

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il file pubblicato originale. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini, così come del contenuto del fix, sono detenuti dai legittimi proprietari.



Disclaimer (by eurek)

Autore dei Fix: Nicola Zee
Traduzione Italiana: Enrico Donaggio (eurek)

Grazie a Nicola per questi fix, che rendono giocabili 3 dei 5 scenari della scatola base sopperendo alle gravi mancanze in fase di playtesting della Fantasy Flight; grazie anche per il continuo supporto e i chiarimenti durante la fase di traduzione. Grazie a foxmul84 per i template messi a disposizione nell'area di download della TdG, che ho utilizzato per la creazione della traduzione. E grazie a tutti i giocatori che da buon custode mi sono divertito a massacrare in questi ultimi mesi (mari_mari, pete100, shasaza74 aka "la suora", gixx, blackswan, eragon, pier, giulio, tania).

La traduzione - pur rispettando l'intento originale dei fix di Nicola - è resa più liberamente soprattutto nel flavor text, per cercare di avvicinarsi il più possibile all'edizione originale italiana. Inoltre, non ho incluso la traduzione di:

- investigatori racchiusi nell'espansione "Alchimia Proibita", (non la possiedo e non ho in programma di acquistarla)
- carte combattimento (il cui utilizzo è opzionale - avendo il richiamo della Foresta non sento l'esigenza di includerle)

Questo file introduttivo spiega le ragioni alla base delle modifiche apportate alle carte.

Ragioni per le Modifiche (by N. Zee)

Carte Azione del Custode

Convocare gli Adepti

Blocca la strategia conosciuta come SUTAW (Save Up Threat And Win) che consente al custode di vincere facilmente la partita accumulando Segnalini Minaccia e quindi evocando contemporaneamente un grande numero di cultisti nei punti strategici (nello scenario "Il Santuario Privato").

Piromane

Blocca l'ovvia strategia del custode cui era permesso mandare a fuoco l'intera mappa e guardare tutti gli investigatori bruciare impotenti.

Risuscitare i Morti

Ora il custode non può più piazzare un Segnalino Cadavere e immediatamente convertirlo in Zombie, concedendo agli investigatori un turno di pianificazione.

Carte Obiettivo

Il Santuario Privato (Obiettivo 1B)

L'obiettivo è stato cambiato soprattutto per far sì che la storia fosse più coerente. Lo Chtoniano che si può muovere non calza bene con la descrizione della sua taglia - in continua crescita. Il nuovo testo aggiunto riguardo a Marie spiega più chiaramente il perché trovare Marie può essere cruciale. Il nuovo obiettivo inoltre rende la vittoria degli investigatori leggermente più facile.

Il Santuario Privato (Obiettivo 1C)

Uccidere un investigatore è troppo facile per il custode. Ora l'obiettivo del custode è più difficile: il custode deve necessariamente usare uno zombie per l'uccisione. Il testo aggiunto riguardo a Marie rende più chiaro perché Marie è essenziale.

Legami di Sangue (Obiettivo 1B)

L'obiettivo originale era praticamente impossibile da vincere con 4 investigatori. Per il custode era sufficiente creare un flusso costante di zombie in direzione dell'altare, vincendo così approssimativamente al turno 11. Assumendo che il custode piazzasse gli indizi nelle stanze più distanti, gli investigatori giocando in modo perfetto hanno bisogno di almeno 8 turni per trovare l'Indizio 1 ed altri 4 turni per raggiungere il cimitero per un totale di 12 turni. Con il nuovo obiettivo, il custode può vincere al massimo in 13 turni. Per compensare, il custode ha bisogno di un solo zombie, e gli investigatori devono lasciare a terra il teschio nella stanza di destinazione.

Scenari Base non Modificati

La casa del Signor Lynch

Questo scenario va bene così com'è, e non è stato modificato.

Il Ragazzo dagli Occhi Verdi

Questo scenario richiede troppe modifiche per essere reso bilanciato, e non è stato modificato. *Diversi post su BGG sconsigliano di giocarelo (ndt).*

Investigatori

Kate Winthorp - Verificare una Teoria

L'abilità può vanificare la partita (in particolare quando gli investigatori hanno come obiettivo quello di scappare dalla casa), specialmente se usato con successo nelle prime fasi di gioco. Inoltre, l'abilità è completamente inutile in tutti quegli scenari in cui c'è solamente un obiettivo, e i giocatori hanno già giocato quello scenario e quindi ricordano l'obiettivo (come ad esempio gli scenari del Richiamo della Foresta e alcuni PoD).

Gloria Goldberg - Sensitività Psicica

L'abilità compromette la rigiocabilità dello stesso obiettivo. Al Turno 1, il giocatore prova a indovinare la location dell'indizio 1 basandosi sulle precedenti partite dello stesso scenario. Se la selezione risulta corretta, l'obiettivo può essere dedotto dalla lettera della carta Indizio 1. L'unica cosa che il giocatore deve fare è ricordarsi l'obiettivo dalle sue precedenti partite.

Joe Diamond

Fix ufficiale così come descritto nelle regole dell'espansione "Il Richiamo della Foresta".

Sister Mary

La suora è uno dei personaggi più deboli del gioco. La nuova abilità riflette tematicamente il fatto che abbia una candela in mano.

Stabilizzatore di Flusso

Il custode può beneficiare da questo oggetto piazzando dei mostri in stanze migliori. Grazie a Chris J Davis per il permesso di includere questo fix. Grazie a Roberta Yang e Chris per i chiarimenti rispetto al perché questo fix era richiesto.

Si suggerisce inoltre a giocatori novizi di NON selezionare come oggetti iniziali i seguenti: Chitarra e Dinamite. Gli oggetti in alternativa sono normalmente migliori.

Regole Addizionali

Questa regola viene aggiunta nell'espansione "Il Richiamo dell Foresta" ma è ugualmente applicabile agli scenari del gioco base:

Nel caso vi sia un solo giocatore oltre al keeper, tale giocatore dovrebbe giocare con (almeno) 2 investigatori.

1 CONVOCARE GLI ADEPTI



Una sagoma esce dalle ombre e avanza lentamente. Il suo sguardo fisso non lascia trapelare alcuna umana compassione.

Azione: Piazza un Cultista in uno spazio contenente un altare. Ogni turno, solo un Cultista per altare può essere piazzato in questo modo.

2 PIROMANE



La stanza va in fiamme.

All'inizio del gioco, piazza 6 segnalini Fuoco su questa carta.

Azione: Prendi un segnalino Fuoco da questa carta e piazzalo in una stanza con un Fuoco da Campo o adiacente ad una stanza già in fiamme.

? RISUSCITARE I MORTI



Ogni volta che un mostro umanoide o un investigatore viene ucciso, piazza 1 segnalino Cadavere al suo posto.

Azione: Esegui 1 delle seguenti (non puoi eseguire entrambe le azioni in un solo turno): paga 1 segnalino Minaccia per piazzare 1 segnalino Cadavere nel Cimitero o nella Cripta **oppure** paga 2 segnalini Minaccia per scartare 1 segnalino Cadavere e piazzare uno Zombie al suo posto.

1 CONVOCARE GLI ADEPTI



Una sagoma esce dalle ombre e avanza lentamente. Il suo sguardo fisso non lascia trapelare alcuna umana compassione.

Azione: Piazza un Cultista in uno spazio contenente un altare. Ogni turno, solo un Cultista per altare può essere piazzato in questo modo.

2 PIROMANE



La stanza va in fiamme.

All'inizio del gioco, piazza 6 segnalini Fuoco su questa carta.

Azione: Prendi un segnalino Fuoco da questa carta e piazzalo in una stanza con un Fuoco da Campo o adiacente ad una stanza già in fiamme.

? RISUSCITARE I MORTI



Ogni volta che un mostro umanoide o un investigatore viene ucciso, piazza 1 segnalino Cadavere al suo posto.

Azione: Esegui 1 delle seguenti (non puoi eseguire entrambe le azioni in un solo turno): paga 1 segnalino Minaccia per piazzare 1 segnalino Cadavere nel Cimitero o nella Cripta **oppure** paga 2 segnalini Minaccia per scartare 1 segnalino Cadavere e piazzare uno Zombie al suo posto.

Il Santuario Privato Obiettivo 1A

Se ci sono almeno 4 Cultisti nella Cappella all'inizio del tuo turno, puoi rivelare questo obiettivo e piazzare uno Chthoniano nella Cappella (mostro unico). Dopo 2 turni lo Chthoniano non potrà più lasciare la stanza in cui si trova per la sua accresciuta stazza. Il custode vince se lo Chthoniano non viene ucciso nei prossimi 4 round.

Gli investigatori vincono se lo Chthoniano è ucciso **oppure** se l'ultima carta Evento è rivelata e uno degli investigatori ha trovato Marie (Indizio 1B).

Quell'abominio cresce a dismisura e finirà per inghiottire l'intero Monastero. Marie potrebbe sapere come scacciarlo e rispettarlo da lì dove è venuto.

Il Santuario Privato Obiettivo 1C

Il custode può rivelare questo obiettivo all'inizio del suo turno se è presente almeno 1 Zombie, 1 Segugio di Tindalos o 1 Shoggoth in ciascuna delle seguenti stanze: Cappella, Studio e Corridoio ad Angolo 2. Il custode vince se l'Evento V è rivelato oppure se un investigatore è ucciso da uno Zombie mentre questa carta è rivelata.

Gli investigatori vincono se un investigatore con l'Indizio 1C scappa dalla Cappella.

Il dio dell'oscuro culto è stato evocato grazie alle tre creature in posizioni chiave. Marie è destinata ad essere la vittima sacrificale, ma - se riuscisse a scappare - il dio sazierebbe la sua sete divorando i suoi propri Cultisti. Oppure potresti essere proprio tu la nuova vittima scelta dai suoi servitori Zombie. Fuggi sorreggendo Marie, in stato di incoscienza!

Legami di Sangue Obiettivo 1B

All'inizio del suo turno (dopo che è stato rivelato l'Evento III), il custode può rivelare questo obiettivo. Il custode piazza su questa carta 1 segnalino Abilità se alla fine del suo turno c'è almeno uno Zombie in uno spazio contenente un altare. Il custode vince se ci sono 3 segnalini Abilità su questa carta.

Grazie al teschio dissepellito dal Cimitero, Artimus avrebbe portato a compimento l'empio rituale per risvegliare un'intera armata di Zombie! Il tempo ormai è agli sgoccioli, devi porre fine agli errori compiuti da tuo zio.

Gli investigatori vincono se il "Teschio per Rituali" è lasciato nel Cimitero.

Se si seleziona l'obiettivo 1A, il custode deve scegliere l'Opzione Storia 2A



Incollare nel manuale del custode, scenario "Legami di Sangue"

Colpo di Fortuna

Azione: Una volta per partita, scegli un mostro nel tuo spazio ed effettua una prova di Fortuna.

Successo: Se è un mostro unico, gli infliggi 5 danni. Altrimenti, uccidi il mostro.

Intelligenza	6
Volontà	5
Arcano	3
Fortuna	3

La mano del Padre

Inizi la partita con la tua carta Oggetto Iniziale "Acqua Santa".

Una volta per partita, per la durata del turno degli investigatori, i segnalini Oscurità non hanno effetto nelle stanze in cui ti trovi.

Forza	3
Precisione di Tiro	2
Destrezza	6

Sensibilità Psicica

Una volta per partita, scegli una stanza: il custode legge a voce alta tutte le carte presenti. Se l'Indizio 1 è tra queste, ti rivela che è presente (ma non il suo testo) e tu guadagni un Punto Abilità.

Intelligenza	6
Volontà	6
Arcano	6
Fortuna	3

Verificare una Teoria

Azione: Una volta per partita, scegli due carte qualsiasi. Il custode deve scegliere se leggere a voce alta il contenuto delle carte o darti Punti Abilità pari al doppio del numero degli indizi finora raccolti dal gruppo di investigatori.

Intelligenza	6
Volontà	6
Arcano	6
Fortuna	3

STABILIZZATORE DI FLUSSO



Equipaggiamento.

Ogni volta che un mostro viene piazzato (non spostato) nella stanza in cui ti trovi, puoi invece piazzare quel mostro in una stanza adiacente (connessa da una porta o un passaggio).