

# GUIDA PER I VETERANI

Questa è una nuova versione di Fate, sviluppata per aggiornare ed alleggerire il sistema. Questa guida affronta i cambiamenti maggiori tra questa versione e le precedenti, come *Spirit of the Century* (LSdS, in Italia *Lo Spirito del Secolo* della *Janus Design*) e *The Dresden Files Roleplaying Game* (DFRPG).

Per il pubblico italiano cercheremo di riferirci all'edizione italiana di *Lo Spirito del Secolo*, lasciando i riferimenti a *The Dresden Files Roleplaying Game* solo ove necessario.

## Creazione del gioco e dei personaggi

- La creazione del gioco è una variazione della creazione delle città di DFRPG, molto più leggera. Per iniziare bastano due aspetti per definire il vostro mondo, chiamati i Grandi Problemi, con l'opzione di poterne aggiungere se volete aggiungere aspetti alle facce e ai luoghi di interesse.
- In questa edizione di Fate ci sono meno aspetti. Il numero di fasi per la creazione degli aspetti sono state ridotte a tre: un'avventura significativa e due comparsate come ospiti in avventure altrui. E' molto più semplice trovare cinque aspetti rispetto a sette o dieci. Inoltre essendoci gli aspetti di gioco e gli aspetti di situazione non dovrete mai trovarvi senza nulla da invocare o tentare!
- Se il vostro gioco utilizza molti elementi accessori, o vi sono altri elementi specifici alla vostra ambientazione comuni a tutti i personaggi che desiderate descrivere come aspetti (come per esempio nazionalità o culture), potete aumentare il numero di aspetti. Raccomandiamo di non superare i sette aspetti: oltre questa soglia abbiamo notato che non tutti entrerebbero in gioco col giusto peso o la giusta frequenza.
- Se avete giocato a *The Dresden Files RPG*, sapete che utilizza il metodo delle colonne al posto della piramide per determinare i valori iniziali delle abilità. In questa versione di Fate abbiamo voluto mantenere la creazione del personaggio più veloce e accessibile, quindi proponiamo una piramide con picco Ottimo (+4) come standard. Se volete utilizzare il metodo delle colonne fate pure: avete a disposizione 20 punti abilità.  
Il metodo delle colonne di abilità non sono sparite completamente: è riservato all'avanzamento.
- 3 punti di recupero, e 3 talenti gratuiti. Le caselle di Stress funzionano come in *The Dresden Files RPG*.

## Aspetti

- Potreste aver trovato le tentazioni da parte dei giocatori indicate come "attivazioni". Abbiamo pensato che fosse molto più semplice e chiaro chiamarle semplicemente tentazioni, chiunque sia ad eseguirle.
- Le invocazioni gratuite ora possono essere sommate tra loro, anche provenendo dallo stesso aspetto. Inoltre un aspetto può reggerne più di una alla volta.
- Invocare un aspetto associato ad un altro personaggio gli fornisce un punto fato al termine della scena.
- Le tentazioni sono suddivise in due tipologie specifiche: decisioni ed eventi. Questo è più un chiarimento che un cambiamento nella meccanica di gioco, ma è importante farlo notare.
- Gli aspetti di scena sono stati rinominati aspetti di situazione, per rendere più chiara la flessibilità con la quale possono essere utilizzati.

## Azioni e altre cose

- La lista di azioni è stata ridotta notevolmente rispetto ai precedenti giochi basati su Fate, fino a sole quattro: superare un ostacolo, creare un vantaggio, attaccare e difendere. Il movimento è una semplice funzione del superare un ostacolo, creare un vantaggio unisce sotto un unico titolo gli effetti delle manovre di valutazione o dichiarazione ed infine i blocchi possono essere gestiti in diversi modi all'interno delle quattro azioni di base.
- Il gioco non si basa più sul binomio successo/fallimento. Ora ci sono quattro risultati possibili: fallire o riuscire con un costo, pareggiare (o riuscire con un costo minore), riuscire e riuscire con stile. Ogni risultato ha un preciso effetto meccanico o narrativo, basato sull'azione da cui è scaturito. Riuscire con stile è uguale ad ottenere una spinta nelle versioni precedenti di Fate.
- Sfide e competizioni sono stati semplificate e ridisegnate.
- I confini delle zone sono stati rimpiazzati da semplici aspetti di situazione per indicare se sia effettivamente necessario o interessante tirare per il movimento. Muoversi di una zona con un'azione è ora sempre gratuito se non c'è nulla ad impedire il movimento.

- Azioni supplementari e modificatori di abilità sono stati del tutto rimossi dal sistema. Una cosa o è abbastanza interessante da tirare o non lo è.
- Cooperazione: aiutarsi in un'azione è più semplice rispetto alle edizioni precedenti: chiunque abbia almeno Medio (+1) nella stessa abilità aggiunge +1 al tiro della persona con il valore più alto.

### **Creazione dello scenario**

- I suggerimenti sono migliorati molto.

### **Elementi Accessori**

- Dove in ogni precedente gioco basato su Fate esistevano modi specifici di gestire poteri, equipaggiamento speciale e cose simili, ora esistono varie opzioni tra cui scegliere (adatte alla natura generica e personalizzabile del sistema).