

# Il segno degli antichi: NIGHTMARE MODE - (HOME RULES)

## V.0.2

Questa variante di gioco punta a portare il livello di difficoltà da mediamente semplice (8/10 vinte) a mediamente ostico (4/10 vinte) e contemplando una serie di regole che rendono anche il gioco più realistico e stimolante.



### Introduzioni alle meccaniche base di gioco:

.Giocare con le 6 carte avventure coperte

.Tutte le carte avventura (ECCEPTE QUELLE ULTRATERRENE)che subentrano in gioco entrano coperte anch'esse.

.Ogni mezzanotte il Grande Antico guadagna un segnalino sventura.

.Se durante il giorno appena concluso nessuno degli investigatori è stato capace di risolvere un'avventura il Grande Antico guadagna un segnalino sventura addizionale.

.Un giocatore divorato a causa della perdita di tutti i suoi punti salute sarà escluso definitivamente dal gioco. (vedi sotto al paragrafo "Resti ambigui")

.Un giocatore che sarebbe dovuto essere divorato per la perdita di tutti i suoi punti sanità ora acquisisce lo status di "Follia" (vedi sotto al paragrafo "Follia") e continua a rimanere in gioco ma in ogni caso subisce sempre la stessa penalità che prevede l'aggiunta di un segnalino sventura sul relativo percorso.

### COMPARSA MOSTRO (MOSTRI VAGANTI PER IL MUSEO)

.Giocando con le carte coperte, i mostri che dovremmo aggiungere al gioco, per logica potrebbero essere piazzati a caso sotto una qualsiasi carta avventura distribuendoli in modo equo qualora fossero più di uno d'aggiungere....ebbene NO!Quindi il primo mostro disponibile che "vagherà" per il museo sarà aggiunto (E quindi attirato) alla prima carta avventura rivelata qualora non c'è ne fossero già altre in gioco a faccia scoperta (e senza mostri in tal caso sarebbe da considerarsi come fosse una carta coperta per la regola della distribuzione equa)...si avete proprio inteso bene..significherà che non solo non potrete sapere così vi

riserverà la carta avventura che state per scoprire ma sapete già per certo che sarà accompagnata da un bel mostro. Pazienza!

NOTA: in caso i mostri in attesa di piazzamento fossero più di uno non saranno tutti aggiunti chiaramente alla singola avventura appena svelata..se siete incapacitati nel distribuirli in modo equo sul tavolo da gioco..dovrete attendere che altre carte avventura siano svelate per poterne piazzare di nuovi o che un'avventura si "liberi" di un mostro.



Esempio:

Una carta mito alla mezzanotte mi fa aggiungere 2 mostri, sul tavolo non ho nessun evento a faccia scoperta. I 2 mostri dunque vagheranno in attesa di collocazione fintanto che non trovino spazio su 2 carte avventura oppure fintanto che uno degli investigatori non abbia sconfitto un mostro su un'avventura pur non portandola a termine dunque subentrerà l'altro mostro ancora in cerca di collocazione (che cattiveria!) e questo potrebbe essere l'esempio se entrambi i giocatori stessero cercando di portare a termine la stessa avventura e quindi non rivelando attualmente altre carte sul tavolo.

## "RICERCHE PERSONALI"

Premessa questa novità al regolamento introduce un "SENSO DI MERITOCRAZIA" al singolo giocatore all'interno di un concetto di gioco cooperativo e allo stesso tempo da degli stimoli ulteriori ai singoli investigatori senza però tralasciare il concetto del "BENE COMUNE". Inoltre, dato queste HOME RULES tendano ad alzare sensibilmente la difficoltà del gioco, questo effetto potrà dare talvolta una mano non da poco all'intero gruppo.

.Ad ogni mezzanotte e prima della fase che prevede la pescata della nuova carta mito l'investigatore che è riuscito a guadagnare più punti trofeo durante la giornata (o a pari merito si terranno in considerazione i segnalini indizio posseduti dai singoli giocatori e se anche questo non dovrebbero soddisfare una classifica allora si considererà il punteggio sommato di tutti i trofei posseduti attualmente) ha diritto ad un lancio del dado rosso, qualora il risultato del tiro fosse un "Jolly" allora il giocatore avrà concluso le sue "Ricerche personali" e potrà rimuovere un segnalino dal percorso sventura guadagnando così un "Punto investigazione." Alla fine del gioco, a prescindere dall'esito positivo o negativo, l'investigatore con più "punti investigazione" sarà considerato il migliore del gruppo.



NOTA:se il segnalino rimosso dal percorso sventura aveva come effetto la comparsa di un mostro,quell'effetto sarà nuovamente applicato non appena vi sarà riposto sopra un'altro segnalino nuovamente.

## "FOLLIA"



. Nel regolamento originale ogni giocatore che perdeva tutti i suoi "punti sanità" era considerato divorato.. bhè in questa variante NO!!!..Se vi state chiedendo il perché ..dato che questa modalità di gioco tende a rendere la difficoltà del gioco stesso più elevata...ebbene vi risponderò subito!Dunque un investigatore che avrà perso tutti i suoi punti sanità realisticamente appunto Impazzirebbe...ma questo perché mai dovrebbe escluderlo dal gioco???Non è mica morto...semplicemente risulterà essere una mina vagante per l'intero gruppo!Ebbene l'investigatore colto dunque da follia ( SANITA' 0 ) continuerà a giocare con i seguenti MALUS (nota che un giocatore in stato di follia da ora in poi può perdere solo "punti salute"):

. Non verrà più presa in considerazione l'abilità speciale del singolo investigatore ma potrà continuare ad usare tutte le carte oggetti e segnalini indizio eccetto però gli incantesimi e gli alleati (quest'ultime due tipologie di carte se già presenti nella riserva del singolo giocatore verranno scartate immediatamente assieme ai trofei nel momento in cui il giocatore acquisisce lo status di "follia" mentre qualora siano previsti come ricompensa di una singola avventura saranno considerati nulli e non verranno pescati dal quel giocatore).

. La Salute massima dell'investigatore è ridotta del suo 50% al corrispettivo iniziale arrotondato per difetto.

. Lo spostamento sulle singole avventure è TOTALMENTE RANDOM TRAMITE IL LANCIO DI UN COMUNE DADO D6 (considerando una disposizione delle 6 carte su due file a 3 colonne, la prima carta avventura in basso a sinistra corrisponderà ad un risultato di 1 per finire quindi all'ultima carta in alto a destra equivalente ad un 6).

.Alla fine di ogni giornata il giocatore colto da "Follia" lancerà un dado verde di gioco, se il risultato fosse un segno "Terrore" allora il gruppo aggiungerà un segnalino sventura sul relativo percorso.

## "PAURA"

Ogni qualvolta un investigatore abbandona il gioco a causa della perdita di tutti i suoi punti salute, metterà in allarme l'intero gruppo, infatti ogni altro investigatore dovrà rimuovere un punto sanità con l'aggiunta di un segnalino sulla propria scheda di gioco.



## "RESTI AMBIGUI "

. Una volta che un investigatore cadrà al suolo esaminerà a causa della perdita dell'ultimo punto Salute..a causa del fallimento di un'avventura, il giocatore uscirà dal gioco ma lascerà solo e soltanto su quella carta avventura tutti gli oggetti comuni, unici ed incantesimi che egli possedeva fino a quel momento (perdendo tutto il resto.. segnalini indizi e trofei), dando così la possibilità ad altri giocatori, una volta completata quell'avventura, di raccogliere i resti del malcapitato ed usarli a proprio vantaggio sfruttandoli per il resto del gioco.

## "ACCESSO AD UN AVVENTURA ULTRATERRENA "

. Spesso risolvere le avventure ultraterrene è davvero conveniente in termini difficoltà/ricompensa.. dunque per rendere il tutto ancora più ostico (se il resto non bastava) per accedervi ora bisognerà scartare una "carta incantesimo" avente valenza per l'intero gruppo .L'incantesimo può essere scartato da qualsiasi giocatore in qualsiasi turno per permettere l'accesso all'avventura ultraterrena al gruppo. Qualora il gruppo non posseda almeno un carta incantesimo nessuno potrà partecipare all'avventura.