

Quella che segue è la conversione delle **Regole del Combattimento di Massa** da Fate Strumenti del Sistema a Fate Accelerato.

FORMAZIONE DI BASE

I combattenti sono *unità* su un *campo di battaglia* composto da *zone*. Questi tre sono concetti discretamente astratti, abbastanza malleabili per adattarsi al vostro particolare gioco e conflitto. Le unità sono costruite come personaggi, con approcci, aspetti e conseguenze, ma senza caselle di stress e talenti. Un'unità potrebbe essere costituita da un paio di corazzate, una dozzina di biplani, o mille orchi urlanti, ma tutte agirebbero come un solo personaggio, in battaglia.

Rappresentate ogni zona sul campo di battaglia con una carta indice, o una carta zona. Rappresentate ogni unità con un segnalino riconoscibile o una miniatura di un qualche tipo, e posizionala sulla carta di zona per indicare la sua posizione corrente sul campo di battaglia.

Un'unità può avere un leader ad essa collegato, in forma di PG o in forma di PNG principale o di supporto. I leader rendono le unità più efficienti, e possono impegnarsi reciprocamente in uno contro uno nel mezzo della battaglia.

AZIONI DELLE UNITÀ

Quando è attivata, un'unità può muoversi di una zona liberamente, se non vi è un ostacolo nella zona di destinazione, come ad esempio un'unità nemica o un terreno ostruente. Essa può compiere un'azione superare un ostacolo, attaccare, o creare un vantaggio, come descritto di seguito. Se l'unità ha un leader legato a essa, questi può cedere la sua azione per darne una seconda all'unità. Un giocatore può anche spendere un punto fato per dare alle unità senza un leader una seconda azione.

Indipendentemente da ciò, nessuna unità può compiere la stessa azione due volte nel medesimo turno, e attaccare fa sempre terminare il turno del giocatore. Se si dispone di una unità con un leader si può muovere di una zona e attaccare, creare un vantaggio e attaccare, e così via, ma non può attaccare due volte, creare un vantaggio due volte, o attaccare e poi creare un vantaggio o muoversi.

CREARE UN VANTAGGIO

Questa azione può prendere la forma di esplorare il terreno, intimidire un'altra unità, utilizzare l'ambiente, o qualsiasi altra cosa che abbia senso nel contesto. Ecco alcuni modi specifici per utilizzare questa azione rendendo le tue battaglie più dinamiche.

- **Imboscate:** Un aspetto come ad esempio *È una trappola!*. Questo però non può essere creato se l'unità ha un nemico nella zona.
- **Intimidire:** Aspetti come *Berserkers Famelici*, *La Potenza della Flotta Imperiale* o *Titubante*.
- **Immobilizzare:** Un aspetto come *Immobilizzato*. Un'unità con questo aspetto non può muoversi in un'altra zona a meno che non riesca in una prova di Superare un ostacolo opposta all'attaccante. L'aspetto svanisce se il difensore si muove con successo o se l'attaccante non spende un'azione per mantenerlo di turno in turno.
- **Esplorare:** un'unità può mettere un nuovo aspetto in gioco in una zona adiacente che non abbia sopra un'altra unità. La difficoltà è semplice (+2), più un ulteriore +2 per ogni aspetto che abbia già la zona. Per esempio, se una zona ha l'aspetto *Bosco Intricato*, la difficoltà di dare un secondo aspetto sarebbe Difficile (+4).
- **Circondare:** un'unità può mettere *Circondato* in gioco se ha più alleati che nemici nella sua zona. Ogni unità alleata nella zona ottiene un +1 ai suoi attacchi finché questo aspetto resta in gioco.

SUPERARE UN OSTACOLO

Utilizzate un approccio per muoversi in una zona con un ostacolo o un'unità nemica:

- Se la zona ha un aspetto atto a impedire il movimento, come *Foresta Intricata* o *Campo di Asteroidi*, la difficoltà è uguale al doppio del numero di aspetti che ostacolano. Per esempio, la difficoltà per entrare in zona con *Terreno roccioso* e *Fiume in piena* è Difficile (+4)
- Se la zona contiene una o più unità nemiche, una di loro può opporsi attivamente con una azione di difendere. Ogni unità aggiuntiva alleata con il difensore gli conferisce un +1 al tiro. In entrambi i casi, usare la solita procedura di Superare un ostacolo per risolvere l'azione.

Utilizzate un approccio per muoversi di una o due zone addizionali prive di ostacoli:

- Con un pareggio o un successo, vi muovete di una zona (con un costo minore, in caso di parità).
- Con un successo con stile, l'unità può rinunciare al beneficio per muoversi invece di una seconda zona.

ATTACCARE

- Attaccare un'unità nemica lontana due zone o più fornisce al difensore un +2 cumulativo al tiro di difesa per ogni zona tra i due. Per esempio, se si attacca una unità a tre zone di distanza, il difensore ha un +4 al suo tiro di difesa.
- Non si possono compiere attacchi sociali (intimidazione, bugie, ecc.); per fare ciò è possibile solo Creare vantaggi. Vedi "Intimidire", sopra.
- A seconda di quale sia la sede della battaglia, si consiglia di modificare il modo in cui funzionano le difese. Per esempio, in una guerra medievale, forse l'unica difesa contro un attacco a distanza è energico: non si può schivare una tempesta di frecce, si mantiene la posizione e si rimane all'erta.

ASPETTI DELLE UNITÀ

Il primo aspetto dell'unità è il suo nome, che ha anche la doppia funzione di Concetto Base: "*Caccia stellari Ribelli*", "*Granatieri Nani*", "*27° Fanteria Pesante*", ecc. Se l'unità è Buona o Discreta, può essere definita con tanti aspetti extra quanti si voglia.

COSTRUIRE LE UNITÀ

Ciascun giocatore riceve una "scorta" di punti costruzione per il conflitto. Più alto sarà questo numero, maggiore sarà il numero di unità e più grande la battaglia. Si possono spendere i punti costruzione per creare unità o per acquistare punti fato addizionali da sfruttare durante il conflitto. Cinque punti costruzione sarebbero ideali per una battaglia su piccola scala con unità di bassa qualità, mentre 20 sarebbero ottimali per uno scontro epocale. 10-12 sono ottimi per una via di mezzo. Un'eventuale rimanenza di punti costruzione può essere spesa durante la battaglia, ma qualsiasi residuo scompare al termine della stessa, così come i punti fato acquistati con i punti creazione.

| | |
|-----------------------------|---------------------|
| Unità media: | 1 punto costruzione |
| Unità discreta: | 2 punti costruzione |
| Unità buona: | 3 punti costruzione |
| Punto fato (per una unità): | 3 punti costruzione |

Bisogna scrivere le peculiarità di ciascuna unità sul suo cartoncino di riferimento. Se l'unità è sconfitta, capovolgete il cartoncino ma non buttatelo, in modo da poterlo utilizzare per una futura battaglia. Le statistiche di un'unità sono le seguenti:

- **Media:** Coscritti. Un approccio Medio (+1). Un aspetto. Nessuna conseguenza: un singolo colpo mette fuori gioco un'unità media.
- **Discreta:** Reclute. Un approccio Discreto (+2), due approcci Medi (+1). Due aspetti. Una conseguenza leggera.
- **Buona:** Élite. Un approccio Buono (+3), due Discreti (+2), due Medi (+1). Tre aspetti. Una conseguenza leggera, una moderata.

CREARE IL CAMPO DI BATTAGLIA

I giocatori piazzano a turno le carte zona, a cominciare da chi ha il maggior numero di punti fato. Ogni carta zona deve essere adiacente a un'altra già piazzata. Cercate di evitare un campo di battaglia eccessivamente lineare, molteplici modi di entrare e uscire dalla maggior parte delle zone renderà la battaglia più interessante.

ZONE

Una zona potrebbe essere una singola collina, un prato aperto per chilometri, o un settore dello spazio. Le specifiche dipendono dal vostro gioco e dalla scala del conflitto.

NUMERO DI ZONE

Come regola empirica, si dovrebbe fornire al campo di battaglia un numero di zone uguale al numero dei giocatori più uno. Che comprende anche il GM, quindi in una partita con tre giocatori e il GM si avranno cinque zone. Se il tutto diventa claustrofobico per il numero di unità che si hanno in gioco, si può benissimo aggiungere un altro paio di zone.

AGGIUNGERE GLI ASPETTI DI ZONA

Per un punto fato, un giocatore può scrivere un aspetto su una carta di zona vuota dopo che è stata piazzata sul campo di battaglia, ma prima che inizi il conflitto. A questo punto si gira a faccia in giù la carta zona sul terreno di gioco. Quando una unità si muove in quella zona, o la esplora, verrà girata a faccia in su per rivelare l'aspetto.

Se un giocatore piazza un nuovo aspetto su una zona per mezzo di Creare un vantaggio durante il gioco, lo si scriverà sulla carta zona in modo che tutti lo possano vedere.

LEADER

Ogni PG e qualsiasi PNG di supporto o principale potrebbe essere un leader. È meglio usare una miniatura o qualcosa di simile per rimarcare la presenza di ciascun leader. Va bene qualsiasi cosa possa essere ben collegata al segnalino dell'unità, e piazzata sul campo di battaglia qualora la loro unità fosse sconfitta o qualora loro stessi agissero in modo indipendente.

Sconfiggere un'unità non significa aver sconfitto il suo leader; solo un leader può essere attaccato e sconfitto da un altro leader.

Aggregare il leader a una unità, o separarlo, non richiede un'azione, ma un leader non può fare entrambe le cose nello stesso turno. Un leader aggregato può compiere la sua azione quando lo fa la sua unità. Un leader può cedere l'azione alla sua unità, e lasciargli fare due azioni, o può fare qualcos'altro, come impegnare in combattimento un altro leader o rimuovere una conseguenza dalla sua unità.

Un leader aggregato concede parecchi benefici alla sua unità.

- Tutti gli approcci dell'unità ricevono un +1 fino a che il leader rimane aggregato, ma nessun approccio può eccedere il bonus del più alto fra gli approcci del leader.
- Il leader può invocare i suoi aspetti a beneficio dell'unità.
- Il leader può usare la sua azione per dare uno slancio all'unità, come ad esempio *Carica!*. Ciò non richiede nessun tiro a meno che l'unità non abbia ricevuto una conseguenza, in quel caso il leader deve superare una prova con una difficoltà pari al doppio del numero delle conseguenze subite dall'unità.

Un leader indipendente può essere attivato per fare qualsiasi cosa, proprio come un'unità.

SEQUENZA DI GIOCO

1. Scegliere uno dei propri leader e fare una prova su Ingegnoso. Il tiro più alto agisce per primo, e così via, seguendo l'ordine. In caso di pareggio, vince chi possiede il valore di Ingegnoso più alto. Se persiste il pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di unità.
2. Quando è il proprio turno, scegliere di attivare una unità o un leader indipendente. Se viene scelta una unità con leader aggregato, questo può agire quando vuole. Se viene scelto un leader indipendente, questo non può influenzare delle unità nemiche, ma può farlo su altri leader (con violenza, con ogni probabilità). Ogni unità e leader sul campo devono aver agito prima di poterlo fare nuovamente.
3. Quando un giocatore non alleato perde tutte le sue unità o concede, la battaglia è finita.

VITTORIA

Ognuno dei vincitori riceve un punto fato. Ogni giocatore che ha sconfitto un leader nemico sia in battaglia, convincendolo ad arrendersi o a cambiare fronte, o in qualsiasi altro modo riceve un punto fato per leader sconfitto.

RICONOSCIMENTI:

Lavoro in originale: Lester Tisdale IV:

<https://docs.google.com/document/d/1QNsTawrqJZiKXziEUXrwZdGgMrs4wVZD6IYqVI6f2tw/edit?usp=sharing>

Traduzione: Nicola Corticelli.

Revisione, Impaginazione: Nicola Urbinati.