

Lettera di Benvenuto



Leggete prima questo!
Oppure potete seguire il video su
snowdaledesign.fi/welcome/log

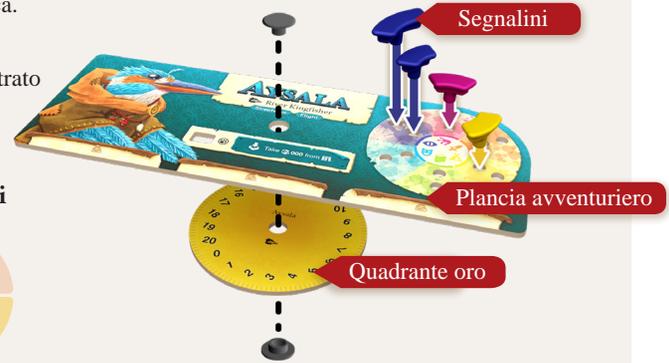
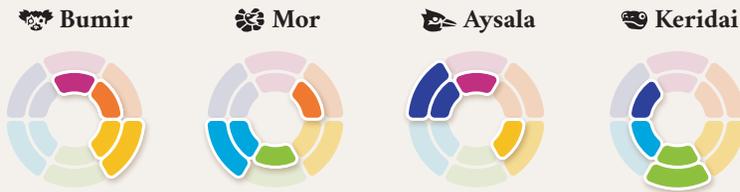
Benvenuti a **Lands of Galzyr** - un gioco ambientato in Daimyria, l'emozionante mondo degli animalfolks! Si tratta di un gioco d'avventura in cui si esplora, si sperimenta e si influenza un mondo di gioco aperto e permanente.
Cercate di seguire attentamente le istruzioni, poiché le carte devono essere riposte nei vassoi in un modo specifico.

Preparativi prima della prima partita

1

Fissare i quadranti oro sotto le plance avventuriero utilizzando i perni di plastica.
Ruotare i quadranti oro per visualizzare **10 ore** su ogni plancia.

Attaccate i segnalini di plastica colorati a ogni plancia avventuriero, come mostrato di seguito.



Per evitare spoiler, **evitate di leggere le carte durante le fasi successive**. È importante solo il numero della carta in alto a destra.

2

Rimuovete la pellicola da tutti i mazzi.

Posizionate il divisorio **marrone** **000** in un vassoio di carte. Dietro di esso, posizionate le carte da **000** a **049** in ordine crescente, in modo che le carte **000** si trovino direttamente dopo il divisorio. Assicuratevi che i numeri delle carte siano rivolti in avanti e verso l'alto (vedi immagine a destra). A volte ci sono più carte con lo stesso numero: l'ordine relativo di queste non ha importanza.

Poi fate lo stesso per il divisore **marrone** **050** e per le carte da **050** a **099**, e così via fino a quando tutte le carte e i divisori **marroni** sono in ordine numerico crescente. I divisori **marroni** e le carte dietro di essi sono denominati **libreria** .



3

Posizionate il divisorio **viola** davanti alla libreria. Prendete le carte da **127** a **148** (22 in totale) dalla libreria , mischiatele e posizionatele dietro il divisorio **viola** .

Posizionate il divisorio **nero** in fondo alla libreria. Prendete le carte da **296** a **299** (8 in totale) dalla libreria e mettetele dietro il divisorio **nero** in ordine numerico crescente.

4

Prendete l'altro vassoio per le carte e inseriteci i cinque divisori **verde acqua**.

Le carte da posizionare dietro i divisori **verde acqua** non devono essere in ordine numerico.

Prendete tutte e quattro le carte **000** e **111** dalla libreria . Collocate ogni carta **000** e **111** dietro il divisorio **verde acqua** con l'icona corrispondente (l'icona è accanto al numero della carta).

Lanciate il dado a 12 facce incluso. Prendete la carta con il numero uscito dalla libreria e posizionate la dietro il divisorio verde acqua con l'icona del mondo .

Prendete le carte da **064** a **089** (26 in totale) dalla libreria . Mescolate le 12 carte che hanno il dorso rosso e l'icona cometa , quindi posizionate tutte le 26 carte dietro lo stesso divisorio **verde acqua** .

Prendete le 3 carte più avanti dietro il divisorio **viola** e posizionatele dietro lo stesso divisorio **verde acqua** .



Per saperne di più su Daimyria sull'altro lato

Daimyria

Di seguito potete leggere i diversi aspetti del **mondo di gioco** per saperne di più sull'ambientazione.

L'emozionante mondo degli animalfolk

Nel mondo di Daimyria, gli animali intelligenti sono sorti per costruire civiltà, ognuna con i propri tratti distintivi e culture uniche. Ci sono puzzole spericolate, gazze intriganti, tartarughe entusiaste e molti altri personaggi colorati con un proprio atteggiamento nei confronti della vita.

Nell'attuale Era del Commercio, gli animalfolk sono più interconnessi che mai. La scoperta dell'energia a vapore e altre grandi invenzioni hanno trasformato la società, facilitando gli spostamenti e potenziando l'industria. Questa ritrovata prosperità ha portato stabilità e cooperazione, nonché un prestigio senza precedenti ai mercanti capaci. Tuttavia, anche in mezzo a tutto questo, alcuni non hanno mai perso l'amore per l'avventura.

Incontro con gli avventurieri

Quattro avventurieri, provenienti da diversi angoli del mondo, sono giunti a Galzyr. Ognuno di loro inizia la sua prima partita con una missione unica che racconta la storia del proprio arrivo e le sfide che lo attendono.

Il background degli avventurieri conferisce loro diversi punti di forza e di debolezza all'inizio, ma sarete voi a decidere la direzione che prenderanno e le abilità che affineranno. Tuttavia, ogni avventuriero ha un'abilità unica, disponibile una volta per partita, che non è disponibile per nessun altro.



Bumir è una puzzola dura come un chiodo, non estranea alle avventure: ne ha vissute per decenni. Anima intrepida e vagabonda, è sempre alla ricerca della prossima rovina dimenticata o di un tesoro sepolto che attira la sua attenzione. La sua ultima scoperta lo ha condotto a Galzyr, la regione natale che ha lasciato molto tempo fa.



Mor è un'esuberante lucertola australiana che non ama altro che una buona storia. Socievole fino all'inverosimile, vive per il brivido di ascoltare racconti di altri e di raccontarli a sua volta. Ma non ha mai dimenticato l'origine della sua passione e ha viaggiato fino a Galzyr per trovarne la fonte.



Aysala è una martin pescatore piena di risorse, la cui indole e il cui istinto l'hanno portata a entrare e uscire dai guai. Cresciuta come orfana nelle strade della sua città natale in Europa, ha imparato a fare affidamento e a contare solo su se stessa. Questo fino a quando uno sconosciuto le ha mostrato una via d'uscita e le ha offerto un nuovo inizio a Galzyr.



Keridai è una tritone studiosa, desiderosa di scoprire i misteri del mondo. Alla ricerca di qualcosa che metta alla prova le sue immense capacità cognitive, di solito segue le tracce di briciole di pane lasciate in antichi manoscritti. Tuttavia, una curiosa richiesta l'ha attirata lontano dai suoi libri in Medio Oriente fino a Galzyr.

Cosa succede nelle Terre di Galzyr?

Nel corso degli anni, molti cercatori di avventura hanno puntato gli occhi su Galzyr, una regione variegata sul Mar Nero, dove Europa e Asia si incontrano. E Galzyr ha solo una cosa da dire in risposta: sono venuti nel posto giusto. Essendo un territorio di puzzole, è un luogo in cui l'audacia e l'assunzione di rischi sono tenuti in grande considerazione, e la fama segue naturalmente coloro che sfidano l'ignoto e lasciano il loro segno nel mondo.

Resta da vedere se **Bumir**, **Mor**, **Aysala** e **Keridai** riusciranno o meno a sfondare in queste terre strane e tumultuose. Sta a voi decidere dove le loro avventure li porteranno e se collaboreranno o meno.