

THE BOOK OF Variants



rules by jellospike

graphic arts by veldom

*A manuscript for the vigilant Knight
& cunning Traitor*





Shadows over Camelot

Espansione Non Ufficiale

Di Alexandre Leblanc 2005

jellospike@hotmail.com

Tradotto da Giuseppe Casella (veldom)

veldom@libero.it

socio de "La Tana dei Goblin"

<http://nuke.goblins.net/>



Introduzione

Ho scoperto in rete queste varianti proposte da jellospike e le ho trovate davvero interessanti, belle da giocare e capaci di dare più longevità al gioco. Ho così deciso di rinnovare la veste grafica sia delle regole che dei componenti. Buon divertimento.

veldom

Questo file raggruppa tutti cambiamenti che ho fatto a "Shadows over Camelot", un gioco da tavolo pubblicato dalla "Days of Wonder". Li ho giocati molte volte e sembrano funzionare davvero bene. "Shadows over Camelot" è uno dei miei giochi preferiti ed ho sempre desiderato avere qualcosa in più da giocare. Inoltre sono un grande fan della letteratura e delle leggende basate sulla storia di Re Artù e ci sono molti personaggi ed eventi "lasciati fuori" che avrei voluto fossero inseriti. Non c'è assolutamente niente di ufficiale in queste regole e modifiche e non possono essere vendute o distribuite a pagamento. Non sono affiliato in nessun modo alla "Days of Wonder", e se Mr Laget o Mr Cathala o chiunque della "Days of Wonder" vogliono prendere qualcuna delle mie idee per un'eventuale espansione, sono più che ben venuti (non c'è nessuna espansione al momento in cui scrivo). In ogni caso, grazie per un gioco meraviglioso.

jellospike

Indice

1) Numero di giocatori	pag.	2
2) Aumentare la difficoltà	pag.	3
3) Nuovi cavalieri	pag.	4
4) Poteri speciali	pag.	6
5) Duelli tra cavalieri	pag.	8
6) La redenzione di Lancillotto	pag.	9
7) Quest alternativa del sacro graal	pag.	11
8) La Lancia del Destino	pag.	13
9) La caccia alla bestia	pag.	15
10) Tabelloni & Tessere		Documento allegato

1

Numero di giocatori

Questa variante rende più “stabile” la difficoltà in base al numero di giocatori. Non ci saranno più partite facili con 7 giocatori!

- 3 * Nessun traditore (se davvero ne volete uno usate 8 carte Loyalty e la variante ufficiale: guardate la carta Loyalty dopo che è stata ottenuta la sesta spada).
* +2 Carte bianche per ognuno all’inizio del gioco
* La Quest per la Lancia del Destino *non* è usata.
- 4 * 8 Carte Loyalty.
* +1 Carta bianca per ognuno all’inizio del gioco.
* La Quest per la Lancia del Destino *non* è usata.
- 5 * 7 Carte Loyalty.
* Usare la Quest per la Lancia del Destino.
- 6 * 7 Carte Loyalty.
* Usare la Quest per la Lancia del Destino.
* Nella sua fase “Taunt”, il Traditore può guardare una carta dalla mano di un avversario; se sceglie di rubare la carta a quello stesso giocatore, la sua mano verrà prima rimescolata.
- 7 * 8 Carte Loyalty.
* Usare la Quest per la Lancia del Destino.
* Il Traditore può guardare una carta dalla mano di un avversario (vedere le regole per 6 giocatori).
* Il Traditore può rubare una carta da due giocatori diversi.



2

Aumentare la difficoltà

Se pensate che il gioco sia troppo facile provate a pescare qualche carta nera prima dell'inizio della partita.

Difficile

5 Carte Nere

Molto difficile

10 Carte Nere

Ci riuscirete?

15 Carte Nere



3

All'inizio della partita, prima di scegliere i propri cavalieri, tutti i giocatori tirano il dado ad 8 facce. Chi fa il numero più alto prende uno dei cavalieri "speciali". Per sapere quale, tirate ancora il dado e consultate la tabella di pagina seguente (ho aggiunto anche il nome francese dei cavalieri accanto a quello inglese).

Sovrapponete la scheda col nome del cavaliere (che trovate nel documento allegato) alla scheda di Sir Bedivere e usate la sua miniatura. (Note: Sir Bedivere è stato distribuito gratuitamente con alcune riviste ludiche).

- **Sir Bors, Lord of Gannes**
 - Se giochi una Carta bianca speciale, pesca immediatamente altre 2 Carte bianche.
- **Sir Gaheris, Son of King lot**
 - Come progressione del male puoi scartare due Carte bianche
- **Sir Gareth, Son of King Lot**
 - Durante il tuo turno puoi spendere un Punto Vita per pescare due Carte bianche
- **Sir Gereint, King of Brittany**
 - Se ti sposti a Camelot puoi combattere immediatamente contro una macchina d'assedio
- **Sir Lamorak, Son of Pellinore**
 - +2 in combattimento o nelle Solo Quest (Cavaliere Nero o Lancillotto) e nei Duelli
- **Sir Owein, Son of Urien**
 - Puoi spendere un Punto Vita per scartare una carta Morgana

*Dado**Cavaliere*

1-2	Sir Bedivere	<i>Sire Bédivère</i>
3	Sir Bors	<i>Sire Bohor</i>
4	Sir Gaheris	<i>Sire Gaheriet</i>
5	Sir Gareth	<i>Sire Guerrehet</i>
6	Sir Gereint	<i>Sire Érec</i>
7	Sir Lamorak	<i>Sire Lamorak</i>
8	Sir Owein	<i>Sire Yvain</i>

Ai coraggiosi cavalieri che hanno portato a termine una Quest con successo, viene dato, come ricompensa, un nuovo potere. Tutti i poteri sono elencati nella tabella di pagina seguente.

Solo il cavaliere che ha fatto l'ultima azione della Quest riceve il potere (lo stesso cavaliere che riceverebbe la Reliquia). Ogni cavaliere ha un solo potere speciale aggiuntivo ed ogni quest portata a termine successivamente non ne dà altri.

I poteri segnati in *corsivo* si attivano una sola volta, non appena viene dato il nuovo potere. Il dado del Sole è un normale dado a sei facce. Come amuleto del Leone potete usare un qualunque oggetto.

Tabella dei poteri speciali

ARTHUR

Con Excalibur, guadagni +2 in ogni combattimento anziché +1.

Se sei a Camelot puoi usare il tuo potere per scambiare due carte anziché una.

KAY

Se sei a Camelot ogni altro Cavaliere che combatte una Macchina d'Assedio guadagna +1.

Puoi accusare qualcuno.

TRISTAN

+1 al combattimento nelle Solo Quest (Cavaliere Nero e Lancillotto) e nei duelli.

Se ci sono più spade nere che bianche, girane una.

PALAMIDES

Puoi girare tre tessere durante la caccia alla Bestia.

Punti Vita massimi: 8

Guadagni 1 Punto Vita

GALAHAD

+2 Willpower.

+2 al combattimento nella quest per l'armatura di Lancillotto.

PERCIVAL

+2 Willpower.

Se usi il graal cura un cavaliere morente con 6 Punti Vita

GAWAINE

Gira il Dado del Sole all'inizio del tuo turno. Quando mostra 2 o 5 guadagni +3 in combattimento.

Tutti prendono una carta bianca.

GEREINT

Fintanto che ti trovi sulla Guerra dei Pitti, la Guerra è persa solo se viene piazzato il 5° Pitto.

La partita è persa solo alla 13^a Macchina d'Assedio.

GAHERIS

Fintanto che ti trovi sulla Guerra dei Sassoni, la Guerra è persa solo se viene piazzato il 5° Sassone.

Una Quest vinta dà 3 Carte bianche in più.

GARETH

Se indossi l'Armatura di Lancillotto, pesca 3 Carte nere, metterne una in fondo al mazzo, una in cima al mazzo e giocane una subito.

Vai ad una qualunque Quest.

OWEIN

In una Quest persa non perdi 1 Punto Vita.

Metti un Amuleto Leone sulla tua scheda. Scartalo per scartare una qualunque carta nera.

LAMORAK

In un duello guadagni 2 Punti Vita anziché 1.

Spostarsi alla Quest del Cavaliere nero è un'azione gratuita.

BORS

+1 Willpower.

+3 al combattimento contro il dragone.

BEDIVERE

Al tuo turno puoi pescare e scartare 2 carte bianche anziché 1.

Mostra la tua carta lealtà.

LANCELOT

+1 Willpower.

+2 Al combattimento.

Di solito, per i Cavalieri, qualunque occasione era buona per duellare ed ottenere fama o regolare i conti. Quando due (o più) cavalieri si trovano a Camelot , uno di loro (come nuova azione relativa a Camelot), può sfidarne un altro a duello. Il duello deve essere accettato.

Ognuno dei due cavalieri coinvolti nel duello gioca una carta combattimento (senza tralasciare nessuno dei modificatori del combattimento, si applica anche il potere speciale di Kay) Il punteggio più alto vince. Se il totale è uguale per entrambi i cavalieri, ciascuno può giocare un'altra carta combattimento e così via.. Se i totali sono uguali ed entrambi i giocatori non possono o non vogliono giocare un'altra carta combattimento vince l'attaccato. *Un giocatore è obbligato a giocare il duello ma non deve per forza giocare una carta se non vuole.*

Vincitore	Guadagna 1 punto vita e pesca 4 carte bianche
Sconfitto	Perde 1 punto vita

Inoltre, se un giocatore ne ha attaccato un altro, è immune da tutti duelli sino al suo prossimo turno. Questa è una regola importante, non dimenticatela, gli altri giocatori non possono attaccarlo anche se vorrebbero farlo. Potete usare dei segnalini per ricordarvene.

I giocatori possono duellare solo quando il traditore non è stato ancora rivelato.

Se il traditore si è rivelato o se ogni carta lealtà è stata rivelata, non è più possibile duellare. I cavalieri leali hanno ben altro da fare! Il duello è un arma molto potente per un traditore nascosto, ma non siate troppo plateali.

Ho avuto la sensazione che la quest del Graal così com'è sia un po' noiosa e priva di grandiosità, per un'impresa così epica. Mi sembra anche strano il fatto che sia una Quest di gruppo. Ecco perché ho creato una Quest del Graal alternativa. La vecchia Quest del Graal, dove si cerca di giocare otto carte sul tabellone, da adesso in poi non verrà più chiamata così, ma ci si riferirà ad essa come "La Redenzione di Lancillotto".

Alla fine del regno di Artù, Lancillotto, quando venne scoperta la sua relazione con la Regina, si scontrò con il suo re e tutti gli altri cavalieri. E' per questo che si può combatterlo e vincere la sua armatura nella quest per l'Armatura di Lancillotto (da non confondere con la Redenzione di Lancillotto). Così, nella Quest della Redenzione i cavalieri cercano di aiutare Lancillotto a redimersi dai suoi peccati. Alla fine potrebbe avere successo, riunirsi con loro e tornare a far parte della tavola rotonda ottenendo il perdono del re.

La quest della Redenzione funziona esattamente come la vecchia quest del Graal eccetto che per due cose: la ricompensa e il fatto che le carte disperazione e desolazione non devono essere necessariamente giocate qui. Possono infatti essere giocate nella nuova Quest del Graal (che più avanti verrà chiamata semplicemente Quest del Graal), ma solamente se la quest non è già stata finita e se ci sono uno o più cavalieri che in quel momento la stanno giocando.

Lo stesso avviene se la Redenzione è già finita: una carta disperazione o desolazione può essere trasformata in una macchina d'assedio oppure giocarla nella quest del graal (se non è finita e se ci sono cavalieri che in quel momento la stanno giocando).

Quindi se la Quest del Graal si è già conclusa o se non vi sono cavalieri che la stanno affrontando in quel momento, siete obbligati a giocare una carta disperazione o desolazione nella Quest della Redenzione (o a trasformarla in macchina d'assedio se la quest della Redenzione è già finita).

Vittoria : 8 carte Graal.

Sconfitta : 8 carte Despair.



In caso di vittoria, se un altro giocatore ha già l'armatura di Lancillotto, quel giocatore se la tiene. Se l'armatura è andata perduta, viene recuperata. Se la Quest per l'armatura di Lancillotto non si è ancora conclusa, il vincitore della redenzione prende l'armatura. La Quest per l'Armatura finisce immediatamente senza né vittoria né sconfitta. Il tabellone viene girato dal lato del "Drago". Inoltre, se vuole, il giocatore che ha compiuto l'azione conclusiva della Quest della Redenzione può adesso giocare come Lancillotto ed il suo attuale cavaliere si prenderà un ben meritato riposo. Tutti i poteri del vecchio personaggio vengono perduti ma si mantengono i punti vita, le carte e le reliquie.

- **Sir Lancelot, Son of Ban of Benwick**

- Puoi sempre fare due azioni differenti durante il tuo turno ma non puoi sacrificarti.

Nota: Sacrificarsi significa perdere un Punto Vita per fare un'altra azione durante il vostro turno.

7

Quest alternativa del Sacro Graal

La nuova Quest del Graal è una sola quest che più cavalieri possono intraprendere contemporaneamente. I giocatori fanno avanzare la loro miniatura su un tabellone speciale dove devono affrontare 5 sfide, ognuna composta da due o più fasi.

Ogni carta disperazione applicata alla Quest del Graal fa sì che il cavaliere in posizione più avanzata lungo il percorso, vada indietro di un passo. Un cavaliere non potrà mai tornare indietro a una sfida precedente. Ogni carta desolazione fa sì che tutti i cavalieri sulla quest tornino indietro di un passo. Se c'è un solo cavaliere sulla quest, indietreggia di due passi. Se un cavaliere è nella prima casella di una sfida (caselle rosse) non può più tornare indietro. La carta disperazione/desolazione viene allora applicata al successivo cavaliere più avanzato sul percorso e così via. se nessuno può indietreggiare, il cavaliere più avanzato deve perdere un punto vita. Per rendere più difficile la Quest, si può invece decidere di far perdere 2 punti vita per la carta desolazione.

Ogni sfida ha una particolare azione eroica che fa avanzare un cavaliere. Quando un cavaliere è sull'ultima casella di una sfida deve giocare una carta Graal per avanzare alla seconda casella della sfida successiva (nota: la carta Dark Forest impedisce di giocare carte Graal su tutte le quest)

La Quest del Graal non può essere persa, ma può essere completata una sola volta.



Per la Quest alternativa del Santo Graal utilizzate il tabellone presente nel documento allegato.

Mount Dolourous

Un cavaliere deve scartare una qualunque carta bianca per proseguire.

* casella 1: Qui è dove i cavalieri iniziano la quest

* casella 2: Questa è l'ultima casella

Le altre sfide

* casella 1: Se indietreggiate su questa casella dalla casella numero 2, pescate una carta.

* casella 2: Qui è dove i cavalieri iniziano la quest

* casella 3: Questa è l'ultima casella

The Tree of Sorcery: Provate la vostra forza di volontà. (equivalente a 4 + i vostri punti vita). Le forze del male tirano un dado a 8 facce. La vostra forza di volontà deve essere superiore per avanzare

The Ghost Monks: Scartate una o più carte combattimento, totalizzando un punteggio di 3 o superiore per avanzare.

The Tomb of Mordrain: Provate la vostra forza di volontà. (equivalente a 3 + i vostri punti vita). Le forze del male tirano un dado a 8 facce. La vostra forza di volontà deve essere superiore per avanzare.

The Chamber of the Holy Grail: Giocate una carta Graal per avanzare.

8

La Lancia del Destino

È una quest completamente nuova il cui scopo, per tutti i cavalieri, è di giocare sul tabellone un certo numero di carte bianche (di qualunque tipo, come nella Quest di Excalibur). All'inizio le carte da giocare sono 9, ma il loro numero può crescere. La Quest richiede 15 tessere speciali (che trovate insieme al tabellone nel documento allegato) usate per determinare quante carte ulteriori saranno necessarie a vincere la Quest. Una carta Merlino può eliminare l'ultima tessera giocata.

Le tessere vengono pescate in tre occasioni e posizionate progressivamente negli appositi riquadri del tabellone:

- Ogni volta che viene perduta una Quest.
- Quando viene pescata una carta Desolazione.
- Durante la progressione del male potete pescare una tessera in alternativa alle azioni standard (pescare una carta nera, perdere un punto vita, piazzare una macchina d'assedio).

Vittoria del Bene: 9 + ? Carte Bianche giocate

Vittoria del Male: 4° tessera pescata



Il potere della lancia del destino è molto utile: il cavaliere che la possiede prende una Carta bianca in più ogni volta che pesca Carte bianche (ad esempio a Camelot o quando ha successo in una quest). Questo potere non si applica allo scambio di carte.

Le 15 tessere speciali

Carte	Effetti Speciali (Si applicano al cavaliere che pesca la tessera a meno che non sia specificato diversamente)
3	-
3	-
3	-
3	-
3	-
2	Scarta una carta Merlino o perdi 1 punto vita
2	Scarta due carte bianche
2	Vai alla quest del Graal
2	Aggiungi una macchina d'assedio
2	Aggiungi un sassone o perdi 1 punto vita
1	Aggiungi una spada nera
1	Pesca 3 carte nere
1	Scarta una reliquia, anche se non è la tua
1	Se Percival è in gioco, adesso è disperso (anche se non è il tuo personaggio)
1	Se Artù è in gioco, adesso è ferito (anche se non è il tuo personaggio)

- Il numero di carte indica quante ulteriori carte bianche è necessario scartare per completare la quest.
- Se Percival è disperso non può tornare a Camelot. Se vi viene trasportato dal potere di una carta o dopo aver completato una quest, viene invece mandato alla quest del graal e guadagna due carte. Percival non è più disperso se la quest della lancia del destino viene completata con successo.
- Se Artù è ferito viene mandato immediatamente a Camelot. Deve rimanere lì e non si può più spostare. Non può combattere le macchine d'assedio. Artù non è più ferito se la quest del Graal è completata con successo.

9

La caccia alla Bestia

E' una Solo Quest completamente nuova. Lo scopo della quest è di trovare e cacciare la Questing Beast che si nasconde nel bosco. I giocatori possono farlo girando le tessere e cercando di trovarne due identiche. Infatti è un semplice gioco in stile Memory, ma il risultato è una divertente alternativa alle quest in cui si giocano carte.

L'azione eroica consiste nel girare due tessere. Se vengono scoperte due tessere identiche il cavaliere può girarne altre due e così via. Se le due tessere sono diverse vengono rimesse a posto e l'azione è finita.

La quest non può essere persa ma può essere completata solo una volta.

Il tabellone e le tessere sono nel documento allegato.

Vittoria: tutte le 12 tessere scoperte.



Andate e rendete fiero Pellinore