

La Compagnia di MERLINO, espansione per Shadow over Camelot

Traduzione by Rea Maurizio

Benvenuto nella Compagnia di MERLINO, una espansione per Shadow over Camelot il gioco da tavolo. Per giocare, devi avere una copia del gioco originale.

Componenti

Questa espansione contiene:

- Una miniatura di MERLINO - un nuovo personaggio indipendente del gioco, che può giungere rapidamente in tempi di necessità estrema per aiutare la vostra causa
- 7 nuovi cavalieri, rappresentati nella loro unica armatura, ciascuno corrispondente al colore dei 7 cavalieri del gioco originale (Re Arthur escluso, naturalmente, perché ci può essere soltanto un vero re!)
- 63 nuove carte:
 1. Un nuovo mazzo di carte Lealtà, compreso 1 carta Traditore supplementare
 2. 16 nuove carte Viaggio, caratterizzanti eventi che potrebbero accadere viaggiando da una Impresa a l'altra
 3. 14 carte Nere, comprese 7 nuove carte nere speciali - tutte streghe alleate di Morgana - per assicurare una miscela di nuove e vecchie minacce
 4. 23 carte Bianche, comprese 8 nuove carte bianche speciali - eventi favorevoli necessari al completamento di quelli del gioco originale
 5. E una carta riepilogo per MERLINO
- Questa espansione inoltre comprende la miniatura di Sir Bedivere, una rara miniatura promozionale che è stata introdotta col lancio del gioco originale e, per la prima volta, una copia della sua armatura ufficiale colorata.

Modifiche alla disposizione iniziale del gioco originale

Prima di iniziare la disposizione iniziale del gioco usando la Compagnia di MERLINO:

- Mescola le 16 nuove carte Viaggio incluse nell'espansione per formare un mazzo Viaggio e disponilo fuori la plancia, facilmente raggiungibili dai giocatori.
- Disponi la miniatura di MERLINO vicino al mazzo Viaggio. MERLINO non entrerà sulla plancia finché è pescata la prima carta "Viaggi di Merlino" dal mazzo Viaggi di quando in quando nel corso del gioco.
- Aggiungi le 14 carte Nere incluse in questa espansione alle carte Nere del gioco originale
- Aggiungi le 23 carte Bianche incluse in questa espansione alle carte bianche del gioco originale

Alcune delle nuove carte bianche e nere incluse in questa espansione sono identiche ad alcune delle carte del gioco originale, ma non importa se le differenze nell'usura fra il vecchio mazzo e queste

nuove carte sono visibili oppure no. Non saprai mai se una nuova carta non è una vecchia con un dorso meno usurato. Queste apparenti ridondanze contribuiscono a conservare l'equilibrio degli effetti e delle proporzioni nei nuovi grandi Mazzi Bianche e Nere. Ogni carta di Questa espansione inoltre è segnata con un " M" per aiutarti rapidamente a dividere le carte alla fine del gioco.

Procedi poi con la normale disposizione iniziale del gioco come descritta alle pagine 6 e 7 del regolamento di Shadow over Camelot.

Sette nuovi cavalieri

Nella Compagnia di Merlino, a causa della sua statura unica, Re Arthur è sempre presente. Assegna la sua armatura ad uno dei giocatori prima della continuare ulteriormente.

Quando viene il momento di pescare i Cavalieri (punto 5 dell'originale disposizione iniziale), potrai in alternativa:

- Sostituire l'intero set di Armature dei Cavalieri del gioco originale (compreso sir Bedivere, ma escludendo re Arthur che già è assegnato) con i 7 nuovi cavalieri inclusi nella Compagnia di Merlino: Sir Bors, sir Caradoc, sir Gaheris, sir Gareth, sir Geraint, sir Lamorak e sir Owain, prima di pescare i Cavalieri a caso dal nuovo set di Armature;
- O selezionare un cavaliere a tua scelta (vecchio o nuovo), evitando però che ci siano due cavalieri con lo stesso colore (cioè se un giocatore seleziona sir Gaheris con la sua armatura gialla, poi sir Galahad non può più essere in gioco). Usa la miniatura del cavaliere che si abbina col colore dell'armatura per rappresentarti sulla plancia.

MERLINO

Il vecchio stregone saggio ora è un personaggio completamente indipendente nel gioco, completo della sua miniatura. MERLINO inizia il gioco fuori dalla plancia; una volta che determinati eventi accadono (vedi Viaggi & Mazzo Viaggi), MERLINO entra nella plancia ed inizia a viaggiare da Impresa all'altra, prestando aiuto ai cavalieri come segue:

- Una volta durante il turno di ogni giocatore, quando il suo cavaliere è presente sulla stessa Impresa di MERLINO, il giocatore può scegliere di pescare una carta bianca dal mazzo. Ciò è un'azione libera e non conta nelle Azioni Eroiche dei Cavalieri per il turno.
- In più, ogni volta che MERLINO viaggia ad una impresa che non è più in gioco (ricerche per Excalibur, del Sacro Graal, Lancillotto & il drago), pescare una carta nera corrispondente non innesca l'aggiunta della macchina d'assedio intorno a Camelot; invece, la carta nera pescata è scartata, senza alcun effetto.

Viaggi & il Mazzo Viaggi

Le strade intorno a Camelot sono diventate incerte e pericolose. Diversamente dal gioco originale, muoversi da una impresa all'altra non è più una certezza per i cavalieri... ogni volta che un

cavaliere sceglie di muoversi verso una nuova impresa come azione eroica durante il suo turno o con l'uso del suo potere speciale (sir Tristan), deve:

- in primo luogo dichiarare dove desidera muoversi;
- poi pescare una carta Viaggio in cima al mazzo Viaggi ed applicare il relativo effetto prima del potenziale completamento del suo movimento e del raggiungimento della destinazione designata.

Tutte le altre mosse nel gioco, come quelle innescate dal completamento di una impresa, o quelle fatte fuori dal turno, in reazione al gioco di una carta bianca o nera speciale, non innescano la pesca di una carta Viaggio ed sono ancora disciplinate dalle stesse regole del gioco originale. Sono soltanto quei movimenti fatti dal cavaliere come azione eroica durante il suo turno o con l'uso del suo potere speciale che sono modificati.

- Se la carta Viaggio pescata è “**Non accade niente**”, quindi... niente di straordinario accade! Il cavaliere completa il suo movimento e raggiunge con successo la destinazione della sua scelta. Il gioco prosegue normalmente.
- Se la carta Viaggio pescata è una carta “**Viaggi di MERLINO**”, il cavaliere raggiunge con successo la destinazione scelta e la miniatura di Merlino è spostata dal suo lato su questa nuova impresa. Poiché MERLINO non è un cavaliere, è permesso viaggiare per supportare un cavaliere in tutte le imprese, comprese le Imprese in solitario (Cavaliere Nero, Lancillotto).
- Se la carta Viaggio pescata è una carta di “**Visione**”, il cavaliere diventa così ispirato dalla visione del Graal che si sposta verso quella impresa, invece della sua destinazione prescelta. Se la ricerca del Graal non è più in gioco, la visione non ha effetto ed il cavaliere può completare il suo movimento come se avesse pescato “non accade niente”.
- Se la carta Viaggio pescata è una carta **Caricato!**, **Perso!** o **Agguato!**, il cavaliere deve completare con successo la sfida descritta su quella carta o subirne le conseguenze ed immediatamente concludere il suo turno.
- Se la carta Viaggio pescata è una carta **Catturato!**, il cavaliere è catturato e trattenuto per il riscatto. Rimane sul posto e non può più giocare (disponi la carta Catturato! sotto la miniatura del Cavaliere, per ricordarlo) finché uno dei suoi compagni cavalieri in una sua Azione eroica scarta una carta bianca speciale e libera il cavaliere sfortunato! Si noti che un cavaliere non può liberare se stesso, né partecipare a tutta l'azione del gioco (scambio della carta, ecc.) fino alla liberazione da un altro partecipante. Se il traditore ancora segreto è bloccato all'estremità del gioco, non può rivelarsi, né trasformare le spade bianche in nere. Così si deve stare attenti a non liberare involontariamente un traditore, né mantenere involontariamente un collega cavaliere leale fuori gioco!

Una volta che gli effetti di una carta Viaggio sono stati completati, mettila nel mazzo di scarto. Nell'evento improbabile che il mazzo Viaggio si esaurisca, mescola tutte le carte Viaggio scartate per formare un nuovo mazzo. Non rimescolare il mazzo Viaggio in qualunque altro caso, come quando viene detto di rimescolare il bianco e nero pescato e il mazzo degli scarti.

Eliminazione delle carte nere per le imprese non più in gioco

Una volta che le carte nere pescate si riferiscono a imprese non più in gioco (ricerche per Excalibur, il Sacro Graal, e Lancillotto & il drago), vengono ora permanentemente rimosse dal gioco, piuttosto che scartate. Così non possono ricomparire nei rimescolamenti successivi dei mazzi durante il gioco. Pescare tale carta ancora conduce all'aggiunta di un Macchina d'assedio intorno a Camelot, ogni qual volta applicabile.

APPENDICE

Le sette streghe di Morgana

1° STREGA (1 carta) Innesca un rimescolamento immediato dei mucchi bianco e nero e mucchi di scarto (ma non il mazzo Viaggio!).

2° STREGA (1 carta) Finchè una nuova impresa è vinta, i cavalieri:

- non possono più sacrificare un punto vita durante la loro progressione della fase diabolica;
- non possono più non sacrificare un punto vita per guadagnare un'azione eroica supplementare
- e sir Caradoc inoltre temporaneamente è privato del suo potere speciale

Naturalmente, i punti vita possono ancora essere persi come conseguenza di una impresa perduta, il gioco di alcune carte nere, ecc... È soltanto il sacrificio dei punti vita che è negato.

3° STREGA (1 carta) Aggiunge la figura di un Pitto e un Sassone alle rispettive guerre, immediatamente. Ciò può causare la perdita di una o entrambe le Guerre. Se necessario, le conseguenze di collocazione della figura del Pitto è risolta per prima, poi le conseguenze della collocazione del Sassone.

4° STREGA (1 carta) Ogni cavaliere immediatamente scarta una carta Graal o perde un punto vita. Se un cavaliere non ha carte Graal carta, allora DEVE perdere un punto vita, anche a rischio della sua vita!

5° STREGA (1 carta) Per il resto del gioco, ogni accusa falsa porta che 2 spade bianche devono girarsi sul lato nero sulla tavola rotonda. Come nel gioco normale, se non ci sono più spade bianche da girare, l'accusa falsa non ha effetto.

6° STREGA (1 carta) Per il resto del gioco, ogni carta MERLINO giocata viene permanentemente rimossa dal gioco, piuttosto che scartata.

7° STREGA (1 carta) Tutti i cavalieri non presenti sull'impresa seguente persa, perdono immediatamente 1 punto vita. La strega è poi scartata.

Carte bianche supplementari

LOTTA? (3 carte) Il valore di questa carta, tra 1 e 5, è deciso dal cavaliere che sceglie di giocarla. Si noti che questa carta, malgrado il relativo effetto unico, è una Carta bianca standard, come tutte le altre carte di lotta, non una carta bianca speciale.

Nuove carte bianche speciali

RICHIESTA DI AIUTO (1 carta) I cavalieri possono muoversi verso la tua impresa, senza costo e senza pescare carte Viaggio. Non puoi richiedere aiuto nelle imprese in solitario, ma puoi lasciare una impresa in solitario - subendone le conseguenze – per rispondere alla Richiesta di aiuto di un collega cavaliere.

CACCIATA (1 carta) Scarta in modo permanente o semipermanente una Carta nera speciale (Foresta oscura, Nebbie di Avalon, Mordred, Vivien e le streghe di Morgana #2, #5, #6, #7) a tua scelta. Può anche essere usata, come qualunque altra carta bianca speciale, per liberare un cavaliere bloccato!

FAVORE DIVINO (1 carta) Il pareggio seguente che si presenta nel gioco è rotto a favore delle forze del Bene. Se è un pareggio nel numero delle Spade bianche e nere, alla fine del gioco, i Cavalieri leali vincono!

AMMAZZA DRAGO (1 carta) Pesca 3 carte bianche dal mazzo. Se sei sull'impresa del Drago, puoi scegliere invece di giocare 2 Carte lotta (comunque puoi ancora pescare 3 carte bianche, se preferisci). Potresti giocare così fino a 3 carte lotta sull'impresa Drago durante un singolo turno: 1 come tua azione eroica e 2 in più giocando l'Ammazza Drago dopo il sacrificio del punto vita.

SALVATAGGIO DI MERLINO (1 carta) Immediatamente sposta la miniatura di Merlino nell'impresa a tua scelta. Non necessariamente l'impresa dove attualmente ti trovi. Potrebbe essere persino una impresa non più in gioco (Excalibur, Sacro Graal, Lancillotto & il drago) in modo da impedire la disposizione di macchina d'assedio quando le carte nere del tipo corrispondente sono pescate!

NUOVA SPERANZA (1 carta) Scarta tutte le tue carte bianche, compresa questa, e pesca un uguale numero di nuove carte bianche dal mazzo.

TORNEO (1 carta) Guadagni 2 punti vita O (se giochi con la regola la sfida dello Scudiero) immediatamente rendi 1 scudiero un Cavaliere. Quando questa carta è giocata, non è necessario che tu sia dove si trova lo scudiero, ne' è necessario che lo scudiero si trovi a Camelot affinché sia investito cavaliere.

TREGUA (1 carta) Concludi una guerra a tua scelta (Sassoni o Pitti) con una tregua. Tutte le carte lotta sono scartate e tutte le miniature rimosse, con la vittoria né dell'uno né dell'altro accampamento. Se Mordred è presente, è anche scartato.