

Azioni & Risultati Consultazione Rapida

		Quattro azioni			
		Superare un Ostacolo	Creare un Vantaggio	Attaccare	Difendere
Quattro Risultati	Fallimento	Non riesci a raggiungere il tuo obiettivo (con conseguenze narrative). <i>Oppure</i> Hai successo ma con un costo maggiore .	<i>Per un nuovo aspetto:</i> Non riesci a creare l' aspetto (con conseguenze narrative) <i>Oppure</i> Crei l' aspetto , ma qualcun altro ne ottiene un' invocazione gratuita , ricavandone i vantaggi a tuo discapito. <i>Su un aspetto esistente:</i> Dai un' invocazione gratuita sull' aspetto a un avversario a tuo discapito.	Non provochi alcun danno , e il tuo avversario potrebbe ottenere un beneficio contro di te come risultato della sua azione di difendere .	Il tuo avversario raggiunge il suo obiettivo: ti attacca o crea un vantaggio su di te.
	Pareggio	Hai successo ma con un costo minore .	<i>Per un nuovo aspetto:</i> Ottieni un beneficio – un singolo uso dell' aspetto che volevi creare, e l' aspetto potrebbe richiedere un aggiustamento per riflettere la sua natura temporanea. <i>Su un aspetto esistente:</i> Ottieni un' invocazione gratuita sull' aspetto .	Non provochi alcun danno , ma ottieni un beneficio .	Il tuo avversario ottiene un beneficio . È lo stesso beneficio indicato come risultato della sua azione, non uno ulteriore.
	Successo	Raggiungi il tuo obiettivo.	<i>Per un nuovo aspetto:</i> Crei l' aspetto con una invocazione gratuita . <i>Su un aspetto esistente:</i> Ottieni una invocazione gratuita sull' aspetto (come per il Pareggio).	Provochi danno al tuo avversario pari alla differenza di successi ottenuta su di lui/lei, che lo subisce in stress/conseguenze o venendo messo fuori dal combattimento .	Eviti l' attacco o il tentativo di creare un vantaggio su di te.
	Successo con Stile	Raggiungi il tuo obiettivo e ottieni un beneficio .	<i>Per un nuovo aspetto:</i> Crei l' aspetto con due invocazioni gratuite. <i>Su un aspetto esistente:</i> Ottieni due invocazioni gratuite sull' aspetto .	Provochi danno al tuo avversario pari alla differenza di successi ottenuta su di lui/lei, che lo subisce in stress/conseguenze o venendo messo fuori dal combattimento . Puoi anche ridurre di uno i danni e ottenere un beneficio .	Eviti l' attacco o il tentativo di creare un vantaggio su di te , e ottieni un beneficio contro il tuo avversario.

Superare un Ostacolo Azioni compiute per ottenere genericamente *qualcosa*, o per rimuovere un aspetto svantaggioso dal gioco.

Creare un Vantaggio Azioni compiute per creare un nuovo aspetto (sulla scena o su un avversario) o per ottenere ulteriore vantaggio da un aspetto esistente cui si ha accesso.

Attaccare Azioni compiute per infliggere stress/conseguenze ad un avversario o per metterlo fuori combattimento. Può essere fisico ma anche mentale.

Difendere Azioni per evitare un attacco o prevenire che qualcuno crei un vantaggio contro di te.

Successo con stile: Ottieni un risultato maggiore rispetto a quello di opposizione/avversario di 3 o più.

Aspetto di situazione: Rimane in gioco finché non viene eliminato come ostacolo, o diventa irrilevante o la scena termina.

Beneficio: Aspetto temporaneo ad uso singolo.

Difesa completa: Azione di un turno intero, fornisce un bonus di +2 a tutti i tiri di Difendere per il round.

Costo minore: Aggiunge un dettaglio narrativo problematico, negativo per il PG, ma che non intralcia la prosecuzione. Il personaggio potrebbe subire stress o un avversario potrebbe ottenere un beneficio.

Costo maggiore: Qualcosa che peggiora l'attuale situazione, o crea nuovi problemi o un'altra fonte di opposizione. Il GM potrebbe chiedere al personaggio di subire una conseguenza nello slot più basso disponibile, o creare un vantaggio per un avversario con un'invocazione gratuita.

Aspetti e FATE Points Consultazione Rapida

Gli aspetti sono descrizioni brevi che offrono bonus o complicazioni ai personaggi.

Aspetti di gioco	Permanenti. Definiti prima che la partita inizi, e possono evolversi tra o durante le sessioni. Chiunque può invocarli, tentarli o creare un vantaggio su di essi in qualunque momento.
Aspetti di personaggio	Permanenti. Definiti durante la creazione del personaggio, e possono cambiare ai traguardi. Ciascuno può invocare i propri aspetti in qualsiasi momento.
Aspetti di situazione	Temporanei. Assegnati ad una scena o un personaggio. Definiti dal GM o da un giocatore che crea un vantaggio. Durano una scena o finché diventano irrilevanti (mai più di una sessione).
Conseguenze	Tipicamente temporanee. Assegnate a un personaggio per evitare che venga messo fuori combattimento, descritte negativamente. Durano per un periodo di tempo variabile misurato in scene o sessioni. Una conseguenza estrema può essere usata una volta tra i traguardi maggiori, e rimpiazzare permanentemente un aspetto di personaggio (escluso il Concept).
Benefici	Temporanei. Creati tipicamente tramite pareggi o successi con stile. Aspetti mono-uso che spariscono dopo essere stati invocati. Puoi permettere ad un altro personaggio di usarli.

I **FATE point** possono essere **spesi** nei seguenti modi:

Invocare un Aspetto	Ritira il dado; oppure aggiungi +2 all'opposizione passiva; oppure aggiungi +2 al risultato del dado. Il +2 può essere applicato anche al tiro di un altro personaggio. Deve essere appropriato all'aspetto. I bonus di aspetto possono cumularsi, ma non si possono spendere FATE point per invocare il medesimo aspetto più di una volta per tiro.
Rifiutare una Tentazione	Evita una complicazione che proverrebbe dall'accettare una Tentazione proposta dal GM.
Attivare uno Stunt	Alcuni Stunt più potenti hanno il costo di un FATE point per essere utilizzati.
Dichiarare un Dettaglio Narrativo	Introduci un dettaglio plausibile nella storia, come ricordare di esserti portato dietro un certo oggetto, o un ingresso drammatico per il tuo personaggio – purché sia legato ai tuoi aspetti.
Suggerire una Tentazione	Suggerisci una Tentazione su un altro personaggio, che il GM potrebbe offrirgli. Il punto è speso indipendentemente dalla decisione del personaggio di accettare o rifiutare la Tentazione.
Prendere un nuovo Stunt	Se un giocatore vuole spingersi oltre i limiti di ciò che potrebbe fare, potrebbe essergli permesso con uno Stunt, utilizzabile una volta sola – dovrà spendere un punto di Recupero per comprare lo Stunt, se vorrà farlo di nuovo.

Le Invocazioni Gratuite ovviamente non costano FATE point. Possono cumularsi sullo stesso tiro con invocazioni pagate dello stesso aspetto, e con le altre invocazioni gratuite se ce n'è più di una sullo stesso aspetto.

I Benefici non costano FATE point, ma possono essere utilizzati una sola volta prima di divenire inutilizzabili.

I FATE point possono essere guadagnati nei seguenti modi:

Accettare una Tentazione	Accetti le complicazioni associate ad una Tentazione. Può essere guadagnato retroattivamente.
Un tuo Aspetto invocato contro di te	Quando qualcun altro paga un FATE point per invocare un aspetto del tuo personaggio, compresi quelli generati con azioni di Creare un Vantaggio o le conseguenze. Ottieni il punto al termine della scena.
Concedi un conflitto	Ricevi un punto per avere concesso, più un punto per ogni conseguenza subita nel conflitto. Utilizzabile dopo che il conflitto è terminato.
Recupero	All'inizio di ciascuna sessione, guadagni un numero di FATE point pari al tuo Recupero (assumendo che tu ne avessi di meno del tuo punteggio di Recupero; se ne avevi di più al termine della sessione precedente, ricominci con quel numero di FATE point).

Le Tentazioni possono essere offerte dal GM o richieste da un giocatore in qualsiasi momento, per complicare una situazione in un modo coerente con un aspetto, tipicamente suggerendo una decisione scomoda che il tuo personaggio prende oppure facendo accadere un evento.

I giocatori possono suggerire Tentazioni per ogni altro personaggio pagando un FATE point. La decisione finale spetta al GM. Le complicazioni legate ad un aspetto che avvengono spontaneamente tramite l'interpretazione potrebbero, a discrezione del GM, far guadagnare retroattivamente un FATE point al personaggio, come se fosse stato Tentato.

Quando un aspetto di situazione viene Tentato, tutti i personaggi che ne vengono affetti guadagnano un FATE point.