

Tales of the Arabian Nights - FAQ v1.0

LA REGOLA D'ORO

La Regola d'Oro di Tales of the Arabian Nights è: "Qualunque cosa renda la storia più divertente, rende il gioco migliore." Le regole sono abbastanza semplici, e non abbiamo cercato di coprire ogni situazione che potrebbe capitare in gioco, così se t'imbatti in qualcosa di cui non sei sicuro, scegli l'opzione che rende la storia più divertente.

CONTENUTO

2 Mazzi di Carte Status (112 = 28x4)
1 Mazzo di Carte Incontro (55)
1 Mazzo di Carte Tesoro (30)
1 Mazzo di Carte Quest (19, impacchettate con le Carte Tesoro)

ERRATA nel BOOK OF TALES

Pag. 15 paragrafo 117: Cambiare Cold con Vengeful
Pag. 65 paragrafo 613: NO SKILL: Cambiare Matrix con I

ERRATA nella REACTION MATRIX

Matrix I - Strange_Honor: Cambiare 1005 con 1004
Matrix I - Bloodthirsty_Honor: Cambiare 2058 con 2059

Errori di battitura nel Book of Tales nella sezione rewards:

Pag. 52 paragrafo 488: NO SKILL: Cambiare la ricompensa S con S1
Pag. 127 paragrafo 1175: EBONY HORSE: manca "you" nella frase "If you are not Married..."
Pag. 128 paragrafo 1184: NO SKILL: cambiare Max con Min
Pag. 131 paragrafo 1210: WISDOM: aggiungere "Choice of" prima di "Seduction or Beloved"
Pag. 153 paragrafo 1427: NO SKILL: aggiungere "Use" dopo "Lose Weapon"
Pag. 157 paragrafo 1466: NO SKILL: cambiare Min con Max
Pag. 293 paragrafo 2257: l'intestazione di questo paragrafo dovrebbe essere 2557

STATUS: DOMANDE COMUNI

Ricevere due volte lo stesso Status: Non puoi avere due volte lo stesso Status, nello stesso momento. Quindi, se hai già lo Status Sposato (Married) e qualcosa (un Incontro, una Carta Città, una Quest o altro) ti dice di prenderlo di nuovo, non lo fare. Ricevi però tutti gli altri eventuali effetti del caso.

L'unica eccezione è che se hai già Cambiato Sesso (Sex-Changed), puoi riceverlo una seconda volta, nel qual caso annulla l'effetto del primo, riportandoti al sesso originale; scarta tutti gli Status Cambia Sesso.

Questa regola sta anche a significare che non puoi "**scegliere**" di prendere uno Status che hai già, quindi, se devi scegliere tra Ferito (Wounded) e Malato (Diseased), e sei già Malato, **devi** prendere Ferito. Significa anche che, se sei In Pellegrinaggio (On Pilgrimage), per scartare Disprezzato (Scorned) o Invidioso (Envious) devi prima terminare il primo Pellegrinaggio.

Carte Status: Se devi prendere una carta Status che non è più presente nel mazzo, perché già in possesso degli altri giocatori, ricevi comunque quello status. Il numero di carte non è un limite al numero di Status disponibili; chiunque può avere lo stesso Status nello stesso momento. (E questo vale anche per le Abilità.)

Status e Dado Destino: Gli Status che ti permettono di modificare il tiro di un dado (esempio: Blessed) non influiscono sul Dado Destino. In linea di massima, niente può influenzare il Dado Destino, tranne le Abilità a livello Maestro che permettono di evitare il tiro.

Segnalini Destinazione e Origine: Diverse cose durante una partita ti diranno di piazzare il tuo segnalino Destinazione o Origine su una locazione. Per esempio, lo Status di Sposato (Married) ti fa segnare la tua "casa" piazzando il segnalino Origine nella più vicina città. Se altri effetti di gioco ti forzano a muovere il tuo segnalino Destinazione o Origine, perdi l'effetto (in questo caso lo Status) associato al segnalino! (Se stai giocando con la variante Narrazione: se riesci a inserire in modo interessante la perdita nella tua storia, potrai richiedere una piccola ricompensa per la tua idea.)

STATUS: DOMANDE SPECIFICHE

Sposato (Married), Cambia-Sesso (Sex-Changed) e Forma di Bestia (Beast Form): Non c'è niente in queste tre carte che faccia pensare che Cambia-Sesso e Forma di Bestia impediscano di avere figli quando si torna a casa dal/la proprio/a consorte. Quindi, si può dire, che queste maledizioni non impediscano nemmeno di essere Benedetti (Blessed). In ogni caso, diversi giocatori trovano più sensato per il corso del gioco stabilire che un personaggio non possa avere figli mentre è vittima di questi Status.

Invidioso (Envious) e Pazzo (Insane): Se sei Invidioso e Pazzo, un altro giocatore sceglie la tua reazione durante un Incontro. Ma in ogni caso, se come opzione c'è Rubare (Rob), l'altro giocatore deve sceglierla.

Imprigionato (Imprisoned): Se vieni imprigionato in una città, non puoi vendere Tesori né giocare carte Città. Inoltre, se sei Imprigionato in una qualsiasi locazione, gli incontri in quella locazione non saranno mai considerati "successo", se continui a essere Imprigionato dopo l'incontro.

Imposizione Magica (Under Geas): Questo Status si perde dopo che hai guadagnato 3 punti Destino in più della cifra che avevi quando lo hai ottenuto. Quindi, se avevi 7D quando hai ottenuto l'Imposizione Magica, raggiungerai la cifra necessaria a perderla quando arriverai a 10D.

IL TABELLONE

Nella prima stampa, ci siamo accidentalmente dimenticati una rotta: ci dovrebbe essere una rotta marittima che parte da Serendib verso nord ovest e la collega con lo spazio "2" di mare appena a sud ovest di Tana.

Ai fini delle quest, è considerata "Arabia" ogni casella priva di numero. "Europa" è un qualsiasi spazio a nord-ovest dell'Arabia, fino alla Bulgaria e alla foresta "5" a est di Yalta. Tutti gli spazi nel Mediterraneo sono parte dell'Europa. "L'Africa" include lo spazio foresta tra Damasco e Alessandria e tutti gli spazi di terra a sud-ovest da lì. "L'India" inizia a Shiraz e alla casella "2" di foresta tra Shiraz e Hamadan, e comprende tutti gli spazi a sud della parola India stampata sulla mappa, incluse Serendib, Lhasa e gli spazi montagna a ovest di Heart.

Baghdad, la Città della Pace, è considerata come qualsiasi altra città per quanto riguarda le regole del gioco. La Città d'Ottone no; è un Luogo di Potere.

MOVIMENTO

Arte Marinaresca e Storpio/Malato: Avere l'abilità Arte Marinaresca accresce fino a 4 il tuo normale movimento in mare. Qualsiasi Status o altro effetto che riduca il tuo movimento (ad esempio gli Status Malato o Storpio) influisce anche su questo. Esempio: hai un livello di Ricchezza pari a Povero, l'abilità Arte Marinaresca e lo status Storpio. Il movimento base per Povero è di 3 sulla terra e 2 sul mare. Ma grazie all'Arte Marinaresca diventa 2 terra/4 mare. Poi lo status di Storpio riduce il totale a 2 terra/3 mare. Sarai quindi in grado di muoverti di un massimo di 3 spazi, 2 dei quali potranno essere percorsi sulla terra.

Movimento magico: se sei Imprigionato (Imprisoned) o Perduto (Lost) e ti muovi in un'altra locazione grazie ad effetti di gioco come il Cavallo d'Ebano (Ebony Horse) o il risultato di un incontro, scarta subito lo status di Imprigionato/Perduto a meno che non sia specificato diversamente.

TESORI

Il Planisfero Celestiale può distruggere una città "non occupata" ad eccezione di Baghdad e la Mecca. Questo sta a indicare una città che non abbia segnalini di sorta (Quest, Origine, Destinazione, Giocatore o altro).

QUEST

Quando inizia una quest: Una quest inizia nel turno successivo a quello in cui il giocatore ha ricevuto la carta Quest, che sia all'inizio del gioco o quando hai completato una precedente quest. Un paio di quest ti spostano in un altro spazio quando questa inizia; quindi ti sposterai all'inizio del turno successivo (o all'inizio del tuo primo turno di gioco).

Incontri Riusciti (Successful encounters): Un incontro in una locazione è considerato coronato da successo, se finisci il turno nello stesso spazio in cui l'incontro ha avuto inizio, a meno che tu non sia Perduto (Lost), Imprigionato (Imprisoned) o Morto (Dead).

DOMANDE VARIE

Dare Ricchezza a un altro giocatore: due giocatori possono scambiarsi Ricchezza se occupano lo stesso spazio alla fine del turno di uno di loro. Se dai un livello di Ricchezza a un altro giocatore, tu ne perdi subito uno e lui lo guadagna. Regola Opzionale: l'altro giocatore può raggiungere solo il livello da cui tu sei partito. Quindi, se sei Povero (Poor) e dai Ricchezza a un altro giocatore, tu diventi Squattrinato (Penniless), ma lui guadagna un livello solo se si trova a Mendicante (Beggar) o Squattrinato.

Guadagnare vantaggi con i Punti Storia: arrivare a certi livelli di Punti Storia ti permette di ottenere una ricompensa; ad esempio, un livello di Ricchezza se raggiungi 3 punti storia. Se in un turno successivo perdi quei Punti Storia, ti tieni la ricompensa. E quando tornerai a 3 (o più) non la prenderai di nuovo: queste ricompense si prendono solo una volta per partita.

Sesso di partenza: Indipendentemente dal personaggio scelto, puoi partire con un qualsiasi sesso. Farlo ti può rendere un po' più difficile ricordare il tuo sesso negli incontri e quando Cambi-Sesso, ma sentiti libero di scegliere.