

FICTION FIRST – PRIMA LA NARRAZIONE (P.15)

Prima la situazione narrativa: descrivi ciò che stai tentando di fare, **quindi** scegli l'abilità e l'azione adatte.

TIRARE I DADI (P.15)

Sforzo = [Tiro di 4dF, p.15] + [Abilità, p.8] + [Aspetti invocati, p.16] + [Bonus dei talenti, p.12]

RISULTATI (P.17)

Livelli di successo = [Il tuo sforzo] – [Sforzo avversario o difficoltà obiettivo]

↓ **Fallimento:** il tuo sforzo è minore della difficoltà obiettivo o dello sforzo avversario.

↔ **Pareggio:** il tuo sforzo è uguale all'obiettivo.

↑ **Successo:** il tuo sforzo è uno o due livelli di successo superiore all'obiettivo.

↑↑ **Successo con stile (SCS):** il tuo sforzo è tre o più livelli di successo superiore all'obiettivo.

SCALA DEGLI AGGETTIVI

+8	Leggendario
+7	Epic
+6	Fantastico
+5	Eccellente
+4	Ottimo
+3	Buono
+2	Discreto
+1	Medio
0	Mediocre
-1	Scasso
-2	Pessimo
-3	Catastrofico
-4	Terribile

AZIONI (P.20-23)

🎯 **Attaccare (p.22):** attaccare per danneggiare l'obiettivo.

↓ **Fallimento:** fallisci il colpo.

↔ **Pareggio:** ottieni un beneficio (p.25).

↑ **Successo:** infliggi un colpo uguale al tuo sforzo meno lo sforzo della difesa.

↑↑ **SCS:** come per il successo, ma puoi ridurre il colpo di uno per ottenere un beneficio.

🛡️ **Difendere (p.23):** difendere per sopravvivere a un attacco o interferire con un'azione avversaria.

↓ **Fallimento:** l'avversario ha successo. Se è un attacco, subisci il colpo; assorbo come descritto di seguito.

↔ **Pareggio:** si applica il pareggio dell'azione avversaria.

↑ **Successo:** neghi l'azione o il colpo avversario.

↑↑ **SCS:** come per il successo; inoltre ottieni un beneficio.

STRESS E CONSEGUENZE (P.14)

Quando vieni colpito devi assorbire i livelli di successo o vieni messo fuori combattimento.

Stress: puoi segnare tutte le caselle di stress disponibili, assorbendo un livello di successo per ogni casella segnata.

Conseguenze: sono aspetti che forniscono un'invocazione gratuita all'attaccante appena segnate. Assorbono livelli di successo come indicato: Lieve = 2, Moderata = 4, Severa = 6.

Fuori combattimento: se non assorbi l'intero colpo, sei fuori combattimento; l'avversario controlla ciò che ti succede per metterti fuori scena (p.38).

Concedere: prima di un tiro puoi scegliere di concedere, che ti concede un punto fato di risarcimento e ti permette di controllare come esci di scena (p.39).

Recupero: lo stress si recupera a fine scena. I tempi di recupero dalle conseguenze variano secondo gravità (p.40).

🚧 **Superare un ostacolo (p.20):** rimuovere ostacoli.

↓ **Fallimento:** fallimento o successo con un costo maggiore (p.18).

↔ **Pareggio:** successo a un costo minore (p.19), fallisci ma ottieni un beneficio, o riesci parzialmente.

↑ **Successo:** ottieni un obiettivo.

↑↑ **SCS:** raggiungi l'obiettivo e ottieni un beneficio.

🎯 **Creare un vantaggio (p.21):** sfruttare gli aspetti.

Quando crei un **nuovo aspetto di situazione:**

↓ **Fallimento:** non lo crei, o ci riesci ma l'avversario ottiene l'invocazione gratuita (successo a un costo).

↔ **Pareggio:** non lo crei, e ottieni un beneficio (p.25).

↑ **Successo:** lo crei con un'invocazione gratuita.

↑↑ **SCS:** lo crei con due invocazioni gratuite.

Quando sfrutti un **aspetto esistente, conosciuto o sconosciuto:**

↓ **Fallimento:** l'avversario ottiene un'invocazione gratuita. Se è sconosciuto, può mantenerlo tale.

↔ **Pareggio:** ottieni un'invocazione gratuita se è conosciuto. Se è sconosciuto ottieni un beneficio.

↑ **Successo:** ottieni un'invocazione gratuita.

↑↑ **SWS:** ottieni due invocazioni gratuite.

ASPETTI (P.24)

Gli aspetti sono veri (p.24). Possono garantire o revocare il permesso su ciò che accade nella storia.

Invocare (p.26) un aspetto fornisce un +2 su un tiro, la possibilità di ritirare o di aumentare la difficoltà dell'avversario di 2. Farlo costa un punto fatto o un'invocazione gratuita (p.21).

Tentare (p.27) un aspetto aggiunge una complicazione alla situazione del personaggio. Il giocatore riceve un punto fatto o lo paga per evitare le complicazioni.

TURNO D'AZIONE (P.33)

All'inizio, il GM e i giocatori decidono chi agisce per primo. Dopo aver agito, il giocatore attivo sceglie chi agisce di seguito. I PNG del GM sono inseriti nel turno d'azione come i personaggi. Dopo che tutti hanno agito, l'ultimo giocatore decide chi agirà.

OPZIONI DI COLLABORAZIONE (P.34)

Combinare le abilità: il personaggio col valore di abilità maggiore tira. Ogni altro partecipante con un valore almeno Medio (+1) in quell'abilità può rinunciare alla propria azione per fornire un +1 a quel tiro. Il bonus massimo consentito è uguale al valore dell'abilità più alta. Chi fornisce l'aiuto affronta alcuni costi e conseguenze come chi esegue il tiro.

Nel tuo turno: puoi creare un aspetto e permettere ai tuoi alleati di utilizzare l'invocazione gratuita nei turni seguenti.

In un altro turno: puoi invocare un aspetto per aggiungere bonus al tiro di qualcun'altro.

COSTI MAGGIORI E MINORI (P.18-19)

Costi maggiori: la situazione peggiora significativamente o si complica. I costi maggiori includono l'introduzione di nuovi problemi, l'arrivo di altri nemici, mettere ai giocatori una scadenza imminente, infliggere conseguenze lievi o moderate e fornire all'avversario un aspetto di situazione con una o due invocazioni gratuite, tra le varie opzioni.

Costi minori: dettagli narrativi su difficoltà o complicazioni che non sono intralci in sé, alcuni punti di stress, o un beneficio (p.25) all'avversario.

PROCESSO DI RECUPERO (P.40)

Tira per iniziare il recupero: accademiche (medicina) per conseguenze fisiche, empatia per quelle mentali. La difficoltà è Discreto (+2) per quelle lievi, Ottimo (+4) per quelle moderate, Fantastico (+6) per quelle severe. Aggiungi due se stai curando te stesso invece che qualcun altro. In caso di successo, riscrivi la conseguenza per indicare la guarigione.

Dopo il trattamento: le conseguenze lievi spariscono dopo un'intera scena. Quelle moderate dopo un'intera sessione. Quelle severe guariscono al raggiungimento di una svolta (p.41).

IMPOSTARE LE DIFFICOLTÀ (P.44)

Bassa = inferiore all'abilità rilevante del PG; media = vicina all'abilità del PG; alta = molto più alta dell'abilità del PG. Mediocre se non difficile (o nessun tiro), +2 se difficile, +2 per ogni fattore di difficoltà aggiuntivo. Consulta gli aspetti per aggiustare.

Puoi utilizzare la scala degli aggettivi come riferimento.

SFIDE (P.34)

Il GM sceglie un numero di abilità che rappresentano le di attività necessarie a superare la sfida. Il numero di attività è circa uguale al numero di giocatori in scena. Ogni giocatore sceglie un'attività e tira l'abilità per superare un ostacolo. Il GM considera l'insieme di successi e fallimenti per determinare il risultato.

COMPETIZIONI (P.35)

Le competizioni avvengono in una serie di scambi. Ogni parte in gioco esegue un'azione di superare un ostacolo per ottenere il proprio obiettivo. Solo un personaggio di ogni parte esegue il tiro. Ogni partecipante può creare un aspetto oltre a tirare o combinare abilità (p.34).

Se la creazione dell'aspetto fallisce, quella parte perde la il tiro per superare l'ostacolo, o lo mantiene ma fornisce alla parte avversaria un'invocazione gratuita.

Dopo ogni scambio la parte con lo sforzo maggiore ottiene una vittoria, o due con un successo con stile.

Se il danno fa parte della situazione, il margine di successo infligge stress.

In caso di pareggio avviene un colpo di scena inaspettato a discrezione del GM.

La prima parte a raggiungere tre vittorie (come definito dal GM) vince.

CONFLITTI (P.36)

Utilizza i conflitti quando la violenza o la coercizione sono disponibili ai PG e ogni parte ha la possibilità di danneggiare l'altra.

I conflitti avvengono in una serie di scambi (p.33).

Ogni personaggio agisce nel proprio turno d'azione (p.33), descrivendo ciò che tenta di fare, quindi tirando l'abilità e l'azione adatte. Chi difende tira per opporsi quando appropriato.

Quando tutti i componenti di una parte hanno concesso (p.39) o sono fuori combattimento (p.38), il conflitto ha termine. Chiunque abbia concesso riceve il proprio punto fatto, e il GM paga i giocatori anche per le invocazioni ostili (p.26).

TIPICI ASPETTI (P.25 E P.29)

Benefico: aspetto temporaneo a volte senza nome. Un beneficio fornisce un'invocazione gratuita e svanisce appena utilizzato. Non può essere tentato. Non può essere invocato con punti fatto.

Personaggio: aspetto sulla scheda del personaggio.

Conseguenza: aspetto del personaggio che rappresenta un danno surato.

Situazione: aspetto collocato sulla scena. Dura finché persistono le condizioni rappresentate dall'aspetto.

Organizzazione, Scenario, Ambientazione, Zona: aspetti di situazione collocati rispettivamente su un gruppo, scena o arco narrativo, campagna, o area di una mappa.