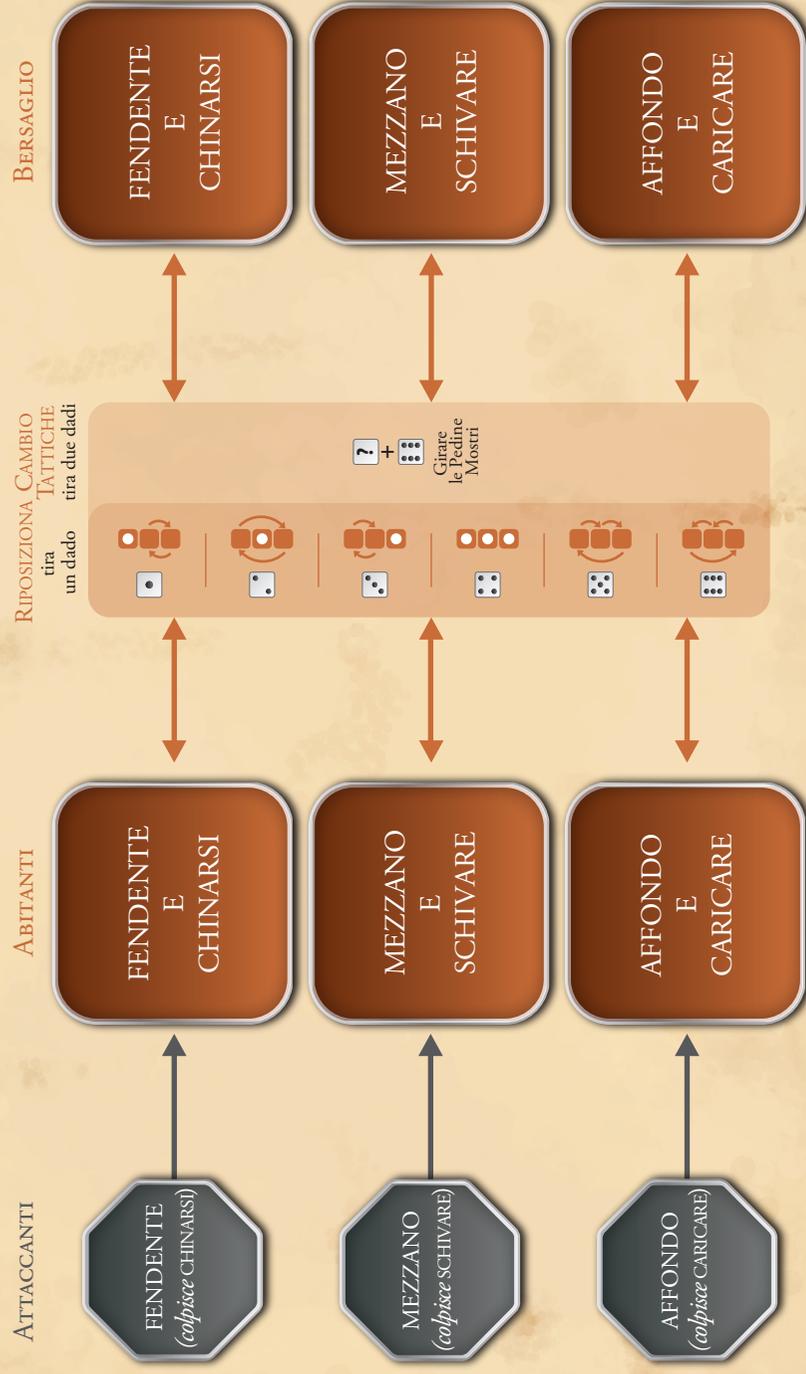


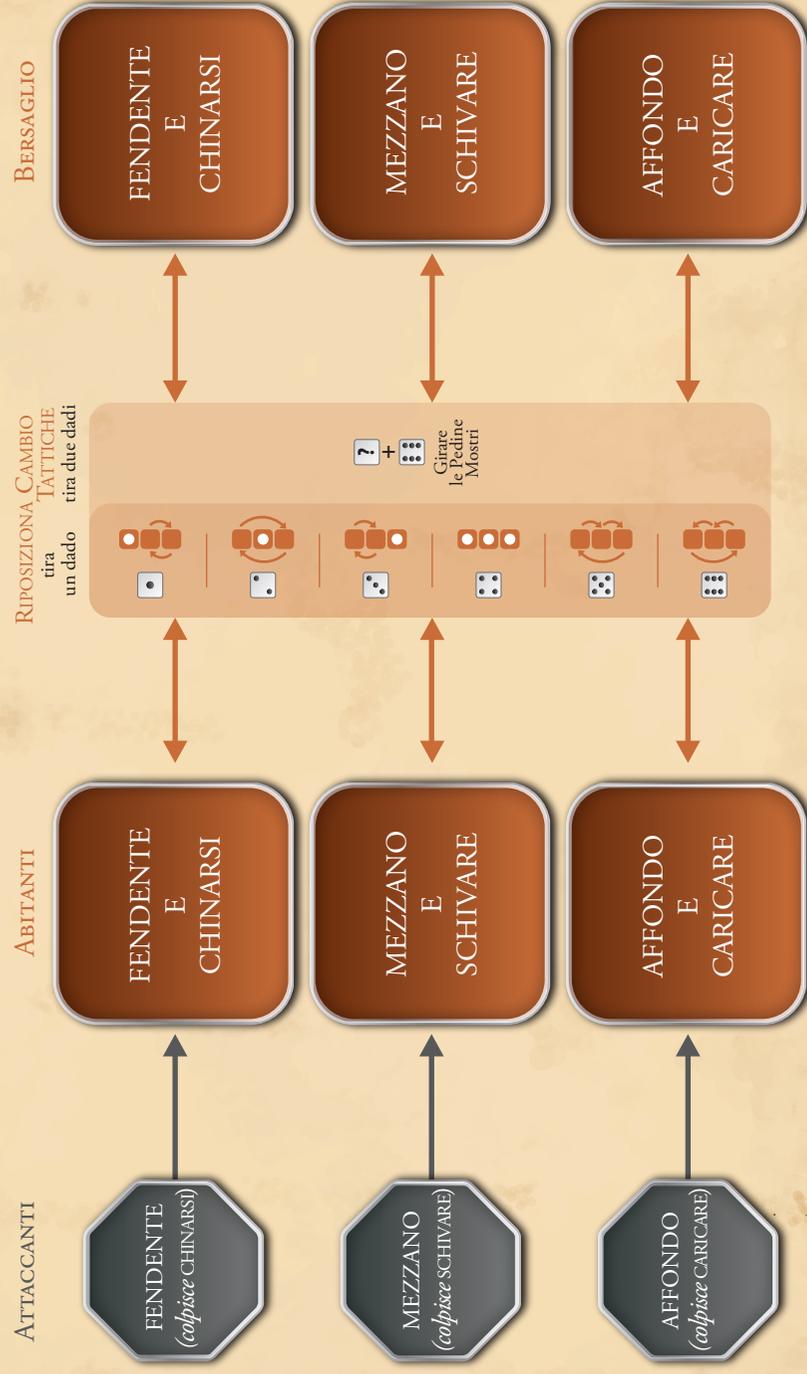
La Scheda del Confronto degli Abitanti

I nativi assoldati si difendono sulla loro scheda senza riposizionarsi o cambiare tattica.



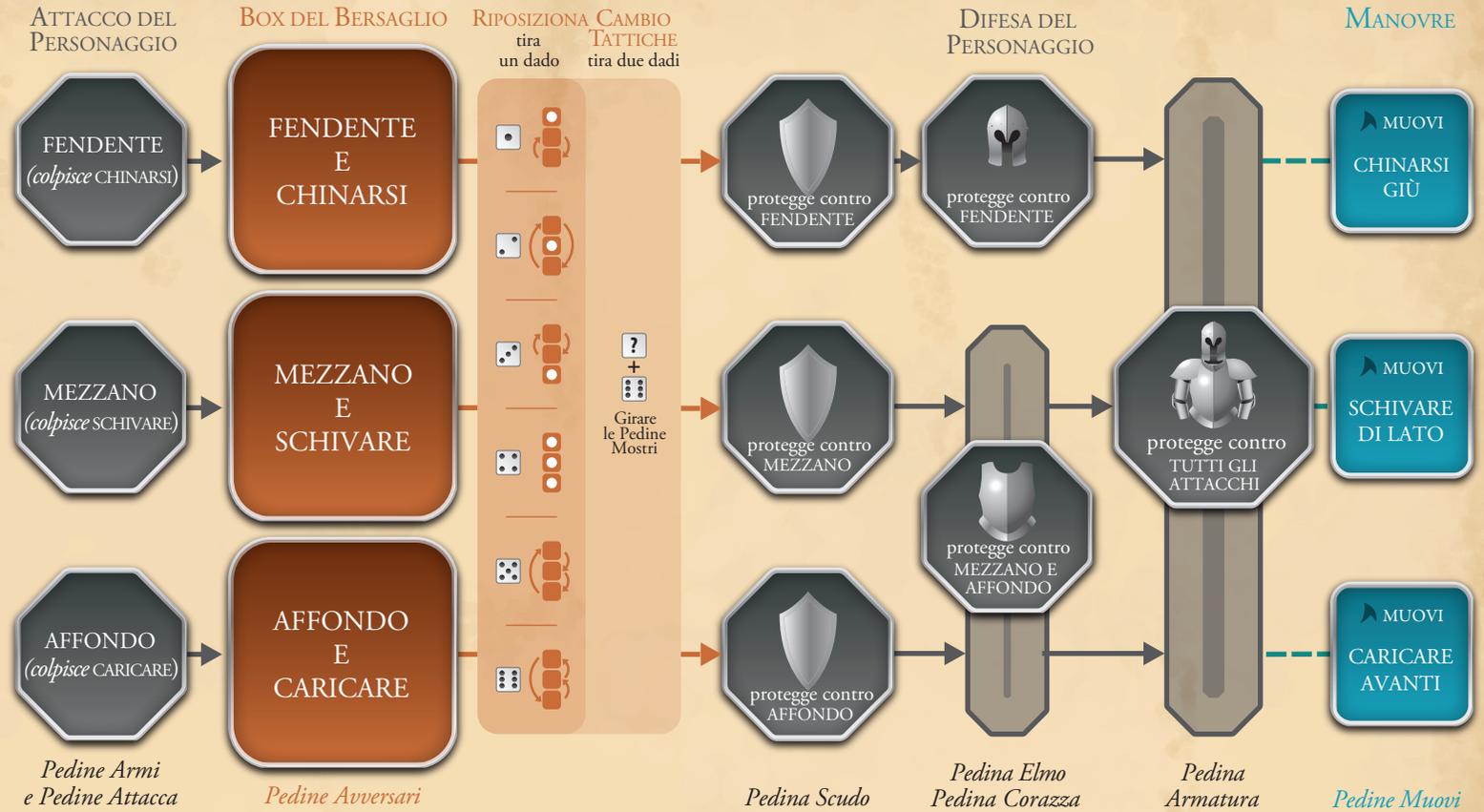
La Scheda del Confronto degli Abitanti

I nativi assoldati si difendono sulla loro scheda senza riposizionarsi o cambiare tattica.



La Scheda del Confronto

La Scheda del Personaggio



La Forma delle Attitudini

Attive

Adoperate in magia

Affaticate

Ferite

Lo Stato degli Averi

Attivi

Inattivi

Potere dell'Abisso

RUGGINE

Tutte le pedine attive di protezione del bersaglio subiscono un danno. Le protezioni intatte diventano danneggiate, quelle danneggiate diventano distrutte. Le carte protezione e le pedine inattive non sono influenzate.

DIMENTICARE

Tutte le pedine MAGIA attive del bersaglio diventano affaticate.

SVENTURA

Tutte le pedine attive del bersaglio che hanno un punto di sforzo diventano ferite. Le pedine che sono già affaticate o che non hanno punti di sforzo non sono influenzate.

TERRORE

Ogni personaggio nella locazione deve ferire tutte le pedine MUOVI e ATTACCA con forza Leggera e Media. Tutti i mostri, i nativi ed i cavalli Medi e Leggeri nella locazione sono uccisi.

PORTATO VIA

Il bersaglio è ucciso all'istante.

BARATRO ARDENTE

Tutti i personaggi, i nativi ed i mostri non nascosti nella locazione sono uccisi. I Visitatori ed i personaggi, i nativi ed i mostri nascosti non sono influenzati da questo risultato.

Potere dell'Abisso

Maledizione

DISGUSTO

La FAMA registrata dal bersaglio è inutile. Potrà aumentare la FAMA registrata normalmente, ma non può fare nessuna azione di gioco che la diminuirebbe, e conta come -1 per i suoi requisiti di vittoria (vedi Regola 9.3.2c).

CENERI

L'ORO registrato dal bersaglio è inutile e non può essere speso o consumato. Potrà aumentare l'ORO registrato normalmente, ma non può diminuirlo in nessun modo, e conta come -1 per i suoi requisiti di vittoria (vedi Regola 9.3.2c).

MALATTIA

Il bersaglio non può eseguire l'attività Riposare. Speciale: questa Maledizione è rimossa dal Desiderio di Salute.

AVVIZZIRE

Il bersaglio non può avere pedine con punti di sforzo attive. Tutte le sue pedine attive con punti di sforzo diventano affaticate. Mentre la Maledizione resta in effetto, le sue pedine ferite possono essere convertite in affaticate, ma le sue pedine affaticate non possono essere attivate. Speciale: questa Maledizione è rimossa dall'incantesimo Rigenera e dal Desiderio di Salute.

SQUITTIRE

Il bersaglio non può essere nascosto. Può eseguire l'attività Nascondersi, ma resta non nascosto indipendentemente dal risultato.

OCCHIO VELATO

Il personaggio bersaglio non può eseguire l'attività Esplorare. Può ancora eseguire l'attività speciale Guardare.

Maledizione

Desideri

FORZA

La prossima pedina ATTACCA o carta Guanti che giochi e colpisce infligge danni Tremendi. Indipendentemente da quante volte otterrai questo desiderio, esso influenza solo il tuo prossimo centro - non puoi "accumularli". Nota: puoi usare questo risultato per aprire la Tomba o la Cripta del Cavaliere.

SALUTE

Tutte le pedine azione sono rinfrancate e ritornano in gioco. Questo risultato cancella automaticamente le Maledizioni Malattia e Avvizzare. La sua forza è pari al risultato del Potere dell'Abisso che influenza le pedine.

PACE

Nella tua locazione termina il combattimento per la giornata. Tutti gli incantesimi che non sono ancora entrati in effetto sono cancellati e tutti i personaggi e gli abitanti non possono specificare bersagli o attaccare per il resto del giorno.

VISIONE

Guarda le carte Tesoro in un riquadro qualsiasi della Scheda dell'Apparizioni. Riponi le carte nel loro riquadro senza girarle o cambiarne l'ordine. Non tirare per la Maledizione.

TU SEI ALTROVE

Devi specificare un personaggio, un mostro o un nativo nella tua locazione, e questi viene teletrasportato in una qualsiasi locazione a tua scelta. Non puoi specificare te stesso - se sei solo nella locazione, nessuno viene teletrasportato.

IO SONO ALTROVE

Vieni teletrasportato in una qualsiasi locazione a tua scelta.

Desideri

Guardare

NULLA

Non hai scoperto nulla.

INDIZI

Guarda segretamente le pedine sulla mappa nell'esagono dove hai cercato, ma non spuntare nessun Sito o Scoperta della tua lista.

NEMICI NASCOSTI

Spunta la colonna NEMICI TROVATI per questo giorno. Per il resto del giorno puoi spiare i nemici nascosti e/o bloccarli e attaccarli.

NEMICI NASCOSTI E SENTIERI

Spunta la colonna NEMICI TROVATI per questo giorno. Per il resto del giorno puoi spiare i nemici nascosti e/o bloccarli e attaccarli. Puoi spuntare (nella tua lista Scoperte) tutti i sentieri nascosti che sono collegati alla locazione dove hai fatto la ricerca. Puoi usare questi sentieri nascosti liberamente per il resto della partita.

INDIZI E SENTIERI

Guarda segretamente le pedine sulla mappa nell'esagono dove hai cercato, ma non spuntare nessun Sito o Scoperta della tua lista. Puoi spuntare (nella tua lista Scoperte) tutti i sentieri nascosti che sono collegati alla locazione dove hai fatto la ricerca. Puoi usare questi sentieri nascosti liberamente per il resto della partita.

SCEGLI

Scegli un risultato qualsiasi sulla tabella Guardare o Localizzare, incluso un doppio risultato come "Indizi e Sentieri".

Guardare

Individuare



NULLA

Non hai scoperto nulla.



TROVA SITI

Guarda segretamente le pedine sulla mappa nell'esagono dove hai cercato. Spunta i Siti della tua lista Scoperte. D'ora in poi, puoi tirare sulla tabella BOTTINO per queste pedine Sito ogni volta che sei nella loro locazione.



PASSAGGI

Spunta (dalla tua lista Scoperte) tutti i passaggi segreti che sono collegati alla locazione dove hai fatto la ricerca. Puoi usare questi passaggi segreti liberamente per il resto della partita.



PASSAGGI E INDIZI

Spunta (dalla tua lista Scoperte) tutti i passaggi segreti che sono collegati alla locazione dove hai fatto la ricerca. Puoi usare questi passaggi segreti liberamente per il resto della partita. Guarda segretamente le pedine sulla mappa nell'esagono dove hai cercato, ma non segnare nessun Sito sulla tua lista Scoperte.



SCEGLI

Scegli un risultato qualsiasi sulla tabella GUARDARE o INDIVIDUARE, incluso un doppio risultato come "Passaggi e Indizi".

Individuare

Bottino (Saccheggiare)



OTTIENI IL 6° TESORO

Prendi il 6° tesoro contando dalla cima della pila.



OTTIENI IL 5° TESORO

Prendi il 5° tesoro contando dalla cima della pila.



OTTIENI IL 4° TESORO

Prendi il 4° tesoro contando dalla cima della pila.



OTTIENI IL 3° TESORO

Prendi il 3° tesoro contando dalla cima della pila.



OTTIENI IL 2° TESORO

Prendi il 2° tesoro contando dalla cima della pila.



OTTIENI IL 1° TESORO

Prendi il tesoro in cima alla pila.

Bottino (Saccheggiare)

Leggere Rune



NULLA

Non hai scoperto nulla.



MALEDIZIONE

Tira per la Maledizione e subisci il risultato.



RISVEGLIA INCANTESIMO

Guarda la carta Incantesimo ma non impari l'incantesimo. Se l'incantesimo appartiene a un Artefatto o a un Libro di Incantesimi, mettila con l'Artefatto o Libro di Incantesimi.



IMPARA E

RISVEGLIA INCANTESIMO

Se hai una pedina MAGIA che corrisponde al tipo di Incantesimo puoi registrarlo. Se l'Incantesimo appartiene a un Artefatto o a un Libro di Incantesimi è anche risvegliato.

Leggere Rune

Vista Magica



NULLA

Non hai scoperto nulla.



PEDINE SCOPERTE

Guarda segretamente le pedine sulla mappa nell'esagono dove hai cercato. Spunta i Siti della tua lista Scoperte. D'ora in poi, puoi tirare sulla tabella BOTTINO per queste pedine Sito ogni volta che sei nella loro locazione.



PERCEPIRE INCANTESIMI

I nemici nascosti che hanno incantesimi registrati ti sono rivelati. Se hai un Artefatto o Libro di Incantesimi attivo, o se hai scoperto una pedina Sito con carte Incantesimo nella tua locazione, puoi guardare le sue carte Incantesimo e imparare quello che vuoi senza risvegliare nessun incantesimo. Puoi guardare un solo gruppo di carte Incantesimo e imparare un solo Incantesimo.



ODORE DI TESORI

I nemici nascosti che hanno carte Tesoro ti sono rivelati. Se la tua locazione contiene una pedina Sito tu hai scoperto una pila di averi abbandonati, puoi prendere la carta Tesoro posta più in cima dal Sito o dalla pila. Se ci sono più pile, puoi prendere solo una carta da una pila (non guardare le carte prima di pescarle).



EQUIPAGGIAMENTO

I nemici nascosti che hanno armi, protezioni o cavalli ti sono rivelati. Se la tua locazione contiene una pedina Sito tu hai scoperto una pila di averi abbandonati, puoi prendere la pedina (arma, protezione o cavallo) più in cima dal Sito o dalla pila. Puoi prendere solo una pedina da un riquadro o da una pila.



SCEGLI

Scegli un risultato qualsiasi sulla tabella GUARDARE o INDIVIDUARE, incluso un doppio risultato come "Passaggi e Indizi".

Vista Magica

Incontro con NEMICI



BLOCCO/BATTAGLIA

Quando tiri durante la fase di COMMERCIO o di ASSOLDARE, il gruppo di nativi blocca l'individuo che sta cercando di trattare con loro.

PREZZO x4

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 4. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

INSULTO

Il personaggio che ha tirato questo risultato può scegliere di perdere 5 punti NOTORIETÀ registrati e considerarlo come "NIENTE TRATTATIVA", anche se causa un risultato negativo di NOTORIETÀ. Se non paghi i punti (o se non puoi), consideralo come un risultato BLOCCO/BATTAGLIA.

Incontro con NEMICI

Incontro con OSTILI

BLOCCO/BATTAGLIA

Quando tiri durante la fase di COMMERCIO o di ASSOLDARE, il gruppo di nativi blocca l'individuo che sta cercando di trattare con loro.

SFIDA

Il personaggio che ha tirato questo risultato può scegliere di perdere 5 punti FAMA registrati, e considerarlo come "NIENTE TRATTATIVA", anche se causa un risultato negativo di FAMA. Se non paghi i punti (o se non puoi), consideralo come un risultato BLOCCO/BATTAGLIA.

Nota: Non puoi pagare se sei sotto gli effetti della Maledizione DISGUSTO.

INSULTO

Il personaggio che ha tirato questo risultato può scegliere di perdere 5 punti NOTORIETÀ registrati e considerarlo come "NIENTE TRATTATIVA", anche se causa un risultato negativo di NOTORIETÀ. Se non paghi i punti (o se non puoi), consideralo come un risultato BLOCCO/BATTAGLIA.

NIENTE TRATTATIVA

Nessun risultato. Nessuna transazione è fatta e i nativi non bloccano o combattono.

PREZZO x4

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 4. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

Incontro con OSTILI

Incontro con NEUTRALI

AGITAZIONE

Tira ancora, cerca il risultato nella tabella OSTILI.

NIENTE TRATTATIVA

Nessun risultato. Nessuna transazione è fatta e i nativi non bloccano o combattono.

PREZZO x4

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 4. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

PREZZO x3

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 3. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

OPPORTUNITÀ

Tira ancora, cerca il risultato nella tabella AMICHEVOLI.

Incontro con NEUTRALI

Incontro con AMICHEVOLI

NIENTE TRATTATIVA

Nessun risultato. Nessuna transazione è fatta e i nativi non bloccano o combattono.

PREZZO x4

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 4. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

PREZZO x3

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 3. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

PREZZO x2

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 2. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

OPPORTUNITÀ

Tira ancora, cerca il risultato nella tabella ALLEATI.

Incontro con AMICHEVOLI

Incontro con ALLEATI



PREZZO x4

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 4. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.



PREZZO x3

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 3. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.



PREZZO x2

Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per 2. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.



PREZZO x1

Il prezzo finale è uguale al prezzo base. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.



FAVORE O PREZZO x1

Puoi considerare questo risultato come "Prezzo x 1", oppure puoi prendere l'oggetto o assoldare i nativi gratuitamente, come un 'favore'. Se prendi un 'favore', il gruppo diventa meno amichevole di un livello nei tuoi confronti finché non ripagherai il favore (vedi Regola 10.5/3). Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.

Incontro con ALLEATI

Tempesta Violenta



CANCELLA 1 FASE



CANCELLA 2 FASI



CANCELLA 3 FASI



CANCELLA 4 FASI

Solo la prima volta che si entra nell'esagono.

Tempesta Violenta

Smarrito

Il personaggio lancia i dadi e consulta la tabella per determinare dove si muove. Deve muovere nella locazione adiacente che corrisponde al risultato ottenuto. Se più di una locazione corrisponde al numero indicato, può scegliere in quale spostarsi. Se nessuna locazione adiacente corrisponde al numero il personaggio non si muove e la fase Movimento è cancellata.

Mentre è SMARRITO, può usare sentieri nascosti e passaggi segreti che non ha SCOPERTO. Mentre li usa non li SCOPRE.

Mentre CAMMINA NEI BOSCHI, è obbligato a seguire le strade solo quando si sposta da un esagono all'altro.

Se l'individuo si sposta in una locazione di montagna, la sua prossima attività Movimento è cancellata (non è necessario che questa attività Movimento sia consecutiva e che specifichi la locazione di montagna). Questo rappresenta la seconda attività Movimento necessaria per entrare in una locazione di montagna. Se non ha un'altra attività Movimento nel suo turno, non si sposta e la prima attività Movimento è cancellata.



MUOVI NELLA
LOCAZIONE
INDICATA DAL
RISULTATO DEL
DADO.

Smarrito

Attacchi a Distanza

Quando un attacco a distanza colpisce, tira il dado e modifica il danno inflitto come indicato nella tabella. Se il risultato è Irrilevante o minore, il centro non ha inflitto alcun danno ma conta ancora come centro: se un'arma attacca non è pronta, se un mostro Tremendo attacca, viene girato dalla parte rossa. Se l'attacco colpisce la protezione perde una stella di affilatezza (se non c'è l'ha non perde nulla), ed il danno finale è inflitto alla protezione. Gli attacchi a distanza possono danneggiare e distruggere la protezione.

Eccezione: Se il danno finale è maggiore di Tremendo, uccide il bersaglio senza influenzare la protezione (colpisce un centro vitale non protetto).



-3 LIVELLI

Decrementa il danno inflitto di 3 livelli.



-2 LIVELLI

Decrementa il danno inflitto di 2 livelli.



-1 LIVELLI

Decrementa il danno inflitto di 1 livello.



NESSUN MODIFICA



+1 LIVELLI

Incrementa il danno inflitto di 1 livello.



+2 LIVELLI

Incrementa il danno inflitto di 2 livelli.

Attacchi a Distanza

Vendere a NEMICI



BLOCCO/BATTAGLIA

L'abitante blocca l'individuo che sta tentando una vendita difficile.



RICHIESTA -30

Il prezzo finale è uguale al prezzo base meno 30.



RICHIESTA -20

Il prezzo finale è uguale al prezzo base meno 20.



RICHIESTA -15

Il prezzo finale è uguale al prezzo base meno 15.



RICHIESTA -10

Il prezzo finale è uguale al prezzo base meno 10.

Puoi vendere i tuoi averi a questo prezzo, oppure tenerli e non guadagnare nulla. Importante: Se rifiuti di vendere al prezzo finale, l'abitante ti blocca! Se il prezzo finale è inferiore a zero, l'abitante ti blocca automaticamente.

Vendere a NEMICI

Vendere ad OSTILI



RICHIESTA -20

Il prezzo finale è uguale al prezzo base meno 20.



RICHIESTA -10

Il prezzo finale è uguale al prezzo base meno 10.



RICHIESTA -5

Il prezzo finale è uguale al prezzo base meno 5.

Puoi vendere i tuoi averi a questo prezzo, oppure tenerli e non guadagnare nulla. Importante: Se rifiuti di vendere al prezzo finale, l'abitante ti blocca! Se il prezzo finale è inferiore a zero, l'abitante ti blocca automaticamente.



OFFERTA -10

Il prezzo finale è uguale al prezzo base meno 10.



OFFERTA -5

Il prezzo finale è uguale al prezzo base meno 5.

Puoi vendere i tuoi averi a questo prezzo, oppure tenerli e non guadagnare nulla. Se il prezzo è inferiore a zero, l'abitante rifiuta di acquistarlo.

Vendere ad OSTILI

Vendere a NEUTRALI



AGITAZIONE

Tira ancora, cerca il risultato sulla tabella OSTILI.



OFFERTA -15

Il prezzo finale è uguale al prezzo base meno 15.



OFFERTA -10

Il prezzo finale è uguale al prezzo base meno 10.



OFFERTA -5

Il prezzo finale è uguale al prezzo base meno 5.



OFFERTA 0

Il prezzo finale è uguale al prezzo base.

Puoi vendere i tuoi averi a questo prezzo, oppure tenerli e non guadagnare nulla. Se il prezzo è inferiore a zero, l'abitante rifiuta di acquistarlo.



OPPORTUNITÀ

Tira ancora, cerca il risultato sulla tabella AMICHEVOLI.

Vendere a NEUTRALI

Vendere ad AMICHEVOLI



OFFERTA -10

Il prezzo finale è uguale al prezzo base meno 10.



OFFERTA -5

Il prezzo finale è uguale al prezzo base meno 5.



OFFERTA 0

Il prezzo finale è uguale al prezzo base.



OFFERTA +5

Il prezzo finale è uguale al prezzo base più 5.

Puoi vendere i tuoi averi a questo prezzo, oppure tenerli e non guadagnare nulla. Se il prezzo è inferiore a zero, l'abitante rifiuta di acquistarlo.



OPPORTUNITÀ

Tira ancora, cerca il risultato sulla tabella ALLEATI.

Vendere ad AMICHEVOLI

Vendere ad
ALLEATI

 **OFFERTA -5**
Il prezzo finale è uguale al prezzo base
meno 5.

 **OFFERTA 0**
Il prezzo finale è uguale al prezzo base.

 **OFFERTA +5**
Il prezzo finale è uguale al prezzo base
più 5.

 **OFFERTA +10**
Il prezzo finale è uguale al prezzo base
più 10.

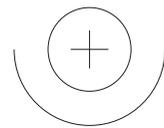
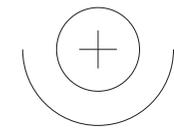
Puoi vendere i tuoi averi per questo prezzo,
oppure tenerli e non guadagnare nulla.
Se il prezzo è inferiore a zero, l'abitante
rifiuta di acquistarlo.

Vendere ad
ALLEATI

Trasformazione



Trasformazione



Aiuto ai Giocatori
per Magic Realm
Carthaginian

Aiuto ai Giocatori
per Magic Realm
Carthaginian

La Scheda della Esplorazioni con le Stagioni

1 - Natale *Leggeri turbini di neve attraversano la terra gelata* | 4 PV

VENTI GELIDI: Se un personaggio non è in una caverna o in una Residenza durante il Mattino, deve immediatamente affaticare un punto di sforzo.

3 FASI per ENTRARE

	 Speciale	 Tempesta	 Pioggia	 Sereno
GIORNI PERSETTIMANA	5	4	5	7
BASE	3	3	3	2
	2	1	1	2

Le Missioni

3 PEZZI D'ORO per LOCAZIONE



LOCANDA (CAPPELLA)

CAPPELLA (CORPO DI GUARDIA)

1	2	3	4	5	6	7 
---	---	---	---	---	---	---

La Scheda della Esplorazioni con le Stagioni

2 - Ghiaccio *Neve e ghiaccio sotto i piedi e ancora, brezza glaciale* | 4 PV

BREZZA GLACIALE: Se un personaggio termina una fase del suo turno fuori da una caverna o da una Residenza, deve affaticare un punto di sforzo. Se è bloccato fuori da una caverna o da una Residenza prima di completare il suo turno, deve affaticare un altro punto per la fase che è stata annullata.

4 FASI per ENTRARE

	 Speciale	 Tempesta	 Pioggia	 Sereno
GIORNI PERSETTIMANA	4	3	4	7
BASE	4	4	4	2
	2	1	1	1

Le Missioni

3 PEZZI D'ORO per LOCAZIONE



CORPO DI GUARDIA (LOCANDA)

LOCANDA (CAPPELLA)

1	2	3	4	5	6	7 
---	---	---	---	---	---	---

La Scheda della Esplorazioni con le Stagioni

3 - Neve *Una fitta tempesta di neve che ricopre come un mantello il mondo* 3 PV

4 FASI per ENTRARE

	Speciale	Tempesta	Pioggia	Sereno
GIORNI PER SETTIMANA	2	3	4	5
BASE	4	4	4	3
● / ●	2	1		1

Le Missioni

4 PEZZI D'ORO per LOCAZIONE



LOCANDA (CASA) LOCANDA (CORPO DI GUARDIA)

1	2	3	4	5	6	7
						PORPORA

La Scheda della Esplorazioni con le Stagioni

4 - Pasqua *La neve si scioglie tra le ultime bufere* 4 PV

TERRENO SOFFICE: Nessuno può usare la Tabella Nascondersi. Questo influenza sia l'attività Nascondersi che i tiri per Nascondersi causati dagli effetti dell'incantesimo Svanire dal Mondo.

3 FASI per ENTRARE

	Speciale	Tempesta	Pioggia	Sereno
GIORNI PER SETTIMANA	7	4	5	7
BASE	2	3	3	2
● / ●	2	1	1	2

Le Missioni

3 PEZZI D'ORO per LOCAZIONE



CAPPELLA (LOCANDA) CAPPELLA (CORPO DI GUARDIA)

1	2	3	4	5	6	7
						BIANCO

La Scheda della Esplorazioni con le Stagioni

5 - Inondazione *Alluvione con neve che si scioglie e piogge fredde* 5 PV

2 FASI per ENTRARE



	ALLUVIONE	PIOGGIA	SCROSCI	FRESCO
GIORNI PER SETTIMANA	3	4	5	7
BASE	2	2	2	2
● / ●	4 ●	4 ●	3 ●	2 ●

Le Missioni

2 PEZZI D'ORO per LOCAZIONE



LOCANDA (CASA) ACCAMPAMENTO PICCOLO (CORPO DI GUARDIA)

1	2	3	4	5	6	7
						GRIGIO

La Scheda della Esplorazioni con le Stagioni

6 - Primavera *Germogli e fioritura con un tempo più mite* 5 PV

2 FASI per ENTRARE



	STUPENDO	PIOGGIA	SCROSCI	MITE
GIORNI PER SETTIMANA	7	6	6	7
BASE	2	2	2	2
● / ●	3 ●	2 ●	3 ●	2 ●

Le Missioni

2 PEZZI D'ORO per LOCAZIONE



LOCANDA (CORPO DI GUARDIA) ACCAMPAMENTO GRANDE (CASA)

1	2	3	4	5	6	7
						ORO

La Scheda della Esplorazioni con le Stagioni

7 - Mezza Estate *Il verde degli alberi brilla nel sole delle lunghe giornate* 6 PV

2 FASI per ENTRARE

	Speciale	Tempesta	Pioggia	Sereno
GIORNI PERSETTIMANA	7	7	7	7
BASE	2	2	2	2
● / ●	3 ●	2 ●	2 ●	3 ●

Le Missioni

2 PEZZI D'ORO per LOCAZIONE



ACCAMPAMENTO GRANDE (LOCANDA) ACCAMPAMENTO PICCOLO (ACCAMPAMENTO GRANDE)

1	2	3	4	5	6	7

La Scheda della Esplorazioni con le Stagioni

8 - Piena Estate *Caldo, giorni limpidi* 5 PV

ONDATA DI CALORE: Se un personaggio non è in una caverna o in una montagna durante il Mattino, deve affaticare un punto di sforzo.

2 FASI per ENTRARE

	Speciale	Tempesta	Pioggia	Sereno
GIORNI PERSETTIMANA	5	5	7	7
BASE	3	2	2	2
● / ●	3 ●	3 ●	2 ●	2 ●

Le Missioni

2 PEZZI D'ORO per LOCAZIONE



CORPO DI GUARDIA (ACCAMPAMENTO GRANDE) ACCAMPAMENTO PICCOLO (CORPO DI GUARDIA)

1	2	3	4	5	6	7

La Scheda della Esplorazioni con le Stagioni

9 - Caldo Torrido *L'aria è calda, umida e immobile* | 5 PV

LAMPI E SAETTE: Ogni volta che un personaggio termina una fase del suo turno in una locazione di montagna, deve affaticare un punto di sforzo. Se è bloccato in una locazione di montagna prima di aver completato il suo turno, deve affaticare un altro punto per la fase che è stata annullata.

☘ 2 FASI per ENTRARE



LAMPI E SAETTE

GIORNI
PER SETTIMANA

4

BASE

4

☘ / ☘ 2 ☘



TEMPESTA
DI FULMINI

7

2

☘ 1 ☘



SCROSCI

7

2

☘ 2 ☘



CALDO

5

3

☘ 2 ☘

Le Missioni



2 PEZZI D'ORO
per LOCAZIONE



LOCANDA
(ACCAMPAMENTO
PICCOLO)

LOCANDA
(ACCAMPAMENTO
PICCOLO)

1

2

3

4

5

6

7



La Scheda della Esplorazioni con le Stagioni

10 - Raccolto *I campi sono dorati per le messi mature* | 6 PV

☘ 2 FASI per ENTRARE



MATURAZIONE

GIORNI
PER SETTIMANA

7

BASE

2

☘ / ☘ 3 ☘



PIOGGIA

7

2

☘ 1 ☘



SCROSCI

7

2

☘ 2 ☘



MITE

7

2

☘ 3 ☘

Le Missioni



2 PEZZI D'ORO
per LOCAZIONE



LOCANDA
(ACCAMPAMENTO
GRANDE)

CORPO DI
GUARDIA
(ACCAMPAMENTO
GRANDE)

1

2

3

4

5

6

7



La Scheda della Esplorazioni con le Stagioni

11 - Autunno *Foglie brillanti e colorate nei gelidi mattini* | 5 PV

2 FASI per ENTRARE

	Speciale AUTUNNO ESTIVO	Tempesta PIOGGIA FREDDA	Pioggia SCROSCI	Sereno FRESCO
GIORNI PERSETTIMANA	7	7	7	7
BASE	2	2	2	2
● / ●	3 ●	1 ●	2 ●	2 ●

Le Missioni

2 PEZZI D'ORO per LOCAZIONE



CORPO DI GUARDIA (ACCAMPAMENTO GRANDE) | CORPO DI GUARDIA (ACCAMPAMENTO PICCOLO)

1	2	3	4	5	6	7
						PORPORA

La Scheda della Esplorazioni con le Stagioni

12 - Halloween *Foglie morte che soffiano nelle lunghe, notti fredde* | 5 PV

VENTATA DI FOGLIE:
Nessuno può usare l'attività Esplorare per tirare sulla Tabella Guardare. Non ha effetto sull'attività Guardare Potenziata.

2 FASI per ENTRARE

	Speciale VENTATA DI FOGLIE	Tempesta PIOGGIA FREDDA	Pioggia SCROSCI FREDDI	Sereno FREDDO
GIORNI PERSETTIMANA	7	7	7	7
BASE	2	2	2	2
● / ●	2 ●	1 ●	1 ●	3 ●

Le Missioni

2 PEZZI D'ORO per LOCAZIONE



CAPPELLA (LOCANDA) | LOCANDA (ACCAMPAMENTO PICCOLO)

1	2	3	4	5	6	7
						PORPORA, NERO, BIANCO, GIALLO, GRIGIO

La Scheda della Esplorazioni con le Stagioni

13 - Desolazione *Fedde Piogge su alberi e terreni spogli* | 5 PV

NEVicate Precoci: Nessuno può usare la Tabella Nascondersi. Questo influenza sia l'attività Nascondersi che i tiri per Nascondersi causati dagli effetti dell'incantesimo Svanire dal Mondo.

☼ 2 FASI per ENTRARE

	 Speciale	 Tempesta	 Pioggia	 Sereno
	NEVicate PRECOCI	GRANDINE	FOLATE	FREDDO
GIORNI PERSETTIMANA	7	7	5	7
BASE	2	2	3	2
 / 	2 ●	1 ●	1 ●	2 ●

Le Missioni

2 PEZZI D'ORO per LOCAZIONE



LOCANDA (CASA)

LOCANDA (CAPPELLA)

1	2	3	4	5	6	7 

