



ESKIT

EXPLORER'S KIT · 5ª EDIZIONE

ESKIT IN BREVE

Personaggi, mappe e campagne con gli amici, per la 5ª edizione. Gratis, nel browser e sul telefono.

1

Entra

Apri app.eskit.app e crea un account gratuito, oppure accedi con Google o Apple. Vuoi solo dare un'occhiata? «Prova senza account».

3

La scheda fa i conti

Esperienza e livelli, punti ferita, classe armatura, attacchi, incantesimi e slot, riposi: tutto si calcola mentre giochi.

5

Scenari e mappe

Scegli il terreno e la mappa si disegna da sola. Segnalini, nebbia, musiche e mostri pronti per il tavolo.

2

Crea il personaggio

«Nuovo personaggio»: cinque domande e il destino sceglie per te, oppure a mano dalla scheda ufficiale. Classe, specie e punteggi si compilano da soli.

4

Il compendio

Mostri, oggetti magici, incantesimi ed equipaggiamento del manuale, con ricerca e filtri. E puoi aggiungere i tuoi.

6

Gioca con gli amici

Scambiate il codice amico, crea una campagna e invita. Al tavolo: mappa condivisa, combattimento e turni per tutti.



La guida completa,
passo per passo
eskit.app/guida



Apri ESKIT
app.eskit.app



ESKIT

EXPLORER'S KIT · 5ª EDIZIONE

UNA SERATA AL TAVOLO

IL MASTER

1. Dalla pagina Amici tocca «Nuovo party»: nome, posti, chi vede le schede.
2. Scegli gli scenari da portare e invita gli amici, o crea un link d'invito.
3. Quando tutti sono seduti: «Conferma e apri la selezione», poi «Inizia l'avventura».
4. Al tavolo apri la mappa, scegli la musica e mostra i segnalini.
5. «Combattimento»: scegli chi combatte e «Tira l'iniziativa». Turni, danni e condizioni arrivano a tutti.
6. A fine serata «Concludi la campagna»: mettila in pausa per riprenderla, o concludila per sempre.

I GIOCATORI

1. L'invito arriva nella campanella: «Entra». Oppure apri il link che ti ha mandato il master.
2. Scegli un eroe dal tuo archivio e tocca «Pronto».
3. Sulla tua mappa vedi le pedine e quello che il master ha scoperto.
4. In combattimento segui l'ordine dei turni e i tuoi punti ferita; la tua scheda si salva da sola.

DA SAPERE

- I dadi sono sempre in alto, in ogni pagina.
- «Prova in battaglia» fa un combattimento di prova che non cambia la scheda.
- Al tavolo, «Segnala, blocca o allontana» tiene il gioco tranquillo.



La guida completa, passo per passo
eskit.app/guida