

# NO WAY OUT

MINACCE

## FATE NO WAY OUT

**Testo:** Alberto Tronchi, Daniel Comerci

**Grafica:** Daniel Comerci

**Revisione:** Natascia Cortesi

Quest'opera si basa su Fate Core System e Fate Accelerated Edition (<http://www.faterpg.com/>), prodotti della Evil Hat Productions, LLC, sviluppati, scritti e impaginati da Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, e Rob Donoghue, e sulla loro traduzione italiana effettuata da Fateitalia.it, e distribuiti sotto la licenza Creative Commons Attribuzione 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>). Fate™ è un marchio registrato di Evil Hat Productions, LLC. Il logo Powered by Fate è © Evil Hat Productions, LLC, ed è usato su permesso.

Questo gioco è frutto di fantasia. Ogni riferimento a fatti e persone reali è del tutto casuale. L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore. È vietata, se non espressamente autorizzata, la riproduzione in ogni modo e forma, comprese fotocopie, scansione e memorizzazione elettronica. Ogni violazione sarà perseguibile nei modi e nei termini stabiliti dalla legge.

# INVASIONE ZOMBI

SONO OVUNQUE, AVANZANO SENZA SOSTA. E  
SENZA PIETÀ

## ASPETTI

### Zombi vaganti

*Un pericolo costante sempre alle porte della comunità, solo un'opera continua di pulizia può mettere freno all'invasione.*

- Avanza piccoli gruppi di zombi da far apparire nelle situazioni tese, ogni angolo può rappresentare un possibile pericolo.
- Usa delle tentazioni per mettere i personaggi di fronte a un gruppo di zombi e impostare delle potenziali sfide e conflitti.

### Mandria di zombi

*Ogni tanto sfondano qualche barricata e a quel punto bisogna lottare per mantenere il controllo del territorio.*

- Proponi sfide nel tentativo di proteggere le difese della comunità, in caso di fallimento gruppi di zombi vaganti penetreranno all'interno della comunità.
- Tenta i personaggi a spingersi in mezzo agli zombi per cercare di recuperare qualcosa di utile o mantenere una buona posizione.

### Orda di Zombi

*L'orda si è radunata e invade inarrestabile la comunità, è il preludio di una lotta all'ultimo sangue per non perdere quel poco che è stato faticosamente costruito.*

- Invadi la comunità per distruggerla, costringi i PG a combattere per salvare quel poco che resta o fuggire.
- Mettiti con le spalle al muro, isolati nella loro stessa casa e circondati da ogni lato. Escogitare un metodo per allontanare l'orda, o semplicemente mettere in salvo tutto il possibile?

### ALTRI SUGGERIMENTI PER LA MINACCIA:

- Gli zombi si evolvono in qualche modo?
- Che effetto fa vedere i propri ex compagni in mezzo all'orda?
- Esiste un passaggio sicuro per andare e venire nella comunità evitando gli zombi?
- C'è una sorta di istinto primordiale che muove la massa?

# PREDONI

NON TUTTI I SOPRAVVISSUTI SI POSSONO ANCORA DEFINIRE UMANI

## ASPETTI

### Incursioni di predoni

*Le zone circostanti la comunità non sono sicure con quei maledetti pronti a tendere imboscate in ogni momento.*

- A questo livello il pericolo è subdolo e colpisce i più deboli. Attacca i personaggi solitari o cerca di minare le difese della comunità con incursioni e piccoli attacchi.
- Cerca il conflitto a piccoli gruppi.

### Parlamentare e minacciare

*Hanno capito che siete un pericolo, ma anche che siete una fonte di guadagno.*

- Tratteggia alcuni PNG principali a capo dei predoni.
- Proponi uno scambio di vedute in territorio neutrale su cui porre condizioni difficili da accettare.
- Spingi la comunità allo scontro per difendersi. Rapisci qualcuno, se puoi, e poi ricattali.

### Il chiodo fisso

*Se prima c'era qualche chance che se ne andassero, ora siete diventati la loro fissazione. Lotteranno fino alla morte per strapparvi tutto ciò che avete faticosamente costruito.*

- Stabilisci tra i personaggi il rivale per il leader dei predoni. Non è più solo una questione di potere, ormai siamo arrivati all'ossessione.
- Proponi un duello all'ultimo sangue tra leader.
- Organizza un'azione folle con risultati catastrofici per entrambe le parti.

### ALTRI SUGGERIMENTI PER LA MINACCIA:

- Chi è il capo dei predoni?
- Hanno un'arma segreta?
- E se qualcuno dei predoni passasse dalla parte della comunità? Perché?
- Cosa ha portato uomini e donne a essere così spietati?

# COMUNITÀ RIVALE

CE NE SONO ALTRI COME VOI, E QUESTO È UN BENE, MA LE RISORSE SONO POCHE E CONTATE. E QUESTO È UN MALE. LA GUERRA È INEVITABILE

## ASPETTI

### I nostri vicini

*L'altra comunità è aggressiva, territoriale e nel migliore dei casi diffidente.*

- Imposta una corsa per accaparrarsi le risorse, chi arriverà per primo?
- Ci si studia da lontano e si prova a stabilire qualche contatto per saggiare la forza altrui. Avanza un gruppo avversario che segue i PG negli spostamenti, ma senza attaccarli direttamente.
- Scarica i problemi sui vicini, riversa zombi e altro sulla comunità e fai capire di chi è la colpa.

### Patteggiare un quieto vivere

*Ci saranno accordi per evitare lo scontro, chi avrà la fetta più grande della torta?*

- Tratteggia alcuni PNG che viaggiano da una comunità all'altra tenendole in contatto. Crea dei legami tra le due comunità.

- Ci sono spie e ci sono sabotaggi. Qualche personaggio secondario potrebbe essere passato al nemico.
- Bisogna stabilire delle regole, proponi un incontro in grande stile e avanza pretese.

### Guerra aperta

*Ci troviamo alla fine della corsa. Se siete più forti vi attaccheranno in un ultimo disperato tentativo di sopravvivere. Se siete più deboli, cercheranno di sottomettervi, in ogni caso scorrerà del sangue.*

- Avanza con un attacco diretto e pesante.
- Sfrutta un legame che unisce le due comunità per colpire duro.
- Fingi una resa per poi colpire dall'interno.

### ALTRI SUGGERIMENTI PER LA MINACCIA:

- Chi è il leader della comunità rivale?
- Difendono qualcosa, hanno dei segreti sconvolgenti?
- Perché non hanno alcuna intenzione di unirsi con i protagonisti?

# VIRUS

NON LO PUOI SENTIRE, NON LO PUOI VEDERE, MA COLPISCE DURO E SENZA PIETÀ

## ASPETTI

### Primi sintomi

*I primi segni iniziano a farsi vedere, trascurabili ma presenti.*

- I più deboli si ammalano, ma sembra qualcosa di arginabile, inizia a mettere tutti sul chi vive con una aspetto generico che colpisce la comunità.
- Bisogna tenere le scorte di medicinali alte, avanza questo problema per una fase di crisi.
- Organizzare dei luoghi di degenza può essere un'ottima base per una fase di minaccia.

### Focolaio

*Il virus avanza e ora colpisce tutti, è solo questione di tempo.*

- Molti si ammalano, infliggi delle conseguenze direttamente su alcuni personaggi, sia protagonisti che secondari, colpisci qualche legame.
- Serve una terapia, serve una quarantena, crea delle necessità da soddisfare per arginare il virus nella fase di minaccia.

## EPIDEMIA

*Chi è malato peggiora, chi stava già male muore. Ben presto la comunità sarà compromessa.*

- I più deboli continuano a subire conseguenze, fino alla morte. Uccidi qualche personaggio secondario, colpisci duro un legame se puoi.
- Serve un vaccino e un laboratorio dove sintetizzarlo, puoi impostare una lunga e difficile fase di crisi per questo obiettivo.
- Bisogna compiere dure scelte e forse allontanare chi ormai è perduto prima che contagi tutti. Puoi proporre una fase di minaccia che colpisca duro, puoi ottenere un ottimo futuro problema dalle conseguenze di un allontanamento che magari tutti non prenderanno bene.

## ALTRI SUGGERIMENTI PER LA MINACCIA:

- Come si contrae il virus, quanto dura l'incubazione?
- Ci sono metodi per arginare l'epidemia, ci sono degli immuni?
- E se il virus non uccidesse ma portasse a qualcosa di nuovo e terribile negli infetti?

# FAME E SETE

PUOI MORIRE ANCHE SENZA USCIRE A RISCHIARE LA VITA PER LA MANCANZA DI ACQUA E CIBO, ED È MOLTO PEGGIO CHE ESSERE DIVORATI DAGLI ZOMBI

## ASPETTI

### Poche risorse

*Siete già in una situazione limite, servono più cibo e acqua per tutti.*

- Il morale della comunità è basso, ci sono tensioni per il cibo. Tratteggia un personaggio secondario scontento della situazione.
- Avvengono piccoli furti nelle dispense, qualcuno infrange le regole ed è qualcuno a cui non avresti mai pensato.
- Bisogna rastrellare ogni anfratto delle vicinanze in cerca di cibo, con tutti i rischi che ne conseguono nelle fasi di crisi.

### Affamati e stanchi

*Le privazioni iniziano a rendervi deboli e disorganizzati.*

- Infliggi delle conseguenze ad alcuni PG, chi sarà indebolito per le privazioni, chi arrabbiato per la situazione.
- Poni un obiettivo per la fase di crisi, un luogo dove c'è speranza di trovare provviste in quantità, ma

lontano e soprattutto molto, molto pericoloso.

- Crea una situazione tesa per una fase di minaccia; qualcuno viene scoperto ad approfittarsi della fiducia della comunità, lo fa cinicamente o per necessità estrema? Ci sarà un processo o giustizia sommaria?

### Sull'orlo della fine

*Serve un punto di svolta o non ci sarà un domani*

- Una fonte o qualcosa di simile è ormai fondamentale per la comunità. Imposta una fase di crisi lunga e difficile per arrivare all'obiettivo.
- Lo scontento è divenuto rancore, qualcuno nella comunità è deciso a fare giustizia alla vecchia maniera. Proponi un conflitto difficile in cui gli amici potrebbero divenire il peggior nemico.

### ALTRI SUGGERIMENTI PER LA MINACCIA:

- Qualcuno è disposto a sacrificarsi per gli altri, a subire l'inedia per non togliere cibo e acqua a chi è più debole?
- La privazione cambia le persone, quanto davvero conoscete i vostri compagni di sventura?
- E se qualcuno avesse creato una scorta di provviste in gran segreto da tutti?

# INFRASTRUTTURE DEVASTATE

L'APOCALISSE HA DEVASTATO LE VOSTRE VITE E  
IL MONDO ATTORNO A VOI

## ASPETTI

### Pavimenti scricchiolanti

*Muoversi per le strade del vecchio mondo è molto pericoloso, sembra che tutto debba crollare da un momento all'altro.*

- Crea aspetti di situazione per tratteggiare la forte inagibilità degli ambienti esterni.
- Usa delle tentazioni evento per mettere un ostacolo ambientale, come un strada intasata di macchine distrutte, per rallentare i protagonisti proprio quando hanno più fretta.

### Un grande cimitero

*Il tempo continua nella sua opera di devastazione rendendo l'ambiente sempre più impervio.*

- Muoversi da un luogo all'altro è già di per sé una sfida che può causare grossi problemi.
- Riempi le macerie di zombi e pericoli, le avversità si adattano più in fretta dei personaggi ai nuovi contesti.

### Crolla tutto!

*Tutto il mondo è divenuto una grande trappola mortale.*

- Usa le tentazioni per dividere e mettere in stallo i personaggi; pavimenti che crollano, strade che si aprono sul vuoto, sono solo alcuni possibili pericoli.
- Indebolisci il luogo in cui vive la comunità, crea un aspetto di situazione che le minacce possono sfruttare per avvantaggiarsi.

### ALTRI SUGGERIMENTI PER LA MINACCIA:

- Quante risorse servono per mettere in sicurezza un'area?
- I frequenti crolli creano nuove brecce di continuo, è possibile monitorarle per evitare ospiti indesiderati?
- E se un crollo rivelasse qualcosa che è sempre stato nascosto e di incredibile valore?

# ANIMALI SELVAGGI

CERCATE DI SOPRAVVIVERE, E LO FANNO ANCHE LORO, CHI VINCERÀ NELLA GARA IN CUI CONTA SOLO L'ISTINTO?

## ASPETTI

### Infestazione

*Come se già i mostri non bastassero, ci sono loro pronti a infilarci in ogni anfratto.*

- La comunità è infestata; crea piccoli problemi per la fase di minaccia, come cavi rosicchiati o provviste rovinate.
- Tratteggia che tipo di animale infastidisce prevalentemente la comunità, crea un aspetto di situazione e invocalo contro i PG nei momenti meno opportuni.

### Lotta per il territorio

*Sono aggressivi e affamati e, a differenza di altri uomini, non potete patteggiare una tregua.*

- Se non l'hai già fatto introduci nuovi animali, grossi e pericolosi. Quando i PG escono dalla comunità, tendi un'imboscata.
- Servono informazioni su come gestire queste bestie, nelle vicinanze della comunità c'è un luogo utile (e pericoloso) da visitare?

- Gli animali fanno rumore e attirano inevitabilmente gli zombi, proponi una sfida nella fase di minaccia per arginare questo problema.

### Bestie messe all'angolo

*Siamo alla resa dei conti, chi sopravvivrà tra l'uomo e la bestia?*

- Lancia un attacco in grande stile alla comunità, le bestie hanno fame e sono pronte a sfide e conflitti nella fase di minaccia pur di avere un po' di cibo.
- Infliggi seri danni al luogo in cui la comunità vive, crea aspetti di situazione da risolvere per evitare un eccessivo indebolimento.
- Se la minaccia è piccola e strisciante, attacca e colpisci singolarmente i sopravvissuti nei momenti meno opportuni.

### ALTRI SUGGERIMENTI PER LA MINACCIA:

- Servono trappole, veleni o altro per gestire l'infestazione?
- Questi animali possono diventare una fonte di cibo o sono infetti e quindi ancora più pericolosi?
- Conoscono la zona meglio della comunità? Hanno passaggi segreti o un discreto vantaggio di mobilità?



# MOSTRI

L'APOCALISSE HA CREATO QUALCOSA DI NUOVO,  
TERRIBILE E PERICOLOSO

## ASPETTI

### Loro sono qui

*Sono intorno a voi e vi stanno studiando, pronti a colpire.*

- Introduci delle tracce e degli eventi che rivelino qualcosa delle creature, porta qualche problema ma tenendo i mostri sempre in ombra.
- Definisci bene i mostri e le loro caratteristiche per avere ben chiaro come sfruttarli.

### Primo contatto

*La situazione precipita e l'apocalisse partorisce gli incubi peggiori.*

- Tenta i PG per lasciarli soli e poi mettili in contatto con i mostri.
- Introduci segni tangibili che diano idea dell'intelligenza delle creature, avanza un'incursione all'interno della comunità nella fase di minaccia.
- Metti delle creature alle calcagna dei PG nelle fasi di crisi, crea un pericolo aggiuntivo che segue ovunque i sopravvissuti.

### L'orrore rivelato

*Sono usciti fuori alla luce del giorno, ed è peggio di ogni aspettativa.*

- Rivela i mostri con brutale ferocia, attacca la comunità durante la fase di minaccia, proponi sfide e competizioni per arginare l'invasione.
- Tratteggia un PNG da incontrare nella fase di crisi, che ha già affrontato e possiede informazioni di vitale importanza contro le creature.
- Servono attrezzature speciali per affrontare la minaccia? Procurarsele sarà un viaggio lungo e pericoloso, nel frattempo metti i PG rimanenti sotto pressione.

### ALTRI SUGGERIMENTI PER LA MINACCIA:

- I mostri hanno un'intelligenza sviluppata e una struttura sociale?
- C'è qualcosa di assimilabile a un leader al comando?
- Sono contagiosi o sono un'evoluzione deviata dell'uomo?
- Quanto è possibile comunicare con questi esseri?

# MINACCIA AMBIENTALE

CI SONO MOSTRI, CI SONO PROBLEMI, MA NULLA PUÒ ESSERE DEVASTANTE COME LA FURIA DELLA NATURA

## ASPETTI

### Maltempo

*Le condizioni atmosferiche sono pessime e non vedete margini di miglioramento.*

- Crea un aspetto di situazione per rappresentare le condizioni atmosferiche e invocalo contro i PG nelle fasi di crisi.
- Proponi una sfida per non perdersi durante le escursioni all'esterno o per evitare danni alla comunità durante la fase di minaccia.

### Un lungo inverno

*Si preannuncia una stagione dura, molto dura.*

- Proponi una sfida nella fase di minaccia per non ritrovarsi con le vie di uscita dalla comunità quasi totalmente bloccate.
- Se ci sono mezzi di comunicazione, crea un aspetto di interferenze da invocare al bisogno.
- Durante i conflitti o in generale nelle azioni, inserisci un aspetto di situazione che intralci i partecipanti.

### Cataclisma imminente

*La natura colpisce con tutta la furia possibile.*

- Nella fase di minaccia, imposta una sfida molto lunga per difendere la comunità dalla furia degli elementi.
- Infliggi una conseguenza legata al maltempo ad alcuni membri della comunità.
- Allunga i tempi delle fasi di crisi per colpa del tempo atmosferico, tenta i PG per separarli e metterli in situazioni estreme.

### ALTRI SUGGERIMENTI PER LA MINACCIA:

- Esiste un modo per arginare il maltempo?
- Gli zombi o chi per loro ricevono problemi dalle condizioni atmosferiche?
- Quanto radicalmente può cambiare la conformazione del territorio attorno alla comunità?
- Per quanti mesi c'è rischio di rimanere isolati? Quanto cambierà il mondo attorno alla comunità nel frattempo?