

The Elder Scrolls®

IL TRADIMENTO DELLA SECONDA ERA

GUIDA TUTORIAL

VERSIONE ONLINE 1.0

COME USARE QUESTA GUIDA

Questa guida tutorial è concepita per spiegare *The Elder Scrolls: Il Tradimento della Seconda Era* ai nuovi giocatori. Per questo motivo, presenta esempi estesi della prima sessione di gioco di una compagnia per illustrare e rinforzare i concetti presenti nel regolamento. Questo libretto vi permetterà di 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.

Per la vostra prima partita, è fortemente consigliata la consultazione della Guida Tutorial e all'occorrenza un confronto con il regolamento: alcune porzioni di questi esempi sono presenti anche lì. Siete invitati a leggere le sezioni del regolamento non trattate in questa guida mentre continuate a godervi il gioco dopo la prima partita!

PANORAMICA DEL TUTORIAL

Gli esempi del tutorial sono presentati in questo libretto secondo un ordine narrativo: nel corso della loro lettura, seguirete la preparazione e i primi "giorni" di una sessione di gioco per 2 giocatori. Potete semplicemente leggere il tutorial o preparare le componenti facendovi guidare dagli esempi. Alla fine del tutorial, sarete pronti per cominciare una sessione tutta vostra o per continuare a giocare e completare la missione presentata.

Gli esempi del tutorial descrivono conseguenze specifiche di eventi che di norma sono casuali, come tiri di dado e carte pescate. Adattando i vostri risultati a quelli presentati, la vostra partita corrisponderà ai passi del tutorial e sarà più semplice collegare le regole agli esempi dato che verranno presentati entrambi.



© 2024-2025 ZeniMax.
ZeniMax, ZeniMax Online Studio, The Elder
Scrolls Online sono marchi registrati del gruppo
di compagnie ZeniMax. Tutti i diritti riservati.

chiptheorygames.com

©2024 Chip Theory Games.
Tutti i diritti riservati.



**CHIP
THEORY
GAMES**



INDICE

Componenti.....	4-5
Preparazione della Partita.....	6-9
Regole della Battaglia	10-23

Fasi di Gioco	24-30
Avanscoperte	31-56
Completare uno Stadio della Missione della Gilda.....	57-58

COMPONENTI

Questo tutorial si svolge nella provincia di Black Marsh: molti esempi fanno riferimento a carte che appartengono alla provincia scelta. Le carte di Black Marsh riportano un codice in basso con le iniziali BM.



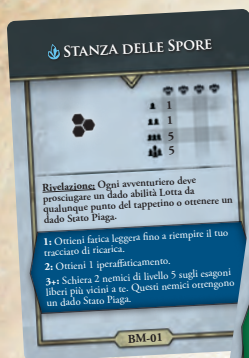
Molti esempi sfruttano anche carte specifiche: sono elencate qui sotto secondo il tipo di carta. Potete rimuovere ora queste carte per la preparazione o cercarle nel mazzo man mano che leggete ogni esempio.



Carte Territorio: Mettete da parte le carte elencate qui secondo il tipo. Mescolate nei rispettivi mazzi le carte rimaste. Dopodiché, piazzate le carte messe da parte in cima a ogni mazzo in ordine, dall'alto verso il basso:

Mazzo Territorio Quiet: Malaria (BM-10), Rimettere Insieme i Cocci (BM-15), Pioggia Misteriosa (BM-09), Tribù di Così Non Si Può (BM-16)

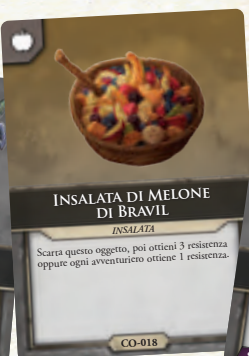
Mazzo Territorio Conflitto: Camminata sull'Asse (BM-08), Sotto Sequestro (BM-07)



Carte Avanscoperta:
Stanza delle Spore, Corridoio Buio



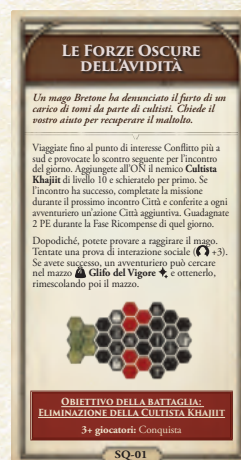
Carte Gilda:
Gilda dei Maghi, Intrepidi, Ordine Psijic



Carte Oggetto Comune:
Polpettone di Falkreath, Bastone di Quercia del Fulmine, Insalata di Melone di Bravil, Pugnale di Mercurio



Carte Oggetto Leggendaria:
Spaccacanaglie, Sigillo del Verme, Sigillo del Dono di Magnus



Carte Missione Secondaria:
Le Forze Oscure dell'Avidità

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Davide e Chiara allestiscono un'area di gioco grande all'incirca 90 x 120 cm, poi seguono i passi e lo schema della preparazione del gioco (vedi pagine 12-14 del regolamento).

Scegliere una provincia

Come prima cosa, Davide e Chiara esaminano le 5 province del gioco base e decidono di giocare a Black Marsh, perciò prendono la mappa e il dizionario geografico corrispondenti a quella provincia e li mettono da parte.

Dadi, gettoni, segnalini e puntine

Proseguendo, collocano i contenitori dei dadi e quello dei gettoni delle unità alla sinistra dell'area di gioco, poi il contenitore dei gettoni Punti Vita a destra. Dividono poi i segnalini secondo il tipo e posizionano il relativo contenitore vicino a quello dei gettoni delle unità. Per ora, lasciano da parte le puntine.

Vogliono lanciarsi all'avventura con l'incontro introduttivo "Evasione", perciò per ora lasciano da parte i gettoni nemici.

Mazzi di carte

Davide e Chiara creano i mazzi che determineranno gran parte degli eventi del gioco (Nota: Nel seguire questi esempi, tenete a portata le componenti elencate a pagine 4-5 per comodità. Saranno trattate come se venissero pescate dalla cima dei rispettivi mazzi).

Come prima cosa, mescolano insieme tutte le carte Missione Secondaria e collocano il mazzo nell'espositore per le carte.

Poi, creano i 2 mazzi Territorio: Quiete (☾) e Conflitto (☠). Per ciascun tipo, mescolano 10 carte generiche del tipo corrispondente e ne pescano 4, riponendo le altre nella scatola. Prendono le 8 carte di Black Marsh del tipo corrispondente e le mescolano con le 4 carte generiche che hanno pescato. Infine, piazzano i mazzi nell'espositore.

Dopodiché, creano il mazzo Avanscoperta. Controllano il dizionario geografico di Black Marsh e vedono che devono mettere da parte la carta Avanscoperta speciale Stanza Sommersa. Mescolano quindi le 7 carte Avanscoperta generiche con quelle rimaste di Black Marsh e collocano il mazzo nell'espositore.

Infine, creano i 2 mazzi Oggetti: Comune (🏠) e Leggendaro (🐉). Mescolano tutte le carte del mazzo corrispondente e poi li piazzano nell'espositore.

Tessere della mappa, diario e quadranti

Davide e Chiara dividono le tessere della mappa secondo la loro forma. Per l'incontro introduttivo avranno bisogno della tessera Scontro e della tessera di partenza, perciò le posizionano al centro dell'area di gioco.

Davide prepara un diario della campagna. Assembla inoltre i quadranti dei PE e dei giorni, impostando a 1 il quadrante dei PE, come indicato nell'incontro introduttivo "Evasione", e lasciando azzerato il quadrante dei giorni.



*Quadrante
dei giorni
(non impostato)*

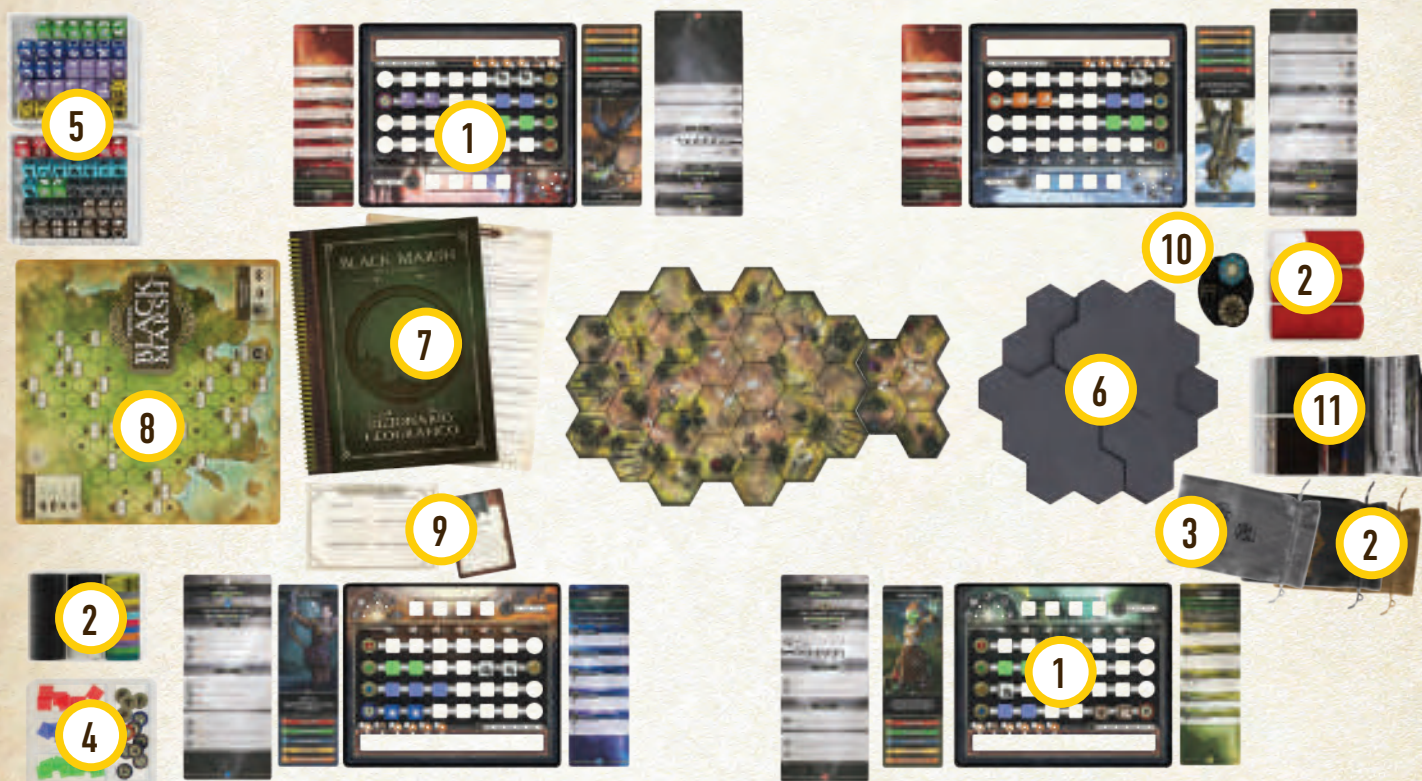


Quadrante dei PE

Scegliere la difficoltà di gioco

Nonostante sia la prima partita di Davide e Chiara, si sentono pronti per una sfida e decidono di giocare a difficoltà Specialista.

Per ultimare i passi della preparazione devono creare il proprio avventuriero, che completeranno giocando l'incontro introduttivo "Evasione". Dopo averlo fatto, devono scegliere la missione della gilda.



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 e Leggendario
 - b. Seconda riga: mazzi Territorio Quietude e Conflitto
 - c. Terza riga: mazzo Avanscoperta (sinistra) e mazzo 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.



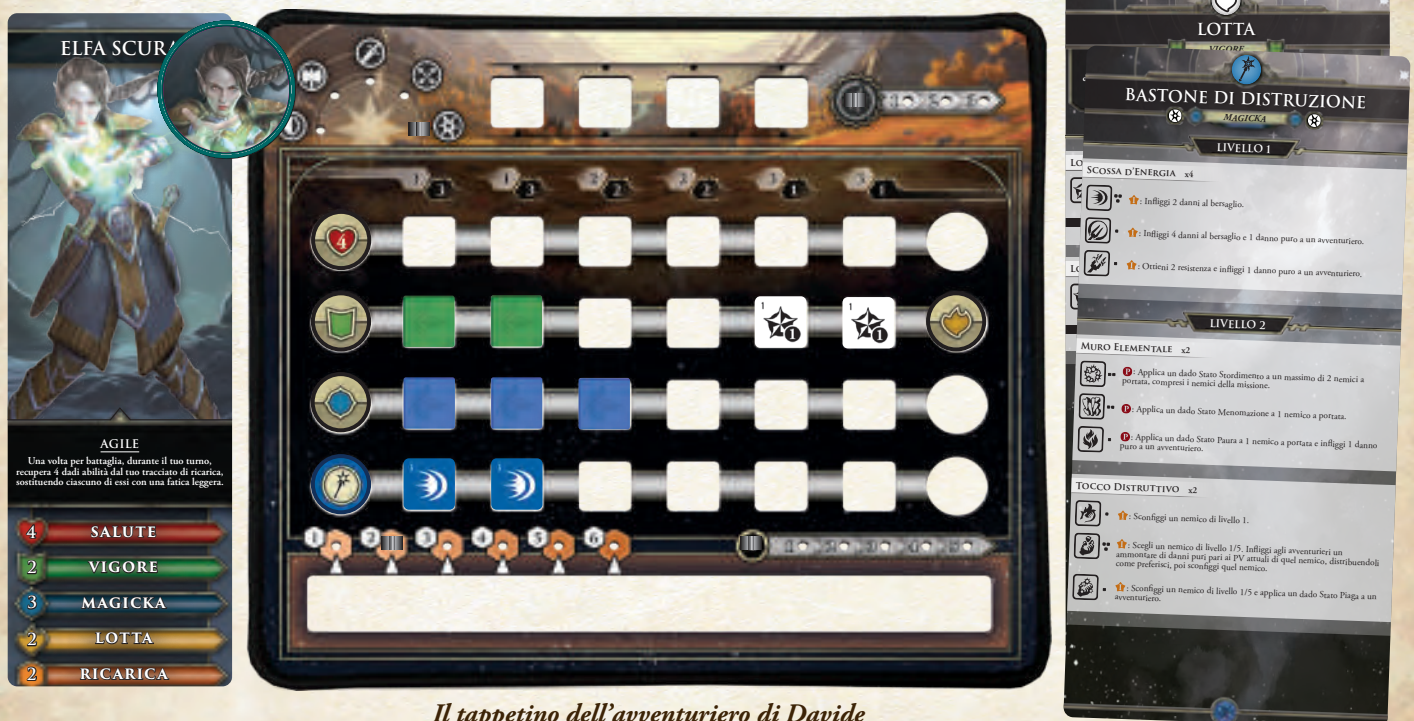
Creare gli avventurieri

Dato che è la loro prima partita, Davide e Chiara creano un avventuriero ciascuno (vedi pagina 19 del regolamento).

DAVIDE

1. Davide decide di giocare un Elfo Scuro, prende perciò la scheda di consultazione di questa razza e la 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 d'Energia – l'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, e trova l'introduzione dell'incontro a pagina 92 del regolamento.

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

1. 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.
2. 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.
3. 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) e 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. Prende le schede con i riferimenti sul ramo abilità e Arma a una Mano e Scudo per tenerle a portata.
4. Chiara posiziona una puntina nello spazio "2" sopra il tracciato di ricarica per indicare la sua statistica Ricarica.
5. 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.
6. 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.



Il tappetino dell'avventuriero di Chiara



REGOLE DELLA BATTAGLIA

Davide e Chiara decidono di giocare l'incontro introduttivo "Evasione" per determinare le opzioni per le classi degli avventurieri. Nel corso dell'incontro fanno riferimento alla sezione Regole della Battaglia del regolamento (pagine 54-72) e al paragrafo dell'incontro introduttivo "Evasione" (pagine 92-94).

Incontro introduttivo "Evasione" – Preparazione dello scontro

Davide e Chiara allestiscono la battaglia come indicato nel regolamento alle pagine 92-93.

1. Come indicato dall'incontro, i giocatori piazzano i gettoni nemici elencati (Bandito Elfo Alto, Bandito Argoniano, Cucciolo di Skeever, 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 e li schierano sugli esagoni numerati dello schema nel regolamento: 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 imposta 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. Imposta il proprio stile di combattimento su 🪄 così potrà usare i dadi abilità Bastone di Distruzione.



Stile di combattimento di Chiara



Stile di combattimento di Davide

5. Regolano il contatore dei round a 1. Sono pronti per cominciare il loro primo scontro!



Preparazione iniziale dello scontro

Incontro introduttivo “Evasione” – Turni degli avventurieri

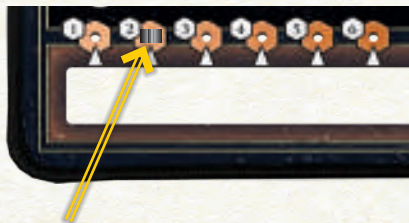
All’inizio del primo round, non ci sono capacità da attivare e non è un round Fatica, perciò nessuno dei due avventurieri ottiene iperaffaticamento né subisce danno da fatica (anche se avessero dadi Iperaaffaticamento nel tracciato di ricarica). È giunto il momento che gli avventurieri svolgano i propri turni individuali (vedi Turni degli Avventurieri alle pagine 59-61 del regolamento).

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.



Tracciato di ricarica di Chiara

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 movimento di Chiara

Azione di impegno

Chiara effettua un'azione di impegno.

1. Sceglie di non cambiare il suo stile di combattimento . La portata del suo stile di combattimento le permette di bersagliare solo le unità adiacenti, perciò può dichiarare come bersaglio solo il Bandito Elfo Alto.
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 .



I dadi di Chiara e le corrispondenti schede di consultazione

3. Chiara ottiene 2 risultati Disciplina dello Scudo, che infliggono 1 danno ciascuno, e un risultato resistenza () sul dado Lotta. Risolve entrambi i risultati Disciplina dello Scudo per infliggere 2 danni totali al Bandito Elfo Alto.



I risultati dei dadi di Chiara

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 e rimane a 2 PV. Chiara piazza negli slot attivi entrambi i dadi Disciplina dello Scudo, che più tardi contribuiranno alla sua difesa.



Il Bandito Elfo Alto scende a 2 PV



I dadi attivi di Chiara

5. Infine, Chiara esaurisce il dado Lotta per risolvere il risultato . Piazza il dado nel tracciato di ricarica e sposta la puntina per indicare che ha 1 resistenza.



Il dado esaurito e il guadagno di resistenza di Chiara

Fine del turno

Chiara non ha altri dadi abilità da tirare. Dato che non ha ancora una classe, non può neppure spendere 1 ○ per attivare una capacità della classe. Non ha azioni da svolgere, perciò termina il suo turno.

Chiara ha svolto il primo turno! Spunta la relativa casella dalla lista dei traguardi dell'incontro introduttivo "Evasione", annotando a fianco che è stata lei a raggiungerlo.

- | | |
|--|--|
| ☐ Sconfiggi il Bandito Elfo Alto | ☐ Scappa per primo |
| ☐ Sconfiggi il Bandito Argoniano | ☒ Svolgi il primo turno Chiara |
| ☐ Sconfiggi il Cucciolo di Skeever | ☐ Svolgi l'ultimo turno |
| ☐ Sconfiggi lo Scheletro | ☐ Subisci per primo dei danni da un nemico a portata 2+ |
| ☐ Sconfiggi lo Spriggan | ☐ Subisci per primo dei danni da un nemico a portata 1 |
| ☐ Supera la prova di scasso della cassa | |

Chiara spunta il traguardo raggiunto

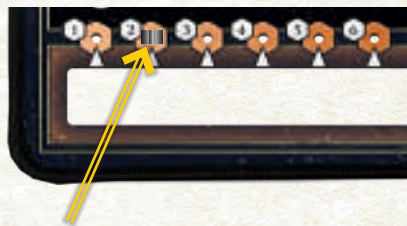
Nel suo prossimo turno, Chiara come prima cosa recupererà il dado Lotta esaurito dal tracciato di ricarica e lo piazzerà sulla sua riga Attributo. Se prima del suo turno avrà esaurito uno dei suoi dadi Disciplina dello Scudo attivi per prevenire il danno subito, recupererà anche quello (ma può comunque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

TURNO DI DAVIDE

Davide svolge il prossimo turno.

Passo Ripresa

Davide risolve la propria ripresa: la sua statistica Ricarica è 2, ma il suo tracciato di ricarica è vuoto. Prosegue con il passo Azioni.



Il tracciato di ricarica di Davide

Azione di movimento

Davide effettua un'azione di movimento. Grazie alla sua statistica Vigore pari a 2, può muoversi di un massimo di 2 esagoni, fermandosi a 1 esagono a nord-ovest della tessera di partenza, a 3 esagoni dal Bandito Elfo Alto e a 4 esagoni dal Bandito Argoniano.



L'azione di movimento di Davide

Azione di impegno

Davide effettua un'azione di impegno.

1. La sua statistica Magicka è 3, perciò la sua portata è 3. Non ci sono altri nemici a portata, perciò può dichiarare come bersaglio solo il Bandito Elfo Alto.
2. Davide può raccogliere fino a 3 dadi abilità a causa della Magicka a 3, ma tutti i dadi che può raccogliere devono essere di rami abilità che hanno l'icona ☸ o che non ne hanno, e non può raccogliere dadi Lotta finché ha lo stile di combattimento ☸. Raccoglie 2 dadi Scossa d'Energia, del ramo abilità Bastone di Distruzione.



I dadi di Davide e la corrispondente scheda di consultazione

3. Davide ottiene 1 risultato che infligge 2 danni al bersaglio e 1 risultato che infligge 4 danni, ma che richiede anche di infliggere 1 danno a un avventuriero.



I risultati dei dadi di Davide

4. Il Bandito Elfo Alto ha 0 di difesa, il che significa che non può ridurre con la difesa i danni inflitti. 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. Perciò, Davide decide di risolvere entrambi i dadi e infligge 6 danni al bandito, lasciandolo a 0 PV e quindi sconfiggendolo. Tuttavia, Davide deve ancora risolvere il requisito del risultato, che richiede di infliggere 1 danno a un avventuriero. Decide di infliggerlo a Chiara. Non è un nemico a infliggerle il danno, perciò non può usare il dado Disciplina dello Scudo per prevenirlo. Chiara perde 1 PV, rimanendo così a 4 PV. Poi, Davide esaurisce entrambi i suoi dadi abilità Scossa d'Energia, piazzandoli nel tracciato di ricarica.



Chiara rimane ora a 4 PV e il Bandito Elfo Alto è stato sconfitto.



I dadi esauriti di Davide

5. Davide ha sconfitto il Bandito Elfo Alto! Spunta la relativa casella dalla lista dei traguardi dell'incontro introduttivo "Evasione", annotando a fianco che è stato lui a raggiungerlo.

- ☒ Sconfiggi il Bandito Elfo Alto **Davide**
- ☐ 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 **Chiara**
- ☐ 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

Davide spunta il traguardo raggiunto

Seconda azione di impegno

Sapendo che potrebbe aver bisogno di difendersi contro l'ultimo nemico ancora in piedi, Davide effettua un'altra azione di impegno.

1. Davide deve ottenere 1 fatica leggera per effettuare un'altra azione di impegno.



Davide ottiene una fatica leggera.

2. Con questa azione può cambiare il suo stile di combattimento. Gli rimangono da tirare solo dadi Lotta, perciò deve sostituirlo con uno stile che gli permetta di tirare quei dadi. Passa allo stile di combattimento difensivo (D).



Il tappetino di Davide

3. Finché ha lo stile di combattimento D, i dadi Lotta di Davide non hanno capacità da risolvere che richiedono un bersaglio, perciò non ne dichiara.
4. La statistica Vigore di Davide è 2, perciò può raccogliere entrambi i suoi dadi Lotta.
5. Davide ottiene un risultato 1 su entrambi i suoi dadi. Dato che ha lo stile di combattimento D, aggiunge entrambi i risultati ai propri slot attivi. Se più tardi venisse impegnato, potrebbe esaurirli per prevenire i danni.



I dadi attivi di Davide

Fine del turno

Davide non ha O, e se anche ne avesse, non avrebbe capacità da attivare con la resistenza, perciò decide di terminare il turno.

Nel suo prossimo turno, Davide come prima cosa recupererà i 2 dadi Scossa d'Energia dal tracciato di ricarica, lasciandoci un solo dado Fatica Leggera.

Incontro introduttivo “Evasione” – Turni dei nemici

Proseguendo dagli esempi dell'incontro introduttivo per la preparazione dell'incontro e per i turni degli avventurieri, 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 (vedi Turni dei Nemici a pagina 64 del regolamento).

TURNO DEL BANDITO ARGONIANO

1. Non ci sono effetti da risolvere all'inizio del turno, perciò il Bandito Argoniano procede direttamente con il proprio passo Movimento. Anche se ha una portata di 3, nessuno degli avventurieri è a portata, quindi il Bandito deve muoversi.

- 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 portata su almeno 1 unità bersagliabile. Se non è ancora possibile, il nemico si muoverà il più possibile verso l'unità avversaria più vicina.
- I nemici possono muoversi di un massimo di 2 esagoni. Ci sono 2 possibili esagoni di destinazione da cui il Bandito Argoniano avrebbe un'unità avversaria a portata: l'esagono a nord e quello a nord-est della posizione attuale del Bandito.
- 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'avventuriero più forte (quello con più PV). Tuttavia, entrambi gli avventurieri hanno 4 PV al momento, quindi i giocatori decidono che il Bandito si muoverà 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 bersaglio a sua portata.



Il Bandito Argoniano sceglie di muoversi di 1 esagono verso nord.

2. Il Bandito Argoniano risolve il passo Impegno.

- Determina il proprio bersaglio: ha 2 icone bersaglio e la sua priorità è l'unità avversaria più forte. Tuttavia, il Bandito bersaglia entrambi gli avventurieri, dato che tutti e due sono entro la sua portata di 3.
- 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 hanno pari priorità, i giocatori decidono che Chiara risolverà per prima il tiro contro il proprio avversario.
- 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. Chiara è stata la prima a subire danno da un nemico a portata 2 o più, per cui spunta un altro traguardo.
- 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.



Il Bandito Argoniano bersaglia entrambi gli avventurieri, ma solo Chiara subisce 1 danno.



Chiara esaurisce 1 dei suoi dadi attivi per prevenire 1 danno.



Chiara ottiene una fatica leggera.

on ne raggiunga nessuno:

- ☒ Scappa per primo **Chiara**
- ☐ Svolgi il primo turno
- ☒ Svolgi l'ultimo turno **Chiara**
- ☐ Subisci per primo dei danni da un nemico a portata 2+
- ☐ Subisci per primo dei danni da un nemico a portata 1

Chiara spunta il traguardo raggiunto.



Davide esaurisce entrambi i dadi Lotta nei suoi slot attivi per prevenire 2 danni.



I dadi Lotta di Davide vengono piazzati nel suo tracciato di ricarica, insieme a una fatica leggera.

3. Il Bandito Argoniano ha effettuato l'impegno e gli avventurieri non hanno capacità da risolvere 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 comincia il secondo.

Incontro introduttivo “Evasione” – Turni degli avventurieri (Round 2)

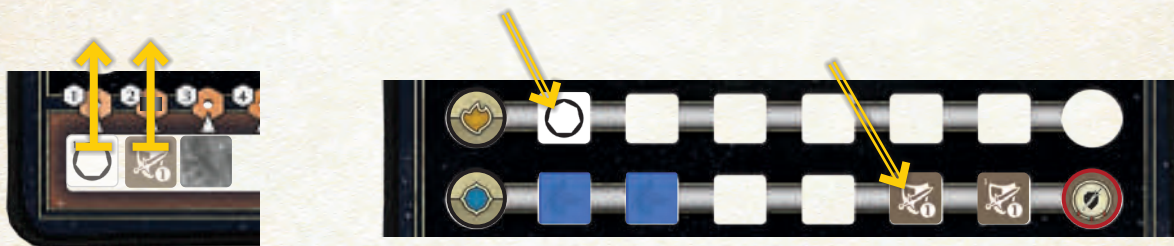
All’inizio del secondo round, i giocatori fanno avanzare a 2 il contatore dei round. Non è un round Fatica, perciò nessuno dei due avventurieri ottiene iperaffaticamento. A questo punto, gli avventurieri svolgono i propri turni individuali.

TURNO DI CHIARA

Chiara (l’avventuriero Argoniano) ha il segnalino Primo Giocatore, perciò è la prima a giocare nell’ordine di turno.

Passo Ripresa

Chiara risolve il passo Ripresa. Nel suo tracciato di ricarica ci sono 1 dado Lotta, 1 dado Disciplina dello Scudo e 1 fatica leggera dal primo round. La sua statistica Ricarica è 2, perciò recupera il dado Lotta e il dado Disciplina dello Scudo e li ripone nella riga Attributo corretta.



Chiara recupera i primi due dadi del suo tracciato di ricarica e li ripone negli spazi corrispondenti sul suo tappetino.

Azione di movimento

Chiara vuole impegnare il Bandito Argoniano, l’ultimo nemico ancora in piedi. Inoltre, vuole provare a ottenere un oggetto dalla cassa . La sua statistica Vigore è pari a 3, perciò si muove di 3 esagoni e termina il movimento sull’esagono con la cassa , adiacente a quello con il Bandito Argoniano.



Chiara raggiunge il gettone Cassa e si ritrova adiacente al Bandito Argoniano.

Incontro introduttivo “Evasione” – Esempio di scasso

Continuando con l’incontro introduttivo “Evasione”, Chiara si muove nell’esagono con il gettone Cassa. Sceglie di tentare una prova di scasso. **Nota del tutorial:** questo è un esempio di gioco e non segue rigorosamente la sessione presentata.

1. Chiara esamina il retro della carta in cima al mazzo 🎲. 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 Tirare i Dadi: ritira l’1 e ottiene un 3.
4. Può correggere di nuovo i risultati e decide di ottenere 2 dadi 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! Spunta il traguardo raggiunto dalla lista dell’incontro introduttivo, annotando a fianco che è stata lei a raggiungerlo. Apre la cassa, scarta il gettone e prende la prima carta del mazzo 🎲: si tratta di 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.

Chiara termina l’azione di movimento.



Una carta Oggetto Comune con 3 tentativi e un codice di difficoltà 5-2-2.



Chiara ottiene 3 fatica leggera per correggere i propri tiri nella prova di scasso: 1 nel primo tiro, 2 nel secondo.

Azione di impegno

Chiara effettua un'azione di impegno.

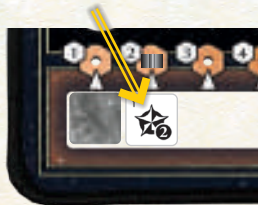
1. Il suo stile di combattimento è ancora  e non vuole cambiarlo. Ora è adiacente al Bandito Argoniano, perciò lo dichiara come bersaglio.
2. Chiara può raccogliere fino a 3 dadi abilità a causa del Vigore a 3. Raccoglie i suoi 2 dadi disponibili: il dado Lotta e il dado Disciplina dello Scudo.
3. Chiara ottiene un risultato **2** sia sul dado Lotta che sul dado Disciplina dello Scudo. Risolve entrambi i risultati per infliggere un totale di 4 danni al Bandito Argoniano.
4. Il Bandito Argoniano previene 1 danno grazie alla difesa pari a 1, perciò subisce 3 danni. Ciò lo riduce a 0 PV, sconfiggendolo. Chiara esaurisce il dado Lotta e lo piazza nel tracciato di ricarica. Piazza il dado Disciplina dello Scudo in uno slot attivo.
5. Chiara ha sconfitto il Bandito Argoniano! Spunta la relativa casella dalla lista dei traguardi dell'incontro introduttivo "Evasione", annotando a fianco che è stata lei a raggiungerlo. Dato che durante il suo turno ha pure superato la prova di scasso, spunta anche quella casella.



Chiara attacca il Bandito Argoniano, infliggendogli 4 danni e sconfiggendolo.



I risultati dei dadi di Chiara



Chiara piazza nel tracciato di ricarica il dado Lotta utilizzato.



Chiara piazza il dado utilizzato in uno slot attivo, per usarlo in futuro.

- ☒ Sconfiggi il Bandito Elfo Alto **Daide**
- ☒ Sconfiggi il Bandito Argoniano **Chiara**
- ☐ Sconfiggi il Cucciolo di Skeever
- ☐ Sconfiggi lo Scheletro
- ☐ Sconfiggi lo Spriggan
- ☒ Supera la prova di scasso della cassa **Chiara**

Chiara spunta i traguardi raggiunti.

Fine del turno

Chiara non ha altri dadi abilità da tirare né capacità della classe o azioni da effettuare, perciò termina il suo turno.

TURNO DI DAVIDE

Davide svolge il prossimo turno. Ora che il Bandito Argoniano è stato sconfitto, gli avventurieri hanno completato l'obiettivo della battaglia e l'incontro terminerà dopo la fine di questo round.

Passo Ripresa

Davide risolve il passo Ripresa. Nel suo tracciato di ricarica ci sono 2 dadi Scossa d'Energia, 1 fatica leggera, 2 dadi Lotta e 1 altra fatica leggera dal primo round. La sua statistica Ricarica è 2, perciò recupera i 2 dadi Scossa d'Energia e li ripone nella riga Attributo corretta.



Davide recupera due dadi.

Fine del Turno

Sebbene Davide abbia dei dadi abilità disponibili, non ci sono più nemici sulla mappa e non ha motivo di muoversi: anche con due azioni di movimento, non riuscirebbe a raggiungere gli esagoni che gli permetterebbero di fuggire e spuntare il traguardo corrispondente. Davide decide non effettuare azioni e termina il turno.

Incontro introduttivo “Evasione” – Turni dei nemici (Round 2)

Non ci sono nemici rimasti, perciò nel passo Turni dei nemici non succede nulla. Non ci sono neppure effetti da attivare alla fine del round. Tutti i nemici sono stati sconfitti, perciò l'obiettivo dell'incontro introduttivo “Evasione” è stato raggiunto e la battaglia finisce qui!

Incontro introduttivo “Evasione” – Risistemare dopo una battaglia

Passa un altro round nell'incontro introduttivo, ma alla fine gli avventurieri riescono a sconfiggere il nemico rimasto. Con questo hanno completato l'obiettivo e di conseguenza terminano la battaglia. Prima che i giocatori possano passare alla scelta della classe, devono risistemare dopo la battaglia (vedi pagina 86 del regolamento).

1. Ogni giocatore ripone il proprio gettone dell'avventuriero sul relativo tappetino.
2. Chiara (l'avventuriero Argoniano) ha ancora un dado Disciplina dello Scudo in uno slot attivo, perciò lo rimuove e lo esaurisce, piazzandolo nel tracciato di ricarica. I dadi già presenti nei tracciati di ricarica degli avventurieri rimangono dove sono.
3. I giocatori smontano la mappa di battaglia. Prendono i gettoni dei nemici sconfitti e li ripongono nel relativo sacchetto dei nemici. Dopodiché, prendono tutti gli altri gettoni dei nemici di livello 1/5 e di livello 10/20 messi da parte durante la preparazione per l'incontro introduttivo e ripongono anche quelli nei sacchetti dei nemici corrispondenti. Infine, rimettono nella riserva il gettone Cassa e le tessere della mappa, pronti per essere utilizzati nella prossima battaglia.



Chiara sposta i dadi attivi nel tracciato di ricarica.

Incontro introduttivo “Evasione” – Ricompense

Completato l'incontro introduttivo, i giocatori determinano a questo punto le classi che si sono guadagnati. Nelle battaglie future proseguiranno con la Fase Ricompense, ma per ora ogni avventuriero esamina i traguardi raggiunti nella battaglia per determinare le opzioni a sua disposizione e per scegliere una classe (vedi pagina 93 del regolamento).

DAVIDE

1. Davide (l'avventuriero Elfo Scuro) ha sconfitto il Bandito Elfo Alto, perciò può scegliere la classe Stregone (se stessero giocando con l'espansione di Valenwood, potrebbe scegliere anche la classe Arcanista). Davide ha anche svolto l'ultimo turno della battaglia, quindi anche la classe Guaritore è un'opzione valida.

2. Davide decide che la classe Stregone si adatta meglio allo stile di gioco che desidera, fortemente improntato sulla magia. Prende la scheda della classe Stregone e la piazza a destra del suo tappetino dell'avventuriero. Dato che ha scelto una classe attraverso i traguardi, conserva la resistenza che ha ottenuto negli ultimi round della battaglia.

CHIARA

1. Chiara (l'avventuriera Argoniana) ha sconfitto il Bandito Argoniano, perciò può scegliere tra la classe Acrobata o Esploratore. Chiara ha anche svolto il primo turno della battaglia, quindi può scegliere anche la classe Cavaliere Draconico. Inoltre, ha superato la prova di scasso, che le ha aperto l'opzione della classe Furfante (se stessero giocando con l'espansione di Valenwood, potrebbe scegliere anche la classe Scassinatore). Infine, Chiara è stata anche la prima a subire danni da un nemico a portata 2 o più, quindi anche la classe Arciere è un'opzione valida.

2. Chiara decide che la mobilità dell'Acrobata la ispira particolarmente, perciò prende la scheda della classe Acrobata e la piazza a destra del suo tappetino dell'avventuriero. Conserva la resistenza e il Polpettone di Falkreath che ha ottenuto durante la battaglia.

☒ Sconfiggi il Bandito Elfo Alto Davide ☒ Sconfiggi il Bandito Argoniano Chiara ☐ Sconfiggi il Cucciolo di Skeevert ☐ Sconfiggi lo Scheletro ☐ Sconfiggi lo Spriggan ☒ Supera la prova di scasso della cassa Chiara 	☐ Scappa per primo ☒ Svolgi il primo turno Chiara ☒ Svolgi l'ultimo turno Davide Chiara ☒ Subisci per primo dei danni da un nemico a portata 2+ ☐ Subisci per primo dei danni da un nemico a portata 1
☒ Sconfiggi il Bandito Elfo Alto: Arcanista (Valenwood); Stregone ☒ Sconfiggi il Bandito Argoniano: Acrobata; Esploratore Davide Chiara ☐ Sconfiggi il Cucciolo di Skeevert: Lama Notturna; Custode ☐ Sconfiggi lo Scheletro: Negromante; Lama Arcana ☐ Sconfiggi lo Spriggan: Pellegrino; Templare Chiara ☒ Supera la prova di scasso della cassa: Scassinatore (Valenwood); Furfante	☐ Scappa per primo: Bardo; Ranger (Valenwood) ☒ Svolgi il primo turno: Cavaliere Draconico Chiara ☒ Svolgi l'ultimo turno: Guaritore Davide Chiara ☒ Subisci per primo dei danni da un nemico a portata 2+: Arciere ☐ Subisci per primo dei danni da un nemico a portata 1: Cavaliere

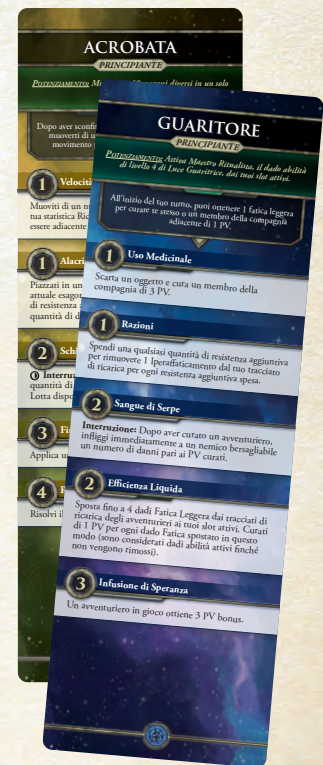
Sopra, la lista dei traguardi; sotto, le ricompense in classi.



La resistenza finale e la carta Oggetto di Chiara



La resistenza finale di Davide



Le classi scelte da Davide e da Chiara

Incontro introduttivo “Evasione” – Completare la preparazione

Concluso l'incontro introduttivo e scelte le classi, i giocatori possono ora completare la preparazione (vedi pagine 12-13 del regolamento).

IMPOSTARE I QUADRANTI

Come prima cosa, impostano il quadrante dei PE sulla posizione di partenza, ovvero 2. Lasciano azzerato il quadrante dei giorni, come di consueto per la preparazione.

RIPOSO DEGLI AVVENTURIERI

A questo punto, gli avventurieri possono riposarsi. Anche se di solito si verifica alla fine di ogni giornata, questo Riposo degli Avventurieri è parte dell'incontro introduttivo “Evasione”. Ha luogo prima della prima giornata della missione della compagnia e non ha lo stesso effetto dei Riposi degli Avventurieri successivi. Ogni avventuriero si cura fino al massimo dei propri PV, perciò Davide rimane a 4 PV e Chiara torna a 5. Ogni avventuriero inoltre rimuove tutti i dadi rimasti nel proprio tracciato di ricarica, compresi i dadi Fatica accumulati durante la battaglia.

SCEGLIERE UNA MISSIONE INIZIALE

Infine, i giocatori scelgono la missione iniziale. Mescolano le 9 carte Gilda e ne pescano 3. 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 tre 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 uniti per gli obiettivi comuni di ricerca, sperimentazione magica e insegnamento. La Gilda dei Maghi è l'associazione di maghi e stregoni più famosa di tutta Tamriel.

La compagnia si concentra sul recupero di un artefatto magico. Gli include quasi sempre la presenza di eventi allucinati.

INTREPIDI

Gli Intrepidi sono un gruppo di cacciatori di tesori che non hanno paura di nulla. Sono esperti in combattimento e capaci di sopravvivere in ogni situazione. Sono in grado di trovare la verità su qualsiasi cosa. Hanno in faccia la morte e non si curano per un'epidemia. godono della gloria, sono o tutti i giorni.

La compagnia si concentra sulla ricerca di un artefatto.

ORDINE PSIJIC

L'Ordine Psijic è una setta segreta che si occupa dello studio delle arti mistiche. Gli include quasi sempre la presenza di eventi allucinati.

A16 FIGLI DELLE SQUAME
Confraternita Oscura

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

Atmosfera per questa sessione: Avete ricevuto una lettera personale da Akiba, una Squama dell'Ombra nera per i suoi metodi non convenzionali.

"Sei cresciuto per essere un gruppo di bambini sotto il segno dell'Ombra, ma mi è giunta voce che qualcuno sta cercando di sottrarti. E se qualcuno può fermare questa tua ricerca, è solo un gruppo di piccoli. Comunque un ragazzo vicino a Hiamer in cui potresti davvero sberleffiare la questione". Il tuo padre è la Confraternita non è un'arma di guerra ma una richiesta.

Il tuo scopo è scoprire che potrebbe essere una carta da gioco, ma non è la tua preparazione, ma chi che sono venuto in Akiba ti fa pensare che sia una persona con dei valori, seppur nei limiti di un ordine di assassinio. Cosa ti sembra di andare nell'incognito?

Luogo di partenza: Stormhold

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

Obiettivo della missione:
L'esperto Hiamer è stato ucciso alla scoperta dell'avanscoperta (si consiglia entro il giorno 6).

Dopo aver raccolto 1 frammento celeste, procedete immediatamente con lo studio della missione B17 senza terminare l'incontro in corso.

Ricompense: 6
Una volta completato, proseguite con il paragrafo B17 (pag. 27)

A21 CUSTODI DEL CAOS
Intrepidi

Panoramica della sessione: Attraversate 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 un'introduzione al gioco.

Avete accettato un incarico delle Collezioni di Akiba, una società vicina alla prece con l'esperienza di un museo di manufatti d'argento di Black Marsh. La prima cosa che una richiesta particolarmente difficile da ottenere, quindi si è rivolta ai servizi degli Intrepidi per spionaggio della loro. Chiamamente, tutti le altre cose di cui si sa è importante nel frattempo saranno sotto.

L'ordine in questione è un antico nome Agrippa che pure conserva la convenienza per controllare una zona nuova natale originaria di Black Marsh. Le Collezioni di Akiba sono venute a sapere che il libro si trova in un complesso sistema di grotte al di sotto della città di Lilmoth.

L'organizzazione non si ha fornito troppi dettagli, ma alcuni storici disquisiti per la regione potrebbero essere d'aiuto.

Luogo di partenza: Lilmoth



Missione scelta e preparazione della mappa

FASI DI GIOCO

Davide e Chiara ora sono pronti per iniziare la missione scelta. Nel farlo, fanno riferimento alla sezione Fasi di Gioco del regolamento (pagine 34-51) e al dizionario geografico di Black Marsh.

Giorno 1 – Fase Nuovo Giorno e Fase Territorio

La campagna comincia con la prima Fase Nuovo Giorno (vedi pagina 34 del regolamento). I giocatori non hanno impostato il quadrante dei giorni, perciò lo regolano ora a 1. Inoltre, l'effetto della provincia di Black Marsh dice di mettere un segnalino 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 in città, perciò la compagnia resterà a Lilmoth durante la prima Fase Territorio, attivando così un incontro Città che andrà risolto nella Fase Incontro.

Giorno 1 – Fase Incontro

Durante il giorno 1, la compagnia risolve l'incontro Città a Lilmoth, quindi Davide e Chiara consultano il paragrafo dedicato a Lilmoth sul dizionario geografico (vedi pagina 13 del dizionario geografico di Black Marsh).

1. Non ci sono effetti della città da attivare all'inizio dell'incontro, ma la capacità di Lilmoth "Rotte commerciali della Baia di Olis" 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 risolverebbe le missioni secondarie completate, ma non ne ha ancora.



La pagina di Lilmoth nel dizionario geografico di Black Marsh

Dopo aver preparato l'incontro, ogni avventuriero ha 2 azioni Città (vedi pagine 39-40 del regolamento).

⊗ Nessun avventuriero ha ottenuto fatica né perso PV, perciò nessuno dei due decide di usare un'azione personale per visitare la locanda.

⊗ La carta 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 Olis" 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 permetterà 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.



Il ramo abilità e le carte Oggetto scelti da Davide



Il ramo abilità e la missione secondaria scelti da Chiara

Giorno 1 – Fase Ricompense

Gli incontri Città sono più soliti offrire oggetti e abilità piuttosto che PE. Per questo motivo, la compagnia non ha ottenuto PE nel primo giorno e gli avventurieri non ne hanno da spendere durante questa Fase Ricompense. Per fortuna, avranno altre occasioni dopo il loro prossimo incontro.

Giorno 1 – Fase Fine Giornata

All'inizio della Fase Fine Giornata, la compagnia deve risolvere l'effetto della provincia (vedi pagina 45 del regolamento). Dato che hanno svolto un incontro Città, gli avventurieri non hanno pescato una carta Territorio Quiete nel corso del giorno: pescano ora una carta, Malaria, che ha l'icona .

I giocatori fanno riferimento all'effetto della provincia di Black Marsh e impostano l'indicatore Meteo a Pioggia. A causa della pioggia, il movimento base sul territorio della compagnia è ridotto a 2 esagoni, ma la cosa non influenzerà la compagnia fino al giorno successivo. Dopo aver impostato l'indicatore Meteo, la compagnia mette in fondo al mazzo la carta Territorio Quiete pescata.

Dopo aver completato il passo Attivare l'Effetto della Provincia, la compagnia può riposarsi. Gli avventurieri non hanno perso PV né hanno aggiunto dadi al proprio tracciato di ricarica, perciò non si curano né rimuovono dadi. Se avessero subito danni o fatica, si curerebbero di 1 PV e rimuoverebbero 1 dado, dato che stanno giocando a difficoltà Specialista.

Gli avventurieri hanno la possibilità di scambiarsi oggetti durante il passo Riposo degli Avventurieri, quindi Davide decide di passare a Chiara l'Insalata di Melone di Bravil, un oggetto che ha ottenuto durante l'incontro Città.

Dopodiché, la giornata termina e inizia un nuovo giorno.



Poiché la prossima carta Territorio Quiete presenta questo simbolo, il meteo passa a Pioggia. I giocatori spostano l'indicatore sullo spazio corrispondente.

Giorno 2 – Fase Nuovo Giorno e Fase Territorio

Inizia il Giorno 2 e la compagnia fa avanzare sul 2 il quadrante dei giorni. Stando all'attuale stadio della missione, i giocatori capiscono che possono completarlo muovendosi direttamente a Stormhold (all'estremo nord della mappa) o alla vicina Stonewastes. Hanno anche una missione secondaria che potrebbero completare raggiungendo il punto di interesse Conflitto (⚔) più a sud: la Prigione di Blackrose, che tra l'altro è ancora più vicina. Tuttavia, non si sentono pronti ad affrontare un nemico di livello 10 durante quello scontro.

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 ⚡, i giocatori devono tirare il dado Instabile per sapere che tipo di incontro Territorio si attiva. Esce la faccia ⚡: pescano quindi la prima carta del mazzo Territorio Quiete, ovvero "Rimettere Insieme i Cocci". Passano alla Fase Incontro per risolverla.



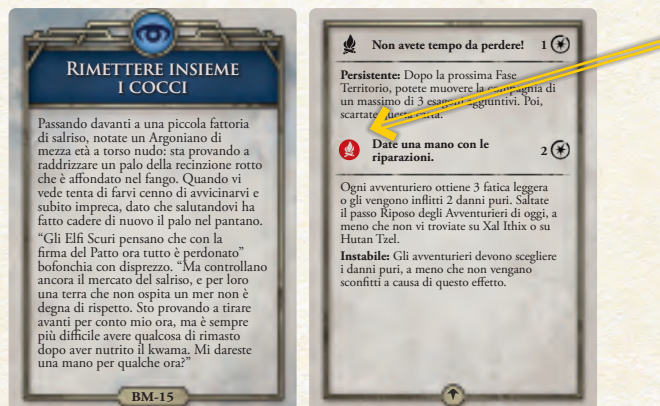
Dato che si è fermata su un esagono ⚡, la compagnia deve tirare il dado Instabile. Pesca una carta Territorio Quiete in seguito al risultato ottenuto.

Giorno 2 – Fase Incontro

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 (⚡). Per risolvere l'incontro devono fare una scelta, perciò leggono le opzioni della carta (vedi pagina 36 del regolamento).

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 subire 2 danni puri oppure di aggiungere 3 fatica leggera 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 contornata da un cerchio rosso, quindi è instabile.

Dato che la compagnia si trova su un punto di interesse instabile (⚡), i giocatori **devono** risolvere questa opzione. Inoltre, come specificato dalla carta, la compagnia deve scegliere di subire 2 danni puri ciascuno dato che nessun avventuriero sarebbe sconfitto a causa di questo effetto. 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.

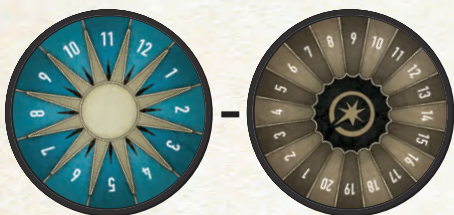


Dato che si trova su un esagono instabile, la compagnia deve scegliere l'opzione instabile (contrassegnata dal cerchio rosso).

Giorno 2 – Fase Ricompense

Dopo aver risolto l'incontro del giorno 2, gli avventurieri completano la Fase Ricompense (vedi pagina 43 del regolamento).

1. Come prima cosa, la compagnia ottiene la propria ricompensa per aver superato l'incontro. Le scelte della compagnia hanno 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.



Il quadrante dei PE della compagnia ruota da 2 a 4.

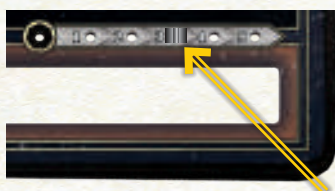


1 PE ottenuti da Davide

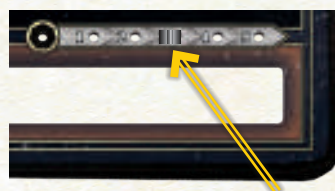


1 PE ottenuti da Chiara

2. La compagnia ha risolto l'evento 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.



La resistenza ottenuta da Davide



La resistenza ottenuta da Chiara

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

4. Dopodiché, gli avventurieri possono effettuare le migliorie e spendere i PE individuali.

a. Davide spende 1 PE per aggiungere un dado abilità Purificazione (un'abilità di livello 1) al suo ramo abilità Luce Guaritrice. Il segnalino rotondo del Ramo 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 dei PE sullo 0.



Lo stato finale del tappetino di Davide dopo le ricompense



Lo stato finale del 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.

Giorno 2 – Fase Fine Giornata

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 a Bel Tempo, che fornirà loro 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, 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 Territorio Quiete fa passare il meteo da Pioggia a Bel Tempo.
I giocatori spostano l'indicatore sullo spazio corrispondente.*

Giorno 3 – Fase Nuovo Giorno e Fase Territorio

Con l'inizio del giorno 3, la compagnia fa avanzare il quadrante dei giorni. Il meteo segna Bel Tempo, perciò la compagnia ha il suo normale movimento di 3 esagoni. Davide e Chiara vedono che sono a 4 esagoni di distanza da Stonewastes e adiacenti alla Prigione di Blackrose. Potrebbero muoversi con fatica per raggiungere Stonewastes, ma per completare lo stadio della missione in corso devono avere 2 oggetti leggendari (📖): il negozio di Stonewastes ne offre solo 1, e non si sentono nemmeno pronti ad attivare lo scontro della missione secondaria.

I giocatori non vogliono far passare un giorno senza aver attivato un incontro, perciò si muovono di 2 esagoni verso nord-ovest e poi di 1 verso nord, fermandosi sul punto di interesse Instabile (★) 1 esagono a sud dell'Altura del Viaggiatore.

Dato che non attivano un incontro Città o della missione, i giocatori devono tirare il dado Instabile per determinare il tipo di incontro attivato sul ★. Ottengono un risultato ❷, perciò devono pescare la prima carta del mazzo Territorio Conflitto, ovvero Camminata sull'Asse.

Dopo aver letto il testo della storia della carta, la girano e vedono che offre 2 scelte: un incontro Avanscoperta (🔍) in cui dovranno cercare un gruzzolo di oggetti leggendari, e un incontro Quietude che offre un oggetto comune a ogni avventuriero. Sembra un'ottima opportunità per procurarsi gli oggetti leggendari richiesti dallo stadio della missione! Tuttavia, si trovano su un esagono ★, perciò devono impostare l'indicatore Meteo ad Alluvione come indicato dalla carta, e devono regolare a 2 il contatore dei round a causa dell'alluvione. Ora che gli avventurieri hanno una classe, hanno più capacità a disposizione rispetto alla loro prima battaglia: nonostante comporti più rischi, scelgono di sfidare la sorte e affrontare la battaglia Avanscoperta.



Gli avventurieri raggiungono un altro esagono instabile e pescano la carta Territorio Conflitto mostrata qui sopra. Poi, l'indicatore Meteo passa da Bel Tempo ad Alluvione in seguito alle scelte compiute nell'incontro.

AVANSCOPERTE

Davide e Chiara si preparano a giocare la loro prima battaglia Avanscoperta. Richiede più regole rispetto allo scontro che hanno affrontato nell'incontro introduttivo "Evasione", perciò consultano la sezione relativa alle avanscoperte nel regolamento (pagine 73-79).

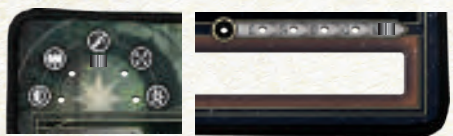
Giorno 3 – Preparazione dell'avanscoperta

I giocatori procedono alla Fase Incontro per preparare l'avanscoperta (vedi pagina 73).

1. I giocatori dividono in pile le tessere Avanscoperta, poi piazzano la tessera di partenza su un bordo dell'area di gioco, con l'icona  verso il centro dell'area.
2. Per questa battaglia, i giocatori decidono di assegnare il segnalino Primo Giocatore a Davide.
 - ▶ Davide schiera il gettone del suo avventuriero Elfo Scuro sull'esagono in alto della colonna di sinistra. Cambia lo stile di combattimento in .
 - ▶ Chiara schiera il suo 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 per ottenere 3 resistenza, quindi scarta la carta (vedi Carte Oggetto a pagina 28 del regolamento). Ciò porta Chiara a 5 resistenza, che è il massimo. I giocatori non hanno unità Compagno da schierare.
3. A causa della regola speciale dell'avanscoperta di Camminata sull'Asse, i giocatori regolano il dado Contatore dei Round a 2. La battaglia può cominciare!



Lo stile di combattimento e la resistenza di Davide



Lo stile di combattimento e la resistenza di Chiara



Contatore dei round



La compagnia si prepara alla sua prima avanscoperta.

Giorno 3 – Turni degli avventurieri in un'avanscoperta

Proseguendo dall'esempio di Preparazione dell'avanscoperta, all'inizio del primo round di battaglia i giocatori non hanno capacità da attivare. Non è un round Fatica, perciò non subiscono iperaffaticamento, e se anche avessero iperaffaticamento nel proprio tracciato di ricarica, non subirebbero danni da fatica. Gli avventurieri svolgono i propri turni individuali.

TURNO DI DAVIDE

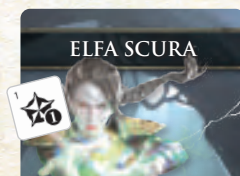
Davide ha il segnalino Primo Giocatore, quindi è il primo nell'ordine di turno.

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 4.

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 cominciato il turno su un esagono esplorabile (vedi Esplorazione nelle Avanscoperte, a pagina 77 del regolamento).

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 sullo spazio libero più a sinistra del suo tracciato di ricarica un dado Stato sulla faccia con l'icona Piaga.
 - 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 su 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 comuni (👛) o leggendarie (👑), quindi non ne vengono piazzate sull'esagono che presenta sia un 👛 che un elmo (👑).
 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, l'orda nemica calcolata dalla compagnia sarebbe di 8, ma secondo la tabella il nemico schierato può essere al massimo di livello 1. Quindi, gli avventurieri pescano e schierano uno Spriggan di livello 1 sull'esagono che presenta sia l'icona 👛 che 🏠. Anche se l'ON non è stata esaurita, non vengono schierati altri nemici perché la tabella della sfida della carta ne indica solo uno, e per di più non ci sono altre icone 🏠 sulla nuova tessera.
 6. Davide piazza la carta a faccia in su vicino alla nuova tessera dato che ha un frammento celeste ancora da raccogliere.
- La tessera è stata unita e l'esplorazione è stata risolta. Davide prosegue con il suo passo Ripresa.



Il dado Lotta prosciugato di Davide



Il tracciato di ricarica di Chiara, con il dado Stato Piaga



La mappa dell'avanscoperta e la carta Stanza delle Spore

Passo Ripresa

Davide risolve il suo passo Ripresa. La sua statistica Ricarica è pari a 2 e ha ancora 1 dado Fatica Leggera nel suo tracciato di ricarica, ottenuto nel giorno 2: lo rimuove ora dal tracciato e lo scarta. A questo punto, prosegue con il suo passo Azioni.

Azione di impegno

Davide dista solo 2 esagoni dal nemico nella Stanza delle Spore, appena esplorata: decide quindi di effettuare un'azione di impegno.

1. Davide non deve cambiare stile di combattimento, dato che ha già lo stile ⚔.
2. Dichiarare come bersaglio lo Spriggan nella Stanza delle Spore. Lo può fare perché il nemico si trova su una tessera adiacente, il che significa che Davide ha visione su di lui. È anche a portata, poiché il suo stile di combattimento ⚔ gli conferisce portata pari alla sua statistica Magicka: raccoglie i suoi dadi Scossa d'Energia del ramo Bastone di Distruzione.
3. Anche il ramo Luce Guaritrice di Davide ha lo stile di combattimento ⚔. Il nuovo dado Purificazione di quel ramo non richiede un bersaglio, perciò Davide può raccogliere anche quel dado come parte della stessa azione. Potrebbe tirare anche il dado Preghiera Rapida di quel ramo, ma anche se ciascun avventuriero ha perso 2 PV, decide di conservarlo.
4. Con la sua statistica Magicka pari a 3, Davide può raccogliere fino a 3 dadi abilità, perciò raccoglie 2 dadi Scossa d'Energia e 1 dado Purificazione. Vuole trarre il massimo vantaggio da questa azione, perciò sceglie di usare anche la sua arma Bastone di Quercia del Fulmine, il cui effetto gli permette di ritirare 1 dado abilità.
5. Davide ottiene dai suoi dadi Scossa d'Energia un risultato che infligge 2 danni e un risultato che gli offre 2 resistenza a patto che venga inflitto 1 danno a un avventuriero. Ottiene inoltre il risultato attivo (A) del suo dado Purificazione, che gli permette di rimuovere un dado Stato e di curare di 1 PV. Davide vuole sconfiggere velocemente lo Spriggan, prima che possa usare la sua abilità Piaga, e la sua resistenza è già al massimo, perciò sfrutta l'effetto del Bastone di Quercia del Fulmine per ritirare il dado Scossa d'Energia che gli fornirebbe 2 resistenza. Ritira il dado e ottiene un risultato che infligge 4 danni. Potrebbe anche utilizzare l'effetto Sovraccarico del Bastone per ruotare 2 dadi su una faccia a sua scelta, ma non vuole ancora scartare quest'arma.
6. Davide risolve i risultati dei suoi dadi. È un'azione più complessa di quelle che ha effettuato nella sua prima battaglia, perciò segue ogni passo dell'impegno.
 - a. Decide di risolvere tutte le icone ottenute.
 - b. Per primi risolve entrambi i dadi Scossa d'Energia, che infliggono in totale 6 danni allo Spriggan. Dato che ha risolto il risultato che infligge 4 danni, deve anche infliggere 1 danno puro a un avventuriero, perciò lo infligge a Chiara. Dopodiché, Davide esaurisce entrambi i dadi abilità Scossa d'Energia, piazzandoli nel proprio tracciato di ricarica. Risolve anche il risultato del dado Purificazione e piazza il dado in uno slot attivo.
 - c. La difesa dello Spriggan è pari a 1, quindi subisce 1 danno dal primo dado Scossa d'Energia (prevenendo l'altro danno inflitto) e altri 4 danni dal secondo dado, che lo portano a 0 PV. Lo Spriggan è stato sconfitto e il suo gettone viene piazzato nella pila dei nemici sconfitti.



7. Davide ha risolto la sua azione di impegno, ma prima di proseguire decide di esaurire subito il suo dado Purificazione dallo slot attivo per rimuovere il dado Piaga dal tracciato di ricarica di Chiara, curandola anche di 1 PV. Se Davide non avesse usato il dado Purificazione in questo modo, Chiara avrebbe subito 1 danno puro all'inizio di ogni suo turno finché il dado Piaga fosse rimasto nel suo tracciato di ricarica. Davide scarta il dado Stato Piaga e piazza il dado Purificazione nel proprio tracciato di ricarica.



Il tracciato di ricarica di Davide

Azione di esplorazione (seconda esplorazione)

Davide sceglie di non muoversi nella Stanza delle Spore e decide invece di effettuare un'altra azione di esplorazione per interagire con il prossimo esagono . Può farlo solo per due motivi: perché non si è ancora mosso (e non potrà muoversi neanche dopo aver effettuato questa azione) e perché l'esplorazione che ha svolto all'inizio del turno non era un'azione di esplorazione (vedi Esplorare a pagina 61 del regolamento).

1. Davide ha visione sull'esagono non ancora esplorato sulla tessera Stanza delle Spore. È a 2 esagoni di distanza, perciò rientra nella portata dettata dalla sua statistica Vigore pari a 2. Pesca la carta Avanscoperta Corridoio Buio, che mostra una tessera da 6 esagoni.
2. Davide pesca una tessera dello stesso tipo, con un esagono sia che , un esagono , 2 esagoni e un esagono .
3. Il testo della carta ha 2 effetti:
 - a. L'effetto Rivelazione viene risolto immediatamente: non vengono schierati nemici finché un avventuriero non si muove su un esagono della tessera.
 - b. La carta presenta anche un riquadro verde con un effetto Ambiente. L'effetto Penombra rimarrà attivo per il resto dell'avanscoperta: gli avventurieri su un'altra tessera non potranno bersagliare nemici su questa, e viceversa.
4. Davide deve unire la tessera alla Stanza delle Spore in maniera tale che almeno un lato dell'esagono esplorato tocchi quello di un esagono della nuova tessera. Decide di orientarla in modo da tenere il più lontano possibile i nemici che prima o poi verranno schierati.
5. La carta ha 1 cassa che verrebbe piazzata sull'esagono più lontano dall'esagono appena esplorato, ma per la regola speciale dell'incontro deve essere invece piazzata una cassa !
6. Davide a questo punto dovrebbe schierare un nemico, ma per ora salta questo passo a causa dell'effetto della carta. Invece, piazza la carta del Corridoio Buio a faccia in su vicino alla nuova tessera, in maniera tale che sia la tabella della sfida che l'effetto Ambiente siano ben visibili.

Fine del turno

Davide ha ancora 2 dadi abilità disponibili (il dado Lotta e il dado Preghiera Rapida), quindi potrebbe effettuare un'altra azione di impegno. Ha anche 5 resistenza, con cui potrebbe attivare una Capacità della Classe. Tuttavia, all'inizio del suo prossimo turno recupererà i 2 dadi Scossa d'Energia, e preferisce conservare le sue risorse per quando saprà cosa si nasconde nel Corridoio Buio. Perciò, termina il suo turno.



Davide esplora e trova un Corridoio Buio per il momento senza nemici, ma che porta a una cassa leggendaria.

TURNO DI CHIARA

A questo punto, tocca a Chiara.

Inizio del turno e passo Ripresa

All'inizio del suo turno, Chiara non ha capacità da risolvere poiché la capacità innata della sua classe non si attiva in questa finestra.

Quindi, Chiara risolve il suo passo Ripresa. Come Davide, rimuove il dado Fatica Leggera rimasto nel tracciato di ricarica e poi prosegue con il passo Azioni.

Azione di movimento

Chiara vuole raccogliere il frammento celeste nella Stanza delle Spore. Decide di effettuare un'azione di movimento. Con la statistica Vigore pari a 3, può muoversi di un massimo di 3 esagoni.

1. Come prima cosa, si muove di 1 esagono sulla Stanza delle Spore. Con questo movimento raccoglie subito il frammento celeste, ma deve risolvere l'effetto Frammento Celeste della stanza. Mette la carta a faccia in su vicino alla carta Incontro Territorio per tenere traccia del numero di frammenti celesti raccolti dalla compagnia. Questo è il primo frammento celeste della compagnia, perciò risolve il primo effetto della carta: deve ottenere fatica leggera fino a riempire il tracciato di ricarica. Al momento è vuoto, perciò ottiene 13 dadi Fatica Leggera!
2. La raccolta del frammento celeste ha interrotto l'azione di movimento di Chiara ma non lo ha terminato, perciò può muoversi ancora di 2 esagoni al massimo. Decide di muoversi sull'esagono  del Corridoio Buio.



Chiara raccoglie il frammento celeste della Stanza delle Spore, ma anche 13 fatica leggera!

3. L'azione di movimento di Chiara viene interrotta di nuovo quando entra nel Corridoio Buio. Essendo il primo avventuriero a muoversi sulla tessera, deve schierare dei nemici come indicato dall'effetto della carta. La riga corrispondente a 2 avventurieri nella tabella della sfida segna 1 nemico di livello 5 e 2 nemici di livello 1. L'ON della compagnia è sempre 8 e la tessera ha solo 2 esagoni con un'icona 🐉, perciò Chiara schiera un nemico di livello 5, uno Stormo di Hackwing, sull'esagono con le icone 🐉 e 🐉, il più lontano dall'esagono 🐉 esplorato da Davide per rivelare questa tessera. Rimangono ancora 3 punti all'ON, perciò Chiara schiera anche un nemico di livello 1, uno Scheletro, sull'altro esagono 🐉. Non può muoversi ulteriormente, perciò la sua azione di movimento termina.



Quando Chiara mette piede nel Corridoio Buio, trova al suo interno uno Scheletro e uno Stormo di Hackwing.

Azione della Capacità della Classe

Il tracciato di ricarica di Chiara è pieno, perciò tutti i dadi che esaurirà verranno prosciugati e trasformeranno il dado Fatica Leggera più a destra in un dado Iperaffaticamento. Decide di spendere 4 resistenza per risolvere la capacità Ripresa Veloce della classe Acrobata, scendendo così a 1 resistenza: questa capacità le permette di svolgere di nuovo il passo Ripresa: rimuove i 2 dadi Fatica Leggera più a sinistra del suo tracciato di ricarica.



Chiara spende 4 resistenza per rimuovere 2 fatica leggera.

Azione di impegno

Nonostante lo Stormo di Hackwing sia ora in visione e potenzialmente a portata, Chiara all'inizio del turno non era adiacente a esso, perciò grazie alla propria abilità Sfuggente lo Stormo ignorerà tutti i danni inflitti da Chiara. Anche lo Scheletro è in visione e distante 1 solo esagono. Chiara decide di effettuare un'azione di impegno per sfruttare le sue nuove abilità del ramo Ombra.

1. Questa è la prima azione di impegno del turno di Chiara, perciò non ottiene fatica. Decide di cambiare lo stile di combattimento da  a .
2. Chiara non dichiara un bersaglio. Raccoglie i suoi dadi abilità Manto dell'Ombra e Ombre Rigeneranti: può farlo perché il ramo abilità Ombra non ha un requisito di stile di combattimento e nessuna delle due abilità richiede un bersaglio. Raccoglie anche 1 dado Lotta, che non richiede un bersaglio finché il suo stile di combattimento è .
3. Chiara tira i 3 dadi che ha raccolto. Con il risultato del dado Manto dell'Ombra può ottenere un dado Stato Furtività quando il dado Manto dell'Ombra viene piazzato in uno slot attivo; inoltre, può esaurirlo per ignorare 1 difesa sul bersaglio nemico. Con il risultato del dado Ombre Rigeneranti può rimuovere 2 fatica leggera per ogni unità in gioco con un dado Stato Furtività. Infine, il risultato del suo dado Lotta è .
4. Chiara risolve i risultati dei dadi tirati.
 - a. Decide di risolvere tutte e 3 le icone ottenute.
 - b. Per primo, risolve il dado Manto dell'Ombra e lo piazza in uno slot attivo: prende un dado Stato, lo gira sulla faccia Furtività e lo piazza nel proprio tracciato di ricarica. Dopodiché, risolve il dado Ombre Rigeneranti: lo esaurisce, lo piazza nel tracciato di ricarica e dato che ora ha un dado Stato Furtività, rimuove 2 fatica leggera dal tracciato di ricarica. Inoltre, posiziona il dado Lotta su uno slot attivo: lo potrà esaurire in un secondo momento per prevenire il danno inflitto da un impegno nemico.
5. L'azione di impegno è terminata. Finché il dado Stato Furtività sarà nel suo tracciato di ricarica, Chiara potrà essere bersagliata solo dai nemici che iniziano il proprio turno adiacente a lei, come lo Scheletro. Lo stato rimarrà nel suo tracciato di ricarica finché non verrà rimosso durante un passo Ripresa o dopo che avrà inflitto danni a un'altra unità.

Fine del turno

Chiara ha ancora 2 dadi abilità Disciplina dello Scudo disponibili, ma piuttosto che effettuare un'altra azione di impegno decide di conservarli per il prossimo turno. Ha anche 1 resistenza, che potrebbe usare per attivare la sua capacità della classe Velocità Travolgente. Tuttavia, sceglie di aspettare e vedere i turni nemici. Termina il suo turno.



Chiara sceglie il suo stile di combattimento.



I risultati dei dadi di Chiara



Chiara piazza i dadi Lotta e Manto dell'Ombra negli slot attivi.



Chiara piazza un dado Stato, girato sulla faccia Furtività, nel suo tracciato di ricarica. Poi, ci piazza il dado Ombre Rigeneranti e rimuove altre 2 fatiche leggere grazie alla capacità del dado.

Giorno 3 – Turni dei nemici in un'avanscoperta

Dopo i turni di entrambi gli avventurieri, tocca ai nemici.

TURNO DELLO STORMO DI HACKWING

Lo Stormo di Hackwing ha il livello più alto, perciò gioca per primo.

1. Lo Stormo di Hackwing non ha effetti di stato né altre capacità da risolvere all'inizio del turno.
2. Ha portata pari a 1 e non ha avventurieri adiacenti, perciò deve muoversi.
 - a. Come prima cosa, determina un esagono di destinazione da cui abbia a portata e in visione almeno 1 unità bersagliabile. Lo Stormo di Hackwing non ha iniziato il turno vicino a Chiara, perciò non può bersagliarla a causa della Furtività nel suo tracciato di ricarica. Davide invece è bersagliabile: lo Stormo di Hackwing si muoverebbe nella sua direzione se ci fosse un esagono di destinazione da cui avesse visione e portata su di lui, ma non ci sono esagoni idonei. Il nemico quindi si muove il più possibile verso l'unità avversaria più vicina, sia essa bersagliabile o meno. Il suo esagono di destinazione è l'esagono  libero adiacente all'esagono occupato da Chiara.
 - b. Lo Stormo di Hackwing si muove di 2 esagoni e termina il movimento sull'esagono adiacente a quello di Chiara, in basso a destra.
3. Lo Stormo di Hackwing determina il proprio bersaglio. Può bersagliare fino a 2 unità avversarie entro la sua portata pari a 1, dando priorità all'unità più debole. Tuttavia, pur essendo a portata, Chiara continua a non essere bersagliabile a causa della Furtività nel suo tracciato di ricarica.
4. Lo Stormo di Hackwing non ha bersagli da impegnare, perciò salta il resto del passo Impegno e non ha tiri da risolvere. Di conseguenza, non può neppure risolvere la sua abilità nativa di Black Marsh, Nubiveggente (vedi pagina 4 del dizionario geografico di Black Marsh).
5. Nessun avventuriero ha capacità da risolvere in risposta, perciò il turno dello Stormo di Hackwing finisce qui.



Lo Stormo di Hackwing si avvicina a Davide e Chiara, ma non effettua impegni per questo turno.

TURNO DELLO SCHELETRO

Ora tocca allo Scheletro.

1. Lo Scheletro non ha effetti di stato né altre capacità da risolvere all'inizio del turno.
2. Ha portata pari a 1 e ha iniziato il turno adiacente a Chiara: la può quindi bersagliare, ignorando il suo dado Furtività. Per questo motivo, lo Scheletro non ha bisogno di muoversi.
3. Lo Scheletro determina il proprio bersaglio. Può bersagliare fino a 2 unità avversarie entro la sua portata pari a 1: solo Chiara è a portata, perciò bersaglia lei.
4. Risolve il passo Impegno.
 - a. Davide raccoglie e tira il dado Lotta nemico dello Scheletro e ottiene un risultato **1**, che viene risolto contro Chiara.
 - b. Chiara esaurisce dallo slot attivo il suo dado Lotta sulla faccia **2** per prevenire 1 danno. Piazza il dado Lotta esaurito nel tracciato di ricarica.
5. Lo Scheletro ha effettuato l'impegno e Chiara ha reagito, perciò il turno finisce qui.

Tutte le unità hanno svolto il proprio turno, perciò il round termina. Gli avventurieri hanno raccolto 1 frammento celeste, ma non hanno ancora completato l'obiettivo dell'incontro. Non hanno intenzione di ritirarsi, quindi la battaglia continua.



Chiara è il bersaglio dell'impegno dello Scheletro. Previene il danno esaurendo il dado Lotta attivo.

Giorno 3 – Turni degli avventurieri in un'avanscoperta (Round 2)

All'inizio del secondo round, i giocatori fanno avanzare il contatore dei round a 3: durante la preparazione lo avevano regolato a 2 a causa della regola speciale dell'avanscoperta di Camminata sull'Asse. Non è un round Fatica, perciò nessun avventuriero subisce iperaffaticamento. Svolgono quindi i propri turni individuali.

TURNO DI DAVIDE

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

Inizio del turno

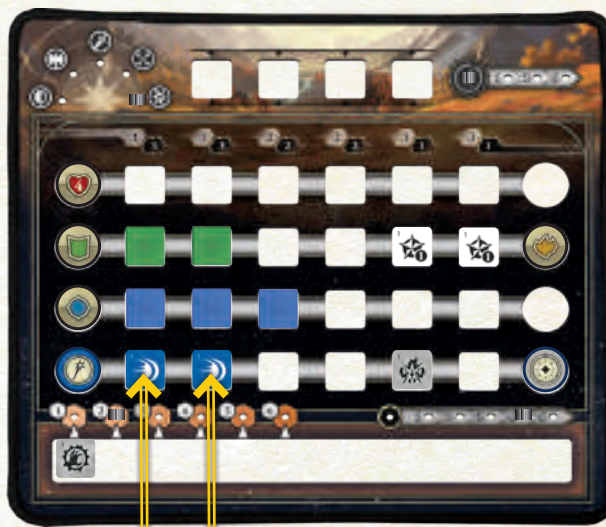
All'inizio del turno, Davide ha lo stile di combattimento magico ☼, perciò attiva la capacità innata della classe Stregone e ottiene 1 resistenza, portandolo ad averne un totale di 4.

Passo Ripresa

Davide risolve il suo passo Ripresa. Ha ancora 2 dadi Scossa d'Energia e 1 dado Purificazione nel tracciato di ricarica. La sua statistica Ricarica è pari a 2, perciò recupera i suoi 2 dadi Scossa d'Energia e li ripone nella riga Attributo corretta.



Davide recupera 2 dadi.



Il tappetino di Davide dopo la ripresa.

Azione di movimento

Davide decide di effettuare un'azione di movimento. Grazie alla sua statistica Vigore pari a 2, può muoversi di un massimo di 2 esagoni. Si muove di 2 esagoni verso l'interno della Stanza delle Spore, fermandosi sull'esagono 🏠 di quella tessera, adiacente all'esagono 🏠 del Corridoio Buio su cui si trova Chiara. Questo esagono non è esplorabile poiché è già adiacente a un altro esagono 🏠.

Azione di impegno

Davide decide di effettuare un'azione di impegno.

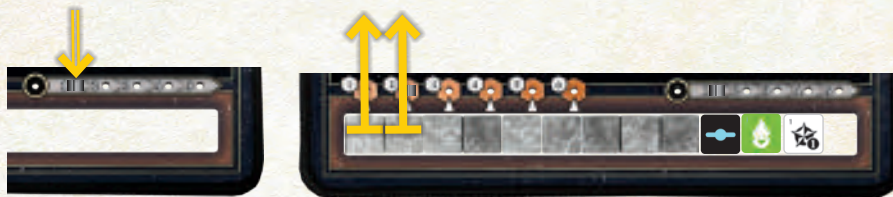
1. Questa è la prima azione di impegno del turno di Davide, perciò non ottiene fatica. Sceglie di non cambiare stile di combattimento, dato che ha già lo stile ☼.
2. Non dichiara un bersaglio. Si trova nella Stanza delle Spore, che è adiacente al Corridoio Buio, perciò in una situazione normale Davide avrebbe visione sia su Chiara che sui nemici su quella tessera; tuttavia, l'effetto Ambiente Penombra del Corridoio Buio impedisce a Davide di bersagliare nemici su quella tessera finché lui si trova su un'altra tessera.
3. Dato che non ha dichiarato un bersaglio, Davide non può raccogliere i dadi Scossa d'Energia, ma il suo dado abilità Preghiera Rapida non richiede un bersaglio: lo raccoglie.
4. Davide tira il dado Preghiera Rapida e ottiene il risultato che cura ogni avventuriero di 2 PV.
5. Davide risolve il risultato del dado e cura ogni avventuriero di 2 PV, alzando i PV di Davide a 4 e quelli di Chiara a 5. Dopodiché, Davide esaurisce il dado e lo piazza nel tracciato di ricarica.

Azione della Capacità della Classe

Davide vuole aiutare ulteriormente Chiara, perciò decide di spendere 1 resistenza per risolvere la capacità della Stregone Ondata di Potere (scendendo così a 3 resistenza). Spende 2 resistenza aggiuntiva (scendendo a 1 resistenza) per far rimuovere a Chiara un pari numero di dadi più a sinistra dal suo tracciato di ricarica. Chiara rimuove 2 fatica leggera.



Davide si muove, poi effettua un impegno per curare ogni avventuriero di 2 PV.



Davide spende resistenza per risolvere la capacità della classe Ondata di Potere, che rimuove 2 fatica leggera dal tracciato di ricarica di Chiara.

Fine del turno

Davide ha ancora un dado Lotta disponibile, che potrebbe tirare per aumentare la propria difesa, ma decide di conservarlo per il prossimo turno piuttosto che effettuare un'altra azione di impegno. Perciò, termina il turno.

TURNO DI CHIARA

A questo punto, tocca a Chiara.

Passo Ripresa

Chiara risolve il passo Ripresa. Ha ancora 7 dadi Fatica Leggera nel proprio tracciato di ricarica dal primo round, oltre a un dado Stato Furtività e i dadi abilità Ombre Rigeneranti e Lotta. Rimuove 2 fatica leggera.



Chiara rimuove altri 2 dadi Fatica Leggera.

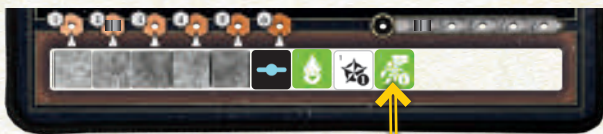
Azione di impegno

Essendo adiacente a entrambi i nemici, Chiara decide di effettuare un'azione di impegno. Ha ancora il dado Stato Furtività, ma ogni nemico che inizierà il proprio turno adiacente a lei potrà bersagliarla.

1. Questa è la prima azione di impegno del turno di Chiara, perciò non ottiene fatica. Decide di cambiare lo stile di combattimento da ❶ a ❷.
2. Dichiara lo Scheletro come bersaglio. Sia Chiara che lo Scheletro si trovano nel Corridoio Buio, perciò lei ha visione su di esso e l'effetto Penombra della tessera non si applica. La capacità ❶ del suo dado attivo Manto dell'Ombra dice che, al momento dell'impegno, Chiara può esaurire il dado per ignorare 1 difesa del nemico bersagliato. Decide di attivare l'effetto e piazza il dado nel tracciato di ricarica.
3. Chiara raccoglie i suoi 2 dadi abilità Disciplina dello Scudo.
4. Ottiene un ❷ e un ❶ dai suoi dadi Disciplina dello Scudo.
5. Chiara risolve i risultati dei dadi tirati.
 - a. Decide di risolvere tutte e 2 le icone ottenute.
 - b. Risolve ciascun dado Disciplina dello Scudo, infliggendo un totale di 3 danni allo Scheletro. Dato che ha inflitto dei danni, deve scartare il dado Stato Furtività. Dopodiché, piazza entrambi i dadi Disciplina dello Scudo nei suoi slot attivi.
 - c. Lo Scheletro ha 2 difesa, ma Chiara ha esaurito il dado abilità Manto dell'Ombra per ignorare 1 difesa, perciò lo Scheletro previene 1 solo danno e subisce 2 danni, scendendo così a 0 PV. Lo Scheletro è sconfitto e il suo gettone viene piazzato nella pila dei nemici sconfitti.
6. Né Davide né lo Stormo di Hackwing hanno capacità da risolvere in questa finestra di reazione, perciò l'azione di impegno termina qua.



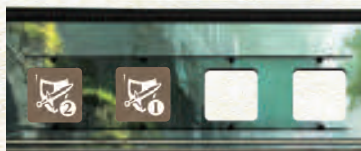
Chiara cambia stile di combattimento.



Chiara piazza il dado Manto dell'Ombra nel tracciato di ricarica per attivarne l'effetto.



I risultati dei dadi di Chiara



Chiara piazza i dadi Disciplina dello Scudo nei propri slot attivi.



Chiara scarta il dado Stato Furtività.



Chiara effettua un'azione di impegno, esaurendo il dado attivo Manto dell'Ombra per ignorare la difesa dello Scheletro e sconfiggerlo. Dopo aver inflitto danni, scarta anche il dado Stato Furtività.

Capacità di movimento dell'Acrobata e prova di scasso

Ora che Chiara non ha solo esagoni occupati intorno a sé, può muoversi. Dato che ha appena sconfitto un nemico, risolve la capacità innata della classe Acrobata, che le permette di muoversi immediatamente di un massimo di 4 esagoni. Si muove di 2 esagoni per raggiungere l'esagono con la cassa leggendaria (🗡️). Ciò interrompe il suo movimento e lei sceglie di tentare una prova di scasso per aprire questa cassa.

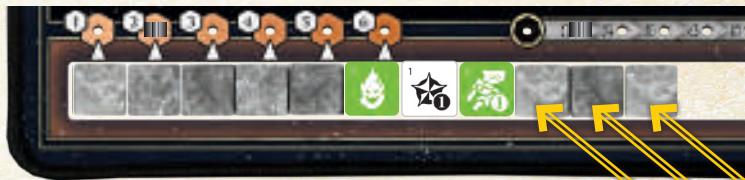


Chiara attiva la capacità innata della classe Acrobata e si muove sull'esagono con la cassa 🗡️.

1. Chiara esamina il retro della carta in cima al mazzo 🗡️. Ha un codice di difficoltà 6-5-2-3, di cui il 6 è la cifra chiave, e 4 tentativi. Chiara tira i dadi Scasso e ottiene un 4, un 2 e un altro 2.
 2. Ora può correggere i risultati. Questo codice ha una cifra chiave, perciò Chiara deve replicare quella cifra prima di poter conservare altri dadi. Decide di ottenere 2 fatica leggera per effettuare fino a 2 correzioni: corregge due volte il 4, trasformandolo in un 6.
 3. Ha replicato la cifra chiave, quindi ora può conservare gli altri risultati di questo tiro o dei prossimi. Ha replicato anche il 2. Tuttavia, non ha ancora replicato il codice per intero.
 4. Chiara ha ancora 3 tentativi: tiene il 2, ma non serve che tenga anche il 6 dopo aver replicato la cifra chiave. Riprende dal passo Tirare i Dadi, ritira il 6 e l'altro 2, ottenendo così un 5 e un 4.
 5. Il 5 fa parte del codice. Può correggere di nuovo i risultati, perciò decide di ottenere 1 fatica leggera per effettuare 1 correzione: modifica il 4 in un 3.
 6. Chiara a questo punto ha replicato con i dadi tutte le cifre del codice, quindi supera la prova di scasso! Apre la cassa, scarta il gettone e prende la prima carta del mazzo 🗡️: si tratta di un'arma (🔪), lo Spaccacanaglie. Aggiunge l'oggetto ai propri slot pronti.
- La prova di scasso ha interrotto la capacità di movimento dell'Acrobata: Chiara si è mossa di 2 esagoni e può ancora muoversi di altri 2 esagoni, perciò si muove sull'esagono 🏠 inesplorato e termina il proprio movimento.



Una carta Oggetto Leggendaria con 4 tentativi e un codice di difficoltà 6-5-2-3.



Chiara ottiene 3 fatica leggera per correggere i risultati: 2 nel primo tiro, 1 nel quarto.

Pur trovandosi su un esagono esplorabile, Chiara sceglie di non attivare un'esplorazione in questo momento.



Chiara supera la prova di scasso e ottiene lo Spaccacanaglie. Poi prosegue il movimento, fermandosi su un esagono  esplorabile ma senza attivare un'esplorazione.

Fine del turno

Questo movimento di Chiara era una capacità, non un'azione: potrebbe quindi effettuare ancora un'azione di movimento. Tuttavia, non ha dadi disponibili e non vuole tornare indietro verso lo Stormo di Hackwing, l'unico nemico rimasto nel Corridoio Buio. Decide di terminare il turno.

Giorno 3 – Turni dei nemici in un'avanscoperta (Round 2)

Dopo i turni di entrambi gli avventurieri, lo Stormo di Hackwing è l'ultimo nemico rimasto sulla mappa.

TURNO DELLO STORMO DI HACKWING

Non ci sono effetti da risolvere all'inizio del turno, perciò lo Stormo di Hackwing passa direttamente al passo Movimento. La sua portata è pari a 1 e non ha avventurieri a portata, perciò deve muoversi.

1. Come prima cosa, determina il più vicino esagono di destinazione da cui abbia a portata e in visione almeno 1 unità bersagliabile. Se ciò non fosse possibile, si muoverebbe il più possibile in direzione dell'unità avversaria più vicina.
2. I nemici possono muoversi di un massimo di 2 esagoni. Gli avventurieri si trovano entrambi a 2 esagoni di distanza dallo Stormo di Hackwing, perciò ci sono 2 possibili esagoni di destinazione che mettono un'unità avversaria entro portata: l'esagono a nord-ovest rispetto alla posizione attuale dello Stormo di Hackwing, e quello a nord-est.
 - a. Dato che entrambi gli esagoni di destinazione si trovano a pari distanza dallo Stormo di Hackwing, quest'ultimo si dovrà muovere verso l'unità con priorità, ovvero l'unità avversaria più debole (quella con meno PV). Davide ha 4 PV e Chiara 5, perciò lo Stormo di Hackwing si muove di 1 esagono verso nord-ovest, fermandosi sull'esagono 🏠 del Corridoio Buio adiacente all'esagono 🏠 della Stanza delle Spore, su cui si trova Davide.
3. Lo Stormo di Hackwing risolve il passo Impegno.
 - a. Lo Stormo di Hackwing determina il proprio bersaglio. Pur potendo bersagliare fino a 2 unità avversarie, ha a portata solamente Davide, perciò lo Stormo di Hackwing bersaglia solo lui. Quando lo Stormo di Hackwing determina il proprio bersaglio, si attiva la capacità nativa Nubiveggente. Il meteo segna Alluvione, perciò Davide deve esaurire 3 dadi dai propri slot attivi. In ogni caso, non ha dadi attivi da scartare.
 - b. Chiara raccoglie e tira i 3 dadi Lotta nemici dello Stormo di Hackwing, ottenendo 3 risultati vuoti.
 - c. Fortunatamente per Davide, lo Stormo di Hackwing non infligge danni, perciò lui non ne subisce e non perde PV.
4. Lo Stormo di Hackwing ha effettuato l'impegno e gli avventurieri non hanno capacità da risolvere in risposta, perciò il suo turno finisce qui.

Tutte le unità hanno svolto il proprio turno, perciò il round finisce qui. Gli avventurieri hanno raccolto 1 solo frammento celeste, perciò l'obiettivo dell'incontro non è ancora completato. Gli avventurieri non vogliono ritirarsi, perciò la battaglia continua.



Lo Stormo di Hackwing si muove verso Davide. Lo bersaglia e attiva la capacità nativa Nubiveggente, ma Davide non ha dadi attivi da esaurire. Poi lo impegna, ma non infligge danni.

Giorno 3 – Turni degli avventurieri in un'avanscoperta (Round 3)

All'inizio del terzo round, i giocatori fanno avanzare il contatore dei round a 4 (sempre a causa della regola speciale della preparazione). Non è un round Fatica, perciò nessun avventuriero subisce iperaffaticamento. Svolgono quindi i propri turni individuali.

TURNO DI DAVIDE

Davide è il primo nell'ordine di turno.

Inizio del turno

All'inizio del turno, Davide ha lo stile di combattimento ☸, perciò attiva la capacità innata della classe Stregone e ottiene 1 resistenza, portandolo ad averne un totale di 2.

Passo Ripresa

Davide risolve il suo passo Ripresa. Ha ancora 1 dado Purificazione e 1 dado Preghiera Rapida nel tracciato di ricarica. La sua statistica Ricarica è pari a 2, perciò recupera entrambi i dadi e li ripone nella riga Attributo corretta.



Davide recupera 2 dadi.



Il tappetino di Davide dopo la ripresa.

Azione di movimento

Davide vorrebbe impegnare lo Stormo di Hackwing, ma quest'ultimo si trova ancora nel Corridoio Buio, il che significa che non può essere bersagliato a causa dell'effetto Ambiente di quella tessera. Inoltre, Davide sa che se lo Stormo di Hackwing lo bersaglierà di nuovo, gli farà esaurire i dadi Lotta piazzati negli slot attivi. Davide decide quindi di effettuare un'azione di movimento: in questo modo, se lo Stormo di Hackwing lo seguirà, lui potrà impegnarlo il prossimo turno. Davide si muove di 1 esagono, terminando il movimento sull'esagono 🏠 della Stanza delle Spore, adiacente alla tessera di partenza.



Davide si allontana dallo Stormo di Hackwing.

Fine del turno

Davide ha ancora resistenza da spendere, ma non vuole attivare una capacità della classe. Perciò, termina il turno.

TURNINO DI CHIARA

A questo punto, tocca a Chiara. Nonostante non abbia dati disponibili, Chiara sa che questo è un turno cruciale: la compagnia ha bisogno di altri 2 frammenti celesti per superare l'avanscoperta e di un altro oggetto  per completare la missione secondaria.

Inizio del turno ed Esplorazione

All'inizio del proprio turno, Chiara si trova su un esagono esplorabile del Corridoio Buio. Sceglie di attivare un'esplorazione. Non è un'azione, dato che ha iniziato il turno su un esagono esplorabile.

1. Chiara pesca la prima carta del mazzo Avanscoperta, ovvero Sala del Trono, su cui è mostrata una tessera Avanscoperta formata da 19 esagoni. Pesca una tessera della forma corrispondente.
2. Il testo della carta ha 2 effetti:
 - a. L'effetto Rivelazione di solito si risolve immediatamente, a meno che la tessera non richieda la presenza di nemici su di essa. La Sala del Trono lo richiede, perciò Davide e Chiara aspettano a risolvere l'effetto.
 - b. La carta presenta anche un riquadro blu con un effetto Frammento Celeste, che si attiverà più tardi, quando un avventuriero si muoverà su un esagono della tessera e ne otterrà i 2 frammenti celesti (🔵🔵).
3. Chiara unisce la tessera al Corridoio Buio, in maniera tale che l'esagono della Sala del Trono che presenta sia l'icona 🗡️ che 🏠 sia adiacente all'esagono su cui si trova lei.
4. La carta presenta una cassa 🏠 e una 🗡️, ma Chiara piazza 2 casse 🗡️ a causa della regola speciale di Camminata sull'Asse. Piazza 1 🗡️ sull'esagono 🗡️ più lontano da quello che ha esplorato, e l'altra 🗡️ sull'altro esagono 🗡️ più lontano.
5. La tabella della sfida della carta indica nella riga per 2 avventurieri (👤👤) i nemici seguenti: 1 nemico di livello 20, 1 di livello 10 e 1 di livello 5. La compagnia ha un'ON pari a 8 e la tessera da 19 esagoni ha 4 esagoni 🗡️, quindi gli avventurieri pescano e schierano un nemico di livello 5 al posto di uno di livello 20 (dato che l'ON non permette di pescare un nemico di livello 20), un nemico di livello 1 al posto di uno di livello 10 (dato che l'ON rimasta è 3) e un altro nemico di livello 1 al posto di uno di livello 5. Nonostante rimangano 1 punto di ON e 1 esagono 🗡️ libero, il limite di nemici della carta Avanscoperta è stato raggiunto, quindi non ne vengono schierati altri. Per primo, Chiara pesca e schiera uno Skeeever di livello 5. I 2 esagoni 🗡️ più lontani da lei sono entrambi a 5 esagoni di distanza, perciò sceglie di piazzare lo Skeeever sull'esagono 🗡️ a sud-ovest della cassa 🗡️ più lontana. Dopodiché, pesca e schiera una Bandita Orco di livello 1 sul secondo esagono 🗡️ più lontano, poi una Bandita Khajiit di livello 1 sul terzo esagono 🗡️ più lontano.
6. Ora che i nemici sono stati schierati, gli avventurieri possono risolvere l'effetto Rivelazione della carta: decidono di ottenere 2 dadi Fatica Leggera e di piazzarli nel tracciato di ricarica di Davide. In questo modo, la compagnia infligge un totale di 4 danni puri ai nemici su questa tessera. Davide e Chiara decidono di infliggere tutti e 4 i danni alla Bandita Khajiit, riducendola a 0 PV. Viene sconfitta e piazzata nella pila dei nemici sconfitti.



Da Davide ottiene 2 dadi Fatica Leggera.

7. Chiara posiziona la carta Avanscoperta a faccia in su vicino alla tessera appena piazzata, dato che ha dei frammenti celesti ancora da raccogliere.
- La tessera è stata unita, perciò l'esplorazione di Chiara è risolta. Prosegue con il passo Ripresa.



Chiara attiva un'esplorazione dall'esagono su cui si trova e rivela la Sala del Trono. Piazza 2 casse a causa della regola speciale dell'avanscoperta e schiera 3 nemici. La compagnia risolve l'effetto della carta: aggiunge 2 dadi Fatica Leggera al tracciato di ricarica di Davide e infligge 4 danni puri alla Bandita Khajiit, sconfiggendola.

Passo Ripresa

Chiara risolve il passo Ripresa. Rimuove 2 dadi Fatica Leggera dal proprio tracciato di ricarica: le rimangono 9 dadi in tutto, di cui 6 Fatica Leggera.



Chiara rimuove 2 dadi Fatica Leggera.

Azione di movimento

Chiara effettua un'azione di movimento e si muove sull'esagono adiacente della Sala del Trono, che presenta le icone  e . Dato che è entrata nella Sala del Trono, il suo movimento si interrompe e raccoglie i 2 frammenti celesti della tessera, portando la compagnia ad averne un totale di 3. Dopodiché, deve risolvere anche l'effetto Frammento Celeste della Sala del Trono, che la obbliga a ottenere 1 iperaffaticamento per ogni frammento celeste raccolto nell'avanscoperta, compresi i 2 di questa tessera. Chiara aggiunge 3 dadi Iperaaffaticamento al proprio tracciato di ricarica: ora ha un totale di 12 dadi nel tracciato.

La raccolta dei frammenti celesti ha interrotto il movimento di Chiara, che può ancora muoversi di un massimo di 2 esagoni. Si muove sull'esagono adiacente con la cassa , il più lontano dallo Skeeever.



Chiara si muove sull'esagono con le icone  e  e raccoglie i 2 frammenti celesti della Sala del Trono, ma risolvendo l'effetto della carta ottiene 3 iperaffaticamento! Poi, si muove ulteriormente sull'esagono con la cassa .



Prova di scasso

Il movimento di Chiara si interrompe anche nel momento in cui si muove sull'esagono con la cassa 🗳️. Sceglie di tentare una prova di scasso per aprire questa cassa.

1. Chiara esamina il retro della carta in cima al mazzo 🗳️. Ha un codice di difficoltà 2-3-1-4, di cui il 2 è la cifra chiave, e 4 tentativi. Chiara tira i dadi Scasso e ottiene un 2, un 3 e un 5.
2. Ora può correggere i risultati, ma Chiara ha già replicato la cifra chiave! Decide di non farlo per non ottenere fatica leggera.
3. Ha replicato il 2, che era la cifra chiave, quindi ora può conservare gli altri risultati di questo tiro o dei prossimi. Ha replicato anche il 3. Tuttavia, non ha ancora replicato il codice per intero.
4. Chiara ha ancora 3 tentativi: tiene il 3, ma non serve che tenga anche il 2 dopo aver replicato la cifra chiave. Ritorna al passo Tirare i dadi e ritira il 2 e il 5, ottenendo così un 2 e un 4.
5. Può correggere di nuovo i risultati, ma il suo tracciato di ricarica è quasi pieno e non vuole ottenere altra fatica, perciò li lascia come sono.
6. Chiara ha replicato 3 cifre: il 2, il 3 e il 4. Ritira il dado con il 2 e ottiene un 1.
7. Chiara a questo punto ha replicato con i dadi tutte le cifre del codice, quindi supera la prova di scasso! Apre la cassa, scarta il gettone e prende la prima carta del mazzo 🗳️: si tratta di un oggetto Vario (🔪), il Sigillo del Verme. Dato che ha ancora spazio negli slot pronti, decide di aggiungervi il Sigillo.

La prova di scasso ha interrotto l'azione di movimento di Chiara: si è mossa di 2 esagoni e può ancora muoversi di 1 altro esagono, ma preferisce concludere qui il proprio movimento.



Chiara ottiene il Sigillo del Verme.

Fine del turno

Ora che Chiara ha raccolto 3 frammenti celesti, l'obiettivo Perlustrazione è stato completato e la compagnia può ritirarsi per terminare la battaglia alla fine del round in corso! Chiara ha anche ottenuto il secondo oggetto 🗳️ che serviva alla compagnia per completare la missione secondaria. Non ha dadi abilità disponibili, quindi decide di terminare il turno.

Giorno 3 – Turni dei nemici in un'avanscoperta (Round 3)

Nonostante gli avventurieri abbiano raggiunto l'obiettivo dell'avanscoperta, i nemici devono comunque svolgere il proprio turno nel round in corso. Sia lo Stormo di Hackwing che lo Skeeever sono nemici di livello 5, perciò giocheranno il proprio turno prima della Bandita Orco di livello 1. La compagnia decide che lo Stormo di Hackwing gioca per primo.

STORMO DI HACKWING

Non ci sono effetti da risolvere all'inizio del turno, perciò lo Stormo di Hackwing passa direttamente al passo Movimento. La sua portata è pari a 1 e non ha avventurieri a portata, perciò deve muoversi.

1. Come prima cosa, determina un esagono di destinazione da cui abbia a portata e in visione almeno 1 unità bersagliabile. Se ciò non fosse possibile, si muoverebbe il più possibile in direzione dell'unità avversaria più vicina.
2. I nemici possono muoversi di un massimo di 2 esagoni. Chiara è distante 4 esagoni dallo Stormo di Hackwing e Davide 2, perciò l'unico esagono di destinazione possibile che mette un'unità avversaria a portata è l'esagono immediatamente a sud-est di quello di Davide. Lo Stormo di Hackwing si muove di 1 esagono verso nord-ovest e si ferma lì.
3. Lo Stormo di Hackwing risolve il passo Impegno.
 - a. Lo Stormo di Hackwing determina il proprio bersaglio. Pur potendo bersagliare fino a 2 unità avversarie, ha a portata solamente Davide, perciò lo Stormo di Hackwing bersaglia solo lui. Quando lo Stormo di Hackwing determina il proprio bersaglio, si attiva la capacità Nativa Nubiveggente. Come prima, Davide deve esaurire 3 dadi dai propri slot attivi, ma non ne ha.
 - b. Chiara raccoglie e tira i 3 dadi Lotta nemici dello Stormo di Hackwing, ottenendo 2 **1** e 1 risultato vuoto. Entrambi i risultati **1** vengono risolti contro Davide.
 - c. Davide non ha capacità da attivare per prevenire i danni, perciò subisce un totale di 2 danni, scendendo così da 4 a 2 PV.
4. Lo Stormo di Hackwing ha effettuato l'impegno e gli avventurieri non hanno capacità da risolvere in risposta, perciò il suo turno finisce qui.



*Lo Stormo di Hackwing si muove vicino a Davide e lo impegna.
Davide perde 2 PV.*

SKEEVER

Ora tocca allo Skeever. Non ci sono effetti da risolvere all'inizio del turno, perciò lo Skeever passa direttamente al passo Movimento. La sua portata è pari a 1 e non ha avventurieri a portata, perciò deve muoversi.

1. Come prima cosa, determina un esagono di destinazione da cui abbia a portata e in visione almeno 1 unità bersagliabile. Se ciò non fosse possibile, si muoverebbe il più possibile in direzione dell'unità avversaria più vicina.
2. I nemici possono muoversi di un massimo di 2 esagoni. Chiara è distante 4 esagoni dallo Skeever e Davide 10, perciò non ci sono esagoni di destinazione possibili: lo Skeever si muove quindi il più possibile in direzione dell'unità avversaria più vicina, ovvero Chiara. L'esagono di destinazione dello Skeever è quello immediatamente a nord-ovest dell'esagono libero con l'icona . Lo Skeever si muove di 2 esagoni e termina lì il proprio movimento.
3. Lo Skeever non può bersagliare un'unità avversaria dopo essersi mosso, perciò risolve la propria capacità Impeto e si muove una seconda volta invece di risolvere l'impegno. Lo Skeever determina di nuovo il proprio esagono di destinazione, questa volta a partire dall'esagono su cui si trova ora. La sua destinazione è l'esagono libero immediatamente a sud di Chiara: da lì Chiara sarà a portata e in visione dello Skeever. Quest'ultimo si muove quindi di 1 altro esagono e termina il movimento sul proprio esagono di destinazione.
4. Lo Skeever si è mosso di nuovo invece di risolvere il proprio impegno. Gli avventurieri non hanno capacità da risolvere in risposta, perciò il suo turno finisce qui.



Lo Skeever si muove in direzione di Chiara, poi attiva la capacità Impeto per muoversi ancora e terminare il movimento adiacente a lei. Tuttavia, lo Skeever non può impegnarla dopo essersi mosso di nuovo.

BANDITA ORCO

Dopo i turni dei nemici di livello 5, ora tocca alla Bandita Orco. Non ci sono effetti da risolvere all'inizio del turno, perciò la Bandita Orco passa direttamente al passo Movimento. La sua portata è pari a 1 e non ha avventurieri a portata, perciò deve muoversi.

1. Come prima cosa, determina un esagono di destinazione da cui abbia a portata e in visione almeno 1 unità bersagliabile. Se ciò non fosse possibile, si muoverebbe il più possibile in direzione dell'unità avversaria più vicina.
2. I nemici possono muoversi di un massimo di 2 esagoni. Chiara è distante 3 esagoni dalla Bandita Orco e Davide 10, perciò l'unico esagono di destinazione possibile è l'esagono immediatamente a sud-est di quello di Chiara. La Bandita Orco si muove di 2 esagoni verso nord-ovest e si ferma lì.
3. La Bandita Orco risolve il passo Impegno.
 - a. Determina il proprio bersaglio. Pur potendo bersagliare fino a 2 unità avversarie, ha a portata solamente Chiara, perciò bersaglia lei.
 - b. Davide raccoglie e tira i 2 dadi Lotta nemici della Bandita Orco, ottenendo 1 **1** e 1 risultato vuoto. Prima di infliggere i danni, si attiva l'abilità Aggressivo della Bandita Orco, perciò Davide ritira il colpo mancato e ottiene un **2**. Entrambi i risultati vengono risolti contro Chiara.
 - c. Verrebbero così inflitti 3 danni a Chiara, ma lei attiva la capacità innata Resistenza Argoniana della sua razza: previene tutti i danni che le verrebbero inflitti, ma non potrà attivarla di nuovo in questa battaglia.
4. La Bandita Orco ha effettuato l'impegno e gli avventurieri non hanno altre capacità da risolvere in risposta, perciò il suo turno finisce qui.

Tutte le unità hanno svolto il proprio turno, perciò il round finisce qui. Gli avventurieri hanno raccolto 3 frammenti celesti, perciò hanno ultimato l'avanscoperta! Decidono di ritirarsi, completando l'obiettivo Perlustrazione dell'incontro e terminando qui la battaglia.



La Bandita Orco si muove vicino a Chiara e la impegna. Attiva l'abilità Aggressivo per ritirare un colpo mancato, infliggendo così 3 danni a Chiara. Lei previene i danni attivando la capacità innata Resistenza Argoniana.

Giorno 3 – Risistemare dopo un'avanscoperta

Alla fine dell'incontro, i giocatori devono risistemare dopo la battaglia (vedi pagina 86 del regolamento).

1. Ogni giocatore ripone il proprio gettone dell'avventuriero sul relativo tappetino.
2. Chiara ha ancora 2 dadi Disciplina dello Scudo negli slot attivi, perciò li rimuove e li esaurisce, ma il suo tracciato di ricarica ha 1 solo spazio libero: piazza 1 dado Disciplina dello Scudo in quello spazio e prosciuga l'altro. Poi, dato che non ha potuto piazzare tutti i dadi richiesti nel tracciato di ricarica, prosciuga il dado non Iperaffaticamento più a destra nel tracciato (l'altro dado Disciplina dello Scudo) e lo sostituisce con un iperaffaticamento. Dopodiché, ogni avventuriero recupera tutti i propri dadi abilità prosciugati. Davide recupera il dado Lotta che aveva prosciugato all'inizio della battaglia, e Chiara recupera i dadi Disciplina dello Scudo che ha appena prosciugato. Gli altri dadi già presenti nei tracciati di ricarica degli avventurieri rimangono dove sono: Chiara dovrà quindi affrontare la prossima battaglia con un tracciato di ricarica totalmente pieno.
3. I giocatori smontano la mappa di battaglia. Prendono i gettoni dei nemici sconfitti, li separano secondo il livello e li ripongono nei relativi sacchetti dei nemici. Dividono le tessere della mappa secondo la forma, mescolano ogni pila a faccia in giù e le posizionano nell'area apposita. Rimiscolano quindi tutte le carte Avanscoperta che hanno utilizzato nel mazzo Avanscoperta (assicurandosi di lasciare da parte la Stanza Sommersa, carta speciale di Black Marsh) e lo posizionano nell'area apposita. Sono pronti per la prossima battaglia.



Chiara rimuove i dadi attivi, ma dato che non ha abbastanza spazio per piazzare entrambi i dadi nel tracciato di ricarica, è costretta a prosciugarli entrambi e a ottenere un iperaffaticamento.



Lo stato finale del tappetino di Davide dopo la battaglia

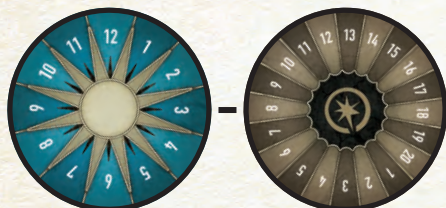


Lo stato finale del tappetino di Chiara dopo la battaglia

Giorno 3 – Fase Ricompense

Passano molti altri round, ma alla fine la compagnia raccoglie altri 2 frammenti celesti (arrivando a 3) e soddisfa l'obiettivo. Alla fine di quel round i giocatori completeranno sia la battaglia che la Fase Incontro, quindi potranno proseguire con la Fase Ricompense.

1. La compagnia ha completato l'obiettivo Perlustrazione dell'avanscoperta e ha superato l'incontro, perciò guadagna la ricompensa di 1 PE di Camminata sull'Asse e 3 PE per i frammenti celesti, poiché l'obiettivo Perlustrazione conferisce 1 PE per ogni frammento celeste raccolto, in aggiunta ai PE accordati dalla carta Incontro. La compagnia guadagna un totale di 4 PE, perciò fa avanzare il quadrante dei PE da 4 a 8, e ogni avventuriero regola a 3 la propria puntina dei PE. Il tracciato dei PE può arrivare al massimo a 3, perciò ogni avventuriero deve spendere abbastanza PE da ridurre a 3 i PE conservati oppure alla fine della fase tutti i PE in eccesso verranno convertiti in resistenza. Dato che la compagnia ha completato un incontro su un punto di interesse instabile (★), ogni avventuriero guadagna anche 2 resistenza.



Il quadrante dei PE del gruppo viene ruotato da 4 a 8.



Il tracciato dei PE di Davide



Il tracciato dei PE di Chiara

2. Nessuno dei due avventurieri vuole disimparare statistiche o abilità, perciò saltano questo passo.
3. Gli avventurieri spendono individualmente i PE in migliorie.
 - a. Davide spende 2 PE per aggiungere un dado Muro Elementale al suo ramo Bastone di Distruzione. L'ultima volta che ha aggiunto un dado a questo ramo gli è costato 1 solo PE, ma per il terzo e il quarto spazio della riga il costo aumenta a 2 PE. Si tratta di un dado di livello 2, perciò può aggiungerlo perché tiene almeno 1 dado di livello 1 (in questo caso, li tiene entrambi). Davide spende gli altri 2 PE per aggiungere 2 segnalini quadrati rossi sul primo e sul secondo spazio della statistica Salute. Questa miglioria porta i suoi PV totali a 6, perciò aggiunge 2 gettoni PV alla sua pila (portando a 4 i suoi PV attuali).
 - b. Chiara spende 3 dei suoi 4 PE per aumentare a 3 la sua statistica Ricarica, poiché il costo per aumentarla è pari al valore indicato sopra il nuovo spazio del tracciato di ricarica. Chiara spende il suo ultimo PE per aggiungere 1 dado Lotta al secondo spazio di quel ramo.
4. La compagnia ha compiuto dei progressi verso il raggiungimento della missione della gilda! Il primo stadio di Custodi del Caos richiede per il suo completamento che gli avventurieri scartino durante un incontro Città un numero di oggetti ☞ pari alla dimensione della compagnia. Chiara ha ottenuto 2 oggetti ☞ dalle casse dell'avanscoperta: il Sigillo del Verme e lo Spaccacanaglie. In circostanze normali, la compagnia documenterebbe nel diario della campagna il progresso compiuto verso il raggiungimento di una missione, ma dato che questi oggetti si trovano nell'inventario di un avventuriero e verranno scartati tutti insieme, non c'è bisogno di annotarli nel diario. Dopodiché, la Fase Ricompense giunge al termine.



Il tappetino di Davide dopo aver riscosso le ricompense

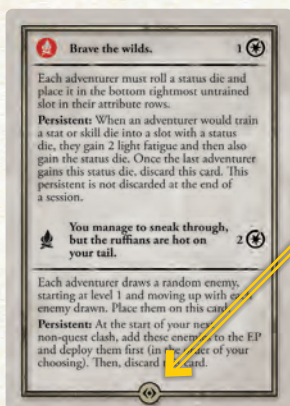


Il tappetino di Chiara dopo aver riscosso le ricompense

Giorno 3 – Fase Fine Giornata

Dopo la Fase Ricompense, i giocatori completano il giorno 3.

1. Come prima cosa, la compagnia risolve l'effetto della provincia. Ha completato un incontro Territorio Conflitto, perciò invece di fare riferimento alla carta pescata (Camminata sull'Asse) deve pescare la prima carta del mazzo Territorio Quiete. La compagnia pesca Alzarsi col Pedaggio Sbagliato, che riporta l'icona : l'indicatore Meteo rimane impostato su Alluvione, dopo essere cambiato nella Fase Territorio a causa delle scelte compiute dalla compagnia durante l'incontro. Il movimento base della compagnia sarà quindi ridotto a 2 esagoni per il giorno successivo, e gli avventurieri dovranno ottenere iperaffaticamento invece che fatica leggera durante il movimento con fatica. Dopodiché, la compagnia mette Alzarsi col Pedaggio Sbagliato in fondo al mazzo Territorio Quiete.



A causa del simbolo presente sulla prossima carta Territorio Quiete, il meteo rimane impostato su Alluvione.

2. A questo punto, la compagnia prosegue con il riposo degli avventurieri. Ogni avventuriero può curarsi di 1 PV e rimuovere 1 dado dal proprio tracciato di ricarica.

- a. A Davide rimangono 2 PV, perciò torna ad averne 3. Sceglie inoltre di rimuovere dal tracciato di ricarica 1 dado Fatica Leggera rimasto dopo la fine dell'avanscoperta.
- b. Chiara ha 5 PV, il suo massimo. Sceglie di rimuovere 1 dei dadi Iperaaffaticamento che ha ottenuto nel corso dell'avanscoperta.

Chiara dà a Davide il Sigillo del Verme, l'oggetto  che ha ottenuto durante l'incontro. Decide però di tenere lo Spaccacanaglie. Il giorno 3 è quindi terminato.

COMPLETARE UNO STADIO DELLA MISSIONE DELLA GILDA

Giorno 4 – Fase Territorio

Con l'inizio del giorno 4, la compagnia fa avanzare il quadrante dei giorni. Ora possiedono gli oggetti richiesti per completare lo stadio, quindi i giocatori decidono di muoversi di 2 esagoni verso ovest e raggiungono Stonewastes, attivando un incontro Città.



La compagnia si muove su Stonewastes e risolve l'incontro Città.

Giorno 4 – Completare lo stadio A della missione

La compagnia risolve l'incontro Città di Stonewastes.

1. Rivela gli oggetti del negozio e i rami abilità dell'insegnante.

► Il negozio di Stonewastes offre 2 e 1 . I giocatori pescano 2 oggetti : un Pugnale di Mercurio () e un Granchio Corallo Ricoperto di Patelle (). Pescano anche 1 : il Sigillo del Dono di Magnus ().

► Stonewastes ha 4 spazi disponibili per gli insegnanti. I giocatori pescano 4 segnalini rami abilità dal sacchetto dell'insegnante: Evocazione Daedrica, Luce Guaritrice, Oratoria e Arma a due Mani. La compagnia decide di risolvere l'effetto Città Allenamento con i Quattro Venti. Grazie a questo effetto, la compagnia sceglie 2 segnalini rami abilità di costellazioni non Guerriero da scartare e ne pesca finché non vengono sostituiti con 2 segnalini rami abilità Guerriero: Arco e Armatura Pesante. Davide e Chiara tengono presente che avendo risolto questo effetto non potranno usare un'azione di gruppo per ingaggiare un Mercenario Occhi Aguzzi con la capacità della piazza centrale.

2. Davide vorrebbe spendere un'azione personale per fare visita alla locanda della città, con cui si curerebbe fino al massimo dei suoi PV, ovvero 6, e rimoverebbe tutti i dadi dal tracciato di ricarica. Tuttavia, la locanda è chiusa e quindi non può svolgere questa azione. Decide invece di visitare il negozio e ottiene il Sigillo del Dono di Magnus.

3. Chiara spende un'azione personale per visitare il negozio e ottiene il Pugnale di Mercurio.

4. Gli avventurieri spendono un'azione di gruppo per il primo stadio della missione Custodi del Caos, che per essere completato richiede di scartare un numero di oggetti pari alla dimensione della compagnia.

► Scartano il Sigillo del Verme e lo Spaccacanaglie.

► La compagnia ha completato con successo il primo stadio di Custodi del Caos! La missione non è ancora completata, perciò gli avventurieri proseguono immediatamente con lo stadio successivo, che li indirizza verso Stormhold. La compagnia otterrà 1 PE durante la Fase Ricompense per aver completato lo stadio.

► A questo punto, entrambi gli avventurieri hanno usato un'azione Città personale e hanno speso l'altra con un'azione di gruppo, perciò la Fase Incontro si conclude. I giocatori procedono con la Fase Ricompense.



La pagina di Stonewastes nel dizionario geografico di Black Marsh

Giorno 4 – Fase Ricompense

La compagnia guadagna la ricompensa di 1 PE per aver completato il primo stadio della missione. Fa avanzare il quadrante dei PE da 8 a 9, poi ogni avventuriero regola anche la propria puntina dei PE.

1. Nessun avventuriero vuole disimparare abilità.
2. Gli avventurieri spendono individualmente i PE per effettuare migliorie.
 - a. Davide per ora conserva il PE.
 - b. Chiara spende il suo PE per aggiungere un segnalino quadrato rosso alla sua statistica Salute, portandola a un massimo di 6. Aggiunge un altro gettone PV alla sua pila, portando a 6 i suoi PV attuali.
3. La Fase Ricompense termina qui.

Giorno 4 – Fase Fine Giornata

Ora, i giocatori possono completare il giorno 4.

1. Come prima cosa risolvono l'effetto della provincia. Hanno svolto un incontro Città, perciò devono pescare la prima carta del mazzo Territorio Quiete, ovvero Tribù di Così Non Si Può. Non ha simboli, il che significa che l'indicatore Meteo non viene modificato e rimane su Alluvione.
2. Dopodiché, la compagnia prosegue con il passo Riposo degli Avventurieri.
 - a. Davide ha 3 PV, quindi torna ad averne 4 (su 6). Rimuove anche l'ultimo dado Fatica Leggera che ha ottenuto durante l'avanscoperta, liberando completamente il tracciato di ricarica.
 - b. Chiara è al massimo dei suoi PV. Rimuove un altro dado Iperaffaticamento che ha ottenuto durante l'avanscoperta.
3. Gli avventurieri non vogliono scambiarsi oggetti, perciò concludono questa fase e terminano il giorno 4.

Quali avventure vi aspettano?

Avete raggiunto la fine di questa guida e del tutorial introduttivo! Sarete voi a dirigere le prossime avventure, sia che cominciate una campagna tutta vostra che concludiate la missione di questo tutorial trasformando quest'ultimo in un'intera campagna. Nel regolamento potete trovare dettagli approfonditi e altre regole essenziali per giocare una campagna.



RIASSUNTO DELLE FASI DI GIOCO

1. **Fase Nuovo Giorno:** Fate avanzare di 1 il quadrante dei giorni (pagina 34).
2. **Fase Territorio** (pagina 34)
 - a. **Inizio della fase**
 - b. **Muovere la compagnia:** Il vostro movimento base sul territorio è di 3.
 - c. **Provocare gli incontri:** Gli incontri possono essere di 3 tipi.
 - ☆ **Incontro Missione:** Quando possibile ha la precedenza. Si attiva come indicato dall'attuale stadio della missione nel dizionario geografico o da una carta Missione Secondaria.
 - ☆ **Incontro Città:** Si attiva quando la compagnia termina il proprio movimento in un esagono Città (🏰). Generalmente, ogni avventuriero può svolgere 2 azioni durante un incontro Città.
 - ☆ **Incontro Territorio:** Si attiva quando la compagnia termina il proprio movimento in un punto di interesse.
 - **Quiete** (☞): Pescate una carta Incontro Quiete.
 - **Conflitto** (⚔️): Pescate una carta Incontro Conflitto.
 - **Instabile** (⚡): Tirate il dado Instabile e pescate una carta Incontro corrispondente al risultato. Se esce 🏰, si attiva un incontro Città con una Carovana Itinerante.
3. **Fase Ricompense** (pagina 43)
 - a. **Ottenere le ricompense (se avete avuto successo):** Le ricompense possono consistere in PE, oggetti, parole chiave o altri premi speciali. Se la compagnia ha completato un incontro su un punto di interesse Instabile, ogni avventuriero ottiene 2 resistenza a prescindere dal successo.
 - b. **Disimparare (opzionale)**
 - c. **Effettuare migliorie:** solitamente spendendo PE.
 - d. **Monitorare il progresso della missione**
4. **Fase Fine Giornata** (pagina 45)
 - a. **Attivare l'effetto della provincia:** Dipende dall'icona sulla carta Territorio Quiete pescata o sulla prima carta del mazzo Incontro Quiete.
 - b. **Riposo degli avventurieri:** Curatevi e rimuovete dadi dal tracciato di ricarica (il numero varia a seconda del livello di difficoltà). Potete inoltre scambiarvi oggetti tra di voi.

