioni senza alcun problema o con negoziazioni minime.

Le decisioni sono leggermente più complicate. Provate a trattenervi dal suggerire decisioni ai giocatori e concentratevi nel rispondere alle loro scelte con eventuali complicazioni. È importante che i giocatori mantengano il proprio senso di autonomia su ciò che i propri PG dicono e fanno, per questo non dovreste imporlo. Se i giocatori stanno interpretando i propri personaggi in accordo con i propri aspetti, non dovrebbe essere difficile associare le complicazioni che proponete ad uno di essi.

Durante il gioco dovreste anche definire chiaramente quando una certa complicazione "è stabilita", e cioè quando non c'è altro modo di sfuggirle senza spendere un punto fato. Quando i giocatori propongono le proprie tentazioni questa situazione non si presenta, poiché sono loro stessi che cercano il punto fato. Quando le proponete voi dovreste fornire ai giocatori lo spazio per negoziare sulla natura della complicazione prima di renderla definitiva. Siate trasparenti su questo: fategli sapere quando la fase di negoziazione è terminata.

Tentazioni Deboli

Affinché la meccanica delle tentazioni sia efficace, dovete assicurarvi che le complicazioni proposte abbiano un peso drammatico sufficiente. Tenetevi lontani da conseguenze superficiali che non influiscono sui personaggi tranne che per un po' di colore per la scena. Se non riuscite ad immaginarne un modo tangibile ed immediato in cui la conseguenza possa cambiare ciò che sta succedendo in gioco, probabilmente avete bisogno di scaldare ulteriormente la conseguenza. Se qualcuno non se ne esce con un "oh merda" o con un'altra reazione viscerale simile, probabilmente avete bisogno di scaldare ulteriormente la conseguenza. Non basta che qualcuno si infuri con i PG: si infuria *e vuole fare qualcosa a riguardo di fronte a tutti*. Non basta che un socio d'affari li tagli fuori: li taglia fuori *e li fa segnare sulla lista nera di tutti i soci*.

Inoltre, tenete a mente che alcuni giocatori potrebbero proporre tentazioni deboli quando cercano punti fato, non volendo colpire il proprio personaggio troppo forte. Sentitevi liberi di spingere per qualcosa di più forte se la loro proposta iniziale non rende la situazione attuale tanto più drammatica.

Incoraggiare i Giocatori a Tentare gli Aspetti

Con cinque aspetti per PG è abbastanza difficile tenere per voi tutta la responsabilità delle tentazioni, poiché c'è tanta roba da ricordarsi e da annotarsi. Avete bisogno che i giocatori si ritengano responsabilizzati nella ricerca dei momenti in cui tentare i propri personaggi.

Le proposte aperte vanno proprio in questo senso. Se vedete un'opportunità per una possibile tentazione, piuttosto che proporla direttamente, fate una domanda in tale direzione. "Quindi ti trovi al ballo reale e hai ***Le maniere di una capra***. Luca, pensi che filerà tutto liscio per il tuo personaggio?" Permettete ai giocatori di fare il lavoro di trovare la complicazione e quindi passategli il punto fato.

Inoltre ricordate ai giocatori che possono anche tentare i vostri PNG, se conoscono I loro aspetti. Fate le stesse proposte aperte quando un PNG sta per prendere una decisione, e chiedete ai giocatori di riempire gli spazi bianchi. "Dunque sai che il Duca Orsin è ***Presuntuoso oltre ogni limite***... Pensi che riuscirà ad uscire dal torneo sano e salvo? Come potrebbe andare male? Vuoi spendere un punto fato per dire che va male?"

Il vostro obiettivo principale dovrebbe essere quello di considerare i giocatori come compagni nel costruire la drammaticità, piuttosto che esserne l'unico gestore.

CREARE L'OPPOSIZIONE

Uno dei vostri compiti più importanti come GM è creare i PNG che si oppongono ai PG e provano a non fargli raggiungere i loro obiettivi durante gli scenari. La vera storia deriva da ciò che i PG fanno quando degli avversari alla loro altezza si frappongono tra loro e i loro obiettivi: quanto vogliono spingersi in là, che prezzo sono disposti a pagare, e come vengono cambiati dalle loro esperienze.

Come GM vorrete trovare il bilanciamento perfetto con i vostri PNG: volete che i giocatori incontrino tensione ed incertezza, ma non volete rendere scontata la loro eventuale sconfitta. Vorrete che ci lavorino, ma non volete che perdano la speranza.

Ecco come funziona.

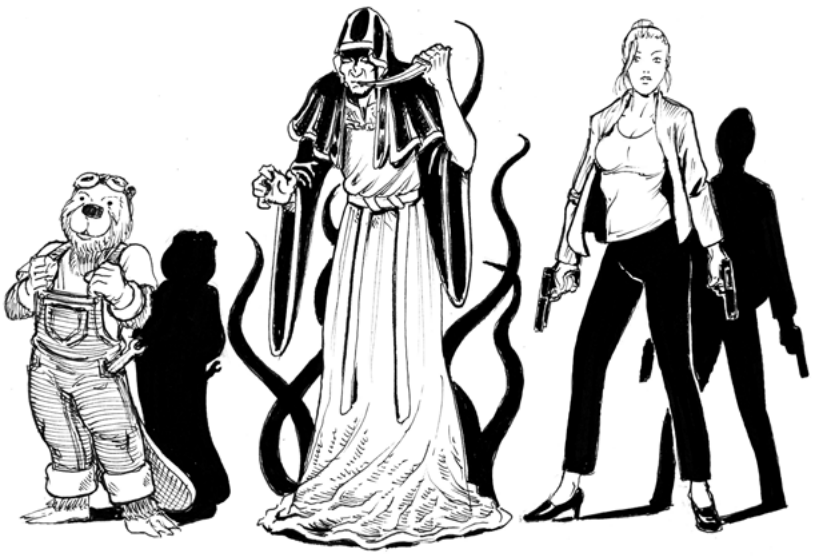
Prendere solo il Necessario alla Sopravvivenza

Prima di tutto, tenete a mente che non siete mai obbligati a fornire ad alcuno dei vostri PNG una scheda completa come quelle dei PG. Nella maggior parte dei casi non avrete bisogno di tutte quelle informazioni, poiché i PNG non saranno al centro dell'attenzione come lo saranno invece i PG. È molto meglio concentrarsi nell'annotarsi solo ciò che vi serve per l'incontro di quel PNG con i PG, ed in caso di necessità potrete riempire i vuoti al volo (proprio come possono fare i PG) se quel PNG finisce per avere più importanza all'interno della campagna..

Creazione Veloce del Personaggio pag. 52

Le Tipologie di PNG

I PNG possono presentarsi in tre diverse varietà: **PNG senza nome**, **PNG di supporto**, e **PNG principali**.



I PNG Senza Nome

La maggioranza dei PNG nel vostro mondo di gioco sono senza nome: persone così insignificanti rispetto alla storia che le loro interazioni con i PG non necessitano nemmeno che se ne conosca il nome. Il negoziante casuale che incontrano per strada, l'archivista in biblioteca, il terzo avventore sulla sinistra al bar, le guardie al cancello principale della città. Il loro ruolo nella storia è temporaneo e passeggero: i PG probabilmente li incontreranno una sola volta e non li vedranno più. Nella pratica nella maggior parte dei casi li creerete semplicemente di riflesso nel descrivere l'ambiente. "La piazza è molto bella a mezzogiorno, piena di gente che girovaga per acquisti. C'è il banditore della città che ha una voce particolarmente acuta e dai toni alti che urla le notizie locali."

Se fosse per loro i PNG senza nome non servono a fornire grosse sfide per i PG. Considerateli come dei tiri di abilità a bassa difficoltà, principalmente un'opportunità per mostrare la competenza dei PG. Nei conflitti essi servono come distrazione o per provocare un ritardo, forzando i PG ad impegnarsi un po' di più per ottenere ciò che vogliono. Le storie d'azione e avventura presentano spesso un cattivo principale con un esercito di seguaci senza importanza.

Per ogni PNG senza nome tutto ciò di cui avete bisogno sono due o tre abilità scelte a seconda del ruolo che rappresenterà nella scena. La vostra guardia media potrebbe avere Combattere e Sparare, mentre l'impiegato medio potrebbe avere soltanto Conoscenze. Non hanno mai più di uno o due aspetti, non essendo abbastanza importanti. Hanno solo una o due caselle di stress, ammesso che ne abbiano una, per assorbire danni sia fisici che mentali. In altre parole, non sono nulla in confronto a un normale PG.

Un PNG senza nome si può presentare in tre diversi livelli di importanza e competenza: **Medio**, **Discreto**, e **Buono**.



Medio

- **Competenza**: Membri ordinari di un'organizzazione che eseguono ordini, reclute del posto, e simili. Quando avete dei dubbi, un PNG senza nome è Medio.
- **Scopo**: Esiste per rendere i PG più fantastici.
- **Aspetti**: Uno o due.
- **Abilità**: Una o due Medie (+1).
- **Stress**: Nessuna casella di stress: un colpo da un livello di successo li mette fuori combattimento.

Discreto

- **Competenza**: Professionisti addestrati, per esempio soldati o guardie, il cui ruolo nella scena definisce le loro capacità, come per esempio un cortigiano dalla lingua tagliente o un ladro talentuoso.
- **Scopo**: Esaurire alcune delle risorse dei giocatori (uno o due punti fato, caselle di stress, forse una conseguenza lieve).
- **Aspetti**: Uno o due.
- **Abilità**: Una Discreta (+2), ed una o due Medie (+1).
- **Stress**: Una casella di stress – un colpo da due livelli di successo è sufficiente per metterli fuori gioco.

Buono

- **Competenza**: Opposizione tenace, specialmente in gruppo.
- **Scopo**: Esaurire le risorse dei giocatori: come per Discreto, ma in misura maggiore. Fornire un ostacolo decente (in gruppo) sulla strada di un incontro più significativo.
- **Aspetti**: Uno o due.
- **Abilità**: Una Buona (+3), una Discreta (+2), ed una o due Medie (+1).
- **Stress**: Due caselle di stress: un colpo da tre livelli di successo è abbastanza per metterli fuori combattimento.

Le Orde

Tutte le volte che ne hanno la possibilità, ai PNG senza nome piace formare gruppi, o **orde**. Non solo l'essere in gruppo gli garantisce la sopravvivenza, ma riduce anche il lavoro al GM. Potete effettivamente trattare un'orda come una singola unità; invece che tirare i dadi per ognuno di tre malviventi, tirate una volta sola per l'intera orda.

Cooperazione
pag. 176

Leggetevi la sezione Cooperazione nel capitolo precedente per le indicazioni su come un'orda può concentrare i propri sforzi per essere più efficace.

Colpi ed Eccedenza

Quando un'orda viene colpita, i livelli di successo eccedenti rispetto a quanto necessario per mettere fuori combattimento uno dei PNG che la compongono vengono applicati al prossimo PNG presente nell'orda, uno alla volta. In questo modo è possibile per un PG mettere fuori combattimento un'orda di quattro o cinque (o più!) PNG senza nome in un singolo scambio.

Quando un'orda subisce abbastanza stress da ridurla ad un solo PNG, provate a far sì che quel PNG orfano si aggreghi ad un'altra orda presente nella zona, se vi sembra sensato (se non vi sembra sensato, fateli fuggire. I PNG senza nome sono bravi a farlo).

Landon e Cynere vengono aggrediti da una mezza dozzina di malviventi male informati di una banda di strada, solo per aver attraversato il vicolo sbagliato.

Questi malviventi sono PNG senza nome con abilità di Percepire e Combattere Medie (+1).

Normalmente l'abilità Buona (+3) di Percepire di Cynere le permetterebbe di agire per prima, ma Giulia pensa che l'abilità dei malviventi di circondare i PG gli dia l'iniziativa. Trovandosi in un grosso gruppo di sei, la loro abilità Media (+1) di Percepire viene aumentata di +5 fino a raggiungere un livello Fantastico (+6).

Mentre si preparano ad assaltare gli eroi, Giulia li separa in due orde di tre: una per Landon ed una per Cynere. Entrambe attaccano con livello Buono (+3) (abilità di Combattere Media grazie al +2 dei compagni), ma nessuna delle due orde colpisce.

Cynere è la prossima ad agire. Laura dice, "In un lampo, la spada di Cynere è nella sua mano e affetta questi teppisti!". Ottiene un risultato Ottimo (+4) con il suo Combattere. La prima orda di malviventi si difende con un risultato Buono (+3) (+0 con i dadi, abilità Media, +2 per i compagni), così Cynere colpisce l'orda per un livello di successo: abbastanza per mettere fuori combattimento uno dei malviventi. Ce ne sono ancora due nell'orda, ottenendo quindi un +1 grazie al compagno quando tenteranno il prossimo attacco.

Nel turno di Luca, Landon colpisce l'orda che sta fronteggiando per due livelli di successo, abbastanza per mettere fuori combattimento due malviventi e riducendo l'orda da tre malviventi ad un singolo PNG senza nome.

I PNG Senza Nome Come Ostacoli

Un modo ancora più semplice di gestire i PNG senza nome è quello di trattarli semplicemente come ostacoli: definite una difficoltà che i PG dovranno superare qualsiasi sia la minaccia rappresentata dai PNG, e risolvete la situazione con un solo tiro. Non dovete nemmeno annotarvi nulla, solo definire la difficoltà secondo le linee guida fornite in questo capitolo e nel capitolo *Azioni e Risultati*, ed assumere che con un tiro riuscito i PG superino il pericolo.

Quanto Devono Essere Difficili i Tiri? pag. 135

Se la situazione è più complicata di così, gestitela come una sfida. Questo trucco è utile quando volete che un gruppo di PNG senza nome rappresenti una caratteristica della scena piuttosto che un insieme di individui.

Zird vuole convincere un gruppo di maghi che continuare nella loro ricerca sulla Vuota Oscurità li condannerà tutti, e forse condannerà il mondo intero. Giulia non vuole che Zird debba convincere ogni mago singolarmente, quindi li gestisce come una sfida.

La procedura per le sfide è: stabilisci la tua buona fede (Conoscenze), mettili l'uno contro l'altro (Raggirare), e spaventali tanto da sottometterli predicando loro tenebre e rovina (Provocare). Giulia sceglie un'opposizione passiva di livello Ottimo per la sfida.

I PNG Prima, il Nome Dopo

I PNG senza nome non devono *rimanere tali*. Se i giocatori decidono di approfondire la conoscenza di quel barista o di quel banditore di città o di quel capo della sicurezza, non pensateci due volte a fare di loro una persona reale – ma ciò non significa che abbiate bisogno di renderli meccanicamente più complessi. Se *volete*, naturalmente, potete promuoverli a PNG di supporto. Altrimenti, fornire a quel cortigiano un nome ed una motivazione non significa che non possa finire al tappeto con un solo pugno.

Taverniere (Medio)

Aspetti: ***Non voglio guai nella mia taverna***

Abilità: Media (+1) Contatti

Malvivente Addestrato (Discreto)

Aspetti: ***I trucchi della strada, Criminale violento***

Abilità: Discreta (+2) Combattere, Medie (+1) Atletica e Fisico

Mago di Corte del Collega Arcana (Buono)

Aspetti: ***Altezzoso, Devoto alle arti arcane***

Abilità: Buona (+3) Conoscenze, Discreta (+2) Raggirare, Medie (+1) Volontà ed Empatia

PNG di supporto

I PNG si supporto hanno dei nomi e sono leggermente più dettagliati rispetto ai PNG senza nome, poiché giocano un ruolo di supporto nei vostri scenari (da qui il nome). Mostrano spesso qualche tratto che li distingue dalla folla, a causa di una relazione con un PG o PNG, di una competenza particolare o di un'abilità unica; oppure semplicemente per il fatto che tendono a comparire nel gioco abbastanza spesso. Molte storie di avventure d'azione includono un personaggio "assistente" che è la mano destra del capo malvagio; questo in termini di gioco è un PNG di supporto. Le facce che assegnate ai luoghi durante la creazione del gioco sono PNG di supporto, così come lo sono tutti i personaggi nominati in uno degli aspetti dei PG.

Facce e Luoghi
pag. 26

I PNG di supporto sono una grande risorsa per i drammi interpersonali, essendo spesso persone con cui i PG hanno una relazione, come degli amici, dei compagni, dei parenti, dei contatti, e degli avversari degni di nota. Sebbene potrebbero non essere mai centrali nella soluzione del dilemma principale di uno scenario, sono una parte significativa del viaggio, che sia perché offrono aiuto, perché presentano un problema, o perché fanno parte di una sotto-trama.

I PNG sono costruiti più o meno come i PNG senza nome, ma hanno in più alcuni degli elementi base dei personaggi. Tra questi il concetto base, un problema, uno o più aspetti aggiuntivi, un talento, e i due normali indicatori di stress con due caselle ognuno. Dovrebbero avere una manciata di abilità (diciamo quattro o cinque). Se hanno un'abilità che fornisce caselle di stress aggiuntive, assegnatele. Hanno una conseguenza lieve e, se volete renderli particolarmente robusti, una conseguenza moderata.

Colonne di Abilità
pag. 260

Le abilità di un PNG di supporto dovrebbero seguire una distribuzione a colonna. Poiché definirete solo quattro o cinque abilità, gestitele in una sola colonna. Se il vostro PNG ha un'abilità a livello Ottimo, segnate un'abilità per ogni valore positivo inferiore, quindi una Buona, una Discreta, una Media.

- **Livelli di abilità:** Le abilità di un PNG di supporto possono superare l'abilità di picco dei vostri PG di un punto o due, ma solo se il loro ruolo nel gioco è quello di fornire seria opposizione: i PNG alleati dei PG dovrebbero essere grosso modo loro pari nei livelli di abilità (un altro stereotipo delle avventure d'azione è quello di rendere il personaggio "assistente" migliore del cattivo principale nel combattimento, aggiungendo i muscoli al cervello del cattivo).



- **Concessioni:** I PNG di supporto in genere non combattono fino alla morte, se ne hanno la possibilità. Piuttosto, lasciate che concedano, specialmente all'inizio della storia, e specialmente se la concessione è qualcosa del tipo "Fuggono". Concedere in questo modo serve a vari scopi. Intanto preannuncia un futuro e più significativo incontro col PNG. Poiché la concessione fornisce una ricompensa di alcuni punti fato, li rende anche una minaccia maggiore la prossima volta che verranno incontrati. Inoltre, è praticamente garantito che pagherà in modo soddisfacente per i giocatori la prossima volta che il PNG farà la sua apparizione. "Così, Landon, ci incontriamo di nuovo! Questa volta non sarà così facile per te."

  Infine, dimostra implicitamente ai giocatori che quando la situazione è disperata, concedere in un conflitto è un'opzione attuabile. Una concessione di un PG qui e là può alzare il livello di interesse ed introdurre nuove complicazioni in modo organico, rendendo la storia più drammatica ed avvincente.

Il Vecchio Finn, Mentore di Landon

Aspetti: ***Capitano della milizia di Vinfeld in pensione, Troppo vecchio per questa merda, Mentore di Landon***

Abilità: Ottima (+4) Sparare, Buona (+3) Combattere, Discreta (+2) Volontà, Media (+1) Atletica

Talenti: **Esperto Del Campo di Battaglia**. Può usare Combattere per creare vantaggi in situazioni tattiche di larga scala.

Teran lo Svelto, Ladro Straordinario

Aspetti: ***Canaglia e tagliaborse, Non posso farne a meno***

Abilità: Eccellente (+5) Furtività, Ottima (+4) Discrezione, Buona (+3) Conoscenze, Discreta (+2) Combattere, Media (+1) Fisico [Nota: 3 caselle di stress fisico]

Talenti: **Infiltrato.** +2 a Discrezione in ambienti chiusi e urbani.

Og il Forte

Aspetti: ***Og Spacca!, Og non proprio intelligente***

Abilità: Fantastica (+6) Combattere, Eccellente (+5) Fisico [Nota: 4 caselle di stress fisico, una conseguenza lieve aggiuntiva per i conflitti fisici], Ottima (+4) Atletica

Talenti: nessuno

I PNG Principali

I PNG principali sono ciò che di più vicino ad un PG vi troverete ad interpretare come GM. Hanno schede del personaggio complete proprio come i PG, con cinque aspetti, una distribuzione completa di abilità, ed una selezione di talenti. Sono i personaggi più significativi nelle vite dei PG, rappresentando forze fondamentali di opposizione o alleati di vitale importanza. Possedendo tutti gli aspetti di un normale PG, forniscono anche le possibilità di interazione con maggiori sfumature ed offrono notevoli possibilità di invocare e tentare. I vostri "cattivi ragazzi" di uno scenario dovrebbero sempre essere PNG principali, come pure tutti i PNG che rappresentano pezzi vitali delle vostre storie.

Ovviamente, se volete, potete promuovere uno dei vostri attuali PNG di supporto a principale. È un'ottima scelta quando un PNG di supporto è improvvisamente o gradualmente diventato (generalmente grazie ai giocatori) una caratteristica importante della storia a dispetto dei vostri piani originali.

Poiché sulle proprie schede hanno tutte le caratteristiche di un normale PG, i PNG principali richiederanno molto più tempo ed attenzione rispetto agli altri personaggi. Come li creerete dipenderà dal tempo a vostra disposizione: se volete, potete intraprendere tutto il processo di creazione del personaggio e definire le loro esperienze pregresse attraverso le diverse fasi, lasciando vuote soltanto le parti dedicate alle "partecipazioni importanti".

Potreste anche fare le cose al volo se ne avete la necessità, creando una scheda parziale con gli aspetti di cui siete sicuri, le abilità che volete posseggano, e qualsiasi talento vogliate. Quindi riempite il resto durante il gioco. È quasi come creare un PNG di supporto, eccetto che potrete fare aggiunte alla scheda durante il gioco.

I PNG principali combatteranno fino alla fine se costretti, rendendo dura la vita dei PG ad ogni passo.

Rispetto ai livelli di abilità, i vostri PNG principali potranno presentarsi in due diverse varietà: quelli pari ai PG, che crescono *con loro* col progredire della campagna, o quelli superiori ai PG che rimarranno al loro livello mentre i PG crescono acquisendo la forza necessaria per sconfiggerli. Nel primo caso, assegnategli la stessa distribuzione di abilità dei PG. Nel secondo caso, assegnategli abbastanza abilità da raggiungere un livello di due punti più alto rispetto al limite di abilità del gioco.

Il Tetto delle Abilità pag. 46

Quindi, se i PG sono attualmente limitati a Ottimo (+4), il vostro PNG tosto dovrebbe avere un paio di colonne Fantastiche (+6) o una piramide con picco a Fantastico.

Allo stesso modo, un PNG particolarmente significativo potrebbe avere più di cinque aspetti per sottolineare la sua importanza nella storia.

Barathar,

Regina dei Contrabbandieri delle Terre di Sidral

Aspetti: ***Regina dei contrabbandieri delle terre di Sindral***
Equipaggio quasi fedele
Il rimorso è per i deboli
"Zird, perché non vuoi morire?"
La mia nave, la Spacciatrice di Morte
Un harem di malviventi
Ho la legge nel taschino

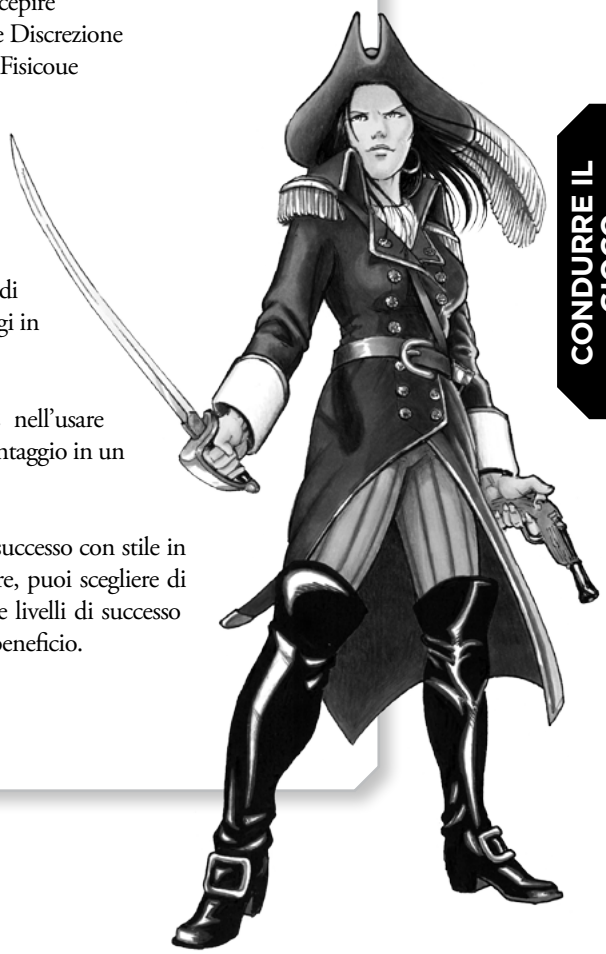
Abilità: Fantastiche (+6) Raggirare e Combattere
Eccellenti (+5) Sparare e Furtività
Ottime (+4) Risorse e Volontà
Buone (+3) Contatti e Percepire
Discrete (+2) Artigianato e Discrezione
Medie (+1) Conoscenze e Fisicoue

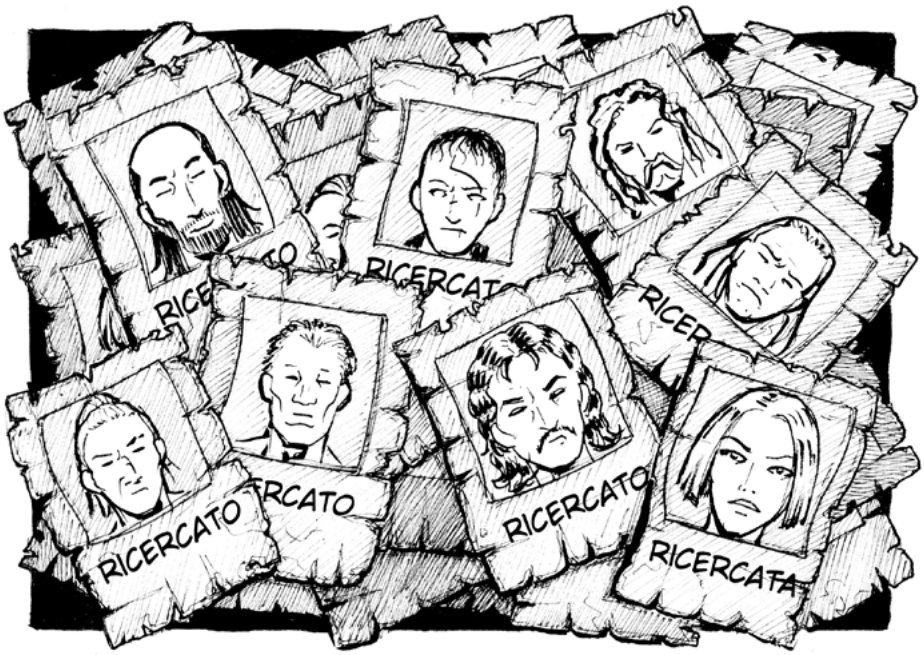
Stress: 3 caselle fisiche, 4 caselle mentali

Talenti: **Ci vuole qualcuno per conoscere qualcuno.** Usi Raggirare al posto di Empatia per creare vantaggi in situazioni sociali.

Maestra delle Finte. +2 nell'usare Raggirare per creare un vantaggio in un conflitto fisico.

Botta e Risposta. Se hai successo con stile in una difesa con Combattere, puoi scegliere di infliggere un colpo da due livelli di successo piuttosto che ricevere un beneficio.





INTERPRETARE L'OPPOSIZIONE

Ecco alcuni suggerimenti nell'utilizzo dell'opposizione che create in gioco.

Il Giusto Dosaggio

Ricordate, volete un punto di equilibrio tra distruggere completamente i PG e permettergli di calpestare del tutto la vostra opposizione (a meno che non sia un'orda di personaggi senza importanza, nel qual caso sarebbero lì apposta). È importante tenere a mente non solo i livelli di abilità dei PNG presenti in scena, ma anche il loro numero e la loro importanza.

Dosare l'opposizione è un'arte più che una scienza, ma le seguenti strategie possono aiutare.

- Non superate i PG di numero a meno che i vostri PNG a confronto non abbiano abilità inferiori.

- Se i PG collaboreranno contro un unico grosso avversario, assicuratevi che quell'avversario abbia un'abilità di picco di almeno due livelli superiore a qualsiasi abilità il migliore dei PG può portare in conflitto.

- Limitatevi ad un solo PNG principale per scena, a meno che non sia un conflitto climatico alla fine di un arco narrativo. Ricordate, i PNG possono avere le abilità di livello alto quanto volete.

- La maggior parte degli avversari che i PG incontreranno in una sessione dovrebbe essere formata da PNG senza nome, con uno o due PNG di supporto e PNG principali lungo la strada.

- I PNG senza nome e di supporto significano conflitti più corti perché si arrendono prima; i PNG principali significano conflitti più lunghi.

Creare Vantaggi per PNG

È facile cadere nella pratica molto basilare di utilizzare l'opposizione come mezzo principale per intralciare i PG, trascinandoli in una serie di scene di conflitto finché qualcuno non viene sconfitto.

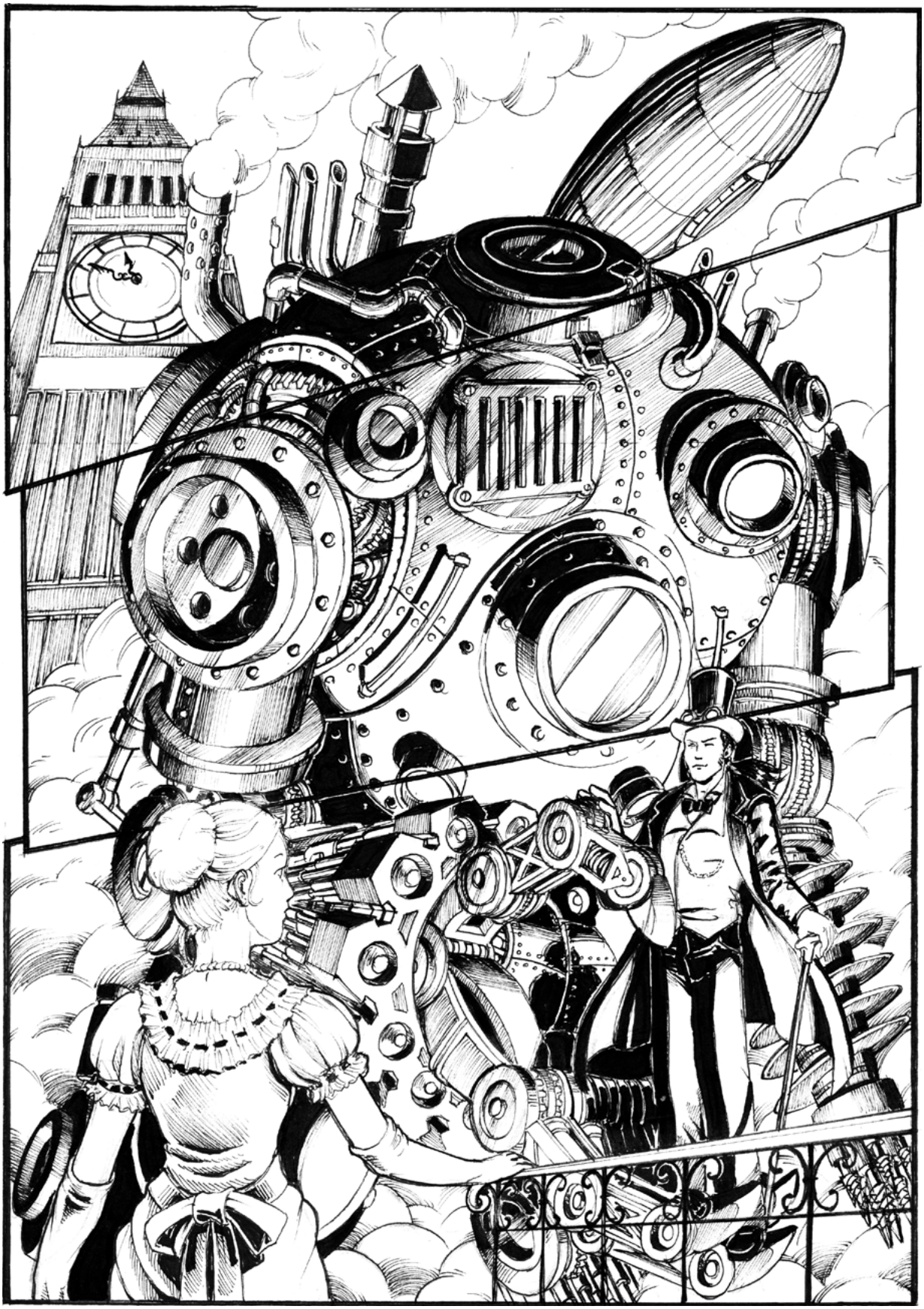
Comunque, tenete a mente che i PNG possono creare vantaggio proprio come i PG. Sentitevi liberi di utilizzare i PNG avversari per creare scene che non abbiano necessariamente l'obiettivo di fermare i PG dal raggiungimento dei loro obiettivi ma abbiano, per esempio, l'obiettivo di studiarli per raccogliere informazioni su di loro e sommare invocazioni gratuite. Permettete che i vostri cattivi prendano il the insieme ai PG e quindi tirare per la loro Empatia. Oppure piuttosto che inscenare un conflitto in quel viottolo scuro, permettete ai vostri PNG di comparire, misurare le abilità dei PG e fuggire.

Allo stesso modo, tenete a mente che i vostri PNG hanno un grosso vantaggio quando i PG vanno da loro per ottenere qualcosa. Così, quando definite gli aspetti di situazione, potreste pre-caricare i PNG con alcune invocazioni gratuite se è ragionevole che abbiano avuto il tempo di piazzare quegli aspetti. Usate questo trucco in buona fede, due o tre aspetti di questo tipo sono probabilmente già oltre il limite.

Variare le Tipologie di Conflitto

La vostra opposizione sarà molto più interessante se stanno provando ad affrontare i PG in varie tipologie di conflitto, piuttosto che andare per la strada più diretta. Ricordate che ci sono molti modi di arrivare a qualcuno, e che il conflitto mentale è valido quanto il conflitto fisico come mezzo per farlo. Se l'opposizione ha abilità molto differenti rispetto ad uno o più dei vostri PG, usate abilmente le loro forze e scegliete una strategia di conflitto che gli fornisca i maggiori vantaggi.

Per esempio, è probabile che qualcuno che sta dando la caccia a Landon non voglia confrontarsi con lui fisicamente, essendo Combattere ed Atletica le sue abilità principali. Non è però altrettanto preparato a vedere attraverso un intelligente raggiro o a gestire un assalto magico alla sua mente. Zird, all'opposto, viene minacciato meglio dal più grosso e cattivo picchiatore possibile, qualcuno che lo colpisca prima che possa attivare la sua magia.



9 SCENE, SESSIONI E SCENARI

E ORA?

A questo punto il vostro gruppo dovrebbe aver creato i PG, definito il mondo che abitano, ed impostato gli assunti di base del gioco che vi apprestate a giocare. Ora avete un elenco di aspetti e PNG, traboccante di potenziale drammatico e in attesa di prendere vita.

Che cosa ne fate?

È il momento di addentrarsi nel nocciolo del gioco: creare e giocare gli scenari.

DEFINIRE GLI SCENARI

Come detto nel capitolo *Condurre il Gioco*, uno scenario è un'unità di tempo di gioco che normalmente dura da una a quattro sessioni, ed è formato da diverse scene. Il termine di uno scenario dovrebbe scatenare un traguardo significativo, permettendo ai vostri PG di migliorare le proprie capacità.

Traguardi Significativi pag. 260

In uno **scenario** i PG affronteranno e tenteranno di risolvere qualche grosso e urgente problema dalla conclusione incerta. Il GM normalmente inizierà uno scenario presentando il problema ai giocatori, con delle scene in successione che sono basate su ciò che fanno i PG per occuparsene, che sia cercare informazioni, raccogliere risorse, o colpire direttamente la fonte del problema.

Lungo la strada troveranno anche dei PNG i cui obiettivi interferiranno con i loro tentativi di risolvere il problema. Potrebbero essere "i due tipi con le pistole" alla Raymond Chandler che irrompono dalla porta per ucciderli, o semplicemente qualcuno con interessi diversi dai loro che vuole negoziare per far sì che gestiscano il problema in un modo diverso.

Gli scenari migliori non hanno una fine propriamente "giusta". Forse i PG non risolvono il problema, o lo risolvono in modo tale che avrà ripercussioni negative. Forse invece ci riescono con effetti speciali. Forse aggirano il problema o cambiano la situazione per minimizzarne l'impatto. Non lo saprete finché non giocherete.

Appena il problema è risolto (oppure se non può più essere ricolto), lo scenario termina. Nella sessione seguente, darete il via ad un nuovo scenario, che potrebbe essere collegato al precedente o presentare un problema completamente nuovo.

CREARE UNO SCENARIO: PASSO DOPO PASSO

- Trovate i problemi
- Fate domande sulla storia
- Stabilite l'opposizione
- Impostate la prima scena

TROVATE I PROBLEMI

La creazione di uno scenario inizia trovando un problema che i PG dovranno affrontare. Un buon problema **è rilevante per i PG, non può essere risolto senza il loro coinvolgimento, e non può essere ignorato senza conseguenze tragiche**.

Può sembrare un compito arduo. Fortunatamente avete uno strumento di narrazione straordinario che vi può aiutare a determinare dei problemi appropriati al vostro gioco: gli aspetti.

Gli aspetti dei vostri PG contengono molta storia: sono un'indicazione di ciò che è importante per e riguardo ogni personaggio, indicano le cose del mondo di gioco a cui i PG sono connessi, e descrivono sfaccettature uniche dell'identità di ognuno di loro.

Avete anche gli aspetti associati alla vostra partita: tutti i vostri problemi attuali ed incombenti dell'ambientazione, gli aspetti dei luoghi, e gli aspetti che avete associato alle facce della vostra campagna. Girare intorno a questi aspetti aiuta a rafforzare il senso di un mondo consistente e dinamico e a mantenere la premessa principale del vostro gioco sotto i riflettori.

Grazie a questi aspetti avete già una tonnellata di potenziale narrativo proprio di fronte a voi, ora dovete solo liberarlo.

Eventi
pag. 74

Potete guardare ad un problema collegato ad un aspetto come ad una tentazione ad un evento di grande scala. Per l'impostazione serve un po' più di lavoro, ma la struttura è simile: avere un aspetto suggerisce o implica qualcosa di problematico per il PG o per vari PG ma, a differenza di una tentazione, è qualcosa che non possono risolvere o affrontare facilmente al momento.

NON SEMPRE DOVETE DISTRUGGERE IL MONDO

Come vedrete dagli esempi, non tutti i problemi attuali e incombenti dell'ambientazione implicano necessariamente il destino del mondo o di una grossa porzione dell'ambientazione. I problemi interpersonali possono avere sui PG un impatto simile al fermare il cattivo della settimana: ottenere il rispetto di qualcuno o risolvere una disputa in corso tra due personaggi può attirare l'attenzione per uno scenario altrettanto facilmente quanto qualsiasi grandioso complotto da parte del tipaccio malvagio.

Se volete un'impostazione da avventura d'azione classica, cercate di trovare due problemi principali per lo scenario: uno che si concentra su qualcosa di esterno ai personaggi (come il complotto del cattivo), ed uno che affronta problematiche interpersonali. Quest'ultimo servirà da trama secondaria dello scenario e fornirà ai personaggi dei momenti di sviluppo personale mentre si trovano in mezzo ad altri problemi.

Problemi e Aspetti del Personaggio

Quando provate a definire un problema partendo dall'aspetto di un personaggio, provate ad adattarlo alla frase seguente:

- Hai l'aspetto ____, che implica ____ (a proposito, questo può essere un elenco di cose). A causa di questo, ____ sarà probabilmente un grosso problema per te.

Il secondo spazio bianco è ciò che rende questa pratica più difficile di una tentazione basata su evento: dovete pensare a tutte le possibili implicazioni di un aspetto. Ecco alcune domande che possono aiutarvi in questo compito.

- Chi può avere un problema col personaggio a causa dell'aspetto?
- L'aspetto punta ad una possibile minaccia per il personaggio?
- L'aspetto descrive una connessione o relazione che potrebbe causare problemi al personaggio?
- L'aspetto parla di un elemento del passato che potrebbe tornare a perseguitare il personaggio?
- L'aspetto descrive qualcosa di importante per il personaggio che può essere minacciato?

Finché ciò con cui riempite il terzo spazio bianco rispetta i criteri definiti all'inizio di questa sezione, state andando nella direzione giusta.

Cynere ha l'aspetto ***Famigerata ragazza con la spada***, che implica il fatto che la sua reputazione la precede nei villaggi vicini. A causa di questo, un imitatore che commette crimini in suo nome rendendo gli abitanti del villaggio vicino irati ed in cerca di vendetta nei suoi confronti, potrebbe essere per lei un grosso problema.

Landon ha l'aspetto ***Devo tutto al Vecchio Finn***, che implica che si sentirà obbligato ad aiutare Finn nei suoi problemi personali. A causa di questo, il dover salvare il figlio di Finn da un debito di gioco contratto con qualcuno di veramente odioso, potrebbe essere per lui un grosso problema.

Zird ha l'aspetto ***Rivali nel Collegia Arcana***, che implica che alcuni o molti di loro complottano costantemente contro di lui. A causa di questo, una serie di tentativi di assassinio concentrati da parte di qualcuno che sa come superare le sue difese magiche, potrebbe essere per lui un grosso problema.

Problemi e Aspetti dell'Ambientazione

I problemi che ottenete dai problemi attuali ed incombenti dell'ambientazione avranno un impatto leggermente più vasto rispetto ai problemi legati ai personaggi, e coinvolgeranno tutti i vostri PG e possibilmente anche un numero significativo di PNG. Sono meno personali ma non significa che debbano essere meno impellenti.

- Dato che ____ è un problema dell'ambientazione irrisolto, allora ____. Quindi, ____ probabilmente creerà un grosso problema ai PG.

DATEGLI UNA FACCIA

Mentre non tutti i problemi del vostro scenario devono essere causati direttamente da un PNG che rappresenta un "signore del male" che i PG devono sconfiggere, è comunque più semplice se lo sono. Come minimo, dovreste riuscire ad individuare un PNG che possa trarre parecchio beneficio se il problema dello scenario non dovesse finire nel modo che desiderano i PG.

Chiedetevi:

- Quali minacce vengono presentate ai PG dal problema dell'ambientazione?
- Chi sta muovendo le forze legate al problema dell'ambientazione, e che guai vorrà creare per proseguire nei suoi piani?
- Chi altri affronta il problema dell'ambientazione, e come potrebbe la sua soluzione essere avversa ai PG?
- Qual è un buon passo per risolvere il problema dell'ambientazione, e cosa rende difficile compierlo?

Dato che ***La Triade della Cicatrice*** è un problema dell'ambientazione, allora la Triade sta portando avanti un gioco di potere pericoloso su tutta la regione. Quindi, una presa di potere completa da parte di membri della Triade nella città verso cui sono stati inviati per il loro prossimo lavoro, potrebbe creare un grosso problema ai PG.

Dato che ***La dannazione che incombe*** è un problema dell'ambientazione, allora gli agenti del Culto della Tranquillità tentano costantemente di completare parti delle antiche profezie che predicono la dannazione. Quindi, una serie di omicidi rituali volti a risvegliare un antico demone che dorme sotto la prossima città che visiteranno, potrebbe creare un grosso problema ai PG.

Dato che le ***Due profezie in conflitto*** del Culto della Tranquillità sono un problema dell'ambientazione, allora c'è una guerra interna al Culto per confermare come definitiva una delle due profezie. Quindi, una guerra aperta tra fazioni rivali nella prossima città che raggiungeranno e che trascinerà degli innocenti nel fuoco incrociato, potrà creare un grosso problema ai PG.

Problemi e Coppie di Aspetti

Qui potete veramente divertirvi a creare problemi. Potete creare problemi anche dalla r*elazione tra due aspetti* invece che affidarvi ad uno soltanto. Questo vi permette di mantenere le cose personali, allargando l'ambito di influenza del problema fino a due o più personaggi, o intrecciare la storia di un particolare PG alla storia del gioco.

Ci sono due diverse tipologie di coppie di aspetti: connettere gli aspetti di due personaggi, e connettere un aspetto di un personaggio ad un problema dell'ambientazione.

Coppia di Aspetti dei Personaggi

- Dato che ____ ha l'aspetto ____ e ____ ha l'aspetto ____, allora ____. Quindi, ____ probabilmente sarà un grosso problema per loro.

Chiedetevi:

- I due aspetti mettono i due personaggi in conflitto o suggeriscono qualche tensione tra loro?
- C'è un particolare problema o guaio in cui si caccerebbero entrambi a causa degli aspetti?
- Un personaggio ha una relazione o una connessione che potrebbe risultare problematica per l'altro?
- Gli aspetti indicano elementi delle storie personali dei personaggi che possono interagire nel presente?
- C'è un modo in cui la fortuna di un PG diventi la rovina dell'altro a causa degli aspetti?

Il fatto che Landon sia un ***Discepolo della Sindone d'Avorio***, e Zird abbia ***Rivali nel Collegia Arcana***, implica che entrambe le fazioni potrebbero occasionalmente incrociarsi l'una con l'altra con obiettivi incompatibili. Quindi, il mandato affidato ad alcuni monaci del monastero della Sindone locale per la cattura o l'uccisione dei membri della locale sala capitolare del Collegia a causa di uno sgarbo senza importanza, probabilmente sarà un grosso problema per loro.

Dato che Cynere è ***Attratta dagli oggetti scintillanti***, e Landon ha ***Le maniere di una capra***, allora sono i compagni peggiori possibili per qualsiasi tipo di missione sotto copertura. Quindi, un contratto che li porti a doversi infiltrare al Ballo Reale di Ictherya senza alcun supporto per uscirne con la corona di gioielli per conto di un regno confinante, sarà un grosso problema per loro.

Dato che Zird ha l'aspetto ***Se non ci sono stato, ne ho letto da qualche parte***, e Cynere è la ***Sorella segreta di Barathar,*** allora quella prova del vero retaggio di Cynere potrebbe finire un giorno

nelle mani di Zird. Quindi, l'arrivo inaspettato di un documento genealogico in codice che Barathar e i suoi seguaci cercano di recuperare a tutti i costi, probabilmente sarà un grosso problema per loro.

Aspetto del Personaggio e Problema dell'Ambientazione

- Dato che avete l'aspetto ____ e ____ è un problema dell'ambientazione, allora ____. Quindi, ____ probabilmente sarà un grosso problema per voi.

Chiedetevi:

- Il problema dell'ambientazione suggerisce una minaccia per una delle relazioni del PG?
- Il prossimo passo nell'affrontare il problema dell'ambientazione è qualcosa che impatta un personaggio in modo particolare a causa di un suo aspetto?
- Qualcuno connesso al problema dell'ambientazione ha ragioni particolari per colpire il PG a causa di un suo aspetto?

DI QUANTI PROBLEMI HO BISOGNO?

Fidatevi di noi: per un solo scenario, bastano uno o due problemi. Vedrete di seguito che un solo problema può creare abbastanza materiale per due o tre sessioni. Non sforzatevi di dover coinvolgere ogni PG in ogni scenario; ruotate il riflettore per un po' in modo che tutti abbiano il proprio momento sotto di esso, quindi mettete in campo uno scenario basato su un evento quando volete concentrarvi sulla "trama" principale del gioco.

Dato che Cynere è la ***Sorella segreta di Barathar*** e ***La Triade della Cicatrice*** è un problema dell'ambientazione, allora la Tiade potrebbe far leva su Cynere per un ricatto. Quindi, la Triade che la ingaggia per un lavoro estremamente pericoloso e moralmente riprovevole con la minaccia di rivelare al mondo il suo segreto rendendola un nemico pubblico in tutta la regione, probabilmente sarà un grosso problema per lei.

Dato che Zird ha Se Non Ci Sono Stato, Ne Ho Letto Da Qualche Parte, e le ***Due profezie in conflitto*** del Culto della Tranquillità è un problema dell'ambientazione, allora Zird potrebbe essere la chiave per determinare quale delle due profezie sia legittima. Quindi, venire avvicinato dal Primarca per imparare i Riti della Tranquillità e determinare la verità sulla profezia, divenendo quindi un obiettivo per la manipolazione da parte di entrambe le fazioni, potrebbe essere un grosso problema per lui.

Dato che Landon ha ***Occhio per occhio***, e ***La dannazione che incombe*** è un problema dell'ambientazione, allora qualsiasi cosa il culto faccia alle persone care a Landon incontrerebbe il suo desiderio di vendetta. Quindi, un attacco al suo villaggio natale da parte di agenti del Culto con lo scopo di trovare altri servitori indottrinati in preparazione della Fine Dei Tempi, probabilmente sarebbe un grosso problema per lui.

PORSI DOMANDE SULLA STORIA

Ora che avete un bel problema potete cominciare a dare forma alla situazione e definire precisamente ciò che lo scenario vuole risolvere; in altre parole, quali sono le domande più interessanti che vanno al cuore del problema?

Ecco cosa farete in questa fase: creerete una serie di domande a cui volete che lo scenario dia risposta. Le chiamiamo **domande della storia** perché la storia emergerà in modo del tutto naturale dal processo di cercare le risposte.

Più domande sulla storia avete, più a lungo durerà lo scenario. Da una a tre domande sulla storia dovrebbero trovare risposta in una singola sessione. Da quattro a otto domande dovrebbero richiedere due o tre sessioni prima di ottenete una risposta. Più di otto o nove domande, e potreste dovervene tenere qualcuna per lo scenario successivo, ma non è per nulla una cosa negativa.

Vi raccomandiamo di porvi domande sulla storia in modo che possano essere risposte con semplici sì o no, nella forma generica "Riuscirà (personaggio) a raggiungere (obiettivo)?" Non dovete seguire per forza questa formulazione e potete costruirne altre a partire da quella di base, come verrà dimostrato tra poco.

Ogni problema che creerete avrà una domanda sulla storia molto ovvia: "Riuscirà il PG a risolvere il problema?" Dovete arrivare a saperlo, ma non volete arrivare subito al dunque che, dopo tutto, è il finale dello scenario. Mettete altre domande prima di quella per aggiungere sfumature e complessità allo scenario. Determinate cosa rende il problema difficile da risolvere.

Per farsi venire in mente delle domande sulla storia dovrete probabilmente lavorare sul problema che avete creato, definendo i dettagli di alcune delle cinque W: chi (who), cosa (what), quando (when), dove (where), perché (why), come (how). Va bene anche questo, e in parte è uno degli obiettivi di questa fase.



Una Cospirazione Arcana: problema e domande della storia

Cynere è ***Attratta dagli oggetti scintillanti*** e Zird ha ***Rivali nel Collegia Arcana***, per cui la ricchezza del Collegia potrebbe finire nel radar di Cynere in un momento poco conveniente per Zird. Quindi, Cynere che viene ingaggiata con un contratto lucrativo per rubare uno dei tesori sacri del Collegia mentre nello stesso momento quei rivali di Zird tentano di metterlo sotto processo per crimini contro la creazione, potrebbero essere dei grossi problemi per entrambi.

Due domande della storia abbastanza ovvie saltano già alla mente: *Cynere otterrà il tesoro? Zird vincerà il processo?* Ma Giulia vuole tenersi queste due domande per la fine, perciò raccoglie le proprie idee per trovare altre domande.

Prima di tutto non sa nemmeno se si butteranno volontariamente in questa situazione, quindi si pone le prime domande: *Cynere accetterà il contratto? Zird permetterà al Collegia di arrestarlo, o porrà resistenza?*

Quindi ha bisogno di determinare il perché non possano affrontare il problema di petto. Decide che Cynere ha un rivale anonimo nella corsa al tesoro (che chiameremo Gioiello Di Aetheria; ci suona bene), ed il suo misterioso datore di lavoro sarebbe molto dispiaciuto se il rivale dovesse batterla.

Nel frattempo Zird deve assicurarsi di avere un solido difensore che non sia legato alla cospirazione contro di lui e probabilmente vorrà scoprire chi ce l'ha con lui questa volta.

Quindi, tutto ciò le fornisce altre tre domande: *riuscirà Cynere a scoprire l'identità del suo concorrente per il furto del Gioiello prima che questi scopra la sua? Riuscirà Zird a trovare un alleato tra i ranghi del Collegia che lo difenda? Riuscirà Zird a scoprire i responsabili della cospirazione senza subire altre conseguenze?*

Infine, poiché vuole inserire un po' di tensione tra i due, cerca una domanda legata alla loro relazione: *Cynere girerà le spalle a Zird per raggiungere i propri obiettivi?*

Notate che ognuna di queste domande ha il potenziale di modellare significativamente la trama dello scenario. Immediatamente, se Zird decidesse di non usare cautela, vi trovereste in una situazione del tutto diversa rispetto a quella che si creerebbe se si costituisse. Se le investigazioni di Zird lo portano ad essere arrestato, allora il processo potrebbe divenire irrilevante. Se Cynere decidesse di aiutare Zird piuttosto che cercare il Gioiello, probabilmente si troverebbero ad avere un'altra fonte di guai nella forma del datore di lavoro di Cynere.

Notate anche che alcune delle domande della storia hanno qualcos'altro che modifica il normale formato "Può X riuscire in Y?". La ragione per cui volete farlo è la stessa ragione per cui a volte volete evitare di tirare dadi: il semplice successo/fallimento senza sfumature intermedie non è sempre interessante, specialmente nel fallimento.

Se vi ritrovate con un sostanzioso numero di domande della storia (per esempio otto o più), tenete a mente che non dovete per forza trovare risposta a tutte in un solo scenario: potete menzionare le domande rimaste senza risposta sotto forma di premonizione o come impostazione delle cose che farete nello scenario seguente. Infatti, è proprio così che costruite archi narrativi robusti (pag, 254): avete un mucchio di domande di storia correlate che richiedono due o tre scenari per essere risposte.



Prendete una delle domande di Cynere: "Riuscirà Cynere a scoprire l'identità del suo concorrente per il furto del Gioiello *prima che questi scopra la sua?*" Senza la parte enfatizzata, sarebbe abbastanza noiosa: se non scopre l'identità dell'avversario perdiamo il filo della trama e una parte del gioco stalla. Non va bene.

Grazie al modo in cui è formulata, però, avete una strada da percorrere in caso Cynere non riesca in questa parte dello scenario: può non sapere chi è il suo rivale, ma ora il rivale *sa di lei*. Qualsiasi cosa succeda con il Gioiello, quel rivale può tornare per perseguitarla in uno scenario successivo. Oppure, prendiamo come assodato il fatto che riveleremo l'identità del rivale a Cynere, ma possiamo creare una elettrizzante serie di conflitti o competizioni che culminano nella rivelazione mentre i due intuiscono le abilità l'una dell'altro.

C'è anche spazio per estendere il materiale da questo scenario ad uno successivo. Forse l'identità del rivale di Cynere non trova risposta in questa sessione; va bene, perché è un dettaglio che Giulia può sempre ripescare un una sessione successiva.



ISTITUIRE L'OPPOSIZIONE

Potreste aver già creato un PNG o un gruppo di PNG responsabile/i del problema che avete definito ma, in caso non l'aveste fatto, dovete cominciare a mettere insieme il cast di personaggi chiave per rispondere alle vostre domande della storia. Dovete anche fissare le loro motivazioni e i loro obiettivi, definire perché si opporranno ai PG, e che cosa cercano.

Come minimo dovreste riuscire a rispondere alle seguenti domande per ogni PNG principale o di supporto presente nel vostro scenario:

- Di cosa ha *bisogno* il PNG? Come possono i PG aiutarlo ad ottenerlo, o in che modo i PG si possono trovare sulla sua strada?

- Perché il PNG non può ottenere ciò di cui ha bisogno tramite mezzi legittimi? (In altre parole, perché questo bisogno contribuisce a un problema?)

- Perché non può essere ignorato?

Tutte le volte che potete, provate a consolidare i PNG per non dover tenere dietro a troppi personaggi. Se uno dei vostri PNG che fungono da opposizione serve ad un solo scopo nello scenario, prendete in considerazione la possibilità di liberarvene e di unire il suo ruolo a quello di un altro PNG. Fare questo non solo vi riduce il carico di lavoro, ma vi permette di sviluppare meglio la personalità di ogni PNG, rendendoli multi-dimensionale mentre riconciliate tra essi le loro motivazioni.

Per ogni PNG, decidete se renderli PNG di supporto o principali. Definite le loro caratteristiche di gioco secondo le indicazioni che trovate nel capitolo *Condurre il Gioco*.

Una Cospirazione Arcana: l'opposizione

Giulia ispeziona le domande della storia e pensa ai PNG di cui avrà bisogno per trovarvi risposta. Fa un elenco dei probabili sospetti.

- Il misterioso datore di lavoro di Cynere (che non appare)
- Il giudice al processo del Collegia Arcana (di supporto)
- Il rivale di Cynere nella corsa al Gioiello (di supporto)
- Un avvocato che non fa parte della cospirazione (di supporto)
- Un avvocato corrotto che i rivali di Zird vogliono mettergli contro (di supporto)
- Il mago del Collegia che ha ingegnato la cospirazione per far decadere Zird (principale).

Sono sei PNG: quattro di supporto, uno principale, ed uno che non sarà presente nello scenario: non vuole ancora fornire dettagli su chi abbia ingaggiato Cynere. Non vuole nemmeno gestirsi i cinque PNG, quindi inizia a cercare opportunità per consolidarli.

Un accoppiamento che la colpisce subito è rendere il rivale di Cynere e l'avvocato neutrale la stessa persona, che chiama Anna. Anna potrebbe non essere coinvolta in *questa* cospirazione ma, chiaramente, c'è un motivo più profondo al lavoro. Che cosa succede? Giulia alla fine decide che i motivi di Anna sono benefici; vuole nascondere il Gioiello per evitare che cada nelle mani degli elementi più corrotti del Collegia. Non sa nulla di Cynere e la scambierà per un agente di quegli elementi corrotti finché i personaggi non chiariranno la propria posizione.

A questo punto decide che il giudice del processo e l'ideatore della cospirazione sono la stessa persona: egli non si fida di nessun altro per conficcare l'ultimo chiodo sulla bara di Zird, per cui si è assicurato di essere designato giudice al processo. A Giulia piace perché il suo potere politico lo rende un avversario temibile su cui investigare e gli fornisce un potente servo nella figura dell'avvocato corrotto. Ma perché ce l'ha con Zird in prima istanza?

Giulia decide inoltre che i suoi moventi sono di tipo personali, ma si sta preparando a qualcosa che scuoterà le fondamenta stesse del Collegia e sa che come elemento di disturbo nell'organizzazione, Zird è uno dei potenziali candidati per resistergli. Quindi la congiura è un colpo preventivo.

Per quanto riguarda l'avvocato corrotto, la prima immagine che viene in mente è quella di un patetico e piagnucoloso leccapiedi completamente sotto il controllo del giudice. Ma vuole aggiungere una certa profondità a questa immagine, quindi decide che l'avvocato ha qualcosa per cui essere ricattato, e questo aiuta il giudice ad assicurarsi la sua fedeltà. Non sa ancora quale sia questo segreto, ma spera che quei ficcanaso dei PG la aiuteranno a definirlo in seguito con dei dettagli di storia.

Dà il nome di Lanthus al giudice e chiama l'avvocato Intrico. Ora ha i suoi PNG e procede a completare le loro schede.

I VANTAGGI POSSONO RISPARMIARVI DEL LAVORO

Nello stabilire i vostri PNG per lo scenario non dovete avere tutto scritto sulla pietra quando vi presentate al tavolo, se non sapete qualcosa potete sempre stabilirla permettendo che i vantaggi creati dai giocatori diventino gli aspetti dei PNG, scrivendoli durante il gioco, seguendo le linee guida fornite a pagina 241.

IMPOSTARE LA PRIMA SCENA

Cominciate rendendo la situazione più instabile possibile: prendete una delle vostre domande della storia, fate emergere qualcosa che porti la domanda sotto i riflettori, e colpite violentemente la testa dei personaggi con quella domanda. Non dovete risponderle immediatamente (anche se non ci sarebbe nulla di sbagliato nel farlo), dovreste semplicemente mostrare ai giocatori che la domanda richiede una risposta.

In questo modo, state impostando un esempio per il resto della sessione e state facendo muovere la storia assicurandovi che i giocatori non rimangano a tergiversare. Ricordate, si suppone che siano persone proattive e competenti: dategli qualcosa per esserlo fin da subito.

Se vi trovate in una campagna in corso, potreste aver bisogno che la prima scena di una sessione risolva i dettagli che sono rimasti in sospeso da una sessione precedente. Va bene spenderci del tempo perché aiuta a mantenere il senso di continuità di sessione in sessione. Comunque, appena c'è una stasi nella storia, colpite i personaggi con la vostra scena iniziale, velocemente e duramente.

Una Cospirazione Arcana: la scena iniziale

Giulia decide quale domanda utilizzare e pensa a come impostare la scena iniziale. Un paio di ovvi suggerimenti possono essere:

- I tutori della legge del Collegia si presentano alla porta di Zird e gli presentano dei documenti chiedendo che li segua.

- Cynere riceve da un misterioso impiegato il contratto e i dettagli sul lavoro da intraprendere e deve decidere se firmarlo.

Decide di partire con quest'ultima perché si immagina che se Cynere rifiutasse il contratto e scoprisse che Zird va lo stesso al Collegia, si potrebbe creare una scena divertente in cui lei prova a ricontattare il misterioso impiegato per ripensarci. Anche se non dovesse rimanere della propria idea stabilirebbe se debbano o meno avere a che fare con qualche dramma lungo il percorso, poiché gli scagnozzi del misterioso impiegato li molesterebbero.

Questo non significa che Giulia stia mettendo Zird in secondo piano: se lo tiene per una scena successiva a quella iniziale.

Il Potente Trucco dei Ninja per Cominciare le Sessioni

Chiedere ai personaggi di fornire un proprio contributo all'inizio della prima scena è un metodo buonissimo per coinvolgerli immediatamente. Se c'è qualcosa di abbastanza flessibile nel vostro spunto iniziale, chiedete ai vostri giocatori di riempire i vuoti al posto vostro quando date inizio alla scena. I giocatori intelligenti potrebbero vederla come un'opportunità per chiedere una tentazione ed ottenere subito altri punti fato: ci piace chiamare questo tipo di giocata "magnifica".

Diamo un'occhiata alle nostre scene d'esempio precedenti. Gli spunti non specificano dove si trovano i PG quando devono confrontarsi con le prime scelte. Quindi Giulia può cominciare la sessione chiedendo a Marco "Dove si trova Zird con esattezza quando la squadra di bruti del Collegia lo cerca?"

Ora, anche se Marco risponde semplicemente con "nel suo rifugio", avete comunque sollecitato la sua partecipazione e lo avete aiutato ad impostare la scena. Ma Marco è magnifico e dice invece "Oh, probabilmente ai bagni pubblici, a farsi un bagno dopo una lunga giornata di ricerca".

"Perfetto!" dice Giulia, e mostra un punto fato. "Quindi sarebbe sensato che i tuoi ***Rivali nel Collegia Arcana*** possano aver pianificato di trovarti al momento giusto senza tutti i tuoi oggetti magici, giusto?"

Marco sogghigna e prende il punto fato. "Si, suona abbastanza giusto."

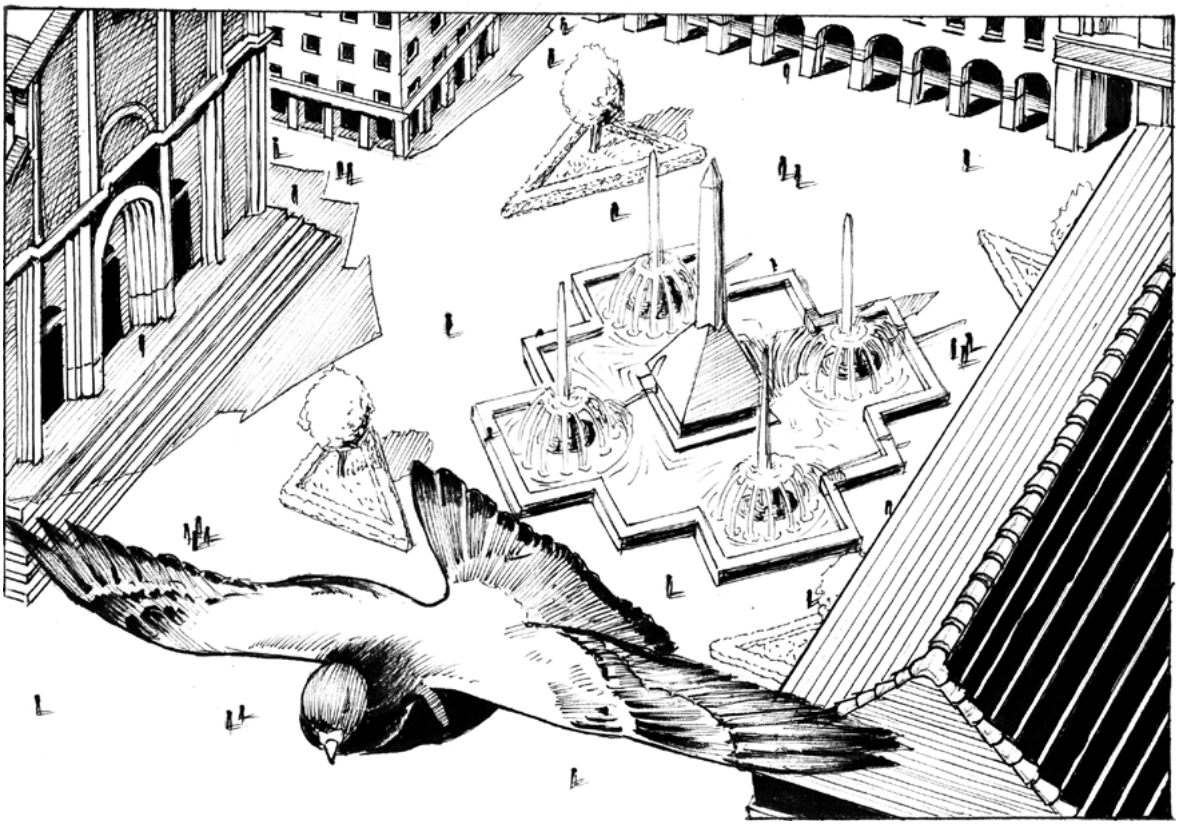
Naturalmente potete anche vedere gli agganci del vostro scenario d'apertura come tentazioni "pre-caricate" e distribuire qualche punto fato all'inizio di una sessione per far partire i PG con un problema da risolvere nell'immediato. Questo aiuta i giocatori con un valore di recupero basso e può scatenare subito i meccanismi dell'economia dei punti fato. Assicuratevi però che il vostro gruppo sia d'accordo nel darvi carta bianca come autorità narrativa iniziale, alcuni giocatori trovano problematica la perdita di controllo.

Giulia vuole far cominciare i giocatori con un certo numero di punti fato, quindi dice ai giocatori:

"Zird, già non è bello quando i tuoi ***Rivali nel Collegia Arcana*** ti provocano problemi, ma quando fingono di essere paesani al bar locale per farti ubriacare e iniziare una rissa con lo scopo di farti arrestare, è anche peggio. Ti svegli con un tremendo mal di testa da sbornia ed un occhio nero: qualcuno ti ha colpito in viso!" (2 punti fato, per i ***Rivali*** e ***Non il mio viso!***)

"Landon, so che ***Spaccare è sempre un'opzione***, ma come spiegherai cos'è successo quando hai cercato di aggiustare il carro mentre tutti erano lontani?" (1 punto fato per ***Spaccare***).

"Cynere, chiunque abbia deciso di offrirti questo contratto ti conosce bene. Ha incluso alcune grosse gemme insieme ad esso. Il problema è che sai da quale nobile casata siano state rubate e non c'è dubbio che sarai ricercata se non firmi, e sei abbastanza famigerata da sapere che nessuno ti crederà quando spiegherai come li hai ottenuti." (2 punti fato per ***Famigerata Ragazza con la Spada*** e ***Attirata dagli oggetti scintillanti***.)



DEFINIRE LE SCENE

Una **scena** è un'unità di tempo di gioco che può durare da alcuni minuti a mezz'ora o più, durante la quale i giocatori tentano di raggiungere un obiettivo o di realizzare qualcosa di significativo per lo scenario. Prese insieme, un gruppo di scene formano un'intera sessione di gioco, per estensione, formano i vostri scenari, archi narrativi e campagne.

Quindi potete vedere una scena come l'unità di tempo di gioco fondamentale, e probabilmente avete già un'idea di come possano presentarsi. Non è molto diversa dalla scena di un film, di un programma televisivo, o di un romanzo: i personaggi principali fanno delle cose nella continuità del tempo e normalmente nello stesso luogo. Appena l'azione si sposta verso un diverso obiettivo, un diverso luogo collegato con l'obiettivo precedente o fa un salto temporale, cambia la scena.

Come GM uno dei vostri compiti più importanti è quello di gestire l'inizio e la fine delle scene. Il modo migliore per tenere sotto controllo la velocità dell'azione nella vostra sessione è quello di tenere le redini tirate sull'inizio e la fine delle scene: permettete che l'azione prosegua finché i giocatori sono coinvolti e si divertono, ma appena lo slancio inizia a rallentare passate alla scena successiva. In questo senso, potete vederlo come il lavoro di un buon montatore di film: "tagliate" una scena e ne iniziate una nuova per assicurarvi che la storia continui a procedere agevolmente.

Cominciare le Scene

Quando date inizio ad una scena stabilite le seguenti due cose nel modo più chiaro possibile:

- Qual è lo scopo della scena?
- Cosa sta per succedere di interessante?

Rispondere alla prima domanda è molto importante perché più è specifico lo scopo della vostra scena, e più facile sarà capire quando essa si conclude. Una buona scena si svolge risolvendo uno specifico conflitto o raggiungendo un determinato obiettivo; appena i PG riescono o falliscono in ciò che cercano di fare, la scena termina. Se la scena non ha uno scopo chiaro correte il rischio di trascinarla più a lungo di quanto volete e di rallentare il passo della vostra sessione.

Nella maggior parte dei casi saranno i giocatori a dirvi quale sia lo scopo della scena, perché vi diranno sempre cosa intendono fare in seguito come conseguenza naturale delle cose. Quindi se affermano "Bene, andiamo al rifugio del ladro per vedere se riusciamo a scoprire qualcosa su di lui", allora saprete lo scopo della scena, che terminerà quando i PG otterranno le informazioni, o quando finiranno in una situazione nella quale è impossibile ottenerle.

A volte comunque, saranno abbastanza vaghi sui loro obiettivi. Se non avete un'intuizione nel capire i loto intenti dal contesto, fate domande finché non li esprimono in modo diretto. Quindi se un giocatore dice "Okay, vado alla taverna per incontrarmi col mio contatto", potrebbe essere piuttosto vago. Sapete che c'è un incontro, ma non sapete perché. Potreste chiedere "Cosa cerchi di trovare? Hai già negoziato un prezzo per l'informazione?" o fare un'altra domanda che aiuterà il giocatore a focalizzare il suo obiettivo.

Inoltre a volte dovrete definire voi l'obiettivo della scena, come all'inizio di un nuovo scenario, o anche la scena che segue ad un finale di grande tensione. Quando vi trovate a doverlo fare, tornate alle domande della storia che avere definito in precedenza ed introducete una situazione che contribuisca direttamente a fornire delle risposte a quelle domande. In questo modo, quando tocca a voi cominciare una scena, potrete sempre far proseguire la storia.

Giulia ha terminato la sessione precedente della storia con un finale ad alta tensione: la rivelazione che il misterioso datore di lavoro di Cynere è un agente del Culto della Tranquillità, e che il Gioiello è un componente importante per un misterioso rituale. Oltre a questo, Zird è impegnato nel processo più importante della sua vita e il Collegia ha scoperto che il Gioiello è sparito.

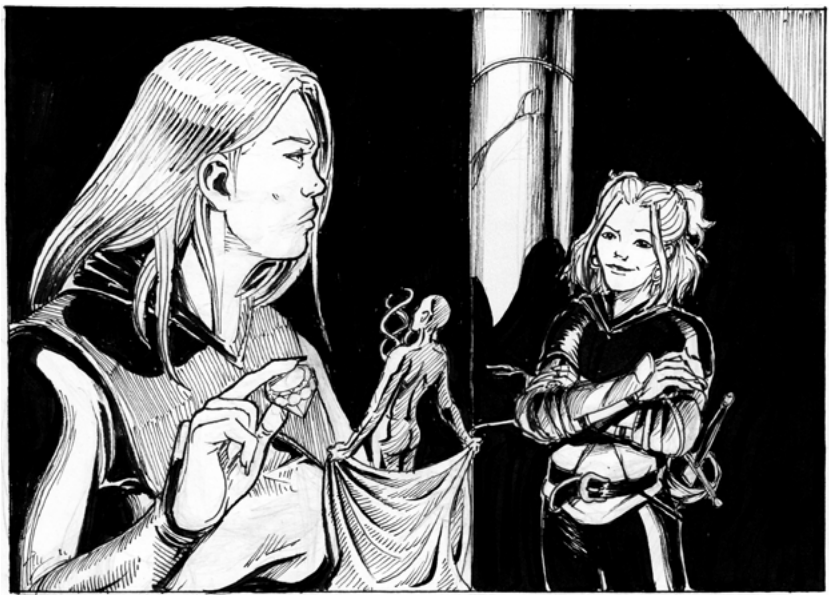
Ora Giulia sta pensando a come iniziare la prossima volta. L'intera situazione sembra aver fatto veramente perdere la testa ai giocatori, e lei vuole sicuramente sfruttare questo fatto. Immagina che Anna dovrebbe tornare, inizialmente confusa dal ruolo di Cynere nel furto, e pronta al combattimento. La scena sarà incentrata sul trovare un accordo con Anna e sul realizzare di essere dalla stessa parte.

La seconda domanda è altrettanto importante, volete dare inizio ad una scena *appena prima* che accada qualcosa di importante. I film e i programmi TV sono molto efficienti in questo, normalmente non guardate la stessa scena per più di una trentina di secondi prima che succeda qualcosa che cambi la situazione o mescoli le carte.

Il Potente Trucco dei Ninja per Cominciare le Sessioni pag. 241

"Intervenire" appena prima che inizi qualche nuova azione aiuta a mantenere un passo svelto nella sessione e a mantenere attenti i giocatori. Non volete raccontare ogni singolo momento di quando i PG lasciano la propria camera in taverna e camminano per venti minuti attraverso la città verso il rifugio del ladro; sarebbe tanto tempo di gioco in cui non succede nulla di interessante. Invece volete dare inizio alla scena nel momento in cui arrivano al rifugio e cominciano a lavorare alla serie di lucchetti orrendamente complicati che il ladro ha messo alla porta, maledicendo la propria sfortuna.

Se vi trovate bloccati da questa domanda, pensate a qualcosa che potrebbe complicare l'obiettivo della scena o lo renda problematico. Potete anche utilizzare il trucco dei ninja menzionato in precedenza e fare ai giocatori delle domande da usare come guida per aiutarvi a definire cosa di interessante sta per succedere.



Giulia comincia la scena con Cynere e Landon che tornano ai propri alloggi a notte inoltrata, assorbiti in una conversazione sugli eventi recenti. Luca suggerisce che non si trattengono oltre in taverna, non dopo il furto. Immagina che tutti, dai maghi del Collegia al Culto della Tranquillità, staranno cercando Cynere quindi si nascondono da qualche parte.

Sono quindi comprensibilmente sorpresi dai tre stranieri armati che gli tendono un agguato non appena entrano.

"Whoa!" dice Laura. "Come hanno fatto a sapere che saremmo stati qui?"

"Difficile a dirsi" ribatte Giulia, lancia a lei e a Luca un punto fato. "Ma questo è un ***Centro di commercio, nido di malvagità***."

"Giusto" dice Luca, ed entrambi accettano la tentazione.

"Cynere, non appena sei entrata nel vostro rifugio una figura incappucciata ti punta la spada alla gola. Questa si toglie il cappuccio: è Anna! Ed è inferocita. 'Dov'è il Gioiello, feccia cultista?'"

Se avete sempre uno scopo chiaro e fate iniziare la scena appena prima che succeda qualcosa di significativo, è difficile che vada male.

Terminare le Scene

Potete terminare le scene nello stesso modo in cui le iniziate, ma al contrario: non appena avete impacchettato ciò che era lo scopo della vostra scena, passate oltre, e tirate a terminate la scena immediatamente dopo la conclusione dell'azione interessante.

È un approccio effettivo perché vi aiuta ad aumentare l'interesse per la scena *successiva*. Di nuovo potete sempre vedere questa tecnica nei film di qualità: una scena normalmente termina con una certa quantità di azione risolta, ma con anche con un numero persistente di problemi irrisolti, ed è qui che tagliano la scena verso la successiva.

Molte delle vostre scene finiranno alla stessa maniera. I PG potrebbero vincere un conflitto o raggiungere un obiettivo, ma probabilmente c'è qualcos'altro che vorranno fare subito dopo: parlare del risultato, decidere cosa fare in seguito, ecc...

Invece che rimanere sulla scena, suggerite che si muovano verso la prossima, che aiuterà a rispondere a una delle domande ancora senza risposta della scena corrente. Provate a fargli dire cosa faranno in seguito e poi tornate alle due domande tramite cui fate partire una scena: qual è lo scopo della prossima scena, e quali sono le prossime azioni interessanti? Quindi tuffatevi.

Le uniche volte in cui dovreste trattenervi sono quando è assolutamente chiaro che i giocatori si stiano veramente, veramente godendo le proprie interazioni. A volte le persone vogliono solo lamentarsi e chiacchierare interpretando i personaggi, e finché si divertono questo va benissimo. Se vedete che l'interesse comincia a cambiare, prendete al volo l'opportunità per inserirvi e fate domande sulla prossima scena.



Usare i Pilastri (Competenza, Proattività, Dramma)

Tutte le volte che cercate idee su cosa far succedere in una scena, dovreste pensare alle idee basilari di Fate discusse brevemente nel capitolo *Le Basi*: competenza, proattività, dramma.

In altre parole, chiedetevi se la vostra scena fa almeno una delle seguenti cose:

- Fornisce ai vostri PG l'occasione di mostrare ciò in cui sono bravi, affrontando persone che non sono alla loro altezza o resistendo ad avversari potenti.

- Fornisce ai vostri PG la possibilità di fare qualcosa che potete descrivere con un semplice verbo d'azione. "Provare a trovare informazioni" è troppo generico, per esempio. "Irrompere nell'ufficio del sindaco" è operativa e specifica. Non deve per forza essere un'azione fisica: "convincere la spia a parlare" è un'azione chiara.

- Crea una scelta difficile o una complicazione per i PG. Il vostro strumento migliore per farlo è una tentazione, ma se la situazione è abbastanza problematica potreste non averne bisogno.

Il primo impulso di Cynere è quello di scoprire ciò di cui sta parlando Anna, ma Giulia sa che gli impulsi di Landon sono... un po' più violenti.

"Basta chiacchiere!" grida Luca.

"Ma... abbiamo appena cominciato a parlare", dice Laura.

"Fa lo stesso! Perché parlare quando ***Spaccare è sempre un'opzione***?"

Luca allunga una mano e Giulia gli consegna un punto fato.

Colpire i Loro Aspetti

Un altro buon sistema per decidere l'azione interessante di una scena è concentrarsi sugli aspetti dei PG e cerare una complicazione o una tentazione basata su un evento ispirata su essi. Questo sistema è particolarmente utile per i PG i cui aspetti non sono entrati in gioco quando avete definito il vostro problema dello scenario, perché gli permette di avere un po' della luce dei riflettori a dispetto del fatto che la storia in generale non è tanto incentrata su di loro.

La scena si apre sul grande processo. Zird si trova in piedi davanti ad una giuria di maghi nel Grande Salone del Collegia Arcana. Mentre lo tempestano di domande, ogni tanto un mago dalla balconata lancia un insulto o una parola di scoraggiamento. L'intera cosa sembra una seduta del Parlamento. Cynere e Landon siedono in balconata seguendo i procedimenti come possono.

Giulia si volta verso Laura. "Lasciate che trattino il vostro amico in questo modo?"

"Hai ragione! Non posso sopportarlo oltre!" dice Laura. "***Proteggo Zird***!"

Cynere balza in piedi e urla al Giudice, "Ehi, vuoi mettere qualcuno a processo per crimini contro la creazione? Perché non cominciamo con tua madre, bestia!"

Giulia consegna un punto fato a Laura. "Magnifico."



GIOCARE LO SCENARIO

Così ora dovreste essere pronti a cominciare: avete un problema che non può essere ignorato, varie domande sulla storia che porteranno a risolvere quel problema in un modo o nell'altro, un nutrito gruppo di PNG e le loro motivazioni, e una scena iniziale molto dinamica che comincerà a far muovere le cose.

Dovrebbe essere tutto facile da qui in avanti, giusto? Fate le domande, i giocatori rispondono gradualmente, e la storia viaggia verso una bella e chiara conclusione.

Si... fidatevi, non andrà mai in questo modo.

La cosa principale da ricordare quando state giocando lo scenario è questa: *qualsiasi cosa succeda sarà sempre diversa da come ve l'aspettavate*. I PG odieranno PNG che avevate progettato per essere loro amici, avranno talmente successo da scoprire i segreti di un vostro cattivo troppo facilmente, subiranno sconfitte inaspettate che cambieranno il corso delle loro azioni, o una qualsiasi delle centinaia di cose che semplicemente non finiranno come avrebbero dovuto.

Notate che non raccomandiamo di predeterminare quali scene e quali luoghi saranno implicati nello scenario, perché sappiamo che nella maggior parte dei casi butterete comunque via quel materiale davanti ad un gruppo di giocatori dinamici e alle loro scelte.

Non tutto è perso, comunque; il materiale che *avete* preparato dovrebbe aiutarvi tantissimo quando i giocatori fanno qualcosa di inaspettato. Le vostre domande sulla storia sono abbastanza vaghe da permettere che ci siano vari modi per rispondere ad esse, e potete eliminarne una che non risulta abbastanza rilevante sostituendola al volo con una nuova senza dover buttare il resto del vostro lavoro.

Giulia si aspettava che la scena con Landon, Cynere e Anna sarebbe finita brevemente in una reazione violenta a causa di Landon, seguita dai PG che devono spiegare di non appartenere al Culto della Tranquillità ed con infine tutti realizzano che stanno dalla stessa parte.

Giusto? No.

Il primo fendente di Landon abbatte Anna su due piedi, uccidendo colei che sarebbe dovuta essere il loro primo contatto con la Società del Sole e della Luna, un'importante organizzazione segreta che si oppone al Culto. In più i compagni di Anna sono ora convinti che Landon e Cynere sono effettivamente cultisti.

Quindi... una piccola deviazione. Giulia vede alcune strade da percorrere:

- I guerrieri buttano al vento la cautela gridando "Vendetta!" e combattono fino alla morte.

- Uno dei guerrieri assume il ruolo di Anna nella scena e continua la conversazione.

- I guerrieri fuggono (concedendo) e fanno rapporto ai propri superiori della società segreta, lasciandosi dietro il cadavere di Anna.

Giulia decide per la terza opzione. Sono due bravi ragazzi ma non sono eroi, e nessuno dei due ha intenzione di affrontare Landon dopo quel colpo. E le possibilità che Landon e Cynere possano chiacchierare col cadavere di Anna ai loro piedi sono, come minimo, risicate.

In più Giulia immagina che Laura e Luca vorranno ispezionare il corpo, che potrebbe rappresentare una buona opportunità di fornirgli informazioni sulla Società del Sole e della Luna. È anche un modo di inserire Zird nell'azione, magari conosce già qualcosa in merito alla Società del Sole e della Luna e può contattarli.

Inoltre conoscere le motivazioni e gli obiettivi dei vostri PNG vi permette di aggiustare il loro comportamento più facilmente, rispetto ad averli inseriti in una scena statica in attesa che i PG si presentino. Quando i giocatori vi impongono una deviazione, rendete i PNG dinamici e reattivi, facendogli eseguire azioni improvvise e sorprendenti nel perseguimento dei loro obiettivi.

Giulia è ancora bloccata dall'inaspettato decesso di Anna. Aveva pianificato di renderla un punto d'accesso per un intero arco narrativo: forse non un PNG potente, ma nonostante tutto abbastanza importante. Quindi anche se Anna non è più in circolazione, Giulia vuole almeno ottenere qualcosa dalla sua morte.

Decide che, sebbene la morte di un membro della Società del Sole e della Luna passerebbe inosservata per quasi tutta Flumina, un tipo come Hugo il Caritatevole ne sentirebbe comunque parlare. Aveva già notato Landon quando aveva sconfitto alcuni sgherri della Triade della Cicatrice. E adesso questo. Il nuovo arrivato è sicuramente pericoloso, una potenziale minaccia. Peggio: non sembra al soldo di nessuno.

Dato il concetto base di Hugo ***Tutta Flumina mi teme***, egli vede Landon come potenziale risorsa per la Triade della Cicatrice. Se non puoi batterli, reclutali.

RISOLVERE LO SCENARIO

Uno scenario termina quando avete giocato abbastanza scene da rispondere in modo definitivo alla maggior parte delle domande sulla storia definite durante la preparazione. A volte riuscirete a farlo in una sola sessione se avete molto tempo a disposizione o poche domande a cui rispondere. Se avete molte domande vi ci vorranno due o tre sessioni per affrontarle tutte adeguatamente.

Traguardi Significativi pag. 260

Non sentitevi obbligati a rispondere ad ogni singola domanda sulla storia se non le avete concluse in modo soddisfacente, potete utilizzare le domande in sospeso per scenari futuri oppure lasciarle perdere se non hanno fornito abbastanza interesse ai giocatori.

Avanzamento del Mondo pag. 265

Il termine di uno scenario attiva normalmente un **traguardo significativo**. Quando succede, considerate se anche il mondo abbia necessità di avanzare.







10 LA PARTITA A LUNGO TERMINE

DEFINIRE GLI ARCHI NARRATIVI

Quando vi trovate a giocare a Fate, potreste giocare anche solo una singola sessione. È un modo di giocare perfettamente attuabile, ma immaginiamo che vogliate proseguire un po' più a lungo. In questo caso avete bisogno di un **arco narrativo**.

Un arco narrativo è una trama completa con i suoi temi, le sue situazioni, gli antagonisti, i passanti innocenti e la sua conclusione, raccontata nell'arco di alcuni scenari (normalmente dai due ai cinque). Non avete bisogno di pianificare tutto in anticipo (probabilmente non dovreste proprio farlo visto che nessuna storia, anche se pianificata meticolosamente, sopravvive al contatto con i giocatori), ma dovete avere un'idea sul modo in cui le cose iniziano e finiscono, e su quello che potrebbe succedere nel frattempo.

Per fare un'analogia con la narrativa, un arco narrativo è molto simile ad un singolo libro. Racconta una storia e termina quando è finita; fornite un qualche tipo di chiusura e passate ad altro. A volte passate ad un'altra storia, altre volte il libro è solo il primo di una serie. In questo caso avete una campagna.

DEFINIRE LE CAMPAGNE

Quando avete vari archi narrativi interconnessi e raccontati in sequenza, con una storia o un tema dominanti che li attraversano tutti, avete una **campagna**. Le campagne sono lunghe, e richiedono mesi o addirittura anni per essere completate (se mai lo farete).

Nonostante questo non è così spaventosa come potrebbe sembrare. Sì, una campagna è lunga e vasta e complessa. Ma comunque non avete bisogno di inventarvi tutto in una volta. Come nel caso di un arco narrativo, potreste avere un'idea dell'inizio e della fine (e questo potrebbe aiutare), ma avrete realmente bisogno di pianificare solo un arco narrativo alla volta.

Vedete, i giocatori sono tanto inclini a cambiarvi le carte in tavola che pianificare più di un arco narrativo alla volta è spesso frustrante ed inutile. Pianificare il secondo arco narrativo sulla base degli eventi del primo (come sono andate le cose, cos'hanno fatto i giocatori, ...), beh, può produrre sessioni molto soddisfacenti.

IMPOSTARE UN ARCO NARRATIVO

Il modo più facile per costruire un arco narrativo è quello di non costruirlo: a pagina 236 vi abbiamo suggerito che se doveste avere molte domande sulla storia in uno degli scenari, potreste riservarne alcune per quello successivo. Quindi nello scenario seguente aggiungerete alcune nuove domande a quelle a cui già dovete rispondere. Agitate, mescolate, ripetete ed avrete materiale per tre o quattro scenari senza troppo lavoro di preparazione. Inoltre questo metodo vi permette di introdurre dei cambiamenti agli aspetti dei personaggi in modo armonico, piuttosto che preparare un piano e vedervelo rovinato.

Detto questo, sappiamo che alcuni GM vogliono mantenere un maggior senso di struttura nel caso di partite a lungo termine. Per l'impostazione di archi narrativi, si raccomanda di utilizzare gli stessi metodi suggeriti nel capitolo precedente per gli scenari cambiando però l'ambito delle domande che definite. Invece che concentrarvi nel creare problemi immediati per i PG, definite un problema più generale in cui i PG debbano affrontare prima un problema di minore entità, e solo in seguito quello possano approcciarsi a quello principale.

I posti migliori in cui cercare problemi delle dimensioni di un arco narrativo sono i problemi attuali o incombenti dei luoghi o delle organizzazioni che inventate durante la creazione del gioco. Se per un certo gruppo o luogo non li avete ancora creati, questo potrebbe essere un buon momento per farlo, così da avere del buon materiale per l'arco narrativo.

Giulia decide di creare un arco narrativo importante per ognuno dei PG.

Per quanto riguarda Zird, il suo aspetto ***Rivali nel Collegia Arcana*** rende l'arco narrativo abbastanza semplice da individuare – Giulia decide che forse esiste qualcosa di più sinistro dietro a queste rivalità, come il tentativo di un culto oscuro interno al Collegia di prendere il potere ed indirizzare il Collegia stesso verso scopi nefasti.

Giulia deve concentrarsi sulle domande della storia più generiche e che richiedono più tempo per trovare risposta. Dopo averci pensato per un po' fa la seguente scelta:

- Riuscirà Zird a scoprire l'identità del capo del culto prima che avvenga la presa di potere (questo le permette di impostare scenari individuali a proposito del tentativo di presa di potere)?
- I rivali di Zird si uniranno al culto (questo le permette di impostare scenari individuali per ognuno dei rivali di Zird)?
- Potrà Zird riconciliarsi, infine, con i propri rivali?
- Riuscirà il culto a prendere il potere e a trasformare il Collegia per sempre (la risposta a questa domanda pone fine all'arco narrativo)?

Quindi si tuffa nel processo di scegliere i PNG avversari dei PG tenendo a mente che la loro influenza dovrà essere molto più ampia in un arco narrativo che in un singolo scenario.



IMPOSTARE UNA CAMPAGNA

Di nuovo, il modo più semplice per impostare una campagna è non preoccuparsene. Lasciate semplicemente che dai vostri scenari e archi narrativi emerga una storia per la campagna. Gli esseri umani sono macchine creatrici di schemi, ed è molto probabile che capiate in modo naturale quali debbano essere i meccanismi per creare la trama della vostra campagna facendovi guidare dalle domande rimaste senza risposta degli scenari o degli archi narrativi.

Comunque, se volete un po' di pianificazione preventiva, il suggerimento è lo stesso che abbiamo dato per gli archi narrativi, semplicemente dovrete generalizzare di più. Scegliete *una* domanda della storia per rispondere alla quale i PG dovranno impiegare scenari e archi narrativi. Quindi, prendete qualche nota in merito a quali passi porteranno ad essa, in modo da avere materiale disponibile per creare archi narrativi e scenari.

Gli aspetti migliori a cui guardare per un problema generico che sia in grado di sostenere una campagna, sono i problemi attuali e incombenti della vostra ambientazione, grazie alla maggiore portata che hanno.

Giulia sa che il cardine della sua campagna sarà la soluzione del problema ***La dannazione che incombe***. La domanda della storia che segue da questo aspetto è abbastanza ovvia. "Riusciranno i PG ad evitare, prevenire, o mitigare la dannazione profetizzata?"

Sa che per fare ciò dovranno prima capire quale tra le fazioni del Culto della Tranquillità ha ragione sulla profezia (se ce l'ha). Dovranno anche assicurarsi che nessuno dei loro nemici personali o ***La Triade della Cicatrice*** possa interferire con la missione di fermare la dannazione. Questo le fornisce una buona idea di quali archi narrativi faranno parte della campagna.

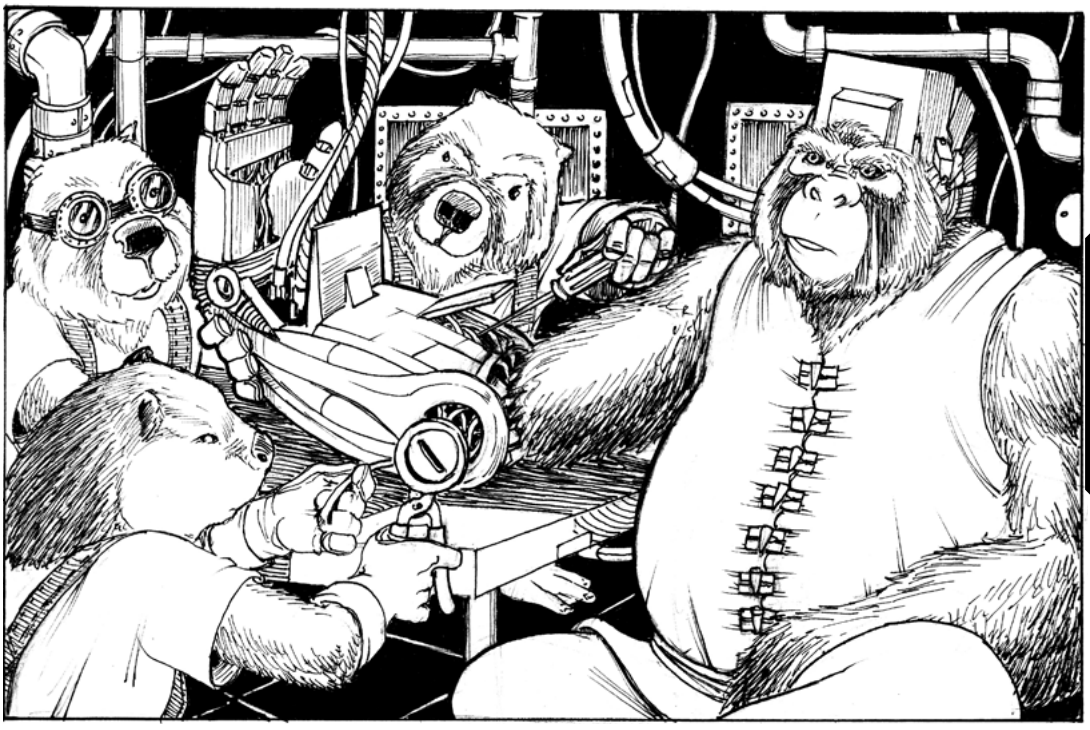
AVANZAMENTO E CAMBIAMENTO

I vostri personaggi non rimarranno statici durante tutta la campagna. Mentre le loro storie vengono recitate, avranno la possibilità di crescere e cambiare in risposta agli eventi che accadono in gioco. I conflitti che affrontano e gli ostacoli che superano modificheranno il loro senso di sé e li spingeranno verso nuove sfide.

Oltre ai personaggi, anche il mondo di gioco cambierà. Risolverete minacce, o modificherete il volto di un luogo, o avrete un impatto tale sul mondo di gioco che uno dei problemi dell'ambientazione potrebbe dover cambiare.

Avanzamento del Mondo
pag. 265

In Fate l'avanzamento del personaggio può avvenire in due diversi modi: potete cambiare qualcosa sulla vostra scheda del personaggio con qualcos'altro di equivalente, oppure le potete aggiungere dei tratti. Le opportunità che avrete per eseguire un avanzamento sono chiamate **traguardi**.



DEFINIRE I TRAGUARDI

Un traguardo è un momento del gioco in cui avete la possibilità di cambiare o modificare il vostro personaggio. Vengono chiamati traguardi perché normalmente cadono in "momenti critici" e significativi nel corso del gioco – rispettivamente la fine di una sessione, la fine di uno scenario o la fine di un arco narrativo.

Scene, Sessioni e Scenari pag. 227

Generalmente questi momenti critici avvengono immediatamente dopo un qualche evento significativo nella storia che giustifichi il cambiamento del personaggio in risposta agli eventi. Potreste rivelare un dettaglio importante per la trama o avere un finale di sessione di grande tensione. Potreste sconfiggere un nemico importante o risolvere una trama alla fine di uno scenario, Potreste sciogliere un intreccio che sconvolge la campagna alla fine di un arco narrativo.

Ovviamente le cose non si allineeranno così bene quindi, voi GM, avete la discrezione di decidere quando avviene un determinato traguardo. Se vi sembra soddisfacente che un traguardo avvenga nel bel mezzo di una sessione, fatelo tranquillamente ma seguite le linee guida qui presenti per non fornire troppe opportunità di avanzamento troppo spesso.

I traguardi possono avere tre diversi livelli di importanza: minore, significativa e maggiore.

Traguardi Minori

Normalmente i traguardi minori hanno luogo alla fine di uno scenario di gioco oppure quando è stata risolta una parte della storia. Questo tipo di traguardi riguarda più il cambiamento del personaggio che il suo potenziamento, in pratica rispecchia il suo adattarsi in risposta a ciò che sta succedendo nella storia se ce n'è bisogno. A volte non c'è una vera necessità di approfittare di un traguardo minore ma, se vi serve, ne avete sempre la possibilità.

Durante un traguardo minore potete scegliere di fare una (e solo una) delle seguenti cose:

- Scambiate uno dei valori di due abilità qualsiasi, o rimpiazzate un'abilità a livello Medio (+1) con una non presente sulla vostra scheda.
- Scambiate un qualsiasi talento con un altro.
- Acquistate un nuovo talento, sempre che abbiate abbastanza recupero per farlo (Ricordate, non potete scendere sotto 1 di recupero).
- Rinominate uno degli aspetti del personaggio che non sia il concetto base.

Guarire da una Conseguenza pag. 166

Inoltre, se non l'avete già fatto, potete anche rinominare qualsiasi conseguenza moderata che avete in modo tale da cominciare a guarirne.

È un buon modo per fare piccoli aggiustamenti al personaggio, se vi sembra che qualcosa in esso non sia del tutto giusta: non usate quel talento abbastanza spesso, oppure avete risolto la ***Faida sanguinosa con Edmund*** che avevate e quindi non è più appropriato come aspetto, o qualsiasi altro cambiamento che mantiene il personaggio coerente con gli eventi di gioco.

Dovreste sempre poter giustificare il cambiamento che state facendo nei termini della storia in gioco. Non dovreste riuscire a cambiare ***Temperamento focoso*** in ***Convinto pacifista*** per esempio, a meno che nella storia non sia successo qualcosa che abbia ispirato un grosso cambiamento di atteggiamento: avete incontrato un sant'uomo, avete avuto un'esperienza traumatica che vi ha fatto decidere di appendere la spada sopra il camino, o cose simili. GM, siete l'arbitro finale su questo, ma non siate tanto pedante da sacrificare il divertimento dei giocatori in favore della coerenza.

Cynere ottiene un traguardo minore. Laura guarda la propria scheda del personaggio, per vedere se ci sia qualcosa da cambiare. Una cosa che le salta all'occhio è che durante l'ultima sessione Zird ha tramato molto alle sue spalle mettendola nei guai.

Guarda verso Marco e dice, "Sai cosa? Ho l'aspetto ***Proteggo Zird***. Penso di doverlo cambiare alla luce delle nuove circostanze e lo chiamo ***So che Zird sta tramando qualcosa***."

Marco dice, "Sul serio? Voglio dire, non è che lo faccia sempre."

Laura sogghigna. "Beh, quando la smette, posso riportarlo com'era."

Giulia approva il cambiamento, e Laura riscrive uno degli aspetti di Cynere.

Nel frattempo, anche Landon ottiene un traguardo minore. Luca controlla la propria scheda e nota che spende parecchio tempo mentendo alle persone piuttosto che facendoci amicizia. Chiede a Giulia se può scambiare i valori delle sue abilità di Influenzare e Raggirare, arrivando a un livello di Buono (+3) in Raggirare e Discreto (+2) Influenzare. Giulia è d'accordo e Luca scrive i nuovi valori delle abilità sulla scheda.

Traguardi Significativi

I traguardi significativi hanno normalmente luogo al termine di uno scenario o come conclusione di un importante evento della trama (se vi trovate in dubbio, alla fine di due o tre sessioni). Diversamente dai traguardi minori, che riguardano principalmente il cambiamento del personaggio, i traguardi significativi si concentrano sull'imparare cose nuove: avere a che fare con problemi e sfide ha reso il vostro personaggio generalmente più capace in quello che fa.

In aggiunta alle opzioni disponibili per un traguardo minore, ottenete entrambe le seguenti cose:

- Un punto abilità aggiuntivo, che potete spendere per acquistare una nuova abilità a livello Medio (+1) o per aumentare un'abilità presente di un livello.
- Se avete conseguenze severe, se non l'avete già fatto, potete ridefinirle per dare inizio al processo di guarigione.

Quando spendete il punto abilità acquisito questo vale un grado sulla scala. Potete utilizzarlo per acquisire una nuova abilità a livello Medio (+1), oppure per aumentare un'abilità che già avete di un grado sulla scala, per esempio da Buono (+3) a Ottimo (+4).

Colonne di Abilità

Durante la creazione del personaggio avete organizzato le vostre abilità secondo uno schema a piramide. Non siete costretti a mantenerlo durante l'avanzamento del personaggio.

Comunque, c'è ancora una limitazione a cui dovete sottostare: l**e colonne di abilità**. Questo significa che **non potete avere più abilità ad un certo livello di quante ne abbiate al livello inferiore**. Quindi se avete tre colonne a livello Buono, allora avrete almeno tra abilità a livello Medio (+1) e almeno tre a livello Discreto (+2) per dare supporto alle tre abilità a livello Buono (+3).

La piramide segue già questa regola, e quando aggiungete delle abilità dovete assicurarvi di non violare questo limite. È facile dimenticarsene se utilizzate il punto abilità per aumentare un'abilità esistente e potreste trovarvi improvvisamente senza abilità a "dare supporto" al nuovo livello.

Quindi se per esempio avete un'abilità a livello Buono (+3), due a livello Discreto (+2), e tre a livello Medio (+1), la vostra distribuzione di abilità sarà circa questa:

Buono (+3)	Volontà	Influenzare		
Discreto (+2)	Provocare			
Medio (+1)	Raggirare	Contatti	Risorse	

Arrivati un traguardo volete far avanzare un'abilità Discreta (+2) al livello Buono (+3). Questo vi porterebbe a due abilità di livello Buono (+3), un'abilità a livello Discreto (+2), e tre a livello Medio (+1):

Buono (+3)	Volontà	Influenzare		
Discreto (+2)	Provocare			
Medio (+1)	Raggirare	Contatti	Risorse	

Vedete che non funziona? Vi mancherebbe la seconda abilità a livello Discreto per essere ligi al regolamento.

Quando ciò accade avete due opzioni. Potete acquistare una nuova abilità al livello minore possibile (in questo caso Medio (+1)) ed aumentarla durante i traguardi successivi fino a trovarvela in una posizione che vi permetta di aumentare l'abilità che desiderate al livello voluto. Oppure potete "tenere da parte" il punto abilità senza spenderlo subito, in attesa di accumularne abbastanza per acquistare un'abilità al livello necessario a supportare l'aumento desiderato.

Tornando al caso precedente, potreste acquistare un'abilità a livello Medio (+1), aumentare una delle vostre abilità Medie a livello Discreto (+2), quindi promuovere l'abilità originaria a Buono (+3). Dipende solo dal voler o meno inserire nuove abilità sulla scheda nell'attesa di poter eseguire il passaggio.

Zird ottiene un traguardo significativo al termine di uno scenario. Ottiene un punto abilità aggiuntivo.

Marco controlla la propria scheda del personaggio e decide di voler aumentare Percezione da Discreto (+2) a Buono (+3). Sa però che questo lo porterebbe a essere irregolare, quindi decide invece di acquistare Risorse a livello Medio (+1): i PG hanno intrapreso qualche avventura remunerativa di recente e immagina che possa essere nelle sue possibilità un nuovo grado di stabilità economica.

Se attende altri due traguardi riuscirà a portare una sua abilità Media a livello Discreto (+2), per poi aumentare la sua Percezione a Buono (+3) come da obiettivo originale.

Ha anche l'opportunità di scegliere una delle opzioni di un traguardo minore. Ha partecipato a parecchi combattimenti fin'ora, e pensa che il suo aspetto ***Non il mio viso!*** sia ormai vecchio, considerando il numero di volte che il proprio personaggio è stato colpito al volto. Lo rimpiazza con ***Colpiscimi, e ci saranno conseguenze***, per rappresentare il suo cambio di attitudine rispetto alla violenza che incontra.

GM, far rispettare strettamente il funzionamento delle abilità può a volte risultare difficoltoso. Se voi ed i giocatori volete veramente aumentare una certa abilità in un modo che altera le regole, chiedete semplicemente al giocatore di utilizzare i traguardi successivi per correggere la propria distribuzione di abilità, piuttosto che farli aspettare. Nessuno verrà a cercarvi per questo.

Potreste notare che in questo modo più in alto arrivate sulla scala, più sarà difficile aumentare le proprie abilità velocemente. È intenzionale: nessuno vuole farvi arrivare ad essere grandiosi a fare tutto, in ogni occasione. Sarebbe noioso.

Traguardi Maggiori

Un traguardo maggiore dovrebbe aver luogo solamente quando succede qualcosa che scuote *parecchio* la campagna: il termine di un arco narrativo (circa tre scenari), la morte di un PNG malvagio principale, o qualsiasi altro cambiamento su vasta scala il cui riverbero si allarga a tutto il mondo di gioco.

Questi traguardi permettono ai personaggi di migliorarsi guadagnando ulteriori capacità. Le sfide di ieri non sono più sufficienti a minacciarli, e le minacce di domani dovranno essere meglio organizzate, più determinate e capaci per opporsi a loro.

Raggiungere un traguardo maggiore mette a disposizione tutti i benefici di un traguardo significativo e di un traguardo minore, oltre a tutte le seguenti opzioni:

- Se avete una conseguenza estrema, riscrivetela per indicare che ne avete superati gli effetti più debilitanti. Questo vi permette di subire un'altra conseguenza estrema in seguito, se desiderate.

- Ottenete un punto di recupero aggiuntivo che vi permette di comprare immediatamente un nuovo talento o di tenervelo per avere più punti fato a disposizione durante il gioco.

Il Tetto delle Abilità pag. 46

- Aumentate il livello di un'abilità oltre l'attuale livello massimo della campagna, se potete, aumentando così il suo livello massimo.

- Riscrivete il vostro concetto base, se desiderate.

Creare l'Opposizione pag. 215

Raggiungere un traguardo maggiore è un proprio un buon affare. I personaggi con più talenti avranno una maggiore varietà di bonus a disposizione, rendendo le loro abilità maggiormente efficaci. I personaggi con un valore di recupero maggiore avranno a disposizione un maggior numero di punti fato all'inizio della sessione, diminuendo quindi, almeno per qualche tempo, la loro dipendenza dalle tentazioni.

GM, quando i PG superano il livello massimo della campagna per quanto riguarda le abilità, dovrete modificare il vostro modo di creare i PNG da opporgli, perché avrete bisogno di nemici che possano misurarsi con i PG e gli procurino una sfida di valore. Non succederà tutto in una volta ed avrete la possibilità di introdurre nemici più potenti in modo graduale, ma se giocate abbastanza a lungo è probabile che vi ritroviate dei PG con abilità a livello Epico e Leggendario. Solo questo dovrebbe darvi un'idea di quali avversari dovrete mettergli contro.

Un traguardo maggiore dovrebbe innanzitutto segnalare che molte cose nel mondo di gioco sono cambiate. Alcuni di questi cambiamenti dovrebbero riflettersi in un avanzamento del mondo, ma dato il numero di opportunità che hanno avuto i PG per modificare i propri aspetti come risposta agli eventi della storia, potreste ritrovarvi con un gruppo che ha cambiato le sue priorità e i suoi interessi rispetto all'inizio.

Cynere raggiunge la fine di un lungo arco narrativo e viene premiata con un traguardo maggiore. Nel gioco, i PG hanno appena sconfitto Barathar, Regina dei contrabbandieri delle Terre di Sindral, cosa che lascia un enorme vuoto di potere nel mondo di gioco.

Laura guarda la propria scheda del personaggio. Ha subito una conseguenza estrema durante gli scenari che hanno composto l'arco narrativo appena concluso, ed ha quindi rimpiazzato uno dei propri aspetti con ***Anima bruciata dal demone Arc'yeth***. Ora ha l'opportunità di ridefinire nuovamente quell'aspetto, e decide per ***Devo uccidere la progenie di Arc'yeth***: le cicatrici derivate dall'esperienza non sono ancora guarite, ma ha fatto un passo avanti, approcciando il problema in modo proattivo.

Ottiene anche un punto recupero aggiuntivo. Chiede a Giulia se può trasformare la propria esperienza col demone Arc'yeth in qualcosa che le permetterà di combattere i demoni nel futuro. Giulia non vede ragioni per obiettare e Laura decide di acquistare immediatamente un nuovo talento.

"Uccisore di demoni: +2 nell'uso del talento Maestro di guerra, quando sceglie di usarlo contro qualsiasi demone o servitore demoniaco."

Laura si segna il nuovo talento sulla scheda di Cynere e riscrive l'aspetto modificato.

Anche Zird l'Arcano raggiunge un traguardo maggiore. Marco controlla la propria scheda del personaggio e si accorge che può aumentare la propria abilità di spicco, Conoscenze, a livello Eccellente (+5). Lo fa, e Giulia si fa una nota per ricordarsi che qualsiasi avversario utilizzatore di magia incontrato da Zird dovrà avere almeno altrettanto potere, anche solo per essere preso in considerazione da Zird.

Infine, anche Landon raggiunge un traguardo maggiore. Di recente, durante un precedente scenario, Landon ha scoperto che il Sudario d'Avorio è più di una semplice società di arti marziali: da molto tempo ormai ordisce in segreto trame politiche, e negli ultimi tempi supportava Barathar nei suoi piani per controllare la Costa.

Come risposta a questo evento, Luca decide di modificare leggermente il proprio concetto base in ***Ex discepolo del Sudario d'Avorio***, indicando il suo desiderio di prendere le distanze dall'ordine. Giulia lo avvisa che il Sudario non prenderà molto bene la sua defezione.

Quindi ritroviamo Cynere con un nuovo appetito per l'uccisione di demoni, Zird che raggiunge un livello di potere mai visto prima, e Landon che si pone dei dubbi sulla propria fedeltà alla sua unica fonte di disciplina. Giulia prende parecchie annotazioni su cosa tutto ciò potrà significare per i prossimi scenari.

TORNIAMO ALLA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Un modo di guardare ai traguardi maggiori è di associarli al finale di stagione di una serie televisiva. Appena cominciate la sessione seguente molti aspetti del gioco saranno probabilmente diversi: potreste concentrarvi su problematiche differenti, alcuni personaggi avranno modificato i propri aspetti, ci saranno nuove minacce da affrontare, e così via.

Quando accade tutto ciò, potreste decidere che valga la pena sfruttare una sessione per sedervi tranquilli come avete fatto per la creazione dei personaggi e rivedere nuovamente tutti i PG, alterando o aggiustando qualsiasi cosa sembri necessitare di una revisione: nuove configurazioni di abilità, nuovi talenti, altri cambiamenti agli aspetti, ecc. Potreste anche esaminare i problemi del gioco per verificare che siano ancora appropriati, oppure rivedere gli aspetti dei luoghi o qualsiasi altra cosa riteniate necessaria a muovere in avanti il gioco.

Fintanto che li tenete allo stesso livello di recupero e punti abilità, sessioni di questo tipo potrebbero essere esattamente ciò di cui avete bisogno per assicurarvi di essere ancora tutti concordi sulla direzione che sta prendendo il gioco. E GM, ricordate: più date ai giocatori la possibilità di intervenire nella creazione del mondo, più sarete ripagati quando dovrete condurre il gioco.



AVANZAMENTO DEL MONDO

I personaggi non sono gli unici a cambiare in risposta agli eventi del gioco. Anche i PG lasciano il segno nei luoghi che visitano e sui visi che incontrano. Ciò che era visto come crisi e problema all'inizio del gioco viene affrontato, risolto o cambiato. Ciò che non rappresentava un problema di un certo impatto fiorisce improvvisamente con rinnovata vita e durezza. Vecchi avversari finiscono a margine della strada e nuove conoscenze ne prendono il posto.

GM, quando i giocatori cambiano i propri personaggi tramite i traguardi, dovreste verificare se gli aspetti che avevate assegnato originariamente al gioco debbano essere modificati in relazione a tali cambiamenti, o semplicemente per scarso utilizzo.

Ecco alcune linee guida sulla gestione dei traguardi.

Per i Traguardi Minori

- Avete bisogno di aggiungere un nuovo luogo al gioco in base a ciò che hanno fatto i PG? Se è così, create alcuni PNG per aggiungere personalità e problematiche alla nuova locazione.

- I PG hanno risolto un problema in un luogo? Liberatevi dell'aspetto o cambiatelo in modo che rappresenti come sia stato risolto il problema (***All'ombra del Negromante*** diventa ***Memorie della tirannia***, per esempio).

Il gruppo raggiunge un traguardo minore perché ha liberato il figlio del Signore di Varendep dalle grinfie dei contrabbandieri della Regina Barathar. È una piccola vittoria che potrebbe fruttare un discreto dividendo dato che ora Bornhold il Signore di Varendep è loro alleato.

Giulia pensa a cosa potrebbe cambiare come risultato della vittoria del gruppo. Non ha bisogno di una nuova locazione, ma pensa che Barathar potrebbe avere del rancore nei riguardi di Varendep per essersi liberato dalla sua influenza ora che suo figlio è stato liberato. Decide di modificare il problema di Varendep da ***Segretamente fedele alla Regina dei contrabbandieri*** a ***In guerra con Barathar*** per rappresentare il cambio nella dinamica di potere, oltre alla volontà del Signore di Varendep Bornhold di resistere alla Regina.



Per i Traguardi Significativi

- I PG hanno risolto un problema che incombeva su tutto il mondo di gioco? Se è così, rimuovete (o cambiate) l'aspetto.
- I PG hanno introdotto un cambiamento permanente ad una locazione? Se è così, create un nuovo problema per rappresentare questo cambiamento, nel bene o nel male.

Più avanti nella storia, il gruppo scaccia Hollister, il luogotenente di Barathar, fuori dalle Terre di Sindral. Barathar rimane una minaccia, ma il suo potere è diminuito in modo significativo; questa è una vittoria importante per il gruppo. Cynere ha sconfitto Hollister in duello, quindi è un problema completamente eliminato; questo risolve un problema riguardante tutto il mondo di gioco: ***Tutti temono Hollister***. Giulia quindi lo elimina. Non è ancora sicura con cosa sostituirlo, e ci penserà un po' su.

Il gruppo ha anche introdotto un cambiamento permanente nelle Terre di Sindral; quell'area del mondo di gioco non si trova più sotto le l'influenza di Barathar. La maggior parte degli abitanti è riconoscente al gruppo per questo, ma alcuni dei criminali che sfruttavano l'influenza di Barathar rimangono a creare guai al gruppo. Giulia cambia il problema ***Sede del potere di Barathar*** con uno diverso, ***Sorrisi alla luce del sole, coltelli nell'oscurità*** per rappresentare come siano cambiate le cose.

Per i Traguardi Maggiori

- I PG hanno indotto dei cambiamenti permanenti al mondo di gioco? Se è così, assegnate un nuovo problema ad esso, per il meglio o per il peggio.

Infine, gli eroi si confrontano con Barathar e la sconfiggono in uno scontro epico. Barathar aveva molta influenza nel mondo criminale in ogni parte del mondo e la sua sconfitta causerà delle increspature. Qualcuno vorrà farsi avanti e prendere il posto vacante (probabilmente tenteranno in molti), quindi Giulia crea il problema ***Vuoto di potere nel mondo criminale*** per rappresentare questa nuova situazione.

Non dovete intraprendere questi cambiamenti con la stessa regolarità o precisione dei personaggi, basta che siate il più reattivi possibile. In altre parole, concentratevi sul cambiamento di quegli aspetti con cui i PG hanno interagito e a cui hanno causato maggiori cambiamenti.

Se avete aspetti che non sono stati ancora esplorati e pensate che stiano solo aspettando il loro turno, allora teneteli in gioco. Comunque potete anche cambiarli per renderli più rilevanti rispetto a ciò che sta accadendo al momento, o semplicemente per fornire ai PG un maggior senso di evoluzione del mondo.

Barathar non era l'unica pedina di gioco in città. Il Re-Teschio si aggira a nord, e Lord Wynthrep sta istigando la guerra a est. A Giulia piace l'idea che nel futuro prossimo i PG affrontino un potente negromante, quindi decide di mantenere in gioco il problema ***L'oscurità avanza dal nord***.

Anche l'altro problema, ***Clangore di sciabole a oriente*** è interessante, ma Giulia pensa che tutto il confronto con la Regina dei Contrabbandieri abbia fornito a Lord Wynthrep l'opportunità di intensificare le proprie attività. Quindi cambia l'aspetto ***Clangore di sciabole a oriente*** in ***L'oriente è in guerra!***. Ciò dovrebbe mettere i PG davanti ad una scelta interessante.

Inoltre ricordatevi che se i PG rimuovono un problema incombente, un altro dovrebbe sostituirlo. Non preoccupatevi di questo nell'immediato: dovete dare ai giocatori la sensazione di aver cambiato il mondo in modo permanente. Dopo un po', però, se vi ritrovate con scarsità di problemi incombenti, probabilmente dovrete introdurne uno nuovo, che sia sul mondo intero o su una singola locazione.

Gestione dei PNG

Ricordatevi, GM, che quando aggiungete una nuova locazione al mondo di gioco dovrete aggiungere con essa almeno un nuovo PNG. A volte questo potrebbe significare trasferire qualcuno da una locazione che pensate di non utilizzare più in futuro.

Allo stesso modo, quando c'è un cambiamento significativo riguardante uno dei problemi di una locazione o del mondo di gioco, dovrete valutare se i PNG attuali siano adatti ad esprimere quel cambiamento. Altrimenti dovrete aggiungerne uno o alterarne uno di quelli già presenti in modo significativo: aggiungete altri aspetti o riscrivere quelli che ci sono per mantenere alta l'importanza del personaggio rispetto al problema in oggetto.

Nella maggior parte dei casi sarà abbastanza ovvio quando avrete bisogno di una nuova faccia per una locazione: quando un vecchio PNG muore, viene in qualche modo rimosso dal gioco, o è diventato noioso, allora è tempo di dare una mescolata alle cose.

Da quando gli eroi hanno liberato suo figlio Carris dalla Regina dei Contrabbandieri, Lord Bornhold ha un debito con loro. Per rappresentare questo fatto Giulia ha cambiato alcuni suoi aspetti per renderlo più amichevole nei confronti dei PG e meno remissivo nei confronti di Barathar.

Quando Barathar è stata sconfitta, Giulia ha deciso che qualcun altro si sarebbe fatto avanti per prendere il potere sul mondo criminale. Carris e Barathar erano diventati amanti durante la cattività di Carris, ed egli non ha preso bene la morte di lei. È talmente triste, infatti, che decide di prendere il suo posto e diventare il ***Re dei contrabbandieri delle Terre di Sindral***. Avendo giurato di riprendere possesso del mondo criminale in nome di Barathar (e poiché Giulia non aveva pronta la scheda di Carris), Giulia definisce nuove statistiche di gioco per Carris e lo trasforma in un nuovo nemico per i PG.



PNG Ricorrenti

Ci sono essenzialmente due modi di riutilizzare i PNG. Potete usarli *per mostrare quanto i PG sono migliorati da quando hanno iniziato,* o utilizzarli per *far vedere come il mondo risponde al loro avanzamento*.

Nel primo caso non modificherete i PNG, e proprio questo è il punto: la prossima volta che i PG li incontreranno, li surclasseranno, o avranno nuove preoccupazioni, o in qualche modo avranno accresciuto il proprio potere andando a superare quei PNG, che rimangono statici. Forse modificherete anche la categoria di nemici in cui includerli: un tempo erano PNG principali, ora sono PNG di supporto perché i PG hanno accresciuto il loro potere.

Nel secondo caso, permetterete ai PNG di avanzare come i PG: aggiungete nuove abilità, modificate i loro aspetti, aggiungete uno o due talenti, o fate qualsiasi cosa vi sembri adatta per tenerli al passo dei PG. Questo tipo di PNG potrebbero riuscire a rimanere in gioco come nemesi per vari archi narrativi, o almeno per fornire un senso di continuità mentre i PG aumentano il proprio potere e la propria influenza.

Barathar è avanzata insieme ai PG. Era un avversario principale e Giulia ha voluto mantenerne l'importanza e il grado di sfida fino al momento in cui l'avrebbero sconfitta, quindi ogni volta che i PG hanno raggiunto un traguardo Giulia ha applicato gli stessi effetti anche a Barathar. Ha anche effettuato qualche piccolo cambiamento qua e là (cambiando aspetti, scambiando abilità) per reagire a ciò che i PG facevano durante le loro avventure.

Sir Hanley, il cavaliere che ha provato a fermarli dall'entrare a Varendep quando giunsero per la prima volta, a quel tempo era abbastanza impegnativo per loro. Era un PNG principale, ed il combattimento doveva servire come apice dell'intera sessione. Lo superarono convincendolo a lasciarli passare, e così perse di importanza. Si ritenne offeso e se lo ritrovarono ad ostacolarli in alcune occasioni, ma egli non è avanzato come loro perciò i PG l'hanno velocemente superato. L'ultima vola che hanno incontrato Sir Hanley, l'hanno sculacciato per bene e l'hanno fatto fuggire a leccarsi le ferite.



11 ELEMENTI ACCESSORI

DEFINIRE GLI ELEMENTI ACCESSORI

In Fate elemento accessorio è un concetto dal significato molto ampio. Viene usato per descrivere qualsiasi cosa sia parte integrante del personaggio o sotto il suo controllo, ma che segue regole speciali. Se la vostra partita di Fate fosse un film, il vostro budget per gli effetti speciali andrebbe a finanziare proprio gli Elementi Accessori.

Alcuni esempi di Elementi Accessori includono:

- Magia e poteri sovrannaturali
- Equipaggiamento e attrezzatura specializzati come armi o armature incantate in un'ambientazione fantasy, o la super-tecnologia in un gioco di fantascienza
- Veicoli in possesso dei personaggi
- Organizzazioni o luoghi governati dai personaggi o sui quali essi hanno molta influenza

Gli strumenti presentati in questo capitolo vi permetteranno di confezionare elementi accessori su misura per la vostra ambientazione, o forniranno materiale già pronto da utilizzare nelle vostre partite.

Gli elementi accessori sono considerati estensioni della scheda del personaggio, quindi chiunque controlli il personaggio controlla anche gli elementi accessori da lui posseduti. Nella maggior parte dei casi si tratterà del giocatore, ma anche i PNG possono avere degli elementi accessori sotto il controllo del GM.

Permessi e Costi pag. 276

Gli elementi accessori richiedono un **permesso** o un **costo** per essere acquisiti.

LA REGOLA DI BRONZO, DETTA IL FRATTALE DI FATE

Prima di addentrarci oltre tra gli elementi accessori, ci soffermiamo su qualcosa di molto importante:

In Fate, potete trattare qualsiasi cosa nel mondo di gioco come se fosse un personaggio. Se ne avete bisogno, qualsiasi cosa può avere aspetti, abilità, talenti, indicatori di stress e conseguenze.

Questa viene chiamata la Regola di Bronzo, ma potreste averne sentito parlare col nome di Frattale di Fate se prestate attenzione a internet. Avete già incontrato alcuni esempi di questa regola in altri punti del manuale; assegnate degli aspetti alla partita durante la creazione, posizionate aspetti di situazione sull'ambiente e sui personaggi; ed il GM può far sì che i pericoli ambientali attacchino come se avessero delle abilità.

In questo capitolo approfondiremo ed estenderemo oltre questa nozione.

Aspetti di Situazione pag. 58

Pericoli Ambientali pag. 210

CREARE UN ELEMENTO ACCESSORIO

La creazione di un elemento accessorio comincia con una conversazione. Questa conversazione dovrebbe aver luogo durante la creazione della partita o dei personaggi.

Il vostro gruppo deve prendere delle decisioni sui seguenti punti:

- Quali elementi della vostra ambientazione sono appropriati come elementi accessori?
- Cosa volete che facciano gli elementi accessori?
- Quali elementi dei personaggi volete esprimere pienamente tramite degli elementi accessori?
- Quali sono i costi e i permessi per acquisire gli elementi accessori?

Quando avete preso le vostre decisioni, scorrete gli esempi del manuale per farvi un'idea di come definire le specifiche dei vostri elementi accessori e creare degli schemi simili a quelli che troverete di seguito. A quel punto sarete pronti!

Elementi dell'Ambientazione

È probabile che abbiate già in mente alcune idee per degli elementi accessori dopo il lavoro di creazione del gioco; quasi ogni ambientazione fantasy ha qualche tipo di sistema di magia, mentre un gioco di supereroi ha bisogno di poteri. Se l'azione avesse luogo intorno a qualche importante locazione (la nave spaziale dei personaggi, il loro quartier generale, la loro taverna preferita) allora prendete in considerazione di descriverla come elemento accessorio.

Per loro natura gli elementi accessori tendono a rubare molta attenzione se vengono introdotti: il giocatore medio ha un'attrazione cronica per le opzioni giocose, aspettatevi quindi che gli elementi accessori ricevano la propria dose di attenzione. Quando state discutendo le opzioni per gli elementi accessori assicuratevi di essere pronti per gli elementi che scegliete che avranno una maggiore attenzione nel vostro gioco.

Giulia e il suo gruppo discutono degli elementi accessori di *Cuori d'Acciaio*.

La magia di Zird (e del Collegia Arcana) è ovviamente la prima scelta come elemento accessorio, come anche le arti marziali di Landon. Luca e Marco sono concordi nel non essere interessati a lunghi elenchi di incantesimi e mosse di combattimento. Inoltre, essendo un'ambientazione fantasy in cui esiste la magia, decidono che gli oggetti magici dovrebbero ricevere un'adeguata considerazione.

Studiando brevemente i problemi e le locazioni del gioco, decidono di non perdere tempo ed energie nel definirli come elementi accessori: si suppone stiano viaggiando di luogo in luogo, ed i personaggi non avrebbero abbastanza tempo o interesse per alcuna organizzazione.

Cosa Fanno gli Elementi Accessori

Fatevi un'idea generale di cosa faranno gli elementi accessori rispetto a ciò che già fanno i vostri aspetti, le vostre abilità, i vostri talenti. Pensate inoltre a come vengono visti gli elementi accessori. Cosa vede la gente quando vengono usati? Che aspetto hanno e che impressioni provocano?

Considerate in particolare i seguenti punti:

- L'elemento accessorio influenza la storia? Come?
- L'elemento accessorio vi permette di fare cose che nessun'altra abilità vi permette di fare?
- L'elemento accessorio rende le vostre abilità più utili e potenti?
- Come descrivereste l'utilizzo dell'elemento accessorio?

Questo è un passo fondamentale perché potrebbe evidenziare che l'elemento accessorio proposto non contribuisce quanto pensavate, e vi permette di ripensarlo o di rimuoverlo.

Per la magia di Zird il gruppo decide di voler mantenere le cose abbastanza semplici e astratte: è semplicemente un modo diverso di risolvere i problemi, come le arti marziali di Landon o le tecniche di furto con la spada di Cynere (che Laura insiste che sia considerato un termine tecnico). Un mago molto ben addestrato dovrà essere temuto quanto un abile spadaccino, se non di più.

Concordano sul fatto che la magia influenza la storia per svariate ragioni. Immaginano visioni piene di effetti magici ignoti e oggetti magici in cui Zird possa infilare il naso, oltre al desiderio di potere territoriale del Collegia su tale arcana conoscenza.

Decidono che la magia di Zird permetterà ad alcuni di interagire col sovrannaturale in modi a cui le altre persone semplicemente non hanno accesso, di influenzare ed attaccare gli altri; ma insistono nuovamente che non dovrebbe risultare più potente rispetto alle altre abilità. Gli effetti basilari userebbero le quattro azioni normali, ed i rituali saranno descritti come sfide, competizioni o conflitti a seconda della situazione.

Nello specifico, definiscono la presenza dell'"alta" magia capace di alterare il mondo, creare cose dal nulla, bombardare di palle di fuoco intere città e così via. Se queste cose esistono, possono essere dei bellissimi fili conduttori per degli scenari come prodotto di grandi sacrifici da parte della popolazione.

Il gruppo preferisce che la magia non influenzi troppo le altre abilità, creando così un suo spazio congeniale.

Usare la magia di Zird significa conoscerne i misteri. Marco si immagina di fare lunghe liste di ingredienti e requisiti senza uno schema preciso: potrà fare alcune cose velocemente, altre meno, a seconda dell'interesse drammatico della situazione. Il gruppo concorda su questa libertà.

Assegnare Elementi del Personaggio

Una volta che vi siete fatti un'idea generale di ciò che desiderate, decidete di quali parti del personaggio avrete bisogno per definire l'accessorio.

- Se l'elemento accessorio influenza la storia, allora dovreste assegnargli degli aspetti.
- Se l'elemento accessorio crea un nuovo contesto per un'azione, allora dovrebbe utilizzare una o più abilità.
- Se l'elemento accessorio rende qualche abilità grandiosa, allora dovreste assegnargli dei talenti.
- Se l'elemento accessorio può subire del danno o ha un numero limitato di utilizzi, allora dovreste assegnargli indicatori di stress e spazi conseguenza.

Permessi e Costi
pag. 276

Un elemento accessorio potrebbe utilizzare un aspetto come un permesso - richiedere un certo aspetto del personaggio come prerequisito per utilizzare alcune delle sue abilità. Il vostro personaggio potrebbe aver bisogno di raggiungere un certo prestigio o un certo titolo, o di essere nato con qualche caratteristica particolare per utilizzare l'elemento accessorio. Oppure l'elemento accessorio potrebbe fornire un nuovo aspetto a cui il personaggio avrà accesso, se è l'elemento accessorio stesso ad avere importanza nella storia.

Ci sono vari modi in cui un elemento accessorio può utilizzare delle abilità. L'elemento accessorio può essere una nuova abilità non presente nell'elenco base. Potrebbe ridefinire un'abilità già esistente, aggiungendo altre funzioni alle sue quattro azioni base. L'acquisto dell'elemento accessorio potrebbe costare un punto abilità durante la creazione o durante l'avanzamento del personaggio. È possibile che un elemento accessorio possa includere una o più abilità già esistenti a cui il personaggio ha accesso mentre lo controlla.

Costruire Talenti
pag. 90

Definire un elemento accessorio come talento segue le stesse linee guida della creazione di un talento. Ad un elemento accessorio potrebbero venire associati alcuni talenti; potrebbe addirittura includere le abilità alle quali quei talenti si riferiscono. Gli elementi accessori che contengono talenti costano in genere punti di recupero, proprio come i talenti normali.

Un elemento accessorio che descrive abilità fondamentali di un personaggio potrebbe fornire un nuovo indicatore di stress (oltre a quello fisico e a quello mentale), direttamente a quel personaggio. Un elemento accessorio che rappresenti invece un'entità separata dal personaggio (per esempio un luogo o un veicolo) potrebbe avere un suo indicatore di stress fisico. Potreste anche designare un'abilità che influisca con questo nuovo indicatore di stress, proprio come Fisico fornisce caselle di stress e slot di conseguenza aggiuntive per l'indicatore di stress fisico.

Fisico
pag. 112

Avendo un'idea chiara e precisa di ciò che dovrebbe fare l'elemento accessorio, sceglierete gli elementi del personaggio che meglio daranno forza a questa idea nel gioco e di come l'utilizzerete.

Per quanto riguarda la magia di Zird, il gruppo decide che dovrebbe sicuramente usare aspetti e abilità: influenza chiaramente la storia, e la magia definisce un nuovo modo di interagire con i problemi. Non vogliono che migliori altre abilità, quindi non utilizza talenti. Non immaginano alcun tipo di "fonte di mana" né altre risorse da associare alla magia, quindi non utilizzerà nessun indicatore di stress né spazi conseguenza.

Permessi e Costi

Un **permesso** è la giustificazione narrativa che serve da prerequisito al vostro personaggio per acquisire un elemento accessorio. In generale stabilite il permesso di utilizzare un elemento accessorio con uno dei vostri aspetti del personaggio, che descriva in che modo sia qualificato o capace di averlo. Potete anche decidere che sia sensato, molto semplicemente, che qualcuno abbia un elemento accessorio senza necessità di particolari permessi.

Il **costo** è l'insieme di elementi del personaggio che pagherete per acquisire l'elemento accessorio, e sarà costituito dalle risorse disponibili sulla scheda del personaggio, che siano punti abilità, punti recupero, talenti, o aspetti.

Fortunatamente, poiché gli elementi accessori utilizzano elementi del personaggio con cui già avete familiarità, gestire questi costi sarà abbastanza semplice: dovete solo pagare quanto paghereste normalmente dalle risorse disponibili alla creazione del personaggio. Se l'elemento accessorio è un'abilità, inseritela semplicemente nella piramide, come al solito. Se è un aspetto, scegliete uno dei cinque aspetti ed assegnatelo all'elemento accessorio. Se è un talento, pagate un punto di recupero (o più) per averlo.

GM, se non volete che i giocatori scelgano tra gli elementi accessori e i normali tratti e caratteristiche disponibili per un personaggio appena creato, sentitevi liberi di aumentare il numero di risorse che tutti i PG ottengono durante la creazione del personaggio per far posto agli elementi accessori; assicuratevi però che tutti i PG ottengano la stessa quantità di risorse aggiuntive.

Giulia decide che Zird dovrebbe avere, come permesso per il potere magico, un aspetto che indichi il suo addestramento alla magia del Collegia. Zird lo possiede, quindi non è un problema.

Come costo, poiché la magia sarà principalmente basata sulle abilità, Giulia chiederà semplicemente che Zird acquisti l'abilità di utilizzo della magia e la inserisca nella sua piramide. Inoltre, per limitare le difficoltà, decide che l'abilità in questione sarà la semplice abilità di Conoscenze, e suggerisce che chiunque abbia il giusto addestramento ed un alto valore in conoscenze possa utilizzare la magia, piuttosto che renderla una questione di genetica o diritto di nascita. A Marco piace la semplicità e la concretezza della soluzione e accetta.

Il Blocco delle Statistiche

Appena avete messo insieme tutti gli elementi potete scrivere un blocco delle statistiche dell'elemento accessorio. Congratulazioni!

Elemento Accessorio: Magia del Collegia Arcana

Permessi: Un aspetto che descriva l'addestramento ricevuto dal Collegia.

Costi: Livelli di abilità, nello specifico quelli investiti nell'abilità di Conoscenze (normalmente dovreste aggiungere anche qualche punto di recupero poiché state aggiungendo nuove azioni ad un'abilità, ma il gruppo di Giulia è pigro e preferisce lasciarlo perdere in favore del consenso di gruppo).

Chi ha ricevuto l'addestramento alla magia del Collegia può utilizzare la propria conoscenza per eseguire effetti soprannaturali aggiungendo le seguenti azioni all'abilità di Conoscenze:

Superare un Ostacolo: Usate Conoscenze per preparare ed utilizzare con successo rituali magici, o per avere risposte sui fenomeni arcani.

Creare un Vantaggio: Usate Conoscenze per alterare l'ambiente con la magia o per inserire impedimenti mentali o fisici su di un bersaglio, come Movimento Rallentato o Confuso. Per difendersi da questi effetti si utilizza Volontà.

Attaccare: Usate Conoscenze per danneggiare qualcuno in modo diretto tramite la magia, che sia tramite l'evocazione degli elementi o tramite un assalto mentale. I bersagli possono difendersi da questi attacchi con Atletica o Volontà a seconda della natura dell'attacco, oppure Conoscenze se anche il bersaglio possiede addestramento nelle arti arcane.

Difendere: Usate Conoscenze per difendervi da incantesimi ostili o da altri effetti sovrannaturali.



ELEMENTI ACCESSORI E AVANZAMENTO

Definizione dei Traguardi pag. 258

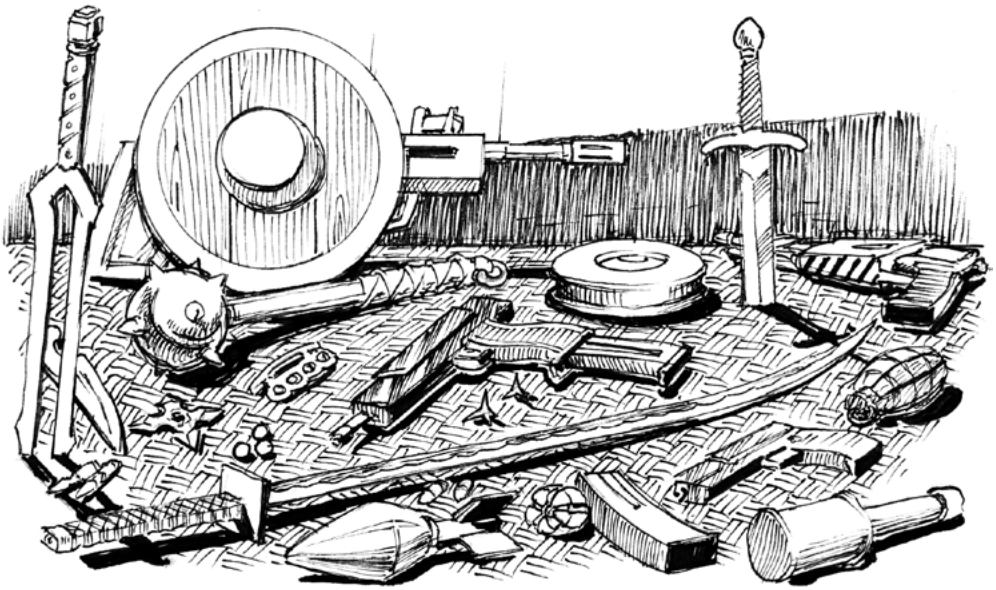
Gli elementi accessori avanzano esattamente come i loro elementi di base, seguendo le indicazioni date per i traguardi nel capitolo *La Partita a Lungo Termine*:

- L'aspetto di un elemento accessorio può cambiare durante un traguardo minore, oppure durante un traguardo maggiore se si tratta del vostro concetto base.

- L'abilità di un elemento accessorio può aumentare di grado ad ogni traguardo significativo o maggiore, ma solo se l'aumento è legale; durante questi traguardi potete anche ottenere nuove abilità per gli elementi accessori. Durante i traguardi minori potete scambiare il grado di un'abilità col grado di quella dell'elemento accessorio, come se fosse una normale abilità.

- Il talento di un elemento accessorio può avanzare durante un traguardo maggiore, quando guadagnate un punto di recupero. Questo significa che potete aggiungere un nuovo effetto ad un elemento accessorio già esistente o che potete acquistare un nuovo elemento accessorio basato su di un talento. Potete inoltre cambiare il talento di un elemento accessorio durante un traguardo minore come se fosse un normale talento.

Naturalmente molti elementi accessori utilizzano più di uno di questi elementi. Per evitare confusione durante il gioco, vi raccomandiamo di sviluppare i diversi elementi di un elemento accessorio durante traguardi differenti.



ULTERIORI ESEMPI DI ELEMENTI ACCESSORI

Vi presentiamo ora alcuni elementi accessori pre-confezionati, a diversi livelli di dettaglio, che affrontano alcune delle tematiche più comuni nei giochi di ruolo.

Valore delle Armi e delle Armature

Molte delle voci presenti in questa sezione si riferiscono al valore delle armi o delle armature. Se lo reputate appropriato, potete utilizzare questo sistema in ambientazioni più realistiche come assunzione generale piuttosto che relegarlo agli elementi accessori: venir colpiti da un'arma provocherà più danno, e vestire un'armatura riduce le possibilità che ciò succeda.

Il valore di un'arma si aggiunge ai livelli di successo di un colpo riuscito. Quindi, se avete Arma:2, significa che qualsiasi colpo vale 2 livelli di successo in più del normale. Questo vale anche in caso di pareggio, in questo caso quindi, utilizzando un'arma, infliggerete dello stress invece di ottenere un beneficio. Ciò rende le armi molto pericolose.

Il valore di un'armatura riduce i livelli di successo di un colpo riuscito. Quindi Armatura:2 rende qualsiasi colpo meno potente di 2 livelli di successo. **Se riuscite nel colpo, ma l'armatura della vittima riduce i livelli di successo a 0 o meno, ottenete un beneficio sulla vittima ma non provocate alcun danno**.

Vi raccomandiamo di attenervi ad una scala di valori da 1 a 4 per le armi, considerando che un colpo con Arma:4 metterebbe fuori combattimento *quattro* PNG senza nome Medi. Infine definite i valori delle armature in base a quanto credete possa proteggervi completamente contro le armi.

Giulia discute col gruppo sul tema dei valori di armi e armature. Il gruppo è d'accordo, quindi Giulia definisce alcuni esempi di armi con i corrispondenti livelli. È un mondo fantasy abbastanza realistico, quindi pensa al precedente suggerimento dell'"Arma:4" e decide che qualsiasi arma grande a due mani (come le armi ad asta o una spada tipo il claymore) segnerebbero il destino per un gruppo di PNG senza nome, anche con un colpo impacciato.

Estrapolando da questa base di partenza, finisce per avere la seguente tabella:

Arma:1 corrisponde ad oggetti come tirapugni, piccoli sfollagente o la maggior parte delle armi improvvisate. Armatura:1 si riferisce ai vestiti imbottiti.

Arma:2 corrisponde a lame corte o bastoni, ad esempio daghe o manganelli. Armatura:2 si riferisce ad armature di maglia imbottite.

Arma:3 comprende spade, mazze, e tutto ciò che si utilizza ad una mano. Armatura:3 si riferisce ad armature di maglia e piastre.

Arma:4 è riservato a grosse armi da mischia a due mani. Armatura:4 è l'armatura a piastre completa.

LA SOMMA-ZERO È NOIOSA

Prima di impazzire definendo tabelle ed elenchi di armi ed armature per la vostra campagna, dovreste fermarvi un attimo e pensare se la loro inclusione faccia veramente tanta differenza nelle vostre scene di combattimento.

Lo diciamo perché la prima cosa che i vostri giocatori vorranno fare sarà eliminare l'efficacia delle armi degli avversari vestendosi di armature. E a meno che voi non vogliate permettere il massacro dei vostri PNG, vorrete fare lo stesso. Se chiunque tende ad essere uguale agli altri in termini di armi ed armature, vi troverete con una meccanica a somma-zero, e potreste voler tornare indietro facendo tirare a tutti le proprie abilità di base.

Un modo per gestire questa eventualità è creare deliberatamente delle disparità tra le classificazioni di Armi e Armature, permettendo ad uno dei due valori di superare l'altro. La storia è dalla vostra parte: la maggior parte delle armature non potevano proteggere completamente dalle armi contro le quali venivano indossate. L'armatura di maglia poteva tener lontano il fendente di una spada, ma non poteva nulla contro il trauma contundente di un colpo di mazza. Allo stesso modo, un'armatura di piastre poteva deflettere un colpo di mazza, ma una lancia o un affondo di spada che potessero scivolare tra le piastre avrebbero rovinato la giornata al povero difensore.

Un altro modo di gestire la situazione è quello di rendere molto rare le armatura di qualità, appannaggio del l'élite più ricca e privilegiata. Così, mentre potrebbe essere molto facile trovare una spada con Arma:3, solo la Guardia Reale di Carmelion ha a disposizione i migliori fabbri armaioli necessari a costruire armature che possano resistere alle spade. I giocatori potrebbero dover spendere parecchio tempo nel tentativo di acquistare, rubare o conquistare una tale armatura, ma almeno avrete ottenuto un po' di azione dal tentativo.

Tenete solo a mente che se definirete armi ed armature con livelli identici, correrete il rischio di aver sprecato il vostro tempo nel momento in cui vi accorgerete che la presenze delle classificazioni non porta alcun reale vantaggio al gioco.

Super-Poteri

La maggior parte delle ambientazioni di gioco che contemplano i super-poteri hanno in comune il fatto che lo scopo del super-potere è di rendere ciò che fate (le vostre abilità) più spettacolare del normale, e il fatto che tutti abbiano super-poteri è accettato come concetto di gioco.

Questo rende molto semplice costruire una struttura appropriata per varie ambientazioni. Non sono richiesti permessi, visto che tutti possono avere super-poteri (o forse un aspetto per l'"origine del potere"). Prendete qualsiasi potere vogliate e rendetelo un talento. Se dovete superare i normali limiti di un talento per descrivere il potere, aggiungete uno o due ulteriori punti di recupero per ogni due livelli di successo (o azione, o eccezione ad una regola) di effetto che aggiungete. Se volete diversificare i "livelli" del potere, rendete variabile il numero di punti di recupero da spendere per acquisirlo.

Infine fornite fin dall'inizio ad ogni PG un numero maggiore di punti di recupero da spendere in poteri.

Questo approccio potrebbe funzionare anche nel caso di un'ambientazione in cui sia presente la magia e dove tutti possono apprendere una piccola selezione di incantesimi abbastanza rigidi, oppure di un'ambientazione in cui dei semplici miglioramenti cibernetici sono alla portata di tutti.

Di seguito trovate un sacco di poteri!

Questi poteri sono tutti presi in prestito da un'ambientazione chiamata Città Cromata*, patria di Simon lo Scimmione Cibernetico. È sostanzialmente un'ambientazione di supereroi di tipo fumettistico verniciata di Cyberpunk e Simon proviene da una società di scimmioni intelligenti e migliorati ciberneticamente che praticano il kung-fu.*

Elemento Accessorio: Dardo Energetico

Costi: 2 punti di recupero

Potete utilizzare Sparare per colpire altre persone con raffiche energetiche, senza bisogno di armi da fuoco o altri mezzi. Avete libertà completa nel decidere come sia il vostro potere, se si basi su qualche forza elementale o su semplici dardi di luce. Questo non costa punti di recupero visto che potete già utilizzare Sparare per attaccare.

Ottenete +2 quando utilizzate i vostri dardi energetici per attaccare o creare vantaggi, ed essi colpiscono con una potenza di Arma:2. Se la vostra ambientazione contempla armi ordinarie, questo potere ha un valore di Arma di 2 punti più alto dell'arma ordinaria di maggiore potenza disponibile.

Elemento Accessorio: Super-Forza

Costi: da 2 a 6 punti di recupero

I vostri attacchi portati con Combattere hanno una potenza di Arma:2 e quasi tutte le applicazioni di Fisico come "forza grezza" ottengono +2.

Elemento Accessorio: Super-Velocità

Costi: 3 punti di recupero

In un conflitto agite sempre per primi. Se qualcun altro tra i presenti ha lo stesso potere, confrontate le abilità come al solito.

Ottenete +2 in tutti i tentativi di difesa portati con Atletica, o nelle competizioni che si basano solo sulla velocità.

A parte barriere solide e insuperabili come le pareti, ignorate qualsiasi aspetto di situazione che impedisce il movimento, e potete posizionarvi in qualsiasi zona vogliate all'inizio di ogni scambio del conflitto perché avrete tutto il tempo necessario per arrivarci.

Elemento Accessorio: Super-Resistenza

Costi: 1–3 punti di recupero

Avete un valore di Armatura:2 su qualsiasi tentativo di difesa per evitare danno fisico. Ogni punto di recupero aggiuntivo aggiunge 2 al totale.

Elemento Accessorio: Vista a Raggi X

Costi: 2 punti di recupero

Non dovete tirate Percezione o Investigare se l'oggetto della vostra ricerca è nascosto dietro una copertura opaca: avete automaticamente successo.

Questo potere vi aiuta anche a rimanere nascosti potendo vedere se qualcuno vi sta cercando e dov'è esattamente. Ottenete quindi +2 in Furtività per evitare di essere individuati.

BILANCIARE I POTERI

Come potete vedere, "bilanciare" i poteri in Fate è più vicino a un'arte che ad una scienza. Ci sono alcune equivalenze di massima su cui potete basarvi: per esempio 1 punto fato corrisponde ad un'invocazione che corrisponde ad un talento, ma quando vi mettete a scrivere eccezioni alle regole come quella della Vista a Raggi-X non ci sono linee guida ben definite su cosa sia troppo potente. Il tutto dipende molto dai vostri gusti, e Fate è difficile da rompere.

Quindi non sprecate troppo sudore quando definite questi elementi accessori: attenetevi a quello che sembra più fico, e se rompete qualcosa cambiatela in seguito. Giocatori, non siate rompiscatole se uno dei vostri poteri viene modificato un po'.

Potrete trovare linee guida più precise nel manuale ***Fate Strumenti del Sistema***.

Equipaggiamneto Speciale

Come i poteri, l'equipaggiamento migliore è in genere ciò che fa il personaggio, quindi a prima vista un approccio basato sui talenti sembra molto ragionevole (i veterani di *Lo Spirito del Secolo* ricorderanno il talento Aggeggio Personale).

Ad ogni modo, l'equipaggiamento può anche avere molto valore narrativo. Una spada particolarmente potente ha una propria leggenda ed una propria personalità, oppure un'eredità maledetta potrebbe essere legata alla famiglia che è stata obbligata a tenersela per secoli. Per descrivere meccanicamente queste cose, utilizzate degli aspetti e ricordate che essi dovrebbero fornire opportunità di invocazione e tentazione. Se volete, potete associare alle invocazioni un sapore particolare, associandogli un bonus simile ad un talento da attivare volta per volta.

Un aspetto assegnato ad un oggetto dell'equipaggiamento potrebbe anche suggerire la situazione migliore in cui utilizzarlo o delineare cosa lo rende diverso dagli altri oggetti dello stesso tipo (per esempio un fucile da cecchino particolarmente idoneo al ***Colpo a lunga gittata*** o un modello particolare che ***Non farà mai cilecca***).

Vi raccomandiamo di non esagerare con questo approccio dando ad ogni oggetto posseduto dal vostro PG un aspetto o un talento. Questo è un gioco che parla del vostro personaggio, non del suo equipaggiamento. In generale considerate che, se il personaggio ha un'abilità, essa include gli strumenti appropriati per utilizzarla con efficienza. Riservate gli elementi accessori per gli oggetti che hanno un valore unico o personale, qualcosa che non cambierete con frequenza nel corso della campagna.

EQUIPAGGIAMENTO LEGATO ALLA STORIA: METODO VELOCE

Se non volete avere a che fare con gli elementi accessori, esiste un modo per gestire l'equipaggiamento che non richiede procedure troppo complesse: pensate all'equipaggiamento come ad aspetti auto-creati che il personaggio si porta dietro in una scena. GM, già dovete inserire in scena cose come ***Vicoli stretti*** e ***Terreno irregolare***; potete tranquillamente applicare questo metodo per descrivere i vantaggi situazionali ottenuti dall'equipaggiamento.

Quindi, se il vostro PG ha un fucile automatico e sta affrontando qualcuno con una pistola, aggiungete un aspetto ***Maggiore potenza di fuoco*** sul personaggio con un'invocazione gratuita all'inizio della scena, come fareste se aveste creato l'aspetto con un tiro. In questo modo potete regolare i benefici dell'equipaggiamento alle circostanze narrative: se combattete in un vicolo particolarmente stretto la vostra spada potrebbe risultare meno adatta rispetto al pugnale del vostro avversario, perciò quest'ultimo otterrebbe un'invocazione gratuita sull'aspetto ***Cattiva scelta dell'arma***, che è stato assegnato al vostro personaggio.

Nelle rare occasioni in cui possedete gli strumenti assolutamente più adatti per una certa attività, l'aspetto che ottenete potrebbe contare come se fosse stato creato "con stile" e valere due invocazioni gratuite.

Elemento Accessorio: Tormento dei Demoni, La Spada Incantata

Permessi: Trovare la spada nel gioco

Costi: Nessuno

La spada Tormento dei Demoni ha un aspetto chiamato Uccisore di Demoni. Se siete colui che brandisce la spada potete invocare questo aspetto quando combattete contro dei demoni. Potete anche essere soggetti alla tentazione dell'aspetto a causa dell'incantamento della spada; essa spinge continuamente chi la brandisce a distruggere i demoni con totale abbandono, e potrebbe portare a perdere di vista altri obiettivi, impedirvi di fuggire dalla vista del demone o altre complicazioni.

Inoltre invocare l'aspetto della spada ha altri due effetti: può scacciare qualsiasi demone PNG senza nome istantaneamente, senza alcun conflitto o competizione, e può rivelare la presenza di demoni in qualsiasi circostanza.

Elemento Accessorio: Pistola da Duello di Brace Jovannich

Permessi: Possedere l'aspetto ***Il Retaggio di Brace***

Costi: Un aspetto (per il permesso) ed un punto di recupero

Brace Jovannich è il più temuto e rispettato pistolero che il mondo di Aedeann abbia mai conosciuto. La sua pistola, conosciuta in tutto il mondo per aver ucciso e massacrato centinaia di vittime, ora è vostra. Solo voi sapete perché non la buttate immediatamente in un canale salvandovi dalla sua reputazione.

Preparatevi alle tentazioni su quell'aspetto quando la gente riconoscerà la pistola e chiederà la prova che voi ne siate all'altezza, preparatevi alle vendette per i torti di cui è stata portatrice, o ad altre attenzioni indesiderate. Dall'altra parte, oltre agli ovvi benefici in combattimento, potete invocare l'aspetto quando utilizzate la formidabile reputazione di Brace a vostro vantaggio.

La pistola fornisce un bonus di +2 ad ogni attacco con Sparare eseguito durante duelli uno conto uno. Si tratta di duelli formali, non basta isolare qualcuno in una sparatoria: sfidate o venite sfidati da qualcuno, c'è il conto alla rovescia, ecc... Se utilizzate i valori di Arma del gioco, ha un valore simile ad altre pistole.

Cibernetica e Super-Abilità

Nella maggior parte dei casi, potete descrivere gli impianti cibernetici come i super-poteri spiegati in precedenza: mega-talenti con costi in recupero variabili in base a quanto è potente l'impianto.

In alcune ambientazioni, però, la cibernetica ha un altro ruolo che si avvicina quasi alla magia: permette alle persone di entrare ed interagire con il cyberspazio, creando un nuovo contesto di azione collegato direttamente alla tecnologia stessa.

In questo caso vi serve un'abilità specifica, che descriva la nuova arena in cui agite e che cosa succede in essa.

Un altro potenziale utilizzo per delle abilità specifiche è quello di creare nicchie di azione apposite per i personaggi, in modo da avere una sola persona che possa agire in una determinata situazione. Invece che avere un'abilità Combattere che tutti possono acquisire, per esempio, potreste avere l'abilità Guerriero che solo il PG Guerriero può avere. Le storie sulla criminalità sono ottime per questo approccio, visto che le nicchie sono già presenti nella narrazione (il pianificatore, il pilota, il truffatore, ...). Assicuratevi solo che tutti abbiano chiaro questo: in un assetto del genere provare ad agire fuori dalla propria nicchia potrebbe portare parecchi problemi.

Elemento Accessorio: Interfaccia

Permessi: Possesso di un'interfaccia (se ne assume il possesso se si acquisisce l'abilità)

Costi: gradi di abilità

L'abilità Interfaccia vi permette di interagire con i computer e con altri oggetti tecnologici in un modo a cui altre persone non possono accedere. Potete inserirvi nella testa della macchina, parlarle come la gente normale fa con un amico, e combatterla come in una rissa da bar. Questo ovviamente significa che la macchina può fare tutto ciò con voi.



Superare un Ostacolo: Usate Interfaccia per aggiustare un sistema computerizzato mal funzionante, superare sistemi di sicurezza o altri ostacoli facendovi strada con le vostre abilità di programmatore, forzare un oggetto tecnologico a far partire una risposta programmata, o evitare che accada.



Creare un Vantaggio: Usate Interfaccia per scoprire o conoscere le proprietà di un particolare oggetto tecnologico (cioè scoprire i suoi aspetti), diagnosticare malfunzionamenti in un sistema informatico, impiantare falsi segnali o false informazioni in un sistema di computer, o creare disturbi.



Attaccare: Usate Interfaccia per distruggere direttamente un sistema di computer.



Difendere: Usate Interfaccia per difendervi dagli attacchi di un sistema informatico. Una difesa fallita vi provoca stress e conseguenze fisiche: un'interfaccia cibernetica indica che il vostro vero, reale cervello è in gioco.



Elemento Accessorio: Mass-Media

Permessi: Scegliere l'archetipo "Massmediologo" durante la creazione del personaggio

Costi: gradi di abilità e punti recupero per i talenti associati

Le altre persone possono diffondere dicerie e pettegolezzi, ma voi avete il dito sugli impulsi delle trasmissioni dei mezzi d'informazione. A una vostra parola gli eventi del giorno diventano notizia, che sia in televisione, via radio, o via internet.

Superare un Ostacolo: Usate Mass-Media per disseminare informazioni al pubblico, con qualsiasi interpretazione vogliate. Accadimenti locali o più oscuri saranno più difficili da diffondere, e sarà più arduo far sì che la vostra interpretazione prevalga sulle altre se la notizia è già stata annunciata da altre entità mediatiche. Se riuscite nel tiro, il pubblico crede in ciò che voi gli volete far credere in merito all'evento, sebbene i PNG principali possono avere opinioni più complesse.

Create un Vantaggio: Usate Mass-Media per creare aspetti su di un evento o su di un individuo che descrivano la reputazione che ottengono dalle vostre storie e notizie.

Attaccare: Se avete abbastanza influenza da danneggiare qualcuno psicologicamente attraverso una campagna diffamatoria e/o prepotenze massmediologiche, usate Mass-Media per attaccare.

Difendere: Usate Mass-Media per evitare danni alla vostra reputazione o alla vostra pace interiore arrecati da qualcuno che utilizzi l'abilità Mass-Media.

Talenti: **Necessito Aiuto.** Potete usare Mass-Media allo stesso modo in cui utilizzate Contatti, convocando i servigi di cui necessitate tramite inserzioni dedicate.

La Giustizia della Folla. Con Mass-Media potete incitare in pubblico la gente verso la violenza fisica ed ottenere l'aiuto di due PNG senza nome Medi (+1) per la scena, i quali attaccheranno al vostro comando.

Ricchezza

In alcune ambientazioni è importante tenere traccia della ricchezza del personaggio: signori feudali in competizione per il potere, Amministratori Delegati che utilizzano il denaro per colpire i propri avversari, o anche i giocatori d'azzardo nella Terra dei Gangster. Normalmente Fate ha un approccio abbastanza approssimativo con i numeri, ed in generale vi raccomandiamo di non tenere traccia con precisione di quante monete d'oro ci siano nelle tasche del vostro personaggio.

Quando volete che le risorse di un personaggio, come la ricchezza, siano limitate, una buona opzione è quella di adottare un indicatore di stress personalizzato che rappresenti l'esaurimento di quella risorsa. Creerete così un nuovo contesto per un nuovo tipo di conflitto, permettendo al nuovo indicatore di stress di essere danneggiato come quelli fisico e mentale.

Potete anche usare qualcosa di questo tipo per modellare l'onore o la reputazione in un'ambientazione in cui questi valori hanno importanza, come ad esempio il Giappone feudale.

Elemento Accessorio: Risorse, Rivisitate

Permessi: Nessuno, chiunque può acquisire l'abilità

Costi: gradi di abilità

Durante la creazione del personaggio, tutti ottengono delle conseguenze speciali, una lieve (***Qualche Centesimo da un amico***), una moderata (***Prestiti Giornalieri***), ed una grave (***Vogliono rompermi le rotule***) che possono subire durante conflitti riguardanti la ricchezza.

Aggiungete le seguenti azioni all'abilità Risorse:



Attaccare: Potete eseguire azioni finanziarie per distruggere le risorse di qualcun altro o per forzarlo a spendere per affrontarvi più di quello che potrebbe permettersi, infliggendo così stress e conseguenze alla sua ricchezza. Mettere fuori combattimento qualcuno in questo modo significa creare un cambiamento permanente alle sue risorse in senso negativo.



Difendere: Usate Risorse per mantenere le vostre condizioni finanziarie a fronte dei tentativi di distruggere il vostro capitale.

Speciale: L'abilità Risorse ora aggiunge anche un indicatore di stress alla scheda del personaggio: lo stress di ricchezza. Potete essere costretti a subire stress da ricchezza ogni qualvolta falliate un tiro di risorse (essenzialmente, ogni volta che usate del contante subite un attacco). Lo stress da ricchezza non si recupera tanto velocemente quanto lo stress fisico o mentale: l'indicatore si azzera ad ogni sessione, invece che ad ogni scena**.**

Come opzione di avanzamento particolarmente interessante, potreste considerare la possibilità di diminuire permanentemente l'abilità Risorse in cambio di certi elementi accessori, se tali elementi sono acquistabili col denaro.

Veicoli, Luoghi ed Organizzazioni

Queste tre entità sono raggruppate in un'unica categoria perché, se volete che assumano importanza, allora il loro impatto è normalmente abbastanza significativo da giustificare l'assegnazione di una scheda del personaggio ad ognuna di loro.

La situazione non deve per forza essere così complicata, specialmente se volete qualcosa di più sottile: per esempio, se volete assegnare alcuni talenti ad un veicolo utilizzando le linee guida per i super-poteri descritte in precedenza, va benissimo. Tutto questo serve quando un veicolo assume una sua propria personalità e diventa una pietra angolare della vostra ambientazione, come l'*Enterprise* o il *Millennium Falcon*.

Se assegnate ad un elemento accessorio delle abilità specifiche, state suggerendo che tale elemento accessorio ha la capacità di agire in modo indipendente, e dovrete giustificarlo. A seconda dell'elemento accessorio potreste anche voler ricontestualizzare le abilità per renderle più appropriate a ciò che esso può fare.

In questa ambientazione, i personaggi ricevono durante la creazione una manciata di punti recupero, punti abilità e aspetti in più da investire in velieri. Il gruppo decide di investire collettivamente in uno splendido veliero.

Elementi Accessori: *La Cavalcatrice del Vento*

Permessi: nessuno; fa parte dell'ambientazione

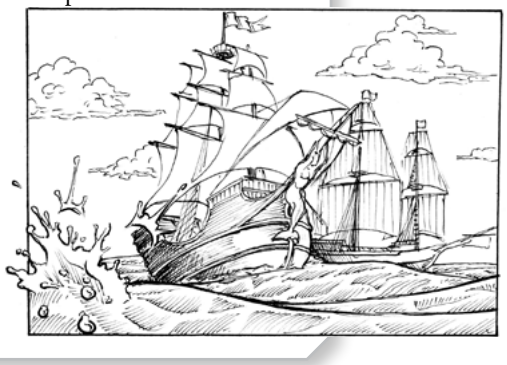
Costi: gradi di abilità, punti recupero e aspetti investiti da vari personaggi

Aspetti: ***Nave più veloce della flotta, Compartimenti da carico nascosti, Lord Tamarin vuole affondarla***

Abilità: (rappresentano l'equipaggio della nave; i PG possono utilizzare le proprie abilità se superiori)
Buona (+3) Percezione
Discrete (+2) Sparare, Navigare (equivalente a Guidare)

Talenti: **Velocità Superiore.** La Cavalcatrice del Vento vi fornisce +2 ad ogni tentativo di Navigare per vincere una competizione di velocità.

Trappole Esplosive: Al costo di un punto fato, qualsiasi PG può ricevere un valore di Arma:2 su un attacco o aggiungere 2 al valore Arma di un suo attacco che avvenga a bordo, facendo scattare come parte della propria azione una delle odiose trappole esplosive distribuite in tutta la nave.



In un'ambientazione in cui ogni PG governa un diverso stato-nazione in un mondo fantasy ed in cui l'azione riguarda spesso le politiche internazionali, i PG devono riempire una scheda del personaggio separata per il proprio stato-nazione.

Elemento Accessorio: Il Plenario di Ghiraul

Permessi: Nessuno; fa parte delle premesse del gioco

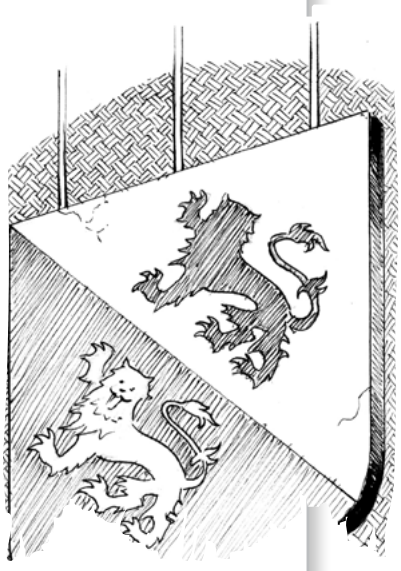
Costi: Uno specifico insieme di aspetti, gradi di abilità e talenti

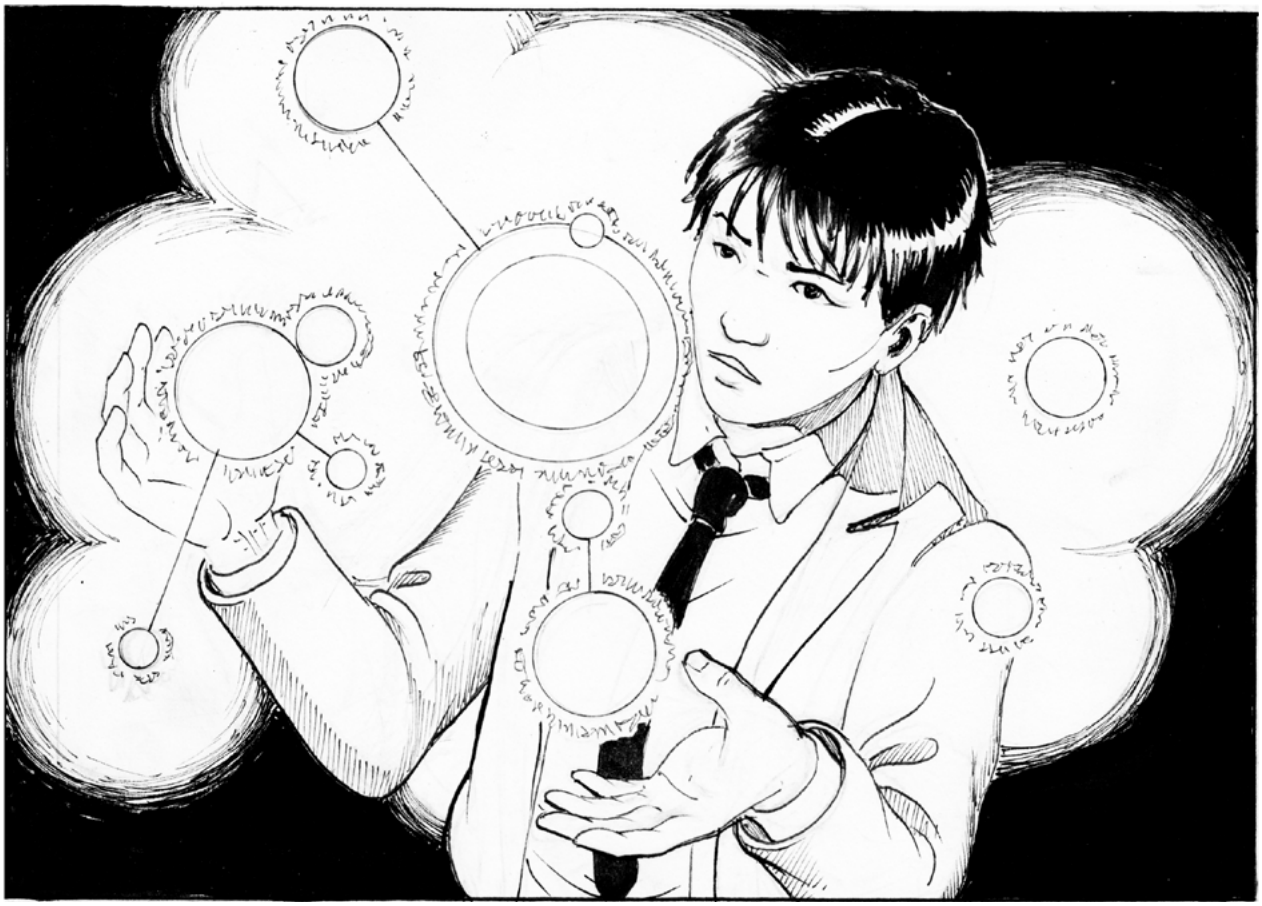
Questo piccolo stato-nazione è conosciuto per la sua vasta rete di spie e le proprie leggi che proteggono i ricchi ed i potenti, generalmente alle spese della popolazione. La governate voi, congratulazioni. Quando agite contro altre nazioni, usate le abilità qui descritte al posto di quelle sulla scheda del vostro personaggio. Queste abilità rappresentano le capacità e le risorse rispettivamente delle vostre spie, dei vostri nobili, dei vostri artigiani e del vostro esercito.

Aspetti: ***Ti teniamo d'occhio, Il ricco mangia il povero, Menti affilate, lame spuntate***

Abilità: Ottima (+4) Investigare
Buona (+3) Risorse
Discreta (+2) Artigianato
Media (+1) Combattere

Talenti: **Controspionaggio.** Il Plenario può utilizzare Investigare per difendersi contro i tentativi delle altre nazioni di scoprire i propri aspetti. Riuscire con stile in queste azioni di difesa permette al Plenario di fornire all'avversario un aspetto che contenga false informazioni.





Magia

Quando provate a definire un sistema di magia, la discussione preliminare è molto importante perché dovete stabilire qualche punto fermo riguardo a ciò che si può o non si può fare, e riguardo a quanto lontano possono arrivare gli effetti della magia. Non esistono due mondi fantasy nei media popolari in cui la magia abbia gli stessi effetti in entrambi, e spesso definire la parte arcana del mondo definisce anche una sfaccettatura vitale del come funziona il mondo. Ecco perché gli esempi che seguono sono piuttosto dettagliati ed utilizzano tutta la gamma di elementi a disposizione del personaggio.

Lucas il Poliziotto Mago è un PG nell'ambientazione per Fate Affari Ancestrali*, ispirata ai film di Hong Kong pieni di sparatorie, nei quali i personaggi fanno parte di una squadra speciale contro il crimine sovrannaturale che opera nella città fittizia di San Jian, in California. In questa ambientazione si può incanalare potere magico tramite spiriti ancestrali semi-divini. I poteri sono molto specifici e basati sulle caratteristiche dei singoli spiriti, quindi lo spirito dell'acqua concederà benefici diversi rispetto allo spirito della fortuna. Inoltre i personaggi acquisiscono un indicatore di stress karmico che rappresenta la resistenza delle loro anime.*

Elemento Accessorio: le Arti di Luca

Permessi: Nessuno, chiunque può entrare in comunione con uno spirito per riceverne potere

Costi: Aspetti, gradi di abilità, stress/conseguenze

Durante la creazione del personaggio ottenete altri tre aspetti da destinare alla descrizione della loro relazione col proprio spirito ancestrale. L'aspetto dovrebbe contenere il contesto, quindi qualcosa come ***Sujan ce l'ha con me*** o ***Io e Dammar ci rispettiamo*** sono aspetti appropriati.

Per poter utilizzare i poteri ancestrali dovete acquisire una nuova abilità chiamata Entrare in Comunione.

Entrare in Comunione

Questa è l'abilità che serve per entrare in comunione con gli spiriti ancestrali, diventare tutt'uno con loro e manipolarne l'energia.



Superare un Ostacolo: Usate Entrare in Comunione per negare l'energia di spiriti minori e non-formati (leggi: PNG senza nome) o per imporre la vostra volontà su uno spirito ancestrale col quale siete attualmente legati. Fallire uno di questi tentativi vi causerà probabilmente stress o conseguenze karmiche.



Create un Vantaggio: Usate Entrare in Comunione per aggiungere invocazioni gratuite sui vostri aspetti legati allo spirito, o per ricalibrare l'energia spirituale di un luogo a vostro favore.



Attaccare: Usate Entrare in Comunione per disperdere momentaneamente gli spiriti ostili e i demoni (notate che non potete attaccare altre entità corporee in modo diretto con questa azione).



Difendere: Usate Entrare in Comunione per difendervi da influenze sovrannaturali ostili. Fallire questo tentativo di difendervi provoca stress karmico (notate che non potete difendervi in modo diretto contro attacchi migliorati in modo sovrannaturale se effettuati da umani o da altre entità corporee).

Speciale: Entrare in Comunione aggiunge stress e conseguenze al vostro indicatore di stress karmico, secondo le stesse regole di Fisico e Volontà. Le conseguenze provocate da un attacco karmico riscrivono letteralmente l'universo attorno al personaggio, quindi cose come ***Cattiva fortuna*** o ***Circondato dalla tristezza*** sono ottimi candidati.

Anche ciascuno degli spiriti ancestrali si merita la compilazione di un blocco di statistiche che descriva la natura dei loro poteri, la loro filosofia, e i benefici che possono conferire. Il PG può attivare questi poteri spendendo un'invocazione gratuita ottenuta tramite l'abilità Entrare in Comunione, o spendendo due punti fato. Tale beneficio dovrebbe sempre permettere al giocatore di poter semplicemente narrare ciò che accade senza dover tirare dadi.

Sujan, lo Spirito della Difesa

Poteri: Difesa e protezione

Filosofia: Tutta la vita merita di essere protetta e preservata, anche in caso di grandi avversità

Benefici:

- Potete prevenire qualsiasi calamità ordinaria una volta per scena: evitare quell'incidente stradale, fermare qualcuno prima che si butti dalla scogliera, o mettere qualcun'altro fuori dalla portata di un'esplosione. Non è necessario alcun tiro per ottenere questo effetto: semplicemente succede. Non potete usare questo effetto per tornare indietro e cambiare un'azione, potete solo modificarne il risultato.
- Potete invocare uno scudo di energia Ottimo (+4) per proteggere voi e chiunque nominiate. Questo scudo energetico si somma a qualsiasi altra opposizione attiva che voi o il bersaglio scelto potete attivare. Appena qualcuno supera l'opposizione, lo scudo svanisce e dovete ristabilirlo (Sì, potete sommare varie invocazioni gratuite per attivare questo effetto ed invocare scudi titanici. Presumibilmente esistono altri spiriti che possono lacerare il vostro scudo).



Il prossimo è un esempio elaborato appositamente per un'ambientazione fantasy in cui sono presenti delle scuole di magia piuttosto rigide.

Elemento Accessorio: Scuole di Potere

Permessi: Un aspetto che nomini l'ordine a cui appartenete

Costi: Un aspetto (per il permesso), gradi di abilità, recupero

Il vostro aspetto vi permette di essere membri di uno dei vari ordini arcani. Questi ordini hanno una piccola scheda dedicata che contiene aspetti, abilità e talenti. Essere membro di un ordine vi permette di "adottare" parte delle caratteristiche dell'ordine come se fossero vostre.

Potete appartenere soltanto ad un ordine per volta, e non si è praticamente mai sentito parlare di qualcuno che abbia lasciato un ordine per abbracciarne un altro (leggi: opzione interessante da perseguire lungo una campagna per i PG).

Il Circolo Nero

Aspetti: ***L'Inganno è la sola verità, I morti ascoltano noi, Uccidete chi vi è migliore prima che uccida voi***

Abilità: Ottima (+4) Conoscere
Buona (+3) Creare
Discreta (+2) Distruggere
Media (+1) Modificare

Talenti: **Negromanzia.** +2 a qualsiasi utilizzo delle abilità del Circolo Nero per influenzare cadaveri.
Tenere Segreti. Una volta per scena potete ritirare qualsiasi tentativo di Raggirare tenendo per buono il risultato migliore.
Gioco D'Ombre. Quando usate l'abilità Creare, aggiungete un'invocazione gratuita in più a qualsiasi aspetto di situazione creiate che abbia a che fare con l'oscurità.

Le abilità magiche sono Creare, Distruggere, Imparare, e Modificare. Ogni ordine ha diverse priorità nell'assegnare valori da Ottimo a Medio. Utilizzate il valore più basso tra l'abilità dell'ordine e la vostra abilità Conoscenze quando eseguite azioni che abbiano a che fare con l'arcano.

Ottenete un talento gratuito tra quelli posseduti dall'ordine e ne potete ottenere altri spendendo punti di recupero. Potete invocare o venir tentati tramite gli aspetti dell'ordine come se fossero vostri.

Farete affidamento alle vostre arti magiche quando qualcosa rende impossibile l'utilizzo delle vostre capacità ordinarie. Per esempio, se non potete continuare ad interrogare un prigioniero perché le torture l'hanno ucciso, potrete eseguire un tentativo con Conoscere per scoprire ciò che volete sapere tramite la magia. Se qualcuno soffre di una profonda, oscura depressione che nessuna normale cura sembra arginare, create un vantaggio con Modificare per alterare il suo umore.

APPENDICE A - POTERI PSICHICI

Scritto da Brian Engard • Revisionato da John Adamus • Impaginazione originale di Fred Hicks

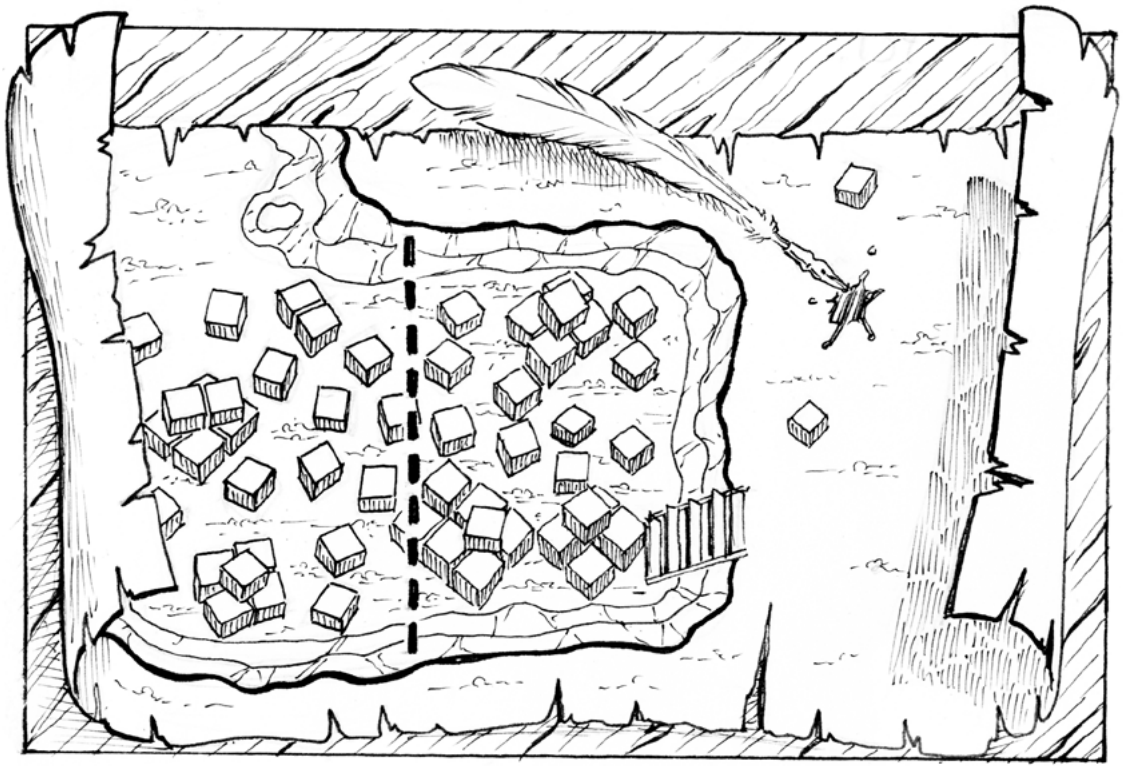
Quello che segue è un supplemento originale per Fate Sistema Base creato in seno alla campagna di crowdfunding della Evil Hat per commissione di Carl McLaughlin, che ringraziamo per avercene permessa la traduzione.

I Poteri Psichici vengono descritti meccanicamente da due cose: **forme** e **talenti**.

Una **forma** è una parola che rappresenta un modo molto generico di fare cose. Ha un valore sulla scala e quando eseguite qualcosa tramite i poteri psichici tirate una delle vostre forme. Quale forma utilizzare dipende da come state narrando l'azione, ma anche da quale talento o quali talenti state utilizzando. Le forme sono: Proiezione, Ricezione e Deflessione.

Un **talento** rappresenta una specifica abilità psichica, una cosa che potete fare con le vostre forme.

Potete avere un **talento generale**, che si applica ad ogni forma in cui possedete un valore; oppure un **talento focalizzato**, che si applica ad una singola forma. I talenti sono: telepatia, empatia, consapevolezza, telecinesi ed energia.



Forme

Le forme vengono valorizzate con punteggi sulla scala, e rappresentano il modo in cui eseguite un'azione tramite i vostri poteri psichici. Per poter avere poteri psichici dovete *ridurre il vostro recupero di 1* e *possedere un aspetto appropriato*. Appena fatto ciò potete acquistare forme come se fossero abilità: le inserite nella piramide come ogni altra abilità ed occupano il posto normalmente utilizzato da un'abilità. Ci sono però tre grosse differenze tra forme ed abilità:

- Una forma si utilizza **solo** per azioni psichiche
- Una forma deve avere un talento ad essa assegnato, eventualmente un talento generale assegnato a tutte le forme
- Se non avete un valore almeno Medio (+1) in una forma, non potete utilizzarla

Proiezione

Si utilizza Proiezione per avere effetto sulle cose dell'ambiente. Parlare alle menti della gente, muovere cose con la telecinesi, mettere a fuoco una stanza sono tutti esempi di Proiezione.

Superare un ostacolo: Potete usare telecinesi per aprire porte serrate, parlare telepaticamente con un amico per non sollevare sospetti o levitare oltre un ostacolo.

Creare un vantaggio: Un vantaggio creato con Proiezione potrebbe prendere la forma di un'emozione o di un pensiero impiantati nella testa di qualcuno, mettere qualcuno ***A Fuoco*** o un qualche tipo di ***Sovraccarico Sensoriale***.

Attaccare: Proiezione è la forma di attacco psichica per definizione. Colpi telecinetici, fiamme che scaturiscono dalle vostre dita, assalti mentali; tutte cose possibili.

Difendere: Potreste muovere un ostacolo che si frappone tra voi ed un avversario, oppure utilizzare un vostro assalto psichico per intercettare quello dell'avversario.

Ricezione

Ricezione è la forma per ottenere cose per voi stessi. Potete utilizzare questa forma per leggere i pensieri o le emozioni di qualcun altro, per dissipare un colpo di disintegratore senza subire danni oppure per aumentare i vostri sensi.

Superare un ostacolo: Dovete capire che ordini hanno ricevuto le guardie? Leggetegli la mente! Dovete camminare attraverso una pianura ghiacciata? Assorbite e dissipate il freddo!

Creare un vantaggio: Il diplomatico pensava a qualche Segreto sui Sentitivi mentre voi gli leggevate la mente? Forse il vostro Senso Vitale vi ha allertato di una forma di vita in agguato.

Attaccare: Ricezione non viene utilizzato per attaccare.

Difendere: Quando assorbite e dissipate il freddo vi state difendendo. Quando afferrate e rilanciate dei proiettili sparpagliandoli vi state difendendo.

Deviazione

Deviazione viene utilizzata per difendersi, ma anche per nascondersi e passare inosservati. Potete utilizzarla per bloccare telecineticamente un colpo al plasma tanto facilmente quanto riflettere e piegare la luce intorno a voi, nascondendovi alla vista.

Superare un ostacolo: Potreste dover deviare la pioggia per tenervi asciutti, oppure potreste dover deviare l'attenzione di qualcuno lontano da voi.

Creare un vantaggio: Quando create un ***Campo d'Oscurità***, state deviando e piegando la luce. Quando non permettete alle fiamme di toccarvi, state utilizzando Deviazione.

Attaccare: Deviazione non viene normalmente utilizzato per attaccare, sebbene non sia oltre ogni possibilità. Per esempio, potreste ri-direzionare il percorso di un laser utilizzando Deviazione.

Difendere: è facile usare Deviazione per la difesa. Volete far scudo alla vostra mente per evitare un'intrusione psichica? Fermare un proiettile mente è in volo? Sono entrambi utilizzi di Deviazione.

Talenti

I talenti rappresentano le applicazioni specifiche delle vostre abilità psichiche. Possono essere generali o focalizzati, e li ottenete come normali talenti. Ne ottenete automaticamente uno se siete un personaggio con poteri psichici: è già considerato nel costo dell'essere personaggi con poteri psichici.

Potete scegliere una delle seguenti due possibilità, sempre che possiate spendere il recupero necessario.

• **Talento Generale:** Scegliete un talento che ancora non possedete. È un talento generale: potete utilizzarlo con qualsiasi forma in cui abbiate almeno un valore Medio (+1).

• **Talento focalizzato:** Scegliete una forma nella quale avete un valore almeno Medio (+1) e scegliete un talento che ancora non possedete per quella forma. È un talento focalizzato: si applica solo alla forma scelta ma quando lo fate ottenete un bonus di +2 al vostro tiro sulla forma.

I talenti stessi descrivono su cosa abbiano a che fare.

• **Consapevolezza:** Questo talento ha effetto sui sensi fisici quanto sui sensi più esoterici come ESP, senso vitale, lettura dell'aura, psicometria, e così via. Non potete utilizzarlo per leggere le menti altrui, né pensieri né stati emotivi.

• **Empatia:** Empatia vi fornisce la capacità di influenzare le emozioni. Potete leggerle, proiettarle, manipolarle, cambiarle e così via.

• **Energia:** Questo talento vi fornisce controllo su diversi tipi di energia come caldo, freddo, luce, elettricità e così via. Non potete creare o distruggere energia con questo talento, ma potete manipolarla, amplificarla o sopprimerla.

• **Telecinesi:** Potete creare una forza che vi permette di muovere e manipolare cose col solo potere della mente.

• **Telepatia:** Potete leggere i pensieri degli altri e proiettare i vostri stessi pensieri nelle menti altrui. Quando proiettate i vostri pensieri nella mente di qualcun altro, egli saprà che non sono i suoi.

Usare i Poteri Psichici

Per utilizzare i vostri poteri psichici, seguite i seguenti passi:

• Decidete cosa volete fare
• Scegliete una forma
• Determinate i talenti
• Determinate la portata
• Tirate i dadi e risolvete l'azione

Decidete Cosa Volete Fare

Cosa state cercando di fare con i vostri poteri psichici in termini narrativi? Volete leggere la mente di qualcuno? Fargli provare paura? Scagliarli attraverso la stanza? Non preoccupatevi delle forme e dei talenti in questo momento, dite semplicemente cosa cercate di fare.

Scegliete una Forma

Scegliete la forma che meglio si addice ad essere applicata a ciò che state cercando di fare. Se cercate di imparare, assorbire, o in qualche modo prendere cose dentro di voi, si tratta di Ricezione. Se cercate di esercitare la vostra influenza sul mondo intorno a voi o alle persone che lo abitano in modo diretto, è Proiezione. Se invece tentate di bloccare, oscurare o ri-direzionare qualcosa, allora si tratta di Deviazione.

Determinate i Talenti

Ad ogni tiro di dadi dovrebbero potersi applicare uno o più talenti. Controllare le descrizioni dei talenti per vedere a cosa si riferiscono: se cercate di fare qualcosa che non può essere riferito ad alcun talento, non potete farlo con i vostri poteri psichici. Se utilizzate più di un talento, aumentate l'opposizione di 1 per ogni talento utilizzato oltre il primo, partendo da un'opposizione passiva Media (+1) a meno che non ci sia qualcuno che attivamente si opponga a voi. Se riuscite ad applicare più di un talento focalizzato, ottenete i benefici di ognuno di essi.

Determinate la Portata

La **portata** di un potere psichico indica quanto grande e complesso è ciò che cercate di fare. Se influenzate un'area ampia aumentate l'opposizione di 2. Se influenzate un gran numero di persone (più di due o tre), aumentate l'opposizione di 2. Se tentate qualcosa di molto delicato o complesso, aumentate l'opposizione di 2. Infine, se tentate di coprire le vostre tracce, aumentate l'opposizione di 2. Tutti questi aumenti dell'opposizione sono cumulativi.

Tirate i Dadi e Risolvete l'Azione

Tirate i dadi per la forma che avete scelto, sommate i bonus ottenuti dai talenti psichici o normali, più eventuali invocazioni di aspetti. Confrontate il risultato con l'opposizione attiva o passiva modificata come indicato sopra. Risolvete l'azione come fareste con qualsiasi altra azione.

APPENDICE B - PAROLE DI POTERE

Scritto da Brian Engard • Revisionato da John Adamus • Impaginato originariamente da Fred Hicks

Quello che segue è un supplemento originale per Fate Sistema Base creato in seno alla campagna di crowdfunding della Evil Hat per commissione di John Hoyland, che ringraziamo per avercene permessa la traduzione.

Magia

Per poter utilizzare la magia, avete bisogno di tre cose. Per prima cosa ci vuole un aspetto che vi descriva come usufruitore di magia. Qualcosa come ***Addestrato all'Accademia delle Sette Torri*** potrebbe giustificare lo studio in campo magico, per esempio. Come seconda cosa vi serve un'abilità di Conoscenza piuttosto alta. Conoscenze è l'abilità utilizzata per lanciare incantesimi: un valore alto in Conoscenze indica maggiori capacità e cognizioni in tutto ciò che riguarda la magia, oltre agli altri campi della conoscenza, se possedete un aspetto adeguato. Infine vi servono delle parole. Gli incantesimi magici sono costituiti di **parole**. Ognuna delle parole che seguono rappresenta una sfera di influenza, un ombrello sotto il quale esistono effetti magici che seguono un tema specifico. Ogni parola ha tre sillabe di potere crescente. Chiunque sia un po' versato nell'uso della magia può accedere alla prima sillaba di ogni parola. Per ottenere l'accesso alla seconda ed alla terza sillaba di ogni parola dovrete acquisire i seguenti talenti:

Studente di magia: Avete l'accesso alla seconda sillaba di ogni parola.

Maestro di magia: Avete accesso alla terza sillaba di ogni parola.

Lanciare un Incantesimo

Quando lanciate un incantesimo dovete formarlo con delle parole, fissarvelo nella mente, e pronunciarlo.

Quando **formate l'incantesimo**, decidete cosa volete che faccia. Volete deviare un ruscello? Costringere qualcuno a fuggire? Evocare un djinn? Decidete cosa volete compiere, quindi scegliete tutte le parole che posso essere applicate.

Quando vi **fissate l'incantesimo nella mente**, determinate quali sillabe utilizzerete e quanto sarà difficile da lanciare l'incantesimo. Per ogni parola che inserite nell'incantesimo controllate le sillabe cui avete accesso. Se l'effetto che volete raggiungere esiste nei limiti di una sillaba aggiungetene il valore alla difficoltà totale dell'incantesimo. Altrimenti controllate la sillaba di potere subito superiore; se non esiste nei limiti della terza sillaba, aggiungete +4. Fatelo per ogni parola all'interno dell'incantesimo fino a trovare il valore finale dell'incantesimo.

Quando **pronunciare l'incantesimo**, lo fate con voce chiara: spendete un punto fato e tirate su Conoscenze.

• Se fallite, l'incantesimo non provoca alcun effetto e riottenete il punto

fato speso, oppure l'incantesimo ha pieno effetto ma porta con se qualche conseguenza imprevista (e probabilmente catastrofica).

• Se pareggiate, l'incantesimo ha effetto ma porta con se qualche imprevisto di minor impatto.

• Se riuscite l'incantesimo ha effetto.

• Se riuscite con stile l'incantesimo ha effetto, inoltre scegliete una parola: potete pronunciare l'incantesimo come se aveste utilizzato la sillaba di potere immediatamente superiore, anche se non ne avreste l'accesso.

L'incantesimo di Base

Prima che vi aggiungiate parole di potere, un incantesimo:

• Influenza voi o un mortale che toccate

• Dura finché avete la vittima a portata di vista

• Non ha effetti particolari

• Fornisce opposizione Mediocre (+0)

Se lanciate un incantesimo qualsiasi su una creatura contro la sua volontà, aggiungete il suo punteggio di Volontà all'opposizione.

Parole

Comando

Potete influenzare il comportamento di una creatura, costringendola ad agire in un modo specifico.

Prima Sillaba: Piazzate un beneficio speciale sulla creatura, che rappresenti il vostro comando.

Potete usare l'invocazione gratuita soltanto per tentare la creatura a seguire il vostro comando; la creatura può resistere consegnandovi un punto fato.

Seconda Sillaba: L'aspetto che create è un aspetto di situazione invece che un beneficio, ma potete ancora invocarlo gratuitamente.

Terza Sillaba: Se la vittima resiste al vostro comando subisce una conseguenza mentale al livello minimo disponibile.

LIBRI E COMPONENTI MATERIALI

I maghi utilizzano spesso libri e componenti materiali come aiuto nel lancio di incantesimi. In termini di gioco sono aspetti. Un libro potrebbe essere un aspetto permanente del personaggio o un aspetto di situazione creato in precedenza. I componenti materiali sono generalmente benefici: li usate una volta e si esauriscono.

Oltre a fornire bonus sugli incantesimi che lanciate, potete utilizzare un'invocazione gratuita su un libro o su un componente al posto del punto fato di cui avete bisogno per lanciare l'incantesimo.

Distanza

Potete lanciare incantesimi a maggiore distanza. Quando lanciate incantesimi che non comprendono questa parola potete influenzare solo voi stessi o cose che potete toccare.

Prima Sillaba: Potete influenzare qualsiasi cosa possiate vedere.

Seconda Sillaba: Potete influenzare qualsiasi cosa con la quale avete un

simbolo simpatetico (una ciocca di capelli, un pezzo di statua, …), a qualsiasi distanza.

Terza Sillaba: Potete influenzare tutto, basta che possiate pronunciare il nome.

Elemento

Potete influenzare gli elementi: aria, terra, fuoco, acqua. Questa parola rappresenta in realtà quattro parole diverse: se volete influenzare due elementi differenti essi contano come due parole differenti.

Prima Sillaba: Potete influenzare elementi che siano stati legati o confinati artificialmente da esseri umani: delle statue, le fiamme in una lampada, il soffio di un respiro, una fontana, …

Seconda Sillaba: Potete influenzare l'elemento grezzo: delle fiamme vive, la terra sotto i vostri piedi, l'aria intorno a voi, un fiume, …

Terza Sillaba: Potete influenzare creature elementali fatte dell'elemento, come un djinn (fatto di fuoco) o dei golem (fatti di terra).

Conoscenza

Potete sbirciare tra i veli dei cosmi, intravedendo verità invisibili. Tutte le risposte che raccogliete vi forniscono dei benefici.

Prima Sillaba: Potete porre una domanda al GM; egli dovrà rispondere alla domanda con informazioni sincere ed utili. Senza le parole Tempo e Distanza potete domandare soltanto cose riguardanti il passato delle zone a voi limitrofe.

Seconda Sillaba: Potete porre due domande al GM.

Terza Sillaba: Potete porre tre domande al GM.

Fortuna

Potete alterare la fortuna di qualcuno, rendendolo più fortunato o sfortunato.

Prima Sillaba: Piazzate uno speciale beneficio sulla vittima a rappresentare il fatto che egli sia più fortunato o sfortunato. Potete invocarlo finché esiste o permettere alla vittima di vivere un colpo di scena fortunato (trovare un borsello di monete, per esempio) o un inconveniente personale (della vernice gli si versa addosso). Potete passare l'invocazione del beneficio alla vittima quando lanciate l'incantesimo, se così desiderate. Non potete alterare la vostra stessa forntuna.

Seconda Sillaba: Potete invocare il beneficio per ottenere effetti più potenti. La vittima riceve un vantaggio maggiore (come evitare di essere travolto da un cavallo in mezzo alla strada) o un contrattempo personale (perdere una grossa somma di denaro in un gioco d'azzardo). Potete influenzare la vostra fortuna, ma farlo porta spesso conseguenze imprevedibili.

Terza Sillaba: Il vantaggio o la tragedia che potete causare con la vostra invocazione non ha limiti: potete dare qualsiasi cosa alla vittima o togliergli qualsiasi cosa. Potete influenzare la vostra fortuna, ed il risultato è quasi del tutto come voluto. Quasi.

Movimento

Potete cambiare la velocità a cui si muove una cosa, oppure la direzione in cui si muove.

Prima Sillaba: Potete fornire l'abilità di movimento su terra a cose inerti. Potte anche rallentare o accelerare una cosa mobile.

Seconda Sillaba: Potete fornire ad una cosa la capacità di muoversi in un modo in cui non poteva muoversi prima. Per esempio un pesce potrebbe cominciare a camminare, o un tappeto a volare.

Terza Sillaba: Potete teletrasportare qualcosa all'istante.

Purificazione

Potete purificare le cose da impurità o addirittura, con incantesimi più potenti, da ferite o malattie.

Prima Sillaba: Potete purificare la materia inanimata dalle impurità e dalle imperfezioni minori. Questo dovrebbe permettervi di purificare cibo e acqua, rimuovere difetti dalle gemme o pulire un'armatura dalla ruggine.

Seconda Sillaba: Potete purificare le creature viventi dalle impurità e potete riparare danni minori sia alle creature animate che alla materia inanimata. In termini di gioco se una creatura o un oggetto ha un aspetto di situazione o una conseguenza lieve che indicano veleno, malattia, ferite o cose simili, potete rimuoverle.

Terza Sillaba: Potete riparare danni maggiori sia alle creature che agli oggetti. In termini di gioco questo vi permette di cancellare conseguenze moderate, mentre le conseguenze gravi sono oltre il vostro potere.

Forma

Potete influenzare la forma delle cose, alterandola e rimodellandola. Se l'oggetto che state rimodellando resiste in qualche modo, aggiungete il suo valore di Volontà o di Fisico all'opposizione del vostro tiro di Conoscenze.

Prima Sillaba: Potete alterare caratteristiche cosmetiche dell'oggetto: colore, forma e così via. Potete far sì che una persona sembri diversa ad una prima occhiata, ma qualsiasi controllo ne rivelerà la vera identità. In termini di gioco si traduce in un aspetto di situazione che rappresenta un mascheramento o un'alterazione dell'aspetto, con un'invocazione gratuita.

Seconda Sillaba: Potete alterare la forma dell'oggetto in modo più pieno, fornendo caratteristiche che non aveva prima. Potete fornire ali ad una tartaruga, o cambiare un uomo in una donna. In termini di gioco questo crea tra invocazioni gratuite distribuite tra diversi aspetti, da uno a tre. Questi aspetti di situazione possono fornire nuove abilità, come respirare sott'acqua o volare, ma ciò non è del tutto naturale per la creatura. Non potete eliminare abilità alle creature: non potete modificarne la natura di fondo.

Terza Sillaba: Potete alterare completamente qualcosa, cambiandola del tutto in qualcos'altro. Potete cambiare un cavallo in una roccia, o un uomo in un affresco. Il GM può a propria discrezione cambiare completamente gli aspetti della cosa per adattarli alla sua nuova forma.

Tempo

Potete far sì che i vostri incantesimi abbiano una maggiore durata. Quando lanciate un incantesimo senza incorporare questa parola, esso dura solo finché potete vedere il bersaglio.

Prima Sillaba: L'incantesimo dura fino all'alba.

Seconda Sillaba: L'incantesimo dura un anno e un giorno.

Terza Sillaba: L'incantesimo è permanente a meno che qualcosa lo termini prematuramente, cosa che potete fare con un comando verbale da qualsiasi distanza.

ESEMPI D'INCANTESIMI

Tappeto Magico

Potete creare un tappeto che può volare a comando. Dovete toccare il tappeto e l'incantesimo dura fino all'alba.

- **Comando:** 2
- **Elemento (terra):** 1
- **Movimento:** 2
- **Tempo:** 1
- **Opposizione Totale:** Fantastica (+6)

Mutare in Aquila

Potete trasformarvi in un'aquila, rimanendo tale finché non volete tornare nuovamente umani.

- **Forma:** 3
- **Opposizione Totale:** Buona (+3)

Vincolare un Djinn

Evocate un djinn e lo vincolate al vostro volare per un anno e un giorno.

- **Comando:** 2
- **Distanza:** 3
- **Elemento (fuoco):** 3
- **Tempo:** 2
- **Opposizione Totale:** Più che Leggendaria (+10)

SCHEDA DEI SUGGERIMENTI

La Scala (pag. 9)

+8	Leggendario
+7	Epico
+6	Fantastico
+5	Eccellente
+4	Ottimo
+3	Buono
+2	Discreto
+1	Medio
+0	Mediocre
–1	Scarso
–2	Pessimo

Tempo di Gioco (pag. 196)

- **Scambio:** il tempo in cui ognuno esegue un'azione
- **Scena:** il tempo di risolvere una situazione
- **Sessiona:** una singola seduta
- **Scenario:** un episodio
- **Arco Narrativo:** una stagione
- **Campagna:** L'insieme di giocate in una particolare ambientazione

Tiro di Abilità (pag. 132)

Tira quattro **dadi Fate** a aggiungi il valore dell'**abilità**. Confronta il risultato con l'opposizione. Ogni gradino sulla scala maggiore dell'opposizione è un **successo**.

Tipi di Opposizione (pag. 133)

- **Attiva:** un altro personaggio tira contro di voi
- **Passiva:** un valore fisso sulla scala

I Quattro Risultati (pag. 134)

- **Fallire:** fallisci l'azione o riesci ad un costo maggiore
- **Pareggio (0 successi):** riesci ad un costo minore
- **Successo (1–2 successi):** riesci senza alcun costo
- **Successo con stile (3+ successi):** riesci con benefici aggiuntivi

Le Quattro Azioni (pag. 136)


Superare un ostacolo: oltrepassare un ostacolo


Creare un vantaggio: invocazione gratuita


Attaccare: danneggiare un altro personaggio


Difendere: prevenire attacchi o svantaggi

Assorbire il Danno (pag. 162)

Segna una casella di stress di valore maggiore o uguale al numero di successi dell'attacco, subisci una o più conseguenze, oppure segna una casella di stress e subisci conseguenze; se non puoi fare nulla di ciò sei fuori combattimento.

Conseguenze (pag. 164)

- **Lieve:** –2 al numero di successi dell'attacco
- **Moderata:** –4 al numero di successi dell'attacco
- **Grave:** –6 al numero di successi dell'attacco
- **Estrema:** –8 al numero di successi dell'attacco, permanente

Guarigione (pag. 166)

- **Lieve:** supera Discreto (+2), una scena intera
- **Moderata:** supera Ottimo (+4), una sessione intera
- **Grave:** supera Fantastico (+6), uno scenario intero

Tipi di Aspetti (pag. 57)

- **Aspetti della Partita:** permanenti, creati durante la creazione della partita
- **Aspetti del Personaggio:** permanenti, creati durante la creazione del Personaggio
- **Aspetti di Situazione:** durano una scena, finché eliminati o finché rilevanti
- **Benefici:** durano fino alla prima invocazione
- **Conseguenze:** durano fino alla guarigione

Invocare gli Aspetti (pag. 70)

Spendete un Punto Fato o una invocazione gratuita. Scegliete uno:

- +2 da un tiro di Abilità
- Ritirate tutti i vostri dadi
- Cooperazione: +2 al tiro di un compagno contro l'opposizione
- 4 Creare un ostacolo: +2 ad un'opposizione passiva

Le invocazioni gratuite si sommano tra loro e con una a pagamento.

Tentare gli Aspetti (pag. 73)

Accettate una complicazione per un punto fato.

- **Evento:** Hai l'aspetto ____ e sei nella situazione ____, quindi è sensato che, sfortunatamente, ti accada ____. Maledetta sfortuna.
- **Decisione:** Hai l'aspetto ____ nella situazione ____, quindi è sensato che tu decida di ____. Questo prende una brutta piega quando succede ____.

Recupero (pag. 82)

All'inizio di una nuova sessione recuperate i vostri punti fato fino al punteggio di recupero. Se avete terminato l'ultima sessione con più punti rispetto al vostro recupero tenete i punti in eccesso. Al termine di uno scenario ristabilite i punti fato al vostro punteggio di recupero qualsiasi cosa succeda.

Spendere Punti Fato (pag. 82)

Spendete Punti Fato per:

- nvocare un Aspetto
- Alimentare un Talento
- Rifiutare una Tentazione
- Dichiarare un dettaglio di storia

Sfide (pag. 149)

- Ogni ostacolo o obiettivo che richiede un'abilità diversa riceve un tiro di superare un ostacolo.
- Interpretate insieme tutti i fallimenti, i costi ed i successi dei tiri per determinare il risultato.

Competizioni (pag. 152)

- I personaggi in competizione tirano sulle abilità appropriate.
- Se ottenete il risultato più alto, segnate una vittoria.
- Se riuscite con stile e nessun'altro lo fa, ottenete due vittorie.
- Se c'è un pareggio per il risultato più alto nessuno segna vittorie, ed accade un colpo di scena inaspettato.
- Il primo partecipante a raggiungere tre vittorie vince la competizione.

Conflitti (pag. 156)

- Impostate la scena descrivendo l'ambiente in cui ha luogo il conflitto, creando aspetti di situazione e zone, stabilendo chi partecipa e da che parte sta.
- Determinate il turno d'azione.
- Iniziate il primo scambio:
    - Nel vostro turno descrivete un'azione e risolvetela.
    - Nei turni degli altri partecipanti difendetevi dalle o rispondere alle loro azioni secondo necessità.
    - Finiti i turni di ognuno, cominciate un nuovo scambio.
- Il conflitto ha termine quando tutti i componenti di una fazione si sono arresi o sono fuori combattimento.

Guadagnare Punti Fato (pag.83)

Guadagnate Punti Fato quando:

- Accettate una Tentazione
- I vostri Aspetti vengono invocati contro di voi
- Concedete un conflitto

GUIDA PER VETERANI

Questa è una nuova versione di Fate, sviluppata per aggiornare ed ottimizzare il sistema. Questa è una guida ai maggiori cambiamenti inseriti nel sistema rispetto a versioni precedenti come *Lo Spirito del Secolo* (edito in Italia dalla Janus Design) o *The Dresden Files Roleplaying Game*.

Creazione della Partita e del Personaggio

- La creazione della Partita è una variante molto ridotta della creazione della città in Dresden. Come minimo create solo i due aspetti chiamati i problemi della partita, con l'opzione di proseguire aggiungendo aspetti a luoghi e facce.
- Ci sono meno aspetti in questa versione rispetto agli altri giochi Fate. Abbiamo ridotto il numero di fasi a tre: un'avventura significativa e due comparse come ospiti. Abbiamo sperimentato che è più semplice creare cinque aspetti di qualità rispetto a sette o dieci. Essendoci gli aspetti della partita e potendo creare gli aspetti di situazione non dovreste trovarvi senza nulla da invocare o tentare!
- Se la vostra partita utilizza molti elementi accessori o se avete particolari dettagli che volete siano descritti da aspetti per ogni personaggio (per esempio la specie di appartenenza o la nazionalità) potete aumentare il numero di aspetti. Raccomandiamo di non superare i sette aspetti di personaggio: dopo tale numero abbiamo notato che molti di essi tenderebbero a non entrare in gioco.
- Se avete giocato a *The Dresden Files RPG*, sapete che abbiamo usato le colone di abilità al posto della piramide. In questa variante di Fate abbiamo voluto tenere la creazione del personaggio veloce ed accessibile, perciò abbiamo deciso per una piramide con picco a Ottimo (+4). Se volete utilizzare le colonne, non vi tratteniamo: avete a disposizione 20 punti abilità. Le colonne di abilità non spariscono completamente, ma sono riservate all'avanzamento (pag. 260).
- 3 di recupero, e 3 talenti gratuiti. Le caselle di stress funzionano esattamente come in *The Dresden Files RPG*.

Aspetti

- In altri giochi Fate le invocazioni gratuite venivano definite "taggare". Abbiamo pensato che tale termine non fosse necessario. Potete ancora chiamarle in quel modo se volete: l'importante è che la regola sia chiara al gruppo.
- Potreste aver trovato le tentazioni eseguite dai giocatori definite come "invocare per un effetto". Abbiamo pensato fosse più chiaro chiamarle semplicemente tentazioni indipendentemente da chi le attiva.
- Le invocazioni gratuite ora si sommano con quelle a pagamento e tra loro sullo stesso aspetto. Inoltre un aspetto può contenere più di una invocazione gratuita alla volta.
- Invocare un aspetto di un altro personaggio gli fornisce un punto fato al termine della scena.
- Le tentazioni sono suddivise in due categorie specifiche: le decisioni e gli eventi. Non è un cambiamento nella meccanica delle tentazioni, quanto un chiarimento, ma vale la pena sottolinearlo.
- Gli aspetti di scena sono stati ridefiniti aspetti di situazione, per chiarire quanto flessibilmente possono essere utilizzati.

Azioni e altro

- La lista delle azioni è stata ridotta enormemente rispetto agli altri giochi Fate, fino a quattro: superare un ostacolo, creare un vantaggio, attaccare e difendere. Il movimento è un'azione di superare un ostacolo, mentre valutare/dichiarare/manovra (assess/declare/maneuver) sono finiti sotto l'azione creare un vantaggio, infine i blocchi (blocks) vengono gestiti in vari modi diversi.
- Il gioco non si basa più sul concetto binario riuscire/fallire. Ora ci sono quattro risultati: fallire o riuscire ad un costo, pareggiare (riuscire ad un costo minore), riuscire e riuscire con stile. Ogni risultato ha un effetto meccanico o narrativo, in base all'azione da cui è scaturito. Riuscire con stile è semplicemente il prendere spinta (spin) delle versioni precedenti.
- Sfide e competizioni sono state ampiamente semplificate e ridisegnate.
- I bordi delle zone sono stati rimpiazzati dall'uso degli aspetti di situazione per determinare se valga la pena tirare per il movimento. Muoversi di una zona è sempre azione gratuita se niente o nessuno lo impedisce.
- Le azioni supplementari e i modificatori di abilità sono stati eliminati completamente dal sistema. Se qualcosa è importante si tira, altrimenti no.
- La cooperazione è stata semplificata rispetto ai giochi precedenti – chiunque abbia almeno un valore Medio (+1) nella stessa abilità fornisce un +1 alla persona con il valore di abilità più alto.

Creazione dello Scenario

- I suggerimenti sono migliorati molto.

Elementi accessori

- Sono stati introdotti. Dove ogni precedente versione di Fate aveva un modo specifico di gestire poteri, equipaggiamento e cose simili, ora ci sono varie opzioni tra cui scegliere (come si addice alla natura del sistema a fornire strumenti per i vostri giochi).

FATE SISTEMA BASE — Scheda di creazione del Personaggio

IDEA DEL PERSONAGGIO

Aspetto del Concetto Base

Aspetto del Problema

Nome

LE TRE FASI

Fase Uno: La tua Avventura

Aspetto della Fase Uno

Fase Due: Percorsi Incrociati

Aspetto della Fase Due

Fase Tre: Percorsi Incrociati (Ancora)

Aspetto della Fase Tre

ABILITÀ

- Una a Ottimo (+4)
- Due a Buono (+3)
- Tre a Discreto (+2)
- Quattro a Medio (+1)

TALENTI E RECUPERO

- Tre Talenti = Recupero di 3
- Quattro Talenti = Recupero di 2
- Cinque Talenti = Recupero di 1

STRESS E CONSEGUENZE

- Fisico Medio o Discreto concede una casella di stress fisico da 3.
- Fisico Buono o Grande concede una casella da 3 e una casella da 4 di stress fisico.
- Fisico Superbo o più concede una casella da 3 e una casella da 4 di stress fisico e uno spazio aggiuntivo per una conseguenza lieve.
- Volontà Media o Discreta concede una casella di stress mentale da 3.
- Volontà Buona o Grande concede una casella da 3 e una casella da 4 di stress mentale.
- Volontà Superba o più concede una casella da 3 e una casella da 4 di stress mentale e uno spazio aggiuntivo per una conseguenza lieve.

Scheda di Creazione della Partita

FATE SISTEMA BASE

Nome della Partita

Ambientazione/Scala

PROBLEMI

Problemi Attuali	Problemi Incombenti

FACCE E LUOGHI

Nome Problema/Aspetto	Nome Problema/Aspetto	Nome Problema/Aspetto
Nome Problema/Aspetto	Nome Problema/Aspetto	Nome Problema/Aspetto

LIVELLO DI GIOCO

Numero di aspetti	5
Numero di fasi	3
Tetto delle abilità	Ottimo (+4)
Abilità: Piramide o Colonna	Piramide
Numero di Colonne	NA
Recupero	3
Numero di Talenti iniziali	3
Tipi di Stress	Fisico e mentale
Numero base di caselle di stress	2
Spazi base per le conseguenze	2/4/6

ABILITÀ

TALENTI ED ACCESSORI

PERSONAGGIO

Nome: LANDON

Descrizione: SPADACCINO DALLE MANIERE RUDI, COPERTO DI CICATRICI E VESTITI LACERI

Recupero: 3

FATE™ SISTEMA BASE

ASPETTI

Concetto Base: DISCEPOLO DEL SUDARIO D'AVORIO

Problema: LE MANIERE DI UNA CAPRA

DEVO TUTTO AL VECCHIO FINN

SPACCARE È SEMPRE UN'OZIONE

OCCHIO PER OCCHIO

ABILITÀ

Eccellente (+5)					
Ottimo (+4)	COMBATTERE				
Buono (+3)	ATLETICA	FISICO			
Discreto (+2)	DISCREZIONE	PROVOCARE	INFLUENZARE		
Medio (+1)	ARTIGIANATO	SPARARE	RAGGIRARE	VOLONTÀ	

ACCESSORI

TALENTI

UN ALTRO GIRO? +2 a Influenzare mentre devi con qualcuno in una taverna.

ARMA DI SCORTA. Tutte le volte che qualcuno vi sta colpendo con l'aspetto di situazione *Disarmato o qualcosa di simile, spendete un punto fato per dichiarare che avete un'arma di scorta. Invece di un aspetto di situazione, l'avversario ottiene un beneficio, che rappresenta la vostra distrazione momentanea per il cambio d'arma.

DURO COME LA ROCCIA. Una volta per sessione, potete spendere un punto fato per ridurre la severità di una conseguenza di natura fisica da moderata a lieve (se avete libera la posizione lieve) o per cancellare del tutto una conseguenza lieve.

STRESS FISICO (Fisico)

1 2 3 4

STRESS MENTALE (Volontà)

1 2 3 4

CONSEGUENZE

2 Lieve

2 Leggera

4 Moderata

6 Grave

PERSONAGGIO

Nome: GYNERE

Descrizione: LADRO ONOREVOLE CON UNA SPADA VELOCE

Recupero: 3

FATE™ SISTEMA BASE

ASPETTI

Concetto Base: FAMIGERATA RAGAZZA CO LA SPADA

Problema: ATTIRATA DAGLI OGGETTI SCINTILLANTI

PROTEGGO ZIRD

UN DEBOLE PER LE STORIE TRISTI

SORELLA SEGRETA DI BARATHAR

ABILITÀ

Eccellente (+5)					
Ottimo (+4)	ATLETICA				
Buono (+3)	PERCEPIRE	COMBATTERE			
Discreto (+2)	RAGGIRARE	INVESTIGARE	FISICO		
Medio (+1)	RISORSE	CONOSCENZE	FURTIVITÀ	EMPATIA	

ACCESSORI

TALENTI

MAESTRO DI GUERRA. +2 A TIRI DI COMBATTERE ESEGUITI PER CREARE UN VANTAGGIO CONTRO UN AVVERSARIO, COL PRESUPPOSTO CHE L'AVVERSARIO ABBIA UNO STILE DI COMBATTIMENTO O UNA DEBOLEZZA DA CUI TRARRE VANTAGGIO.

NON DEGNA DI NOTA. PUOI USARE ATLETICA AL POSTO DI FURTIVITÀ IN TUTTE LE AZIONI DI SUPERARE UN OSTACOLO, COL PRESUPPOSTO DI NON DOVER SUPERARE LUCCHETTI O ALTRI SISTEMI DI SICUREZZA.

SENSO DEL PERICOLO. HAI UNA CAPACITÀ FUORI DAL COMUNE DI PERCEPIRE IL PERICOLO. LA TUA ABILITÀ PERCEPIRE NON È OSTACOLATA DA CONDIZIONI COME OSCURITÀ, COPERTURE O PROBLEMI SENSORIALI SIMILI QUANDO QUALCUNO O QUALCOSA VUOLE FARTI DEL MALE.

STRESS FISICO (Fisico)

1 2 3 4

STRESS MENTALE (Volontà)

1 2 3 4

CONSEGUENZE

2 Lieve

2 Leggera

4 Moderata

6 Grave

PERSONAGGIO

Nome: Zird l'Arcano

Descrizione: Studioso dai tratti affilati con una barba scura e triangolare

Recupero: 2

FATE™ SISTEMA BASE

ASPETTI

Concetto Base: Mago a Noleggio

Problema: Rivali nel Collegia Arcana

Se non ci sono stato, ne ho letto da qualche parte

Non il mio viso!

Non sopporto facilmente li stupidi

ABILITÀ

Eccellente (+5)					
Ottimo (+4)	Conoscenze				
Buono (+3)	Influenzare	Artigianato			
Discreto (+2)	Atletica	Volontà	Investigare		
Medio (+1)	Combattere	Risorse	Contatti	Percezione	

ACCESSORI

TALENTI

Studioso, guaritore. Può eseguire guarigioni fisiche con Conoscenze.

Mentitore amichevole. Può usare Influenzare invece che Raggirare per creare un vantaggio che si basa su una bugia.

Il potere della deduzione. Una volta per scena puoi spendere un punto fato (e alcuni minuti di osservazione) per eseguire un tiro speciale di Investigazione che rappresenta le tue potenti facoltà di deduzione. Puoi scoprire o creare un aspetto per ogni livello di successo, sulla scena o sull'oggetto della deduzione, ma solo uno otterrà l'invocazione gratuita.

Ne ho letto qualcosa! Hai letto centinaia (se non migliaia) di libri su miriadi di argomenti. Puoi spendere un punto fato per usare Conoscenze al posto di qualsiasi altra abilità per un tiro o uno scambio, col presupposto che tu possa giustificare di aver letto dell'azione che stai eseguendo.

STRESS FISICO (Fisico)

1 2 3 4

STRESS MENTALE (Volontà)

1 2 3 4

CONSEGUENZE

2 Lieve

4 Moderata

6 Grave

2 Leggera

PERSONAGGIO

Nome

Descrizione

Recupero

FATE™
SISTEMA BASE

ASPETTI

Concetto Base

Problema

ABILITÀ

Eccellente (+5)					
Ottimo (+4)					
Buono (+3)					
Discreto (+2)					
Medio (+1)					

ACCESSORI

TALENTI

STRESS FISICO (Fisico)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

STRESS MENTALE (Volontà)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

CONSEGUENZE

2 Lieve

4 Moderata

6 Grave

2 Lieve

INDICE

Abilità 7, 46, 53, 88, 98, 132, 204, 258, 260, 275, 285
Ambientazione 20, 184
Archi Narrativi 197, 254, 300
Arrendersi 83, 169
Aspetti 3, 6, 12, 32, 34, 36, 40, 43, 44, 53, 56, 70, 78, 204, 212, 275
Aspetti del Personaggio 57, 230, 247, 258
Aspetti della Partita 24, 57, 231
Aspetti di Situazione 58, 77, 138, 158, 172, 189
Attaccare 142, 151, 155, 162
Azioni 88, 136, 176
Benefici 59
Campagne 197, 254, 309
Colonne di Abilità 260
Colpire 142, 218
Competizioni 152, 175, 198
Concetto base 32, 52
Conflitti 156, 207, 225
Conseguenze 7, 47, 50, 58, 164, 260, 262, 275
Cooperazione 176
Costo 276
Creare un Vantaggio 72, 80, 138, 151, 155, 172, 177, 207, 225
Creazione del Personaggio 29, 264, 308
Creazione della Partita 17, 184, 309
Dadi Fate 3, 8, 132, 189
Difendere 144, 161
Difesa completa 161
Domande sulla storia 234
Elementi Accessori 6, 186, 272
Facce 26, 231
Fallire 132, 190
Fasi 38, 40, 42, 44
Fuori Combattimento 170
Game Master (GM) 3, 4, 84
Giocatori 3, 4
Gregari 218
Guarigione 166
Invocare 6, 12, 70, 82, 212
Invocazioni gratuite 72
Livelli di Successo 10, 134, 142, 195
Luoghi 26
Morte 170
Movimento 171
Obiettivi Multipli 207
Opposizione attiva 10, 133, 135
Opposizione passiva 10, 133, 134, 193
Ordine d'Azione 160
Pareggio 134
Pericoli ambientali 210
Permesso 276
Personaggi Giocanti (PG) 4, 27, 30
Personaggi non Giocanti (PNG) 4, 26, 84, 181, 215, 224, 238, 262, 268
Piramide delle Abilità 46
PNG di supporto 220
PNG principali 222
PNG senza nome 216
Problema 34, 53
Problemi 229
Problemi della Partita 22, 57, 231
Punti Fato 3, 12, 48, 53, 56, 70, 73, 82, 84, 169
Recupero 7, 49, 53, 56, 82, 89, 262
Regola d'Argento 187
Regola di Bronzo 272
Regola d'Oro 187
Riuscire 134
Riuscire a un Costo 134, 191
Riuscire con Stile 134
Scala della Partita 21, 188
Scala di Fate 9, 46, 88
Scambi 152, 161, 196
Scenari 183, 196, 228, 248
Scene 157, 180, 196, 240, 242
Scheda del Personaggio 3, 294, 295, 296, 297
Sessioni 196
Sfide 149, 174, 175, 198
Stress 6, 47, 50, 88, 162, 275
Superare un Ostacolo 136, 149, 171
Talenti 7, 48, 53, 82, 89, 204, 258, 275
Tempi di gioco 196
Tempo narrativo 196, 202
Tentazione 6, 12, 14, 73, 77, 83, 209, 213
Tentazioni basate su decisioni 75
Tentazioni basate su eventi 74
Tetto delle Abilità 46, 262
Traguardi 250, 257, 258, 265, 278
Valori delle Armature 279
Valori delle Armi 279
Zone 159, 171