

Una Scintilla in Fate Sistema Base

**Uno strumento collaborativo per la creazione di mondi
per Fate sistema Base**



di Jason Pitre

**Nominato come “Best Free Product”
agli Ennie Award 2014**

Una Scintilla in Fate Sistema Base

**Uno strumento collaborativo per la creazione di mondi
per Fate sistema Base**

**Jason Pitre
Scrittura**

**Nicola Corticelli
Traduzione**

**Nicola Urbinati
Revisione, Impaginazione**

Basato su Fate Core, della Evil Hat Production e sulla sua traduzione Fate Sistema Base, della Dreamlord Press.

Basato su Spark RPG, della Genesis of Legend Publishing.

Il testo è rilasciato sotto la licenza Creative Commons, Attribution 3.0 Unported (CC-BY 3.0).

Sentitevi liberi di produrre lavori derivati da questo testo, di usarli in prodotti commerciali e di cambiare ciò che volete. Chiediamo solo di dare corretta attribuzione a “Genesis of Legends”, “Evil Hat Productions”, “Dreamlord Press” e “Fate Italia”.

UNA SCINTILLA IN FATE SISTEMA BASE

DI COSA SI TRATTA?

Questo documento è stato creato come obiettivo nella campagna Kickstarter per finanziare SPARK ROLEPLAYING GAME. Se vi piace il metodo collaborativo di creazione di un mondo di gioco qui esposto, prendete in considerazione di dare una occhiata al gioco originale dove presento un approccio alternativo alla costruzione collaborativa di un'ambientazione con i giocatori.

Trattate quanto segue come fosse una versione alternativa al *Capitolo 2* del manuale di FATE SISTEMA BASE. Essa vi fornirà un processo più ampio nella costruzione dell'ambientazione che prenderà probabilmente la maggior parte della prima sessione di gioco.

DA DOVE VIENE?

L'idea originale di questo metodo di creazione collaborativa dell'ambientazione deriva dal lavoro di Rob Donoghue e Fred Hicks della Evil Hat Productions. Il concetto base di generazione di Fatti è venuto dalla mente di Fred, mentre le radici del processo di Creazione della Città di Dresden Files è accreditato a Rob.

La prima partita a Fate includeva una mappa dove avevo indicato dei territori, ma non avevo definito nient'altro. I giocatori hanno reso quella partita straordinaria.

- Fred Hicks

Ha contribuito anche Ryan Macklin a questo progetto, riprogettando la Creazione della Città di Dresden Files. Ryan e l'eccellente Leonard Balsera hanno trasposto queste idee nel *Capitolo 2* del FATE SISTEMA BASE, che ha fornito l'ossatura di questo articolo.

Secondo me, il modo migliore per creare un mondo di gioco è quello di inserire in esso dei punti di tensione per i personaggi. Se non ce n'è una certa varietà, tu non avrai un mondo, ma un labirinto, forse con un altro aspetto

- Ryan Macklin

Mentre Ryan e Leonard si cimentavano nella genesi di FATE Sistema Base, io concentravo il mio gioco sulla creazione collaborativa dell'ambientazione. Ho avuto da sempre la passione per generare ambientazioni e ho scritto un gioco per esplorare questo soggetto. Ho preso questo processo da SPARK RPG e l'ho aggiunto al FATE SISTEMA BASE creando questo nuovo approccio.

Ora è il tuo turno di costruire basandoti su ciò che abbiamo creato noi. Non vediamo l'ora di vedere quello che sarai in grado di fare.

COSA RENDE BELLA UNA PARTITA A FATE?

E' possibile utilizzare FATE per raccontare storie di molti generi diversi, con una estrema varietà di premesse. Non esiste nessuna ambientazione predefinita; voi e il vostro gruppo la creerete da soli. Le migliori partite a FATE, però, hanno certe idee in comune fra loro, che sono la miglior vetrina di ciò che il gioco è in grado di fare.

Se si sta parlando di fantasy, fantascienza, supereroi, o di serie televisive su poliziotti violenti, FATE lavora al meglio quando è utilizzato per narrare storie di personaggi proattivi, competenti, e drammatici.

PROATTIVITÀ

I personaggi di una partita a FATE dovrebbero essere proattivi. Hanno una gamma di abilità che si prestano a risolvere attivamente dei problemi, e non si dovrebbero stancare di usarle. Loro non si siedono in cerchio aspettando che le soluzioni si presentino da sole; loro escono e spendono energie, si assumono rischi e superano ostacoli per raggiungere i loro obiettivi.

Questo non significa che non pianifichino o facciano strategie, o che siano incuranti del fallimento. Significa che anche il più prudente fra di loro, finirà per alzarsi e agire in modo evidente e tangibile.

Qualsiasi partita a FATE dovrebbe dare una chiara opportunità ai personaggi di essere proattivi nel risolvere i loro problemi, e avere diversi modi di poterlo fare. Una partita sui dei bibliotecari che trascorrono tutto il loro tempo tra tomi polverosi a studiare non è FATE. Invece una giocata su un gruppo di bibliotecari che usano una conoscenza dimenticata per salvare il mondo lo è.

COMPETENZA

I personaggi in FATE sono bravi a fare cose. Essi non sono degli imbranati guardati con scherno quando cercano di fare qualcosa: sono individui altamente qualificati, talentuosi, o addestrati nel rendere possibile un cambiamento evidente nel mondo in cui vivono. Essi sono le persone giuste per il lavoro, e quando vengono coinvolte in una crisi hanno una buona possibilità di risolverla per il meglio.

Questo non significa che abbiano sempre successo, o che le loro azioni non abbiano conseguenze impreviste. Significa solo che quando falliscono, non è perché abbiano commesso stupidi errori o non fossero preparati ai rischi.

Qualsiasi partita a FATE dovrebbe parlare di personaggi competenti, degni dei rischi e delle sfide che incontrano sulla loro strada. Un partita dove degli spazzini sono costretti a combattere contro dei Super Cattivi e questi ultimi gli rompono sempre le ossa non è FATE. Invece una giocata dove un gruppo di spazzini diventata una straordinaria squadra anti-criminale lo è.

DRAMMATICITÀ

I personaggi di una partita a FATE conducono vite drammatiche. La posta in gioco è sempre molto alta per loro, sia per ciò che devono affrontare nel loro mondo, sia per ciò che devono affrontare nei quindici centimetri tra le loro orecchie.

Come noi, hanno difficoltà interpersonali e lottano con i loro problemi, e sebbene le circostanze esterne della loro vita possano essere di portata molto maggiore di quelle che attraversiamo noi, possiamo relazionarci e simpatizzare con loro.

Questo non significa che spendano tutto il loro tempo sguazzando nella miseria e nel dolore, o che tutto nella loro vita sia una crisi che scuote il mondo. Significa che loro vite li obbligano a prendere decisioni difficili e a viverne le conseguenze: in altre parole, che sono essenzialmente umani.

Qualsiasi partita a FATE dovrebbe fornire le potenzialità e le opportunità per il dramma sui e tra i personaggi, e vi darà la possibilità di relazionarsi con loro come persone. Una giocata su degli avventurieri che in modo irragionevole scazzottano un numero crescente di malvagi non è FATE. Invece una giocata in cui degli avventurieri lottino per cercare di condurre una vita normale nonostante siano destinati a combattere il male lo è.

QUANDO CREATE LA VOSTRA PARTITA:

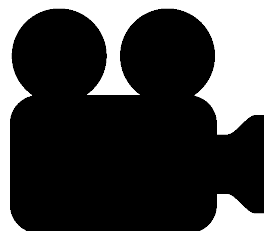
1. Si inizia elencando i vostri Media preferiti.
2. Spiegate le Ispirazioni derivate dai vostri Media.
3. Usate quelle Ispirazioni per Descrivere il Genere.
4. Decidete quanto epica o personale sarà la Scala della vostra storia.
5. Stabilite Fatti riguardo l'ambientazione.
6. Create un Titolo sul quale concentrare la vostra visione.
7. Create un elenco di Scintille (potenziali problemi) per l'ambientazione.
8. Selezionate i Problemi, scegliendone tre dalla lista delle Scintille.
9. Create due Facce per ogni Problema.
10. Create un Luogo per ogni Scintilla inutilizzata.

PASSO 1: ELENCARE I MEDIA

Mettetevi attorno a un tavolo, e chiedete a ogni persona di nominare uno dei loro Media preferiti. Potrebbe essere un libro, un film, un videogioco, un fumetto, una poesia o una canzone.

Va bene se qualcuno degli altri non conosce il Media a cui fate riferimento, cercate però di renderli unici.

Scriveteli sulla scheda nella parte intitolata Media.



Amanda, Lenny, Lily, e Ryan si siedono per parlare dell'ambientazione.

- *Amanda inizia parlando del suo amore per la serie televisiva Leverage.*
 - *Lenny, invece, visto che sta leggendo dei classici, suggerisce le storie di Fafhrd e Gray Mouser scritte da Fritz Leiber.*
 - *Lily decide di mettere nel mezzo la serie televisiva Babylon 5.*
 - *Ryan invece nomina Game of Thrones.*
-

1 ELENCO DEI MEDIA

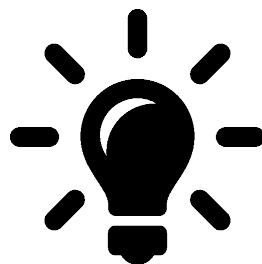


AMANDA LEVERAGE (SERIE TELEVISIVA)
LENNY STORIE DI FAFHRD E GRAY MOUSER
LILY BABYLON 5 (SERIE TELEVISIVA)
RYAN GAME OF THRONES (SERIE TELEVISIVA)

PASSO 2: RACCOGLIERE LE ISPIRAZIONI

Fate un altro giro del tavolo. Ora, ognuno spiega cosa gli piace di quello che ha scelto. Fate una lista numerata di queste spiegazioni sotto la voce Ispirazioni. Ognuno può aggiungere più di una Ispirazione alla lista, se si vuole.

Questo passaggio è fatto per raccogliere poi le idee in un brainstorming. Organizzate una lista di ingredienti che si vorrebbe includere nell'Ambientazione. Più ingredienti ci saranno, più materiale avrete a disposizione per definire il vostro mondo. Non dovrete usare per forza tutte le vostre ispirazioni, per cui non preoccupatevi se ce sono molte nella vostra lista.



Ora il gruppo comincia a parlare delle cose che li interessano dei loro Media.

- *Amanda spiega che ama l'idea di **rapinatori eroici** presente in Leverage.*
- *Lenny invece è un fan delle **avventure urbane realistiche** di Fafhrd e Gray Mouser.*
- *Lily dice agli altri che la **diversità culturale cosmopolita** di Babylon 5 è interessante.*
- *Ryan è un fan della **magia nascosta e subdola** di Game of Thrones.*
- *Amanda afferma che le **spade** sono grandiose.*
- *Ryan dice che il **crimine organizzato** potrebbe essere un ostacolo divertente.*

2 RECCOLTA DELLE ISPIRAZIONI



AMANDA
RAPINATORI EROICI
LENNY
AVVENTURE URBANE REALISTICHE
LILY
DIVERSITÀ CULTURALE COSMOPOLITA
RYAN
MAGIA NASCOSTA E SUBDOLA
AMANDA
SPADE
RYAN
CRIMINE ORGANIZZATO

PASSO 3: SCEGLIERE IL GENERE

Come gruppo, considerate tutte le Ispirazioni e decidete un singolo genere per l'Ambientazione. Qui di seguito ci sono i generi fra i più comuni fra cui scegliere, sebbene questa non sia una lista completa.

- Storia Alternativa
- Fantasy
- Moderno
- Romanzo Rosa
- Mistero
- Orrore
- Fantascienza
- Supereroico



Una volta stabilito il Genere, spiegate cosa rende la vostra Ambientazione differente dalle altre della stessa tipologia. Create un descrittore (un singolo aggettivo o sostantivo) che descriva queste differenze. Gli aggettivi migliori sono emotivi, culturali, o filosofici.

Questo passaggio fornisce una visione comune per interpretare le vostre Ispirazioni e stabilire Fatti. Scrivete genere e descrittore sulla scheda.

*Il gruppo sceglie abbastanza facilmente **Sword and Sorcery** come genere. Ok, Lenny ha commentato incidentalmente che un Romanzo Rosa potrebbe essere interessante, ma Amanda ha ricordato che le spade sono grandiose.*

*Il passo seguente è quello del descrittore. Lily dice che uno **Sword and Sorcery Cosmopolita** potrebbe essere un buon contrasto con altri libri e film dello stesso genere.*

3 SCELTA DEL GENERE



GENERE

SWORD AND SORCERY

DESCRITTORE

COSMOPOLITA

PASSO 4: SCEGLIERE LA SCALA

Decidete quanto epica o personale sarà la vostra storia.

L'ambientazione potrebbe essere limitata o vasta, ma è dove si svolgono le tue storie a determinare la scala della vostra partita.

In un'ambientazione di scala limitata, i personaggi affrontano i problemi di una città o di una regione, non intraprendono lunghi viaggi, e le questioni sono locali. Un'ambientazione di scala vasta comporta problemi che affliggono un mondo, una civiltà, o anche una galassia se si sta giocando qualcosa che può implicare una cosa del genere (talvolta un'ambientazione di piccole dimensioni si trasformerà in una di grandi dimensioni nel corso del tempo, come avete visto succedere in lunghe serie televisive o di romanzi).



Ad Amanda piace l'atmosfera di "un ragazzo e una ragazza con la spada", pensa che sarà eccellente come ambientazione di scala limitata, nella quale i personaggi potrebbero viaggiare di città in città, ma avrebbero a che fare con problemi di carattere locale, come una gilda di ladri o le vili macchinazioni di un reggente.

4 SCELTA DELLA SCALA



SCALA

SCALA LIMITATA

(UN RAGAZZO E UNA RAGAZZA
CON LA SPADA)

PASSO 5: STABILIRE I FATTI

In questa fase stabilirete dei Fatti relativi all'ambientazione. Ogni Fatto esprime due differenti Ispirazioni sulla scheda, e viene stabilito ponendo alcune domande.

Tutti i presenti attorno al tavolo dovrebbero prendere due gettoni (o gemme) dalla riserva. Il GM inizia il processo ponendo una domanda sulla ambientazione. Le domande dovrebbero basarsi sulle Ispirazioni create in precedenza, e idealmente, dovrebbero concentrarsi su come due specifiche Ispirazioni sono fra loro correlate.



Chiunque abbia un gettone può porlo in mezzo al tavolo e rivendicare il diritto a rispondere a quella domanda creando un Fatto relativo all'ambientazione. I Fatti migliori sono evocativi, concisi e specifici. Sentitevi liberi di creare alcuni nomi interessanti di persone, eventi o fazioni, ma non siete obbligati a spiegarli. Tutti gli altri possono offrire suggerimenti e suggestioni sul Fatto, ma l'ultima parola spetta a chi ha pagato il gettone. Quando tutti sono concordi sul Fatto, scrivetelo sulla scheda sotto la voce Fatti. La persona che ha appena creato il Fatto sarà quella che porrà la nuova domanda lasciando che sia qualcun altro a rispondere.

Continuate a fare domande e a stabilire Fatti finché ognuno dei giocatori non abbia speso entrambi i suoi gettoni. Quando questo accade, emergeranno alcuni temi comuni. Questo passaggio consente di esprimere il carattere unico della vostra ambientazione, e assicura che il vostro mondo sia pieno di contenuti a cui il gruppo sia interessato.

Siate rispettosi dei membri più tranquilli del vostro gruppo. Questo processo è talmente coinvolgente ed emozionante, che può portare alcune persone a dominare le conversazioni.

Amanda domanda perché la nobiltà abbia così tanto potere. Lenny paga un gettone e suggerisce che i nobili controllano la gilda dei Costruttori di Spade.

Lenny domanda quali siano i gruppi etnici accampati fuori dalla città. Lily risponde nominando i Benari e i Narnu.

Lily chiede chi stia corrompendo la nobiltà, Ryan risponde che è il Culto della Tranquillità.

Ryan domanda cosa contraddistingua i membri della gilda dei ladri, e Lenny paga il secondo gettone per descrivere il rituale delle cicatrici.

Lenny chiede quale insolito tipo di magia possedano le Lame di Baland. Amanda risponde che chiaramente rubano l'energia vitale delle loro vittime.

Amanda chiede perché la genti eviti le strade di notte, e Lily descrive dei roditori di dimensioni straordinarie che divorano gli incauti.

Poiché Ryan è l'unico rimasto con un gettone, Lily gli domanda il nome della Città e lui risponde Greywall.

5 STABILIRE I FATTI



LA NOBILTÀ CONTROLLA I COSTRUTTORI DI SPADE

I BENARI E I NARNU SONO ACCAMPATI FUORI CITTÀ

IL CULTO DELLA TRANQUILLITÀ STA CORROMPENDO I NOBILI

IL MARCHIO DEI LADRI SONO CICATRICI RITUALI

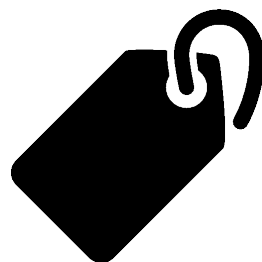
LE LAME DI BALAND USANO LA MAGIA PER RUBARE L'ANIMA ALLE PROPRIE VITTIME

RODITORI DI TAGLIA STRAORDINARIA DIVORANO GLI INCAUTI

LA CITTÀ SI CHIAMA GREYWALL

PASSO 6: DEFINIRE IL TITOLO

Questa è una fase nella quale dovete fare un passo indietro e guardare l'ambientazione per intero. Prendete in considerazione tutti i Fatti e vedete se emergono delle idee comuni. Questo passo consente di discutere su tutti i Fatti e di venire a una comprensione comune di cosa tratti l'ambientazione.



Cercate di esprimere tutto ciò con un Titolo breve e evocativo per l'ambientazione. Indicate titoli di 1-3 parole per la partita e scegliete il migliore.

Dovreste essere in grado di esprimere il concetto base della vostra ambientazione dalla creazione del Titolo, seguito dal Descrittore del Genere creato dal Passo 3.

Titolo: Descrittore del Genere

*Il gruppo decide che questa partita si chiamerà **Spade della Notte: Urban Sword and Sorcery***

6 DEFINIZIONE DEL TITOLO

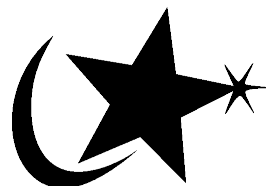


TITOLO

LAME NELLA NOTTE
SWORD & SORCERY URBANO

PASSO 7: CREARE LE SCINTILLE

Ora avete una conoscenza generale dei retroscena della vostra partita. In questo passaggio creerete le Scintille, ossia gli innumerevoli potenziali problemi che potrebbero esplodere in qualsiasi momento. Questi sono vasti problemi sociali, politici, economici che potrebbero cambiare o distruggere la società per intero. Forse si tratta di un importante scontro culturale, di un orribile disastro o di un cambiamento demografico. Regimi corrotti, la criminalità organizzata, una nuova pestilenza, o una nuova tecnologia hanno tutte le potenzialità di spingere i protagonisti all'azione.



Creare le Scintille è una responsabilità comune. In questo passaggio, ogni giocatore ha la possibilità di creare due Scintille. Nel prossimo, il DM sceglierà alcune di queste Scintille per creare i Problemi Attuali che interessano direttamente l'ambientazione all'inizio della storia.

Fate un giro del tavolo, date ad ognuno la possibilità di creare la propria Scintilla. Nel momento in cui un giocatore propone una Scintilla, le altre persone al tavolo dovranno controllare che abbia senso, che si inserisca nell'ambientazione creata fino a quel momento, e che il gruppo si trovi a suo agio con il tema trattato. Quando tutti concordano sulla bontà della proposta, scrivetelo nella scheda alla voce Scintille.

Una volta che ogni giocatore ha creato una Scintilla, rifate il giro una seconda volta. Avrete 4, 6, o 8 Scintille, a seconda del numero di giocatori.

Poiché ci sono 3 giocatori (Lenny, Lily e Ryan) si avranno 6 Scintille.

Lenny: La Triade della Cicatrice domina la criminalità.

Lily: Guerra tra i Benari e i Narnu.

Ryan: Profezia del Destino che Verrà.

Lenny: I nobili stanno scomparendo nella notte.

Lily: Il maestro della Gilda degli Alchimisti scopre il Fuoco di Drago.

Ryan: Il primo Benari si unisce alla Gilda dei Costruttori di Spade

7 CREAZIONE DELLE SCINTILLE



LENNY

LA TRIADE DELLA CICATRICE DOMINA LA CRIMINALITÀ

LILY

GUERRA TRA BENARI I NARNU

RYAN

PROFEZIA DEL DESTINO CHE VERRÀ

LENNY

I NOBILI STANNO SCOMPARENDO NELLA NOTTE

LILY

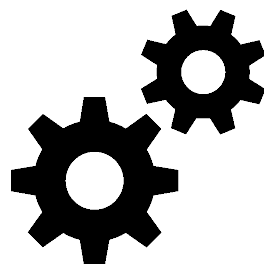
IL MAESTRO DELLA GILDA DEGLI ALCHIMISTI
SCOPRE IL FUOCO DI DRAGO

RYAN

IL PRIMO BENARI SI UNISCE ALLA GILDA DEI CO-
STRUTTORI DI SPADE

PASSO 8: SCEGLIERE I PROBLEMI

In questa fase il GM scorre la lista delle Scintille e ne sceglie tre su cui concentrare l'inizio del gioco. Queste diventeranno problemi che influenzeranno direttamente la società attuale e i personaggi. Ogni problema avrà il suo Aspetto di Partita, per rappresentarne l'influenza.



Per prima cosa, il GM sceglie una Scintilla come **Problema di Retaggio**. Questo era una volta il Problema Dominante della ambientazione, e influenza ancora gli eventi attuali in maniera limitata. Forse una qualche razza aliena si è estinta misteriosamente 50.000 anni fa, o gli umani e gli elfi si sono alleati in una guerra contro un Dio Oscuro. Mentre gli eventi possono aver perso di significato, hanno però lasciato un marchio indelebile nel mondo.

Successivamente, sceglie un'altra Scintilla come **Problema Attuale**. Questi sono problemi che esistono al momento nel mondo e minacciano di distruggere lo status quo. Ogni personaggio è forgiato da questo problema, sia che lotti per sostenerlo sia per impedire che accada. Ogni protagonista ha bisogno di legarsi in qualche modo a questo problema attuale, ed esso dominerà il primo arco di qualsiasi campagna. Forse si sta cercando di costruire un'alleanza unitaria di innumerevoli razze aliene, o un Drago ha reclamato una fortezza di montagna.

Infine, sceglie una Scintilla come **Problema Imminente**. Questi sono i problemi e le minacce all'orizzonte degli eventi. Sono i semi di un futuro conflitto e le domande senza risposta che si dovranno affrontare. Forse un antico e potente nemico sta per conquistare la vostra civiltà, o una qualche nuova religione si diffonderà per l'Impero.

Una volta scelti questi tre problemi, lavorate insieme come gruppo per creare un Aspetto di Partita per ciascuno di essi. Provate a immaginare le situazioni che potrebbero fungere da tentazioni per i protagonisti, o invocazioni per gli avversari. Scrivete tutto nella scheda sotto la voce **Problemi**.

L'aspetto del Problema Attuale si farà sentire in ogni scena del gioco, e avrà una forte influenza sulla narrazione. All'inizio di ogni scena, il GM sceglie anche uno degli altri due aspetti di gioco che sia attivo. Questo significa che ogni scena o guarderà in avanti verso il problema imminente, o guarderà indietro verso quello di retaggio. Ci sarà sempre un Aspetto di Partita di un Problema che non si applica in ciascuna scena.

Questi problemi cambieranno e si evolveranno quanto i giocatori interagiranno con il mondo. Tutte le volte che il gruppo raggiunge un Traguardo Maggiore, cambiano tutti i Problemi.

- Il Problema di Retaggio svanisce dalla storia e l'aspetto viene rimosso.
- Il Problema Attuale diventa quello nuovo di Retaggio, in quanto diminuisce di importanza.
- Il Problema Imminente diventerà il nuovo Problema Attuale, attirando l'attenzione dei giocatori.
- Il GM sceglierà dalla lista delle Scintille quello che diventerà il prossimo Problema Imminente.

Amanda decide che il Problema di Retaggio sarà la seconda Scintilla, quello Attuale sarà la prima e quello Imminente la terza.

*Per il Problema di Retaggio, Ryan suggerisce l'aspetto **La Guerra delle Ossa**, il nome del conflitto fra Benari e Narnu. Amanda concorda e lo segna.*

*Per il Problema Attuale, decidono che l'aspetto **Strade Sfregiate** rifletta bene il dominio della Triade della Cicatrice sul mondo criminale e la loro influenza negativa sulla città.*

*Il Problema Imminente ha ispirato un sacco di potenziali aspetti. Suggerisce di utilizzare la parola **Destino!**, mentre Lily sta considerando **La Profezia Finale**. Amanda suggerisce invece **Il Destino che Verrà**, e gli altri sono d'accordo.*

8 SCELTA DEI PROBLEMI



PROBLEMA DI RETAGGIO

GUERRA TRA BENARI E NARNU

ASPETTO DI RETAGGIO

LA GUERRA DELLE OSSA

PROBLEMA ATTUALE

IL CULTO DELLA TRANQUILLITÀ
DOMINA LA CRIMINALITÀ

ASPETTO ATTUALE

LE STRADE SFREGIATE

PROBLEMA IMMINENTE

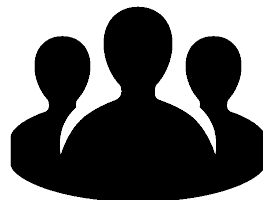
LA PROFEZIA DEL DESTINO CHE
VERRÀ

ASPETTO IMMINENTE

IL DESTINO CHE VERRÀ

PASSO 9: CREARE I VOLTI

Gli aspetti sono intrinsecamente nebulosi, pieni di potenziali significati. In questa fase, create un numero di Volti, personaggi che esprimono gli aspetti della storia in modo più concreto.



Ogni Problema è rappresentato da due differenti Volti: uno che supporta l'aspetto, l'altro che lo contrasta. Se l'aspetto fosse **Il Potere Rende Giusti**, allora i due Volti potrebbero essere un vendicativo boss criminale e un giudice assillato. Entrambi i personaggi esprimono il Problema in modi diversi.

Anche se questi Volti sono importanti meccanicamente, non vi preoccupate delle statistiche formali. Essi non devono essere per forza dei singoli individui; un paio di luogotenenti spietati, o un'orda di tirapiedi funzionerebbe altrettanto bene finché supportano o contrastano l'Aspetto del Problema.

Fate un giro del tavolo, dando la possibilità a ciascun giocatore di rivendicare almeno uno dei Volti. Ogni persona creerà un nome evocativo per quel Volto, seguito da una singola frase di descrizione. Si deve anche scegliere una particolare abilità nella quale il personaggio ha un livello alto, in base al tipo di attività che il Volto in genere esegue. Poiché è il GM colui che interpreterà i Volti, sarà lui a porre veti o a reinterpretarli come riterrà più opportuno.

Quando avrete creato sei Volti, passate all'ultima Fase.

Ora il gruppo si accinge a creare i vari Volti che rappresenteranno i Problemi.

*Lenny crea Hugo il Caritatevole, un luogotenente della Triade della Cicatrice. Lui supporta l'aspetto attuale **Strade Sfregiate**, eseguendo le sue attività con crudeltà. La sua abilità chiave è Provocare.*

*Lily crea il Primarca, il leader del Culto della Tranquillità, la cui identità è un mistero. Lui agisce per **Il Destino che Verrà**, e ha rivelato la Profezia. La sua abilità chiave è Conoscenze.*

*Ryan presenta un personaggio simpatico, Kale Westal, che agirà come controparte di Hugo. Non è intimidita dalle estorsioni di Hugo, e probabilmente cadrà vittima di un "incidente". Lei combatte contro l'aspetto **Strade Sfregiate**, e la sua abilità chiave è Contatti.*

Lenny, Lily e Ryan creano i prossimi tre Volti allo stesso modo.

3 CREAZIONE DEI VOLTI



SOSTENITORE FUTURO

IL PRIMARCA

DESCRITTORE

GUIDA MISTERIOSA DEL CULTO DELLA TRANQUILLITÀ

ABILITÀ

CONOSCENZE

SOSTENITORE ATTUALE

HUGO IL CARITATEVOLE

DESCRITTORE

SPIETATO LUOGOTENENTE DELLA TRIADE DELLA CICATRICE

ABILITÀ

PROVOCARE

OPPOSITORE ATTUALE

KALE WESTAL

DESCRITTORE

LE ESTORSIONI DI HUGO NON MI INTIMIDISCONO

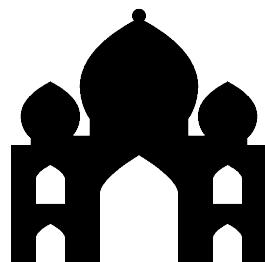
ABILITÀ

CONTATTI

PASSO 10: CREARE I LUOGHI

Tutto nel gioco deve accadere da qualche parte, e questa procedura consente di creare una serie di diversi luoghi che abbiano significati più profondi.

Ogni Luogo è rappresentato da una delle Scintille generate al passo 6 che non siano ancora divenute un Problema. Esse rappresenteranno diverse questioni e potenziali problemi che devono ancora emergere completamente.



Fate un giro del tavolo, dando a ogni giocatore la possibilità di rivendicare uno dei Luoghi. Ogni persona crea un nome evocativo per il proprio luogo, seguito da una singola frase descrittiva. Cosa si dovrebbe vedere e sentire in questo luogo? Qualche strano odore o sapore? Quanto è frenetico o silenzioso?

Ognuno dei giocatori crea inoltre un Aspetto di Situazione per quel luogo, basato sulle sue caratteristiche fisiche (*Vicolo Oscuro*, *Lago Ghiacciato*) o dettagli contestuali (*Cittadini Sospettosi*, *Terrori in Agguato*).

Ancora una volta, il GM ha il diritto di veto su qualsiasi luogo o aspetto che giudichi fuori dalle righe.

Delle 6 Scintille originali, 3 sono diventate dei Problemi, e ne rimangono 3 per definire i Luoghi.

*Basandosi sulla quarta Scintilla, Lenny crea le Strade di Ardesia. I nobili utilizzano questi percorsi segreti sui tetti per i loro incontri clandestini notturni. Esse hanno l'aspetto **Infido**, dal momento che molti nobili sono caduti dai tetti di notte.*

*Lily decide che il Quartiere degli Alchimisti, pieno di misteriose pozioni dai pericolosi reagenti, sarebbe l'ideale per la quinta Scintilla. L'aspetto di questo quartiere è **Esotico**, pieno di strani elisir e commercianti stranieri.*

*Ryan crea l'ultimo luogo, basandosi sulla sesta Scintilla. La Baraccopoli dei Benari è un accampamento appena fuori dalle mura della Città, dove risiede il popolo Benari. E' pieno di **Gente Povera in Canna**, sia per le ricadute della **Guerra delle Ossa** sia per il pregiudizio dei cittadini.*

3 CREAZIONE DEI LUOGHI



NOME DEL LUOGO

STRADE DI ARDESIA

DESCRITTORE

I NOBILI UTILIZZANO QUESTI PERCORSI SEGRETI SUI TETTI PER I LORO INCONTRI CLANDESTINI NOTTURNI

ASPETTO DI SITUAZIONE

INFIDO

NOME DEL LUOGO

HUGO IL CARITATEVOLE

DESCRITTORE

PIENO DI STRANI ELISIR E COMMERCianti STRANIERI

ASPETTO DI SITUAZIONE

ESOTICO

NOME DEL LUOGO

BARACCOLI DEI BENARI

DESCRITTORE

L'ACCAMPAMENTO APPENA FUORI CITTÀ, DOVE I BENARI MANTENGONO LA PROPRIA COMUNITÀ

ASPETTO DI SITUAZIONE

GENTE POVERA IN CANNA

QUAL'È IL RISULTATO?

Grazie a questo processo, il GM avrà un numero di risorse a sua disposizione per far interagire il gioco con il gruppo.

- Un Problema Imminente, con un aspetto.
- Un Problema Attuale, con un aspetto.
- Un Problema di Retaggio, con un aspetto.
- 6 Volti, personaggi che rappresentano i maggiori Problemi.
- 4, 6, o 8 Scintille: potenziali problemi che potrebbero comparire in seguito nell'arco della campagna.
- 1, 3 o 5 Luoghi che esprimono le Scintille durante il gioco.

CREAZIONE DEI PROTAGONISTI

Con tutto questo in campo, si può passare alla creazione dei personaggi, fase nella quale ogni giocatore genera il suo Protagonista. Considerate quanto il Problema di Retaggio abbia influenzato il loro carattere in gioventù, e in che modo abbia a che fare nella loro vita quotidiana il Problema Attuale. Ogni protagonista dovrebbe avere qualche connessione con i Volti e i Luoghi, per legarli al mondo in un livello personale. Se è difficile mettere in relazione i personaggi con l'ambientazione, si può sia ripensare i propri protagonisti sia rivedere il mondo di gioco affinché si adatti meglio ai nuovi personaggi.

Quando si creano i personaggi, si potrebbero scoprire ancora più cose dell'ambientazione quando si discute su chi sono o cosa fanno nel mondo. Se viene fuori qualcosa che dovrebbe essere aggiunto alle note di creazione del gioco, fatelo prima di cominciare.

LE ABILITÀ E LA VOSTRA AMBIENTAZIONE

Una gran parte dell'ambientazione è data da ciò che la gente può fare in essa. Le varie abilità presenti nel capitolo *Abilità e Talenti* di FATE SISTEMA BASE coprono molte situazioni, ma vi consigliamo di valutare se ci siano alcune abilità da togliere e altre da aggiungere.

L'aggiunta di un'abilità è spiegata in dettaglio nel capitolo *Elementi Accessori*.

ESEMPIO DI SCHEDA DI CREAZIONE DELLA PARTITA PARTE 1

1 ELENCO DEI MEDIA

AMANDA
Leverage (Serie TV)
LENNY
Storie di Fafard and the Gray Mouser
LILY
Babylon 5 (Serie TV)
RYAN
Game of Thrones (Serie TV)

2 RACCOLTA DELLE ISPIRAZIONI

AMANDA
Rapinatori eroici
LENNY
Avventure urbane realistiche
LILY
Diversità culturale cosmopolita
RYAN
Magia nascosta e subdola
AMANDA
Spade
RYAN
Crimine Organizzato

3 SCELTA DEL GENERE

GENERE	Sword & Sorcery
DESCRITTORE	Cosmopolita

4 SCELTA DELLA SCALA

Scala
Scala Limitata (un ragazzo e una ragazza con la spada)

5 STABILIRE I FATTI

La nobiltà controlla i costruttori di spade
I Benari e i Narnu sono accampati fuori città
Il Culto della Tranquillità sta corrompendo i nobili
Il marchio dei lachri sono cicatrici rituali
Le lame di Baland usano la magia per rubare l'anima alle loro vittime
Roditori di taglia straordinaria divorano gli incauti
La città si chiama Greywalis

6 DEFINIRE IL TITOLO

TITOLO	LAME NELLA NOTTE Sword & Sorcery urbano
--------	--

7 CREAZIONE DELLE SCINTILLE

LENNY	La Triade della Cicatrice domina la criminalità
LILY	Guerra tra Benari e Narnu
RYAN	Profazia del Destino ole Verà
LENNY	I nobili stanno scomparendo nella notte
LILY	Il maestro della Gilda degli Alchimisti scopre il Fuoco di Drago
RYAN	Il primo Benari si è unito alla Gilda dei Costruttori di Spade

8 SCELTA DEI PROBLEMI (Parte 2)

9 SCELTA DEI VOLTI (Parte 2)

10 SCELTA DEI LUOGHI (Parte 2)

ESEMPIO DI SCHEDA DI CREAZIONE DELLA PARTITA PARTE 2

8 SCELTA DEI PROBLEMI



PROBLEMA DI RETAGGIO <i>Guerra tra Benari e Narnu</i>
ASPETTO DI RETAGGIO <i>LA GUERRA DELLE OSSA</i>

PROBLEMA CORRENTE <i>La Triade della Cicatrice domina la criminalità</i>
ASPETTO CORRENTE <i>LE STRADE SFREGIATE</i>

PROBLEMA IMMINENTE <i>Profezia del Destino che verrà</i>
ASPETTO IMMINENTE <i>IL DESTINO CHE VERRA'</i>

9 SCELTA DEI VOLTI



SOSTENITORE DI RETAGGIO
DESCRITTORE
ABILITA'

SOSTENITORE ATTUALE <i>Hugo il Caritatevole</i>
DESCRITTORE <i>Tenente crudele nella Triade della Cicatrice</i>
ABILITA' <i>Provocare</i>

SOSTENITORE FUTURO <i>Il Primarca</i>
DESCRITTORE <i>Guida misteriosa del culto della Tranquillità</i>
ABILITA' <i>Conoscenze</i>

OPPOSITORE DI RETAGGIO
DESCRITTORE
ABILITA'

OPPOSITORE ATTUALE <i>Kate Westal</i>
DESCRITTORE <i>Non temo l'estorsione di Hugo</i>
ABILITA' <i>Contatti</i>

OPPOSITORE FUTURO
DESCRITTORE
ABILITA'

10 SCELTA DEI LUOGHI



NOME DEL LUOGO <i>Strade d'Ardesia</i>
DESCRITTORE <i>I nobili usano dei passaggi segreti sui tetti per gli incontri clandestini notturni</i>
ASPETTO DI SITUAZIONE <i>Infido</i>

NOME DEL LUOGO <i>Quartiere degli Alchimisti</i>
DESCRITTORE <i>Pieni di strani elisir e mercanti stranieri</i>
ASPETTO DI SITUAZIONE <i>Esotico</i>

NOME DEL LUOGO <i>Baraccopoli dei Benari</i>
DESCRITTORE <i>L'accampamento appena fuori dalle mura della città, nel quale i Benari mantengono la propria comunità</i>
ASPETTO DI SITUAZIONE <i>Poveri e Sporchi</i>

SCHEDA DI CREAZIONE DELLA PARTITA PARTE 1

1 ELENCO DEI MEDIA

GM
GIOCATORE 1
GIOCATORE 2
GIOCATORE 3
GIOCATORE 4

2 RACCOLTA DELLE ISPIRAZIONI

GM
GIOCATORE 1
GIOCATORE 2
GIOCATORE 3
GIOCATORE 4

3 SCELTA DEL GENERE

GENERE
DESCRIPTORIO

4 SCELTA DELLA SCALA

SCALA

5 STABILIRE I FATTI

6 DEFINIRE IL TITOLO

TITOLO

7 CREAZIONE DELLE SCINTILLE

GIOCATORE 1
GIOCATORE 1
GIOCATORE 2
GIOCATORE 2
GIOCATORE 3
GIOCATORE 3
GIOCATORE 4
GIOCATORE 4

8 SCELTA DEI PROBLEMI (Parte 2)

9 SCELTA DEI VOLTI (Parte 2)

10 SCELTA DEI LUOGHI (Parte 2)

SCHEDA DI CREAZIONE DELLA PARTITA PARTE 2

8 SCELTA DEI PROBLEMI



PROBLEMA DI RETAGGIO
ASPETTO DI RETAGGIO

PROBLEMA CORRENTE
ASPETTO CORRENTE

PROBLEMA IMMINENTE
ASPETTO IMMINENTE

9 SCELTA DEI VOLTI



SOSTENITORE DI RETAGGIO
DESCRITTORE
ABILITA'

SOSTENITORE ATTUALE
DESCRITTORE
ABILITA'

SOSTENITORE FUTURO
DESCRITTORE
ABILITA'

OPPOSITORE DI RETAGGIO
DESCRITTORE
ABILITA'

OPPOSITORE ATTUALE
DESCRITTORE
ABILITA'

OPPOSITORE FUTURO
DESCRITTORE
ABILITA'

10 SCELTA DEI LUOGHI



NOME DEL LUOGO
DESCRITTORE
ASPETTO DI SITUAZIONE

NOME DEL LUOGO
DESCRITTORE
ASPETTO DI SITUAZIONE

NOME DEL LUOGO
DESCRITTORE
ASPETTO DI SITUAZIONE

Questa è un'espansione del pluri-premiato Fate Sistema Base, che si concentra sul processo di creazione collaborativa del mondo di gioco.

Include alcuni concetti di The Spark Roleplaying Game, che vi aiutano a costruire un'ambientazione coinvolgente con una ricca storia, piena di pericolo e di potenziale per la crescita. Vi aiuta a creare luoghi e PNG in modo da essere pronti a tuffarvi nel gioco.

Essenzialmente, è un'espansione dell'amatissimo capitolo sulla creazione delle ambientazioni di Fate Sistema Base. E' stato progettato esplicitamente per creare una varietà di problemi interessanti per i giocatori, e rivelarli nel corso del gioco. Vi fornisce sia un mondo profondo e vivo in cui giocare sia direzioni per il futuro.

La cosa migliore?

Questo strumento è completamente **gratuito**, grazie alla generosità dei finanziatori della campagna di kickstarter di The spark Roleplaying Game e alla licenza CC-BY della Evil Hat Productions e della Dreamlord Press.

Buon Gioco!

Genesis of Legend è un membro dell'Indie Game Developer Network (IGDN)

