

NO WAY OUT

PROBLEMI

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.

AMNESIA

HAI PERSO LA MEMORIA A CAUSA DI UN TRAUMA, SARÀ POI UN MALE?

TALENTO

Flashback: Rivedi veloci flashback del tuo passato. Una volta per sessione puoi dichiarare che un luogo o una persona che incontri ti ricorda qualcosa, crea un aspetto di situazione che li riguardi. Se riottiene la tua memoria, perdi questo talento e realizzi un traguardo significativo. Dopodiché, scegli un nuovo problema.

AVIDO

QUELLO CHE RESTA DEL MONDO HA BEN POCO DA OFFRIRE, E TU NON HAI INTENZIONE DI DIVIDERLO CON NESSUNO

TALENTO

Scorta personale: Hai la buona abitudine di "mettere da parte" tante cose utili per i tempi peggiori, per questo una volta per sessione puoi avere l'oggetto che ti serve al momento giusto.

BUON CUORE

NON TUTTO È PERDUTO E NON TUTTI SONO CATTIVI, SE IL MONDO È IN ROVINA CI DEVE ESSERE UN BUON MOTIVO. SOLO AIUTANDOSI A VICENDA SI PUO' ANDARE AVANTI

TALENTO

L'unione fa la forza: Quando crei un legame, ricevi 1 punto fatto personale.

CICATRICI

SEI SOPRAVVISSUTO, MA IL TUO CORPO NE PORTA I SEGNI INDELEBILI

TALENTO

Sottovalutato: Non ti considerano un pericolo ma si sbagliano, sei inabilitato ma non incapace. Per questo, una volta per sessione puoi agire prima di tutti in un conflitto e ottenere un +2 alla tue azioni per tutto il primo scambio.

CINICO

NEL NUOVO MONDO NON C'È SPAZIO PER I BUONI SENTIMENTI, IL FORTE VINCE SUL DEBOLE, IN NATURA È COSÌ PER TUTTO.

TALENTO

Mi dispiace tanto... No, non è vero: La gente muore, è un dato di fatto, meglio loro che tu. Per questo, una volta per sessione quando un tuo compagno muore o subisce la sua terza conseguenza, ricevi 1 punto fato personale.

CURIOSO

METTI IL NASO DOVE NON DOVRESTI, MA È PIÙ FORTE DI TE. ATTENTO PERCHÉ, COME RECITA IL DETTO: LA CURIOSITÀ UCCISE IL GATTO

TALENTO

Ficcanaso: Cerchi sempre di carpire tutto quello che succede. Per questo una volta per sessione puoi essere nel posto giusto, al momento giusto, anche se non eri presente nella situazione corrente.

DIPENDENZA

CHE SIA DA PRIMA DELL'APOCALISSE O DOPO, PER AFFOGARE LA PAURA HAI SVILUPPATO UNA DIPENDENZA. ALCOL O DROGA, SONO I TUOI DEMONI

TALENTO

Non posso farne a meno: Faresti qualsiasi cosa per soddisfare il tuo bisogno, ottieni un +2 a superare un ostacolo con qualsiasi approccio, per arrivare a procurarti ciò di cui la tua dipendenza ha bisogno.

DISPERSO

SEI ALLA DISPERATA RICERCA DI QUALCUNO A CUI TIENI, NON PUOI RASSEGNAITI ALL'IDEA CHE SIA MORTO

TALENTO

Sulle tracce: Non è morto, e tu lo sai. Una volta per sessione, puoi richiedere al GM che un luogo o un PNG incontrato sia legato a un indizio su ciò che stai cercando. Dopo almeno tre sessioni, se trovi il tuo obiettivo, elimina questo talento e ottieni un traguardo significativo. Dopodiché, scegli un nuovo problema.

HO UCCISO

HAI UCCISO QUALCUNO ED È STATA UNA MORTE CHE SI POTEVA EVITARE, IL RIMORSO TI PERSEGUITA

TALENTO

Redenzione: Anche se non puoi cancellare quello che è successo, puoi rimediare a quello che succederà. Ogni volta che rientri nella comunità dopo una scena di crisi senza morti o qualcuno che abbia ricevuto tre conseguenze tra i tuoi compagni, ricevi 1 punto fatto personale.

INFETTO

SEI STATO MORSO, O COMUNQUE IN QUALCHE MODO INFETTATO DALLA PIAGA CHE DEVASTA IL MONDO, QUANTO TEMPO TI RIMANE?

TALENTO

Non voglio morire! Non hai intenzione di rassegnarti al tuo destino. Una volta per sessione quando subisci una conseguenza ottieni anche un'invocazione gratuita al posto di chi te l'ha procurata.

INNAMORATO

HAI TROVATO LA TUA ANIMA GEMELLA, SI FOTTA L'APOCALISSE

TALENTO

Amore vero: Sei innamorato di qualcuno nella comunità, ma sarai corrisposto? Ricevi un +2 quando crei un vantaggio con uno dei tuoi approcci nel tentativo di far colpo sul tuo amore. Puoi decidere di dichiararti; se sei corrisposto, segna un traguardo significativo.

FOBIA

HAI SEMPRE PAURA DI "QUELLA COSA" CHE NEMMENO RIESCI A NOMINARE, PEGGIO DEGLI ZOMBI, DAWERO

TALENTO

Tutto ma non quello: Hai il terrore di "quella cosa", per questo ricevi un +3 a qualsiasi azione quando **tenti di sopravvivere** e fuggire dalla tua paura.

FREDDO

NEL NUOVO MONDO BISOGNA SPORCARSI LE MANI, CHIUDERE GLI OCCHI E IGNORARE QUESTO FATTO NON SALVERÀ NESSUNO. NON HAI MOLTI AMICI

TALENTO

Sangue freddo: Non perdi mai la calma in nessun momento, ricevi un +2 quando crei un vantaggio tramite uno dei tuoi approcci che richiedano di rimanere impassibili e compiere scelte drastiche dove qualcuno potrebbe ferirsi.

FUGGITIVO

L'HAI FATTA GROSSA, E DI QUESTI TEMPI LA BRUTTA GENTE È BRUTTA PER DAVVERO. TI STANNO CERCANDO E NON SARÀ BELLO QUANDO TI TROVERANNO

TALENTO

Basso profilo: Sei bravo a levarti di torno, una vita in fuga richiede applicazione. Per questo, una volta per sessione puoi allontanarti da una situazione senza che nessuno se ne accorga, e senza lasciare tracce.

LEADER

SEI DECISO E HAI CARISMA, PER QUESTO GLI ALTRI TENDONO AD AFFIDARTI LE DECISIONI PIÙ DIFFICILI, SAPRAI REGGERE QUESTA RESPONSABILITÀ?

TALENTO

Sono io che detto le regole: Come capo, decidi in che modo organizzare la comunità. Per questo, una volta per sessione puoi dichiarare una regola (che era stata decisa in precedenza e accettata dalla comunità) che i tuoi compagni dovranno rispettare, per non cadere in cattiva luce agli occhi di tutti. Sei responsabile delle regole che crei, tienilo bene a mente.

MISSIONE

HAI PERSO OGNI COSA A CUI TENEVI E PER QUESTO TI SEI VOTATO A UNO SCOPO BEN PRECISO: ELIMINARE LA PIAGA CHE HA CREATO L'APOCALISSE, A COSTO DI MORIRE NEL TENTATIVO

TALENTO

Ne ucciderò diecimila: Non hai nulla da perdere e l'unica cosa che vuoi è ammazzare quanti più mostri possibile. Ricevi un +2 quando attacchi tramite uno dei tuoi approcci per debellare, rallentare o danneggiare gli zombi o chi per loro nella vostra apocalisse.

PAURA

HAI PAURA DI MORIRE E NON RISCHIERAI LA TUA VITA INUTILMENTE, A COSTO DELLA VITA DEI TUOI COMPAGNI

TALENTO

Panico totale: Hai sempre un piede sull'uscita. Per questo ricevi un +3 quando tenti di superare un ostacolo *tentando di sopravvivere*, per fuggire da una situazione pericolosa.

PARANCOICO

HAI SMESSO DI FIDARTI DEGLI ALTRI DOPO L'ENNESIMA DELUSIONE, OGNUNO PENSA SOLO A SOPRAVVIVERE, O PEGGIO, A UCCIDERE PER NON ESSERE UCCISO

TALENTO

Vi tengo d'occhio: Non abbassi mai la guardia, mai, per questo ottieni un +2 quando crei un vantaggio tramite uno dei tuoi approcci, utile a tenerti al sicuro da altre persone.

PERSONA A CARICO

HAI QUALCUNO A CUI TIENI E SAI CHE NON SOPRAVVIVERÀ SENZA DI TE, PERCHÉ? IN OGNI CASO, NON L'ABBANDONERAI PER NESSUN MOTIVO

TALENTO

Ti proteggerò io!: Sei motivato a proteggere chi ami e sei determinato a farlo. Crea un personaggio di supporto. Una volta per sessione puoi ottenere 1 punto fato personale all'inizio di una scena in cui sia presente la persona che proteggi. Non porterai questo punto fato nella scena seguente.

SEGRETO

SAI QUALCOSA CHE NESSUNO DEVE SAPERE E CHE PUÒ METTERTI IN PERICOLO, COSA SAI DI COSÌ IMPORTANTE?

TALENTO

Una grande verità: Dopo almeno tre sessioni puoi rivelare il segreto che porti con te. Crea, in accordo con il GM, un fatto che sconvolga la situazione attuale in cui ti trovi e che porterà grandi complicazioni e pericoli a livello globale nella vostra apocalisse. Se sopravvivi, alla fine di tutto perdi questo talento e raggiungi un traguardo significativo. Dopodiché, scegli un nuovo problema.

SFORTUNATO

LA SFORTUNA TI PERSEGUITA, DA SEMPRE

TALENTO

Tra tanti, proprio tu: Se qualcuno verrà colpito casualmente, sicuramente sarai tu. Per questo, una volta per sessione puoi decidere di subire un attacco o essere bersaglio di un aspetto appena creato al posto del bersaglio originale, se lo fai ottieni un punto fatto personale.

SOLITARIO

FARE GRUPPO NON È LA CHIAVE PER SOPRAVVIVERE, DA SOLO HAI MOLTE PIÙ POSSIBILITÀ, GLI AFFETTI SONO UN PESO, NON UNA MOTIVAZIONE

TALENTO

Chi fa da sé fa per tre: Agisci da solo perché ci sei abituato, ottieni un +2 quando superi un ostacolo agendo da solo in situazioni in cui non dai supporto a nessuno, tramite uno dei tuoi approcci.

STRESSATO

ESSERE SOTTO COSTANTE MINACCIA NON È VIVERE, E I TUOI NERVI SONO ARRIVATI AL CAPOLINEA, QUANTO PUOI SOPPORTARE ANCORA?

TALENTO

Grilletto facile: Sai che c'è la fregatura, sempre. Per questo ottieni un +2 quando attacchi qualcuno per eliminarlo tramite uno dei tuoi approcci, senza sapere chi sia.

TESTA CALDA

SAI IL FATTO TUO E COME PENSARE A TE STESSO, NESSUNO PUÒ PERMETTERSI DI DIRTÌ COSA DEVI FARE!

TALENTO

Di mia iniziativa: Se decidi di farlo, lo farai. Ottieni un +2 quando superi un ostacolo. tramite uno dei tuoi approcci, in un'azione intrapresa senza il consenso dei tuoi compagni.

TRADITORE

COLLABORI CON QUALCUNO CHE È NEMICO DELLA COMUNITÀ, CHE SIA PER SCELTA O PER MINACCIA NON CONTA, STAI TRADENDO I TUOI COMPAGNI

TALENTO

Quello che succede laggiù: Il continuo scambio di informazioni con il nemico, ti rende sempre aggiornato con quello che succede fuori dalla comunità. Per questo, una volta per sessione puoi creare un aspetto di situazione con un'invozione gratuita, legato a informazioni che solo tu puoi avere.

VENDETTA

TI HANNO TOLTO TUTTO QUELLO A CUI TENEVI, E GLIELA FARAI PAGARE CARA. CHI ODI CON TANTO FERVORE?

TALENTO

Il fuoco della vendetta: Niente ti fermerà mentre compi la tua vendetta. Ottieni un +2 quando attacchi con uno dei tuoi approcci il bersaglio della tua vendetta, o qualcuno di correlato a lui. Se riesci a compiere la tua vendetta, ottieni un traguardo significativo e poi crea un nuovo nemico che raccolga l'eredità di sangue che hai lasciato e abbia un motivo per odiarti. Dopodiché, scegli un nuovo problema.

VIOLENTO

DA SEMPRE FATICHI A CONTENERTI QUANDO LA RABBIA TI ASSALE. IL FATTO CHE LA TUA VITA, ORA, SIA IN COSTANTE PERICOLO NON TI AIUTA

TALENTO

Arrghhhh!!!: Quando la rabbia sale, spacchi tutto senza controllo. Ottieni un +2 quando superi un ostacolo o crei un vantaggio tramite uno dei tuoi approcci danneggiando tutto quello che ti causa problemi.