

Masters of Fate - una variante per *Tales of Arabian Nights*

Varieante ad opera dell'utente bgg: "Magnitt" - Traduzione: "Uillean"

L'obiettivo di questa variante è incoraggiare maggiormente il gioco di ruolo e dare meno importanza all'ottenimento dei punti, rendendo allo stesso tempo l'ottenimento degli stessi meno astratto. L'idea di fondo è che ora per vincere non bisogna ottenere punti Destino o Storia, ma soddisfare alcuni requisiti associati ad un particolare stile di vita, descritti nella tua Carta Fato.

Cambiamenti nel regolamento:

1) All'inizio della partita ogni giocatore riceve una "**Carta Fato**" pescata casualmente che descrive il suo obiettivo principale per la partita in corso.

Ogni *Carta Fato* è associata ad un particolare stile di vita. Ogni carta elenca quanti **Punti Fato** devi ottenere per vincere la partita e ti fornisce le informazioni per sapere come fare a ottenere questi punti. Solitamente devi guadagnare status e/o abilità per guadagnare *Punti Fato*, ma sono contemplati altri metodi descritti adeguatamente nella parte inferiore delle carte.

Se ottieni *Punti Fato* dall'ottenimento di un qualsiasi status, non perdi questi punti nel caso tu perdessi i suddetti status. Inoltre, uno status non ti può impedire di vincere la partita se ti fa guadagnare *Punti Fato* in accordo con la tua *Carta Fato* (es: se hai la carta fato "L'Anormale", puoi vincere anche se soggetto allo status *Cambio di Sesso*).

Se ottieni *Punti Fato* dall'ottenimento di un'abilità o di un livello di ricchezza, **invece**, perdi i punti quando perdi l'abilità o il livello di ricchezza (a differenza dei punti guadagnati per gli status).

I giocatori non devono rivelare la *Carta Fato* che hanno ricevuto, tuttavia durante lo svolgersi della partita sarà evidente a tutti il cammino che ogni giocatore cercherà di seguire. Non appena uno qualsiasi dei giocatori ottiene i *Punti Fato* richiesti, deve rivelare la propria *Carta Fato* e proclamare la sua vittoria!

2) Ogni giocatore pesca casualmente 5 abilità da cui ne sceglie 3 da tenere a livello talento.

3) I punti Storia e Destino non vengono più usati come condizioni di vittoria, ma vengono ancora conteggiati e possono essere spesi per i seguenti scopi:

- Puoi spendere 5 punti storia o 7 punti destino per **acquisire una abilità a caso**. Se hai già quella abilità a livello talento, questa viene girata a livello maestro. Se è già a livello maestro, puoi ripescare.

- Puoi spendere 5 punti destino o 7 punti storia per **rimuovere un qualsiasi status**.

- Puoi spendere 3 punti storia o destino per **guadagnare 1 livello di ricchezza** (Max: Povero)

4) Nessuno degli effetti presenti sul tracciato Destino o Storia viene applicato (non ci sono modificatori per i punti destino e non guadagni nulla per avere ottenuto punti storia).

5) **Regola opzionale:** Un giocatore non può avere più di 3 status. Non appena un giocatore riceve un quarto status, perde automaticamente lo status più vecchio. (Questo perchè abbiamo trovato molto arduo tenere traccia di tutti gli status di un giocatore, quando ne ha tanti. Inoltre è divertente, a volte, cercare di spiegare come sei riuscito a liberarti da uno status e nel contempo a guadagnarne un altro. Ad ogni modo, questa regola non è stata ideata da noi, e mi sembra di averla già vista proposta altrove.)

6) **Regola Opzionale:** Puoi scegliere di dare ad ogni giocatore più di una *Carta Fato* (2 o 3) all'inizio della partita. In questo caso un giocatore può vincere completando i requisiti di vittoria presenti su una qualsiasi delle sue *Carte Fato*. (In questo modo un giocatore può scegliere quale dei destini ricevuti seguire).

L'Ambizioso (10)

Sultano* 10
Visir 5

	Tal.	Mast.
Etichetta di Corte	0	1
Saggezza	0	1
Sapienza	0	1

Ricchezza: Ricco: 2 punti;
Principe: 3 punti; Favoloso: 5 punti
* Non controllare i tuoi punti Destino o Storia quando guadagni lo status di Sultano come ricompensa.

Il Devoto (5)

Benedetto 2
Sotto Costrizione *
In Pellegrinaggio **

	Tal.	Mast.
Devozione	1	3
Sopportare Trav.	1	3

* Completa un vincolo: 2 punti
** Completa un Pellegrinaggio: 5 punti

Il Maestro (5)

	Tal.	Mast.
Qualsiasi Abilità*	0	1

* Qualsiasi abilità a livello Maestro ti fa guadagnare 1 punto.

Il Raccontastorie (10)

	Tal.	Mast.
Narratore	1	3
Astuzia	1	3
Recit. e Travest.	1	3
Conoscenza delle Terre Selv.	1	3
Sapienza	1	3

Ogni Luogo Speciale che visiti ti fa guadagnare 1 punto.

L'Erudito (6)

	Tal.	Mast.
Saggezza	1	2
Sapienza	1	2
Magia	1	2
Conoscenza delle Terre Selv.	1	2

L'Esploratore (10)

Smarrito 1

	Tal.	Mast.
Conoscenza delle Terre Selv.	0	1
Sopportare Trav.	0	1
Marinaio	0	1

Ogni Luogo Speciale che visiti ti fa guadagnare 5 punti

Visitare le seguenti città ti fa guadagnare 1 punto: *Su-Chou, Pan-Pan, Timbuktu, Balts*

L'Anormale (2)

Sesso Cambiato 1
Forma Bestiale 1
Folle 1
Stregato 1

Il Masochista (5)

Storpio 1
Ferito 1
Schiavizzato 1
Malato 1
Imprigionato 1

	Tal.	Mast.
Sopportare Trav.	1	2

Se riesci a morire, vinci all'istante!

Il Criminale (10)

Imprigionato 1
Fuorilegge 1

	Tal.	Mast.
Astuzia	0	1
Furto e sotterfugio	0	1
Recitaz. e Travest.	0	1

Ogni volta che riesci a scappare di prigione o a derubare qualcuno, guadagni 1 punto.

Il Campione (10)

Determinato	1
Rispettato	1
Benedetto	1
Tunica dell'Onore	1

Ogni volta che completi una missione, guadagni 4 punti.

Il Seduttore (8)

Amato	1
Addolorato	1
Innamorato	1
Sposato	1
Seduzione	Tal. 1 Mast. 2
Aspetto	1 2
Fortuna	1 2

Ogni volta che diventi genitore guadagni 1 punto.

L'Esiliato (4)

Maledetto	1
Fuorilegge	1
Disprezzato	1
Inseguito	1
Sotto Costrizione	*

* Guadagni 2 punti se ti liberi da un Vincolo.

Il Tuttofare (12)

Qualsiasi Abilità*	Tal. 1 Mast. 1
-----------------------	----------------

* Ogni abilità ti fa guadagnare 1 punto a prescindere dal livello.

Il Guerriero (7)

Uso delle Armi	Tal. 1 Mast. 3
Marinaio	1 3
Pront. di Spirito	1 2
Narratore	1 2

Il Mercante (8)

Contr. e Valut.	Tal. 1 Mast. 2
Astuzia	1 2
Pront. di Spirito	1 2
Marinaio	0 1

Ricchezza: Ricco: 2 punti; Principe: 3 punti; Favoloso: 5 punti.

Guadagni 1 punto per ogni tesoro posseduto al momento.

Il Cacciatore (7)

Uso delle armi	Tal. 1 Mast. 2
Conoscenza delle Terre Selv.	1 3
Furto e Sotterfugio	1 3
Fortuna	1 2
Narratore	1 2

Il Mendicante (7)

Recit. e Travest.	Tal. 1 Mast. 2
Astuzia	1 2
Sopportare Trav.	1 2
Devozione	0 1

Ricchezza: Squattrinato: 1 punto; Mendicante: 3 punti

Puoi spendere 3 punti Destino o Storia per perdere un livello di Ricchezza (Minimo: Povero)