

FAQ

Durante le sedute di gioco, dei nostri beta tester e di noi Mad Player, ci siamo imbattuti in piccoli disguidi tra Giocatori, incomprensioni dovute a regole poco chiare e con la necessità di precisare dei punti che possono essere fraintesi.

Raccogliendo questi dubbi abbiamo scritto questo documento per il manuale base de La Torre di Rivenia che speriamo chiarisca la maggior parte dei vostri dubbi.

Inoltre vi invitiamo ad andare sul nostro sito web [-www.madplayer.it-](http://www.madplayer.it) oppure sulla nostra pagina Facebook [-https://www.facebook.com/MadPlayers-](https://www.facebook.com/MadPlayers) dove potete contattarci per qualsiasi domanda o dubbio su La Torre di Rivenia.

D: Un Personaggio conosce un mestiere o sa svolgere una serie di compiti in cui è stato addestrato?

R: Certamente, anche se questo aspetto del background del Personaggio dovrà essere concordato con il Master durante la creazione del Personaggio o quando il Master lo ritiene opportuno. Ricordiamo comunque che non dovrebbe essere possibile ottenere bonus concreti da questo espediente, che deve essere perlopiù narrativo.

D: Trovo che i Giocatori non siano messi in difficoltà dal sistema di Prove del gioco. Come posso rimediare?

R: Il Master può inserire delle Penalità al valore di Successo delle Prove che vuole rendere più ostiche, per esempio portando il risultato richiesto per effettuare con Successo una Prova sulla Prima Caratteristica da 6 a 5.

In caso il Master creda che l'intero sistema sia troppo permissivo può decidere di diminuire di 1 numero la possibilità di Successo di ogni Prova, rendendo così tutto il gioco più difficile.

D: Quando vengono consumati i Punti Azione durante un combattimento?

R: La regola principale è:

Ogni azione che il Personaggio effettua costa 1 Punto Azione.

Comunque il Master può decidere a sua discrezione se applicare questa regola severamente o con una certa leggerezza.

Attivare una Capacità di Classe, una Capacità di Razza, un Talento Standard o un Talento Avanzato che potenzia o che fa parte di un'altra azione non costa alcun Punto Azione, mentre se l'effetto attivato ha una risoluzione chiara e che non dipende da altri fattori costa sempre 1 Punto Azione.

Ad esempio il Talento *Colpo Massimo* potenzia l'attacco appena andato a segno del Personaggio, compiuto con 1 Punto Azione, e di conseguenza non ne richiede alcuno per essere attivato anche se richiede la spesa di Punti Mana.

Al contrario il Talento *Fintare* richiede 1 Punto Azione per essere attivato perché non fa riferimento ad alcun attacco e il suo effetto non dipende da altri fattori.

D: Ricaricare un'Arma a Distanza, come una balestra, costa Punti Azione?

R: No, la ricarica delle Armi a Distanza è inclusa nel Punto Azione che viene utilizzato per attaccare; il Master può comunque decidere altrimenti se le munizioni non sono a portata di mano.

D: Se due o più effetti influiscono sullo stesso Tratto, Caratteristica o Prova questi si sommano?

R: Se un vantaggio fornito da un effetto in gioco non è cumulabile con se stesso o con altri poteri simili è sempre chiaramente specificato. In ogni altro caso tutti i bonus e le penalità si sommano o si attivano facendo il loro normale corso.

D: Alcune Classi o Razze del gioco ottengono un potere esponenzialmente crescente se usate da tutti o da buona parte dei Giocatori del mio gruppo. Come posso risolvere?

R: Ovviamente certi poteri, come *Meditazione Divinatoria* dell'Elfo o *Aura Mistica* dello Stregone, se usati in modo massiccio aumentano esponenzialmente la loro efficacia. Se il Master crede che questi poteri possano destabilizzare la sua avventura può limitarli durante la creazione dei Personaggi; per esempio può stabilire che sarà possibile avere solamente un Elfo nel gruppo, o che un livello di una determinata Classe è selezionabile da un solo Personaggio.

Inoltre il Master può anche modificare leggermente alcuni poteri per renderli più equilibrati rispetto alla sua visione del gioco, anche se si consiglia di giustificare queste modifiche attraverso l'ambientazione.

D: La Capacità *Attacco Furtivo* del Ladro funziona in combattimento?

R: No, il bersaglio di *Attacco Furtivo* deve essere ignaro del pericolo e non allertato in nessun modo, altrimenti il Ladro non può colpire con precisione uno dei punti vitali del bersaglio.

D: Cosa si intende per *avversario valoroso o pericoloso* nominato nella Capacità di Classe *Attacco degli Dei* del Paladino?

R: Per avversario valoroso o pericoloso si intende un nemico, o un gruppo di nemici, che viene considerato dal Master e dai Giocatori come una sfida adeguata per la potenza del gruppo.

Alcuni effetti in combattimento hanno una risoluzione passiva che porta un grosso beneficio a chi li utilizza ed *Attacco degli Dei* ne è un ottimo esempio; questa dicitura è presente per impedire che questo tipo di effetti venga usato a sproposito al di fuori del combattimento o in situazioni di metagioco assurde.

D: Perché non ci sono delle regole generali per il combattimento con 2 armi?

R: Come scelta di regolamento abbiamo voluto che il combattimento con 2 armi sia un'esclusiva della Classe Ranger. Se un Personaggio è interessato a questo particolare stile di combattimento dovrà necessariamente selezionare almeno il 1° Livello di Classe Ranger.

D: Se un potere non specifica la Gittata ma dice che può colpire un bersaglio o un'area *in vista*, fino a dove può essere usato?

R: Fino a dove il Personaggio è in grado di vedere con relativa nitidezza; solitamente è il Master a stabilire la distanza massima di applicazione dei poteri con questa specifica.

D: I Personaggi che si combattono tra di loro si uccidono molto velocemente. Anche i combattimenti con nemici che utilizzano le armi e i poteri descritti nel manuale sono molto veloci. Il sistema è pensato per essere giocato così?

R: No, perché i poteri che i Personaggi acquisiscono sono stati studiati per confrontarsi con nemici inventati dal Master e non per essere utilizzati fra di loro.

Tutti i nemici inventati dal Master comunque non sono soggetti alle regole che influenzano i Personaggi e possono essere calibrati al meglio sulle potenzialità del gruppo fornendo loro armi e poteri su misura.

Il Master può comunque utilizzare le armi e i poteri dei Personaggi per i suoi nemici e se pensa che siano troppo generosi in termini di danno può semplicemente cambiare il danno che i nemici infliggono.

D: I Personaggi, quando sono di livello elevato, potrebbero avere molti Talenti attivi da gestire. Questo aspetto può essere semplificato?

R: Ci sono varie soluzioni per questo aspetto.

Il Master può ridurre il Livello di Personaggio massimo raggiungibile per ridurre di conseguenza il massimale di potenza che un Personaggio può ottenere.

I Personaggi possono ottenere i Talenti Standard solo ai Livelli dispari ed avere solo la possibilità di ottenere un Talento Avanzato ai Livelli pari.

Il Master può ridurre alla metà l'acquisizione dei Talenti, i Talenti Standard vengono ottenuti ad ogni Livello di Personaggio pari, mentre è possibile effettuare la Prova per ottenere un Talento Avanzato ogni 4 Livelli di Personaggio.

I Personaggi possono essere creati con un Livello di Personaggio già elevato, come il 6° od il 10°, con il Master che fornirà pochissimi Punti Esperienza durante l'avventura, magari facendo aumentare la potenza dei Personaggi tramite gli Oggetti Magici.