

The Elder Scrolls

IL TRADIMENTO DELLA SECONDA ERA



MANUALE

VERSIONE 1.1

INDICE

Come usare questo manuale.....	10
Introduzione.....	10
Panoramica del gioco.....	10
Fondamenti delle regole	10
Preparazione del gioco.....	12
Passi della preparazione	12
Scegliere una missione iniziale.....	13
Livelli di difficoltà	13
Schema della preparazione.....	14
Esempio di missione iniziale.....	15
Sigle delle province.....	15
Regole degli avventurieri.....	18
Anatomia del tappetino dell'avventuriero	18
Creazione dell'avventuriero	19
Popoli di Tamriel.....	19
Statistiche.....	19
Salute.....	20
PV bonus.....	20
Vigore.....	20
Magicka	20
Limiti delle componenti.....	21
Abilità	21
Rami abilità.....	22
Lotta.....	22
Suggerimenti per i dadi abilità.....	22
Tracciato di ricarica	23
Statistica ricarica.....	23
Recuperare i dadi.....	23
Fatica	23
Slot attivi.....	24
Dadi fatica negli slot attivi.....	24
Scheda di consultazione della razza	24
Scheda di consultazione della classe	25
Attivare le capacità della classe.....	25
Resistenza.....	25
Esempi di creazione di un avventuriero	26
Inventario.....	28
Carte oggetto	28
Sottotipi di oggetto	29
Tratti degli oggetti.....	29
Parole chiave degli oggetti	29
Anatomia delle carte oggetto	30
Migliorie	31
Aumentare un attributo.....	31
Aumentare la statistica ricarica	31
Aumentare la resistenza	31
Promuovere la classe.....	31
Aggiungere un ramo abilità	31
Aggiungere la statistica Magicka	31
Fasi di gioco.....	34
Fase nuovo giorno	34
Fase territorio	34
Mappa del territorio.....	35
Segnalini del territorio.....	35

Es. di fase nuovo giorno e territorio (gg.1).....	35
Es. di fase nuovo giorno e territorio (gg.2).....	36
Dimensione della compagnia.....	36
Fase incontro	36
Risolvere gli incontri	36
Anatomia delle carte incontro.....	37
Esiti degli incontri	38
Es. di incontro sul territorio (gg. 2)	38
Tipi di icone incontro sulle carte territorio	38
Incontri città	38
Carovane itineranti	38
Effetto della città	39
Azioni città.....	39
Servizi delle città	40
Esempio di incontro città.....	41
Prove di interazione sociale.....	42
Valore di difficoltà	42
Passi delle prove di interazione sociale.....	42
Es. di prova di interazione sociale	42
Fase ricompense	43
Es. di fase ricompense (giorno 2).....	44
Fine fase giornata.....	45
Es. di fine fase giornata (giorno 2)	45
Movimento sul territorio dei PNG	46
Missioni	46
Missioni della gilda	46
Carte gilda.....	46
Stadi della missione	46
Stadi collegati.....	46
Anatomia stadi missioni della gilda	47
Missioni secondarie.....	48
Anatomia carte missione secondaria.....	48
Finire la sessione.....	48
Diario della campagna.....	49
Campagne.....	49
Completare con successo una sessione	49
Continuare una campagna	49
Preparazione della campagna	49
Anatomia del diario della campagna.....	50
Perdere la campagna	50
Parole chiave delle missioni	50
Parole chiave principali.....	50
Parole chiave minori	50
Soccorso della gilda	51
Gran finale	51
Preparazione del gran finale	51
Fasi del gran finale	51
Incontri del gran finale	51
Vittoria finale e sconfitta.....	51
Regole della battaglia.....	54
Modalità di battaglia	54
Nemici	54
Unità della missione.....	54
Orda nemica	54

Anatomia dei gettoni nemici	55	Esempio di preparazione dell'avanscoperta	74
Difficoltà ON della fine della sessione	56	Anatomia della mappa dell'avanscoperta	75
Preparazione della battaglia.....	57	Anatomia delle carte avanscoperta	76
Round di battaglia.....	57	Esplorazione nelle avanscoperte.....	77
Sequenza del round	57	Esagoni esplorabili.....	77
Definizioni della mappa	58	Pescare le carte e le tessere.....	77
Adiacente.....	58	Frammenti celesti.....	78
Più vicino	58	Raccogliere i frammenti celesti.....	78
Più lontano.....	58	Esempio di esplorazione	79
Invalicabile	58	Spazio sul tavolo e avanscoperte	80
Occupato/Libero	58	Trappole.....	80
Portata.....	58	Sequenza della trappola	80
Visione	58	Sotterranei.....	80
Bersaglio.....	58	Orda nemica nei sotterranei	80
Verso	58	Anatomia dell'incontro sotterraneo	81
Ritirarsi dalla battaglia.....	59	Preparazione del sotterraneo.....	82
Turni degli avventurieri	59	Esempio di preparazione del sotterraneo.....	83
Azioni	59	Obiettivi della battaglia	86
Movimento.....	59	Fine della battaglia	86
Impegno.....	59	Risistemare alla fine della battaglia	86
Risolvere le capacità delle abilità.....	60	Regole aggiuntive.....	88
Tirare i dadi abilità fuori della battaglia.....	61	Tirare un dado a sei facce (D6).....	88
Suggerimenti per risolvere i risultati dei dadi.....	61	Scartare	88
Capacità della classe.....	61	Momento di attivazione degli effetti	88
Esplorare	61	Glossario	88
Stile di combattimento.....	61	Unità sconfitte sulle tessere.....	88
Esempio di turno degli avventurieri.....	62	Sconfiggere le unità.....	88
Prevenire i danni	63	Limiti delle capacità e azioni ("Gratuito")	88
Esempio di prevenzione del danno	63	Curare.....	89
Termini e tipi di danno	63	Ottenere PV Bonus	89
Turni dei nemici.....	64	Muovere e piazzare	89
Sequenza di turno dei nemici.....	64	Persistente	89
Movimento dei nemici	64	Recuperare	89
Abilità dei nemici	64	Incrementare/Ridurre.....	89
Esempio di turno dei nemici	65	Rimuovere le unità.....	89
Sconfitta.....	67	Unità bersagliabili	89
Nemici sconfitti	67	Turno.....	89
Avventurieri sconfitti.....	67	Risultati di resistenza atipici	89
Sconfitta totale della compagnia	67	Es. di capacità e di guadagno di resistenza	89
Effetti di stato.....	67	Modifiche temporanee delle statistiche	90
Gettoni cassa	68	Ottenere e perdere salute (PV).....	90
Scassinare	68	Arrotondare.....	90
Codici di difficoltà	68	Rapporti tra le unità.....	90
Sequenza di scasso	69	Unità nemiche	90
Es. di scasso di oggetto comune.....	69	Unità della compagnia	90
Es. di scasso di oggetto leggendario	70	Avventurieri.....	90
Ostacoli.....	70	Compagni	90
Scontri	71	"Tu" e "voi"	90
Orda nemica negli scontri	71	Turni dei compagni.....	91
Preparazione dello scontro.....	71	Sequenza del turno del compagno	91
Anatomia della mappa dello scontro.....	71	Abilità dei compagni	91
Anatomia della carta scontro	72	Spiegazione delle unità	91
Esempio di preparazione dello scontro	73	Incontro introduttivo "Evasione"	92
Avanscoperte	74	Riconoscimenti.....	95
Orda nemica nelle avanscoperte	74	Indice Analitico	96
Preparazione dell'avanscoperta.....	74		

COMPONENTI



Tappetini dell'Avventuriero
(x4)



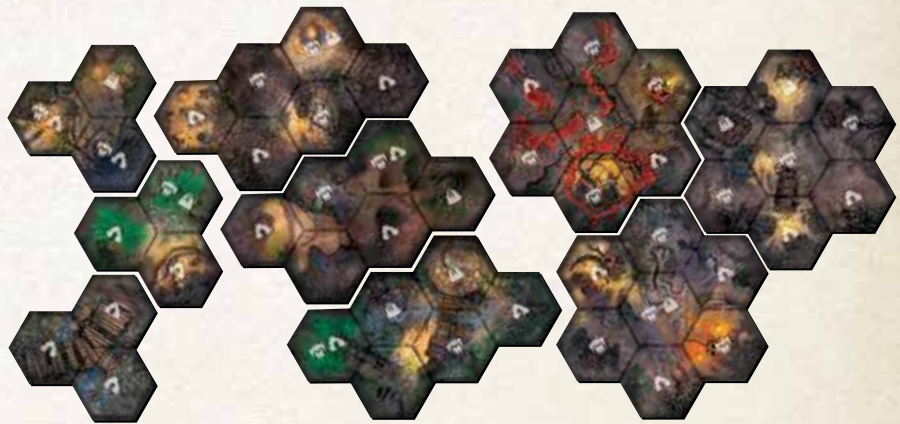
Tessera Avanscoperta da 19 esagoni
(x1)



Tessera Scontro fronte-retro
(x1)



Tessera di Partenza
(x1)



*Tessere Avanscoperta da 3, 6 e 7 esagoni
(x3 ciascuna)*



Puntine per i Tappetini dell'Avventuriero
(x17)



Segnalini Statistica
(x16 per colore: rosso, verde, blu)



Mappe del Territorio fronte-retro
(x3)

[illegible]

*Scheda di consultazione
delle abilità nemiche (x2)*



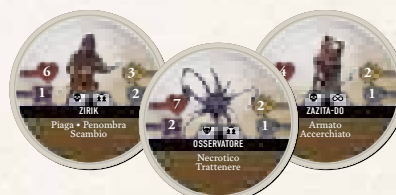
Gettoni Avventuriero
(x20)



Gettoni Nemico: Livello 1 & 5
(x25)



Gettoni Nemico: Livello 10 & 20
(x25)



Gettoni Unità della Missione
(x15)



Gettoni Compagno
(x2)



Segnalino Primo Giocatore
(x1)



Gettoni Cassa
(x6)



Gettoni Quadrante Giorno e PE
(x1 ciascuno)



Gettoni PV:
rossi (x80) e bianchi (x10)



Segnalini Attributo: Ramo di
Abilità (x20) e Statistica (x16)



Segnalini del Territorio
(x8)



Dadi Abilità
(x96)



Dadi Fatica Leggera
(x20)



Dadi Iperaffaticamento
(x12)



Dadi Abilità Lotta
(x14)



Dadi Lotta Nemico
(x6)



Dado Contatore dei Round
(x1)



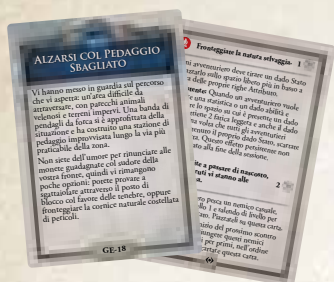
Dadi Effetto di Stato
(x12)



Dadi Scasso
(x3)



Dado Instabile
(x1)



**Carte Incontro del Territorio:
Generiche
(x20)**



**Carte Incontro del Territorio:
Specifiche delle Province
(x80)**



**Carte Avanscoperta
generiche
(x7)**



**Carte Avanscoperta
specifiche delle province
(x58)**



**Carte Oggetto Comune
(x100)**



**Carte Oggetto Leggendaro
(x60)**



**Carte Gilda
(x9)**



**Carte Missione Secondaria
(x30)**



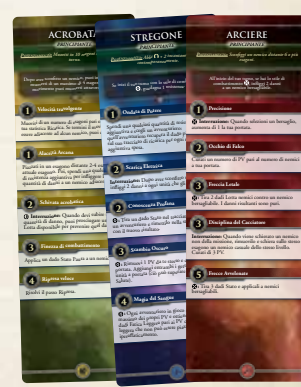
**Separatori delle carte
(x5)**



**Schede di consultazione dei rami abilità
(x24)**



**Schede di consultazione delle razze
(x20)**



**Schede di consultazione delle classi
(x15)**



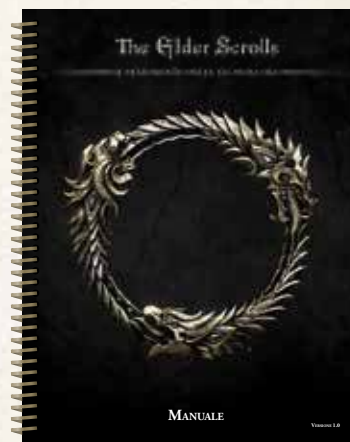
*Dizionari Geografici
(x5)*



*Guida per la sistemazione
dei componenti
(x1)*



*Guida Tutorial
(x1)*



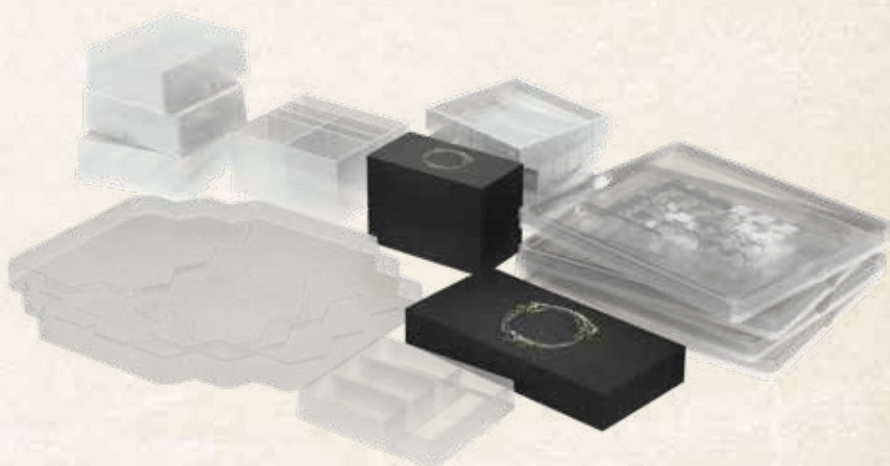
*Manuale
(x1)*



*Blocchetto "Diario della Campagna"
(x1)*



*Sacchetti per i quadranti PE/giorni (x1)
e per i gettoni Nemico (x3)*



*Componenti per la disposizione nella scatola: Vassoi per gettoni (x3),
vassoio per segnalini (x1), vassoi per salvare la partita (x4),
vassoio per tappetini in neoprene (x1), vasoio per le carte (x1),
scatola per le carte standard (x1), scatola per le carte alte (x1)*

COME USARE QUESTO MANUALE



Come usare questo manuale.....	10
Introduzione.....	10

Panoramica del gioco.....	10
Fondamenti delle regole	10

COME USARE QUESTO MANUALE

Questo manuale contiene le regole complete di **The Elder Scrolls: Il Tradimento della Seconda Era**. È strutturato sia per illustrare i concetti del gioco ai nuovi giocatori sia per essere consultato per dubbi specifici che possono sorgere durante la partita.

Questo manuale include numerosi esempi di gioco. Gli esempi di gioco sono presentati in riquadri rossi con bordi quadrati in alto e in basso. Le didascalie delle regole sono presentate in riquadri blu con triangoli in alto e in basso. I consigli aggiuntivi sono presentati in riquadri gialli con margini biforcuti.

INTRODUZIONE

Benvenuti a Tamriel, un antico continente del mondo di Nirn, pieno di ricche culture, persone diverse e leggendarie civiltà. Questa terra dalla lunga storia è ricca di promesse, conflitti e meraviglie. Il suo passato, presente e futuro sono scritti e riscritti nelle Antiche Pergamene, testi profetici misteriosi. Sono le Pergamene a scrivere il tuo destino o sei tu a scriverle? Gli eruditi e i maghi si prodigano in dibattiti sulla questione, ma tu preferisci agire. Cosa dirà di te la storia?

La tua storia inizia durante la Seconda Era di Tamriel, in un momento di grande crisi. La guerra imperversa nel continente. Il costante vuoto di potere a seguito della caduta del Secondo Impero di Tamriel ha scatenato un sanguinoso conflitto noto come la Guerra delle Tre Bandiere. Tre alleanze militari – il Patto di Ebonheart, l’Alleanza di Daggerfall e il Dominio Aldmeri – si contendono il Trono di Rubino. L’Ordine del Verme Nero, un culto negromantico, ha invocato le “Ancore Oscure” nel tentativo di vincolare Nirn agli infernali Piani Daedrici di Coldharbour. Nel mentre, dietro le quinte, una potente Elfa dei Boschi trama e complotta. Spera di sfruttare questi tempi di cambiamento e guerriglia per riplasmare Tamriel una volta per tutte.

La situazione può apparire cupa, ma le avversità possono favorire grandi opportunità. Hai la sensazione di avere in te la stoffa per compiere grandi imprese. Magari la tua abilità con la spada, o forse il tuo talento magico, possono cambiare il mondo. Sta a te fermare il tradimento della Seconda Era.

Panoramica del Gioco

The Elder Scrolls: Il Tradimento della Seconda Era è un gioco di avventura cooperativo fino a quattro giocatori. È concepito per essere vissuto come una campagna giocata su 3 sessioni, ciascuna sviluppata sulla precedente. Durante ogni sessione, la vostra compagnia si imbarcherà in una missione in qualità di agenti di una gilda specifica in una delle province di Tamriel. Per completare la missione dovrete viaggiare, combattere e trovare la vostra strada attraverso una provincia di Tamriel – come l’umida e infetta Black Marsh, presentata nel tutorial.

Nel corso delle sessioni svilupperete e migliorerete ogni avventuriero guadagnando punti esperienza (PE) con ogni incontro completato. Per finire la campagna dovrete completare un’intensa sessione finale per sconfiggere un’oscura minaccia per il continente di Tamriel.

Molti esempi sono tratti dalla prima sessione di gioco di una compagnia. Questi e altri esempi sono presenti anche nella Guida Tutorial (a parte), in cui sono presentati in ordine sequenziale. Per la vostra prima partita, è fortemente consigliata la consultazione della Guida Tutorial per seguire questi esempi: potrete così prendere dimestichezza con le componenti del gioco e seguire passo per passo la preparazione, le fasi e le meccaniche principali di una sessione di gioco. In fondo a questo manuale troverete un utile indice di molti dei concetti cardine del gioco.

Fondamenti Delle Regole

Come le fortezze di Tamriel segnate dal tempo, **The Elder Scrolls: Il Tradimento della Seconda Era** si regge su solide fondamenta. Tutte le regole del gioco si basano sui seguenti principi fondamentali:

☞ Questo regolamento e i dizionari geografici allegati sono la fonte definitiva di informazioni per le regole di **The Elder Scrolls: Il Tradimento della Seconda Era**. Se fonti pubblicate di regole si contraddicono, l’ordine di precedenza è il seguente:

- ▶ Errata ufficiali.
- ▶ Il testo di una carta o di un’altra componente di gioco (come una scheda di consultazione dei rami abilità o una carta oggetto).
- ▶ Il dizionario geografico della provincia attuale.
- ▶ Questo regolamento.
- ▶ Tutorial e video ufficiali.

☞ Se l’effetto di una componente usa le parole “non può” (o le sue varianti), quell’effetto non può essere sovrascritto da un altro effetto di gioco.

☞ Se gli effetti di una carta o di un’altra componente di gioco si contraddicono a vicenda e nessuno di essi usa le parole “non può” (o le sue varianti), la compagnia può decidere quale risolvere e quale ignorare.

☞ La parola “può” (o le sue varianti) indica sempre una scelta.

☞ Controllate le domande frequenti ufficiali del gioco su www.chiptheorygames.com/support per eventuali correzioni a regole o componenti.

PREPARAZIONE DEL GIOCO



Preparazione del gioco	12
Preparazione del gioco	12
Passi della preparazione	13
Livelli di difficoltà	13

Schema della preparazione.....	14
Esempio di missione iniziale.....	15
Sigle delle province.....	15

PREPARAZIONE DEL GIOCO

L'area di gioco consigliata per una partita misura come minimo 90cm x 120cm.

Passi della Preparazione

Preparate il gioco seguendo questi passi, come mostrato nello schema a pagina 14.

1. Scegliete una provincia: Selezionate una provincia per la vostra sessione di gioco. Ogni provincia è rappresentata da una mappa del territorio e da un dizionario geografico. Se state continuando una campagna dovete selezionare la provincia determinata dalla vostra sessione precedente (vedi pagina 49).

Nota: Se questa è la prima sessione della vostra prima campagna, consigliamo fortemente di scegliere Black Marsh come provincia di partenza.

► **Mappa del Territorio:** Piazzate la mappa del territorio a lato dell'area di gioco. Qui terrete traccia dei movimenti via terra della vostra compagnia.

► **Dizionario Geografico:** Mettete da parte il dizionario geografico della provincia. Dovrete consultarlo durante la partita per gli effetti della provincia, la mappa dei sotterranei, gli ingressi delle città e gli stadi della missione.

2. Sistemate le componenti: Collocate i contenitori dei dadi, dei gettoni e dei contatori a forma di puntine vicino all'area di gioco, in maniera tale che siano a portata di mano. Dividete per tipo i segnalini rotondi Attributo, i segnalini quadrati Statistica e i segnalini circolari Territorio. Mettete i pioli da parte per il momento, finché non saranno pronti per essere messi in un tappetino dell'avventuriero. Mettete tutti i segnalini ramo abilità nel sacchetto dell'insegnante. **Nota:** Se stai giocando in solitario, consigliamo di rimuovere la doppia copia dei segnalini rotondi per ogni ramo abilità. I rami abilità, utilizzati nella creazione degli avventurieri, sono spiegati più nel dettaglio a pagina 22.

► **Gettoni Nemici:** Raccogliete i gettoni (neri) nemici a doppia faccia e formate delle pile separate secondo il livello, ovvero il numero stampato al centro del gettone. Tenete presente che i nemici di livello 1 e di livello 5 si trovano sulle facce opposte dello stesso gettone, come per i nemici di livello 10 e di livello 20. I nemici contrassegnati con codici a due lettere sotto il loro nome possono comparire solo nella provincia con quelle iniziali: aggiungeteli a una pila solo se state giocando nella relativa provincia. Mettete le pile di gettoni nemici nei sacchetti dei nemici come descritto di seguito; piazzate poi i sacchetti vicino alla mappa del territorio. **Nota:** Posizionate questi sacchetti secondo un ordine coerente, così che dopo possiate pescare dal sacchetto giusto.

★ I nemici di Livello 1 (bordo nero) / Livello 5 (bordo verde) vanno messi nel sacchetto livello 1/5.

★ I nemici di Livello 10 (bordo viola) / Livello 20 (bordo rosso) vanno messi nel sacchetto livello 10/20.

► Per la vostra prima partita, consigliamo fortemente di giocare l'incontro introduttivo "Evasione" per determinare le classi dei vostri avventurieri e per prendere dimestichezza con le regole della battaglia. Se scegliete di giocarlo, mettete **solo** i

gettoni nemici di Livello 1 elencati nelle istruzioni a pagina 92 nei sacchetti dei nemici livello 1/5 e mettete da parte tutti gli altri gettoni nemico.

3. Preparate i mazzi di carte: Collocate tutte le schede di consultazione dei rami abilità nell'espositore per carte, come mostrato nello schema a pagina 14. Poi, componete ciascuno dei mazzi seguenti secondo le indicazioni e collocateli nell'espositore come mostrato. Piazzate l'espositore vicino alla mappa del territorio. Rimettete le carte non utilizzate nella scatola.

► **Mazzo Missioni Secondarie:** Mescolate insieme tutte le carte Missione Secondaria.

► **Mazzi Territorio:** Ci sono 2 mazzi Territorio – Quiet (☾) e Conflitto (☠). Ogni carta Territorio è contrassegnata dall'icona relativa al tipo e riporta un codice con le iniziali della provincia o con "GE", che sta per "generico". Per comporre ciascun mazzo, mescolate tutte e 10 le carte generiche del tipo corrispondente e pescatene 4. Poi prendete le 8 carte del tipo corrispondente della provincia in cui state giocando: mescolatele con le 4 carte generiche che avete pescato in maniera tale che tutte le carte abbiano il lato storia a faccia in su.

► **Mazzo Avanscoperta:** Ogni carta Avanscoperta è contrassegnata dalle iniziali della provincia o da "GE", che sta per "generico". Rimuovete tutte le carte Avanscoperta speciali contrassegnate con "SP" relative alla provincia scelta. Poi mescolate le carte rimanenti della provincia insieme a tutte le carte generiche. Consultate la sezione Caratteristiche delle Avanscoperte del dizionario geografico della provincia per eventuali istruzioni aggiuntive di preparazione, comprese istruzioni su cosa fare con le carte speciali – come la carta speciale di Black Marsh "Stanza sommersa", che va messa da parte.

► **Mazzo Oggetti:** Ci sono 2 mazzi Oggetti – Mazzo Comune (🏠) e Leggendario (👑). Mescolateli separatamente.

4. Sistemate le tessere della mappa, il diario e i quadranti: Dividete secondo la forma le tessere della mappa in neoprene. Mettete da parte la tessera Scontro, più grande e a doppia faccia, e la tessera di partenza verde chiaro, composta da 5 esagoni. Le tessere rimanenti sono tessere Avanscoperta; mescolate ogni pila a faccia in giù e piazzatele insieme come mostrato. Utilizzerete queste tessere per costruire la mappa in diversi tipi di battaglie. Preparate anche il diario della campagna e i quadranti come descritto di seguito:

► **Diario della Campagna:** Se è la vostra prima sessione, scegliete un capo della compagnia: avrà il compito di documentare il progresso della compagnia nel diario della campagna. Se i giocatori vogliono dare un nome ai propri avventurieri, il capo della compagnia li annota nel diario.

► **Quadranti dei PE e dei Giorni:** Il Quadrante dei PE tiene traccia dei PE guadagnati dalla compagnia e determina la forza dei nemici che verranno pescati nelle battaglie. Il Quadrante dei Giorni segna quanti giorni di missione sono passati durante la partita. Piazzate i Quadranti dei PE e dei Giorni negli spazi del porta gettoni magnetico (a sinistra o a destra). **Nota:** Se scegliete di giocare l'incontro introduttivo "Evasione", ruotate il Quadrante dei PE così che il puntatore

indichi l'1. Se scegliete di non giocare l'incontro introduttivo "Evasione", regalalo a 2. In ogni caso, il Quadrante dei Giorni rimarrà per ora inattivo.

5. **Scegliete la difficoltà di gioco:** Il livello di difficoltà influenzerà diversi elementi del gioco. Selezionate un livello di difficoltà tra le opzioni di questa pagina.

6. **Preparate gli avventurieri:** Ogni giocatore prende un tappetino dell'avventuriero e prepara il suo avventuriero come descritto di seguito:

▶ **Prima Sessione di una Campagna:** Se è la vostra prima sessione di una campagna, ogni giocatore crea un avventuriero come descritto a pagina 19. **Nota:** Se questa è la vostra prima partita, è fortemente consigliato giocare anche l'incontro introduttivo "Evasione" (vedi pagine 92-94) per prendere confidenza con le meccaniche del combattimento e la storia complessiva di *The Elder Scrolls: Il Tradimento della Seconda Era*. Una volta completato, tornate qui per procedere con il passo successivo.

▶ **Continuare una Campagna:** Disponete il vostro avventuriero nello stesso modo in cui ha terminato la sessione precedente. Vedi Continuare una Campagna a pagina 49.

7. **Preparate una Missione della Gilda:** Per preparare la Missione, fate riferimento al primo passo della missione corrispondente sul dizionario geografico. Mettete da parte eventuali gettoni Unità della Missione indicati. Piazzate il segnalino della compagnia (con l'icona ) nel luogo di partenza sulla mappa del territorio. Piazzate inoltre eventuali Indicatori Territorio nei luoghi di partenza iniziali corrispondenti (vedi Indicatori Territorio a pagina 35). Le Missioni della Gilda vengono scelte come descritto di seguito:

▶ **Prima Sessione di una Campagna:** Mescolate il Mazzo Gilda, pescate 3 carte e sceglietene 1. Questa carta determina la gilda con cui avete stipulato un contratto; ogni gilda presenta 1 missione in ogni provincia del gioco (vedi Scegliere una Missione Iniziale, più sotto, e Missioni della Gilda a pagina 46). Ogni carta gilda contiene una breve descrizione della gilda e un'azione città speciale che può essere intrapresa visitando il chiosco della gilda in una città (vedi Incontri in Città a pagina 38). Riponete nella scatola le carte Gilda non selezionate e piazzate vicino alla mappa del territorio la carta Gilda scelta con l'effetto del chiosco della gilda a faccia in su.

▶ **Sessioni Successive di una Campagna:** La successiva missione della gilda è determinata al termine della sessione precedente, come descritto in Completare una Sessione con Successo (vedi a pagina 49).

Dopo aver completato la preparazione, procedete al primo giorno e cominciate a giocare la sessione!

Livelli di Difficoltà

Il livello di difficoltà è una scelta importante che influenza diversi aspetti del gioco. Questi aspetti sono brevemente descritti di seguito ma saranno spiegati nel dettaglio più avanti nel regolamento.

⊗ **Riposo degli Avventurieri:** Ha luogo durante la Fase Fine Giornata di ogni giorno di gioco. Il livello di difficoltà determina il numero di dadi che potete togliere dal tracciato di ricarica – e il numero di PV (Punti Vita) che potete curare in questa fase (vedi Tracciato di Ricarica a pagina 23 e Fase Fine Giornata a pagina 45).

⊗ **Azioni di Impegno:** Potete svolgere azioni di impegno durante la battaglia per tirare dadi. Gli avventurieri devono ottenere un dado Fatica per ogni azione di impegno aggiuntiva dopo la prima che svolgono nel proprio turno. La fatica rallenta il recupero dei dadi abilità dal tracciato di ricarica (vedi Turni degli Avventurieri a pagina 59).

⊗ **Battaglia Finale della Sessione:** Ogni sessione culmina in un incontro Battaglia Finale. In questa battaglia vi scontrerete con un'orda nemica minore o maggiore a seconda della difficoltà scelta. L'orda nemica (ON) determina il numero e il livello dei nemici che affronterete (vedi Difficoltà ON del Finale della Sessione, pagina 56).

Ci sono 3 livelli di difficoltà:

⊗ **Apprendista:** È il livello più facile. Durante il passo Riposo alla fine di ogni giornata, gli avventurieri rimuovono 2 dadi dal tracciato di ricarica e si curano di 2 PV. Talvolta anche le fasi della missione contengono regole adattate al livello di difficoltà Apprendista.

⊗ **Specialista:** È il livello medio. Durante il passo Riposo alla fine di ogni giornata, gli avventurieri rimuovono 1 dado dal tracciato di ricarica e si curano di 1 PV.

⊗ **Esperto:** È il livello più difficile. Gli avventurieri ottengono 2 fatica per ogni azione di impegno aggiuntiva svolta durante la battaglia (vedi pagina 59). Per risolvere il proprio passo Riposo individuale ogni avventuriero deve scartare un oggetto. Durante il passo Riposo alla fine di ogni giornata, gli avventurieri rimuovono 1 dado dal tracciato di ricarica e si curano di 1 PV.

Scegliere una Missione Iniziale

La vostra compagnia non ha il controllo su quali gilde vi offriranno incarichi all'inizio della campagna, ma avrete la possibilità di scegliere una missione tra quelle disponibili. Consigliamo di leggere la panoramica della sessione per ogni missione prima di fare una scelta: le potete trovare sopra il primo passo della missione (indicato con "A") nel dizionario geografico della provincia. Considerate inoltre la classificazione per complessità della missione, che varia da 1 a 3 stelle in ordine crescente di difficoltà.

La compagnia deve prendere la decisione insieme. Selezionando la missione di una gilda, la vostra compagnia si sta allineando con quella gilda e si sta assumendo la responsabilità del successo (o del fallimento) della missione. La scelta della missione iniziale influenzerà inoltre quali missioni saranno disponibili per la seconda sessione della campagna (vedi Continuare una Campagna, pagina 49).

Schema della Preparazione



Area di gioco dopo la preparazione delle componenti.

1. Tappetini dell'avventuriero (con classe, razza e schede di consultazione dei rami abilità)
2. Contenitori dei gettoni e sacchetti di pesca dei nemici
3. Sacchetto di pesca dell'insegnante
4. Segnalini
5. Contenitori dei dadi
6. Tessere della mappa
7. Dizionari geografici e scheda di consultazione delle abilità nemiche
8. Mappa del territorio
9. Diario della campagna e carta Gilda
10. Quadranti dei giorni e dei PE
11. Mazzi di carte nell'espositore (da davanti a dietro):
 - a. Prima riga: mazzi Oggetto Comune (sinistra) e Leggendario (destra)
 - b. Seconda riga: mazzi Territorio Quiete (sinistra) e Conflitto (destra)
 - c. Terza riga: mazzi Avanscoperta (sinistra) e Missione Secondaria (destra)
 - d. Quarta riga: Schede di Consultazione dei Rami Abilità

Nota per il piazzamento delle componenti:

Questo schema illustra il piazzamento delle componenti suggerito. Potete adattare liberamente l'area di gioco secondo le vostre esigenze.



Esempio di Missione Iniziale

Davide e Chiara scelgono di cominciare la campagna a Black Marsh. Dopo aver sistemato le componenti e gli avventurieri, i giocatori scelgono la loro missione iniziale. Pescano quindi 3 carte gilda. Ogni gilda presenta una missione diversa - la cui prima fase è descritta nel dizionario geografico di Black Marsh - come elencato di seguito:

Gilda dei Maghi: Selezione Innaturale (pagina 18).

Intrepidi: Custodi del Caos (pagina 20).

Ordine Psijic: Linfa delle Ere (pagina 22).

Esaminando le 3 opzioni a loro disposizione, decidono che l'incarico degli Intrepidi sembra il più divertente per il suo livello di complessità, quindi scelgono la missione Custodi del Caos. I giocatori fanno riferimento al primo stadio della missione e vedono che il luogo di partenza è Lilmoth, perciò piazzano l'indicatore della compagnia nell'esagono di quella città.

GILDA DEI MAGHI

Una variegata collezione di esperti di arti magiche riuniti per gli obiettivi comuni di ricerca, sperimentazione magica e insegnamento. La Gilda dei Maghi è l'assemblea di stregoni e incanti più famosa di tutto Tamriel.

INTREPIDI

Gli Intrepidi sono un gruppo di cacciatori di mostri che non temono botti né lutto. Si dedicano a esplorare in sicurezza le zone più pericolose di Black Marsh. Radono in fretta alla montagna di Elia per avventura e guadagnare gloria, onore e ricchezza.

ORDINE PSIJIC

L'Ordine Psijic è una setta segreta che si occupa della magia antica che i reati chiamano "la Magia Divina". Offrendo consigli ai reati e rendendo i loro degli incantesimi, questo enigmatico gruppo è uno delle organizzazioni più potenti di Nirn.

A16 FIGLI DELLE SQUAME
Compagnia: 1

Panoramica della sessione: Affrontate un'avanscoperta, proteggete dei bambini (rappresentati da gettoni nemici nelle vostre pile di gettoni) e conclude con uno scontro culminante.

Attivazione in un'aula clandestina, avete ricevuto una lettera personale da Akiba, una Squama dell'Ombra, una per i suoi metodi non convenzionali.

"Se cercate per conto mio un gruppo di bambini tutti sotto il segno dell'Ombra, ma mi è giunta voce che qualcuno sta cercando di sottrarli. Vi siete guadagnati una buona reputazione nel vostro ordine, perciò vi chiedo: qualcuno sta per portare in salvo i piccoli? Comincio un rifugio vicino a Hlamm in cui possiamo discutere discretamente la questione. Vi assicuro che la Compagnia non vorrà a compromettere in questo mio rifugio."

Il loro caso è importante che potrebbe essere una cattiva idea, ma nonostante la mia reputazione, noto che che avete scelto in Akiba la persona che sta una persona con dei valori, ancor nei limiti di un ordine di uomini. Cosa vi sarebbe di male nell'accettare?"

Luogo di partenza: Stormhold

Istruzioni speciali per la preparazione:
Mettere da parte l'unità della missione Akiba Squama dell'Ombra.

Obiettivo della missione:
Raggiungere Hlamm e dare inizio alla sequenza avanzata (si consiglia entro il giorno 6).
Se state giocando a difficoltà Appendice, ogni avventuriero può curarsi di 1 PV dopo ogni frammento celeste raccolto.

Dopo aver raccolto 1 frammento celeste, procedere immediatamente con lo stadio della missione B17 senza terminare l'accesso in corso.

Ricompense: 0

Una volta completato, proseguite con il paragrafo B17 (pag. 27)

A21 CUSTODI DEL CAOS
Compagnia: 1

Panoramica della sessione: Attivate la mappa per prendere parte a una lunga avanscoperta, che può essere abbreviata fermandosi in una città. Questa missione è volutamente più semplice e può essere affrontata come introduzione al gioco.

Avete accettato un incarico della Collezione di Elia, una società storica alle prese con l'esperienza di un nuovo mondo. Approfite di Black Marsh. La società in cerca di una reliquia particolare, una reliquia di un tempo, quindi si è rivolta ai servizi degli Intrepidi per ripercorrere la loro. Chiamate, tutte le altre cose di cui si impadronisce nel frattempo saranno tutte.

L'ordine in questione è un'antica nome Apprendista che pare osteggiare la conoscenza per controllare una nuova risorsa naturale originaria di Black Marsh. La Collezione di Elia vuole sapere che il libro si trova in un complesso sistema di grotte al di sotto della città di Lilmoth.

L'organizzazione non si ha finora tempo di spiegare, alcuni storici disprezzati per la regione potrebbero essere d'aiuto.

Luogo di partenza: Lilmoth

Scelta della missione e preparazione della mappa

Sigle delle Province

Ciascuna provincia ha la seguente abbreviazione di 2 lettere che compare sulle carte e sui gettoni nemici.

BM: Black Marsh	HF: Hammerfell (espansione)	SK: Skyrim
CY: Cyrodiil	HR: High Rock	SU: Summerset (espansione)
EL: Elsweyr (espansione)	MW: Morrowind	VW: Valenwood (espansione)

REGOLE DEGLI AVVENTURIERI



Regole degli avventurieri..... 18

Anatomia del tappetino dell'avventuriero	18
Creazione dell'avventuriero	19
Popoli di Tamriel.....	19
Statistiche.....	19
Salute	20
PV bonus.....	20
Vigore	20
Magicka	20
Limiti delle componenti	21
Abilità	21
Rami abilità.....	22
Lotta.....	22
Suggerimenti per i dadi abilità.....	22
Tracciato di ricarica	23
Statistica ricarica.....	23
Recuperare i dadi.....	23
Fatica	23
Slot attivi.....	24
Dadi fatica negli slot attivi.....	24
Scheda di consultazione della razza.....	24

Scheda di consultazione della classe.....25

Attivare le capacità della classe.....	25
Resistenza.....	25
Esempi di creazione di un avventuriero	26
Inventario.....	28
Carte oggetto	28
Sottotipi di oggetto	29
Tratti degli oggetti.....	29
Parole chiave degli oggetti	29
Anatomia delle carte oggetto	30
Migliorie	31
Aumentare un attributo.....	31
Aumentare la statistica ricarica	31
Aumentare la resistenza	31
Promuovere la classe.....	31
Aggiungere un ramo abilità	31
Aggiungere la statistica Magicka	31

REGOLE DEGLI AVVENTURIERI

Gli avventurieri sono i personaggi che i giocatori interpreteranno in questo gioco. Il tappetino dell'avventuriero presenta tutto ciò che costituisce il vostro avventuriero e che determina le sue capacità. Ciascun avventuriero può essere sviluppato in modo diverso lungo il corso di una sessione o di una campagna!

Anatomia del Tappetino dell'Avventuriero

Nel tappetino dell'avventuriero sono presenti le seguenti parti, come mostrato nello schema qui sotto.

- 1. Scheda di Consultazione della Razza:** Indica la capacità innata e le statistiche iniziali in base alla razza dell'avventuriero. Il gettone Avventuriero viene piazzato qui tra una battaglia e l'altra.
- 2. Righe Attributo:** Ogni riga contiene 2 spazi rotondi (1 a ciascuna estremità) e 6 spazi quadrati tra di essi. Statistiche, segnalini ramo abilità e dadi abilità vengono piazzati qui.
- 3. Schede di Consultazione delle Abilità:** Descrivono le abilità per ogni ramo abilità in cui l'avventuriero è addestrato.
- 4. Tracciato di Ricarica:** L'avventuriero piazza qui i suoi dadi quando esaurisce i suoi dadi abilità oppure ottiene dadi Fatica ed Effetto di Stato.
- 5. Statistica Ricarica:** Indica il numero di dadi rimossi dal tracciato di ricarica ogni turno. Gli avventurieri segnano la propria Statistica Ricarica piazzando una puntina nello spazio corrispondente.
- 6. Resistenza:** I risultati dei tiri  ottenuti e spesi per risolvere le abilità della classe vengono segnati qui con una puntina.
- 7. Stili di Combattimento:** Lo stile di combattimento attuale viene segnato qui piazzando una puntina vicino all'icona corrispondente. Gli stili di combattimento determinano quali dadi si possono tirare e quali oggetti si possono usare insieme durante la battaglia.
- 8. Slot Attivi:** I dadi piazzati qui sono attivi e hanno effetti continui.
- 9. PE Conservati:** I PE individuali che non sono stati spesi sono segnati qui con una puntina.
- 10. Scheda di Consultazione della Classe:** Indica la classe innata dell'avventuriero e le capacità Resistenza, che possono essere risolte spendendo resistenza.
- 11. Slot Pronti dell'Inventario:** L'avventuriero piazza qui fino a 4 carte Oggetto pronte. Queste sono gli unici oggetti che può utilizzare in battaglia.
- 12. Area Zaino dell'Inventario:** L'avventuriero può avere fino a 8 oggetti in totale (compresi gli oggetti pronti). Gli oggetti che non si trovano negli slot pronti vengono impilati e posizionati qui sulla scheda di consultazione della razza. Questi oggetti non possono essere usati in battaglia.



Il tappetino dell'avventuriero durante una partita.

Creazione dell'Avventuriero

Ogni giocatore crea un avventuriero unico all'inizio della prima sessione di una campagna, seguendo i passi riportati di seguito. Vedi Esempi di Creazione dell'Avventuriero alle pagine 26-27 per un esempio di questo procedimento.

1. Scegliete la Razza: Selezionate una scheda di consultazione della razza e il corrispondente gettone Avventuriero. Posizionate la scheda a sinistra o a destra del tappetino avventuriero (a preferenza) e piazzate il gettone sull'illustrazione in alto sulla scheda.

► Le schede e i gettoni di ogni razza sono a doppia faccia e rappresentano individui diversi di quel gruppo. Ci sono 2 schede per ogni razza, consentendo a fino a 2 giocatori di giocare la stessa. Girate le componenti sul lato del personaggio che preferite (le informazioni rimangono le stesse su entrambi i lati).

2. Aggiungete le Statistiche: Prendete i segnalini rotondi Attributo per le statistiche Salute, Vigore e Magicka indicate sulla scheda di consultazione della razza e piazzateli sugli spazi rotondi delle righe Attributo del tappetino. Potete mettere ogni segnalino Attributo su qualsiasi spazio rotondo vuoto. Le Statistiche sono spiegate nel dettaglio più avanti. Nota: Se piazzate 2 attributi su spazi rotondi opposti della stessa riga, le migliori ottenute in uno limiteranno le potenziali migliori disponibili nell'altro.

► Il segnalino Salute riporta un valore numerico; posizionalo in maniera tale che il lato a faccia in su corrisponda al valore di partenza mostrato sulla scheda della razza.

► I segnalini Vigore e Magicka non hanno valori numerici. Per ciascuna statistica, piazzate sugli spazi quadrati di quella riga un numero di segnalini quadrati del colore corrispondente pari al valore indicato sulla scheda di consultazione della razza, a partire dallo spazio più vicino al segnalino rotondo corrispondente.

3. Aggiungete il Ramo Abilità Lotta: Prendete il segnalino rotondo corrispondente e piazzatelo in uno spazio vuoto. Poi, aggiungete il numero di dadi abilità Lotta indicato sulla scheda di consultazione sugli spazi quadrati di quella riga. Piazzate la scheda di consultazione di quel ramo abilità vicino al vostro tappetino. Le abilità, inclusa la Lotta, sono spiegate nel dettaglio a partire da pagina 21.

4. Aggiungete il Ramo Abilità Iniziale: Scegliete 1 altro ramo abilità. Piazzate il suo segnalino rotondo in uno spazio Attributo libero. Posizionate quindi 2 dadi abilità di livello 1 di quel ramo abilità agli spazi quadrati di quella riga. Piazzate la scheda di consultazione di quel ramo abilità vicino al vostro tappetino avventuriero. Per la vostra prima partita, consigliamo che ogni giocatore scelga 1 dei Rami seguenti, dato che nelle battaglie è cruciale infliggere danno:

- Arco (stile di combattimento a distanza ☘).
- Bastone di Distruzione (stile di combattimento magico ☘).
- Arma a una Mano e Scudo (stile di combattimento con arma leggera ☘).
- Arma a due Mani (stile di combattimento con arma pesante ☘).

Gli stili di combattimento sono spiegati a pagina 61.

5. Posizionate le Puntine: Posizionate una puntina nello spazio dell'indicatore dello stile di combattimento che corrisponde al ramo abilità iniziale scelto. Posizionate un'altra puntina nello spazio sopra il tracciato di ricarica che corrisponde alla statistica Ricarica

iniziale della vostra razza. Infine, posizionate altre 2 puntine negli spazi più a sinistra degli indicatori di resistenza e di PE salvati.

6. Scegliete la Classe: Scegliete uno dei metodi seguenti per determinare le classi iniziali disponibili. A prescindere dal metodo scelto, piazzate vicino al vostro tappetino, sul lato opposto della scheda della razza, la scheda di consultazione della vostra classe iniziale con il lato Principiante a faccia in su. **Importante:** si tratta di una scelta permanente, consigliamo perciò di scegliere una classe conforme alle statistiche del vostro avventuriero e adatta allo stile di gioco che desiderate.

► **Incontro Introduttivo "Evasione":** Se giocate questo incontro, scegliete tra le opzioni di classi disponibili a seconda dei vostri risultati. Questo incontro è raccomandato per la vostra prima campagna, ma può essere giocato anche in campagne future se i giocatori desiderano fare una scelta più tematica. L'incontro introduttivo "Evasione" è descritto alle pagine 92-94.

► **Scelta Libera:** Scegliete 1 delle schede della classe disponibili e aggiungetela al vostro tappetino.

Popoli di Tamriel

Tamriel è un continente che ospita culture diverse e antiche. Ci sono civiltà umane come gli Imperiali di Cyrodiil o i Redguard di Hammerfell, vigorose nazioni elfiche come gli Elfi dei Boschi di Valenwood o gli Elfi Scuri di Morrowind, e Paesi di razze bestiali, come i rettiloidi Argoniani di Black Marsh e i felini Khajiiti di Elsweyr.

L'origine culturale del vostro avventuriero presenta alcuni bonus, come statistiche o abilità. Tuttavia, ciò che definirà davvero le sue capacità sarà come sceglierete di addestrarlo durante il gioco, come migliorerete e bilancerete le sue statistiche e le sue abilità.

Statistiche

Le statistiche sono le capacità chiave del vostro avventuriero. Il totale di ogni statistica è costituito dalla somma del valore di base del segnalino rotondo (se presente) e del numero di segnalini quadrati di quel colore nella riga Attributo. Questo totale è il valore massimo di quella statistica. Ogni statistica è descritta di seguito.

☘ Se un avventuriero possiede solo il segnalino rotondo di una statistica (senza segnalini quadrati), il valore di quella statistica è pari al valore di base del segnalino. Se il segnalino non presenta un valore di base, è considerato 0.

☘ I segnalini Statistica quadrati possono essere posizionati in maniera tale che la freccia raffigurata punti verso il relativo segnalino rotondo: in questo modo i giocatori potranno capire quali segnalini corrispondono a quale statistica, indipendentemente dalla percezione del colore o da statistiche opposte in una riga Attributo.



Salute



Vigore



Magicka

SALUTE

I segnalini Attributo di questa statistica riportano un valore base, che va aggiunto ai segnalini quadrati rossi. I gettoni PV (Punti Vita) sono impilati sotto al gettone dell'avventuriero e rimossi per indicare quanto danno ha preso in relazione alla sua Salute. Il totale della statistica Salute limita il numero di gettoni PV che un avventuriero può avere. I gettoni rossi rappresentano 1 PV e i gettoni bianchi 5 PV. Puoi cambiare i gettoni bianchi e rossi mantenendo l'equivalenza. Un avventuriero è sconfitto quando perde l'ultimo PV.

☞ Se il valore della Salute aumenta, l'avventuriero guadagna immediatamente un numero di gettoni PV pari alla differenza di valore. Se il valore della Salute diminuisce mentre i gettoni PV sono al massimo, perdi gettoni PV fino ad averne tanti quanto il tuo nuovo massimo.

☞ I PV bonus sono separati dai tuoi PV e possono superare la statistica Salute (vedi sotto).

☞ Quando i gettoni PV vengono persi, sono rimossi uno alla volta a partire dal gettone più in basso nella pila.



Segnalino Statistica Salute

PV BONUS

Alcune abilità fanno sì che un avventuriero guadagni PV bonus. Questi gettoni PV non vanno aggiunti alla pila sotto il gettone dell'avventuriero, ma vanno invece posizionati vicino all'indicatore dello stile di combattimento sul tappetino. Quando un avventuriero con PV bonus subisce danni, i gettoni PV bonus devono essere rimossi per primi, prima di rimuovere i gettoni PV dalla pila sotto il gettone dell'avventuriero. Tuttavia, se l'avventuriero subisce danni puri, vanno rimossi i suoi regolari gettoni PV invece dei PV bonus (vedi Termini e tipi di danno, pagina 63).

☞ I PV bonus **non** si contano ai fini di determinare la priorità di bersaglio dei nemici, come l'unità più forte o più debole (vedi Anatomia dei Gettoni Nemici, pagina 55).

☞ I PV bonus permangono finché non sono persi o fino alla volta successiva in cui una battaglia finisce (vedi Risistemare alla Fine della Battaglia, pagina 86).

VIGORE

Questa statistica è tracciata dai segnalini quadrati verdi e rappresenta la capacità dell'avventuriero di muoversi e di tirare dadi per le abilità fisiche. Il vigore limita alcune azioni nei turni di combattimento, tra cui il movimento, la distanza dell'azione di esplorazione, la portata dell'azione di impegno e il numero di dadi che l'avventuriero può tirare (vedi Turni degli Avventurieri, pagina 59).

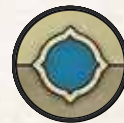


Segnalino Statistica Vigore

MAGICKA

Questa statistica è tracciata dai segnalini quadrati blu e rappresenta la capacità dell'avventuriero di tirare dadi per le abilità di lancio d'incantesimi e la loro portata. Non tutti gli avventurieri hanno bisogno di Magicka, perciò a differenza delle altre statistiche potrebbe non essere allenata (vedi Fase Ricompense, pagina 43).

La Magicka limita la portata dell'azione di impegno dell'avventuriero e il numero di dadi che può tirare con lo stile di combattimento magico (☞) (vedi Stile di Combattimento, pagina 61).



Segnalino Statistica Magicka



LIMITI DELLE COMPONENTI

Anche se il numero di componenti fisiche del gioco copre situazioni di vario genere, è possibile superare i limiti della riserva. Le limitazioni delle componenti si dividono in due categorie, descritte di seguito.

Componenti Limitate

I seguenti tipi di componenti sono limitate intenzionalmente per motivi di bilanciamento del gioco. Quando queste componenti finiscono, risolvetevi la situazione come indicato:

- 🎲 **Segnalini Statistica e Ramo Abilità:** Se non ci sono più segnalini disponibili del tipo desiderato nella riserva, quel tipo non può essere aggiunto al tappetino dell'avventuriero.
- 🎲 **Dadi Abilità:** Se non ci sono più dadi disponibili del tipo desiderato nella riserva, quei dadi non possono essere aggiunti al tappetino dell'avventuriero.
- 🎲 **Dadi Lotta dei Nemici:** Se non ci sono più dadi disponibili nella riserva, non possono essere aggiunti altri dadi Lotta dei nemici a un impegno.
- 🎲 **Dadi Fatica:** Se non ci sono più dadi Fatica color argento nella riserva, vengono invece piazzati i dadi neri Iperaffaticamento. Se non ci sono più dadi neri Iperaffaticamento nella riserva, gli avventurieri devono subire 1 danno puro per ogni dado Iperaffaticamento che non sono in grado di piazzare nel proprio tracciato di ricarica.
- 🎲 **Dadi Stato:** Se non ci sono più dadi Stato nella riserva, nessun dado Stato è applicato all'unità in questione.
- 🎲 **Unità:** Se non ci sono più unità di un tipo o nome specifico nella riserva e l'abilità o l'incontro in questione non specifica come riutilizzare quell'unità, allora non può essere pescato o schierato con un'abilità.
- 🎲 **Gettoni Cassa:** Se non rimane alcun gettone inutilizzato nella riserva, quel gettone non viene piazzato.
- 🎲 **Schede di Razza e Classe, e Gettoni Avventuriero:** Se non rimane alcuna scheda inutilizzata di un dato tipo nella riserva, quella scheda (e i suoi eventuali gettoni avventuriero) non può essere aggiunta a un tappetino avventuriero.

Componenti Illimitate

I gettoni PV sono considerati illimitati. Nel raro caso in cui non ce ne siano più nella riserva, utilizzate altre componenti per indicarli come ritenete opportuno.

Abilità

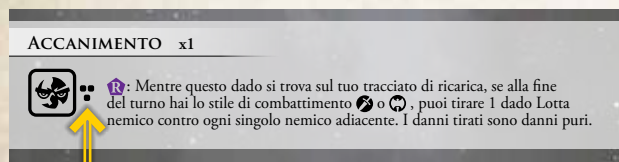
Le Abilità rappresentano i dadi che l'avventuriero tira durante la battaglia. Ogni abilità è parte di un ramo abilità più ampio, legato alla statistica Vigore o Magicka. La statistica corrispondente limita il numero di dadi abilità che possono essere tirati in un'azione di impegno. Questa statistica è indicata sulla scheda di consultazione di ogni ramo abilità (vedi sotto).



Scheda di Consultazione del Ramo Abilità

Le capacità delle icone di ogni dado abilità sono descritte sulla scheda di consultazione di quel ramo abilità. Il numero a destra del nome dell'abilità rappresenta la quantità di dadi abilità inclusi nel gioco. Il numero di pallini vicino all'icona indica quante volte l'icona appare sul dado corrispondente. Se un'icona su un dado abilità ha delle varianti, per esempio numeri diversi su facce diverse, le facce del dado sono mostrate sulla scheda di consultazione.

Ogni capacità dei dadi abilità è preceduta da un codice che indica il modo in cui viene risolta; questi codici sono spiegati con l'azione di impegno nelle pagine 59-60. La faccia visibile su un dado non ancora tirato non ha importanza.



Questa icona appare su 3 facce del dado.



Questa icona appare su 5 facce del dado e sono mostrate tutte le facce del dado, indicando così la varianza interna a ogni dado.

RAMI ABILITÀ

I dadi abilità sono raggruppati in rami abilità e sono classificati secondo il livello. I rami abilità sono suddivisi in tre delle costellazioni maggiori di Tamriel, indicate in fondo alle schede di consultazione dei rami abilità con l'icona e il colore di quella costellazione. Anche il colore del bordo esterno e il numero di pallini sul gettone ramo abilità corrispondono alla costellazione.

- ☼ **Mago** (☼) blu, 1 pallino.
- ☼ **Ladro** (☼) giallo, 2 pallini.
- ☼ **Guerriero** (☼) rosso, 3 pallini.



Costellazione del Ladro

I segnalini Attributo dei rami abilità si acquisiscono visitando gli insegnanti negli incontri Città (vedi pagina 38). Quando viene aggiunto un ramo abilità, diventa un Ramo allenato. Piazzate il nuovo segnalino ramo abilità in uno spazio rotondo libero a sinistra o a destra di una qualsiasi riga. Un avventuriero non può avere più di 1 segnalino Attributo sullo stesso ramo abilità.



Segnalino Bastone di Distruzione



Segnalino Acrobazie



Segnalino Arma a una Mano e Scudo

Molti rami abilità sono associati a uno stile di combattimento specifico: l'icona di quello stile di combattimento è raffigurata sulla scheda di consultazione del ramo abilità. Lo stile di combattimento definisce la portata necessaria per bersagliare altre unità e determina se un'abilità può essere combinata con altri dadi in un'azione di impegno (vedi Stile di Combattimento, pagina 61).



Per usare l'Abilità Arma a una Mano e Scudo devi avere lo stile di combattimento con Arma Leggera. Arma a una Mano e Scudo è vincolato alla statistica Vigore.

I rami di abilità aggiuntivi e i dadi abilità possono essere aggiunti a un tappetino dell'avventuriero come migliorie (vedi pagina 31).

Lotta

Questo ramo abilità speciale rappresenta la predisposizione dell'avventuriero a combattere. La Lotta è diversa dagli altri rami abilità in quanto ha 1 solo tipo di dado abilità. I dadi Lotta sono flessibili: possono essere tirati con qualsiasi stile di combattimento tranne quello magico (☼) e si possono tirare con lo stile di combattimento difensivo per evitare i danni (☼). **Nota:** Anche se la Lotta viene indicata tra gli Attributi iniziali di una razza, si tratta di un ramo abilità e non di una statistica.



Segnalini Lotta

Suggerimenti per i Dadi Abilità

I dadi abilità funzionano in molti modi diversi: alcuni vengono risolti immediatamente, mentre altri vengono piazzati sugli slot attivi (vedi pagina 24) o sul tracciato di ricarica (vedi pagina 23), in attesa di essere utilizzati.

Fate attenzione a questi requisiti così che possiate ottimizzare il tempismo delle vostre azioni.

Per maggiori dettagli sul funzionamento di ogni abilità, leggete le schede di consultazione dei relativi rami abilità.

Tracciato di Ricarica

I dadi abilità esauriti, i dadi Fatica e i dadi Effetto di Stato vengono piazzati su questo tracciato (vedere Risolvere le Capacità delle Abilità, pagina 60). È cruciale imparare a gestire il proprio tracciato di ricarica, dato che determina quando i dadi potranno essere tirati nuovamente e per quanto tempo gli effetti di stato colpiscono l'avventuriero.

🌀 I dadi aggiunti al tracciato vengono piazzati nello spazio libero più a sinistra, uno alla volta (a destra di tutti i dadi rimanenti). Quando un dado abilità si trova sul tracciato di ricarica non è disponibile.

➤ Se più dadi devono essere piazzati nel tracciato di ricarica nello stesso momento, potete piazzarli sul tracciato nell'ordine che preferite (compresi i dadi esauriti).

🌀 Quando un dado viene rimosso dal tracciato di ricarica, spostate tutti i dadi verso sinistra per eliminare gli spazi vuoti.

🌀 Il tracciato di ricarica può ospitare fino a 13 dadi. Se il tracciato è **pieno** e vi deve essere piazzato un dado, quel dado deve essere prosciugato (se si tratta di un dado abilità) o riposto nella riserva (se si tratta di un dado Fatica o Stato) – i dadi prosciugati sono spiegati a pagina 60. Poi sostituisce il dado non Iperaffaticamento più a destra sul tracciato con un dado Iperaffaticamento. Il dado sostituito deve essere prosciugato o riposto nella riserva a seconda del tipo.

🌀 I dadi piazzati in qualsiasi momento sul tracciato di ricarica vi rimangono finché non sono rimossi durante il passo Ripresa in battaglia, durante il passo Riposo degli Avventurieri o con un'azione Città Locanda.

🌀 Se un avventuriero deve ottenere un dado Effetto di Stato con una faccia già presente sul tracciato di ricarica, il dado sul tracciato viene invece tolto dalla sua attuale posizione e piazzato sullo spazio libero più a sinistra.



Dado Fatica

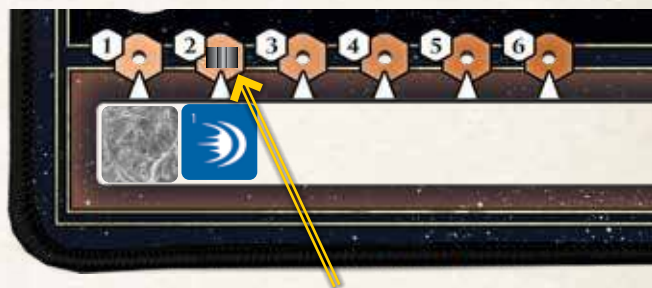
Dado Abilità

I dadi nuovi vanno qui



STATISTICA RICARICA

Il valore dello spazio su cui è posizionata la puntina, sopra il tracciato di ricarica, indica la vostra statistica Ricarica: si tratta del numero di dadi rimossi dal vostro tracciato di ricarica durante il passo Ripresa di ogni vostro turno in battaglia. Partendo da sinistra, rimuovete un numero di dadi pari alla vostra statistica Ricarica e spostate i dadi rimasti più a sinistra possibile verso il bordo del riquadro.



Statistica Ricarica

Recuperare i Dadi

Quando durante il passo Ripresa o con un altro effetto rimuovete dal tracciato di ricarica un dado abilità esaurito, lo recuperate: piazzatelo sullo spazio corretto nelle righe Attributo. Il dado è immediatamente pronto per essere utilizzato. Quando un dado Effetto di stato viene rimosso dal tracciato di ricarica, rimettetelo nella riserva.

Un dado prosciugato può essere recuperato solo attraverso un effetto che recupera specificamente i dadi prosciugati, visitando una locanda durante un incontro città, o durante il passo Pulizia di Fine Battaglia. I dadi prosciugati sono spiegati ulteriormente nella sezione Risolvere le Capacità delle Abilità, pagina 60).

FATICA

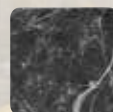
Questi dadi vengono piazzati sul tracciato di ricarica quando un avventuriero ottiene fatica. Ci sono 2 tipi di fatica; se un effetto di gioco fa riferimento alla fatica senza specificarne il tipo, l'effetto può applicarsi a entrambi.

🌀 **Fatica Leggera:** Questi dadi sono color argento. Quando un dado Fatica Leggera viene rimosso dal tracciato di ricarica, viene rimesso nella riserva. Se non ci sono più dadi color argento nella riserva e dovete ottenere Fatica Leggera, ottenete invece Iperaffaticamento.

🌀 **Iperaffaticamento:** Questi dadi sono neri. Quando un dado Iperaffaticamento sta per essere rimosso dal tracciato di ricarica durante il passo Ripresa, va invece piazzato nello spazio libero più a sinistra. L'Iperaffaticamento nel tracciato di ricarica infligge danni all'avventuriero durante i Turni Fatica della battaglia (vedi Turni della Battaglia, pagina 57). Può essere rimosso solo durante il passo Riposo degli Avventurieri, con un'azione Città Locanda o attraverso un'abilità speciale o effetto di gioco.



Fatica Leggera



Iperaffaticamento

Slot Attivi

Le abilità possono avere capacità contrassegnate da un codice attivo (A): si utilizzano piazzando i risultati dei dadi abilità nei 4 slot quadrati nella parte alta del tappetino dell'avventuriero (vedi Risolvere le Capacità delle Abilità, pagina 60). Alcune di queste capacità permettono agli avventurieri di piazzare i dadi negli slot attivi di un altro avventuriero. I dadi piazzati negli slot attivi sono definiti dadi attivi. Un dado attivo rimane nello slot finché non viene rimosso alla fine della battaglia o come descritto nella scheda di consultazione del relativo ramo abilità. Non potete avere più di 4 dadi contemporaneamente nei vostri slot attivi.

Se volete liberare spazio, potete rimuovere un dado attivo da un vostro slot in qualsiasi momento durante il vostro turno senza risolverne la capacità. Anche alcuni effetti di gioco possono farvi rimuovere un dado da uno slot. Quando un dado abilità attivo viene rimosso da uno slot senza risolverne la capacità, quel dado si esaurisce e viene posizionato sul tracciato di ricarica dell'avventuriero che lo aveva piazzato.

I dadi attivi **devono** essere rimossi alla fine della battaglia o se il vostro avventuriero è sconfitto. I dadi rimossi in questo modo devono essere esauriti.

DADI FATICA NEGLI SLOT ATTIVI

Alcune capacità possono piazzare un dado Fatica in uno slot attivo. Fintanto che si trova in uno slot attivo, viene trattato come un dado abilità e vi resta finché non viene rimosso e quindi piazzato nel tracciato di ricarica. Come per i dadi abilità attivi, ciò accade quando lo dice una capacità di un'abilità, quando scegliete di rimuoverlo senza risolverne la capacità, quando siete sconfitti o quando la battaglia finisce.



Scheda di Consultazione della Razza

Oltre a raffigurare il vostro avventuriero e a indicare i suoi valori di partenza delle statistiche, questa scheda descrive la capacità innata della razza. Una volta per battaglia, potete risolvere questa capacità nel momento specificato.

Inoltre, molteplici componenti vengono piazzati qui. Il tuo gettone avventuriero va piazzato qui tra una battaglia e l'altra. Anche gli oggetti nello zaino vengono piazzati qui (vedi Inventario, pagina 28). Infine, vengono piazzati qui i dadi prosciugati e vi rimangono fino alla fine della battaglia (vedi Risolvere le Capacità delle Abilità, pagina 60).

ELFA SCURA

AGILE

Una volta per battaglia, durante il tuo turno, recupera 4 dadi abilità dal tuo tracciato di ricarica, sostituendo ciascuno di essi con una fatica leggera.

4	SALUTE
2	VIGORE
3	MAGICKA
2	LOTTA
2	RICARICA

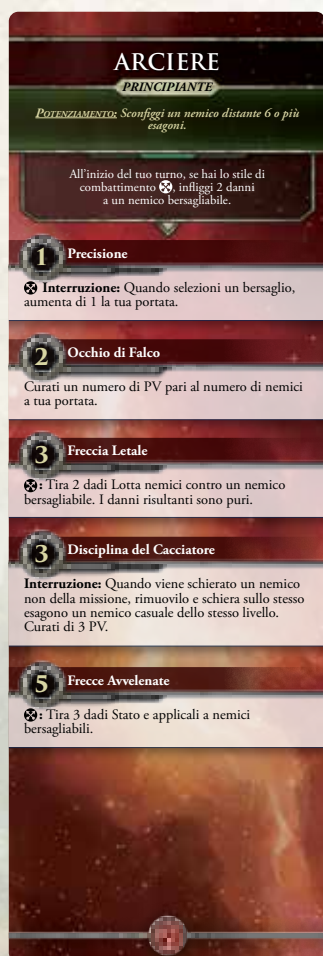
Scheda di Consultazione della Razza

Scheda di Consultazione della Classe

La classe del vostro avventuriero aggiunge capacità speciali della classe che potete utilizzare, tipicamente spendendo una risorsa chiamata “resistenza” (spesso rappresentata dall'icona ○) accumulabile lungo il corso del gioco. Un avventuriero può avere 1 solo scheda della classe in una campagna, ma ogni scheda è fronte-retro: l'avventuriero comincia con il lato Principiante a faccia in su e quando soddisfa i requisiti di promozione indicati sul lato Principiante può girare la scheda della classe sul lato Maestro. Questa miglioria promozione può avere luogo in qualsiasi momento e rimane per tutta la campagna (vedi Migliorie, pagina 31). Quando promuovi la tua classe al suo lato maestro, molte delle capacità della classe migliorano. Ogni capacità di resistenza che migliore (vedi sotto) ha una barra corta sotto il titolo dal lato apprendista, che diventa striata sul lato maestro.

La classe ha 2 tipi di capacità, descritte sulla carta:

- ☞ Una capacità innata unica, stampata in cima alla scheda, che fornisce un bonus passivo continuo attivabile nel momento specificato. Questa capacità non ha un costo in resistenza (○).
- ☞ Numerose capacità che possono essere attivate spendendo o conservando resistenza. Ogni capacità riporta a lato la quantità richiesta di ○.



Scheda di Consultazione della Classe

ATTIVARE LE CAPACITÀ DELLA CLASSE

Ogni capacità della classe può essere attivata in un momento specifico. Attiverete la maggior parte delle capacità della classe durante il vostro turno in battaglia, ma altre possono essere attivate al di fuori dei combattimenti. Alcune capacità della classe riportano una parola chiave in grassetto relativa al momento di attivazione, come spiegato di seguito.

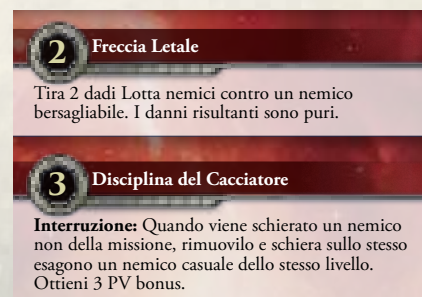
☞ **Costante:** Questa capacità della classe non ha un costo in resistenza, ma è attiva fintanto che la resistenza ha un valore pari o superiore a quello richiesto. La capacità non è più attiva se la resistenza scende sotto questo numero.

☞ **Interruzione:** Questa capacità della classe si può attivare nella finestra riportata: durante il turno di un'unità o al di fuori della battaglia. Se deve essere risolta un'altra capacità o un altro effetto di gioco, la capacità Interruzione ha precedenza. Se 2 capacità Interruzione sono risolte nello stesso momento, i giocatori decidono quale capacità risolvere per prima.

Quando la resistenza viene spesa per attivare una capacità, muovete la puntina dell'indicatore di resistenza fino allo spazio che corrisponde alla resistenza che vi avanza. Potete attivare più capacità della classe diverse durante un turno di battaglia, a condizione che abbiate una quantità sufficiente di resistenza da spendere; potete tuttavia attivare una sola volta per turno ogni singola capacità con un costo in resistenza. Una capacità innata o Costante può essere attivata più volte se il modo in cui è formulata lo permette.

Alcune capacità di classe possono essere usate solo con specifici stili di combattimento. In questi casi, accanto alla capacità è stampata la relativa icona stile di combattimento.

Quando si attiva una capacità della classe con un costo in resistenza, l'avventuriero ha la possibilità di cambiare stile di combattimento prima di risolverla, indipendentemente dal momento in cui ciò si verifica, ottenendo 1 Fatica Leggera per farlo (vedi Capacità della Classe, pagina 61).



Capacità della Classe con Costi in ○

Resistenza

Quando guadagnate resistenza (○), ne tenete traccia utilizzando gli spazi per la puntina sul lato destro in basso del tappetino dell'avventuriero. La resistenza accumulata viene mantenuta finché non viene spesa per attivare una capacità della classe o finché non viene ridotta per mezzo di un altro effetto. Se aumentate la resistenza oltre il valore massimo, non potete aumentarla nuovamente prima di spendere (o perdere) parte della vostra resistenza.

Di norma si guadagna resistenza risolvendo i risultati dei dadi con ○, ma può avvenire anche con capacità specifiche dei dadi o altri effetti (vedi Risolvere le Capacità delle Abilità, pagina 60).

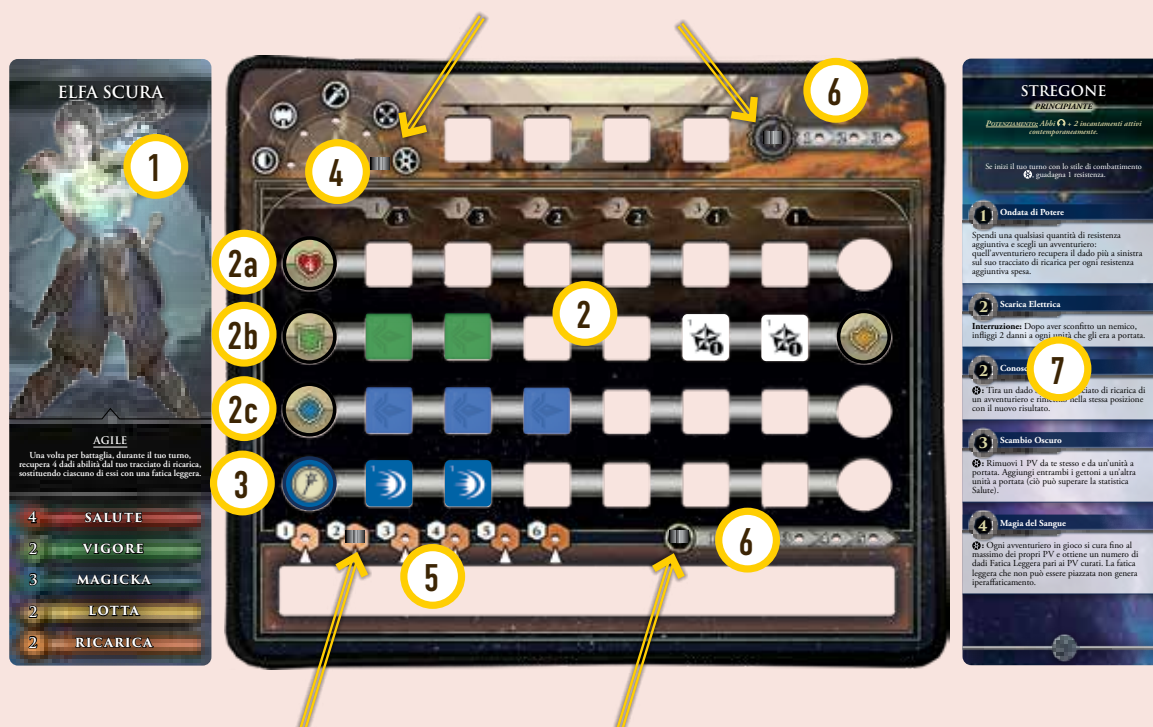
Esempi di Creazione di un Avventuriero

Il giocatore 1 (Davide) e la giocatrice 2 (Chiara) creano un avventuriero ciascuno per la loro prima partita.

Davide

1. Davide decide di giocare un Elfo Scuro, prende perciò la scheda di consultazione di questa razza e lo piazza alla sinistra del suo tappetino dell'avventuriero. Poi controlla i valori iniziali delle statistiche dell'Elfo Scuro: le sue statistiche sono 4 Salute, 2 Vigore e 3 Magicka. Ha inoltre 2 dadi abilità Lotta.
2. Davide decide di posizionare i segnalini Attributo rotondi nelle righe Attributo nel modo seguente, con l'intento di lasciare spazio per la Magicka e per i rami abilità basati sulla Magicka:
 - Prima riga:** 4 Salute nello spazio a sinistra. I segnalini Salute riportano un valore, perciò Davide gira il segnalino Attributo Salute sul lato "4" prima di posizionarlo.
 - Seconda riga:** 2 Vigore nello spazio a sinistra e 2 dadi Lotta nello spazio a destra. Il segnalino Vigore non riporta un valore, perciò Davide piazza 2 segnalini verdi negli spazi quadrati più a sinistra della riga. La Lotta è un ramo abilità, quindi anche questo segnalino non riporta un valore. Davide piazza 2 dadi Lotta negli spazi più a destra della riga.
 - Terza riga:** 3 Magicka nello spazio a sinistra. Il segnalino Magicka non riporta un valore, quindi Davide piazza 3 segnalini blu negli spazi quadrati più a sinistra della riga.
3. Davide sceglie Bastone di Distruzione come secondo ramo abilità. Piazza il segnalino Attributo Bastone di Distruzione sul lato sinistro della quarta riga e aggiunge 2 dadi Scossa di Energia – il dado dell'abilità di livello 1 di Bastone di Distruzione – sugli spazi quadrati più a sinistra della riga.
4. Davide posiziona una puntina nello stile di combattimento magico (⚡), dato che è lo stile di combattimento vincolato al Ramo Bastone di Distruzione.
5. Davide posiziona una puntina nello spazio "2" sopra il tracciato di ricarica per indicare la sua statistica Ricarica.
6. Posiziona inoltre una puntina negli spazi più a sinistra dei tracciati della Resistenza e dei PE, per indicare che non ha resistenza o PE iniziali.
7. Davide pensa a quale classe potrebbe scegliere. Gli piacerebbe una classe che favorisca l'uso di rami abilità ⚡ come Bastone di Distruzione. Dato che è la sua prima partita, gli sembra una buona idea giocare l'incontro introduttivo "Evasione" per saperne di più prima di prendere una decisione definitiva.

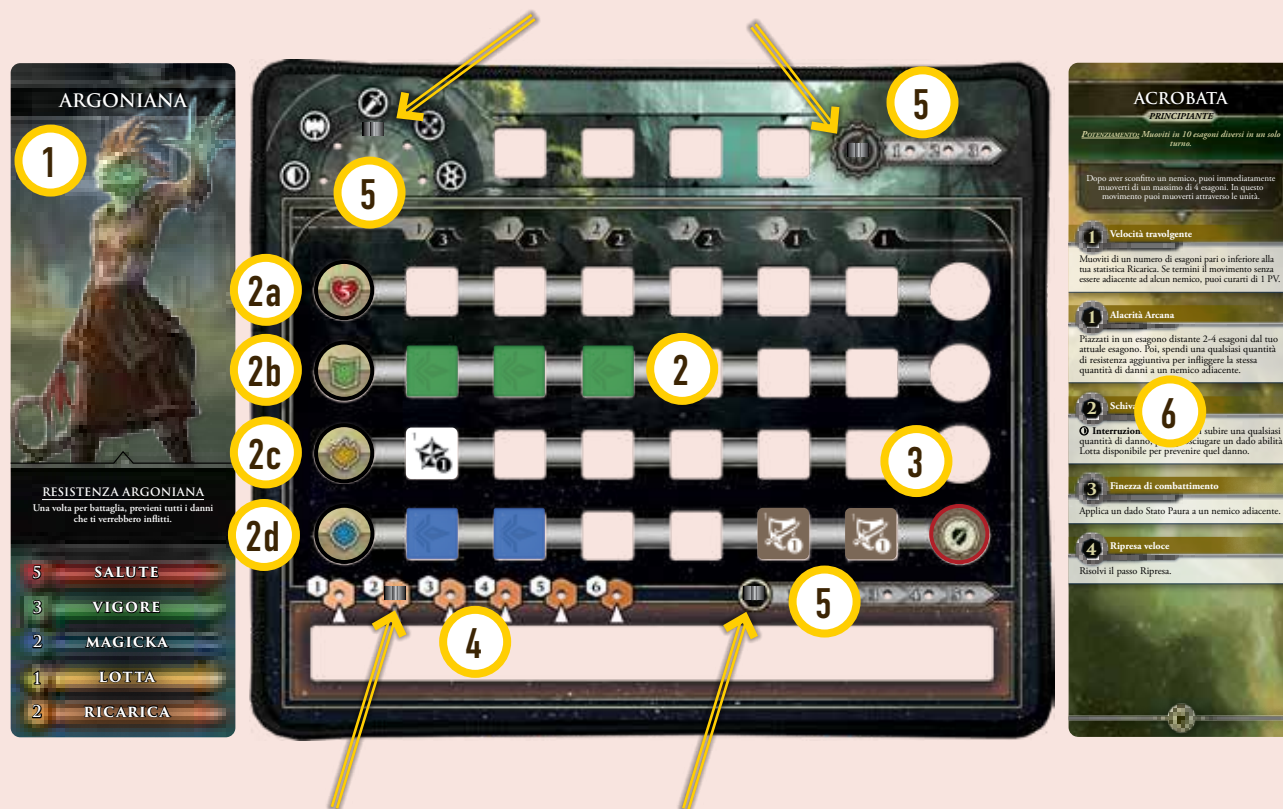
Nota: Se state seguendo questo esempio e volete saltare l'incontro introduttivo "Evasione", usate il metodo Scelta Libera per la selezione della classe. Davide sceglie la classe Stregone e la sistema a fianco del tappetino, con il lato principiante a faccia in su.



Chiara

- Chiara decide di giocare un Argoniano, quindi prende la carta e il gettone di quella razza e controlla i valori iniziali delle statistiche dell'Argoniano: le sue statistiche sono 5 Salute, 3 Vigore e 2 Magicka. Ha inoltre 1 dado abilità Lotta.
- Chiara decide di posizionare tutti i segnalini rotondi Attributo sul lato sinistro delle righe Attributo nel modo seguente, lasciando più spazio possibile per i futuri rami abilità:
 - Prima riga:** 5 Salute. Gira il segnalino sul lato "5".
 - Seconda riga:** 3 Vigore. Chiara piazza 3 segnalini verdi negli spazi quadrati più a sinistra della riga.
 - Terza riga:** ramo abilità Lotta. Chiara piazza 1 dado Lotta nello spazio più a sinistra.
 - Quarta riga:** 2 Magicka. Chiara piazza 2 segnalini blu negli spazi più a sinistra.
- Chiara sceglie Arma a una Mano e Scudo come secondo ramo abilità. Piazza l'Attributo sul lato destro della quarta riga (di fronte alla Magicka). In seguito, aggiunge 2 dadi Disciplina dello Scudo – l'abilità di livello 1 di Arma a una Mano e Scudo – sugli spazi quadrati più a destra della riga.
- Chiara posiziona una puntina nello spazio "2" sopra il tracciato di ricarica per indicare la sua statistica Ricarica.
- Chiara posiziona una puntina nello stile di combattimento con arma leggera (☒), che corrisponde al ramo abilità Arma a una Mano e Scudo. Posiziona inoltre una puntina negli spazi più a sinistra dei tracciati della Resistenza e dei PE, per indicare che non ha resistenza o PE iniziali.
- Chiara pensa a quale classe potrebbe scegliere. Le piacerebbe una classe che favorisca l'agilità naturale del suo Argoniano (legata alla statistica Vigore) e il suo ramo abilità Arma a una Mano e Scudo. Dato che è la sua prima partita, anche a lei sembra una buona idea giocare l'incontro introduttivo "Evasione".

Nota: Se state seguendo questo esempio e volete saltare l'incontro introduttivo "Evasione", usate il metodo Scelta Libera per la selezione della classe. Chiara sceglie la classe Acrobata e la sistema a fianco del tappetino, con il lato principiante a faccia in su.



Inventario

Quando il vostro avventuriero ottiene una carta Oggetto, collocatela nel vostro inventario. Gli oggetti sono spiegati in questa sezione (vedi Carte Oggetto di seguito). Il vostro inventario non può avere più di 8 carte totali: se è pieno e ottenete altre carte, dovete scegliere quali carte tenere e scartare le carte in eccesso.

☞ Nel vostro inventario avete 4 slot per carte Oggetto pronte, che andranno posizionate accanto alla scheda della classe del vostro avventuriero. Gli oggetti pronti possono essere utilizzati sia durante una battaglia che al di fuori di essa.

☞ Gli oggetti che non sono pronti vanno tenuti nella vostra area Zaino: vengono posizionati sopra l'illustrazione nella parte superiore della scheda della razza. Durante una battaglia, non potete utilizzare gli oggetti nello zaino e dovete invece impilarli (al di fuori della battaglia, gli oggetti possono essere utilizzati in qualsiasi momento salvo diversa indicazione). Potete spostare gli oggetti dal vostro zaino agli slot pronti o viceversa quando vi schierate in battaglia o durante la fase Fine Giornata (vedi pagina 45).

☞ Quando ottenete una carta Oggetto (anche durante una battaglia) potete scegliere se collocarla in uno slot pronto o nel vostro zaino. Se volete collocarla in uno slot pronto ma sono già tutti occupati, dovete rimuovere una carta da uno slot e riporla nell'area Zaino oppure scartarla.

☞ Alcune missioni potrebbero farvi ottenere carte Oggetto aggiuntive specificando che non vanno collocate nell'inventario. Se le ottenete, posizionatele vicino al tappetino tenendole separate dalle carte nel vostro inventario.

Carte Oggetto

Gli avventurieri troveranno lungo il loro cammino degli oggetti che potrebbero tornare utili. Ogni carta Oggetto occupa 1 slot nell'inventario di un avventuriero, che si trovi in uno slot pronto o nell'area Zaino. Ci sono 2 tipi di carte Oggetto: comuni (🗡️) e leggendari (👑). Gli oggetti comuni sono facilmente reperibili ma hanno effetti relativamente ordinari, mentre gli oggetti leggendari sono più rari ma hanno effetti più potenti.

Durante una battaglia la capacità di un oggetto può essere utilizzata nel momento indicato. Alcuni oggetti possono essere utilizzati durante il turno di un'altra unità – come gli oggetti Armatura (🛡️), che possono usati nel passo Impegno di un nemico (vedi Sottotipi di Oggetti, pagina 29). Se la capacità non specifica un momento di attivazione, l'oggetto può essere utilizzato durante il passo di preparazione Schieramento degli Avventurieri o durante il turno dell'avventuriero nei round di battaglia (vedi Regole della Battaglia, inizio a pagina 54). Ricordate che durante una battaglia gli avventurieri possono usare solo gli oggetti che hanno nei 4 slot pronti!

Al di fuori della battaglia gli avventurieri possono usare gli oggetti quando più preferiscono, a meno che la capacità non specifichi diversamente. Gli oggetti non vengono scartati dopo l'uso a meno che la capacità non lo richieda.

Quando uno dei due mazzi Oggetti termina, rimescolatene la pila degli scarti e posizionatele a faccia in giù a riformare il mazzo.



SOTTOTIPI DI OGGETTI

Il gioco include 8 sottotipi diversi di oggetti. Ciascun sottotipo segue le proprie regole, come descritto di seguito.

🛡️ **Armatura (🛡️):** Gli oggetti Armatura conferiscono vantaggi quando il proprietario viene impegnato. Ogni 🛡️ ha una capacità standard che si risolve quando un nemico impegna l'avventuriero; inoltre, ogni 🛡️ ha una capacità secondaria con la parola chiave Sovraccarico che può essere attivata durante l'impegno in aggiunta alla capacità standard dell'oggetto (vedi Parole Chiave degli Oggetti, di seguito). L'avventuriero deve scegliere se utilizzare una capacità 🛡️, compresa la capacità Sovraccarico, prima che venga inflitto il danno. Il tratto di ogni oggetto 🛡️ si riferisce alla parte del corpo che occupa; gli avventurieri possono avere negli slot pronti solo 1 🛡️ per ogni tratto.

🗡️ **Armi (🗡️):** Gli oggetti Arma forniscono bonus in battaglia, interagendo spesso con le abilità. Ogni 🗡️ ha una capacità standard che viene risolta come parte dell'impegno di un avventuriero; inoltre, ogni 🗡️ ha una capacità secondaria con la parola chiave Sovraccarico che può essere attivata in aggiunta alla capacità standard dell'oggetto quando l'🗡️ viene usata per impegnare (vedi Parole Chiave degli Oggetti, di seguito). L'avventuriero può usare una sola 🗡️ per impegno e deve scegliere se utilizzare un effetto 🗡️, compreso l'effetto Sovraccarico, prima di tirare i dadi.

🔮 **Incantamenti (🔮):** Gli oggetti Incantamento possono ampliare o trasformare le regole del gioco. Ogni 🔮 definisce la componente di gioco interessata, ad esempio "Incanta un avventuriero" o "Incanta la tessera Scontro". Quando si attiva la capacità, la carta 🔮 va piazzata parzialmente coperta dalla componente interessata o vicino ad essa. La capacità 🔮 condiziona la componente finché la carta non verrà scartata come indicato dal suo effetto o fino alla fine della sessione (vedi Completare con Successo una Sessione, pagina 49). Quando la capacità 🔮 è attiva, la carta non si trova più nell'inventario dell'avventuriero ed è invece considerata parte della componente interessata.

🍷 **Consumabili (🍷):** Gli oggetti Consumabile rappresentano un'ampia gamma di cibi e bevande. Ogni 🍷 può essere usato una volta sola e deve essere poi scartato, però i 🍷 hanno spesso effetti che possono favorire più membri della compagnia. Se un avventuriero scarta un 🍷 durante il passo Riposo degli Avventurieri nella fase Fine Giornata (se state giocando in Modalità Esperto è obbligatorio farlo, vedi pagina 45), può anche risolverne gli effetti (se possibile). La fase Fine Giornata è descritta a pagina 45.

🧪 **Pozioni (🧪):** Gli oggetti Pozione rappresentano potenti intrugli in grado di alterare le capacità. Ogni 🧪 ha una capacità con la parola chiave Consumo, che rende l'oggetto utilizzabile multiple volte; tuttavia, ogni volta che usate questa carta essa viene consumata (ruotata su un lato) e deve essere ripristinata prima di poter essere riutilizzata (vedi Parole Chiave degli Oggetti, di seguito).

🧥 **Vesti (🧥):** Gli oggetti Veste offrono ulteriore adattabilità e versatilità: ogni oggetto 🧥 fornisce un'altra capacità della classe (vedi Scheda di Consultazione della Classe, pagina 25). Le capacità della classe possono essere attivate con un'azione in battaglia spendendo resistenza.

🌀 **Vari (🌀):** Gli oggetti Vario comprendono un ampio ventaglio di capacità che non seguono le meccaniche degli altri sottotipi. Ogni oggetto 🌀 funziona come indicato.

🐾 **Animali (🐾):** Gli Animali proteggono gli avventurieri da una serie di effetti pericolosi di Tamriel. Tuttavia, ogni volta che un avventuriero risolve una capacità 🐾, deve aggiungere un gettone PV sopra la carta 🐾. Un 🐾 che ha dei gettoni PV su di esso deve essere scartato quando il suo limite di PV viene raggiunto o alla fine della sessione. Questi gettoni non possono essere rimossi a meno che una capacità non lo specifichi direttamente. Un 🐾 può essere piazzato nel tuo zaino quando lo ottieni, ma una volta piazzato su uno slot pronto deve rimanerci, non può tornare nello zaino.

TRATTI DEGLI OGGETTI

I tratti non hanno regole specifiche (a parte per i tratti del sottotipo 🛡️) e possono interagire solo con capacità che li menzionano per nome.

PAROLE CHIAVE DEGLI OGGETTI

Oltre alle regole del proprio sottotipo, molte carte Oggetto hanno anche delle parole chiave che determinano come usare quelle capacità. Ogni parola chiave è descritta di seguito.

🔄 **Consumo:** Significa che l'oggetto è riutilizzabile, ma deve essere ripristinato dopo ogni utilizzo. Quando viene usata la capacità Consumo di un oggetto, la carta viene ruotata orizzontalmente per indicare che è stata consumata. Un oggetto consumato occupa comunque uno slot dell'inventario, ma il suo effetto non può più essere usato finché non si ripristina. Una 🧪 consumata può essere ripristinata e girata in verticale visitando una postazione alchemica in città (vedi Servizi della Città, pagina 40).

🔼 **Sovraccarico:** Compare come sottotitolo di una capacità secondaria di un oggetto, generalmente di oggetti 🛡️ o 🗡️. Quando attivate la capacità standard di un oggetto, potete scegliere se attivarne anche la capacità Sovraccarico (ma non potete attivare la capacità Sovraccarico senza attivare la capacità standard dell'oggetto). Se lo fate, dopo che sia l'impegno che la capacità dell'oggetto sono state risolte, quell'oggetto deve essere scartato.



Anatomia delle Carte Oggetto

Fronte

1. **Icona del Sottotipo:** Indica il sottotipo dell'oggetto. I sottotipi seguono le proprie regole e sono spiegati nel dettaglio a pagina 29.
2. **Icona dello Stile di Combattimento:** L'avventuriero deve avere questo stile di combattimento per attivare la capacità dell'oggetto. Non compare alcun'icona se non è richiesto uno stile di combattimento specifico.
3. **Nome.**
4. **Tratti:** Questi termini sono i tratti dell'oggetto. Sono rilevanti se menzionati da altri effetti di gioco.
5. **Testo dell'Effetto:** Descrive le capacità dell'oggetto e, se necessario, i loro momenti di attivazione.
6. **Parola Chiave:** Definisce la modalità di attivazione delle capacità dell'oggetto.
7. **Codice e Numero della Carta:** Questo codice rappresenta il set di appartenenza della carta e il suo numero all'interno del set.



Comune

Leggendario

Retro

1. **Tipo di Carta:** Ciascuno dei due tipi di oggetto ha un dorso delle carte distintivo.
2. **Tentativi di Scasso:** Indica il numero di tiri dei dadi Scasso che un avventuriero può tentare per la prova di Scasso di questa carta se si trova in una cassa o se è considerata bloccata.
3. **Codice di Difficoltà:** Indica il codice di difficoltà necessario per sbloccare questo oggetto se l'oggetto deve essere ottenuto tramite una prova di Scasso. Ogni numero negli spazi rotondi sotto l'icona dell'oggetto è una cifra del codice di difficoltà. L'avventuriero che vuole pescare questa carta deve passare una prova di Scasso contro il codice di difficoltà (vedi Scassinare, pagina 68).



Comune

Leggendario

Migliorie

Quando un avventuriero migliora le sue statistiche o le sue abilità, effettua una miglioria. Alcune di queste migliorie richiedono di spendere PE durante il passo Effettuare Migliorie della Fase Ricompense (vedi pagina 43). Anche alcuni effetti di gioco offrono opportunità di effettuare migliorie.

AUMENTARE UN ATTRIBUTO

Potete aumentare un attributo pagando il costo richiesto di PE per aggiungere un segnalino Statistica o un dado abilità su uno spazio quadrato libero nella riga di quell'attributo. Ogni segnalino o dado aggiuntivo deve essere aggiunto sullo spazio quadrato libero più vicino al lato della riga su cui si trova il segnalino rotondo di quell'attributo. Il costo dell'attributo per piazzare un segnalino o un dado su uno spazio libero è indicato in cima alla colonna di quello spazio. Quando aumentate un attributo che si trova sul lato sinistro della riga, fate riferimento al costo nel riquadro bianco; per un attributo sul lato destro, fate riferimento al costo nel riquadro nero. Se dei dadi di quel ramo abilità si trovano sul tracciato di ricarica (o sono prosciugati), il costo corrisponde a quello dello spazio libero più a destra (o più a sinistra) in cui verrebbe piazzato il nuovo dado se tutti i dadi di quel Ramo fossero disponibili.

☞ Per aggiungere un dado abilità, devi aver allenato il relativo ramo abilità nella fase di creazione dell'avventuriero o visitando un insegnante con un'azione Città. Per aggiungere un dado abilità di livello 2-4 devi **anche** avere almeno 1 altro dado abilità nello stesso Ramo che sia dello stesso livello, o 1 livello sotto, rispetto al nuovo dado abilità. Per esempio, se volete aggiungere un dado abilità Arco di livello 3, dovete anche avere almeno un dado abilità Arco di livello 2 o 3 già aggiunto al vostro tappetino dell'avventuriero. Se avete aggiunto un dado abilità sulle righe Attributo, quel dado è considerato allenato.

AUMENTARE LA STATISTICA RICARICA

Potete aumentare la vostra statistica Ricarica muovendo la puntina sullo spazio libero successivo lungo il tracciato di ricarica. Per farlo, dovete spendere un numero di PE pari al nuovo valore della statistica Ricarica, indicato sopra lo spazio successivo. Per esempio, per aumentare la vostra statistica Ricarica a 3, dovete spendere 3 PE. Dovete aumentare la vostra statistica Ricarica di uno spazio alla volta, ma potete aumentarla più volte durante la stessa Fase Ricompense se avete il numero necessario di PE.

AUMENTARE LA RESISTENZA

Potete aumentare la vostra resistenza attuale spendendo 1 PE.

Nota: Questa miglioria aumenta solo la resistenza che potete spendere e non è un aumento permanente. Se alla fine del passo Effettuare Migliorie della Fase Ricompense avete più di 3 PE non spesi, dovete spendere i PE in eccesso per aumentare la resistenza (se possibile) o li perdete (vedi Fase Ricompense, pagina 43).

PROMUOVERE LA CLASSE

Potete girare la scheda della vostra classe sul lato Maestro; questa miglioria è chiamata promozione. Per farlo, dovete soddisfare i requisiti indicati sul lato Principiante, obiettivo che spesso si raggiunge durante una battaglia. Quando ciò accade, effettuate **immediatamente** la miglioria e girate la scheda della classe.

AGGIUNGERE UN RAMO ABILITÀ

Potete aggiungere un nuovo ramo abilità in uno spazio rotondo libero su un lato di una vostra riga Attributo visitando un insegnante durante un incontro Città e scegliendovi un segnalino ramo abilità a faccia in su. Il nuovo ramo abilità deve essere piazzato in uno spazio rotondo libero sull'estremità sinistra o destra di una riga.

Aggiungere la Statistica Magicka

A differenza degli altri segnalini rotondi Statistica, è possibile rimuovere la propria statistica Magicka. Se avete rimosso la vostra statistica Magicka, potete aggiungerla di nuovo come se fosse un ramo abilità visitando un insegnante qualsiasi.



FASI DI GIOCO

Fasi di gioco.....	34
Fase nuovo giorno	34
Fase territorio	34
Mappa del territorio.....	35
Segnalini del territorio.....	35
Es. di fase nuovo giorno e territorio (gg.1).....	35
Es. di fase nuovo giorno e territorio (gg.2).....	36
Dimensione della compagnia.....	36
Fase incontro.....	36
Risolvere gli incontri	36
Anatomia delle carte incontro.....	37
Esiti degli incontri.....	38
Es. di incontro sul territorio (gg. 2).....	38
Tipi di icone incontro sulle carte territorio	38
Incontri città.....	38
Carovane itineranti.....	38
Effetto della città	39
Azioni città.....	39
Servizi delle città	40
Esempio di incontro città.....	41
Prove di interazione sociale.....	42
Valore di difficoltà	42
Passi delle prove di interazione sociale.....	42
Es. di prova di interazione sociale	42
Fase ricompense	43
Es. di fase ricompense (giorno 2).....	44
Fine fase giornata.....	45
Es. di fine fase giornata (giorno 2).....	45
Movimento sul territorio dei PNG.....	46

Missioni	46
Missioni della gilda	46
Carte gilda.....	46
Stadi della missione	46
Stadi collegati.....	46
Anatomia stadi missioni della gilda.....	47
Missioni secondarie.....	48
Anatomia carte missione secondaria.....	48
Finire la sessione.....	48
Diario della campagna.....	49
Campagne.....	49
Completare con successo una sessione.....	49
Continuare una campagna	49
Preparazione della campagna	49
Anatomia del diario della campagna.....	50
Perdere la campagna.....	50
Parole chiave delle missioni	50
Parole chiave principali.....	50
Parole chiave minori	50
Soccorso della gilda	51
Gran finale.....	51
Preparazione del gran finale	51
Fasi del gran finale	51
Incontri del gran finale	51
Vittoria finale e sconfitta.....	51

FASI DI GIOCO

Ogni sessione di gioco è giocata lungo una serie di round chiamati “giorni”. Ogni giorno è diviso in 5 fasi, descritte di seguito.

Fase Nuovo Giorno

Durante questa fase, fate avanzare il quadrante dei giorni di 1 giorno. La compagnia comincia la sessione al giorno 1, quindi se è il primo giorno regolate il quadrante così che la tacca indichi l'1.

Non ci sono missioni che si possono prolungare oltre 12 giorni, perciò se il quadrante segna il 12 la missione sarà fallita alla fine della giornata se non viene completata (vedi Missioni, pagina 46 e Campagne, pagina 49).

Fase Territorio

La compagnia programma i propri movimenti sulla mappa del territorio e controlla se si verificano incontri o eventi seguendo l'ordine seguente.

- 1. Inizio della Fase:** Si attivano gli effetti che specificano questo momento di attivazione.
- 2. Muovere la Compagnia:** La compagnia ha un movimento base sul territorio di 3, il che significa che può muovere il proprio indicatore di un massimo di 3 esagoni adiacenti. Tenete presente che gli effetti di alcune province, come Black Marsh, possono modificare il movimento base della compagnia.

► **Giorno 1:** Se è il primo giorno della sessione, la compagnia **deve** restare sul luogo di partenza e risolvere un incontro Città. Questa regola non si applica nella sessione del gran finale.

► **Movimento con Fatica:** Dopo aver usato il movimento base, la compagnia può scegliere di continuare a muoversi ottenendo fatica: per ogni esagono aggiuntivo, ogni avventuriero deve ottenere una Fatica Leggera. Se non ci sono dadi Fatica Leggera disponibili, ottengono invece 1 Iperaffaticamento. Il numero di mosse aggiuntive non può superare il valore del movimento base. La compagnia deve fermarsi se il tracciato di ricarica di 1 o più avventurieri non ha più spazi disponibili.

- 3. Provocare gli Incontri:** Concludendo il movimento su degli esagoni specifici della mappa, la compagnia provoca 1 dei seguenti tipi di incontri, in ordine di priorità decrescente. La compagnia risolverà questo incontro solo nella fase successiva, la Fase Incontro.

► **Incontro Missione:** Si attiva come indicato dall'attuale stadio della missione nel dizionario geografico o da una carta Missione Secondaria. Generalmente si verifica nel momento in cui la compagnia si muove in un esagono specifico o soddisfa un altro requisito (vedi Fasi della Missione, pagina 46). Gli incontri della missione hanno la precedenza sugli incontri città o territorio, per cui dovete risolvere l'incontro missione quel giorno invece di un incontro città o territorio. Se provocate più incontri della missione nello stesso momento, gli incontri della missione della gilda hanno precedenza rispetto agli incontri di una missione secondaria.

► **Incontro Città (🏰):** Si attiva quando la compagnia termina il proprio movimento in un esagono Città sulla mappa del territorio. Ogni città è descritta nella propria voce del dizionario geografico. Durante l'incontro ogni avventuriero può svolgere 2 azioni Città per usufruire dei servizi offerti, come l'insegnante o il negozio (vedi Incontri Città, pagina 38).

► **Incontro sul Territorio:** Si attiva quando la compagnia si muove in un esagono con un punto di interesse. In questo caso, la compagnia deve pescare una carta Territorio, che illustra l'incontro che avete fatto nelle lande selvagge di Tamriel (vedi Anatomia delle Carte Territorio, pagina 37). Il punto di interesse del luogo determina il tipo di carta Territorio da pescare, come indicato di seguito.

★ **Punto di Interesse Quiete (🔇):** Pescate una carta Incontro Quiete.

★ **Punto di Interesse Conflitto (🔪):** Pescate una carta Incontro Conflitto.

★ **Punto di Interesse Instabile (⚡):** Tirate il dado Instabile e pescate il tipo di carta Territorio corrispondente all'icona uscita. Se esce 🏰, si attiva invece un incontro Città con una Carovana itinerante (vedi Carovane Itineranti, pagina 38).

Se un'icona Scelta sul retro della carta Territorio è la versione “Instabile” (con l'icona dentro un cerchio rosso), è una scelta Instabile. Se la compagnia si trova su un punto di interesse instabile, **devono** risolvere tale scelta (altrimenti, è una scelta opzionale). Dopo che la compagnia ha risolto un incontro su un punto di interesse instabile, ogni avventuriero guadagna 2 resistenza durante la Fase Ricompense (vedi pagina 43).



Dado Instabile

Nota che è possibile che la compagnia termini il movimento su un esagono senza icona e senza attivare incontri; questi esagoni non hanno effetti.

Dopo aver risolto una carta Incontro **Quiete**, mettetela da parte fino alla fine della giornata in maniera tale che ne possiate vedere l'icona quando attiverete l'effetto della provincia (vedi Fase Fine Giornata, pagina 45).

MAPPA DEL TERRITORIO

Ogni mappa è divisa in esagoni che contengono i diversi elementi del territorio con cui la compagnia interagirà, ognuno dei quali ha la propria icona presente sulla mappa, come spiegato nel paragrafo precedente. La mappa include anche una bussola che indica i punti cardinali e le direzioni associate a tiri di dadi specifici: alcuni dizionari geografici e missioni richiederanno alla compagnia o a segnalini PNG di muoversi in direzioni specifiche sulla mappa del territorio (vedi Movimento sul Territorio dei PNG, pagina 46, o Definizioni della Mappa, pagina 58).



Bussola sulla mappa

SEGNALINI DEL TERRITORIO

La mappa del territorio sfrutta vari tipi di segnalini mini-gettoni per mostrare la posizione della compagnia, dei PNG e di luoghi importanti, così come per tenere traccia dello stato degli effetti delle province. Ogni missione ed effetto della provincia descrive quali specifici segnalini territorio vanno posizionati durante la preparazione, come si muovono i segnalini PNG e di tracciamento degli effetti durante la partita, e quando rimuoverli. Alcuni incontri usano questi segnalini anche nella mappa della battaglia.



Segnalino della Compagnia: Indica la posizione della compagnia sulla mappa del territorio.



Segnalino Obiettivo: Indica i luoghi di obiettivi importanti sulla mappa del territorio o della battaglia.



Segnalino PNG: Indica la posizione di un PNG sulla mappa del territorio.



Indicatore 1: Tiene traccia dello stato di un dato elemento sulla mappa del territorio (per esempio il meteo a Black Marsh).

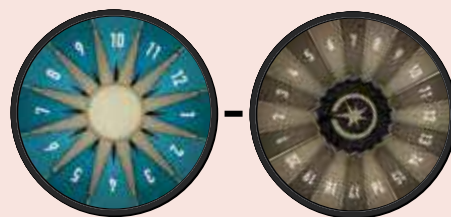


Indicatore 2: Tiene traccia dello stato di un dato elemento in aggiunta a

Esempio di Fase Nuovo Giorno e Fase Territorio (Giorno 1)

La campagna comincia con la prima Fase Nuovo Giorno. I giocatori non hanno regolato il quadrante dei giorni durante la preparazione, per cui lo impostano a 1 in questo momento. Inoltre, l'effetto della provincia di Black Marsh dice che i giocatori devono mettere un segnalino del territorio sullo spazio Bel Tempo dell'indicatore Meteo, situato nell'angolo della mappa del territorio di Black Marsh. I giocatori seguono le istruzioni e passano alla Fase Territorio.

Gli avventurieri devono passare il primo giorno nella loro città iniziale, perciò la compagnia resta a Lilmoth durante la prima Fase Territorio, attivando così un incontro Città che andrà risolto nella Fase Incontro.



Esempio di Fase Nuovo Giorno e Fase Territorio (Giorno 2)

Inizia il Giorno 2 e la compagnia fa avanzare il quadrante dei giorni a 2. L'attuale stadio della missione dice che si completa viaggiando a Stormhold (all'estremo nord della mappa) oppure alla vicina Stonewastes.

Durante la Fase Territorio, decidono di muovere l'indicatore della compagnia di 3 esagoni verso nord-ovest da Lilmoth in direzione di Stonewastes. Poiché adesso c'è Pioggia (il meteo è cambiato durante la Fase Fine Giornata precedente), il movimento base della compagnia è di 2. La compagnia deve muoversi con Fatica dall'ultimo esagono: ogni avventuriero aggiunge 1 fatica leggera al proprio tracciato di ricarica.

La compagnia si ferma su un esagono con un punto di interesse instabile (✱) a sud-est del Villaggio Acquemorte. Non provoca un incontro Missione né un incontro Città in questo luogo. Dato che la compagnia si trova su un esagono ✱, un giocatore deve tirare il dado Instabile per determinare che tipo di incontro si attiva sul Territorio. Esce la faccia 6: pesca quindi la prima carta del mazzo Territorio Quietè. Esce la carta “Rimettere Insieme i Cocci”, quindi si passa alla Fase Incontro per risolvere questo incontro.



Dimensione della Compagnia

Nel corso del gioco vedrete frequentemente testi di carte Incontro o di effetti fare riferimento all'icona (👤) della dimensione della compagnia. Questa icona è una variabile che rappresenta il numero di avventurieri all'interno della compagnia (che siano sconfitti o meno). I compagni non sono contati quando determinate questo numero (vedi "Avventurieri" alla voce Compagnia a pagina 90).

Questa icona serve a bilanciare gli effetti di gioco in base al numero di giocatori. Quando è presente questa icona dovete solitamente aggiungere, sottrarre o moltiplicare  da un determinato valore.

Fase Incontro

La compagnia risolve l'incontro provocato durante la fase precedente. Gli incontri Città si risolvono svolgendo azioni nella città (vedi Incontri Città, pagina 38); gli altri incontri si risolvono seguendo le istruzioni nel dizionario geografico o sulla carta Territorio.

Dopo aver risolto l'incontro, la compagnia deve determinarne il risultato prima di procedere alla Fase Ricompense (vedi Risultati degli Incontri, pagina 38).

Se la compagnia non ha provocato incontri, **salta** questa fase.

RISOLVERE GLI INCONTRI

Gli incontri Missione e Territorio devono essere completati con successo per guadagnare i PE e le altre ricompense. Se un incontro permette di scegliere come completarlo, la compagnia **deve** scegliere 1 opzione. Se la compagnia non soddisfa i requisiti di un'opzione, non può sceglierla.

Gli incontri hanno 2 tipi di esiti: pacifici o violenti. Quando un incontro compare su una carta territorio, i suoi esiti sono contrassegnati da un'icona (vedere di seguito):

- ☺ Un esito pacifico (☺) si risolve sulla mappa del territorio o senza che i giocatori prendano parte a una battaglia.
- ☹ Un esito violento si risolve sulla mappa di battaglia. Ci sono tre modalità di battaglia: avanscoperte (☹), scontri (☹) e sotterranei (che non compaiono sulle carte territorio e non hanno un'icona).

Questi incontri sono descritti sul dizionario geografico della relativa provincia o su una carta Missione Secondaria e si attivano come specificato dal loro testo. Sia le missioni della gilda che quelle secondarie sono descritte ulteriormente alle pagine 46-48.

Gli incontri territorio sono descritti sulle carte territorio e si risolvono come spiegato in Anatomia delle Carte Territorio a pagina 37.

Anatomia delle Carte Territorio

Fronte (Lato Storia)

- Tipo:** Tipo di carta Territorio. Le carte Incontro Quiete presentano l'icona ☹️, le carte Incontro Conflitto l'icona ⚔️.
- Titolo.**
- Storia:** Racconta l'ultima peripezia dei vostri avventurieri.
- Codice della Provincia e Numero della Carta.**

Retro (Lato Scelte)

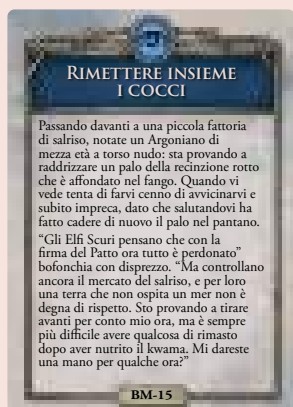
- Esito:** L'icona indica il tipo di esito che i giocatori devono risolvere. Le icone scelte dentro un cerchio rosso rappresentano le corrispondenti versioni instabili. Se la compagnia si trova su un punto di interesse instabile, **deve** scegliere quella opzione.
 - Le scelte Scontro (⚔️) si risolvono con una battaglia Scontro.
 - Le scelte Avanscoperta (🔍) si risolvono con una battaglia Avanscoperta.
 - Le scelte Quiete (☹️) si risolvono seguendo le istruzioni sulla carta.
- Titolo della Scelta.**
- Ricompensa in PE:** Indica i PE (🔴) guadagnati dalla compagnia per aver completato con successo la scelta. La compagnia farà avanzare il quadrante dei PE di questo numero durante la Fase Ricompense, e ogni avventuriero otterrà questi PE da spendere (pagina 43).
- Istruzioni:** Specifica eventuali istruzioni per la risoluzione della scelta, come regole aggiuntive per la battaglia, conseguenze di scelte intraprese dagli avventurieri, o ricompense che la compagnia può ottenere in aggiunta ai PE.
- Scelte Aggiuntive:** Le altre scelte sono presentate sotto alla prima, ciascuna con i propri elementi appena descritti.
- Informazioni per la Battaglia:** Se la scelta ha come risultato una battaglia, quest'ultima è descritta qui.
 - Schema di Preparazione dello Scontro:** Se ci sono scelte sulla carta che provocano uno Scontro, ne viene mostrato lo schema di preparazione sopra alle informazioni per la battaglia. Lo schema vale per tutte le scelte sulla carta con esito ⚔️.
 - Riquadro con le Informazioni:** Comprende l'obiettivo della battaglia, ulteriori condizioni ed eventuali modificatori della sfida.
- Icone Territorio:** Sono presenti sulle carte Incontro Quiete. Durante ogni fase Fine Giornata (vedi pagina 45), confronta l'icona (o le icone) Territorio con l'effetto della provincia sulla prima pagina del dizionario geografico e/o con le istruzioni della missione specifica.



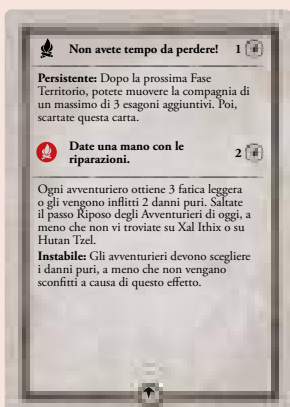
Esempio di Incontro sul Territorio (Giorno 2)

Durante la Fase Incontro i giocatori leggono il testo della storia della carta "Rimettere Insieme i Cocci", la girano e vedono che ha 2 scelte Quiete (🔥). Per risolvere l'incontro devono fare una scelta, perciò leggono le opzioni della carta.

La prima opzione permetterebbe loro di passare oltre e muoversi di 3 esagoni aggiuntivi il giorno successivo, ma guadagnando solo 1 PE. La seconda opzione li porterebbe a fermarsi per dare una mano e guadagnare 2 PE, ma richiederebbe a ciascun avventuriero di ricevere 2 danni puri oppure di aggiungere 3 fatiche leggere al proprio tracciato di ricarica; dovrebbero inoltre saltare il passo Riposo degli Avventurieri durante la Fase Fine Giornata. Tuttavia l'icona della seconda opzione è in un cerchio rosso, quindi è instabile: dato che la compagnia si trova su un punto di interesse instabile (★), i giocatori **devono** risolvere l'opzione instabile. Inoltre, come specificato dalla carta, la compagnia deve scegliere di ricevere 2 danni puri. Questo danno non sconfigge nessuno dei due avventurieri, per cui entrambi devono risolvere questa opzione. Nessun avventuriero può ridurre il danno, perciò ciascuno rimuove 2 gettoni PV dalla propria pila. L'incontro a questo punto è stato risolto con successo e i giocatori possono passare alla Fase Ricompense.



Fronte



Retro

Tipi di icone Incontro sulle carte Territorio

	Regolare	Instabile
Quiete	🔥	🔥
Battaglia	⚔️	⚔️
Avanscoperta	🔥	🔥

Esiti degli Incontri

Un incontro pacifico è automaticamente un successo tranne se specificato diversamente. Un incontro violento è un successo se almeno 1 avventuriero rimane non sconfitto sulla mappa della battaglia e la compagnia ha ottenuto l'obiettivo dell'incontro. Gli obiettivi di battaglia sono descritti a pagina 86. Se la compagnia non soddisfa i requisiti di un incontro pacifico o non ottiene l'obiettivo di battaglia, l'incontro è fallito.

INCONTRI CITTÀ

Questi incontri sono descritti nel dizionario geografico e si attivano quando la compagnia termina il movimento in una città o quando tirando il dado Instabile in un punto di interesse instabile esce la faccia 🎲 (vedi Carovane Itineranti, poco più avanti).

Alcune città possono essere chiuse a causa di determinati incontri o missioni. In tal caso, la compagnia deve annotarlo nel diario della campagna e non potrà muoversi nell'esagono della città chiusa.

Per risolvere un incontro Città, consultate il paragrafo della città nel dizionario geografico e seguite questi passi:

12. Controllate l'Effetto della Città: Se si attiva, risolvete l'effetto all'inizio dell'incontro.

13. Rivelate l'Insegnante e il Negozio: Molte città hanno i servizi Negozio e Insegnante, ciascuno dei quali ha componenti che devono essere rivelate.

► **Negozio:** Pescate un numero di carte Oggetto Comune (📦) e Leggendaro (📖) pari ai valori del negozio per ciascun tipo e piazzatele a faccia in su. Gli oggetti non scelti sono scartati alla fine dell'incontro Città.

► **Insegnante:** Pescate dal sacchetto dell'insegnante il numero di segnalini ramo abilità specificato nel paragrafo del dizionario geografico e piazzateli a portata di mano di ciascun giocatore. Se l'icona di una costellazione di un insegnante è sbiadita, mettete da parte i segnalini ramo abilità di quella costellazione che sono stati pescati e pescatene altri in sostituzione, rimettendo nel sacchetto quelli messi da parte quando avete finito. I segnalini non scelti sono riposti nel sacchetto dell'insegnante alla fine dell'incontro Città.

14. Completate eventuali Missioni Secondarie: Se la compagnia ha carte Missione Secondaria che possono essere completate durante un incontro Città, ottenete le ricompense della missione e scartate le carte.

15. Azioni Città: Ogni avventuriero può svolgere fino a 2 azioni Città per usare i servizi offerti dalla città o per azioni concesse da determinate capacità (vedi pagina 39).

Carovane Itineranti

Gli avventurieri potrebbero talvolta incontrare delle carovane itineranti nelle lande selvagge di Tamriel, soprattutto presso i punti di interesse instabili (★). Ogni provincia ha un paragrafo del dizionario geografico dedicato alle carovane: quando la compagnia incontra una carovana, fa riferimento al paragrafo corrispondente come per risolverlo come un incontro Città.

Effetto della Città

Alcuni incontri Città hanno una sezione Effetto che può provocare un evento prima che gli avventurieri svolgano le proprie azioni individuali. Questa sezione del paragrafo della città spiega come si attiva l'effetto.

Alcuni effetti delle città possono essere risolti una sola volta durante una sessione: in tal caso, l'incontro darà istruzioni alla compagnia di annotarli sul diario.

Alcuni effetti delle città possono offrire più scelte: in tal caso, la compagnia deve scegliere **1 sola opzione** quando risolve l'evento.

Azioni Città

Ogni avventuriero può svolgere fino a 2 azioni durante un incontro Città, che rappresentano le risorse fornite dalla gilda per acquistare beni e servizi nelle città. Per ogni azione, l'avventuriero può usufruire di 1 dei servizi della città, illustrati nel dizionario geografico (vedi pagina 40), o usare l'azione Città indicata sulla carta Gilda della compagnia.

Ci sono 2 tipi di azioni:

☞ **Azioni Personali:** Sono scelte individualmente e possono essere risolte parallelamente a quelle degli altri avventurieri. Usare un servizio della città conta come un'azione personale, se non diversamente specificato. Gli avventurieri possono svolgere più azioni per usufruire dello stesso servizio della città durante un incontro, eccetto la piazza centrale, che ogni avventuriero può scegliere una sola volta per incontro città.

☞ **Azioni di Gruppo:** Devono essere svolte in cooperazione ed è presente la formula "gruppo" dopo il nome (anche alcuni stadi della missione richiedono che la compagnia svolga un'azione Città di gruppo). Ogni avventuriero deve contribuire all'azione di gruppo con 1 delle proprie azioni Città.



Servizi delle città

Nelle città possono essere presenti i seguenti servizi. Se un servizio è sbiadito e/o segnato come chiuso, significa che non è disponibile e le relative azioni non possono essere scelte. Gli avventurieri possono usufruire dei servizi seguendo le regole descritte di seguito:

- 1. Negozio:** Questo servizio offre un assortimento di oggetti che gli avventurieri possono aggiungere ai propri inventari (vedi Oggetti, pagina 28). La sezione del negozio indica il numero totale di carte comuni e leggendarie che verranno pescate e rese disponibili durante l'incontro. Quando un avventuriero visita il negozio prende 1 delle carte pescate. Dopo la fine dell'incontro Città eventuali carte oggetto rimaste a faccia in su vengono scartate.
- 2. Insegnante:** Dà la possibilità all'avventuriero di ottenere i rami abilità disponibili. Se una città ha un insegnante, il dizionario geografico specifica il numero di segnalini ramo abilità disponibili. Alcuni insegnanti offrono rami abilità solamente di 1 o 2 costellazioni (vedi Rami Abilità, pagina 22).
- 3. Locanda:** Quando un avventuriero visita la locanda riporta i propri PV al massimo; rimuove inoltre tutti i dadi Fatica Leggera, Iperaffaticamento e Stato dal proprio tracciato di ricarica e deve recuperare tutti i dadi abilità esauriti e prosciugati.
- 4. Bacheca delle Missioni:** L'avventuriero pesca 2 missioni secondarie e sceglie se accettarne 1. Le carte Missione Secondaria non scelte sono scartate; se non viene accettata nessuna missione, vengono scartate entrambe le carte. Le missioni secondarie sono spiegate a pagina 48.
- 5. Chiosco della Gilda:** Dà la possibilità all'avventuriero di usare l'azione Città particolare della propria gilda. L'azione di ogni gilda è descritta sulla carta Gilda scelta durante la preparazione.
- 6. Piazza Centrale:** L'avventuriero che usa la piazza centrale può attivare la capacità descritta. Ogni avventuriero può visitare la piazza centrale una sola volta in un incontro Città. Tenete presente che alcune capacità possono essere di gruppo e coinvolgere tutti gli avventurieri.
- 7. Postazione Alchemica:** Qui l'avventuriero può ripristinare 1  consumata. Le pozioni e gli altri sottotipi di oggetti sono descritti a pagina 29.



Pagina di Lilmoth dal Dizionario Geografico di Black Marsh

Esempio di Incontro Città

La compagnia risolve l'incontro Città a Lilmoth, quindi Davide e Chiara consultano il paragrafo dedicato a Lilmoth sul dizionario geografico.

1. Non ci sono effetti della città da attivare all'inizio dell'incontro, ma la capacità di Lilmoth "Rotte commerciali della Baia di Ollis" interesserà un avventuriero che visiterà il negozio della città (vedi più avanti).

2. I giocatori rivelano le carte Oggetto del negozio e i rami abilità dell'insegnante.

a. Il negozio di Lilmoth ha 6 oggetti comuni ma nessun oggetto leggendario. I giocatori pescano 6 carte comuni: Bastone di Quercia del Fulmine (♣), Insalata di Melone di Bravil (♠), Maglio d'Acciaio (♠), Vecchia Zuppa Aldmeri dell'Orfano (♠), Tónico di Satirione (♠) e Alce Biancabrina (♠).

b. L'insegnante di Lilmoth ha 5 rami abilità, quindi i giocatori pescano 5 segnalini dal sacchetto dell'insegnante e li piazzano vicino al dizionario geografico: Acrobazie, Evocazione Daedrica, Armatura Pesante, Luce Guaritrice e Ombra.

3. A questo punto, la compagnia dovrebbe risolvere le missioni secondarie che può completare, ma non ne ha ancora da risolvere.

Dopo aver preparato l'incontro, ogni avventuriero ha 2 azioni Città.

► Nessun avventuriero usa un'azione personale per visitare la locanda.

► La carta della Gilda degli Intrepidi offre a ciascuno di loro l'azione Città "Giuramento", con la quale è possibile scartare tutti gli oggetti del negozio, ripescarne altrettanti e prenderne uno dal nuovo assortimento. Tuttavia, entrambi gli avventurieri sono soddisfatti dell'attuale offerta, perciò nessuno dei due svolge l'azione.

► Davide vuole aver accesso a capacità curative in futuro, perciò usa la sua prima azione per visitare l'insegnante e ottenere il segnalino ramo abilità Luce Guaritrice. Quindi, lo aggiunge sullo spazio a destra della sua quarta riga Attributo.

► Chiara pensa che il ramo abilità Ombra si sposi bene con l'Arma a una Mano e Scudo che già possiede e con il suo Vigore relativamente alto, perciò visita anche lei l'insegnante e aggiunge il segnalino sullo spazio a destra della sua terza riga Attributo.

► Davide usa la sua seconda azione per visitare il negozio. Ci sono diverse carte comuni tra cui scegliere: fortunatamente, l'effetto di Lilmoth "Rotte commerciali della Baia di Ollis" dice che quando un avventuriero vuole comprare un oggetto ottiene 2 carte invece di 1. Davide prende il Bastone di Quercia del Fulmine e l'Insalata di Melone di Bravil. Dato che ha ancora spazio negli slot pronti, decide di aggiungervi entrambi gli oggetti.

► Chiara decide di visitare la bacheca delle missioni, che le permette di pescare una carta Missione Secondaria. Pesca le prime 2 carte dal mazzo Missione Secondaria, "Le Forze Oscure dell'Avidità" e "Il Bandito Prodigio". I giocatori leggono tutte e due le carte; sono entrambi d'accordo che "Le Forze Oscure dell'Avidità" sembra più facile da completare, dato che sono già vicini al punto di interesse Conflitto (⚔) più a sud di Black Marsh. Chiara prende la carta, accettandola come missione secondaria della compagnia. Dopodiché, dato che entrambi gli avventurieri hanno usato le proprie azioni Città, la Fase Incontro termina. I giocatori possono procedere alla Fase Ricompense.

PROVE DI INTERAZIONE SOCIALE

Alcuni incontri danno alla compagnia la possibilità di fare una prova di interazione sociale per accedere a opzioni altrimenti non disponibili o per ottenere ricompense aggiuntive. Se la compagnia ha successo in una prova di interazione sociale, ottiene i vantaggi indicati. Se invece fallisce, non può scegliere l'opzione connessa alla prova oppure non ottiene la ricompensa aggiuntiva. Ogni prova di interazione sociale può essere tentata una sola volta.

Valore di Difficoltà

È possibile fare una prova di interazione sociale solo durante gli incontri che offrono specificamente la scelta di farne una e che includono tra parentesi nel testo della scelta il valore della difficoltà. Il valore della difficoltà è generalmente costituito da un numero di base a cui va aggiunto o moltiplicato il numero di avventurieri (●).

Passi delle Prove di Interazione Sociale

Per fare una prova di interazione sociale contro un determinato valore di difficoltà, seguite questo ordine:

- 1. Raccogliere e Tirare i Dadi:** Gli avventurieri che hanno dadi abilità pertinenti, solitamente dadi Oratoria, possono scegliere di prendere e tirare i dadi disponibili che potrebbero essere d'aiuto nella prova di interazione sociale.
- 2. Spendere Resistenza:** Ogni avventuriero può scegliere di spendere un certo numero di resistenza. La compagnia può discutere queste decisioni insieme, ma ogni avventuriero ha poi la responsabilità di spendere la propria resistenza.
- 3. Risolvere il Tentativo:** Confrontate il valore totale della compagnia, costituito dai risultati dei tiri e dalla resistenza spesa, con il valore di difficoltà. Se il valore totale combinato è pari o superiore alla difficoltà della prova di interazione sociale, superate la prova e ottenete il vantaggio indicato, in aggiunta all'esito della scelta. Se il totale è inferiore alla difficoltà, fallite la prova ma risolvete l'esito della scelta come indicato. Indipendentemente dal successo o dal fallimento della prova, tutti i dadi abilità tirati vengono esauriti.

Esempio di Prova di Interazione Sociale

La compagnia attiva l'incontro della missione secondaria "Le Forze Oscure dell'Avidità" e ha successo nel risultante Scontro. Dopo, sceglie di provare a raggirare il mago. Questa opzione include anche una prova di interazione sociale che, se superata, permette a 1 avventuriero di ottenere l'oggetto ♦, Glifo del Vigore (in aggiunta alla ricompensa dell'opzione).

1. La compagnia decide di tentare la prova di interazione sociale. Ha un valore difficoltà di ● + 3. Ci sono 2 avventurieri nella compagnia, perciò il valore di difficoltà è 5. Davide ha 3 resistenza da spendere e Chiara ne ha 1, perciò insieme non riescono a superare la prova solamente spendendo resistenza.
2. Tuttavia, Chiara ha allenato il ramo abilità Oratoria e ha 1 dado Presenza Intimidatoria disponibile. La capacità del ramo abilità Oratoria permette di tirare un qualsiasi dado del Ramo durante una prova di interazione sociale e di aggiungere il risultato al totale della compagnia. Decide di tirare il dado, cosa che deve essere fatta prima che gli avventurieri spendano resistenza, ed esce una delle facce 1.
3. Dopo aver visto il risultato, ogni avventuriero decide di spendere tutta la propria resistenza disponibile, arrivando a un totale di 4. Aggiungendo il risultato del dado di Chiara il totale della compagnia è 5, pari al valore di difficoltà della prova, che è quindi superata. Chiara deve inoltre esaurire il dado tirato, come richiesto dalle regole per le prove di interazione sociale. La compagnia risolve il tentativo e la scelta dell'incontro, quindi decide che sarà Davide a ottenere il Glifo del Vigore.



Fase Ricompense

La compagnia ottiene le eventuali ricompense dalla risoluzione dell'incontro nella fase precedente. Poi, i giocatori migliorano i propri avventurieri, seguendo i passi seguenti in ordine.

Un incontro ha una ricompensa se è presente l'icona  vicino al titolo o se è specificato nel testo.

1. Ottenere le Ricompense: Guadagnate tutti i PE o le altre ricompense per aver avuto successo nell'incontro. Se avete fallito, non ottenete le ricompense. Il capo della compagnia aggiunge al totale dei PE guadagnati dalla compagnia, indicati sul quadrante dei PE, il valore vicino all'icona . Ogni giocatore inoltre aggiunge il valore al proprio contatore di PE non spesi sul tappetino dell'avventuriero. Questo valore non speso può essere superiore a 3 fino alla fine della Fase Ricompense: in caso, il giocatore tiene traccia da sé del proprio totale. I giocatori potranno spendere i PE durante il passo Effettuare Migliorie (vedi il passaggio 3).

► Alcuni incontri dicono di ottenere PE bonus. Questi PE non vengono aggiunti al quadrante della compagnia, ma dovranno essere i singoli avventurieri a tenerne traccia. Sono comunque spesi e considerati come PE normali.

► Le ricompense in PE dei Frammenti Celesti si ottengono nelle avanscoperte dopo aver completato un incontro con l'obiettivo Perlustrazione; non importa se è stato completato con successo o fallito, purché che la compagnia non sia stata sconfitta. I frammenti celesti sono spiegati insieme alle avanscoperte, a pagina 78.

► Se ottenete altre ricompense, come carte Oggetto o migliori, seguite le istruzioni dell'incontro. Se ottenete una migliororia aggiungetela al tappetino di ogni avventuriero interessato durante questo passo.

► Se l'indicatore della compagnia si trova su un punto di interesse instabile () e viene completato un incontro Quiete o Conflitto sul territorio o un incontro città Carovana Itinerante, ogni avventuriero ottiene 2 resistenza, indipendentemente dal successo o dal fallimento dell'incontro.

► Se la compagnia ottiene un risultato speciale, come una parola chiave della missione o accesso a una città chiusa, annotatelo nel diario della campagna.

2. Disimparare: Ogni avventuriero può disimparare e rimuovere (senza spendere PE) qualsiasi ramo abilità, dadi abilità o segnalini Statistica per lasciare spazio ad altre migliori.

► I rami abilità possono essere disimparati: in tal caso, tutti i dadi di quel Ramo devono essere rimossi. I PE spesi in quelle migliori **non** vengono recuperati. I rami abilità e i dadi che sono stati rimossi in precedenza possono essere aggiunti nuovamente allenandosi e spendendo PE.

► Se sono stati disimparati dadi abilità, fate scorrere i dadi rimanenti lungo la riga verso il segnalino ramo abilità per riempire gli spazi vuoti tra i dadi, così che gli spazi più lontani siano vuoti.

► Le statistiche Salute e Vigore, come il ramo abilità Lotta, non possono essere rimossi, ma i relativi segnalini quadrati o i dadi sì. La statistica Magicka invece può essere rimossa.

3. Effettuare Migliorie: Ogni avventuriero può spendere i PE in migliori (vedi pagina 31). Gli avventurieri non possono conservare più di 3 PE. Alla fine della Fase Ricompense ogni PE sopra il terzo viene utilizzato per aumentare la resistenza di 1, fino al massimo consentito dall'indicatore (vedi Resistenza, pagina 25). Ogni avventuriero può spendere i PE in migliori o per completare altre migliori guadagnate con le ricompense dell'incontro. I PE possono essere spesi a prescindere dal fatto che siano stati guadagnati in questo incontro o che siano stati conservati da incontri precedenti.

4. Monitorare le Missioni: Documenta gli sviluppi nelle missioni che richiedono di scrivere annotazioni sul diario della campagna, come il conteggio degli incontri.



Esempio di Fase Ricompense (Giorno 2)

Dopo aver risolto l'incontro del giorno 2, gli avventurieri completano la Fase Ricompense.

1. Come prima cosa, la compagnia ottiene la propria ricompensa per aver avuto successo nell'incontro. La scelta dell'incontro della compagnia ha fruttato 2 PE, quindi gli avventurieri fanno avanzare il quadrante dei PE da 2 a 4; inoltre, ciascuno di loro regola anche la propria puntina dei PE conservati per indicare che hanno 2 PE disponibili.



I PE del gruppo avanzano da 2 a 4.

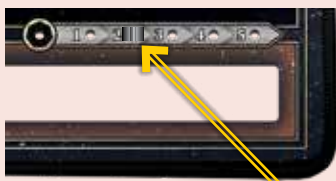


L'aumento di PE di Davide.



L'aumento di PE di Chiara.

2. La compagnia ha risolto l'incontro su un luogo instabile (★) della mappa del territorio. Per questo motivo, ciascun avventuriero ottiene 2 resistenza: ognuno regola la propria puntina della resistenza per indicarlo.



L'aumento di resistenza di Davide.



L'aumento di resistenza di Chiara.

3. Poi, gli avventurieri decidono se disimparare statistiche o abilità. A questo punto della partita, nessuno dei due vuole farlo.

4. Dopodiché, gli avventurieri effettuano le migliorie e spendono i PE individuali.

a. Davide spende 1 PE per aggiungere 1 dado abilità Purificazione (un'abilità di livello 1) al suo ramo abilità Luce Guaritrice. Il segnalino rotondo del ramo abilità si trova sul lato destro della riga: il costo in PE per aggiungere il dado è quindi indicato dal numero nel riquadro nero sulla colonna più a destra, dove verrà piazzato il dado. Spende anche 1 altro PE per aggiungere un dado abilità Preghiera Rapida, l'altra abilità di livello 1 di Luce Guaritrice. Davide ha speso tutti i suoi PE individuali e regola l'indicatore sullo 0.

b. Chiara spende 2 PE per aggiungere 1 dado abilità Manto dell'Ombra e 1 dado abilità Ombre Rigeneranti al suo ramo abilità Ombra; sono entrambe abilità di livello 1. Come per Davide, ogni miglioria le costa 1 PE, come indicato dai numeri sulla colonna in cui viene posizionato ogni dado. Chiara regola il proprio indicatore di PE sullo 0.



Il tappetino di Davide dopo le ricompense.



Il tappetino di Chiara dopo le ricompense.

5. Infine, se lo stadio della missione richiedesse di annotare eventuali sviluppi in seguito all'incontro, bisognerebbe farlo ora. Questo stadio non lo richiede, perciò la compagnia salta questo passo. Poi, la Fase Ricompense termina.

Fase Fine Giornata

Questa fase si divide in 2 parti. Prima, si attivano eventuali effetti della provincia sulla mappa del territorio. Poi, la compagnia si riposa e può scambiarsi gli oggetti.

1. Attivare l'Effetto della Provincia: Le province hanno effetti che vengono risolti durante la Fase Fine Giornata. Potete trovare ulteriori informazioni per ogni singolo effetto della provincia sul relativo dizionario geografico. Se l'effetto si indica con dei segnalini sugli esagoni della mappa o su un misuratore sul bordo della mappa, controllate se si attivano seguendo questi passaggi in ordine:

► Se la compagnia ha pescato una carta incontro **Quiete** durante la **Fase Territorio**, controllate l'icona Territorio su quella carta; altrimenti, pescatene 1 ora. Poi, confrontate l'icona Territorio con la legenda sulla prima pagina del dizionario geografico per determinare se l'effetto della provincia si attiva. Eventualmente, risolvete l'attivazione seguendo le regole della provincia. Alcune carte non hanno icone, e il loro effetto è a sua volta spiegato nelle regole della provincia. Se la carta ha più icone, risolvetele in ordine da sinistra a destra.

► Se la compagnia ha risolto una carta Incontro durante la **Fase Incontro**, scartatela. Se la compagnia ha pescato appositamente una carta **Quiete** per questa fase (per l'icona Territorio), rimettetela in fondo al mazzo.

2. Riposo degli Avventurieri: Durante questo passo gli avventurieri possono curarsi, rimuovere dadi dal tracciato di ricarica e scambiarsi oggetti tra di loro. **Importante:** Se giocate a difficoltà Esperto, ogni avventuriero deve scartare un oggetto per riposare. Se scarta un oggetto ♣, l'avventuriero può risolverne l'effetto prima di scartarlo (se possibile).

► Ogni avventuriero si cura di un numero di PV basato sulla difficoltà scelta; si curano anche gli avventurieri sconfitti, che vengono rianimati quando i loro PV salgono sopra lo 0 (vedi Livelli di Difficoltà a pagina 13 e Avventurieri Sconfitti a pagina 67).

★ **Apprendista:** Curatevi di 2 PV.

★ **Specialista ed Esperto:** Curatevi di 1 PV.

► Ogni avventuriero sceglie di rimuovere un numero di dadi dal tracciato di ricarica basato sulla difficoltà scelta. I dadi rimossi possono essere di qualsiasi tipo e da qualsiasi posizione sul tracciato, quindi non si tratta di un passo Ripresa e la statistica Ricarica non conta.

★ **Apprendista:** Rimuovete 2 dadi.

★ **Specialista ed Esperto:** Rimuovete 1 dado. Il tracciato di ricarica e la statistica Ricarica sono spiegati nel dettaglio a pagina 23.

► Gli avventurieri possono scambiare un qualsiasi numero di carte Oggetto tra di loro, muovere gli oggetti liberamente dagli slot pronti allo zaino e viceversa, e scartarli.

► Si attivano gli effetti che specificano come momento di attivazione la fine della giornata, come la capacità del Soccorso della Gilda, a disposizione della compagnia (vedi Soccorso della Gilda, pagina 51).

La giornata è finita! Ricominciate con la Fase Nuovo Giorno.

Esempio di Fase Fine Giornata (Giorno 2)

Dopo la Fase Ricompense, i giocatori completano il giorno 2.

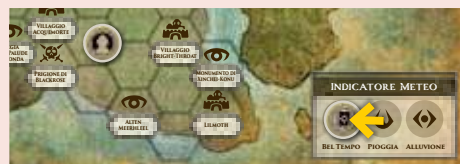
1. All'inizio della Fase Fine Giornata del giorno 2, la compagnia deve attivare di nuovo l'effetto della provincia. Dato che gli avventurieri hanno risolto un incontro Territorio **Quiete**, fanno riferimento alla carta Rimettere Insieme i Cocci che hanno pescato, la cui icona è ♠. La compagnia imposta l'indicatore Meteo di Black Marsh a Bel Tempo, che fornisce alla compagnia un movimento base di 3 esagoni il giorno successivo. La carta Territorio era stata risolta, perciò viene scartata in una pila degli scarti separata (invece di essere riposta in fondo al mazzo).

2. Dopodiché, la compagnia normalmente proseguirebbe al passo Riposo degli Avventurieri, ma la scelta fatta nella Fase Incontro richiede di saltarlo. Al livello di difficoltà Specialista ogni avventuriero si curerebbe di 1 PV e rimuoverebbe 1 dado a scelta dal tracciato di ricarica, ma questa volta loro non lo possono fare.

a. Davide ha 2 PV rimasti. Si tiene il dado Fatica Leggera che ha ottenuto per il movimento con Fatica.

b. Chiara ha 3 PV rimasti. Anche lei si tiene il dado Fatica Leggera che ha ottenuto.

Dato che hanno saltato il passo Riposo degli Avventurieri non possono scambiarsi gli oggetti, perciò il giorno 2 finisce.



Il simbolo sulla carta significa che il meteo passa a Bel Tempo.

MOVIMENTO SUL TERRITORIO DEI PNG

Alcune meccaniche della provincia o missioni aggiungono segnalini PNG alla mappa del territorio (vedi Segnalini Territorio, pagina 35). I segnalini PNG devono solitamente muoversi in una direzione specifica o verso un punto preciso della mappa (vedi Definizioni della Mappa, pagina 58). Quando un segnalino si muove, deve muoversi sugli esagoni adiacenti un determinato numero di volte lungo il percorso più breve possibile (vedi Definizioni della Mappa, pagina 58). Userà il suo pieno movimento a meno che possa raggiungere la destinazione usandone di meno. Se ci sono più percorsi possibili, la compagnia sceglie quale strada prenderà il PNG.

☞ Se un segnalino PNG deve muoversi ma non ci sono percorsi idonei disponibili, non si muove. Se il segnalino deve muoversi in una direzione specifica ma non ci sono esagoni adiacenti in quella direzione (per esempio al margine della mappa), il segnalino termina il suo movimento.

☞ Se una regola o una missione che aggiunge un segnalino PNG sulla mappa non specifica in quale esagono piazzarlo (o se ci sono più opzioni possibili), la compagnia sceglie su quale esagono piazzarlo.

Missioni

Le missioni sono gli obiettivi che la vostra compagnia è incaricata di completare. Le missioni accettate ma non completate o scartate sono considerate missioni attive.

Ci sono due tipi di missioni: missioni della gilda e missioni secondarie.



MISSIONI DELLA GILDA

La compagnia può avere 1 sola missione della gilda attiva alla volta, che delinea la missione principale della compagnia per la sessione in corso. Se la compagnia non riesce a completare la propria missione della gilda entro il giorno 12 o fallisce uno qualsiasi degli stadi della missione (vedi di seguito), ha fallito l'obiettivo della sessione, il che fa terminare la sessione stessa e la campagna (vedi Campagne, pagina 49).

Le missioni della gilda sono vincolate a una specifica provincia di Tamriel. Spesso individuano anche 1 o più unità della missione: potenti unità uniche che devono essere trovate e sconfitte o aiutate per completare la missione e la sessione (vedi Unità della Missione, pagina 54).

Gli stadi della missione della gilda compaiono sul dizionario geografico della provincia attuale. La gilda della vostra compagnia è rappresentata dalla carta Gilda della compagnia, che presenta l'icona della gilda. Ogni carta Gilda descrive anche una capacità che gli avventurieri possono attivare con un'azione durante gli incontri Città (vedi Carta Gilda, poco sopra, e Azioni della Città, pagina 39).

Una sola volta per campagna, la compagnia può chiedere aiuto alla gilda per ricevere un soccorso drammatico e improvviso durante una battaglia, oppure per muoversi velocemente sulla mappa del territorio. Si tratta del Soccorso della Gilda ed è descritto a pagina 51.

Stadi della Missione

Le missioni della gilda sono suddivise in più stadi, riportati sui dizionari geografici, che devono essere completati uno alla volta seguendo istruzioni specifiche. I giocatori non possono leggere in anticipo gli stadi successivi a meno che non sia espressamente indicato. Ogni stadio ha un codice formato da una lettera e da un numero: la lettera ne individua l'ordine all'interno della missione e il numero il paragrafo del dizionario geografico. Gli stadi della missione si risolvono in ordine alfabetico, a partire dallo Stadio A. La compagnia completa il proprio stadio della missione alla **fine della Fase Incontro** in cui ha soddisfatto i requisiti dello stadio o è stato fallito (salvo diversa indicazione specifica della missione).

Quando viene completato uno stadio, passate a quello successivo come indicato. L'ultimo stadio della missione è l'epilogo: non attiva un incontro, ma completa la storia della missione e assegna alla compagnia una parola chiave della missione che potrà tornare utile in una sessione futura. Le parole chiave della missione non hanno regole di per sé, ma possono influenzare le opzioni disponibili nelle missioni future e le condizioni del gran finale della campagna. Gli epiloghi determinano anche quali alternative avrà la compagnia nella scelta della missione della gilda successiva. Le campagne sono spiegate alle pagine 49-50.

La compagnia fallisce uno stadio della missione se fallisce l'incontro della missione di quello stadio, a meno che quello stadio dica diversamente – a prescindere che sia un incontro Quietè o Conflitto. Lo stadio della missione descrive se un incontro Quietè può essere fallito, o se un incontro Conflitto può essere fallito senza che fallisca anche la missione. Se la compagnia fallisce lo stadio missione, la sessione stessa e la campagna terminano (vedi Finire la Sessione, pagina 48, e Perdere la Campagna, pagina 50). Fintanto che una missione della gilda è attiva, tenete il dizionario geografico aperto sulla pagina dello stadio corrente o segnatela in maniera tale che sia facile consultarla.

STADI COLLEGATI

Alcuni stadi missione sono collegati direttamente a quello precedente e devono essere completati nello stesso giorno. Se uno stadio è collegato al precedente, le indicazioni specificheranno che il suo incontro deve essere attivato subito dopo aver completato lo stadio attuale e spiegheranno come ciò influenzerà le fasi del giorno (ad esempio nel ritardare la Fase Ricompense).

Anatomia degli Stadi delle Missioni della Gilda

- Codice dello Stadio:** È composto da una lettera e da un numero a 2 cifre. La lettera indica l'ordine alfabetico dello stadio all'interno della missione, il numero il suo identificativo unico nel dizionario geografico. Il primo codice dello stadio di ogni missione include anche un valore numerico della complessità.
- Titolo della Missione.**
- Gilda:** Il nome della gilda a cui appartiene la missione.
- Panoramica della Sessione:** È presente nel primo stadio della missione e riassume brevemente cosa i giocatori possono aspettarsi.
- Storia:** Descrive i personaggi e la situazione implicati nello stadio.
- Luogo di Partenza:** È presente nel primo stadio. L'indicatore della compagnia va piazzato su questo esagono della mappa del territorio dopo aver scelto la missione.
- Istruzioni Speciali della Preparazione:** Descrive eventuali preparazioni aggiuntive per questo stadio, compresi il posizionamento dei segnalini PNG sulla mappa, nemici della missione specifici, carte Oggetto o altre componenti messe da parte.
- Obiettivo della Missione:** Questa sezione descrive istruzioni specifiche o scelte che possono essere fatte per completare questo stadio. Definisce inoltre eventuali regole aggiuntive o conseguenze di questo stadio. Se il testo fa riferimento a una delle 3 modalità di battaglia (scontro, avanscoperta o sotterranei), l'incontro Missione si risolve seguendo le regole per quel tipo di battaglia (vedi pagina 54). **Nota:** La sezione dell'obiettivo della missione comprende anche una raccomandazione del giorno entro cui l'obiettivo dovrebbe essere completato. Non è un requisito, ma se la compagnia completa l'obiettivo dopo il giorno raccomandato potrebbe mettere a repentaglio il successo complessivo della missione.
- Effetti Continui dello Stadio:** Questa sezione descrive eventuali regole o effetti continui che sono attivi quando la compagnia sta giocando lo stadio. Questi effetti sono attivi anche al di fuori degli incontri Missione e si disattivano nel momento in cui la compagnia completa lo stadio e passa a quello successivo.
- Ricompense:** Indica eventuali ricompense in PE (☼) che la compagnia otterrà per aver completato con successo lo stadio.
- Schema di Preparazione della Mappa di Battaglia:** Se lo stadio provoca uno scontro, ne è mostrato qui lo schema della preparazione (vedi Preparazione dello Scontro, pagina 71). Se nello stadio ci sono più scelte con uno scontro come esito, lo schema di preparazione si applica a tutte.
- Informazioni per la Battaglia:** Se lo stadio include una battaglia ne viene qui descritto l'obiettivo ed eventuali modificatori della sfida (vedi Preparazione dello Scontro a pagina 71 e Obiettivi della Battaglia a pagina 86).

1 **A01** **SELEZIONE INNATURALE**
Gilda dei Maghi

4

6

8

9

10

11

12

18

Una volta completato, proseguite con il paragrafo B02 (pag. 24)

2 **LADRO TRA I LADRI** **A05**
Gilda dei Ladri

3

7

5

Una volta completato, proseguite con il paragrafo B13 (pag. 25)

MISSIONI SECONDARIE

Queste missioni vengono generalmente scelte con le bacheche delle città. Le missioni secondarie sono opportunità opzionali di guadagnare ricompense, indipendentemente dalla missione della gilda della compagnia. Ogni missione secondaria ha i propri requisiti per essere completata; la compagnia la completa alla fine della Fase Incontro in cui ne ha soddisfatto i requisiti (salvo diversa specificazione della missione).

Benché singoli avventurieri possano scegliere quali missioni secondarie ottenere, quelle attive sono condivise tra l'intera compagnia. La vostra compagnia può avere fino a 4 missioni secondarie attive alla volta. Se la compagnia ottiene un'altra missione secondaria e supera il limite, deve scartare 1 delle sue missioni o quella che otterrebbe. La compagnia può anche scegliere di scartare 1 o più missioni secondarie in qualsiasi momento.

Di per sé non ci sono penalità se non completate una missione secondaria, a meno che la carta non dica altrimenti. Se non ne soddisfatte i requisiti, non potete completare una missione ma potete tenere la carta fino alla fine della sessione.

Le missioni secondarie non sono vincolate a una specifica provincia. Fanno invece riferimento a caratteristiche della mappa, come i punti di interesse, che possono essere trovate in tutta Tamriel (vedi Mappa del Territorio, pagina 35).

Finire la Sessione

La sessione di gioco finisce quando la compagnia ha successo nella missione o fallisce. Se avete successo, completate la Fase Ricompense del giorno in corso ma saltate la Fase Fine Giornata: seguite invece i passi Completare una Sessione per salvare il gioco per la prossima sessione della campagna (vedi pagina 49).

Se alla seconda sessione avete successo nella missione della gilda, potete procedere al gran finale all'inizio della vostra prossima sessione. Dovrete avere successo nella missione di quella sessione per vincere la campagna (vedi Campagne a pagina 49 e Gran Finale a pagina 51).

Se fallite uno degli stadi missione o se non avete completato la missione della gilda entro il limite di 12 giorni, fallite la missione: ciò fa terminare la sessione di gioco e la campagna.

Anatomia delle Carte Missione Secondaria

1. **Titolo.**
2. **Storia:** Descrive i personaggi e la situazione implicati nella missione.
3. **Istruzioni:** Descrive eventuali istruzioni specifiche della missione, ad esempio per la preparazione o per l'attivazione dell'incontro.
4. **Schema di Preparazione dello Scontro:** Se la missione provoca uno scontro, ne è mostrato qui lo schema della preparazione.
5. **Informazioni per la Battaglia:** Se la missione provoca una battaglia ne viene qui descritto l'obiettivo ed eventualmente altre condizioni specifiche (vedi Obiettivi della Battaglia a pagina 86).
6. **Compimento e Ricompense:** Descrive eventuali scelte diverse per completare la missione e ricompense ottenute. Queste informazioni sono talvolta accorpate nella sezione delle Istruzioni.
7. **Numero della Carta.**



Diario della Campagna

Nel corso della campagna, la compagnia si serve del diario della campagna per annotare informazioni che non possono essere segnate sui tappetini degli avventurieri. Il diario tiene traccia degli eventi di ogni sessione su una scheda da consultare in seguito, soprattutto all'inizio delle sessioni successive. I fogli del diario sono forniti nel blocchetto incluso o possono essere stampati dal sito di Chip Theory Games (<https://chiptheorygames.com/support>).

Campagne

The Elder Scrolls: Il Tradimento della Seconda Era è concepito per essere giocato come una campagna svolta su tre sessioni di gioco. Una sessione termina quando la compagnia ha successo o fallisce la propria missione della gilda. Le regole per collegare le sessioni tra loro sono spiegate di seguito.

COMPLETARE CON SUCCESSO UNA SESSIONE

Se la compagnia ha successo nella missione della gilda durante il giorno, i giocatori completano la Fase Ricompense ma saltano la Fase Fine Giornata. Poi, la sessione finisce.

Quando la compagnia completa una sessione della campagna, i giocatori devono annotare il proprio progresso e mettere via gli avventurieri seguendo questi passi prima di risistemare le altre componenti nella scatola. Seguite queste istruzioni anche se procedete direttamente alla sessione di gioco successiva.

1. La compagnia legge l'epilogo della missione della gilda: si conclude la storia della missione e sono fornite le indicazioni per scegliere la provincia e la missione della sessione successiva. Queste indicazioni variano a seconda di quale sessione è appena stata completata:

► **Sessione 1:** Scegliete 1 delle missioni della gilda disponibili tra le opzioni dell'epilogo. Annotate questa scelta nel diario della campagna, nella sezione della missione della sessione 2; determinerà la mappa della provincia e il dizionario geografico che userete nella prossima sessione.

► **Sessione 2:** Leggete il brano narrativo specifico della sessione 2, che introdurrà il gran finale nella sessione 3. Il gran finale si svolgerà sempre nella stessa provincia della sessione 2.

2. Il capo della compagnia annota le informazioni della sessione sul diario della campagna e regola il quadrante dei PE della compagnia.

► Tutte le missioni secondarie non completate vengono scartate.

► Scartate tutte le carte messe da parte con effetti persistenti (come quelle territorio) e cancellate quelli annotati sul diario della campagna. Gli effetti persistenti permangono solo per la sessione in cui sono ottenuti a meno che non sia specificato diversamente.

3. Tutti gli avventurieri seguono queste indicazioni:

► Rimettete tutti i gettoni PV del vostro avventuriero, inclusi quelli bonus, nella riserva. Gli avventurieri iniziano la sessione successiva con il loro massimo di PV e senza PV bonus. Recuperate tutti i dadi abilità e scartate tutti i dadi Fatica o Stato dal vostro tracciato di ricarica.

► Mantenete i valori dei PE conservati e della statistica Ricarica al livello attuale. Riportate la vostra resistenza a 0.

► Mantenete la scheda della classe sul lato attuale (se avete potenziato la classe rimane potenziata). Scartate eventuali effetti o componenti aggiuntivi della classe, come la pila Necrosi del Negromante o i compagni del Custode.

► Scartate tutti gli oggetti consumati e gli oggetti  con gettoni PV. Scartate le carte Oggetto  attive. Conservate le altre carte Oggetto.

4. Ogni giocatore mette le proprie schede e le proprie carte sul tappetino dell'avventuriero e lo sistema sul proprio vassoio della scatola.

► Ogni giocatore dotato di un accessorio deluxe dell'inventario può riporre le proprie schede e le proprie carte nell'accessorio, sopra il tappetino dell'avventuriero.

► Il capo della compagnia mette via il diario insieme al proprio avventuriero.

5. Smontate le altre componenti e rimettetele nei propri contenitori, separando le componenti specifiche delle province e delle missioni da quelle generiche.

CONTINUARE UNA CAMPAGNA

L'esperienza della campagna è progettata in maniera che possiate correttamente documentare il vostro progresso e mettere via le componenti tra una sessione e l'altra, così da poter riprendere facilmente la campagna quando sarete pronti.

Preparazione della Campagna

Per continuare una campagna, seguite questi passi:

1. **Scegliete la Difficoltà:** Potete scegliere un livello di difficoltà diverso da quello scelto nelle sessioni precedenti (vedi Passi della Preparazione, pagina 13).

2. **Preparate gli Avventurieri:** Ogni giocatore prende il proprio tappetino dell'avventuriero, le schede e la carta dal vassoio e sistema il proprio avventuriero. Ogni avventuriero comincia al massimo dei PV, con i PE conservati, senza resistenza e con tutti i propri dadi abilità nelle righe Attributo. Se l'avventuriero ha promosso la propria classe, piazza la scheda della classe con il lato "Maestro" a faccia in su.

► Il capo della compagnia della sessione precedente sistema il diario della campagna e il quadrante dei PE, regolandolo sulla posizione corretta.

3. **Sistematte le Componenti:** Fate riferimento al diario della campagna della sessione precedente per determinare la provincia e la missione di questa sessione. Consultate il dizionario geografico della provincia per il resto dei passaggi, a cominciare dalla pagina corrispondente (vedi Preparazione, pagina 12). Seguite eventuali istruzioni aggiuntive per la preparazione della missione scelta o del gran finale. Procedete quindi con i normali passi della preparazione, ma tenete il quadrante dei PE regolato sulla posizione che aveva alla fine della sessione precedente (il quadrante dei giorni viene invece ripristinato sull'1). Scegliete il capo della compagnia di questa sessione, che compilerà il diario della campagna: terrà lo stesso diario che è stato usato nella sessione precedente e aggiungerà all'occorrenza le nuove informazioni.

Anatomia del Diario della Campagna

Questo schema contiene gli spazi per tutte le informazioni a livello della compagnia per ogni sessione della campagna.

Fronte

- 1. PE della Compagnia:** Il valore sul quadrante dei PE della compagnia alla fine della sessione precedente.
- 2. Nomi degli Avventurieri:** Ogni spazio è destinato al nome di un avventuriero (e di chi lo gioca, volendo).
- 3. Missioni della Sessione:** Queste aree forniscono spazio per annotare la missione della gilda e altri appunti di una determinata sessione.
- 4. Parole Chiave Principali:** Le parole chiave ottenute completando le missioni della gilda (vedi Parole Chiave della Missione, qui di seguito).
- 5. Parole Chiave Minori:** Le parole chiave ottenute completando le missioni secondarie o per altri motivi.

Diagramma del Fronte del Diario della Campagna. Il titolo "DIARIO DELLA CAMPAGNA" è in un banner superiore. Sotto, ci sono due colonne. La colonna di sinistra ha quattro sezioni: "PE DELLA COMPAGNIA" (con un cerchio numerato 1), "MISSIONE DELLA SESSIONE 1" (con un cerchio numerato 3), e "PAROLE CHIAVE PRINCIPALI" (con un cerchio numerato 4). La colonna di destra ha due sezioni: "NOMI DEGLI AVVENTURIERI" (con un cerchio numerato 2) e "MISSIONE DELLA SESSIONE 2" (con un cerchio numerato 5). In basso a destra, c'è una sezione per "PAROLE CHIAVE MINORI" (con un cerchio numerato 5).

Fronte del Diario della Campagna

Retro

- 1. Note:** Il retro del diario è destinato a eventuali appunti particolari relativi a specifiche province, come città chiuse o effetti di gioco speciali. Può anche includere appunti per la missione della sessione in corso o per la scelta della provincia o della missione nella sessione successiva, a seconda della missione completata in questa sessione.

Diagramma del Retro del Diario della Campagna. Il titolo "NOTE" è in un banner superiore. Sotto, c'è una grande area con linee orizzontali per scrivere, con un cerchio numerato 1 in alto a sinistra.

Retro del Diario della Campagna

PERDERE LA CAMPAGNA

Se la compagnia fallisce la missione della gilda di una sessione (o il gran finale della campagna) significa che ha perso sia la sessione che la campagna. Per evitare di andare incontro a questa fine, la vostra compagnia può ricorrere al soccorso della gilda una volta per campagna: questa potente capacità può rivitalizzare gli avventurieri durante una battaglia o muovere velocemente la compagnia fino alla parte opposta della mappa, per arrivare a destinazione in tempo per un incontro cruciale (vedi Soccorso della Gilda a pagina 51).

Se perdetevi effettivamente la campagna, smontate le componenti e mettetele via come indicato nel paragrafo Completare con Successo una Sessione a pagina 49. Ma prima che vi perdiate d'animo, ricordate: i più grandi eroi si forgiavano attraverso le difficoltà, e potete sempre cominciare una nuova campagna quando sarete pronti! *The Elder Scrolls: Il Tradimento della Seconda Era* offre molte missioni della gilda diverse tra tutte le province di Tamriel, quindi vi aspettano sempre nuove avventure!

PAROLE CHIAVE DELLE MISSIONI

Ogni missione della gilda, così come diverse missioni secondarie e incontri, permette alla compagnia di ottenere una parola chiave della missione una volta completata. Queste parole chiave non hanno regole di per sé, ma possono essere menzionate da altre missioni o incontri: soprattutto, possono alterare la difficoltà del gran finale (vedi più avanti). Durante il gran finale, tutte le preparazioni dell'incontro indicano quali parole chiave possono incidere su di esse, e in che modo. La compagnia confronta le proprie parole chiave con quelle elencate e risolve gli effetti pertinenti.

Ci sono due tipi di parole chiave, descritti di seguito.

Parole Chiave Principali

Si ottengono completando una missione della gilda e forniscono dei vantaggi per il gran finale della campagna. Ottenete 1 sola parola chiave principale per sessione.

Importante: Se la vostra compagnia usa la capacità Soccorso della Gilda durante una sessione, **deve** annotarlo nel campo Parole Chiave Principali del diario e **non può** ottenere un'altra parola chiave principale dalla missione della gilda per quella sessione.

Parole Chiave Minori

Si ottengono dalle missioni secondarie o da altri incontri. Possono avere un impatto positivo o negativo sul gran finale, ma non è sicuro che vi siano presenti: i giocatori ne tengano conto quando decidono se perseguire delle parole chiave minori. Non c'è un limite al numero di parole chiave minori che i giocatori possono ottenere in una sessione. Notate che se una parola chiave minore è ottenuta più volte, dovete annotarla nel diario ogni volta.

Soccorso della Gilda

Quando la compagnia si trova in una situazione disperata, può fare appello alle risorse della gilda per un potente aiuto.

Una volta per campagna, la compagnia può attivare la capacità Soccorso della Gilda, durante una battaglia alla fine di un round oppure durante il passo Riposo degli Avventurieri nella Fase Fine Giornata. Il soccorso della gilda può essere usato solo durante le Sessioni 1 e 2 e **non può** essere usato durante la missione della Sessione 3, il gran finale.

Quando si attiva questa capacità, ogni avventuriero (compresi gli avventurieri sconfitti) si cura immediatamente fino al totale dei propri PV. Quindi, rimuove tutti i dadi Fatica Leggera, Iperaffaticamento e Stato dal proprio tracciato di ricarica e può recuperare un qualsiasi numero di dadi esauriti e prosciugati. Ogni avventuriero pesca anche 1  e 1 , ottenendo entrambi (seguendo le normali restrizioni di inventario). Inoltre, la compagnia ottiene i vantaggi seguenti a seconda del momento in cui hanno usato il soccorso della gilda.

🎲 **Battaglia:** La compagnia può regolare il contatore dei round sul numero che preferisce e gli avventurieri sconfitti rianimati sono schierati su qualsiasi esagono libero.

🎲 **Fine Giornata:** La compagnia può immediatamente muovere il proprio indicatore di un massimo di 6 esagoni sulla mappa del territorio.

Dopo aver risolto la capacità, la compagnia deve aggiungere la parola chiave “Soccorso della Gilda” al campo Parole Chiave Maggiori di questa sessione sul diario della campagna. Dopo aver fatto ciò, non potrà ottenere la parola chiave dalla missione della gilda per questa sessione.

GRAN FINALE

La crisi che sta colpendo Tamriel ultimamente è molto più vasta di quel che potete scoprire in una sola sessione. La vostra compagnia può passare al gran finale della campagna solamente dopo aver completato 2 sessioni di gioco, dopo le quali avrete accumulato abbastanza successo ed esperienza per contrastare (speriamo) una seria minaccia a Tamriel.

Ogni provincia ha le proprie regole per il gran finale, descritte nel proprio dizionario geografico. Le missioni del gran finale sono particolari, secondo più punti di vista significativi. Ciascuna di esse ha un limite di giorni, indicato nelle regole, più breve rispetto a una sessione con una missione della gilda. Le missioni del gran finale rappresentano una sessione più impegnativa, che espone la compagnia a un incontro dopo l'altro. Per questo motivo, per le missioni del gran finale il gruppo non si muove sulla mappa del territorio.

Preparazione del Gran Finale

Seguite questi passi per cominciare il gran finale:

1. Leggete le regole del gran finale della vostra provincia e regolate il quadrante dei giorni a 1 (o al valore indicato dalle regole).
2. Disponete la mappa della provincia e seguite eventuali istruzioni aggiuntive per la preparazione. Piazzate dei segnalini su ogni tracciato del territorio di quella provincia, come il tracciato del meteo di Black Marsh. **Non** piazzate un segnalino della compagnia sulla mappa del territorio.
3. Fate riferimento alla sezione del gran finale per conoscere il primo stadio.

Fasi del Gran Finale

Durante ogni giorno della missione del gran finale, i giocatori completano ciascuna delle fasi del gioco con le seguenti eccezioni:

🎲 **Fase Nuovo Giorno:** La compagnia fa comunque avanzare il quadrante dei giorni, ma non è tenuta a confrontarlo con il limite dei giorni.

🎲 **Fase Territorio:** Saltate il passo Muovere la Compagnia; la posizione della compagnia non è rappresentata da un segnalino sulla mappa, e le capacità legate al movimento vanno ignorate. Durante il passo Provocare gli Incontri, la compagnia provoca automaticamente l'incontro successivo del gran finale, in ordine.

🎲 **Fase Fine Giornata:** Saltate il passo Attivare l'Effetto della Provincia, salvo diversa indicazione. Non si pescano carte Territorio durante il gran finale.

Incontri del Gran Finale

Ogni incontro del gran finale è contrassegnato dal giorno in cui viene risolto. La compagnia completa ciascun incontro in ordine.

Leggete l'incontro del gran finale e completate la preparazione indicata. Fate poi riferimento alla sezione con le parole chiave dell'incontro di quel giorno e risolvete gli eventuali effetti delle parole chiave della vostra compagnia, che possono attivarsi prima o durante l'incontro.

Vittoria Finale e Sconfitta

Se la vostra compagnia completa con successo il gran finale, vincete la campagna! Avete posto fine alla crisi e salvato Tamriel dalla distruzione totale – almeno per ora. Se la vostra compagnia fallisce il gran finale perché è stata sconfitta o perché non è riuscita a completare con successo l'obiettivo di uno stadio del gran finale, la campagna si conclude con un fallimento.

REGOLE DELLA BATTAGLIA

Regole della battaglia	54
Modalità di battaglia	54
Nemici	54
Unità della missione.....	54
Orda nemica	54
Anatomia dei gettoni nemici	55
Difficoltà ON della fine della sessione	56
Preparazione della battaglia.....	57
Round di battaglia.....	57
Sequenza del round.....	57
Definizioni della mappa	58
Adiacente.....	58
Più vicino	58
Più lontano.....	58
Invalicabile	58
Occupato/Libero	58
Portata.....	58
Visione	58
Bersaglio.....	58
Verso	58
Ritirarsi dalla battaglia.....	59
Turni degli avventurieri	59
Azioni	59
Movimento.....	59
Impegno	59
Risolvere le capacità delle abilità.....	60
Tirare i dadi abilità fuori della battaglia.....	61
Suggerimenti per risolvere i risultati dei dadi.....	61
Capacità della classe.....	61
Esplorare	61
Stile di combattimento.....	61
Esempio di turno degli avventurieri.....	62
Prevenire i danni	63
Esempio di prevenzione del danno	63
Termini e tipi di danno	63
Turni dei nemici.....	64
Sequenza di turno dei nemici.....	64
Movimento dei nemici	64
Abilità dei nemici	64
Esempio di turno dei nemici	65
Sconfitta.....	67

Nemici sconfitti	67
Avventurieri sconfitti.....	67
Sconfitta totale della compagnia	67
Effetti di stato.....	67
Gettoni cassa	68
Scassinare	68
Codici di difficoltà	68
Sequenza di scasso	69
Es. di scasso di oggetto comune.....	69
Es. di scasso di oggetto leggendario	70
Ostacoli.....	70
Scontri	71
Orda nemica negli scontri	71
Preparazione dello scontro.....	71
Anatomia della mappa dello scontro.....	71
Anatomia della carta scontro	72
Esempio di preparazione dello scontro	73
Avanscoperte	74
Orda nemica nelle avanscoperte	74
Preparazione dell'avanscoperta.....	74
Esempio di preparazione dell'avanscoperta	74
Anatomia della mappa dell'avanscoperta	75
Anatomia delle carte avanscoperta.....	76
Esplorazione nelle avanscoperte.....	77
Esagoni esplorabili	77
Pescare le carte e le tessere.....	77
Frammenti celesti.....	78
Raccogliere i frammenti celesti.....	78
Esempio di esplorazione	79
Spazio sul tavolo e avanscoperte	80
Trappole.....	80
Sequenza della trappola	80
Sotterranei.....	80
Orda nemica nei sotterranei	80
Anatomia dell'incontro sotterraneo	81
Preparazione del sotterraneo.....	82
Esempio di preparazione del sotterraneo.....	83
Obiettivi della battaglia	86
Fine della battaglia	86
Risistemare alla fine della battaglia	86

REGOLE DELLA BATTAGLIA

Questa sezione descrive le regole secondo cui si svolgono le battaglie. Quando un incontro provoca una battaglia, essa si svolge sulla mappa di battaglia. Nel corso di una sessione, le tessere della mappa di battaglia vengono assemblate e scomposte più volte per battaglie diverse. Per questo motivo, è fortemente consigliato lasciare libero lo spazio centrale dell'area di gioco.

Modalità di Battaglia

La mappa di battaglia può essere usata in 3 modalità, che rappresentano diversi generi di battaglie. La modalità è indicata nel testo dell'incontro. Alcune modalità sono contrassegnate da delle icone:

- ☞ **Scontro** (⚔): Si tratta di una battaglia improvvisa, svolta su una sola tessera, caratterizzata da un combattimento breve e lineare. Gli scontri sono descritti a pagina 71.
- ☞ **Avanscoperta** (🔍): Si tratta di una battaglia d'esplorazione, in cui la compagnia rivela e unisce alla mappa tessere aggiuntive pescando carte Avanscoperta. Le avanscoperte e l'esplorazione sono descritte alle pagine 74-79.
- ☞ **Sotterraneo**: Si tratta di una battaglia ambientata all'interno di una fortezza di Tamriel e segue regole speciali e uno schema per comporre una mappa con più tessere. I sotterranei sono descritti a pagina 80.

Ciascuna modalità ha le proprie regole di preparazione, ma seguono tutte le stesse regole per i nemici e l'orda nemica (vedi entrambi sotto), così come i round di battaglia (vedi pagina 57).

Nemici

In battaglia, i nemici della compagnia sono rappresentati da gettoni a doppia faccia: ogni lato raffigura un nemico di diverso livello. I nemici di livello 1 e 5 si trovano sugli stessi gettoni e condividono il sacchetto, idem quelli da 10 e 20. Più il livello è alto, più è difficile il nemico.

I gettoni dei nemici hanno le caratteristiche indicate dallo schema a pagina 55.

UNITÀ DELLA MISSIONE

I gettoni delle unità bianchi con bordo marrone sono unità di missione, presenti solo in battaglie legate alle missioni o a regole speciali della provincia. Le unità della missione non vanno mescolate nei sacchetti di pesca durante la preparazione né dopo le battaglie.

Le unità della missione non possono ottenere effetti di stato a causa di abilità o regole, salvo diversamente specificato (vedi Effetti di Stato, pagina 67).

Orda Nemica

Tutte le battaglie si servono del valore numerico Orda Nemica (ON) per determinare il livello dei gettoni dei nemici pescati e schierati sulla mappa della battaglia, salvo diversamente specificato. Prima si calcola l'ON, e il valore del livello di ciascun nemico pescato (1, 5, 10 o 20) viene sottratto dai punti ON. Quando l'ON termina non vengono più pescati nemici. Per calcolare il valore ON, moltiplicate i PE totali della compagnia come indicato sul quadrante di PE per il numero di avventurieri. I punti ON devono essere spesi nel modo più efficiente possibile, a prescindere dalla modalità di battaglia: ogni nemico pescato deve essere del livello più alto possibile. Non è necessario riempire tutti gli esagoni nemici possibili.

Per esempio: la compagnia è composta da 2 avventurieri e il Quadrante dei PE indica 4, perciò il valore ON attuale della compagnia è 8. In uno scontro, la compagnia pescerebbe e schiererebbe un nemico di livello 5 e poi 3 nemici di livello 1.

☞ Gli eventuali punti ON rimasti dopo che sono stati occupati tutti gli esagoni nemici non vengono utilizzati.

☞ I nemici devono essere pescati uno alla volta dal sacchetto corrispondente e schierati con il lato del livello corretto a faccia in su.

☞ I nemici vengono schierati diversamente a seconda della modalità di battaglia. Seguite le regole della modalità corrispondente (vedi Preparazione dello Scontro a pagina 71; Esplorazione nelle Avanscoperte, pagina 77; Preparazione del Sotterraneo, pagina 82).

☞ Alcune battaglie specificano che deve essere pescato un certo tipo di nemici o uno specifico nemico. Se pescate un gettone che non soddisfa i requisiti, mettetelo da parte e pescatene altri finché non vengono pescati i gettoni corretti. Dopo aver schierato tutti i nemici, rimettete nel sacchetto quelli messi da parte. Se non ci sono abbastanza unità di un tipo specificato nei sacchetti, rimettete i gettoni messi da parte nei loro sacchetti e continuate a pescare nemici casuali come di consueto finché non vengono schierati tutti i nemici richiesti.

☞ Alcuni incontri menzionano nemici specifici che vanno aggiunti all'orda nemica e schierati. Il livello di questi nemici **non** va sottratto dal valore ON e devono essere schierati anche se il loro livello supera il valore ON rimasto. Se il nemico specificato non è disponibile, pescate invece un nemico casuale dello stesso livello (se è un'unità della missione, pescate un nemico di livello 20 al suo posto).

Importante: Se la battaglia fa parte dell'ultimo stadio di una missione, deve essere usato il corretto valore di PE in base alla difficoltà invece dei PE della compagnia: lo stadio della missione lo specificherà (vedi il riquadro Difficoltà e Battaglia Finale della Sessione, pagina 56).

Anatomia dei Gettoni Nemici

1. Immagine del Nemico.

2. **Livello:** È il livello del nemico, che determina il suo valore numerico nell'orda nemica e l'ordine di turno (vedi Turni dei Nemici a pagina 64). È indicato anche dal colore del bordo del gettone:

▶ Nero: livello 1 / Verde: livello 5.

▶ Viola: livello 10 / Rosso: livello 20.

▶ Marrone: unità della missione. Non hanno un valore specifico per il livello ma sono considerati di livello più alto degli altri nel definire l'ordine di turno dei nemici (vedi Sequenza del Round a pagina 57). Questi gettoni sono bianchi invece che neri.

3. Nome.

4. **Tipo:** L'icona indica il tipo di nemico, che può essere menzionato da alcuni incontri.

▶ Umanoide (👤)

▶ Bestia (🐾)

▶ Daedra (👹)

5. **Provincia:** Il codice a due lettere indica la provincia in cui può comparire il nemico. Durante la preparazione, includerete nel sacchetto dei nemici solo quelli con il codice della provincia attuale e quelli senza codice. I nemici senza un codice possono comparire in tutte le province.

6. **Salute:** Indica il numero di gettoni PV da piazzare sotto al nemico quando viene schierato sulla mappa di battaglia. Questo numero corrisponde ai suoi PV totali. Quando un nemico subisce danno, i suoi gettoni PV vanno rimossi uno alla volta partendo dal gettone più in basso della pila. Quando un nemico perde tutti i gettoni PV è sconfitto (vedi Sconfitta a pagina 67).

7. **Portata:** Indica la portata di impegno del nemico, che è la distanza massima a cui può impegnare un'unità nemica (vedi a pagina 58).

8. **Lotta:** Indica il numero di dadi Lotta che il nemico tira e risolve contro ogni bersaglio durante il proprio turno. Il valore combinato su tutti i dadi Lotta tirati è l'ammontare di danni inflitti a ogni bersaglio.

9. **Difesa:** Indica il numero di danni prevenuti ogni volta che un impegno o una capacità infligge danni al nemico.

10. **Bersagli:** Le figure su questa icona determinano il numero di unità che il nemico può impegnare durante il proprio turno. Per esempio, 🧑🧑 indica che il nemico può impegnare 2 bersagli (vedi Turni dei Nemici a pagina 64).

▶ Il nemico non può impegnare la stessa unità più di una volta per turno.

▶ Il nemico tira il dado Lotta una volta sola per tutti i propri bersagli infliggendo il danno tirato a tutti i bersagli.

▶ Se il nemico presenta l'icona con tutti i bersagli (∞), impegna tutti i possibili bersagli a portata.

11. **Priorità:** Determina quale unità il nemico bersaglia e impegna durante il proprio turno se ha più possibilità. Può anche definire il suo movimento:

▶ **Più Forte (↗):** L'unità avversaria con più PV (senza considerare i PV bonus).

▶ **Più Debole (↘):** L'unità avversaria con meno PV (senza considerare i PV bonus).

▶ Se più bersagli possibili hanno la stessa forza, la compagnia sceglie quale di quelle unità è bersagliata.

12. **Abilità:** Indica le abilità del nemico. Ognuna di esse è descritta nella scheda di consultazione delle abilità dei nemici.



Un gettone nemico di livello 1



Un gettone nemico di livello 5



Un gettone nemico di livello 10



Un gettone nemico di livello 20

Difficoltà ON della Fine della Sessione

Lo stadio culminante di ogni missione della gilda provoca una battaglia. Per questa battaglia, l'orda nemica viene calcolata utilizzando un valore di PE stimato a seconda del livello di difficoltà scelto, e non il valore indicato dal quadrante dei PE della compagnia. Per trovare il valore ON corretto, guardate la tabella della vostra sessione, qui sotto; fate riferimento alla riga corrispondente al vostro livello di difficoltà e alla colonna corrispondente al numero di giocatori. Il valore di PE su cui è basato ogni valore ON è indicato sotto di esso tra parentesi.

Esempio: Davide e Chiara attivano l'ultimo incontro Missione della seconda sessione, che provoca uno scontro. Quando calcolano l'orda nemica per la preparazione, benché il loro quadrante dei PE sia su 25, il loro valore ON **non** è 50. Invece, devono trovare la difficoltà ON di fine sessione, quindi guardano la tabella della sessione 2. Stanno giocando a difficoltà Specialista e sono in 2 giocatori, perciò la difficoltà ON di fine sessione è 58, calcolata moltiplicando il valore stimato di 29 PE tra parentesi per 2 avventurieri.

Valori ON di Difficoltà della Sessione 1				
Livello di Difficoltà	1 Giocatore	2 Giocatori	3 Giocatori	4 Giocatori
Apprendista	13 (13 PE)	26 (13 PE)	42 (14 PE)	56 (14 PE)
Specialista	16 (16 PE)	32 (16 PE)	48 (16 PE)	64 (16 PE)
Esperto	18 (18 PE)	36 (18 PE)	54 (18 PE)	72 (18 PE)

Valori ON di Difficoltà della Sessione 2				
Livello di Difficoltà	1 Giocatore	2 Giocatori	3 Giocatori	4 Giocatori
Apprendista	27 (27 PE)	52 (26 PE)	90 (30 PE)	120 (30 PE)
Specialista	29 (29 PE)	58 (29 PE)	96 (32 PE)	128 (32 PE)
Esperto	33 (33 PE)	64 (32 PE)	102 (34 PE)	132 (33 PE)

Valori ON di Difficoltà della Sessione 3				
Livello di Difficoltà	1 Giocatore	2 Giocatori	3 Giocatori	4 Giocatori
Apprendista	32 (32 PE)	62 (31 PE)	96 (32 PE)	128 (32 PE)
Specialista	34 (34 PE)	68 (34 PE)	102 (34 PE)	136 (34 PE)
Esperto	37 (37 PE)	74 (37 PE)	111 (37 PE)	152 (38 PE)

Preparazione della Battaglia

Ciascuna battaglia viene allestita piazzando le tessere per creare la mappa di battaglia, piazzando i segnalini Cassa, schierando i nemici e poi gli avventurieri. Ogni modalità di battaglia fa piazzare le tessere e schierare i nemici alla propria maniera, ma tutte le battaglie seguono questi passi di preparazione generale:

1. Componete la Mappa di Battaglia: Fate riferimento alle regole relative alla modalità di battaglia per preparare la mappa di battaglia iniziale. Dopo averla preparata, attivate le abilità e le altre capacità che specificano come momento di attivazione “prima della battaglia”.

► **Scontro** (pagina 71): Piazzate la tessera Scontro nell'area di gioco e unite la tessera di partenza come indicato dall'incontro. Potete usare uno qualsiasi dei due lati.

► **Avanscoperta** (pagina 74): Piazzate la tessera di partenza nell'area di gioco (lasciando molto spazio per ampliare la mappa). La mappa iniziale dell'avanscoperta è costituita solamente dalla tessera di partenza.

► **Sotterraneo** (pagina 82): Componete la mappa del sotterraneo come indicato nello schema di preparazione in modo che tutte le tessere siano posizionate nell'area di gioco. Unite la tessera di partenza alla mappa come indicato.

2. Piazzate i Gettoni Cassa: Negli scontri o nei sotterranei piazzate ogni gettone Cassa  o  sugli esagoni indicati nello schema di preparazione fino a posizionare tutti i gettoni per l'incontro. Nelle avanscoperte i gettoni Cassa non vengono posizionati durante la preparazione.

3. Schierate i Nemici: Negli scontri o nei sotterranei fate riferimento ai passi della modalità per calcolare l'orda nemica e schierare i nemici. Nelle avanscoperte i nemici non vengono schierati durante la preparazione.

► **Scontro** (vedi pagina 71)

► **Sotterraneo** (vedi pagina 82)

4. Schierate gli Avventurieri: Schierate ogni avventuriero sulla tessera di partenza. Come prima cosa scegliete l'avventuriero che prenderà il segnalino Primo Giocatore e schierate il suo gettone su un qualsiasi esagono. Poi, schierate tutti gli altri avventurieri in senso orario. Questo sarà l'ordine di turno permanente per il resto della battaglia. Quando viene schierato, ogni avventuriero può regolare il proprio stile di combattimento e scegliere quali carte Oggetto piazzare negli slot pronti.

► Negli scontri o nei sotterranei, ignorate l'icona  sugli esagoni della tessera di partenza. Nelle avanscoperte, gli avventurieri su questi esagoni possono esplorare e unire la tessera successiva alla mappa all'inizio del loro primo turno (vedi Esplorazione nelle Avanscoperte a pagina 77).

5. Schierate i Compagni: Se degli avventurieri hanno unità Compagno che vanno schierate durante la preparazione della battaglia, schierate questi compagni sulla tessera di partenza, se possibile (vedi Compagni a pagina 90). Se più giocatori hanno compagni da schierare, seguite l'ordine di turno.

► Se non ci sono esagoni liberi rimasti sulla tessera di partenza, posizionate i compagni non schierati vicino alla tessera. Potranno accedere alla mappa di battaglia durante i round successivi (vedi Sequenza del Round qui di seguito).

6. Regolate il Contatore dei Round: Regolate il dado Contatore a 1 e posizionalo nello spazio quadrato del porta gettoni. Poi, cominciate i round di battaglia. Attivate le abilità e le altre capacità che specificano come momento di attivazione “all'inizio della battaglia”.

Round di Battaglia

Le battaglie sono composte da più round. Durante un round, ogni avventuriero svolge un turno; dopo che la compagnia ha finito i turni, ogni nemico svolge il proprio turno. Quando tutte le unità hanno completato un turno, il round finisce. I round continuano finché la compagnia non avrà raggiunto il proprio obiettivo, non si sarà ritirata o non sarà sconfitta. Gli obiettivi della battaglia sono spiegati a pagina 86.

SEQUENZA DEL ROUND

1. Inizio del Round: Fate avanzare di 1 il dado Contatore dei Round (**Importante:** saltate questo passo durante il primo round della battaglia) e attivate le capacità con questo momento di attivazione. Dopo il round 5, regolate il Contatore sull'icona Fatica (): questo è un round Fatica; a meno che il Contatore dei Round sia ridotto a 5 o meno, ogni round successivo è un round Fatica fino al termine della battaglia. Per gli effetti che fanno riferimento al numero del round, tutti i round Fatica sono considerati round 6.

► **Danno da Fatica:** All'inizio di ogni round Fatica, ogni avventuriero ottiene 1 dado Iperaffaticamento. Poi, ogni avventuriero subisce danni puri pari al numero di dadi Iperaffaticamento sul proprio tracciato di ricarica (vedi Termini e tipi di danno, pagina 63).

2. Turni degli Avventurieri: Ogni avventuriero svolge il proprio turno, a partire dal primo giocatore e continuando in senso orario finché tutti hanno svolto 1 turno (vedi Turni degli Avventurieri, pagina 59).

3. Turni dei Compagni: Se la compagnia ha unità Compagno, ogni compagno svolge un turno nell'ordine scelto dalla compagnia (vedi Turni dei Compagni a pagina 91).

► **Compagni Non Schierati:** Se ci sono compagni non schierati ed esagoni liberi sulla tessera di partenza, schierateli quando dovrebbero svolgere un turno (e a quel punto possono svolgerlo normalmente).

4. Turni dei Nemici: Ogni nemico sulla mappa di battaglia svolge un turno, a partire dal nemico di livello più alto, scendendo finché tutti i nemici hanno svolto un turno (vedi Sequenza del Turno dei Nemici, pagina 64). Se ci sono più nemici dello stesso livello, la compagnia sceglie in che ordine svolgono i turni.

5. Fine del Round: Attivate gli effetti con questo momento di attivazione.

► Determinate se l'incontro è stato completato; se sì, la battaglia finisce (vedi Fine della Battaglia, pagina 86).

► La compagnia può ritirarsi e terminare l'incontro in questa finestra (vedi Ritirarsi dalla Battaglia, pagina 59).

Definizioni della Mappa

I segnalini sulla mappa del territorio e le unità sulla mappa di battaglia devono seguire queste regole:

Adiacente

Due esagoni sono adiacenti tra loro quando hanno un margine in comune. Le unità (o i segnalini sul territorio), i gettoni o gli elementi in esagoni adiacenti sono considerati adiacenti tra loro. Due tessere della mappa di battaglia sono adiacenti quando almeno 1 esagono su una tessera è adiacente a almeno 1 esagono sull'altra tessera.

Più Vicino

Quando una regola o un effetto fa riferimento all'esagono, all'elemento o al segnalino più vicino, intende quello il cui percorso da esso fino alla componente di partenza (o viceversa) è composto dal minor numero di esagoni.

Più Lontano

Quando una regola o un effetto fa riferimento all'esagono, all'elemento o al segnalino più lontano, intende quello il cui percorso da esso fino alla componente di partenza (o viceversa) è composto dal maggior numero di esagoni.

Invalicabile

Un esagono della mappa di battaglia è invalicabile quando una regola lo specifica o quando contiene un ostacolo invalicabile, come un'altra tessera utilizzata come un ostacolo (vedi Ostacoli, pagina 70). Gli esagoni rossi negli schemi di preparazione degli scontri o dei sotterranei sono esagoni invalicabili. Durante la preparazione, per indicarlo piazza sopra questi esagoni una tessera della stessa forma a faccia in giù come area rossa. Gli esagoni invalicabili non possono contenere gettoni. Se un esagono che contiene un gettone diventa invalicabile, rimuovete il gettone e piazzatelo nell'esagono libero più vicino.

- ☞ Le unità non possono muoversi attraverso un esagono invalicabile.
- ☞ La distanza e la portata non possono essere calcolate attraverso gli esagoni invalicabili.
- ☞ Gli esagoni invalicabili non possono essere bersagliati o colpiti da altre capacità.

Occupato/Libero

Un esagono è occupato quando contiene un'unità (o un segnalino sul territorio) ed è libero quando non ne contiene. Un'unità non può essere schierata su né muoversi attraverso un esagono occupato da un'altra unità. Gli esagoni della mappa di battaglia che non contengono unità ma gettoni Cassa sono liberi.

- ☞ Un segnalino può muoversi su o attraverso un esagono della mappa del territorio occupato da un altro indicatore. Tenete presente che non vale per le unità sulla mappa di battaglia.
- ☞ Alcune capacità permettono a un'unità di muoversi attraverso un esagono occupato. Se un'unità deve terminare il movimento su un esagono occupato, viene invece piazzata sull'esagono libero più vicino (se ci sono più esagoni possibili, la compagnia sceglie quale).

Portata

La portata (o la distanza) da un esagono a un altro si misura contando il numero di esagoni tra di essi, compreso l'esagono di destinazione, a prescindere dal fatto che siano occupati o meno. La portata o distanza viene misurata quando si determina quanto può muoversi un'unità (o un segnalino sul territorio), se un nemico è a portata per impegnare gli avventurieri o se un avventuriero può avere effetti su un'altra unità con un tiro di dado abilità. Un'unità è sempre a portata di sé stessa. Vedi anche "Portata" nell'Anatomia dei Gettoni Nemici a pagina 55 e Stile di Combattimento a pagina 61.

- ☞ La portata di un avventuriero è definita dal proprio stile di combattimento. Alcuni stili di combattimento (come ☞ o ☞) hanno una portata pari alla statistica Vigore o Magicka dell'avventuriero, mentre altri considerano a portata solo le unità adiacenti.
- ☞ La portata di un nemico è pari alla sua statistica portata.

Visione

Alcune azioni e capacità richiedono che l'unità che le sta risolvendo abbia visione su un'altra unità o su un esagono della mappa di battaglia. Un'unità ha visione su un'altra unità (o un esagono) se entrambe le unità si trovano su esagoni della stessa tessera o di tessere adiacenti. Per esempio, in uno scontro un avventuriero sulla tessera di partenza ha visione su un nemico sulla tessera Scontro o sulla tessera di partenza. Un'unità ha sempre visione su sé stessa.

Bersaglio

Un'unità può dichiarare un'altra unità bersaglio di un'azione o di una capacità se sono avversarie, se è a portata e se ha visione su di essa. Vedi "Bersagli" e "Priorità" nell'Anatomia dei Gettoni Nemici a pagina 55, e Stile di Combattimento a pagina 61.

Verso

Quando una regola o un effetto dà istruzioni a un'unità (o a un segnalino sul territorio) di muoversi verso un'unità o un'altra componente, quell'unità deve muoversi il più vicino possibile alla componente lungo il percorso più breve tra gli esagoni. Se sono possibili più percorsi, la compagnia sceglie quale usare.

Ritirarsi dalla Battaglia

La compagnia può decidere di ritirarsi alla fine di qualsiasi round. Se la compagnia si ritira, l'incontro termina immediatamente. Può essere utile per risparmiare tempo e risorse evitando che gli avventurieri vengano potenzialmente sconfitti, ma l'incontro è considerato fallito (vedi Risultati degli Incontri, pagina 38) e la compagnia non ottiene le ricompense per il completamento dell'incontro. Nota: l'eccezione è nelle battaglie avanscoperte con l'obiettivo Perlustrazione, in cui la compagnia deve ritirarsi dopo aver ottenuto i frammenti celesti richiesti per avere successo.

TURNI DEGLI AVVENTURIERI

Durante il vostro turno potete svolgere una serie di azioni, tra cui muoversi, impegnare, risolvere le capacità della classe o esplorare a distanza. Quando è il turno del vostro avventuriero, seguite questi passi.

1. Inizio del Turno: Attivate le capacità con questo momento di attivazione.

2. Ripresa: Rimuovete dal tracciato di ricarica un numero di dadi pari alla statistica Ricarica, a partire dal dado più a sinistra. Quando rimuovete i dadi, fate scorrere verso sinistra i dadi rimasti sul tracciato, riempiendo così gli spazi vuoti. Trattate i vari tipi di dadi come descritto:

► **Abilità:** Recuperate i dadi abilità e piazzateli negli spazi corretti delle righe Attributo.

► **Fatica:** Scartate la fatica leggera. Rimuovete i dadi Iperaffaticamento e riposizionateli sullo spazio libero più a sinistra del tracciato.

► **Effetti di Stato:** Scartate i dadi Stato.

3. Azioni degli Avventurieri: Il vostro avventuriero può effettuare 1 o più delle azioni seguenti nell'ordine che preferite. Dovete risolvere ogni azione prima di effettuarne un'altra. Tenete presente che alcune azioni impediscono all'avventuriero di effettuarne altre, ma non c'è un limite alla quantità di azioni che può svolgere nel proprio turno.

► **Movimento:** Muovetevi di un numero di esagoni adiacenti pari o inferiore alla vostra statistica Vigore (vedi di seguito).

► **Impegno:** Quante volte volete nel turno, tirate un numero di dadi abilità disponibili pari o inferiore alla vostra statistica Vigore o Magicka, a seconda dell'abilità (vedi sotto).

★ Dopo la prima azione di impegno del turno, dovete ottenere 1 fatica leggera ogni volta che effettuate un'azione di impegno aggiuntiva (se giocate a difficoltà Esperto, ottenete invece 2 fatica leggera). A parte ciò, non c'è un limite al numero di azioni di impegno che potete effettuare.

► **Capacità della Classe:** Quante volte volete nel turno, spendete la quantità richiesta di resistenza per attivare una capacità della classe (vedi pagina 61).

★ Ogni capacità della classe non Costante deve essere attivata nel momento di attivazione corretto e solo una volta per turno.

Esplorazione (solo nelle Avanscoperte): Una volta per turno, esplorate un esagono da una distanza pari o inferiore al vostro Vigore (vedi Esplorazione a pagina 61 ed Esplorazione delle Avanscoperte a pagina 77).

4. Fine del Turno: Attivate le capacità con questo momento di attivazione. Poi, procedete con l'avventuriero o con il nemico successivo nell'ordine di turno.

AZIONI

Gli avventurieri effettuano le azioni secondo le seguenti regole.

Movimento

Quando il vostro avventuriero effettua un'azione di movimento, si muove di un numero di esagoni pari o inferiore al valore della sua statistica Vigore. Le capacità che forniscono all'avventuriero un movimento gratuito su esagoni aggiuntivi al di fuori dell'azione di movimento non sono considerate azioni di movimento.

Per ogni esagono di movimento consentito, l'avventuriero può muoversi su 1 esagono libero adiacente.

L'azione (o la capacità) di movimento termina quando l'avventuriero non può muoversi ulteriormente o sceglie di non farlo. Gli avventurieri possono effettuare fino a 2 azioni di movimento al turno, ma con delle limitazioni:

☞ Se non svolgono azioni di impegno nel proprio turno, possono svolgere una seconda azione di movimento. Se hanno svolto una seconda azione di movimento nel turno, non possono svolgere azioni di impegno in quel turno (vedi Impegno, di seguito).

☞ Se l'avventuriero effettua un'azione di esplorazione, non può più effettuare azioni di movimento nel turno in corso; viceversa, se ha effettuato un'azione di movimento non può effettuarne una di esplorazione (vedi Esplorazione a pagina 61).

☞ Il movimento non può essere interrotto da altre azioni, ma può essere interrotto da capacità o eventi: in quel caso, l'avventuriero si muove nell'esagono in cui provoca l'interruzione e poi la risolve. Per esempio, se un avventuriero si muove in un esagono e attiva un tentativo di scasso o di esplorazione, deve risolvere l'evento prima di continuare il movimento. L'esplorazione è spiegata alle pagine 77-78, e lo scasso alle pagine 68-70.

Impegno

Con questa azione il vostro avventuriero utilizza le proprie abilità in battaglia. Gli avventurieri possono impegnare più volte durante un turno, ma limitatamente ai dadi che possono tirare e alla fatica che possono ottenere. Puoi svolgere un'azione di movimento prima oppure dopo una di impegno, ma non sia prima che dopo.

Per effettuare un'azione di impegno, seguite questi passi. Fate riferimento a queste indicazioni anche per risolvere una capacità che permette all'avventuriero di impegnare al di fuori di un'azione di impegno.

1. Ottenete Fatica: Se è la vostra prima azione di impegno del turno, saltate questo passo. Per ogni azione di impegno aggiuntiva ottenete 1 fatica leggera. Se state giocando a difficoltà Esperto, dovete ottenere 2 fatica leggera invece di 1.

2. Scegliete lo Stile di Combattimento: Dichiarate lo stile di combattimento che userete; potete cambiarlo indicando il nuovo stile sul tappetino dell'avventuriero. Lo stile di combattimento determina la portata e i dadi che potete tirare (vedi Stile di Combattimento a pagina 61).

3. Dichiarate il Bersaglio: I dadi abilità che infliggono danno al bersaglio di un impegno richiedono che scegliate un bersaglio. Potete scegliere 1 unità bersaglio per impegno (salvo diversamente specificato dalla capacità); dovete avere visione su di essa e deve essere a portata dello stile di combattimento scelto (vedi Unità bersagliabili a pagina 89). Le capacità e gli effetti che fanno riferimento a un bersaglio possono essere risolte solo su quella unità nel passaggio 5 (vedi di seguito). È facoltativo scegliere un bersaglio dell'impegno. Se un avventuriero dichiara un bersaglio durante l'impegno, lo sta impegnando.

4. Raccogliete e Tirate i Dadi: Raccogliete un numero di dadi da tirare definito dalle statistiche Vigore e Magicka (la statistica a cui è vincolato il ramo abilità è indicata sulla relativa scheda di consultazione). Ogni volta che effettuate un impegno, potete tirare un numero di dadi che usano Vigore pari o inferiore alla vostra statistica Vigore, e analogamente il numero di dadi che usano Magicka deve essere pari o inferiore alla vostra statistica Magicka. Se avete 1 o più oggetti **T** pronti con una capacità che corrisponde con lo stile di combattimento, ora potete scegliere 1 capacità di un oggetto **T** da risolvere (vedi Armi e Stile di Combattimento a pagina 61). Poi, tirate tutti i dadi insieme.

► Potete raccogliere un dado abilità solo se è disponibile nelle righe Attributo e se non presenta icone dello stile di combattimento o presenta un'icona corrispondente al vostro stile di combattimento.

► I dadi Lotta possono essere raccolti e tirati con qualsiasi stile di combattimento eccetto **✳**.

► Potete raccogliere dadi vincolati a statistiche diverse: in quel caso, ogni dado conta per il limite della propria statistica. Per esempio, è possibile tirare i dadi Bastone di Distruzione (che sono vincolati alla statistica Magicka e che necessitano dello stile di combattimento **✳**) insieme ai dadi Acrobazie (che sono vincolati alla statistica Vigore e che non presentano un'icona di stile di combattimento).

► Se una capacità aggiunge dadi Lotta gratuiti, vengono usati i dadi Lotta dei nemici invece dei dadi abilità Lotta. Questi dadi **non** contano nel limite delle statistiche Vigore o Magicka, ma sono considerati dadi Lotta ai fini di altri effetti, come per gli oggetti **T** (vedi Sottotipi di Oggetti a pagina 29).

► Se non raccogliete dadi durante questo passo, gli altri passi dell'azione di impegno vengono comunque risolti al fine di attivare altre capacità.

5. Risolvete il Tiro: Controllate i risultati dei dadi e seguite questi passi in ordine.

a. Determinate i risultati che andranno risolti. Non è obbligatorio risolvere il risultato di un dado. Alcune capacità permettono di modificare i risultati ritirando i dadi o cambiandone la faccia; ciò deve essere fatto prima di risolvere le altre capacità.

b. Risolvete le capacità. Possono essere risolte una alla volta nell'ordine che il giocatore preferisce.

✳ Se una capacità infligge danno, somma tutto il danno inflitto a ogni unità dalla capacità e infliggilo a una delle unità affette alla volta, nell'ordine scelto dal giocatore. **Importante:** Tenete traccia dell'ammontare totale inflitto a un'unità durante questo impegno, dal

momento che riduce la difesa di quella unità, la quale non si ripristina fino alla fine di questa azione (vedi Termini e tipi di danno a pagina 63).

✳ Per risolvere un dado abilità con un risultato **O**, esaurite il dado e aumentate di 1 la vostra resistenza.

✳ I dadi Lotta dei nemici aggiunti al tiro come dadi gratuiti devono essere scartati dopo averne risolto i risultati. Questi dadi non possono essere piazzati in uno slot attivo se avete lo stile di combattimento difensivo (**O**). Tenete presente inoltre che questi dadi non presentano icone **O**, quindi non possono essere risolti per aumentare la resistenza.

✳ Se scegliete di non risolvere alcuni dadi, devono comunque essere esauriti.

6. Reazioni delle Unità: I nemici, gli altri avventurieri o i compagni possono risolvere le capacità che si attivano dopo l'impegno. I nemici devono risolvere queste capacità, se possibile.

RISOLVERE LE CAPACITÀ DELLE ABILITÀ

Ogni capacità dei dadi abilità presenta almeno 1 dei seguenti codici, che determinano come il dado viene risolto e dove deve essere poi piazzato. Alcune abilità hanno formulazioni che possono avere effetto su unità non bersaglio. Se una capacità richiede che un dado venga esaurito, quel dado deve essere messo sulla posizione libera più a sinistra del tracciato di ricarica.

🎯 **Slot Attivo (A):** Questo dado abilità va piazzato in un vostro slot attivo (o, se specificato dall'abilità, nello slot attivo di un altro avventuriero). La capacità del dado viene risolta come descritto nella relativa voce, generalmente riducendo il valore del dado o rimuovendolo dallo slot. Quando un dado viene rimosso da uno slot attivo, si esaurisce, salvo diversamente specificato dalla capacità.

🎯 **Tracciato di Ricarica (R):** Questo dado abilità viene esaurito. La capacità del dado viene risolta come descritto nella relativa voce e ha generalmente un effetto continuo finché non viene rimosso dal tracciato di ricarica. Se per qualsiasi ragione decidi di non risolvere un risultato **R**, mettilo nel tuo tracciato di ricarica con il risultato **O** a faccia in su (senza ottenere resistenza).

🎯 **Prosciugato (P):** La capacità di questo dado abilità viene immediatamente risolta come descritto nella relativa voce. Poi, il dado va piazzato sulla scheda della razza dell'avventuriero. Non può essere usato per il resto della battaglia ed è considerato prosciugato (vedi Risistemare alla Fine della Battaglia a pagina 86).

🎯 **Istantaneo (I):** La capacità di questo dado abilità viene immediatamente risolta come descritto nella relativa voce. Poi, il dado si esaurisce.

🎯 **Effetto di Stato (S):** Questo dado abilità va piazzato in un modo particolare (per esempio, su un nemico o su un esagono) e la capacità viene risolta come descritto nella relativa voce. Quando dado abilità Effetto di Stato viene rimosso dalla sua posizione si esaurisce, salvo diversamente specificato dalla capacità. Tenete presente che le unità della missione non possono ottenere effetti di stato per le capacità degli avventurieri (vedi Effetti di Stato, pagina 67).

TIRARE I DADI ABILITÀ AL DI FUORI DELLA BATTAGLIA

Alcune capacità dei dadi abilità permettono di tirare i dadi abilità durante incontri non Battaglia o anche al di fuori della Fase Incontro. Se uno o più dadi abilità vengono tirati in questo modo, seguite la sequenza dell'azione di impegno alle pagine 59-60 per risolvere il tiro, con le seguenti eccezioni:

- ☞ Ignorate i passi Ottenete Fatica, Dichiarate il Bersaglio e Scegliete lo Stile di Combattimento, salvo diversamente specificato.
- ☞ Risolvete gli effetti che si attivano come conseguenza del tiro durante il passo Reazione delle Unità.

Suggerimenti per Risolvere i Risultati dei Dadi

Risolvere i risultati dei dadi tirati non è obbligatorio, a meno che la capacità dell'icona non dica altrimenti. Per esempio, se tirate un dado abilità Colpo Devastante (livello 1 di Arma a due Mani) e il risultato è 2 danni, ma vi rendete conto che il nemico bersaglio ha Contrattacco e non volete infliggergli danno, non siete tenuti a risolvere il risultato. Oppure, se tirate un dado Soffio Vitale (livello 2 di Luce Guaritrice) e il risultato è una cura di 2 dadi invece di una cura di 4, potete scegliere di non curare.

Se decidete di non usare un dado abilità viene comunque esaurito, anche se il suo normale utilizzo lo prosciugherebbe o lo piazzerebbe altrove.

Capacità della Classe

Quando l'avventuriero effettua questa azione deve spendere la quantità richiesta di resistenza per attivare una capacità della classe; può ottenere 1 fatica leggera per cambiare stile di combattimento prima di risolvere la capacità. Gli avventurieri possono usare ogni capacità non Costante una sola volta per turno, nel momento specificato dalle capacità stesse.

Tenete presente che alcune capacità della classe non sono azioni. Queste capacità hanno la parola chiave Costante e sono continue, oppure hanno la parola chiave Interruzione e devono essere attivate in un momento specifico indicato dalla capacità (vedi Attivare le Capacità della Classe a pagina 25).

Esplorare

Questa azione è disponibile solo nelle Avanscoperte. Quando l'avventuriero effettua questa azione, misura la distanza fino a un esagono esplorabile su cui ha visione: se è pari o inferiore al suo Vigore, esplora l'esagono. La visione è spiegata a pagina 58; l'Esplorazione nelle Avanscoperte è spiegata alle pagine 77-78.

Nota: L'azione Esplorare e l'esplorazione sono concetti collegati ma non identici. L'azione Esplorare attiva un'esplorazione, ma l'esplorazione può essere attivata anche in altri modi, come muovendosi in un esagono.

Non è possibile svolgere un'azione Esplorare se hai già svolto un'azione di movimento in quel turno e viceversa.

Stile di Combattimento

Le icone dello stile di combattimento sono presenti sui rami abilità, sulle capacità e sugli oggetti Arma (♣). Durante un'azione di impegno, lo stile di combattimento dell'avventuriero limita i dadi che può tirare insieme e determina la portata dell'avventuriero (vedi Definizioni della Mappa a pagina 58).

☞ **Arma Leggera** (♣): *Solo adiacente.* Questo stile rappresenta i combattimenti corpo a corpo con abilità a una sola mano, come Arma a una Mano e Scudo.

☞ **Arma Pesante** (♣): *Solo adiacente.* Questo stile rappresenta i combattimenti corpo a corpo con abilità a due mani, come Arma a due Mani.

☞ **Difensivo** (♣): *Nessuna portata.* Questo stile rappresenta l'utilizzo dei dadi Lotta per prevenire i danni invece che per infliggerlo, oppure l'impostazione di altre abilità difensive come Armatura Pesante.

☞ **Arma a Distanza** (♣): *Non adiacente fino al Vigore Massimo.* Rappresenta i combattimenti a distanza con abilità come Arco. Con questo stile non possono essere bersagliate le unità adiacenti, ma la portata viene contata come di consueto (vedi Definizioni della Mappa, pagina 58). Per esempio, un avventuriero con 3 Vigore può bersagliare unità lontane 2 o 3 esagoni, ma non unità adiacenti.

☞ **Magia** (♣): *Fino alla Magicka Massima.* Rappresenta i combattimenti con la Magicka, come Bastone di Distruzione. Con questo stile i dadi Lotta non possono essere raccolti e tirati.

Nota: Quando vengono tirati i dadi dei rami abilità senza uno stile di combattimento, la loro portata viene specificata nel testo della capacità; in caso contrario, attenetevi alla portata dello stile di combattimento in uso.

Armi e Stile di Combattimento

Le armi (♣) sono un sottotipo di carte Oggetto con 1 o più icone dello stile di combattimento e capacità. Potete usare **solamente** 1 oggetto (♣) durante ogni azione di impegno. Per farlo:

☞ L'icona dello stile di combattimento deve corrispondere allo stile di combattimento in uso.

☞ Dovete scegliere la capacità (e se attivare anche la capacità Sovraccarico) durante il passo Raccogliete e Tirate i Dadi, prima di tirarli (vedi Parole Chiave degli Oggetti a pagina 29).

Esempio di Turno degli Avventurieri

Davide e Chiara hanno preparato lo scontro dell'incontro introduttivo "Evasione" e ora comincia il primo round di battaglia. Non ci sono capacità da attivare e non è un round Fatica, perciò nessuno dei due avventurieri subisce iperaffaticamento o danno da fatica (anche se avessero dadi Iperaaffaticamento nel tracciato di ricarica). È giunto il momento che gli avventurieri svolgano i propri turni individuali.

TURNO DI CHIARA

Chiara (l'avventuriero Argoniano) ha preso il segnalino Primo Giocatore durante la preparazione della battaglia, perciò è la prima a giocare nell'ordine di turno.

Passo Ripresa

Prima di effettuare le azioni, Chiara deve risolvere il passo Ripresa. La sua statistica Ricarica è 2, il che significa che potrebbe recuperare i 2 dadi più a sinistra sul tracciato di ricarica, ma al momento è vuoto.

Azione di Movimento

Chiara effettua un'azione di movimento. Grazie alla sua statistica Vigore pari a 3, può muoversi di 3 esagoni verso il Bandito Elfo Alto, fermandosi adiacente ad esso (sul lato dell'esagono a nord-est) e a 4 esagoni dal Bandito Argoniano.

Azione di Impegno

Chiara effettua un'azione di impegno.

1. Si trova nello stile di combattimento e sceglie di non cambiarlo. Dato che il suo stile le consente di bersagliare solo unità adiacenti, può dichiarare come bersaglio solo il Bandito Elfo Alto e lo fa.
2. Chiara può raccogliere fino a 3 dadi abilità a causa del Vigore a 3, ma tutti i dadi che può raccogliere devono essere di rami abilità che hanno l'icona o che non ne hanno. Raccoglie 2 dadi Disciplina dello Scudo, dadi di livello 1 di Arma a una Mano e Scudo. Raccoglie anche il dado Lotta disponibile, dato che può essere usato con qualsiasi stile di combattimento non .
3. Chiara ottiene 2 risultati Disciplina dello Scudo, che infliggono 1 danno ciascuno al suo bersaglio, e un risultato sul dado Lotta. Risolve entrambi i risultati Disciplina dello Scudo per infliggere 2 danni totali al Bandito Elfo Alto.
4. Il Bandito Elfo Alto ha 0 di difesa per prevenire i 2 danni. Tuttavia, l'abilità Schivata del Bandito riduce il totale del danno subito del numero di dadi abilità tirati nell'impegno che non hanno inflitto danno. Dato che il dado Lotta di Chiara non ha inflitto danni, il Bandito subisce 1 solo danno ed è rimasto a 2 PV. Chiara piazza negli slot attivi entrambi i dadi Disciplina dello Scudo, che più tardi contribuiranno alla sua difesa.
5. Infine, Chiara esaurisce il dado Lotta per risolvere il risultato . Piazza il dado nel tracciato di ricarica e sposta la puntina della resistenza per indicare che ha 1 resistenza.

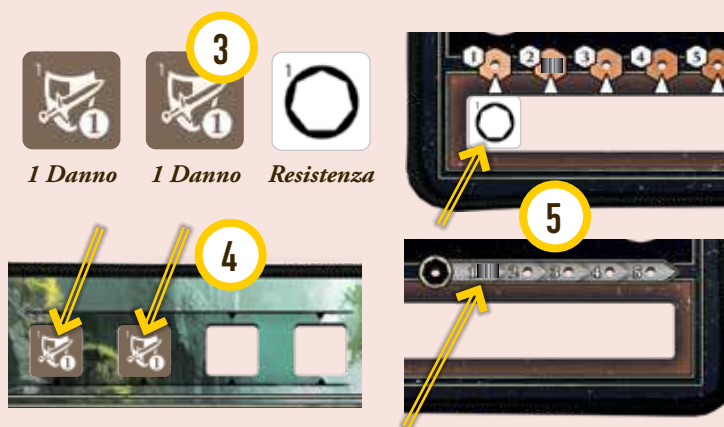
Fine del Turno

Chiara non ha altri dadi abilità da tirare. Dato che sta giocando l'incontro introduttivo "Evasione", non ha ancora una classe, quindi non può neppure spendere 1 resistenza per attivare una capacità della classe. Non ha azioni da svolgere, perciò termina il suo turno.

Nel suo prossimo turno, Chiara come prima cosa recupererà il dado Lotta esaurito dal tracciato di ricarica e lo piazzerà sulla sua riga Attributo. Se prima del suo turno avrà esaurito uno dei suoi dadi Disciplina dello Scudo attivi per prevenire il danno subito, recupererà anche quello (ma può comunque recuperare al massimo 2 dadi al turno dato che la sua statistica Ricarica è 2).



Azione di Movimento



PREVENIRE I DANNI

Le unità possono usare molte abilità o capacità diverse per prevenire i danni subiti: queste capacità possono variare notevolmente e ognuna è descritta dal proprio testo specifico. In ogni caso, usano i termini comuni riportati più avanti e devono seguire queste regole.

- ☞ Se una capacità previene una certa quantità di danno, quella quantità viene sottratta dal totale dei danni inflitti, 1 punto di danno alla volta. L'unità colpita subisce i danni rimasti, che ne riducono i PV.
- ☞ I danni prevenuti sono stati comunque inflitti, ma non possono attivare capacità che richiedono di aver subito danni.
- ☞ Le capacità che prevengono danni possono essere attivate solamente in battaglia, salvo diversamente specificato.
- ☞ Se possono essere attivate più capacità per prevenire i danni, il proprietario dell'unità sceglie l'ordine in cui si attivano.

Esempio di Prevenzione del Danno

Durante l'incontro Battaglia di un'altra sessione, Chiara può usare le abilità Arma a una Mano e Scudo e Armatura Pesante. Ha 1 dado Disciplina dello Scudo sulla faccia ② (vedi sotto) nello slot attivo; ha anche 1 dado Tenacia sulla faccia ② nel tracciato di ricarica. Un nemico adiacente le infligge 3 danni. Chiara usa i suoi dadi abilità per proteggersi dai 3 danni:

1. Come prima cosa, Chiara sceglie di usare il dado Tenacia ② per prevenire 2 danni. Siccome è una capacità **R**, rimane nel suo tracciato di ricarica.
2. Poi, Chiara usa il dado attivo Disciplina dello Scudo ② per prevenire l'ultimo danno rimasto. Deve rimuovere il dado dallo slot attivo ed esaurirlo.

Tutto il danno è stato prevenuto, perciò non subisce danni che ridurrebbero i suoi PV. Ai fini degli effetti di gioco, il nemico infligge comunque 3 danni, ma Chiara subisce 0 danni.



*Disciplina
dello Scudo 2*



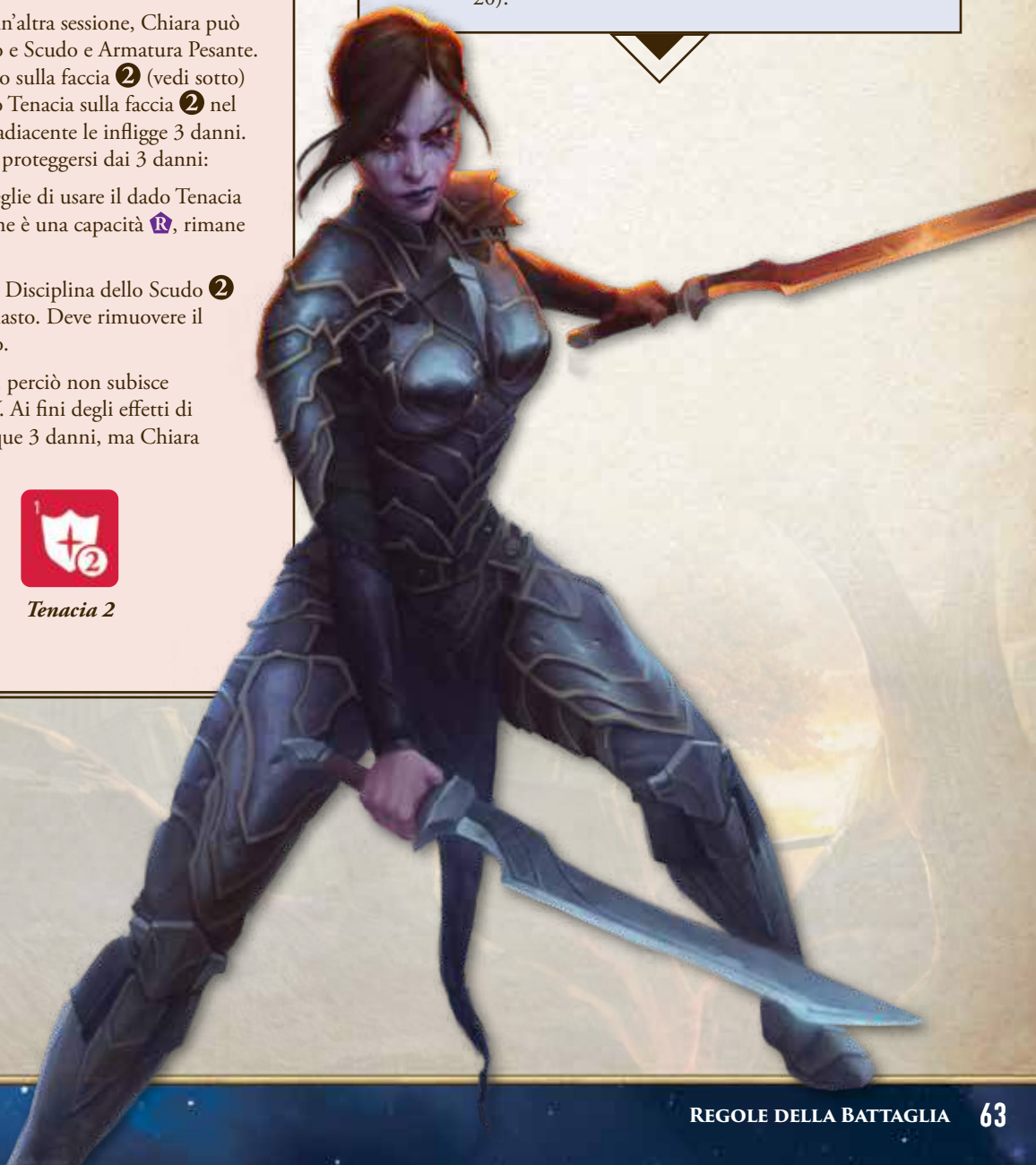
Tenacia 2

Termini e Tipi di Danno

Le unità e alcuni effetti delle carte **infliggono** danni alle altre unità attivando capacità e risolvendo dadi. Quando vengono inflitti danni a un'unità, essa **subisce** i danni non prevenuti e i suoi PV vengono ridotti del numero di danni subiti. Tutti i danni inflitti a un'unità durante un'azione vengono inflitti insieme, in un'unica istanza, ai fini di risolvere regole o capacità come la prevenzione dei danni.

Ci sono 2 tipi di danni:

- ☞ **Danni Fisici:** Sono semplicemente chiamati "danni" e sono i più frequenti nel gioco: i danni sono fisici salvo diversamente specificato.
- ☞ **Danni Puri:** Sono inflitti solo da effetti specifici, come il danno da fatica (vedi Sequenza del Round a pagina 57). I danni puri non possono essere prevenuti o ridotti dalle capacità, salvo diversamente specificato. Ignorano inoltre i PV bonus e riducono invece i PV dell'unità (vedi PV Bonus a pagina 20).



TURNI DEI NEMICI

Dopo i turni di tutti gli avventurieri (ed eventualmente dei compagni), ogni nemico svolge un turno in ordine dal nemico di livello più alto a quello di livello più basso. Le unità della missione sono considerate del livello più alto in tutti gli incontri. Se ci sono più nemici dello stesso livello, la compagnia sceglie l'ordine in cui i nemici agiscono a ogni round.

Sequenza del Turno dei Nemici

I turni dei nemici si svolgono seguendo questi passaggi.

- 1. Inizio del Turno:** Attivate le capacità con questo momento di attivazione, come gli effetti di stato sui gettoni nemici.
- 2. Movimento:** Muovete il nemico di un massimo di 2 esagoni. Il nemico si muove solo se non ci sono unità bersagliabili a portata. Se il nemico deve muoversi, si muove verso l'esagono più vicino in cui abbia visione e portata su almeno 1 unità bersagliabile (sulla stessa tessera o su una tessera adiacente). Il movimento dei nemici è spiegato nel dettaglio poco più avanti.
- 3. Impegno:** Il nemico impegna le unità avversarie, se può farlo, seguendo i sottopassaggi seguenti in ordine.

a. Determinate il Bersaglio (o i Bersagli): Il nemico bersaglia unità a portata e su cui ha visione fino al numero consentito, nell'ordine dettato dalla sua icona priorità (vedi Anatomia dei Gettoni Nemici, pagina 55). Se ci sono più unità con la stessa priorità, la compagnia sceglie quale sarà bersagliata.

b. Prendere e Tirare i Dadi: Tirate tutti i dadi Lotta del nemico. Se il nemico può impegnare più bersagli a portata, lancia i dadi Lotta una volta sola e risolve il tiro per ogni bersaglio nel passo successivo. Le unità bersagliate durante l'impegno vengono impegnate dal nemico. Se il nemico non raccoglie dadi in questo passo (per esempio se ha un valore Lotta pari a 0), questo passo viene comunque completato al fine di attivare altre capacità.

c. Risolvete il Tiro: Risolvete i dadi Lotta tirati per infliggere al bersaglio il numero totale di danni. Se ci sono più bersagli risolvete il tiro contro ciascuno di loro, a partire dall'unità che ha la priorità del nemico e continuando in ordine discendente (per esempio prima l'unità più forte, poi la più forte dopo quella). Se le unità bersagliate hanno lo stesso numero di PV, la compagnia sceglie l'ordine di risoluzione.

d. Reazione delle Unità Avversarie: Gli avventurieri, i compagni o gli altri nemici possono risolvere le capacità che si attivano dopo l'impegno. I nemici devono risolvere le capacità, se possibile.

- 4. Fine del Turno:** Attivate le capacità con questo momento di attivazione. Poi, il nemico successivo in ordine di livello svolge il proprio turno.

Movimento dei Nemici

Se un nemico deve muoversi, si determina prima l'esagono di destinazione verso cui si muoverà. La destinazione deve essere l'esagono più vicino in cui il nemico abbia visione e portata su almeno 1 unità bersagliabile, e ciascun esagono tra la destinazione e il nemico deve essere libero. Dopo aver determinato l'esagono di destinazione, il nemico si muove percorrendo quegli esagoni. Si muove anche se non può raggiungere l'esagono di destinazione con il movimento in questo turno.

Il nemico termina il proprio movimento subito dopo essersi mosso nell'esagono di destinazione, anche se si poteva muovere di altri esagoni per avere più unità a portata.

Se ci sono più esagoni di destinazione disponibili (o se non ce n'è nessuno), il nemico si muove invece verso l'unità avversaria più vicina, anche se non può essere bersagliata. Se ci sono più unità avversarie, il nemico si muove verso l'unità con priorità (vedi Anatomia dei Gettoni Nemici, pagina 55). Se c'è un pareggio tra unità con priorità, sceglie la compagnia.

Abilità dei Nemici

La maggior parte dei nemici hanno 1 o più abilità, ovvero capacità che si attivano come descritto nella scheda di consultazione delle abilità nemiche. Si consiglia ai giocatori di controllare le abilità del nemico nel momento in cui viene schierato sulla mappa.

Se un nemico impegna più bersagli, ogni bersaglio è colpito da ciascuna delle abilità rilevanti del nemico.



Esempio di Turno dei Nemici

Proseguendo dall'Esempio di Turno degli Avventurieri (vedi pagina 62), rimane 1 solo nemico dopo i turni di entrambi gli avventurieri. Se ci fossero più nemici di livello 1, sarebbero i giocatori a scegliere il loro ordine di turno; invece, il Bandito Argoniano svolge il proprio turno.

1. Non ci sono effetti di inizio turno da risolvere, per cui il Bandito Argoniano va direttamente al passo di movimento. Anche se ha una portata di 3, nessuno degli avventurieri è a portata, quindi il Bandito deve muoversi.

a. Il Bandito Argoniano determina l'esagono di destinazione verso cui muoversi. L'esagono di destinazione deve essere l'esagono più vicino in cui il nemico abbia visione e portata su almeno 1 unità bersagliabile. Se non è ancora possibile, il nemico si muoverà il più possibile verso l'unità avversaria più vicina.

b. I nemici possono muoversi di fino a 2 esagoni. Ci sono 2 possibili esagoni di destinazione che rendono un'unità avversaria entro la portata del Bandito Argoniano: l'esagono a nord e quello a nord-est della posizione attuale del Bandito.

c. Dato che entrambi gli esagoni di destinazione si trovano alla stessa distanza da lui, il Bandito deve muoversi verso l'unità con priorità, ovvero l'unità avversaria più forte (quella con più PV). Tuttavia, entrambi gli avventurieri hanno 4 PV al momento, quindi i giocatori decidono che il Bandito si muove verso Chiara (il gettone dell'avventuriero Argoniano). Entrambi gli esagoni di destinazione si trovano alla stessa distanza da Chiara, perciò i giocatori decidono che il Bandito si muoverà di 1 esagono verso nord. Il Bandito si ferma lì perché ora ha almeno 1 unità bersagliabile a sua portata.



2. Il Bandito Argoniano risolve il passo Impegno.

a. Il Bandito Argoniano determina il proprio bersaglio. Ha un'icona con 2 bersagli e ha come priorità l'unità avversaria più forte, ma entrambi gli avventurieri sono entro la sua portata di 3, per cui bersaglia entrambi.



b. Davide raccoglie il dado Lotta del Bandito e lo tira, ottenendo un 2 che i giocatori risolvono contro entrambi gli avventurieri nell'ordine di priorità del Bandito, a partire dall'avventuriero più forte. Dato che gli avventurieri sono in pareggio per la priorità, i giocatori decidono che Chiara risolverà il tiro contro il suo avventuriero per prima.



Risultato del Dado Lotta Nemico

c. Chiara esaurisce 1 dei suoi dadi Disciplina dello Scudo negli slot attivi per prevenire 1 danno. Subisce il danno rimanente e perde 1 PV, scendendo a 3 PV. Chiara piazza il dado Disciplina dello Scudo esaurito sul tracciato di ricarica; inoltre aggiunge 1 dado Fatica Leggera al tracciato perché dopo l'impegno si risolve l'abilità Indebolire 1 del Bandito.



d. Davide esaurisce entrambi i suoi dadi Lotta negli slot attivi per prevenire 2 danni, così non perde PV. Piazza entrambi i dadi Lotta esauriti sul tracciato di ricarica e anche lui aggiunge 1 dado Fatica Leggera a causa dell'abilità Indebolire 1 del Bandito.



3. Il Bandito Argoniano ha impegnato e gli avventurieri non hanno capacità o abilità da attivare in risposta, perciò il turno finisce. Gli avventurieri e i nemici hanno svolto il proprio turno: sarebbe il momento di risolvere gli effetti che si attivano alla fine del round, ma non ce ne sono. L'incontro non è ancora completato, perciò termina il primo round e inizia il secondo.

Sconfitta

Un'unità è sconfitta nel momento in cui perde l'ultimo gettone PV o quando un effetto lo dichiara. Le unità sconfitte vengono rimosse dalla mappa e piazzate come descritto di seguito, a seconda del tipo di unità. Le unità sconfitte non possono svolgere turni.

NEMICI SCONFITTI

Quando un nemico sconfitto viene rimosso dalla mappa di battaglia, piazzatelo in cima alla pila dei nemici sconfitti vicino alla mappa. Se è il primo nemico sconfitto della battaglia, usatelo per formare la pila. Se il nemico è un'unità della missione o un'unità dell'obiettivo, non posizionatelo sulla pila ma mettetelo da parte.

AVVENTURIERI SCONFITTI

Quando un avventuriero sconfitto viene rimosso dalla mappa di battaglia, piazzate il gettone sulla sua scheda della razza. I dadi negli slot attivi vanno rimossi ed esauriti, mentre i dadi sul tracciato di ricarica vi rimangono. Un avventuriero sconfitto non può svolgere turni o ottenere fatica o iperaffaticamento (anche durante i round Fatica).

Le carte Oggetto rimangono negli slot pronti e nello zaino, ma non possono essere usati finché l'avventuriero è sconfitto.

In battaglia, un avventuriero sconfitto può essere colpito solo dalle capacità degli alleati che si applicano specificamente a un avventuriero sconfitto. Quando i suoi PV salgono sopra lo 0, viene rianimato e non è più sconfitto. Se accade durante la battaglia, l'avventuriero rianimato è schierato su un esagono libero secondo le indicazioni della capacità che lo ha rianimato.

Sconfitta Totale della Compagnia

Se tutta la compagnia è sconfitta, l'incontro termina dopo il round in corso, a meno che la compagnia non attivi il soccorso della gilda (vedi pagina 51). Considerate una sconfitta totale della compagnia come un incontro fallito (vedi Risultati degli Incontri, pagina 38) e seguite questi passi:

1. Piazzate il segnalino della compagnia sulla città più vicina all'attuale posizione della compagnia sulla mappa del territorio.
2. Risolvete la Fase Ricompense.
3. Risolvete il passo Riposo degli Avventurieri della Fase Fine Giornata come di norma. Se giocate a difficoltà Esperto e l'intera compagnia è sconfitta, gli avventurieri si curano di 1 PV anche senza scartare un oggetto (ma devono comunque scartarne uno per recuperare un dado dal proprio tracciato ricarica).

Effetti di Stato

Gli effetti di stato sono condizioni temporanee che le unità possono ottenere in qualsiasi tipo di incontro. Ogni effetto di stato è rappresentato da un'icona su un dado Effetto di Stato, e gli effetti specifici sono descritti nella relativa voce della scheda di consultazione delle abilità nemiche.

Quando un avventuriero ottiene uno stato, il dado Effetto di Stato corrispondente viene piazzato sullo spazio libero più a sinistra del tracciato di ricarica (vedi pagina 23). L'effetto di stato si applica all'avventuriero finché il dado non viene recuperato o altrimenti rimosso dal tracciato. Se un avventuriero deve ottenere uno stato già presente sul tracciato, il dado sul tracciato viene invece rimosso dalla sua posizione e rimesso sullo spazio libero più a destra.

Quando un nemico o un compagno ottiene un effetto di stato, il dado corrispondente viene piazzato sul gettone di quella unità. Le unità non avventurieri non possono ottenere più copie dello stesso effetto di stato. Tenete presente che le unità della missione non possono ottenere effetti di stato salvo specificamente indicato (vedi Unità della Missione a pagina 54). L'effetto di stato si applica all'unità non avventuriero per il resto della battaglia (a meno che una capacità o un effetto non rimuova il dado) o finché l'unità non è sconfitta.



Dado Effetto di Stato

EFFETTI DI STATO



PIAGA: Viene inflitto 1 danno puro all'unità all'inizio di ogni suo turno.



CECITÀ: L'unità considera tutte le unità come unità avversarie. Se effettua un impegno, può bersagliare solo l'unità adiacente più forte.



STORDIMENTO: L'unità non può tirare dadi nello stesso turno in cui si muove e viceversa. Alla fine del proprio turno rimuove questo dado.



PAURA: Gli effetti delle abilità non Lotta dell'unità vengono ignorati. Questo effetto non si applica ai dadi abilità che si trovano già negli slot attivi o sul tracciato di ricarica.



MENOMAZIONE: Quando l'unità tira i dadi abilità Lotta, il totale dei danni tirati viene dimezzato e arrotondato per difetto. Questo effetto non si applica sui danni puri.



FURTIVITÀ: L'unità può essere bersagliata solo dalle unità avversarie che all'inizio del turno erano adiacenti a essa. Dopo che l'unità infligge danni, rimuove questo dado.

Gettoni Cassa

Le casse sono contenitori chiusi a chiave che gli avventurieri possono trovare sulla mappa di battaglia e aprire per ottenere carte Oggetto. Ogni gettone  contiene 1 carta Oggetto Comune. Ogni gettone  contiene 1 carta Oggetto Leggendario.

Durante il proprio turno, quando un avventuriero si muove o viene piazzato su un esagono con un gettone Cassa, può attivare una prova di scasso sulla cassa (vedi Scassinare, di seguito, e Muoversi e Piazzare, pagina 89). La prova di scasso si serve di un codice di difficoltà, una serie di numeri che deve essere replicata per aprire la cassa. Il codice di difficoltà della prova su un gettone cassa è raffigurato sul retro della carta in cima al mazzo oggetti corrispondente.

🎲 Se superate la prova, sbloccate la cassa e scartate il gettone. L'avventuriero pesca la carta a faccia in su e può aggiungerla agli slot pronti o allo zaino. Se sceglie di non prendere la carta sbloccata, scarta sia la carta che il gettone Cassa.

🎲 Se fallite la prova, il gettone cassa viene scartato e la prima carta del mazzo Oggetti corrispondente va messa in fondo al mazzo.

🎲 Alcuni incontri adoperano la prova di scasso di una cassa per determinare se si attiva un altro effetto. In questo caso non ottenete l'oggetto e rimettete in fondo al mazzo la carta Oggetto usata, a prescindere dal fatto che abbiate superato o meno la prova. Dopo la prova di scasso, scartate il gettone cassa salvo diversamente indicato.



Scassinare

Gli avventurieri dovranno spesso scassinare delle serrature per aprire delle casse o per disarmare delle trappole. Per farlo, l'avventuriero tenta una prova di scasso contro il codice di difficoltà del meccanismo: se ha successo apre la serratura o disarma la trappola, anche se nel mezzo dell'azione; ma se fallisce, la serratura rimane chiusa o l'effetto della trappola scatta.

Durante una battaglia, è possibile tentare una prova di scasso quando l'avventuriero si muove su un esagono con una cassa o una trappola, anche nel mezzo di un'azione. Durante un incontro Città o Quiete, è possibile tentarla solo quando il testo dell'incontro lo permette.

CODICI DI DIFFICOLTÀ

Il codice di difficoltà è formato dai seguenti elementi, indicati sul retro delle carte oggetto e nel testo dell'effetto della trappola delle carte Avanscoperta.

🎲 **Tentativi:** Il numero di volte che un avventuriero può tirare i dadi Scasso (3 D6) durante la prova nel tentativo di replicare i risultati richiesti.

➤ Il numero massimo di tentativi per scassinare un oggetto è il numero in cima sul retro della carta oggetto.



Tentativi di Scasso su Oggetti Comuni e Leggendari

➤ Il numero massimo di tentativi per disarmare una trappola è indicato tra parentesi sulla carta.



Tentativi di Scasso su una Carta Avanscoperta

☞ **Cifre:** 3 o più cifre che l'avventuriero deve replicare una per una per superare la prova.

► Ogni cifra ha un valore da 1 a 6.

► **Cifra Chiave:** Le cifre con un bordo puntato sono cifre Chiave e devono essere replicate per prime, prima che l'avventuriero tenti di replicare altre cifre. Tipicamente, si trovano solo sugli oggetti leggendari.



Cifra Chiave



Comune



Leggendario

Canali di scarico: 4 - 5 - 2 (2 tentativi):

Trappola

L'oggetto comune raffigurato richiede di ottenere in qualsiasi ordine un 5, un 2 e un altro 2. L'oggetto leggendario raffigurato ha come cifra Chiave un 5, che deve essere ottenuto per primo, e poi un 5, un 1 e un 2 che possono essere ottenuti successivamente in qualsiasi ordine. La trappola raffigurata richiede di ottenere in qualsiasi ordine un 4, un 5 e un 2.

SEQUENZA DI SCASSO

Per tentare una prova contro un codice di difficoltà, seguite questi passi.

1. Tirate i Dadi: Raccogliete e tirate il numero scelto di dadi Scasso.

► Se è il vostro primo tentativo, **dovete** tirare tutti e 3 i dadi Scasso.

Nei tentativi seguenti, potete scegliere di tenere 1 o più risultati dal **tentativo precedente** mettendoli da parte. Non verranno tirati nei tentativi seguenti.

► Se c'è una cifra chiave (raffigurata in un bordo puntato), dovete tenere un dado che corrisponde a quella cifra prima di poter tenere altri dadi. A ogni modo, potete decidere di tenere gli altri dadi tirati nello stesso tentativo dopo aver deciso di tenere un dado che corrisponde alla cifra chiave. Dopo aver tenuto il dado corrispondente alla cifra chiave e aver risolto quel tentativo, potete tirare quel dado durante i **tentativi seguenti** come di consueto.

2. Correggete i Risultati: Potete modificare i risultati dei dadi ottenendo fatica leggera. Per ogni dado Fatica Leggera ottenuto, potete modificare di 1 il risultato di 1 dado, ruotandolo per aumentare o diminuire il risultato (non potete cambiare un 6 in un 1, o viceversa).

3. Risolvete il Tentativo: Confrontate i risultati con il codice di difficoltà.

► Se i risultati che avete ottenuto corrispondono a ogni cifra del codice, superate la prova.

► Se i risultati non corrispondono a ogni cifra, fallite il tentativo, ma potete continuare a provare finché non avete più tentativi disponibili.

► Se fallite un tentativo e non avete altri tentativi o scegliete di non continuare, fallite la prova e perdetevi tutti i risultati dei dadi accumulati per quella prova.

Dopo aver svolto la prova di scasso, riprendete il vostro turno dell'incontro in corso.

Esempio di Scasso di Oggetto Comune

Durante l'incontro introduttivo "Evasione", Chiara si muove nell'esagono con il gettone Cassa. Sceglie di tentare una prova di scasso.

1. Chiara esamina il retro della carta in cima al mazzo Oggetti Comuni (). Ha un codice di difficoltà 5-2-2 e 3 tentativi, quindi lancia i dadi Scasso e ottiene un 1, un 2 e un 3.

2. Ora può correggere i risultati, quindi decide di ottenere 1 fatica leggera per modificare 1 risultato. Modifica il 3 ottenuto in un 2.

3. Ha replicato entrambi i 2, ma non tutto il codice. Ha ancora 2 tentativi, quindi tiene quei dadi e riprende dal passo Tirate i Dadi: ritira l'1 e ottiene un 3.

4. Può correggere di nuovo i risultati e decide di ottenere 2 Fatica Leggera per cambiare 2 volte il risultato. Modifica due volte il 3 ottenuto, ruotandolo sul 5.

5. Chiara a questo punto ha replicato con i dadi tutte le cifre del codice, quindi supera la prova di scasso! Sblocca la cassa, scarta il gettone e prende la prima carta del mazzo (): è un oggetto consumabile (), il Polpettone di Falkreath. Aggiunge l'oggetto ai suoi slot pronti.

6. La prova di scasso ha interrotto l'azione di movimento di Chiara, tuttavia si è mossa di 3 esagoni e non ha movimenti aggiuntivi. Se li avesse, potrebbe continuare a muoversi.

Esempio di Scasso di Oggetto Leggendaro

Durante un incontro avanscoperta, Chiara si sposta in un esagono con un gettone cassa . Decide di effettuare una prova di scasso.

1. Chiara guarda il retro della prima carta del mazzo . La carta mostra un codice di difficoltà 6-5-2-3. Il numero 6 è la cifra chiave, e il codice consente 4 tentativi. Chiara lancia i dadi Scasso, ottenendo 4, 2 e 2.

2. Ora può modificare i risultati. Poiché il codice ha una cifra chiave, Chiara deve abbinare quella cifra prima di poter mantenere qualsiasi altro dado. Decide di subire 2 fatica leggera, che le permettono di modificare fino a 2 risultati. Cambia il 4 due volte, impostandolo su 6.

3. Chiara ha abbinato la cifra chiave 6, quindi ora può conservare anche gli altri risultati nei lanci successivi. Ha inoltre abbinato il numero 2. Tuttavia, non ha ancora completato l'intero codice.

4. Chiara ha ancora 3 tentativi, quindi tiene uno dei dadi con 2, ma non ha bisogno di tenere il 6 dopo aver abbinato la cifra chiave. Torna alla fase di rilancio e rilancia il dado con 6 e l'altro 2 non corrispondente, ottenendo 5 e 4.

5. Può di nuovo modificare i risultati, quindi decide di subire 1 fatica leggera, che le consente di modificare 1 risultato. Cambia il 4, impostandolo su 3.

6. Ora Chiara ha abbinato tutte le cifre del codice con i suoi dadi, quindi riesce nella prova di scasso! La cassa è sbloccata, quindi scarta il gettone e prende la prima carta del mazzo oggetti . È un'arma () lo Spaccacanaglie. Aggiunge l'oggetto ai suoi slot pronti.

7. La prova di scasso ha interrotto l'azione di movimento di Chiara. Si era spostata di 2 esagoni e può ancora muoversi di 1 esagono, quindi si sposta in un esagono vuoto e conclude la sua azione di movimento.

Ostacoli

In alcune battaglie sono presenti delle tessere che fungono da ostacoli, impedendo il movimento sugli esagoni. Queste tessere vengono piazzate a faccia in giù sopra altre tessere, generalmente durante la preparazione; sono gli ostacoli che incontrerete più spesso e seguono queste regole:

 Gli ostacoli sono **invalidabili** (vedi Definizioni della Mappa a pagina 58).

 Quando un incontro impiega delle tessere come ostacoli, lo schema della preparazione indica dove vanno piazzate usando esagoni rossi per mostrarne forma e posizione. Nota: Alcuni incontri presentano tessere in blu per distinguere quali servono per formare la mappa di battaglia. Le tessere blu non hanno alcun effetto o regola speciale.

Alcuni incontri impiegano altri tipi di componenti come ostacoli speciali. Questi ostacoli sono particolari e seguono le regole descritte nel relativo incontro.



Scontri

La mappa di uno scontro è composta da 2 o più tessere posizionate durante la preparazione (alcuni scontri impiegano anche altre tessere come ostacoli, vedi pagina 70). A differenza delle altre tessere della mappa, la tessera Scontro non presenta icone: sono invece indicate sullo schema di preparazione dello scontro, raffigurato negli stadi della missione o sulle carte Territorio. Il tappetino scontro è fronte-retro, e potete usare il lato che desiderate in base a quale risulta più in tema.

ORDA NEMICA NEGLI SCONTRI

Gli scontri usano un'orda nemica (ON) complessiva per distribuire i nemici durante la preparazione. Il numero massimo di nemici da pescare e schierare dipende sia dall'ON che dagli esagoni Nemici numerati nello schema di preparazione della battaglia (vedi Anatomia della Carta Scontro a pagina 72 e Preparazione dello Scontro di seguito).

PREPARAZIONE DELLO SCONTRO

Seguite queste regole per i passi 1-3 della Preparazione della Battaglia (pagina 57); nel farlo, rifatevi anche allo schema di preparazione dello scontro.

- 1. Componete la Mappa di Battaglia:** Piazzate nell'area di gioco la tessera Scontro o le altre tessere, come indicato dall'incontro.
- 2. Piazzate i Gettoni Cassa:** Posizionate ogni gettone Cassa sugli esagoni della tessera Scontro indicati sullo schema di preparazione. Assicuratevi che ogni gettone sia sul lato giusto in base all'essere una cassa  o .
- 3. Schierate i Nemici:** Calcolate l'orda nemica (ON). Poi, pescate e schierate ogni gettone nemico sugli esagoni numerati indicati nello schema in ordine, a partire dall'esagono 1, finché non sono schierati tutti i nemici dell'incontro. Pescate il nemico di livello più alto possibile senza eccedere l'ON, sottraete il suo livello dall'ON e schierate il gettone con il lato del livello corrispondente a faccia in su. Se sullo schema non ci sono esagoni numerati liberi, non schierate altri nemici. I punti rimasti nell'ON dopo aver occupato tutti gli esagoni Nemici non vengono usati.

Dopodiché, seguite i passi 4-6 come descritto nella Preparazione della Battaglia (vedi pagina 57).

Anatomia della Mappa dello Scontro

- 1. Tessera di Partenza:** Unitela alla tessera Scontro durante la preparazione dell'incontro. Schierate quindi ciascun avventuriero su questa tessera a partire dall'avventuriero con il segnalino Primo Giocatore.
- 2. Tessera Scontro:** Viene quasi sempre utilizzata; la posizione della tessera di partenza varia. Distribuite i nemici e le eventuali casse su questa tessera come indicato sullo schema di preparazione dell'incontro.



Anatomia della Carta Scontro

- Schema di Preparazione dello Scontro:** Si tratta di una rappresentazione grafica della tessera Scontro, con le icone e i numeri utilizzati durante la preparazione. Se un incontro ha più scelte ✕, ciascuna usa la stessa preparazione dello scontro salvo diversamente indicato.
- Esagoni Nemici:** I nemici pescati vengono schierati su questi esagoni numerati, a partire dall'esagono 1 e procedendo in ordine fino a esaurire il valore ON o fino a riempire tutti gli esagoni Nemici (vedi Orda Nemica, pagina 54).
- Esagoni 🏠 e 🗡️:** I gettoni Cassa comuni (🏠) o leggendari (🗡️) vanno piazzati in questi esagoni (vedi Gettoni Cassa, pagina 68).
- Tessera di Partenza:** Mostra in che punto unire la tessera di partenza alla tessera Scontro.
- Esagoni Invalicabili:** Questi esagoni rossi sono invalicabili (vedi pagina 58). Coprite ogni area formata da esagoni rossi con una tessera a faccia in giù della forma corrispondente (vedi Definizioni della Mappa a pagina 58).
- Obiettivo:** Si tratta dell'obiettivo da completare per avere successo in questo scontro (vedi Obiettivi della Battaglia a pagina 86) ed è accorpato in un riquadro insieme al modificatore della sfida (vedi sotto). Se un incontro ha 1 riquadro Obiettivo e più scelte ✕, condividono tutte lo stesso obiettivo e modificatore.
- Modificatore della Sfida per 3/4 Giocatori:** Alcuni scontri aggiungono un effetto speciale per bilanciare la difficoltà con compagnie più numerose. Il modificatore rimane attivo fino alla fine dell'incontro, salvo diversamente specificato; può aggiungere PV ai nemici, aumentare le loro statistiche o girare i gettoni su livelli più alti.



Esempio di Preparazione dello Scontro

Davide e Chiara decidono di giocare l'incontro introduttivo "Evasione" per determinare le opzioni per le classi degli avventurieri. Allestiscono la battaglia come indicato nell'incontro Evasione (vedi pagine 92-94).

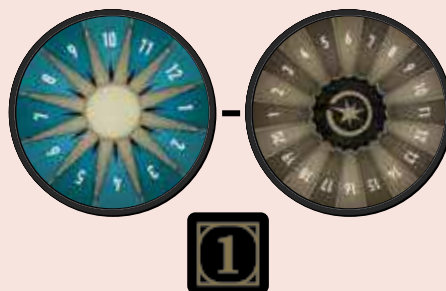
1. Come indicato dall'incontro, i giocatori mettono i gettoni nemici di livello 1 elencati (Bandito Elfo Alto, Bandito Argoniano, Cucciolo di Skeeever, Scheletro e Spriggan) nel sacchetto dei nemici di livello 1/5, tenendo da parte gli altri gettoni nemici.
2. Uniscono la tessera Scontro alla tessera di partenza come mostrato. Dopo aver posizionato le tessere, piazzano un gettone Cassa comune (🏠) nell'esagono con la cassa indicato nello schema.
3. Ci sono 2 avventurieri e il quadrante dei PE segna 1, perciò il valore dell'orda nemica (ON) è 2. Pescano 2 nemici di livello 1 dal sacchetto nemici e li schierano sugli esagoni numerati dello schema: per primo pescano un Bandito Elfo Alto e lo schierano sull'esagono 1, poi un Bandito Argoniano che schierano sull'esagono 2.
4. I giocatori decidono di assegnare il segnalino Primo Giocatore a Chiara.
 - a. Come prima cosa, Chiara schiera il gettone del proprio avventuriero Argoniano sull'esagono più a nord della prima colonna (formata da 2 esagoni) della tessera di partenza. Inoltre lascia il proprio stile di combattimento su Arma Leggera (🗡️) così potrà usare i dadi abilità Arma a una Mano e Scudo.
 - b. Poi, Davide schiera il gettone del proprio avventuriero Elfo Scuro sull'esagono più a nord della seconda colonna (formata da 3 esagoni) della tessera di partenza. Lascia il proprio stile di combattimento su 🪄 così potrà usare i dadi abilità Bastone di Distruzione.
5. Regolano il contatore dei round a 1. Sono pronti per cominciare il loro primo scontro!



Schema dello Scontro



Preparazione del Tappetino dello Scontro



Stile di Combattimento di Davide



Stile di Combattimento di Chiara

Avanscoperte

Nelle avanscoperte gli avventurieri tentano di farsi strada in un luogo inesplorato e labirintico. La mappa è composta da più tessere contrassegnate da icone: queste icone interagiscono con le carte Avanscoperta e vengono utilizzate come punti di riferimento quando vengono rivelate nuove tessere (vedi Esplorazione nelle Avanscoperte, pagina 77). Gli avventurieri attraverseranno le avanscoperte esplorando nuove stanze, aprendo casse e raccogliendo frammenti celesti, schegge di Magicka cristallizzata usate per tenere traccia dell'avanzamento della compagnia.

ORDA NEMICA NELLE AVANSOPERTE

L'orda nemica si calcola seguendo le regole a pagina 54, ma a differenza delle altre modalità non si calcola una volta sola all'inizio della battaglia, ma ogni volta che viene rivelata una nuova tessera tramite l'esplorazione. Ogni carta Avanscoperta presenta una tabella della sfida, che indica il numero massimo di nemici che possono essere pescati per la tessera appena rivelata e il loro livello massimo. Il numero di nemici che vengono effettivamente schierati dipende dall'ON rimasto, dalla tabella della sfida della carta pescata e dal numero di esagoni ♡ sulla tessera rivelata. Il procedimento per schierare i nemici nelle avanscoperte è descritto in Esplorazione nelle Avanscoperte alle pagine 77-78.

PREPARAZIONE DELL'AVANSOPERTA

Seguite queste regole per i passi 1-3 della preparazione della battaglia (vedi pagina 57).

1. Componete la Mappa di Battaglia: Dividete le tessere Avanscoperta secondo la forma e mescolatele a faccia in giù in pile separate. Piazzate la tessera di partenza nell'area di gioco lasciando molto spazio per ampliare la mappa.

► Alcune province hanno regole aggiuntive per le avanscoperte. Consultate la sezione Caratteristiche delle Avanscoperte sulla prima pagina del dizionario geografico della provincia per eventuali regole speciali.

2. Piazzate i Gettoni Cassa: Non vengono piazzati gettoni Cassa. Verranno piazzati man mano che saranno esplorate nuove tessere (vedi pagina 77).

3. Schierate i Nemici: Non vengono schierati gettoni nemici. Verranno schierati man mano che saranno esplorate nuove tessere (vedi pagina 77).

Dopodiché, seguite i passi 4-6 come descritto nella Preparazione della Battaglia (pagina 57).

Esempio di Preparazione dell'Avanscoperta

I giocatori procedono alla Fase Incontro per comporre la mappa dell'avanscoperta (vedi pagina 57).

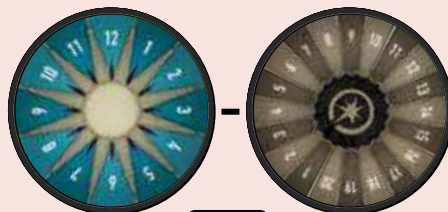
1. I giocatori separano le pile di tessere Avanscoperta. Poi piazzano la tessera di partenza al bordo dell'area di gioco, con l'icona 🏠 rivolta al centro dell'area di gioco.

2. Per questa battaglia, i giocatori decidono di assegnare il segnalino Primo Giocatore a Davide.

a. Davide schiera il gettone del proprio avventuriero Elfo Scuro sull'esagono in alto della colonna di destra. Cambia lo stile di combattimento in ⚔.

b. Poi, Chiara schiera il proprio gettone sull'esagono in basso della colonna di destra. Ha già lo stile di combattimento 🐉, quindi non lo cambia. Decide di utilizzare la sua Insalata di Melone di Bravil così da guadagnare 3 resistenza; scarta quindi la carta (vedi Carte Oggetto a pagina 28). Ciò porta Chiara a 5 resistenza, che è il massimo. I giocatori non hanno unità Compagno da schierare.

3. Regolano il dado Contatore dei Round a 1. La battaglia può cominciare!



Anatomia della Mappa dell'Avanscoperta

1. **Tessera di Partenza:** Posizionate questa tessera durante la preparazione dell'incontro e schierate la compagnia a partire dall'avventuriero con il segnalino Primo Giocatore e procedendo in senso orario.
2. **Tessere Avanscoperta:** Sono le tessere che con l'esplorazione vengono unite alla mappa.
3. **Esagoni di Unione:** Ogni tessera ha 1 o più esagoni  usati per unire altre tessere alla mappa (vedi Esplorazione nelle Avanscoperte, pagina 77). La prima tessera Avanscoperta deve essere unita in maniera tale che 1 solo esagono  sia adiacente ad entrambi gli esagoni  della tessera di partenza, che condividono una sola icona  posta sul bordo tra di essi.
4. **Esagono :** Alcune tessere hanno degli esagoni con l'icona . Sulle carte Avanscoperta pescate sono raffigurate delle icone per ogni cassa comune ( o ) o leggendaria () presenti sulla tessera. Posizionate i gettoni cassa mostrati sulle icone  della tessera finché tutte le casse della carta sono state posizionate o non ci sono più icone  sulla tessera (vedi Esplorazione nelle Avanscoperte, pagina 77).
5. **Esagono :** Su questi esagoni possono essere schierati i nemici quando vengono distribuiti sulla tessera. La carta pescata indica il numero complessivo di gettoni nemici da pescare. I nemici vengono quindi pescati dai sacchetti nemico corrispondenti e schierati sugli esagoni  liberi della tessera (vedi Esplorazione nelle Avanscoperte, pagina 77).



Tappetino dell'Avanscoperta durante il gioco.

Anatomia delle Carte Avanscoperta

Le carte Avanscoperta servono a esplorare nuove tessere durante le battaglie Avanscoperta e sono composte dai seguenti elementi:

1. Frammento Celeste (☁): Le icone in alto sulle carte Avanscoperta indicano i frammenti celesti. Non sono presenti su tutte le carte, ma un'avanscoperta è considerata ultimata solo quando gli avventurieri ne acquisiscono tutti i frammenti celesti.

► Sono richiesti 3 frammenti celesti per ultimare l'avanscoperta, salvo diversamente specificato dall'incontro.

► Nelle avanscoperte con l'obiettivo Perlustrazione, ogni frammento celeste raccolto vale 1 PE nella Fase Ricompense, a prescindere dal fatto che la avanscoperta sia stata completata con successo o meno (vedi Obiettivi della Battaglia a pagina 86).

2. Nome.

3. Forma della Tessera: Si tratta della forma della tessera pescata e rivelata per questa stanza.

4. Tabella della Sfida: Indica il livello dei gettoni nemici che possono essere pescati e schierati sulla tessera rivelata a seconda del numero di avventurieri in questo incontro. Usare la tabella della sfida per schierare nemici è spiegato in dettaglio nel passaggio Schierare i Nemici della sezione Pescare le Carte e le Tessere a pagina 78.

5. Casse: Le icone (🗳) e (📦) sopra il testo degli effetti indicano il numero di gettoni Cassa di ciascun tipo da piazzare sugli esagoni (📐) della tessera rivelata.

6. Effetti: Questa sezione descrive gli effetti attivati o permanenti sulla tessera rivelata o sull'intera avanscoperta. Le carte Avanscoperta possono avere fino a 2 effetti: un effetto Rivelazione e 1 di 3 tipi diversi di effetti:

► **Rivelazione:** Questi effetti si risolvono mentre si connette e popola la tessera della carta. Se parte dell'effetto può essere risolto solo dopo aver popolato la tessera, lo si risolve solo dopo. Dopo aver risolto l'effetto, se la carta non ha effetti aggiuntivi (trappola, frammento celeste o ambiente), viene scartata. Gli effetti Rivelazione si risolvono contro l'avventuriero che ha rivelato la carta, salvo diversamente specificato. Se la carta deve essere scartata perché non è possibile piazzare una tessera Avanscoperta, non risolvete l'effetto.

► **Trappola (Rosso):** La carta viene posizionata vicino alla tessera finché un avventuriero non si muove (o viene piazzato) su uno degli esagoni della tessera. In ogni caso, l'avventuriero deve a quel punto tentare una prova di scasso contro la trappola (vedi Trappole a pagina 80 e Scassinare a pagina 68). Dopo averla risolta, scartate la carta.

► **Frammento Celeste (Blu):** La carta viene posizionata vicino alla tessera finché un avventuriero si muove sulla tessera. A quel punto, la compagnia raccoglie il numero di frammenti celesti (☁) indicato sulla carta e risolve l'effetto che corrisponde al numero di frammenti celesti raccolti complessivamente dalla compagnia, compresi i frammenti di questa carta. L'eventuale effetto del frammento si attiva quando lo si acquisisce e **si risolve contro l'avventuriero che si è mosso sulla tessera**, salvo diversamente specificato. Gli avventurieri conservano questa carta dopo aver raccolto i frammenti celesti per tenere traccia del numero totale di frammenti raccolti nell'avanscoperta.

► **Ambiente (Verde):** La carta viene posizionata vicino alla tessera e le conferisce un effetto continuo per il resto della avanscoperta.

7. Codice della Provincia e Numero della Carta: Il codice precisa se la carta Avanscoperta fa parte del set generico o se è legata a una provincia specifica di Tamriel.



ESPLORAZIONE NELLE AVANSCOPERTE

Nelle avanscoperte, gli avventurieri esplorano la mappa di battaglia interagendo con gli esagoni  della mappa. Quando l'avventuriero esplora un esagono, pesca una carta Avanscoperta e rivela la nuova tessera da unire alla mappa. Man mano che si uniscono le tessere la mappa si amplia e vengono rivelati nuovi esagoni di unione  da esplorare.

Gli avventurieri possono attivare un'esplorazione di un esagono in 2 modi:

☞ **Occupando un Esagono Esplorabile:** Durante il proprio turno, un avventuriero può scegliere di attivare una esplorazione quando si muove o viene piazzato su un esagono esplorabile, o quando iniziano il turno su quell'esagono. L'avventuriero può continuare l'azione di movimento interrotta da questa esplorazione. Esplorare in questo modo non è considerata un'azione di esplorazione. Tenete presente che le unità Compagno non possono esplorare gli esagoni (vedi Compagni a pagina 90).

☞ **Svolgendo un'Azione di Esplorazione:** È possibile attivare un'esplorazione anche effettuando l'azione di esplorazione bersagliando un esagono esplorabile. Per effettuare quest'azione, scegliete un esagono esplorabile (vedi sotto) su cui avete visione e misurate la distanza fino a esso. Se rientra nella portata di movimento dell'avventuriero (legata al suo Vigore), si attiva un'esplorazione di quell'esagono.

Esagoni Esplorabili

Un esagono che presenta l'icona  è esplorabile se le seguenti condizioni sono rispettate:

☞ È un esagono di confine, che significa che deve avere almeno 1 lato che non tocchi un'altra tessera.

☞ Non è ancora esplorato. Un esagono  è stato esplorato se è adiacente a un esagono  di un'altra tessera. Nota che alcuni effetti possono rimuovere tessere e far sì che un esagono precedentemente esplorato sia di nuovo esplorabile.

☞ Non sono stati pescati tutti i frammenti celesti dell'incontro in corso (vedi Frammenti Celesti, pagina 78). L'avanscoperta è considerata ultimata quando tutti i frammenti celesti sono stati pescati.

Un esagono è esplorabile indipendentemente dal fatto che sia libero o occupato.



Pescare le Carte e le Tessere

Quando il vostro avventuriero attiva l'esplorazione di un esagono, pescate una carta Avanscoperta, connettendo la tessera mostrata e popolandola con nemici e casse. Le carte e le tessere Avanscoperta si combinano per creare situazioni uniche in ogni avanscoperta, spesso influenzando quanti gettoni sono posizionati, il posizionamento di una tessera, o come gli avventurieri interagiscono con una tessera. Quando pescate una carta Avanscoperta, seguite questi passi:

1. **Pescate la Tessera:** Pescate una tessera della forma indicata sulla carta. Se non è possibile pescare tessere di quella forma, piazzate questa carta a faccia in giù con le altre carte Frammenti Celesti che avete raccolto in questo incontro e consideratela un'icona Frammento Celeste raccolta per completare l'avanscoperta. Il tentativo di esplorazione termina; non pescate un'altra carta esplorazione né risolvete alcun testo su quella pescata. L'esagono rimane esplorabile, ma dovete attivare un'altra esplorazione per pescare un'altra carta. Nota: se avete attivato questa esplorazione muovendovi sull'esagono, dovrete uscire e rientrare per attivare un'altra esplorazione sull'esagono in questo turno.

2. **Attivate gli Effetti:** Leggete il testo della carta Avanscoperta e attivate gli effetti immediati come "Quando rivelato" e affini come indicato.

3. **Unite la Tessera:** Allineate gli esagoni di confine della tessera rivelata in maniera tale che 1 suo esagono  sia adiacente all'esagono esplorato. La tessera piazzata non può sovrapporsi ad altre tessere. Di seguito altre regole di piazzamento:

► Entrambi gli esagoni  devono condividere un lato. Potete ruotare o spostare la tessera rivelata orientandola a piacimento, ma entrambi gli esagoni con l'icona devono toccarsi. Purché il requisito sia soddisfatto, la tessera piazzata può essere adiacente anche ad altre tessere già unite.

► La tessera deve essere unita in maniera tale che almeno 1 suo esagono  rimanga esplorabile, se possibile. La prima tessera Avanscoperta piazzata deve essere unita alla tessera di partenza così che solo 1 dei suoi esagoni  sia adiacente a entrambi gli esagoni  d'entrata, che condividono una sola icona .

► Se la tessera rivelata non può essere unita senza sovrapporsi ad altre tessere, scartate la carta e rimettete la tessera in fondo alla pila di tessere non esplorate. Il tentativo di esplorazione termina, ma l'esagono è comunque esplorabile se non sono stati pescati tutti i frammenti celesti dell'incontro (vedi Frammenti Celesti a pagina 78). **Nota:** se avete attivato questa esplorazione muovendovi sull'esagono, dovrete uscire e rientrare per attivare un'altra esplorazione sull'esagono in questo turno.

La tessera piazzata è a questo punto considerata unita a ogni altra tessera con cui condivide un esagono adiacente, a prescindere dalla presenza o meno di icone .

4. **Piazzate le Casse:** Piazzate più gettoni Cassa possibile tra quelli indicati sulla carta Avanscoperta. Piazzate eventualmente i gettoni  prima dei gettoni . Piazzate i gettoni a partire dall'esagono  più lontano dall'esagono  esplorato per rivelare la tessera. Piazzate gli altri gettoni negli esagoni  subito più vicini; se 2 esagoni  si trovano alla stessa distanza, scegliete voi quale. Se ci sono più casse sulla carta Avanscoperta di esagoni  sulla tessera, le casse rimaste non vengono piazzate.

5. Schierate i Nemici: Pescate e schierate più gettoni nemici possibile a seconda dell'ON della tessera rivelata, la tabella sfida e le icone ♡ sulla tessera (vedi Orda Nemica nelle Avanscoperte a pagina 74 e Anatomia delle Carte Avanscoperta a pagina 76). Schierate i nemici a partire dall'esagono ♡ più lontano dall'esagono ♣ esplorato per rivelare la tessera. Schierate gli altri nemici nei successivi esagoni ♡ più lontani; se 2 esagoni ♡ si trovano alla stessa distanza, scegliete voi quale. Smettete di schierare quando l'ON è interamente usato, tutti i nemici sulla carta sono schierati, o non rimangono esagoni ♡ liberi sulla tessera (anche se rimangono punti ON). Quando schierate nemici, usate la tabella sfida come segue:

- ▶ Il lato sinistro di ogni riga mostra un'icona con il numero di avventurieri nel gruppo.
- ▶ Ogni spazio a destra dell'icona avventurieri con un valore numerico è un nemico da pescare, se possibile, e il suo livello massimo. Se il livello stampato è maggiore dell'ON rimasto, pescate il nemico di livello più alto possibile che non ecceda l'ON.
- ▶ Ogni gettone nemico è pescato da sinistra a destra lungo la riga appropriata. Ogni livello nemico viene sottratto dall'ON. Poi, il nemico è schierato su uno degli esagoni ♡ della tessera.
- ▶ Se ci sono più nemici nella tabella sfida che esagoni ♡, i nemici rimanenti sulla tabella sfida non sono schierati. Se tutto l'ON è usato, non si schierano più nemici anche se ne rimangono sulla tabella.

6. Piazzate la Carta: Se la carta ha un'icona Frammento Celeste, un effetto Ambiente o una Trappola che si applica alla tessera rivelata, piazzate la carta a faccia in su vicino alla tessera. Altrimenti, scartatela.

Frammenti Celesti

I frammenti celesti sono schegge di Magicka eterea cadute su Nirn. Potete trovarli disseminati in tutta Tamriel, soprattutto in luoghi nascosti. Sono rappresentati da icone su alcune carte Avanscoperta, che identificano la tessera rivelata dalla carta come un sito di frammenti celesti (vedi Anatomia delle Carte Avanscoperta, pagina 76). Un'avanscoperta è ultimata quando tutti i suoi frammenti celesti sono stati rivelati e raccolti. A meno che l'incontro non specifichi diversamente, sono richiesti 3 frammenti celesti: può essere una qualsiasi combinazione di icone Frammento Celeste a faccia in su e di carte Avanscoperta a faccia in giù considerate frammenti celesti.

Raccogliere i Frammenti Celesti

Quando un avventuriero si muove su un esagono di una tessera con frammenti celesti, raccoglie immediatamente i frammenti della tessera e ne risolve l'effetto Frammento Celeste; ciò interrompe l'azione dell'avventuriero ma non la termina, come per le prove di scasso (vedi Anatomia delle Carte Avanscoperta a pagina 76).

Piazza la carta Frammenti Celesti vicino al testo dell'incontro Avanscoperta per indicare il totale di frammenti raccolti dalla compagnia. Alcune carte possono fornire più di 1 frammento celeste. Se questi frammenti aggiuntivi superano il numero massimo della avanscoperta vengono ignorati.



Esempio di Esplorazione

Proseguendo dall'esempio di Preparazione dell'Avanscoperta (vedi pagina 74), all'inizio del primo round di battaglia i giocatori non hanno capacità da attivare. Non è un round Fatica e nessun avventuriero riceve iperaffaticamento, né danno da iperaffaticamento se già ne ha nel tracciato di ricarica. Gli avventurieri svolgono i propri turni individuali.

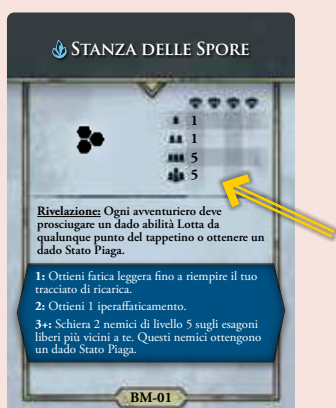
Davide ha il segnalino Primo Giocatore, quindi è il primo nell'ordine di turno.

Inizio del Turno ed Esplorazione

All'inizio del turno Davide ha lo stile di combattimento magico (♁), perciò attiva la capacità innata della classe Stregone e ottiene 1 resistenza, portandolo ad averne un totale di 5.

Davide si trova su uno degli esagoni esplorabili, che condividono un'icona ♁, della tessera di partenza: decide di attivare un'esplorazione. Non è un'azione, perché ha iniziato il suo turno su un esagono esplorabile (vedi Esplorazione nelle Avanscoperte, pagina 77).

1. Davide pesca la prima carta del mazzo Avanscoperta, ovvero Stanza delle spore. Raffigura una tessera formata da 3 esagoni, perciò Davide ne pesca una di quella forma.
 2. La carta ha 2 effetti:
 - a. L'effetto Rivelazione si risolve immediatamente. Ogni avventuriero deve prosciugare un dado abilità Lotta da qualunque punto del tappetino o ottenere un dado Stato Piaga. Davide decide di rinunciare a un dado Lotta per la battaglia, quindi lo rimuove dal suo slot e lo piazza sulla scheda della razza. Chiara aggiunge un dado Stato sulla faccia con l'icona Piaga sullo spazio libero più a sinistra del tracciato di ricarica.
 - b. La carta ha anche un riquadro blu con l'effetto Frammento Celeste. Gli effetti numerati nel riquadro si attiveranno più tardi, quando un avventuriero si muoverà in un esagono della tessera e raccoglierà l'unico frammento (♁) della stanza.
 3. Davide unisce la tessera alla tessera di partenza. Tiene conto del fatto che deve unirla in maniera tale che 1 solo esagono ♁ sia adiacente a entrambi gli esagoni ♁ della tessera di partenza (vedi "Unite la Tessera" sotto Pescare le Carte e le Tessere a pagina 77).
 4. La carta non ha casse ♁ o ♁, quindi non ne vengono piazzate sull'esagono della tessera che ha sia un'icona ♁ che ♁.
 5. La tabella della sfida della carta indica un solo nemico di livello 1 nella riga per 2 avventurieri (♁♁). Avendo 2 avventurieri e 4 PE sul quadrante dei PE, l'orda nemica calcolata dalla compagnia è 8, ma il livello massimo dei nemici che possono essere schierati è 1, in base alla tabella della sfida. Quindi gli avventurieri pescano e schierano uno Spriggan di livello 1 sull'esagono che presenta sia un'icona ♁ che ♁. Nonostante non tutto l'ON sia stato usato, non si schierano altri nemici perché non ve ne sono sulla tabella della sfida della carta, e inoltre non ci sono più icone ♁ sulla nuova tessera.
 6. Davide piazza la carta a faccia in su vicino alla nuova tessera dato che ha un'icona Frammento Celeste ancora da raccogliere.
- La tessera è stata unita e l'esplorazione è stata risolta. Durante il prossimo passo Azioni degli Avventurieri, Davide potrebbe esplorare anche l'esagono ♁ esplorabile della Stanza delle spore muovendosi su quell'esagono oppure effettuando un'azione di esplorazione.



Suggerimento: Spazio sul Tavolo e Avanscoperte

Consigliamo di lasciare più spazio possibile al centro dell'area di gioco quando affrontate un'avanscoperta, che può occupare una considerevole quantità di spazio sul tavolo. Se esplorando un'avanscoperta non avete più spazio sul tavolo, potete rimediare nei seguenti modi:

- ❖ Spostate tutte le tessere rivelate per fare spazio alla nuova tessera, mantenendo quelle collegate nella stessa configurazione. Questo metodo è più efficace verso la fine di un'avanscoperta, quando mancano poche tessere.
- ❖ Piazzate le tessere rivelate in un'altra parte del tavolo più spaziosa e segnate con dei segnalini territorio non utilizzati gli esagoni uniti a essa e la tessera esplorata. Questo metodo richiede una lettura attenta della mappa ed è più efficace se solo un'area di tessere viene segnata in questo modo.

TRAPPOLE

Le trappole rappresentano pericolosi effetti meccanici o magici. Si trovano in un riquadro rosso su molte carte Avanscoperta (vedi pagina 76). Sono costituite dai seguenti elementi:

- 🔍 Un nome.
- 🔍 Un codice di difficoltà (vedi Scassinare a pagina 68).
- 🔍 Un testo che descrive la risoluzione dell'effetto.

Durante il proprio turno, un avventuriero può far scattare una trappola quando si muove o viene piazzato in un esagono di una tessera con un effetto Trappola. I nemici e i compagni non fanno scattare le trappole ma possono essere colpiti dagli effetti, se specificato dalla trappola.



Una trappola su una carta Avanscoperta.

Sequenza della Trappola

Quando scatta una trappola seguite questi passi per risolverla. La prova di scasso della trappola e il suo effetto devono essere risolti prima degli altri effetti che si attiverebbero all'arrivo di un avventuriero in quell'esagono, come ad esempio tentare di aprire una cassa.

1. L'avventuriero che ha fatto scattare la trappola deve tentare una prova di scasso contro il codice di difficoltà (vedi Scassinare a pagina 68).
2. Risolvete l'effetto della trappola. L'effetto di una trappola specifica se scatta quando la prova di scasso è superata o fallita. Una volta risolto l'effetto, la trappola viene disattivata e non può scattare di nuovo salvo diversamente specificato.
 - Se la carta con la trappola non ha altri effetti da risolvere, scartatela.
 - Se la trappola non specifica le unità colpite, la sua capacità viene risolta solo contro l'avventuriero che l'ha fatta scattare. Se si risolve contro più unità, risolvetela contro un'unità alla volta nell'ordine scelto dall'avventuriero che l'ha fatta scattare.

Sotterranei

Nei sotterranei la mappa viene allestita in anticipo ma è composta da varie tessere, tra cui potenzialmente tessere Avanscoperta o Scontro. Tuttavia nei sotterranei vengono ignorate le icone presenti sulle tessere: i nemici e le altre componenti vengono invece distribuiti seguendo le regole e lo schema di preparazione specifici del sotterraneo, riportati sul dizionario geografico della provincia.

ORDA NEMICA NEI SOTTERRANEI

I sotterranei usano un'orda nemica complessiva per distribuire i nemici durante la preparazione, come negli scontri. Il numero massimo di nemici da pescare e schierare dipende sia dall'ON che dagli esagoni Nemici numerati nello schema di preparazione della battaglia (vedi Anatomia della Carta Sotterraneo, pagina 81, e Preparazione del Sotterraneo, pagina 82).

Anatomia dell'Incontro Sotterraneo

1. Obiettivo della Battaglia: Si tratta dell'obiettivo da completare per avere successo in questo sotterraneo (vedi Obiettivi della Battaglia a pagina 86). Tenete presente che è specifico di ogni incontro ambientato nel sotterraneo in questione ed è descritto nel testo dell'incontro, non con la mappa del sotterraneo nel dizionario geografico della provincia.

Dopo aver raccolto ☞ +1 frammenti celesti, procedete immediatamente con lo stadio della missione B17 senza terminare l'incontro in corso.

OBIETT. BATTAGLIA: SPECIALE

2. Regole del Sotterraneo: Si trovano in alto nella sezione del sotterraneo nel dizionario geografico della provincia. Elenca le tessere necessarie per comporre la mappa e descrive le regole speciali per gli incontri nel sotterraneo.

TESSERE NECESSARIE:

Tessera di partenza
Tappetino dello scontro
3 tessere da 3 esagoni
3 tessere da 6 esagoni
1 tessera da 7 esagoni

REGOLE:

Le tessere con gli esagoni ★ sono le celle della prigione. Quando i nemici vengono schierati sugli esagoni ★ nelle celle, vengono schierati con 0 PV. Finché hanno 0 PV, non svolgono turni e non possono essere bersagliati né colpiti da nessun effetto. Inoltre, le celle sono invalicabili per tutte le altre unità finché non vengono aperte. L'incontro specifico spiega come aprire le celle. Quando una cella viene aperta, non è più invalicabile e tutte le unità al suo interno ottengono tutti i propri PV e svolgono i turni come di consueto.

3. Schema di Preparazione del Sotterraneo: Si trova nella sezione del sotterraneo nel dizionario geografico della provincia. Indica la forma delle tessere utilizzate, la disposizione complessiva della mappa una volta composta e in alcuni casi definizioni di aree specifiche. È contrassegnato dai seguenti caratteri e icone usati nella preparazione dell'incontro.

- Tessera di Partenza:** Indica quale tessera unire alla tessera di partenza.
- Esagoni con Lettere:** Ogni incontro specifica la funzione di questi esagoni. Sono generalmente usati per piazzare unità dell'obiettivo ma possono rappresentare luoghi chiave con cui interagire, come punti di spostamento tra le sezioni della mappa.
- Esagoni Numerati:** Nella maggior parte degli incontri si usa l'orda nemica per pescare nemici dai sacchetti di pesca e schierarli su questi esagoni numerati, a partire dall'esagono 1 e proseguendo in ordine crescente.
- Esagoni con Stelle:** Questi esagoni non hanno regole di per sé, ma ogni incontro specifica se hanno una funzione e quale. Possono essere usati per piazzare unità o per rappresentare altri luoghi con cui interagire.
- Esagoni Cassa** 🏠 e 🗳️: Viene piazzato su ciascuno di questi esagoni un gettone Cassa del tipo corrispondente (vedi Gettoni Cassa, pagina 68).





Preparazione del Sotterraneo

Seguite queste regole per i passi 1-3 della preparazione della battaglia (vedi pagina 57); nel farlo, rifatevi anche allo schema di preparazione del sotterraneo.

- 1. Componete la Mappa di Battaglia:** Componete la mappa del sotterraneo piazzando ogni tessera nell'area di gioco come indicato nello schema di preparazione.
- 2. Piazzate i Gettoni Cassa:** Posizionate ogni gettone Cassa sugli esagoni indicati nello schema di preparazione del sotterraneo.
- 3. Schierate i Nemici:** Come prima cosa, schierate sugli esagoni indicati nello schema tutte le unità (o le altre componenti) dell'obiettivo specificate dal testo dell'incontro. Schierate quindi i nemici sugli esagoni numerati e sugli esagoni speciali come descritto di seguito.

► **Esagoni Numerati:** Calcolate l'orda nemica (ON). Pescate e schierate il nemico del più alto livello possibile entro il valore di ON sull'esagono numerato successivo come mostrato nello schema, partendo dal gettone

1. Sottraete il livello di ogni nemico pescato dall'ON e schierate il gettone con il lato del livello corrispondente a faccia in su. Continuate a schierare nemici fino a usare tutto l'ON o appena lo schema non mostra più esagoni numerati liberi. Gli eventuali punti rimasti nell'ON dopo aver occupato tutti gli esagoni Nemici non vengono usati.

► **Esagoni Speciali:** Schierate sugli esagoni con le stelle o con le lettere indicati nello schema i nemici (o le altre componenti) specificati nel testo dell'incontro. Se ci sono più esagoni con stelle o lettere su cui schierare un nemico, la compagnia sceglie su quale esagono schierarlo. Se viene richiesto di calcolare un'altra orda nemica per schierare questi nemici, seguite le indicazioni sopra per gli esagoni numerati.

Dopodiché, seguite i passi 4-6 descritti nella Preparazione della Battaglia (pagina 57).

Esempio di Preparazione del Sotterraneo

Durante un'altra sessione di gioco, la compagnia di Riccardo e Stefania muove il proprio segnalino sulla Prigione di Blackrose per completare lo stadio B13 della missione della gilda Brigata di Blackrose. Comincia perciò lo stadio B14 e si attiva un incontro Missione di battaglia nel sotterraneo: i giocatori procedono a preparare la battaglia.

1. Come prima cosa piazzano ogni tessera secondo la disposizione mostrata nello schema di preparazione della Prigione di Blackrose a pagina 45 del dizionario geografico di Black Marsh.
2. Piazzano 3 gettoni Cassa  sugli esagoni indicati.
3. Piazzano le altre unità, tra cui quelle dell'obiettivo, indicate nelle istruzioni di preparazione speciali dell'incontro. Schierano l'unità della missione Zirik sull'esagono A, senza gettoni PV. Cercano poi nel sacchetto nemici la Negromante Elfa Alta di livello 10 e la schierano sull'esagono B con tutti i suoi gettoni PV sotto di essa.
4. Calcolano l'orda nemica per distribuire i nemici sugli esagoni numerati.
 - a. Questo è l'incontro Battaglia Finale della missione della gilda: invece di usare il valore sul quadrante dei PE per calcolare l'ON, i giocatori fanno riferimento alle tabelle di difficoltà di fine sessione (vedi pagina 56). Si tratta della prima sessione della compagnia, stanno giocando al livello di difficoltà Specialista e ci sono 2 avventurieri, perciò il valore ON di questa battaglia è 32 (16 PE).
 - b. Né Zirik né la Negromante Elfa Alta vengono sottratti dall'orda nemica perché Zirik, essendo un'unità della missione, non ha un livello, e la Negromante Elfa Alta è stata aggiunta dalle istruzioni di preparazione del sotterraneo e non fa parte dell'orda nemica per gli esagoni numerati.
 - c. I giocatori pescano i seguenti nemici e li schierano sugli esagoni numerati in ordine, esaurendo l'ON:

Livello 20: Colosso Argoniano (Esagono 1)

Livello 10: Esecutore Imperiale (Esagono 2)

Livello 1: Bandita Redguard (Esagono 3)

Livello 1: Hackwing (Esagono 4).



d. Come indicato dall'incontro, continuano a pescare nemici di livello 1, senza sottrarli dall'ON, fino a occupare 6 esagoni numerati.

Livello 1: Bandito Imperiale (Esagono 5)

Livello 1: Granchio del Fango (Esagono 6)



5. Come indicato dall'incontro, i giocatori calcolano una seconda orda nemica per riempire gli esagoni ★, che rappresentano tessere “cella”.

a. La compagnia usa di nuovo un'ON di 32.

b. Pescano i seguenti nemici e li schierano sugli esagoni ★. Devono schierare 1 nemico su ogni tessera cella prima di poterne schierare altri sulla stessa tessera. Le regole della Prigione di Blackrose inoltre richiedono che ogni nemico schierato in una cella non abbia gettoni PV sotto di esso. I giocatori scelgono di schierarli in questo modo:

Livello 20: Arcimago Bretonne (esagono ★ più a nord della cella a 6 esagoni).

Livello 10: Mercenario Redguard (esagono ★ più a sud della cella a sinistra a 3 esagoni).

Livello 1: Bandito Elfo dei Boschi (esagono ★ più a sud della cella in basso a 3 esagoni).

Livello 1: Bandita Orco – livello 1 (esagono ★ più a ovest della cella in alto a 3 esagoni).



6. I giocatori schierano i propri avventurieri sulla tessera di partenza.
- a. Decidono di assegnare il segnalino Primo Giocatore a Riccardo, quindi lui schiera il gettone sull'esagono più a nord della tessera entrata. Decide di passare allo stile di combattimento ⚔.
 - b. Stefania è seconda nell'ordine di turno in senso orario e schiera il gettone sull'esagono più a nord della seconda colonna. Ha già lo stile di combattimento ⚔ e decide di non cambiarlo.
7. A questo punto vengono schierati i compagni, e la compagnia ha 2 compagni mercenari dal secondo stadio della missione; quindi, schierano livello 5: Predona Elfa Alta e livello 5: Predone Nord agli esagoni delle tessere di entrata adiacenti agli avventurieri.
8. Regolano il dado Contatore dei Round sull'1: può cominciare la battaglia!



Obiettivi della Battaglia

Per avere successo in una battaglia, gli avventurieri ne devono completare l'obiettivo. Le battaglie Scontro e Avanscoperta hanno solitamente un obiettivo standard a seconda del tipo:

- ☞ **Conquista:** La compagnia deve sconfiggere o rimuovere in altro modo tutti i nemici dalla mappa della battaglia. Si tratta dell'obiettivo più comune per gli scontri e può occasionalmente comparire nei sotterranei.
 - ☞ **Eliminazione di X:** Alcune battaglie fanno riferimento a una precisa unità dell'obiettivo. Si tratta di un gettone nemico specifico descritto nel testo dell'incontro. Per completare l'obiettivo Eliminazione, l'unità (può essere una o più) dell'obiettivo specificata deve essere sconfitta o rimossa in altro modo dalla mappa della battaglia.
 - ☞ **Ispezione:** La compagnia deve esplorare tutta la mappa della battaglia raccogliendo **tutti** i frammenti celesti richiesti. Il numero predefinito richiesto è 3, ma l'incontro può specificare un'altra quantità. L'incontro fallisce se la compagnia non ha raccolto tutti i frammenti celesti. Si tratta dell'obiettivo più comune per le avanscoperte delle missioni della gilda.
 - ☞ **Perlustrazione:** Come per l'obiettivo Ispezione, la compagnia deve esplorare interamente la mappa di battaglia raccogliendo tutti i frammenti celesti richiesti (3 di base) e ritirarsi. Se la compagnia si ritira prima di averla esplorata tutta, l'incontro fallisce. A differenza degli altri obiettivi, la compagnia guadagna PE per ogni frammento celeste raccolto nell'avanscoperta (fino al limite richiesto per quell'avanscoperta) purché la compagnia non sia stata sconfitta – nel qual caso non si ottengono PE. Questa regola è valida anche se la compagnia si ritira prima di aver raccolto tutti i frammenti celesti richiesti (vedi Ritirarsi dalla Battaglia, pagina 59).
- Le battaglie Scontro e Avanscoperta possono avere anche un obiettivo speciale che modifica o persino rimpiazza quello standard. L'incontro introduttivo "Evasione" ha proprio un obiettivo speciale di questo tipo (vedi pagina 92). Le battaglie sotterranei sono uniche e hanno tipicamente il proprio obiettivo speciale, benché possano averne anche uno standard.

Fine della Battaglia

Una battaglia finisce dopo il round in corso quando si verifica una di queste condizioni:

- ☞ La compagnia completa gli obiettivi dell'incontro.
- ☞ La compagnia si ritira dalla battaglia.
- ☞ Tutti gli avventurieri sono sconfitti.

Dato che finisce dopo il round in cui si è verificata 1 di queste condizioni, la battaglia non termina necessariamente subito dopo aver sconfitto l'ultimo nemico, anche se la compagnia ha un obiettivo Conquista.

RISISTEMARE ALLA FINE DELLA BATTAGLIA

Dopo la fine di una battaglia, sia essa vinta o persa, seguite questi passi e procedete alla Fase Ricompense.

1. Rimuovete tutti i PV bonus rimasti su ogni tappetino e i PV oltre il limite massimo dell'avventuriero. Poi piazzate il gettone di ogni avventuriero, con i PV rimasti, sull'illustrazione della scheda della razza. Se la compagnia ha unità Compagno permanenti che possono comparire in battaglie successive, posizionate il gettone di ogni Compagno vicino a un tappetino avventuriero, rimuovendo tutti i dadi Stato e PV in eccesso da quel gettone (vedete Compagni, pagina 90).
2. Ogni avventuriero rimuove ed esaurisce tutti i dadi rimasti sugli slot attivi. Poi recuperano tutti i dadi abilità prosciugati.
Nota: I dadi ancora nel tracciato di ricarica alla fine della battaglia vi rimangono fino alla battaglia successiva o finché non vengono rimossi in altri modi, come ad esempio nella Fase Fine Giornata o visitando la locanda di una città (vedi Servizi della Città, pagina 40).
3. Smontate la mappa di battaglia.
 - ▶ Rimettete tutti i gettoni nemici nei corretti sacchetti di pesca e i gettoni Cassa nella riserva.
 - ▶ Dividete le tessere della mappa in base alla forma. Se avete usato tessere avanscoperta, mescolatene ogni forma a faccia in giù. Poi, rimettete le tessere nella relativa area.
 - ▶ Raccogliete le carte Avanscoperta, mettendo da parte le carte contrassegnate da "SP" o richieste dalla sezione Caratteristiche dell'Avanscoperta sul fronte del dizionario geografico della vostra provincia. Poi, mescolate il Mazzo Avanscoperta e rimettetelo nella relativa area.

Questo procedimento di sistemazione viene eseguito solo dopo una battaglia, non dopo un incontro Quieté.



REGOLE AGGIUNTIVE



Regole aggiuntive.....88

Tirare un dado a sei facce (D6).....	88
Scartare	88
Momento di attivazione degli effetti	88
Glossario	88
Unità sconfitte sulle tessere.....	88
Sconfiggere le unità	88
Limiti delle capacità e azioni (“Gratuito”)	88
Curare.....	89
Ottenere PV Bonus	89
Muovere e piazzare.....	89
Persistente	89
Recuperare	89
Incrementare/Ridurre.....	89
Rimuovere le unità.....	89
Unità bersagliabili	89
Turno.....	89
Risultati di resistenza atipici	89
Es. di capacità e di guadagno di resistenza	89

Modifiche temporanee delle statistiche	90
Ottenere e perdere salute (PV).....	90
Arrotondare.....	90
Rapporti tra le unità.....	90
Unità nemiche	90
Unità della compagnia	90
Avventurieri.....	90
Compagni	90
“Tu” e “voi”	90
Turni dei compagni	91
Sequenza del turno del compagno	91
Abilità dei compagni	91
Spiegazione delle unità	91
Incontro introduttivo “Evasione”	92

REGOLE AGGIUNTIVE

Questa sezione illustra nei dettagli le regole che interessano altre parti del gioco. È concepita per essere consultata per comprendere o risolvere determinate capacità o istruzioni degli incontri.

Tirare un Dado a sei Facce (D6)

Se si richiede di tirare un dado, il giocatore deve usare lo stesso D6 usato per le prove di scasso (vedi pagina 68). Quando questi dadi vengono tirati al di fuori di una prova di scasso, i giocatori non possono usare abilità o altri effetti che li manipolano nelle prove di scasso.

Scartare

Quando un giocatore deve scartare una carta, dado, o gettone, svolge questi passaggi:

- ☞ Le carte sono scartate in modo da formare una pila degli scarti specifica di quel tipo di carta. Ogni carta scartata viene messa in cima alla relativa pila. Dopo che tutte le carte di un tipo sono scartate, rimescolate quella pila a faccia in giù per riformare il mazzo (salvo diversamente specificato).
- ☞ I dadi sono rimessi nella riserva e collocati insieme agli altri dadi del loro tipo.
- ☞ I gettoni nemico sconfitti in battaglia scartati vanno a formare la pila dei nemici sconfitti. Altrimenti, vengono rimessi nel sacchetto di pesca corrispondente o nella riserva insieme agli altri gettoni del loro tipo.

Momento di Attivazione degli Effetti

Alcune capacità hanno effetti che dipendono a loro volta da altri effetti a causa del momento di attivazione o ne hanno molteplici. Queste capacità vengono risolte secondo le seguenti regole:

- ☞ Gli effetti devono essere risolti uno alla volta. Ogni effetto deve essere risolto completamente prima di risolverne un altro.
 - ▶ Un effetto con la dicitura “quando” si risolve non appena si verifica l’evento scatenante.
 - ▶ Un effetto con la dicitura “dopo” si risolve subito dopo l’evento scatenante.
 - ▶ Un effetto con la dicitura “prima” si risolve appena prima dell’evento scatenante.
- ☞ Se diversi effetti si risolvono con lo stesso momento di attivazione, i giocatori decidono l’ordine di risoluzione.
- ☞ Alcune capacità hanno molteplici effetti con lo stesso momento di attivazione, come l’abilità Purificazione del ramo abilità Luce Guaritrice. Se alcuni di questi effetti possono essere risolti e altri no, vengono risolti solo quelli possibili; gli effetti che non possono essere risolti sono ignorati.

Glossario

I seguenti termini vengono usati dalle capacità. Quando risolverete una capacità con uno di questi termini, seguite le regole descritte.

UNITÀ SCONFITTE SULLE TESSERE

Alcune regole degli incontri o altre capacità fanno riferimento alle unità sconfitte rimaste sulle tessere della battaglia. Seguono queste regole:

- ☞ Il gettone dell’unità rimane sull’esagono finché non viene rimosso come indicato dall’effetto. Finché il gettone non viene rimosso, l’esagono è ancora occupato.
- ☞ Fintanto che si trova sulla mappa della battaglia, l’unità sconfitta non può svolgere turni e il suo gettone non può essere bersagliato da azioni di impegno o da altre capacità (salvo diversamente specificato). Il gettone dell’unità è considerato un’unità sconfitta del proprio tipo ai fini della risoluzione delle capacità.

SCONFIGGERE LE UNITÀ

Alcune capacità fanno riferimento a unità che sconfiggono altre unità, come parte di un effetto o per attivare un altro effetto. Seguono queste definizioni:

- ☞ Un avventuriero (o un compagno) sconfigge un nemico quando si verifica una delle seguenti condizioni:
 - ▶ Il nemico perde l’ultimo gettone PV a causa di un impegno di una capacità risolta dall’avventuriero.
 - ▶ L’avventuriero risolve una capacità che afferma che il nemico è sconfitto.
- ☞ Un nemico sconfigge un’unità quando l’unità perde l’ultimo gettone PV a causa di un impegno o di una capacità risolta dal nemico.
- ☞ Se un’unità viene sconfitta da un dado Effetto di Stato, come Piaga, è considerata sconfitta ma non si attivano gli effetti che richiedono che l’unità sia sconfitta da un’altra unità specifica.

LIMITI DELLE CAPACITÀ E DELLE AZIONI (“GRATUITO”)

Alcune capacità permettono alle unità di effettuare un impegno aggiuntivo, di tirare dadi aggiuntivi durante un impegno o di muoversi di esagoni aggiuntivi. Quando è necessaria una precisazione, viene spesso usato il termine “gratuito”. Seguono queste regole:

- ☞ **Azione:** Un impegno (o un’altra azione fornita da una capacità) aggiuntivo non conta per i limiti delle azioni dell’avventuriero se viene risolta durante il suo turno, né conta per i limiti delle azioni dell’avventuriero attivo se viene risolta durante il turno di un altro giocatore. Un’azione di impegno aggiuntiva non richiede che l’avventuriero ottenga fatica salvo diversamente specificato, anche se l’impegno aggiuntivo non è il primo impegno effettuato dall’avventuriero durante il proprio turno.

☞ **Dadi:** I dadi aggiuntivi non contano per le statistiche Vigore o Magicka dell'avventuriero, o per la statistica Lotta delle unità non avventuriero. I dadi aggiuntivi possono essere aggiunti al tiro dell'avventuriero anche se non è allenato in quell'abilità o ramo abilità. Dopo aver risolto i dadi aggiuntivi, vengono scartati e rimessi nella riserva invece di essere esauriti e posti sul tracciato di ricarica. I dadi Lotta nemici utilizzati come dadi aggiuntivi non possono essere collocati sugli slot attivi di un avventuriero o risolti per ottenere resistenza.

☞ **Movimento:** Gli esagoni aggiuntivi di movimento non contano per il Vigore dell'avventuriero o per la statistica di movimento delle unità non avventuriero.

CURARE

Gli effetti che fanno riferimento al curare un'unità le permettono di recuperare la quantità indicata di gettoni PV. Le unità non possono curarsi in eccesso rispetto alla propria Salute.

Quando un membro della compagnia risolve un effetto che cura un'altra unità della compagnia di un certo numero di PV, l'unità che risolve l'effetto sceglie quanti PV curare effettivamente. La quantità può essere uguale o inferiore al numero indicato dall'effetto (minimo 0). Ciò vale anche per gli effetti che fanno ottenere a un membro della compagnia un certo numero di PV bonus (vedi sotto).

Ottenere PV Bonus

Gli effetti che fanno riferimento a un avventuriero che ottiene PV bonus gli permettono di ottenere gettoni PV aggiuntivi separati da, e in eccesso rispetto, al proprio valore massimo di Salute. L'avventuriero deve tenere i propri gettoni PV bonus in una pila separata rispetto a quella normale. Le unità non avventuriero non possono ottenere PV bonus.

MUOVERE E PIAZZARE

Alcune capacità forniscono movimento aggiuntivo, cosa che può verificarsi al di fuori di un'azione di movimento normale. Ci sono inoltre capacità che piazzano un'unità, che è una cosa diversa dal muoverla. Il piazzamento di un'unità si risolve rimuovendo l'unità dalla mappa (o da fuori) e piazzandola su un esagono come indicato. Il piazzamento di un'unità in un esagono come parte di una capacità **non** è considerato un movimento ai fini degli effetti che si attivano quando un'unità si muove nell'esagono.

PERSISTENTE

Alcune capacità o effetti sono persistenti. Rimangono in gioco finché l'effetto lo richiede o fino al termine della sessione corrente. Tenete le carte con effetti persistenti vicino all'area di gioco come promemoria. Annotate gli effetti persistenti da altre fonti nel diario della campagna (come gli stadi delle missioni), cancellandoli quando non si applicano più.

RECUPERARE

Quando una capacità o un effetto indica all'avventuriero di recuperare un dado, può solamente recuperare un dado dal proprio tracciato di ricarica. I dadi prosciugati possono essere recuperati solo con le capacità che interessano specificamente i dadi prosciugati.

INCREMENTARE/RIDURRE

Quando una capacità incrementa o riduce il valore di un dado, ruotate il dado sulla faccia corretta per aumentare o diminuire

il valore dell'ammontare indicato. I valori dei dadi non possono essere incrementati o ridotti oltre i valori stampati su di essi.

RIMUOVERE LE UNITÀ

Alcune capacità fanno riferimento a unità che rimuovono altre unità dalla mappa. Rimuovere un'unità non equivale a sconfiggerla, per cui seguite queste regole:

☞ Quando un nemico viene rimosso dalla mappa con una capacità invece di essere sconfitto, rimettetelo nel sacchetto dei nemici invece che nella pila di nemici sconfitti.

☞ I nemici rimossi in questo modo non attivano gli effetti che richiedono che un nemico sia sconfitto.

UNITÀ BERSAGLIABILI

Un'unità è bersagliabile da un'altra unità se è a portata e in visione dell'unità che la bersaglierebbe e se non ha effetti che le impediscono di essere bersagliata. La portata degli avventurieri è vincolata allo stile di combattimento scelto (vedi pagina 61); la portata dei nemici è vincolata alla statistica Portata. Alcune capacità possono applicare degli effetti sulle unità bersagliabili al di fuori di un'azione di impegno o permettere a un'unità di bersagliare gli alleati. Alcune capacità possono anche infliggere danno alle unità senza bersagliarle.

TURNO

Durante un round di battaglia, ogni unità sulla mappa di battaglia svolge un turno. Alcune capacità sono limitate a un certo numero di usi per turno; il limite si ripristina all'inizio del turno di ogni unità, non solo nel turno dell'unità che può risolvere la capacità.

Risultati di Resistenza Atipici

Alcune capacità fanno tirare dadi aggiuntivi con risultati ○ o con altri risultati che farebbero guadagnare resistenza a un avventuriero in modi specifici. L'avventuriero guadagna resistenza **solamente** con i risultati dei dadi tirati durante un impegno, indipendentemente da chi sta giocando il turno. Gli avventurieri inoltre non guadagnano resistenza se devono esaurire dadi o piazzare dadi nel tracciato di ricarica quando esce un risultato di resistenza.

Esempio di Capacità e di Guadagno di Resistenza

Riccardo e Giulia stanno affrontando un incontro Battaglia. Alla fine del proprio turno, Riccardo risolve la capacità Legame delle Armi del ramo abilità Evocazione Daedrica, che permette a Giulia di effettuare un'azione impegno tirando fino a 2 dadi abilità. Giulia ha lo stile di combattimento ☒ e decide di tirare tra i suoi dadi disponibili 1 dado Lotta e 1 dado Tiro di Precisione contro un nemico bersaglio.

Giulia ottiene un risultato ○ sul dado Lotta e un risultato che infligge 2 danni sul dado Tiro di Precisione. Quando risolve le facce uscite, infligge i danni del dado Tiro di Precisione e guadagna la resistenza del dado Lotta. Anche se ha ottenuto un risultato che fa guadagnare resistenza nel turno di Riccardo, non è Riccardo a guadagnarla ma Giulia.

Modifiche Temporanee delle Statistiche

Alcuni effetti possono modificare temporaneamente la statistica di un'unità: il valore della statistica è considerato il valore temporaneamente modificato. Se l'unità è un avventuriero, non aggiungete o modificate i segnalini sul tappetino avventuriero.

Ottenere e Perdere Salute (PV)

Alcuni effetti possono influenzare la statistica Salute o i gettoni PV di un'unità.

☞ Quando un effetto aumenta la Salute di un'unità, quest'ultima ottiene un numero di gettoni PV pari alla differenza tra il nuovo e il vecchio valore. Se la Salute diminuisce sotto il valore di gettoni PV attuali dell'unità, rimuovete PV finché l'unità ne ha in quantità pari al nuovo massimo.

☞ Quando un effetto aggiunge gettoni PV in eccesso rispetto alla Salute dell'unità ma non modifica la statistica stessa, i gettoni rimangono fino alla prossima risistemazione di fine battaglia. Tenete presente che un'unità può ottenere PV in eccesso solo se l'effetto lo permette esplicitamente.

Arrotondare

Se un effetto di gioco richiede che i giocatori arrotondino un numero ma non specifica in che modo, si arrotonda per difetto.

Rapporti tra le Unità

È considerato un'unità qualsiasi gettone del gioco con le seguenti caratteristiche:

- ☞ Ha statistiche e/o capacità;
- ☞ Svolge il proprio turno sulla mappa di battaglia o viene controllata durante il turno di un'altra unità.

Nota: I gettoni utilizzati come indicatori che non hanno queste caratteristiche non sono unità.

Tutte le unità si suddividono in 2 categorie: unità della compagnia e nemiche. Nel fare riferimento a una categoria rispetto all'altra, vengono definite **unità avversarie**. Le unità non avversarie non possono bersagliarsi a vicenda, salvo diversamente specificato dall'effetto.

UNITÀ NEMICHE

Tutte le unità avversarie della compagnia sono considerate nemiche, a prescindere dal livello. Alcuni effetti di gioco possono designare temporaneamente unità che appartenerebbero alla compagnia come nemici: queste unità si comportano come indicato dall'effetto specifico.

UNITÀ DELLA COMPAGNIA

La compagnia può comprendere sia le unità Avventuriero che le unità Compagno. Collettivamente, tutte le unità che appartengono alla compagnia vengono definite membri della compagnia, e le capacità che influenzano i membri della compagnia possono colpire sia le unità Avventuriero che le unità Compagno.

Avventurieri

Ogni avventuriero creato da un giocatore è un membro della compagnia. Se il valore di un effetto si determina con l'icona della grandezza della compagnia (👤), si basa solo sul numero di avventurieri nella compagnia.

Compagni

Un compagno è un'unità sotto il controllo continuo dell'intera compagnia o di uno specifico avventuriero. Le unità Compagno possono essere ottenute tramite gli incontri o tramite le capacità di un avventuriero. È possibile che i gettoni nemici e le unità della missione diventino compagni.

Quando un'unità Compagno fa parte della compagnia, segue queste regole:

- ☞ Il compagno è un membro della compagnia ma non un avventuriero. Non è affetto da capacità che si applicano ad avventurieri, e **non** viene contato nel calcolare il numero totale di avventurieri nella compagnia (vedi Dimensioni della Compagnia a pagina 36).
- ☞ Inizia ogni battaglia con il massimo dei propri PV, salvo diversamente indicato.
- ☞ Se viene sconfitto, viene rimosso permanentemente dalla compagnia; altrimenti, rimane sotto il controllo dell'avventuriero o della compagnia a meno che non venga rimosso da un altro effetto.
- ☞ Il gettone di un compagno sconfitto viene piazzato con gli altri gettoni non schierati dello stesso tipo. Per esempio, un gettone nemico che era diventato un compagno viene rimesso nel corretto sacchetto nemici quando viene sconfitto.
- ☞ Se l'avventuriero che controlla il compagno viene sconfitto, il compagno rimane in gioco e il giocatore dell'avventuriero continua a controllare il compagno.
- ☞ Se tutti gli avventurieri vengono sconfitti, l'incontro termina e tutti i compagni rimasti vengono rimossi dalla mappa di battaglia. Non sono considerati sconfitti ai fini di determinare se vengono rimossi dalla compagnia.

“Tu” e “Voi”

Il testo delle carte e gli altri effetti spesso si rivolgono direttamente al giocatore o ai giocatori con “tu” o “voi”. Possono significare cose diverse a seconda del contesto:

- ☞ Le carte Territorio, le carte Missione secondaria e gli stadi della missione usano “voi” per rivolgersi collettivamente alla compagnia. Per esempio, se uno stadio della missione fa riferimento a voi che viaggiate verso un luogo, si intende il movimento del segnalino della compagnia sulla mappa del territorio.
- ☞ Le carte della classe, le carte Oggetto, le capacità delle abilità e gli effetti simili usano “tu” per riferirsi al singolo avventuriero. Il giocatore dell'avventuriero prende le decisioni in merito a questi effetti.

Turni dei Compagni

I compagni svolgono il proprio turno subito dopo i turni di tutti gli avventurieri. La compagnia sceglie l'ordine di svolgimento dei turni dei compagni. Se un compagno è controllato dalla compagnia, quest'ultima sceglie quale giocatore controlla il compagno durante il suo turno.

Durante il proprio turno, il compagno generalmente si muove, risolve le proprie abilità e impegna come indicato dalla sequenza di seguito. Per regole aggiuntive, consultate l'effetto che designa l'unità come un compagno.

SEQUENZA DEL TURNO DEL COMPAGNO

Il giocatore che controlla il compagno prende le decisioni per esso durante ognuno di questi passi. Muoversi e impegnare sono opzionali.

- Inizio del Turno:** Si attivano le capacità con questo momento di attivazione, come gli effetti di stato o i dadi abilità sul compagno.
- Movimento:** Potete muovere il compagno di un massimo di 2 esagoni. Può essere mosso secondo la preferenza e non segue le normali priorità del movimento nemico.
- Impegno:** Il compagno può impegnare unità avversarie, se possibile. Seguite i sottopassaggi qui sotto in ordine.

a. Determinate il Bersaglio (o i Bersagli): Fate riferimento alla portata e alle icone con i bersagli del compagno e scegliete quale (o quali) unità bersaglierà. Possono essere

scelte solo le unità bersagliabili a portata e su cui ha visione. L'icona del bersaglio prioritario del compagno viene ignorata.

b. Raccogliere e Tirare i Dadi: Tirate tutti i dadi Lotta del compagno. Un compagno tira i dadi Lotta del nemico. Se il compagno può impegnare più bersagli a portata, tirate il suo impegno una volta e risolvete il tiro contro ciascun bersaglio scelto nel prossimo sottopassaggio.

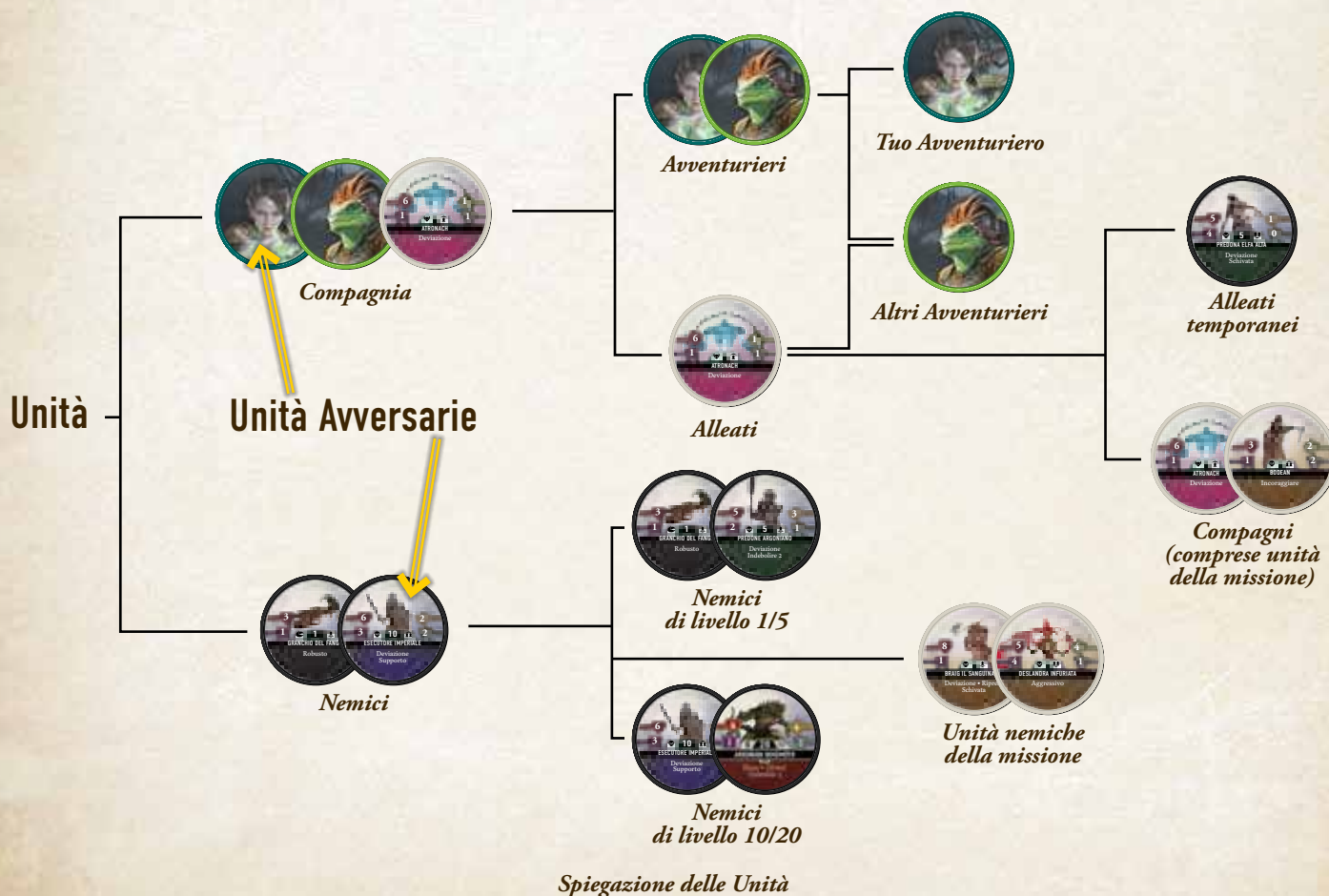
c. Risolvete il Tiro: Risolvete il valore totale dei dadi Lotta tirati contro tutti i bersagli del compagno.

d. Reazione delle Unità: Gli avventurieri, compagni e altri nemici possono risolvere le capacità che si attivano dopo l'impegno di questo compagno. I nemici devono risolvere queste capacità, se possibile.

4. Fine del Turno: Attivate le capacità con questo momento di attivazione. Poi, se ci sono altri compagni, svolge il turno il compagno successivo.

ABILITÀ DEI COMPAGNI

La maggior parte dei compagni ha 1 o più abilità dalla Scheda di Consultazione delle Abilità Nemiche. A differenza dal muoversi e impegnare, risolvere le abilità di un compagno non è opzionale; ogni abilità deve essere risolta nei tempi specificati (se possibile). Se un compagno impegna più bersagli, ciascuno è affetto da ciascuna delle abilità rilevanti del compagno.



“Ehi, tu.” sussurra con voce rauca. “Ascolta, il mio nome è Bodean. Rappresento una gilda di persone che vedono il mondo allo stesso modo, le Sentinelle Esterne. Siamo in pochi e preferiamo agire dietro le quinte, ma lavoriamo per migliorare le comunità di tutta Tamriel. Aiutiamo le persone a difendere i propri diritti, sosteniamo i luoghi più disagiati, denunciando la corruzione politica, e molto altro ancora.”

“Giusto.” dice, ricordando il suo scopo. “Sono qui perché le Sentinelle ritengono che tu abbia... del potenziale. Troppo per essere rinchiuso qua dentro per chissà quanto tempo, in balia dei capricci di secondini corrotti.”

“Ti farò uscire di qui” continua, facendoti vedere la chiave. “Quello che farai dopo dipende da te. Le Sentinelle hanno bisogno di una mano capace in questi giorni, dato che una dei nostri, un’Elfa dei Boschi di nome Deslandra, ci ha voltato le spalle. Si è messa in testa che le Sentinelle pensano troppo in piccolo, che l’unica soluzione per portare vera giustizia a Tamriel sia di eliminare completamente la magia. Crede di riportare l’equilibrio impedendo a coloro che padroneggiano la magia di approfittare dei più deboli, ma quanto andrebbe perso in questo processo? Abbiamo bisogno di aiuto per fermarla, dato che ha molte risorse a disposizione, ma non vogliamo obbligarla a fare nulla. Si tratta”, ridacchia, “di un rilascio incondizionato.”

I giocatori hanno la possibilità di cominciare il gioco in classico stile Elder Scrolls, con i propri avventurieri che combattono per evadere di prigione. Questo incontro introduce i giocatori alle regole della battaglia e funge da passaggio finale per la creazione dell'avventuriero. I traguardi raggiunti dagli avventurieri in questa battaglia determineranno le opzioni disponibili nella scelta della classe. Per un approccio più strutturato all'apprendimento delle regole tramite questo incontro, potete seguire un esempio esteso della battaglia nella Guida Tutorial.

📖 I tappetini dell'avventuriero, le statistiche, le abilità, il tracciato di ricarica e gli slot attivi sono spiegati alle pagine 18-24.

Le casse e lo scasso sono spiegati alle pagine 68-70.

Questo incontro introduttivo “Evasione” è un tipo di battaglia chiamato scontro, giocato su una mappa di battaglia composta da 2 tessere della forma indicata sullo schema. Per preparare la battaglia, fate quanto segue:

- Non riempite il sacchetto di pesca dei nemici di livello 1/5. Metteteci invece **solo** questi 5 nemici di livello 1: Bandito Elfo Alto, Bandito Argoniano, Cucciolo di Skeever, Scheletro e Spriggan.

- Non regolate il Quadrante dei Giorni: il giorno 1 comincerà solo dopo questa battaglia!

- Regolate il quadrante dei PE su 1 invece che su 2.

2. Piazzate la tessera Scontro nell'area di gioco e unite la tessera di partenza più piccola come indicato. Poi, piazzate il gettone Cassa sull'esagono  indicato sullo schema.



3. Pescate e schierate 1 gettone nemico dal sacchetto di pesca dei nemici di livello 1/5 per ogni avventuriero in gioco. Per riferimento, questo è l'equivalente di calcolare un'orda nemica basata su 1 PE della compagnia, come descritto a pagina 54. Schierate ogni nemico con il lato Livello 1 (bordo nero) a faccia in su sugli esagoni numerati in ordine a partire dall'esagono 1, come indicato sullo schema. Ogni nemico viene schierato con una quantità di gettoni PV impilati sotto di esso equivalente alla sua statistica Salute.

4. Schierate ogni avventuriero su un esagono della tessera di partenza. Come prima cosa, scegliete l'avventuriero a cui assegnare il segnalino Primo Giocatore e schierate il suo gettone; procedete quindi in senso orario a schierare ogni altro avventuriero. Ognuno imposta il proprio stile di combattimento quando schierato, come descritto a pagina 57 e pagina 61.

5. Regolate il dado Contatore dei Round su 1: la battaglia può cominciare!

Giocare la Battaglia

L'incontro introduttivo "Evasione" ha un obiettivo particolare: gli avventurieri devono sconfiggere tutti i nemici sulla mappa **oppure** tutti gli avventurieri imbattuti devono scappare. Un avventuriero può scappare all'inizio del proprio turno se si trova su 1 degli esagoni verdi in fondo alla tessera Scontro (vedi lo schema a pagina 92). Rimuovete quell'avventuriero dalla mappa: il suo turno termina e non svolgeranno altri turni nella battaglia.

La battaglia termina alla fine del round se tutti i nemici sono sconfitti, se tutti gli avventurieri sono sconfitti o se tutti gli avventurieri imbattuti sono scappati.

Dopo la fine della battaglia, controllate di aver registrato i traguardi di ogni avventuriero (vedi sotto). A questo punto, passate a Risistemare alla Fine della Battaglia e Ricompense in Classi come indicato sotto!

Lista dei Traguardi

Nel corso dell'incontro introduttivo "Evasione", annotate quale avventuriero completa ciascuno di questi traguardi. Ogni avventuriero può raggiungere più traguardi, ma è anche possibile che un avventuriero non ne raggiunga nessuno:

- ☐ Sconfiggi il Bandito Elfo Alto
- ☐ Sconfiggi il Bandito Argoniano
- ☐ Sconfiggi il Cucciolo di Skeeever
- ☐ Sconfiggi lo Scheletro
- ☐ Sconfiggi lo Spriggan
- ☐ Supera la prova di scasso della cassa

- ☐ Scappa per primo
- ☐ Svolgi il primo turno
- ☐ Svolgi l'ultimo turno
- ☐ Subisci per primo dei danni da un nemico a portata 2+
- ☐ Subisci per primo dei danni da un nemico a portata 1

Nota: Potete spuntare questa lista di traguardi sulla lista soprastante, scrivendo a fianco i nomi degli avventurieri, oppure potete stamparla (e compilarla) usando il PDF scaricabile a pendragongamestudio.com/it/download

Risistemare alla Fine della Battaglia

Dopo la fine della battaglia seguite i passi indicati precedentemente per la risistemazione come descritto a pagina 86, ma piazzate **tutti** i gettoni dei nemici di livello 1/5 nei loro sacchetti nemico (anziché i soli 5 che avete usato per questa battaglia). Inoltre, mettete tutti i gettoni nemico livello 10/20 nei rispettivi sacchetti nemico.

Ricordatevi di rimuovere ed esaurire i dadi abilità rimasti negli slot attivi e di recuperare i dadi abilità prosciugati. Tuttavia, lasciate i dadi abilità, Stato, Fatica Leggera e Iperaffaticamento nel tracciato di ricarica. Mantenete la resistenza e gli oggetti che avete guadagnato durante la battaglia, a meno che non scegliate di non basare la selezione della classe sui traguardi raggiunti (vedi sotto).

Dopo aver completato questo passo, siete pronti per scegliere le ricompense in classi!

Ricompense in Classi

Dopo una battaglia, gli avventurieri completerebbero normalmente la Fase Ricompense per guadagnare PE dall'incontro e li spenderebbero. Invece di PE, la battaglia ricompensa ogni avventuriero con la scelta tra varie classi basata sui traguardi raggiunti. Consultate la lista dei traguardi qui sotto. Consigliamo ai giocatori di **non** guardare la lista prima di completare la battaglia.

Dopo aver valutato le classi ottenute in base ai traguardi, ogni avventuriero ne sceglie 1, prende la scheda della classe e la piazza a fianco del proprio tappetino dell'avventuriero. Tenete presente che alcune di queste classi sono disponibili solo nell'espansione Valenwood (VW).

Se un avventuriero ha meno di 2 classi tra cui scegliere, deve aspettare che ogni altro avventuriero abbia scelto una classe. A quel punto, mette da parte le schede della classe ottenute con il proprio traguardo e mescola tutte le altre schede (non solo quelle rimaste in base ai traguardi degli altri avventurieri). Pesca 2 schede (tra cui possono esserci anche quelle che aveva ottenuto in base al traguardo raggiunto) e ne sceglie 1 da usare per tutta questa partita. Se ci sono più avventurieri con meno di 2 opzioni di classi, determinano loro l'ordine in cui mescolare e scegliere una classe.

Se **tutti** gli avventurieri sono stati sconfitti, mescolate tutte le schede della classe e distribuitene 2 a ogni avventuriero, che dovrà sceglierne 1.

- ☐ **Sconfiggi il Bandito Elfo Alto:** Arcanista (Valenwood); Stregone
- ☐ **Sconfiggi il Bandito Argoniano:** Acrobata; Esploratore
- ☐ **Sconfiggi il Cucciolo di Skeeever:** Lama Notturna; Custode
- ☐ **Sconfiggi lo Scheletro:** Negromante; Lama Arcana
- ☐ **Sconfiggi lo Spriggan:** Pellegrino; Templare
- ☐ **Supera la prova di scasso della cassa:** Scassinatore (Valenwood); Furfante

- ☐ **Scappa per primo:** Bardo; Ranger (Valenwood)
- ☐ **Svolgi il primo turno:** Cavaliere Draconico
- ☐ **Svolgi l'ultimo turno:** Guaritore
- ☐ **Subisci per primo dei danni da un nemico a portata 2+:** Arciere
- ☐ **Subisci per primo dei danni da un nemico a portata 1:** Cavaliere

Scegliere una Classe Senza i Traguardi

Se un avventuriero non vuole le classi ottenute in base ai traguardi raggiunti, possono scegliere tra le classi rimaste dopo che la scelta di ogni altro avventuriero. Deve inoltre perdere la resistenza e scartare gli oggetti che ha guadagnato durante la battaglia per poterlo fare.

Completare la Preparazione

Dopo aver completato la battaglia e aver scelto le classi, ogni giocatore ha ufficialmente creato il proprio avventuriero! Procedete a completare la preparazione secondo le seguenti indicazioni.

Regolare i Quadranti di Avanzamento

Potete a questo punto regolare i vostri quadranti come per la preparazione consueta:

- ☞ Lasciate il quadrante dei giorni non impostato.
- ☞ Impostate il quadrante dei PE sul 2 (ma mantenete i contatori dei PE salvati degli avventurieri sullo 0).

Riposo degli Avventurieri

Riesci a evadere, in un modo o nell'altro: forse combattendo per la tua libertà, forse fuggendo o forse rimanendo per terra immobile finché i secondini non hanno abbandonato il tuo corpo apparentemente morto. Dopodiché, ti fai strada fino al vivace centro della città per svolgere il tuo lavoro a Tamriel. Accetti l'offerta di lavoro di una gilda in cambio di provviste e di un posto in cui riprenderti, seppur per poco.

Al tuo risveglio, sorge l'alba del primo giorno della tua nuova missione, e ti avventuri verso nuovi orizzonti.

Generalmente, gli avventurieri si riposano dopo ogni incontro. Durante il riposo, ogni avventuriero si cura alcuni PV e rimuove 1 dado a sua scelta dal tracciato di ricarica (vedi Fase Fine Giornata, pagina 45).

Tuttavia, dopo l'incontro introduttivo "Evasione", il rifugio temporaneo della nuova gilda della compagnia ha gli stessi effetti di un'azione Locanda, che può essere svolta negli incontri Città (vedi pagina 40). Perciò ogni avventuriero riporta i propri PV al massimo e toglie tutti i dadi dal tracciato di ricarica!

Avete completato l'incontro introduttivo "Evasione"!

Scegliere una Missione Iniziale

Tornate a pagina 13 e riprendete dal passo 7, "Preparate una Missione della Gilda". Leggete a questo punto la missione della sessione come descritto nelle Fasi di Gioco, a partire da pagina 34.



RICONOSCIMENTI

Con la crescita di Chip Theory Games, le nostre squadre che lavorano alla produzione dei titoli si sono espanse al punto che inserire una sezione 'Progettato da' nei riconoscimenti sulla scatola risulta riduttivo. Tenendo questo a mente, abbiamo abbandonato la pratica in favore di un riconoscimento più completo di tutte le persone di CTG che hanno contribuito a rendere questo gioco ciò che è, con qualche menzione speciale per quegli individui che si sono distinti andando oltre la mera chiamata al dovere.

Editori

Adam Carlson

Josh Carlson

Progettazione & Sviluppo

Josh Carlson

Michael Gernes

Logan Giannini

Ryan Howard

Andrew Santoro

Salem Scott

Shannon Wedge

Josh Wielgus

Concetti aggiuntivi del gameplay

Jacob Wielgus

Illustrazioni

Chris Beck

Yoann Boissonnet

Anthony LeTourneau

Federico Pompili

Design Grafico

Chris Beck

Shaun Boyke

Moriah Gorman

Melanie Lavelly

Chelzee Lemm-Thompson

Bree Lindsoe

Scrittura Creativa

Ryan Howard

Salem Scott

Regolamento

Michael Gernes

Consulente per la Revisione

Liz Davidson

Licenziatario Internazionale

Luke Warren

Playtesting, correzione di bozze e altri preziosi contributi

Carter Barton, Andrew Chesney, Andrew Dyrud, Amanda Gehrke, Morgan Godat, Angela Grandell, Jillian Green, Jessica Johnson, Brent Keith, Heather Kilber, Stacey Poirier, Heather Swartz, Pam van Muijen, Brandon Wandersee, Michael Zenke, Tom Aroune, Anthony Barnes, Calvin Thomas Brown, Jennifer L. Brown, Mark Buxton, Chris Carvalho, Eric Christensen, Riccardo Civiero, Simone Conti, Dakotah Cote, Jeffrey Delbert, Sylvain D'Hondt, Netanel Esman, Isaac Evans, Jorge García, Amanda Hasler, Kyle Hasler, Gordon Helle, Jared Hodges, Marc Hogreve, Dale Hopkins, Darren Isnor, Juan Yih Lee, Derek Lieberman, Prince Mack Sr., Brendan Mayhugh, Ryan McClenahan, Dale Miller, Marco Mewes, Ian Olson, Melanie Owen, Pocky Plays, Jonas Robertsson, Jonathan Sadler, Ryan Sherburne, Howard Sherman, Alec Steers, Lindy Stewart, William Sweett, James "Tayz" Taylor, Jared Tolman, Julian "J.M.M." Vermeulen, Gabriel William Vattendahl Vidal, Harm Wieringa, Elizabeth Young, Y'shtola

Riconoscimenti Speciali

Salem Scott: Gameplay e Storia

Salem si è dedicato a *Il Tradimento della Seconda Era* come a un vero progetto di passione, analizzando e perfezionando instancabilmente ogni elemento del gioco per assicurarsi che tutto risultasse naturale. La sua passione nel rendere il gioco non solo divertente, ma anche fedele allo spirito della saga di *The Elder Scrolls*, è stata fondamentale per il successo del prodotto finale. L'importanza delle innumerevoli ore che ha dedicato a questo progetto — dalla collaborazione nella creazione delle missioni, alla gestione dei playtest, fino alla revisione delle abilità per renderle perfette — non può essere sottovalutata.

Bree Lindsoe: Design Grafico

Bree ha avuto un ruolo fondamentale nel definire l'estetica di *Il Tradimento della Seconda Era*. Il suo lavoro ha saputo fondere gli elementi iconici di Tamriel, il tocco visivo distintivo di Chip Theory e le esigenze uniche del gioco, dando vita a un prodotto finale visivamente splendido che è un piacere da giocare.

In tutto questo processo, si è adattata ai cambiamenti del gioco con uno spirito collaborativo e una riserva inesauribile di positività. Il suo contributo è inconfondibile e vitale per il progetto.

Ryan Howard: Gestione del Progetto e Scrittura

Il tempo e l'impegno che Ryan ha dedicato alla ricerca e alla scrittura hanno convinto Bethesda/Zenimax che stavamo trattando il loro universo con il rispetto e la coerenza necessari. La sua attenzione ai dettagli nella narrazione e nel gameplay tematico ha creato un'esperienza immersiva che saprà sorprendere e intrattenere sia gli esperti di *Elder Scrolls* che i nuovi arrivati. La sua organizzazione e il duro lavoro hanno anche permesso di mantenere questo gioco — il più ambizioso che abbiamo mai realizzato — ben focalizzato e sulla giusta rotta durante i lunghi mesi di sviluppo e test.

Michael Gernes: Gameplay e Testo delle Regole

Michael ha iniziato questa folle avventura con CTG nel 2021 e ha rappresentato una parte fondamentale dello sviluppo del gioco per tutti e tre gli anni successivi. Ha applicato la sua mente analitica e orientata ai dettagli a una vasta gamma di compiti: dal calcolo delle percentuali di tempo in cui i giocatori dovrebbero interagire con ciascun elemento del gameplay, alla catalogazione delle molte modifiche al gioco, fino alla creazione di un regolamento impressionante e completo. Michael merita un grande riconoscimento per il suo impegno, la sua influenza e la pura resistenza dimostrata nel portare questo gioco alla luce.

Edizione italiana a cura di Pendragon Game Studio srl

Traduzione

Sofia Ruele

Revisione

Alex Grisafi

Impaginazione

Delia Arnone

INDICE ANALITICO

A

abilità	21-22
aggiungere dado abilità (aumentare un attributo) o ramo abilità	31
disimparare	43
impegno	59
nemico	55, 64
risolvere le capacità delle abilità	60
tirare dadi fuori dalla battaglia	61
adiacente	58
ambiente (effetti)	76
Apprendista. <i>Vedi livelli alla voce difficoltà</i>	
arma	29, 61
sottotipo di oggetto	29
stile di combattimento	61
arrotondare i numeri	90
attacco. <i>Vedi impegno</i>	
attivo, slot	24
capacità dell'abilità A slot attivo	60
attributo, righe	18, 19
aumentare un attributo	31
avanscoperta	74-80
avventuriero	90
creazione	19, 26
sconfitta	67
tappetino	18
turno	59, 62
azione	
capacità della classe	61
città	39
esplorare	61
impegno	59
movimento	59

B

bacheca delle missioni (servizio della città)	40
battaglia finale	13, 56
bersaglio	58
bersagliabile	89
impegno	60
nemico	55, 64

C

campagna	49-51
diario	49
gran finale	51
carovane itineranti	38
chiosco della gilda (servizio della città)	40
città	34, 36, 38-39
piazza centrale (servizio della città)	40
classe	25
capacità della classe (azione) 61. <i>Vedi anche oggetti</i>	
Evasione, incontro introduttivo, ricompense. 93	
promuovere	31
compagno (unità). 57, 90. <i>Vedi anche dimensioni della compagnia</i>	
componenti il/limitate	21

conflitto

incontro	34, 37
punto di interesse	34
Conquista. <i>Vedi battaglia alla voce obiettivo</i>	
costante (parola chiave)	25, 61
costellazione (categorie di rami abilità)	22, 38
curare	89
locanda (servizio della città)	40
Riposo degli avventurieri, passo	45. <i>Vedi anche livelli alla voce difficoltà</i>

D

D6 (tirare)	88. <i>Vedi anche scassinare</i>
danno	63
fatica (inizio del round)	57
prevenire	63
puro	20, 63
debole, più	55
difficoltà	
codice (scasso)	30, 68
livelli	13, 56. <i>Vedi anche orda nemica</i>
valore (prova di interazione sociale)	42
dimensioni della compagnia .. 36, 90. <i>Vedi anche compagno</i>	
direzioni (mappa)	35
disimparare	43. <i>Vedi anche Magicka</i>

E

Eliminazione di X. <i>Vedi battaglia alla voce obiettivo</i>	
esaurito	23, 60
Esperto. <i>Vedi livelli alla voce difficoltà</i>	
esplorare (azione)	61
esplorazione	77, 79

F

fallimento. <i>Vedi successo</i>	
fatica	23
movimento	34
round	57
slot attivi	24
fatica leggera.. 23. <i>Vedi anche tracciato di ricarica</i>	
fine	
battaglia	86
gran finale	51
sessione	49
fondamenti delle regole	10
forte, più	55, 64
frammenti celesti	76, 78
effetto	76
obiettivi della battaglia	86

G

gettone cassa	68
preparazione	57, 72, 76, 81
gilda, soccorso della	51
giorno	12, 34, 45, 46
gratuito (capacità e azioni)	88

dadi Lotta (raccoliere e tirare)	60
movimento	59
gruppo, azione di (città)	39
Guerriero. <i>Vedi costellazione</i>	

I

impegno	
azione e passaggi	59
passaggi dei nemici	64
portata.. 55. <i>Vedi anche stile di combattimento</i>	
incontro	
attivazione	34
città	38
missione	34
risolvere	36
territorio	34, 37
incontro sul territorio	34, 38
icone territorio	34, 37, 45
incrementare il valore di un dado	89
innate, capacità	
classe	25
razza	24
insegnante (servizio della città)	31, 38, 40
instabile	34
esito dell'incontro	37
incontro città	38
interazione sociale, prova di	42
interruzione (parola chiave)	25, 61
invalicabile	58
inventario	18, 28
iperaffaticamento 23, 34, 57. <i>Vedi anche tracciato di ricarica</i>	
Ispezione. <i>Vedi battaglia alla voce obiettivo</i>	
istantaneo  (capacità dell'abilità)	60

L

Ladro. <i>Vedi costellazione</i>	
libero	58
limiti delle componenti (il/limitate)	21
locanda (servizio della città)	40
lontano, più	58
Lotta (ramo abilità)	22. <i>Vedi anche stile di combattimento</i>
dadi nemico	55, 60. <i>Vedi anche gratuito</i>

M

Magicka	20
aggiungere la statistica Magicka	31
Mago. <i>Vedi costellazione</i>	
miglioria	31
missione	
fallire	48, 50
gilda	13, 46
incontro	34
parole chiave	50
secondaria	48
stadio	46
unità	54, 55

momento di attivazione (effetti)	88
movimento. <i>Vedi anche gratuito</i>	
azione di movimento	59
muovere e piazzare (termini delle capacità)	89
nemico	64
Passo Muovere la Compagnia	34
movimento base della compagnia	34

N

negozio (servizio della città)	38, 40
nemico	54
movimento	64
sconfitta	67
tipo	55
turno	64, 65
non può. <i>Vedi fondamentali delle regole</i>	

O

obiettivo	
battaglia	86
missione della gilda	46, 47
segnalino del territorio	35
occupato	58
oggetti ..28, 30. <i>Vedi anche negozio (servizio della città)</i>	
gettoni cassa	68. <i>Vedi anche scassinare</i>
....scambiare. <i>Vedi Riposo degli avventurieri, passo</i>	
oggetto comune	28
oggetto leggendario	28
orda nemica (ON)	54, 56, 71, 74, 80
ostacolo	70

P

parole chiave	
capacità della classe	25
missione	43, 46, 50
oggetti	29
PE (punti esperienza) 12, 43, 47, 92. <i>Vedi anche orda nemica</i>	
bonus	43
frammenti celesti (obiettivo Perlustrazione)	86
tappetino dell'avventuriero	18
Perlustrazione. <i>Vedi battaglia alla voce obiettivo</i>	
persistente	49, 89
personalì, azioni della città	39
porta  (esagono di unione)	57, 75, 77
portata	58
Postazione alchemica (servizio della città)	40
preparazione	12, 14

battaglia	57
campagna	49
gran finale	51
priorità (icona)	55, 64
pronto (oggetti dell'inventario)	18, 28
prosciugato  (capacità dell'abilità)	60
province, effetti delle	45
province, sigle delle	15
punti di interesse	34, 43
può. <i>Vedi fondamentali delle regole</i>	
puro, danno	20, 63
PV bonus	20

Q

quiete	34, 36, 37, 45
--------------	----------------

R

recuperare i dadi	23, 40, 51, 86, 89
resistenza ...18, 25. <i>Vedi anche classe e interazione sociale</i>	
aumentare	31, 89. <i>Vedi anche instabile</i>
ricarica (tracciato e statistica)	23
tracciato ricarica  (capacità dell'abilità)	60
aumentare la statistica ricarica	31
ricompense	37, 43, 47, 48, 93. <i>Vedi anche miglìoria</i>
ridurre il valore di un dado	89
rimuovere	
dadi 18, 23, 24, 45. <i>Vedi anche livelli alla voce difficoltà</i>	
segnalini attributo e dadi abilità dalle righe. <i>Vedi scomparire</i>	
unità	89
Riposo degli Avventurieri, passo	45
Ripresa, passo	59
Rivelazione (effetto)	76
round (battaglia)	57

S

Salute (gettoni PV)	20, 55
ottenere e perdere	90
scartare	88
scassinare	68. <i>Vedi anche trappola</i>
schierare	54, 57
sconfitta	67, 88
scontro	71-73
segnalini	
attributo	12, 19. <i>Vedi anche statistiche</i>
ramo di abilità	22
statistica	19

territorio	35
sfida	
modificatori	37, 47, 72
tabella	74, 76, 78
sotterraneo	80-85
Specialista. <i>Vedi livelli alla voce difficoltà</i>	
statistiche	19
aggiungere un segnalino statistica (aumentare un attributo)	31
modifiche temporanee	90
stato, effetto di, dado	23, 67
effetto di stato  (capacità dell'abilità)	60
stile di combattimento	61
cambiare stile	59, 61
carta oggetto	30
raccoliere e tirare i dadi (impegno)	60
rami abilità	22
tappetino dell'avventuriero	18
successo	
gran finale	51
incontro (esito)	36, 37, 38
missione della gilda. 46. <i>Vedi anche campagna</i>	
prova di interazione sociale	42
scassinare	69
sessione	49
trappola	80

T

trappola	80
effetto	76
tu e voi (definizione)	90
turno	89
avventuriero	59
compagno	91
nemico	64

U

unità (definizione e rapporti)	90
unità nemica	90

V

verso	58
vicino, più	58
Vigore	20
visione	58

Z

zaino (oggetti dell'inventario)	18, 28
---------------------------------------	--------



© 2024-2025 ZeniMax.
ZeniMax, ZeniMax Online Studio, The Elder Scrolls
Online è un marchio registrato del gruppo di
compagnie ZeniMax. Tutti i diritti riservati.

chiptheorygames.com

©2024-2025 All Rights Reserved Chip Theory Games



Pendragon Game Studio srl

Via Pattari, 6 - 20122 Milano
www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com

