

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 nella creazione della partita
- **Aspetti del Personaggio:** permanenti, creati nella creazione del Personaggio
- **Aspetti di situazione:** durano una scena, fino all'eliminazione, o finchè rilevanti
- **Benefici:** durano per una invocazione
- **Conseguenze:** durano fino alla guarigione

Invocare Aspetti (pag. 68)

Spendi un punto fato o un'invocazione gratuita.

- +2 al tiro di Abilità
- Ritira tutti i dadi
- Collaborazione: +2 al tiro di un altro Personaggio in una situazione adatta
- Ostacolare: +2 all'opposizione passiva

Le invocazioni gratuite si sommano tra loro e con una pagata.

Tentare gli Aspetti (pag. 71)

Accetta una complicazione per un punto fatto.

- **Eventi:** Hai l'aspetto ____ e sei nella situazione ____, quindi è sensato che, sfortunatamente, ti succeda ____.
- **Decisioni:** Hai l'aspetto ____ nella situazione ____, quindi ha senso che tu decida di _____. Il tutto gira male quando succede _____.

Recupero (pag. 80)

All'inizio di una nuova sessione, riporta i tuoi punti fatto al punteggio di recupero. Se hai terminato la sessione con più punti fatto mantieni quelli aggiuntivi. Al termine di uno scenario riportali al punteggio di recupero qualsiasi cosa succeda.

Spendere Punti Fato (pag. 80)

Spendi punti fatto per:

- Invoare un aspetto
- Attivare un talento
- Rifiutare una tentazione
- Dichiarare un dettaglio della storia

Sfide (pag. 147)

- Ogni ostacolo o obiettivo che richiede un'abilità diversa ottiene un tiro ostacolato.
- Interpreta i fallimenti, i costi e i successi di ogni tiro tutti insieme per determinare il finale.

Competizioni (pag. 150)

- I personaggi in contesa tirano le abilità appropriate
- Se ottieni il risultato più alto, segni un punto vittoria.
- Se riesci con stile e nessun altro lo fa, segni due punti vittoria.
- Se c'è un pareggio come risultato più alto, nessuno segna punti vittoria, e accade un evento imprevisto.
- Il primo partecipante ad ottenere tre punti vittoria vince la competizione.

Conflitti (pag. 154)

- Imposta la scena, descrivendo l'ambiente in cui avviene il conflitto, creando aspetti di situazione e zone, e stabilendo i partecipanti e i gruppi di cui fanno parte.
- Determina i turni d'azione.
- Inizia il primo scambio:
 - Nel tuo turno, esegui un'azione e risolvila.
 - Nel turno degli altri personaggi, difenditi o rispondi alle loro azioni secondo necessità.
 - Al termine del turno di ognuno, inizia un altro scambio
- Il conflitto termina quando uno dei gruppi ha concesso o è fuori combattimento.

Ottenere Punti Fato (pag. 81)

Ottieni punti fatto quando:

- Accetti una tentazione
- I tuoi aspetti vengono invocati contro di te
- Concedi un conflitto