



# MERCHANTS DOVE

## The Blacksmith

### Il Fabbro

Il lavoro di un Fabbro è semplice. Nei panni di Olaf Thundercrack, lavorerai con il fuoco e il metallo. Possiedi quattro fornaci roventi dove forgiare armi e armature per equipaggiare gli avventurieri per la battaglia

Onesto, efficiente e laborioso, puoi facilmente evitare la corruzione, fintanto che riesci a sopportare il caldo!

## COMPONENTI

- Questo Regolamento
- 1 Miniatura Fabbro
- 1 Plancia Negozio Fabbro
- 1 Plancia Fabbro
- 12 dadi
  - ▶ 8 dadi Metallo colorati
  - ▶ 4 dadi Carbone neri
- 1 Mobile Vendite in 3D
- 20 Merci Fabbro
  - ▶ 12 piccole (3 per tipo in 4 colori)
  - ▶ 8 grandi (2 per tipo in 4 colori)
- 20 sostegni in plastica



## PREPARAZIONE

1. Posiziona la Plancia Negozio Fabbro, quella degli Assistenti e il Mobile Vendite di fronte a te.
2. Posiziona un dado Carbone nero nello spazio sotto ciascuna delle quattro Fornaci, mostrando il numero corrispondente alla Fornace.
3. Prendi 1 dado Metallo ogni colore e piazzalo sopra l'icona Sponsorizzazione del colore corrispondente, nel Forno Fusorio. Il numero mostrato non ha importanza.
4. Tira gli altri 4 dadi Metallo (1 per colore) a formare una riserva vicino alla tua plancia Negozio.
5. Tieni a portata di mano le Armature (Merci piccole) e le Armi (Merci grandi), pronti all'uso.
6. Posiziona la miniatura dell'Alchimista sullo spazio azione Assistenti Attivo.

## AZIONI DEL FABBRO



### Caricare la Fornace (1 Ora)

Aggiungi dadi **Metallo** in una delle quattro Fornaci.

La prima e la seconda Fornace sono per le **Armi** (Merci grandi), e la terza e la quarta sono per le **Armature** (Merci piccole).

Posiziona i dadi Metallo dalla tua riserva in ogni spazio vuoto della **Fornace** scelta.

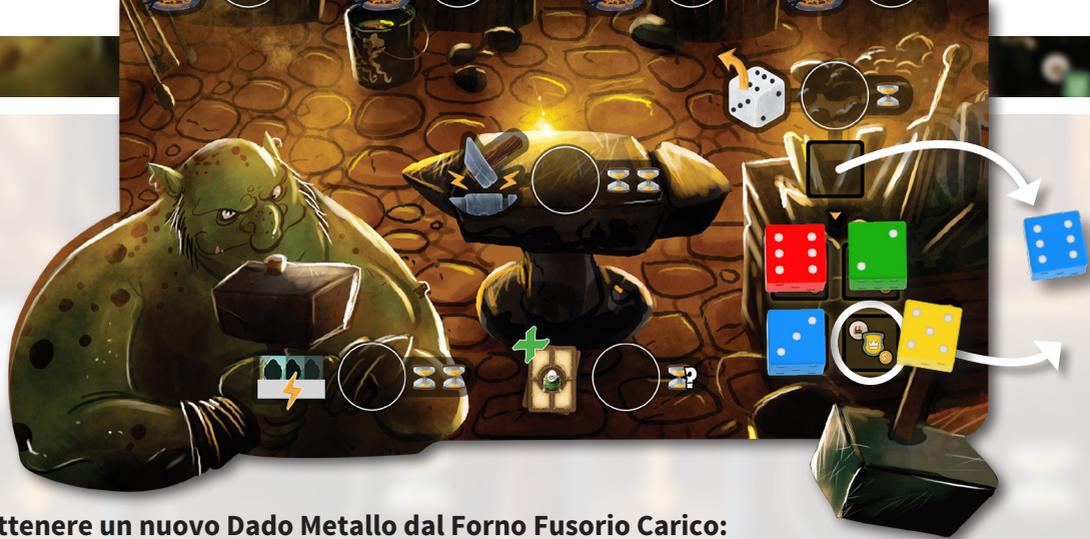
In una Fornace grande (Armi), piazza 2 dadi Metallo per una singola azione.

In una Fornace Piccola (Armatura), piazza 1 dado Metallo per una singola azione.

Questo è il primo passo per creare Merci. Il processo viene completato con l'azione **Forgiare**. Il dado nello spazio più in alto della Fornace determinerà il colore della Merce che verrà Forgiata.







### Ottenere un nuovo Dado Metallo dal Forno Fusorio Carico:

- Metti da parte il dado Metallo caricato del Forno Fusorio.
- Metti da parte un singolo dado Metallo di quelli rimasti nel Forno Fusorio. L'icona Sponsorizzazione per la Fase Mercato sotto di esso viene permanentemente attivata.

**Nota:** il colore e il valore dei dadi Metallo caricati e scelti non sono correlati. Puoi usare qualsiasi dado Metallo per sbloccare qualsiasi dado Metallo.

### Completare un'Azione Forgiare:

Per completare un'azione Forgiare, tira tutti i dadi Metallo messi da parte e piazzali nella tua riserva. Mentre lo fai, puoi anche tirare i dadi già presenti nella tua riserva.



#### Assumere / Sostituire Cittadini (Costo Variabile)

Assumi Cittadini dalla Piazza della Città, acquisendo la loro abilità. Poi, fai scorrere la carta sotto la tua plancia Assistenti per assegnarli a un'Abilità degli Assistenti. La maggior parte dei Cittadini ha icone Fazione che danno Oro durante il Punteggio Finale.



#### Attivare Assistenti (2 Ore)

Puoi attivare ogni **Abilità degli Assistenti** a cui è assegnato un Cittadino, nell'ordine che preferisci.



**Fuochista:** regola il valore di uno o più dadi carbone per un totale di 3 punti (distribuiti come preferisci).



**Metallurgista:** carica completamente gli spazi vuoti in 1 Fornace con un dado o un dado Metallo dalla tua riserva.



**Apprendista:** esegui l'azione Forgiare massimo in 2 Fornaci cariche.



**Sorvegliante:** scegli e scarta 1 carta Corruzione dalla tua riserva.



Carica 2 dadi Metallo dalla tua riserva in questa Fornace grande. *Forgia:* 1 Arma (Merce grande).



Carica 1 dado Metallo dalla tua riserva in questa Fornace piccola. *Forgia:* 1 Armatura (Merce piccola).



Carica 1 dado Metallo dalla tua riserva nel Forno Fusorio. *Forgia:* ottieni 1 nuovo dado Metallo, rivelando un'icona Sponsorizzazione.



Forgia in ogni Fornace carica. Dopo la Forgiatura, tira tutti i dadi messi da parte e i dadi Metallo appena ottenuti e aggiungili alla tua riserva. Puoi anche tirare qualsiasi altro dado Metallo presente nella tua riserva.



Se la Temperatura soddisfa la condizione in alto su una Fornace, puoi Forgiare una Merce (senza pescare una carta Corruzione).



Se la Temperatura soddisfa la condizione in basso su una Fornace, puoi ancora Forgiare una Merce, ma devi pescare 1 carta Corruzione.

