



IL RICHIAMO
DELLA
VALLE

PROLOGO

Benvenuti al Prologo della campagna **Il Richiamo della Valle**. Questa prima parte dell'avventura è facoltativa: se avete già dimestichezza con **Earthborne Rangers**, potete tranquillamente saltarla. Tuttavia, se non avete mai percorso le strade della Valle prima d'ora, vi consigliamo di giocarla fino in fondo.

Questo Prologo è stato creato per darvi un'idea di come funziona **Earthborne Rangers** e funge da introduzione al gioco, ma non è un sostituto del Regolamento. Assicuratevi quindi che qualcuno al tavolo lo abbia letto a fondo e si sia preso del tempo per familiarizzare col gioco. Tenete sempre il Regolamento a portata di mano, e se qualcuno ha qualche domanda da porre o ha bisogno di chiarimenti, non esitate a consultarlo.

Durante il Prologo, entrerete in contatto con alcuni concetti fondamentali del gioco: questo non solo vi darà un assaggio di come si svolge una partita a **Earthborne Rangers**, ma vi aiuterà anche a farvi un'idea di quale mazzo ranger è più adatto al vostro stile. Il Prologo vi spiegherà come creare uno man mano che imparate le regole del gioco e in base alle vostre prime esperienze da ranger dovreste poter capire quali carte desiderate giocare e quali no. Non preoccupatevi troppo di costruire un mazzo perfetto fin da subito: una volta che avrete completato il Prologo, potrete sempre ritornare sui vostri passi.

Il Prologo presume che stiate utilizzando un solo **Set Base**. Potete giocarlo anche se ne avete combinati più di uno, o se state utilizzando un **Kit di Duplicazione Carte Ranger** o una qualsiasi espansione, ma dovete adattare le sezioni di costruzione del mazzo al vostro caso specifico. Detto questo, cominciamo:

Immaginate un focolare che brilla sommesso nella prima luce del mattino. Immaginate di essere avvolti in un mantello tiepido, l'aria fresca delle montagne che vi rinfranca. Sentite l'odore della fuliggine alzarsi dal fuoco e sentite il profumo ricco del pino.

La scorsa notte avete giurato di fronte agli Anziani, agli antenati e agli spiriti della Valle. Il sole sorge sul vostro primo giorno da ranger, da difensori di queste terre e da amici delle genti che le abitano.

Il vostro sguardo si posa sull'Anziana Thrush, e sul suo bollitore a condensazione. La vedete raccoglierlo dal ramo su cui era poggiato e controllare il livello dell'acqua, prima di posarlo sul fuoco. Il contenuto inizia pian piano a bollire, e Calypsa, la ranger che vi ha fatto da mentore negli ultimi nove mesi, lo prende come un segnale: raccoglie una manciata di foglie di zucca secche, le adagia sul fondo di alcune semplici tazze di carbonio forgiato e inizia a sminuzzarle.

Dopo averle unite all'acqua, vi porge una tazza ciascuno. Una sottile scia di vapore si solleva dalla superficie della tisana. Ha lo stesso odore della foresta.

Calypsa solleva la tazza: "A voi, e a chi siete davvero nel profondo". La donna manda giù un sorso, e voi la imitate. L'infuso vi rinvigorisce, il suo calore si diffonde sotto la pelle. La sensazione è meravigliosa.

La fiamma che sprigiona dal falò attira la vostra attenzione. Mentre la osservate, lo sguardo vi si annebbia. Udite le voci dei vostri antenati. Li sentite al vostro fianco. Sentite che vi amano e che vi sostengono. Li sentite parlare delle vostre qualità migliori, e della persona che siete davvero nel profondo.

Chi siete, ranger?

La prima cosa da fare, è scegliere una carta aspetto. Più avanti, farete la stessa cosa con le carte Personalità, Origine e Specialità. Tutte queste carte insieme saranno le colonne portanti del vostro mazzo ranger.

1. Iniziate prendendo le carte **aspetto**. Ci sono 12 carte aspetto nel gioco base: ciascuna mostra 4 numeri, ognuno dei quali va da 3 a 1. Questi numeri rappresentano le capacità del ranger, e sono al contempo un riflesso del suo modo di intendere la vita e delle sue doti naturali.

I valori di aspetto rappresentano anche le energie che il giocatore avrà a disposizione, e quelli più alti e bassi definiranno che genere di carte potrà includere nel mazzo e in cosa eccelle o meno.

E dunque: in cosa è bravo il vostro ranger?

Se volete che il vostro ranger riesca a sfuggire senza fatica ai molti pericoli della Valle e desiderate esplorare ogni suo angolo e scoprirne ogni suo segreto, dovreste scegliere **Percezione** come aspetto principale.

Se volete che il vostro ranger si muova come un fulmine attraverso la Valle, o se desiderate che riesca a tener testa ai predatori difendendosi

all'arma bianca, dovreste scegliere **Fisico** come aspetto principale.

Se volete che il vostro ranger sia un maestro nel risolvere problemi e desiderate che riesca a gestire facilmente situazioni che richiedono una mente salda o una grande capacità intuitiva (o tutte e due), dovreste scegliere **Concentrazione** come aspetto principale.

Infine, se volete che il vostro ranger disponga di una parlantina inviabile, capace di fargli ingraziare facilmente la gente della Valle, o se desiderate che instauri un legame profondo col mondo naturale, dovreste scegliere **Spirito** come aspetto principale.

2. Scegliete un giocatore che assuma il titolo di **ranger guida**. Il ranger guida è la vostra avanguardia, la persona che, mentre esplorate i sentieri della Valle, cammina alla testa della formazione. Proprio per questo, sarà la persona che tra voi incontrerà il numero maggiore di pericoli, stranezze e cose utili. Il ranger guida è anche la persona che ha l'ultima parola quando il gruppo non raggiunge un consenso al momento di decidere.

3. Uno alla volta, in senso orario a partire dal ranger guida, ogni giocatore sceglie una **carta aspetto** e la mette di fronte a sé.

Quando ciascun ranger ha di fronte a sé una carta aspetto, riponete le rimanenti nella collezione. Durante la partita, la carta aspetto resta di fronte al giocatore, e non viene mai mescolata nel mazzo.

Nota: se stai giocando una partita in solitaria, consigliamo di scegliere una carta con **Fisico** almeno pari a 2.

4. Prendete il set **Personalità** e separatene le carte per aspetto (**Percezione**, **Fisico**, **Concentrazione** e **Spirito**). A ciascun aspetto sono associate 8 carte (2 copie di ciascuna di 4 carte diverse).

Ognuna di queste carte presenta una o più icone sul lato sinistro. Queste icone sono dette "icone approccio" e rappresentano ciascuna un modo specifico di gestire certi tipi di situazione. I quattro tipi di approccio sono: conflitto (⊖), esplorazione (⊕), legame (♥) e ragione (△). La particolare combinazione di queste icone nel mazzo di un ranger è un indice del suo carattere e delle sue tendenze: più un certo tipo di icona è comune tra le sue carte, più il ranger sarà pronto a usare quel tipo di approccio per tentare di risolvere una situazione.

Potete scegliere le carte Personalità in base ai loro effetti, in base alle icone approccio che preferite inserire nel mazzo o anche solamente in base al loro titolo.

5. Collocate le carte **Percezione** al centro della zona di gioco, in modo che tutti i giocatori le possano vedere.



L'ultimo giocatore ad aver scelto la carta (cioè quello a destra del ranger guida) sceglie una carta Percezione e ne prende ambo le copie, piazzandole di fronte a sé. Poi, il giocatore alla sua destra fa lo stesso, e così via.

Alcune di queste carte richiedono al ranger di possedere un valore di almeno 2 nell'aspetto Percezione. Tenete d'occhio il tipo di aspetto e il numero indicato sul lato sinistro della carta Specialità, subito sopra il nome del set. Se il valore dell'aspetto indicato sulla carta è superiore al valore riportato sulla carta aspetto del ranger, questi non può includerla nel proprio mazzo.

Una volta che tutti i giocatori hanno scelto le loro carte, riponete le rimanenti nella collezione.

6. A partire dall'ultimo giocatore ad aver scelto le carte Percezione, ripetete l'operazione per tutte le altre carte Personalità, cominciando con **Fisico**, continuando con **Concentrazione** e terminando con **Spirito** (a partire per primo è sempre il giocatore che ha scelto per ultimo nel giro precedente).

Nota: Ricordate che anche queste carte richiedono al ranger di possedere un valore di almeno 2 nell'aspetto con loro stesso nome!

Alla fine, ciascun giocatore avrà di fronte a sé un totale di 8 carte Personalità (2 copie di ciascuna di 4 carte diverse).

7. Ogni giocatore mescola le proprie carte Personalità e le colloca a faccia in giù di fronte a sé, accanto alla propria carta aspetto. Per ora, questo è il suo **mazzo ranger**. Poi, ogni giocatore pesca 6 carte, che ne rappresentano la mano iniziale.

Prima di comporre il resto del mazzo, proverete a svolgere un round di gioco usando solamente le carte Personalità.

8. Per ciascuno dei suoi 4 aspetti, ogni ranger colloca sulla propria carta aspetto un ammontare di **segnalini energia** pari al valore indicato.

Ora è venuto il momento di preparare la zona di gioco, cominciando con il Luogo da cui il vostro viaggio avrà inizio: il **Boschetto degli Antenati**.

9. Cercate Boschetto degli Antenati, Distesa Rocciosa e Stazione Ermotronco nel set **Luoghi**. Questi sono i Luoghi che visiterete durante il Prologo.

Collocate il **Boschetto degli Antenati** nella zona di gioco, in modo che sia facilmente accessibile da tutti i giocatori. Per il momento, mettete da parte **Distesa Rocciosa** e **Stazione Ermotronco**.



10. Prendete il set di carte percorso Foresta. Mescolatelo e collocatelo a faccia in giù accanto alla carta Luogo **Boschetto degli Antenati**. Questo è il **mazzo percorso**. Il mazzo percorso contiene la flora, la fauna e gli elementi geografici che incontrerete nel **Boschetto degli Antenati** e nei suoi dintorni.

Normalmente, viaggiando verso un Luogo, dovreste comporre un nuovo mazzo percorso usando carte da più set (almeno un set tipo di terreno, e un set Luogo). Ai fini del Prologo, il set Foresta basterà.

11. Cercate **Una Giornata Perfetta** nel set di carte **Meteo** (è la carta col retro intitolato Sole a Picco). Posizionatela accanto alla carta **Boschetto degli Antenati** e collocate 3 segnalini generici su di essa. Componete e mescolate il mazzo sfida.



12. Ogni giocatore prende una carta **Prove Base** e la colloca di fronte a sé, accanto alla carta aspetto.

13. Seguite le istruzioni indicate come **Preparazione all'Arrivo** che si trovano sul retro della carta **Boschetto degli Antenati**. Dopo averlo fatto, leggete quanto segue:

I vostri occhi tornano a vedere, e Calypsa vi sorride calorosa. "È l'ora," dice. "Da questo momento, non sono più la vostra mentore. Sono solo una ranger, vostra pari." Scambia qualche parola con l'Anziana Thrush, spegne il fuoco, poi si volta verso di voi. "Viaggeremo verso la Distesa Rocciosa. Io vi farò da retroguardia, e voi guiderete la traversata."

14. È ora di cominciare a giocare!

Il vostro obiettivo è viaggiare dal Boschetto degli Antenati fino alla Distesa Rocciosa. Non vi preoccupate se non riuscite a farlo già in questo round: il Prologo non ne risentirà.

Svolgete un round (si veda Come Giocare a pagina 12 del Regolamento) fino a quando tutti i ranger non hanno riposo.

Un piccolo suggerimento: sulla carta **Prove Base**, troverete la prova **Attraversa**. Potete farne uso per collocare **A** sulla carta **Boschetto degli Antenati**. Quando ci saranno **A** a sufficienza su di essa, potrete viaggiare verso la **Distesa Rocciosa**.

FIS + ⚒: Attraversa [X] il territorio circostante. Colloca su un Luogo o su un Elemento un ammontare di **A** pari al risultato. Se fallisci, subisci 1 ferita.

Dato che in questo momento state giocando con molte meno carte di quanto fareste normalmente, è probabile che uno o più di voi esaurisca le carte nel mazzo ranger a causa della fatica (si veda Fatica a pagina 20 del Regolamento), e questo già prima della fine del round. Se ciò dovesse accadere, non terminate la giornata (come dovreste fare normalmente). Invece, il giocatore il cui mazzo si è esaurito, rimescola immediatamente la pila della fatica e quella degli scarti per ricomporre il mazzo ranger e continua come se il mazzo non si fosse esaurito.

Quando tutti i ranger hanno riposo, cioè al termine della fase Turni dei Ranger, fermatevi. Non proseguite subito alla fase di Gestione: prima, è venuto il momento di verificare se siete riusciti a viaggiare e (in ogni caso) di potenziare un po' il mazzo ranger.

Se siete riusciti a viaggiare verso la **Distesa Rocciosa**, rimescolate nel

mazzo percorso tutte le carte del set **Foresta** e seguite le istruzioni di Preparazione all'Arrivo per la **Distesa Rocciosa**.

Poi, che vi troviate alla **Distesa Rocciosa** o al **Boschetto degli Antenati**, leggete quanto segue:

Caminare all'ombra di queste grandi querce è un po' come tornare bambini, a quando il tempo scivolava via come in un gioco, correndo tra le vie dei villaggi e negli spazi incontaminati... questa brezza leggera che oggi vi bacia la fronte, a pensarsi bene, è la stessa che soffiava allora. Ed era la stessa del vostro primo giorno di lavoro, e del giorno in cui avete iniziato l'addestramento... quei momenti, così personali, sono stati per voi come un rito di passaggio, e ora che siete dei ranger freschi di giuramento la sensazione si ripete, ma più forte ancora, amplificata dalle lezioni imparate crescendo.

Ora che vi siete fatti un'idea di come funziona il gioco, è venuto il momento di scegliere le vostre origini. Le carte Origine rappresentano gli anni formativi del ranger: il posto in cui è cresciuto, il mestiere che ha imparato, come era solito passare il tempo prima di assumere un ruolo di maggiore responsabilità nella società della Valle.

15. Prendete ciascuno dei 4 **set Origine** (Artigiano, Pastore, Raccoglitore e Viaggiatore). Ognuno dei set contiene 18 carte (2 copie di ciascuna di 9 carte diverse).

Collocate questi set al centro della zona di gioco, in modo che tutti i giocatori possano vederli.

Uno alla volta, in senso orario, a partire dal ranger guida, ciascun giocatore ne sceglie uno e lo colloca di fronte a sé.

Una volta che tutti i giocatori hanno scelto, riconnettetevi nella collezione i set rimasti.



16. Ora che tutti hanno un set di fronte, prendetevi un po' di tempo per familiarizzare con le **carte Origine**. Cercate di capire quali vi piacerebbe includere nel mazzo. Poi, scegliete ciascuno 5 carte con nomi diversi (prendendo 2 copie di ognuna) tra quelle del set scelto.

Alcune carte Origine richiedono al ranger di possedere un valore di aspetto minimo pari a 2. Tenete d'occhio il tipo di aspetto e il numero indicato sul lato sinistro della carta Origine, subito sopra il nome del set. Se il valore dell'aspetto indicato sulla carta è superiore al valore riportato sulla carta aspetto del ranger, questi non può includerla nel proprio mazzo.

Una volta che tutti i giocatori hanno scelto le loro carte Origine, mettete da parte tutte le altre (ciascun giocatore in un mucchio diverso), senza riporle nella collezione. Le riguarderemo in seguito.

17. Ogni giocatore mescola nel mazzo ranger le carte scelte, la mano e la pila degli scarti (ma non la pila della fatica) e colloca il mazzo a faccia in giù di fronte a sé. Poi, leggete quanto segue:

Vi fermate per sorseggiare un po' d'acqua dalla borraccia, mentre grossi cumuli di nuvole vanno pigramente alla deriva sopra le vostre teste. Calypsa recupera il distacco dalla retroguardia e vi raggiunge. "Di nuovo tutti insieme, eh? Tanto vale approfittarne: sapete, ho qualche ultima lezione da impartirvi, e potrebbe passare un po' di tempo, prima che le nostre strade si incrocino qui fuori, lontano da un centro abitato."

Prima di finire di comporre il resto del mazzo, svolgerete un altro round facendo uso anche delle carte Origine.

18. Proseguite con la fase **Gestione**. Per questa volta, invece che 1 sola, pescate 6 carte ciascuno (come fareste normalmente all'inizio di una partita). Fatto questo, è venuto il momento di giocare un **secondo round**.

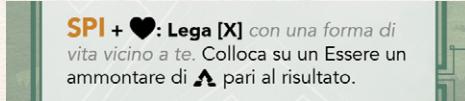
Prima di cominciare, però, cercate **Calypsa, Ranger Mentore** nel set **La Valle** e mettetela in gioco a portata di un ranger a vostra scelta. Non leggete il suo paragrafo.

Il vostro obiettivo è quello completare Calypsa collocando abbastanza **A su di essa.**



19. Svolgete un secondo round (si veda Come Giocare a pagina 12 del Regolamento).

Altro suggerimento: sulla carta Prove Base, troverete la prova **Lega**. Provate a usarla per collocare segnalini  su **Calypsa**.



Quando avete completato **Calypsa** OPPURE, se non ci siete riusciti prima di proseguire con la fase Gestione, leggete quanto segue:

“...e quella è stata l’ultima volta che sono andata a nuotare vicino a una tana di lontrini.” Ridete insieme della sua storiella. Poi, Calypsa osserva i vostri mantelli e annuisce solenne. “Siete dei ranger della Valle,” annuncia. “Il vostro compito ora è quello di proteggere e assistere tutti quelli che ne hanno bisogno, ma cercate di guardarvi le spalle a vicenda mentre lo fate. Gli altri ranger avranno bisogno di voi, e voi di loro.”

Fa un passo indietro e sorride. “È ora che torniate a Ermotronco. Io devo fare una piccola deviazione, ma vi raggiungerò il prima possibile. Ci vediamo lì.”

20. Riponete **Calypsa**, Ranger Mentore nella collezione (cioè, fatela tornare nel set **La Valle**, insieme alle altre carte).

Ora che avete avuto modo di provare qualche carta dal set Origine, è venuto il momento di scegliere la vostra specialità. La **Specialità** l’addestramento ricevuto e l’esperienza accumulata durante l’età adulta, così come il ruolo che riveste nella comunità dei Ranger.

21. Prendete ciascuno dei 4 set di carte **Specialità** (Armonista, Artefice, Esploratore e Plasmarealtà). Ognuno dei set contiene 26 carte (2 copie di ciascuna di 12 carte diverse, più 2 carte Ruolo).

Collocate questi set al centro della zona di gioco, in modo che tutti i giocatori possano vederli.



Uno alla volta, in senso antiorario, a partire dall’ultimo giocatore ad aver scelto un set Origine, ciascun giocatore sceglie un set Specialità e lo colloca di fronte a sé.

Una volta che tutti i giocatori ne hanno scelto uno, riponete nella collezione i set rimasti.

22. Ora che tutti hanno un set di fronte, prendetevi un po’ di tempo per familiarizzare con le **carte Specialità**. Cercate di capire quali vi piacerebbe includere nel mazzo. Poi, scegliete ciascuno 5 carte con nomi diversi (prendendo 2 copie di ciascuna) più 1 carta col tratto Ruolo dal set scelto. La carta Ruolo non viene mescolata nel mazzo, ma viene collocata di fronte al giocatore che l’ha scelta, accanto alla carta aspetto.

Alcune carte Specialità richiedono al ranger di possedere un valore di aspetto minimo pari a 2 o 3. Tenete d’occhio il tipo di aspetto e il numero indicato sul lato sinistro della carta Specialità, subito sopra il nome del set. Se il valore dell’aspetto indicato sulla carta è superiore al valore riportato sulla carta aspetto del ranger, questi non può includerla nel proprio mazzo.

Una volta che tutti i giocatori hanno scelto le loro carte Specialità, ognuno di loro mette da parte tutte le altre, accanto alle carte Origine che aveva messo da parte in precedenza. Le riguarderemo in seguito.

23. Ogni giocatore mescola nel mazzo ranger le carte scelte, la mano e la pila degli scarti (ma non la pila della fatica) e colloca il mazzo a faccia in giù di fronte a sé.

Se un ranger ha scelto Plasmarealtà come specialità, può cercare un Canalizzatore nel mazzo ed equipaggiarlo.

24. Proseguite con la fase **Gestione**. Anche questa volta, invece che 1 sola, pescate 6 carte ciascuno. Ora, procedete col **terzo round** di questo Prologo.

Il vostro obiettivo ora è viaggiare verso Stazione Ermotronco.

Se dopo aver terminato la fase Turni dei Giocatori potete Viaggiare, fatelo. Continuate a giocare fino a quando non sarete arrivati a **Stazione Ermotronco**. Una volta arrivati, completeremo il Prologo.

Quando viaggiate verso **Stazione Ermotronco**, leggete quanto segue:

Sbucate da una schiera di alberi e incappate in una radura vasta e sterminata. In lontananza, riuscite a distinguere il contorno della Stazione Ermotronco che torreggia nel cielo azzurro e limpido. Nell’aria, vi pare di sentire l’odore di qualcosa di dolce. Qualcuno sta informando qualcosa?

Il Prologo è quasi terminato. Prendetevi del tempo per **ripulire la zona di gioco**: ogni giocatore rimescola nel suo mazzo ranger la mano, la pila degli scarti e la pila della fatica. Poi, mette tutto da parte.

Fate tornare tutte le carte percorso nei loro rispettivi set.

È venuto il momento di completare la fase di costruzione del mazzo e di scegliere il vostro **Interesse Personale**. Normalmente, l’Interesse Personale può essere scelto tra tutte le carte iniziali, ma, per il Prologo, meglio limitare la scelta per non rendere l’operazione troppo dispersiva.

Nota: se stai giocando in solitaria, puoi saltare il punto 25 e scegliere l’Interesse Personale tra tutte le carte iniziali o tra quelle suggerite a pagina 33 del Regolamento.

25. Ciascun giocatore passa in rassegna le carte del set Origine e di quello Specialità che ha messo da parte in precedenza. Tra queste, ne sceglie 2 (prendendo ambo le copie di ciascuna) che pensa potrebbero tornare utili al gruppo e le colloca al centro della zona di gioco.

Se qualcuno del gruppo sta giocando col set Plasmarealtà, ricordate che molte delle carte che lo compongono, per via delle loro parole chiave, non sono particolarmente utili ai giocatori i cui mazzi ranger si basano su altri set.

Uno alla volta, in senso orario, a partire dal ranger guida, ogni giocatore sceglie una carta (prendendone ambo le copie) tra quelle al centro della zona di gioco e la colloca di fronte a sé.

Una volta che tutti hanno scelto una carta come Interesse Personale, ciascun giocatore la aggiunge al suo mazzo ranger. Riponete nella collezione tutte le carte Origine e Specialità rimanenti.

26. Ora che avete giocato qualche round, avete la possibilità di **rivedere le scelte fatte** per il vostro mazzo ranger. Se desiderate farlo, fatelo ora.

27. Bene, ora siete finalmente pronti per **dare inizio alla campagna!**

Leggete il Paragrafo 1 “Missioni” qui di seguito.

1. MISSIONI

Per dare inizio alla campagna **Il Richiamo della Valle**, seguite i primi 4 passaggi della Preparazione Iniziale indicati a pagina 10 del Regolamento. Poi, tornate qui per proseguire.

Salde sui colli erbosi che salgono piano davanti a voi, riuscite a distinguere le forme inconfondibili della Stazione Ermotronco.

Il nome non è stato scelto a caso: l’enorme e solitaria giga-sequoia torreggia tra le colline, svettando sulla rada ondeggiante che la circonda. Tettoie e balconi stanno incastonati nella corteccia nodosa, una schiera di porte è stata ritagliata tra le radici tortuose, e floridi giardini pensili s’aggrappano alle frasche possenti.

Vi avvicinate, e una donna dal mantello stirato di fresco sbuca dall’ingresso principale, salutandovi animosamente. Calypsa, che è stata vostra mentore negli ultimi nove mesi, allunga il passo in vostra direzione, talonata da un uomo che sembra avere sì e no la vostra età.

“Salve, ragazzi!” Dice. “Ce l’avete fatta a raggiungermi, allora. Ma guardatevi!”

Vi stringe la mano. La sua presa è vigorosa come sempre. “Sono felice di rivedervi”, dice sorridendo. Poi, si volta a indicare il suo compagno. “Questo è Kal Iver. L’ho addestrato l’anno scorso, giusto prima di iniziare con voi.”

Kal Iver vi saluta con un cenno del capo. “Piacere”, dice senza scomporsi.

Mettete in gioco il Luogo **Stazione Ermotronco** nell’ambiente circostante.

Calypsa rientra nella stazione con Kal al seguito. Vi parla dandovi le spalle, ma vi dedica tutta la sua attenzione. “Prego, fate come se foste a casa vostra. Vi consiglio di dare un’occhiata ai nostri giardini pensili e magari di cercare Nal e Kordo per parlare un po’. Guardatevi pure in giro, pren-

detevi il tempo che vi serve."

"Dopo che vi sarete ambientati, vi consiglio di proseguire verso Biancocielo", dice. "Già che siamo in tema, Hy Pimpot sta preparando qualche biscotto al ginepro. Sapete, i suoi manicaretti sono leggendari da queste parti: dovreste portarne qualcuno con voi e offrirlo a tutti quelli che trovate sulla strada per Biancocielo. Sarà almeno un anno che i nostri cari vicini non hanno l'opportunità di godersi la compagnia di un gruppo di ranger... specialmente di uno che si porta dietro dei doni così."

Calypsa si volta verso Kal. "Che ne pensi, Kal? Bel modo di dare inizio alla propria carriera, no?"

Kal vi scaglia addosso un sorriso che è quasi un ghigno. "Galoppini da pasticceria? Mi sembra adatto alle loro capacità".

I RANGER SCELGONO:

A) Dite a Kal dove si può ficcare il suo sarcasmo:

Calypsa vi fulmina. "Ricordatevi della saggezza degli Antichi", vi dice. "Siate gentili gli uni con gli altri." Quando pronuncia "gli uni" vi tira un pugno sulla spalla. A "gli altri", fa lo stesso con Kal.

Annote che avete **TENUTO TESTA A KAL** nel Registro della Campagna.

B) Lo ignorate:

Calypsa scuote la testa e se la ride. "Ma sentitelo. Come se non ci fosse passato anche lui. È la tradizione, caro Kal."

Annote che avete **FATTO COLPO SU CALYPSA** nel Registro della Campagna.

► Continue a leggere:

Ottenete la carta Missione **BISCOTTI EXPRESS** (annotatela nella sezione "Missioni" del Registro della Campagna, poi mettete in gioco la relativa carta nell'ambiente circostante. Ricordate di compiere questa operazione tutte le volte che ottenete una Missione).

Controllate il Meteo della giornata corrente (giornata 1) sul Registro della Campagna. Mettete in gioco la carta Meteo corrispondente (*Una Giornata Perfetta*).

Calypsa torna a rivolgersi a voi. "Kal e io abbiamo ricevuto l'ordine di pattugliare la Valle. Quindi state pure tranquilli: per qualche settimana ancora, saremo la vostra ombra."

"Anche se è chiaro che non avete bisogno del nostro aiuto", dice Kal ridacchiando. "Si vede lontano un miglio, che siete più che capaci di camminare con le vostre gambe."

"A presto." Calypsa vi saluta e imbocca il sentiero che da est porta fuori da Ermotronco. "Che gli spiriti vi guidino. Seguite il vostro istinto!"

Insieme a Kal, scompare ben presto dalla vostra vista.

Esplorate Stazione Ermotronco, trovate Hy Pimpot e recuperate i biscotti al ginepro per scoprire qual è la prossima tappa del viaggio.

Componete il mazzo percorso mescolando i set **Forest** e **Stazione Ermotronco** (17 carte in totale). Collocatelo sopra l'ambiente circostante.

Poi, portate a termine la Preparazione Iniziale eseguendo i passaggi indicati sul retro della carta Luogo Stazione Ermotronco e collocando 3 segnalini nuvolosa sulla carta Meteo *Una Giornata Perfetta*.

Ora siete pronti a giocare: buon divertimento!!

1.01

Hy Pimpot poggia l'ultimo biscotto al ginepro nel cestello e ve lo porge. "Non c'è modo migliore di farsi un amico che offrirgli un biscotto appena sfornato", pontifica. "La gente di Biancocielo è sempre felice di attaccar bottone con qualche nuova recluta. E ci credo: si portano sempre dietro qualche leccornia!" Hy Pimpot vi strizza l'occhio e prende un biscotto per sé.

Cesto alla mano, decidete di imboccare la strada per Biancocielo. L'aroma dei biscotti vi segue e vi avvolge, trascinando dai vimini. A pensarci bene, è da colazione che non avete messo nulla sotto i denti. Lo stomaco reclama... e nessuno ha contato i biscotti, giusto?

Girate la carta Missione **BISCOTTI EXPRESS** sul lato Cesto di Biscotti. Poi, scegliete un ranger a cui equipaggialla.

1.02

SE NON CI SONO BISCOTTI SULLE CARTE RUOLO, ANDATE A 1.02A.

ALTRIMENTI, LEGGETE QUANTO SEGUVE:

Col cesto alleggerito del suo carico, seguite il sentiero per un po', fino a quando non incappate in Calypsa e Kal, che se ne stanno a riposare sulle rive di un ruscello. Calypsa indica il cesto. "Com'è andata?" Vi chiede.

Prima che possiate rispondere, Kal vi scaglia addosso un sorriso sardonico. "Le briciole parlano da sole, mi sa."

Guardate verso il basso e scrollate via il corpo del reato, non senza una certa vergogna.

La Missione **BISCOTTI EXPRESS** è conclusa. Riponete Cesto di Biscotti nella collezione. Ogni ranger allevia 2 fatiche. Poi, andate a **1.03**.

1.02A

Col cesto alleggerito del suo carico, seguite il sentiero per un po', fino a quando non incappate in Calypsa e Kal che se ne stanno a riposare sulle rive di un ruscello. Calypsa indica il cesto. "Com'è andata?" Vi chiede.

Le parlate della gente che avete incontrato durante la vostra piccola avventura e di come tutti quanti abbiano lodato la maestria di Hy Pimpot.

Calypsa si mette sull'attenti, per far mostra di volervi ispezionare da vicino. "E... neanche una briciola. Sono davvero colpita. Kal, hai perso la scommessa. Sapete, diceva che ve ne sareste imboscato qualcuno."

Kal vi guarda di traverso. "Dovreste imparare a godervi un po' di più la vita", dice brontolando.

La Missione **BISCOTTI EXPRESS** è conclusa. Riponete Cesto di Biscotti nella collezione. Ogni ranger allevia 2 fatiche. Poi, andate a **1.03**.

1.03

Dal sentiero sembra risalire un melodioso fischiattare. Non passa molto che un uomo ricoperto di numerosi strati di stoffa e che avanza appoggiandosi a un canalizzatore squisitamente decorato, fa capolino dalla via. Quando vi passa accanto, vi saluta alzando la tesa del maestoso cappello.

"Buongiorno, cari amici!"

"Buongiorno, Mastro Aell", risponde Calypsa. "I giardini pensili di Ermotronco hanno sete. Sarebbero ben contenti di un filo di pioggia."

"Nessun timore, mia cara Calypsa! Ogni vostro problema sarà presto un lontano ricordo! E questo, perché la mia abilità di plasmare realtà mescinuvole non ha pari in tutta la Valle. Non farete in tempo a rincasare, che quei giardini saranno grondanti e ben pasciuti!"

Dopo questa sua uscita, il plasmarealtà continua la sfilata lungo il percorso. Man mano che s'allontana, il suo fischiattare riprende a fargli compagnia.

Kal scuote la testa. "Come se la tira, 'sto scemo", dice. "Ricordatevi delle mie parole: non ne verrà niente di buono."

Calypsa annuisce, poi vi si rivolge. "È ora che riprendiate il vostro viaggio", dice. "Gli Anziani avranno di certo bisogno dell'aiuto di qualche ranger. Fatevi avanti, se li incontrate. So anche che Kordo sta avendo problemi col guastante che si aggira per i boschi: non sono del tutto sicura di quali siano i suoi piani, ma se volete saperne di più lo troverete da qualche parte alla Stazione Ermotronco. A dopo!"

Così, anche Calypsa e Kal scompaiono nella foresta, lasciandovi soli a esplorare la Valle.

Ora sta a voi decidere cosa fare: potete esplorare i vari tipi di percorso per farvi un'idea della flora e della fauna che li abitano, se vi va; magari potrete viaggiare verso i Luoghi Cardine della mappa, e scovare tra i meandri del mazzo percorso qualche anima bisognosa, o magari imbarcarvi in una Missione da concludere. Prendetevi pure tutto il tempo che vi serve: se mai ci fosse un'emergenza, verrete di certo convocati.

Se lo desiderate, potete terminare la giornata. Se lo fate, terminatela come se vi foste accampati.

1.04

Al mattino, vi risvegliate sotto un cielo scuro e carico di nubi. La pioggia scende a secchi dalle pendici della Valle, tanto che il torrente accanto al vostro accampamento ha finito col rompere gli argini.

Prima che possiate finire di levare le tende, una figura familiare vi si avvicina. È Kal Iver. "Muovetevi!" Vi grida. "C'è stata un'inondazione nelle zone a sud-est di Ermotronco! È tutta colpa di quel pomposissimo plasmaplasma! Altro che dare acqua ai giardini pensili: ha causato una bufera bella e buona! L'Anziana Thrush sta inviando delle squadre di soccorso a nord nella Valle. Dovete recarvi a Biancocio, al Mercato di Kobo e alla Costa Dorata prima di subito: assicuratevi che stiano tutti bene e al sicuro, e date una mano come potete."

"Lo sapevo che sarebbe successo", dice Kal, perlopiù rivolgendosi a sé stesso. Guarda lungo il sentiero, verso Ermotronco, poi di nuovo verso di voi. "Vi accompagnerei, ma Calypsa e io siamo stati incaricati di trovare quell'Aell. Forse almeno lui potrà rimettere a posto il disastro che ha combinato, e magari fermare questa stupida pioggia. Quindi mi sa che dovrete arrangiarsi, per adesso. Buona fortuna: ne avrete bi-

Le parole di Kal vengono troncate d'improvviso: quasi fosse stato invocato per l'occasione, un rombo di tuono squarcia l'aria.

Ottenete la carta Missione **CON L'ACQUA ALLA GOLA**. Dovrete muovervi in fretta, se volete battere le acque sul tempo: annotate **94.2** a 2 giornate da oggi (alla giornata 6) sul Calendario. All'inizio di quella giornata, leggete il paragrafo che avete annotato (ricordatevi di farlo per tutti i casi analoghi che vi capiteranno).

1.05

LEGGETE IL TESTO CORRISPONDENTE AL LUOGO VERSO IL QUALE STATE VIAGGIANDO:

Biancocio:

Il vento ha iniziato a montare lentamente, e ora è talmente forte da gettare coltri di pioggia lungo tutto il lago.

Gli affluenti, sempre più gonfi, minacciano gli argini. Animali e paesani fuggono in cerca di un riparo, nel timore di diventare vittime dell'alluvione.

Mercato di Kobo:

Attraverso la pioggia battente a malapena si riesce a distinguere la piccola conca che racchiude il Mercato di Kobo, ma riuscite comunque a percepire le grida di allarme in lontananza.

L'acqua attorno all'edificio è arrivata ormai fino al ginocchio e i garzoni di Ren Kobo cercano di mettere al sicuro quello che possono sfacchinando verso la balconata più in alto.

La Costa Dorata:

Gli affluenti a nord del bacino hanno iniziato a esondare. Al loro passaggio le acque si mescolano alla terra, trasformandosi in chiazze fangose e intorbidite tra file di pini.

Tutta quest'acqua deve essere convogliata via, e al più presto: se così non fosse, potrebbe finire per spazzare via ampie aree della costa e sradicare dozzine di alberi... forse addirittura centinaia.

» Continuate a leggere:

Per contenere i danni dovete completare Esseri ed Elementi che hanno assegnata una carta Inondazione.

Preparate il nuovo Luogo, svolgete la fase di Gestione e pescate le carte percorso per il nuovo round, poi controllate il numero di giornate che sono passate dall'inizio della Missione. Seguite le istruzioni che corrispondono a quel numero tra quelli indicati qui sotto

- 0: Cercate 2 Inondazioni nel set **Generale** e mescolateli nel mazzo percorso.
- 1: Cercate 2 Inondazioni nel set **Generale** e mescolatene una nel mazzo percorso. Poi assegnate l'altra carta Inondazione all'Essere o all'Elemento in gioco con la presenza maggiore.

1.06

SE LA MISSIONE SPAZZATI VIA È IN CORSO, ANDATE A 1.22

ALTRIMENTI, LEGGETE QUANTO SEGUE:

Nonostante le ore passate a erigere barricate e a cercare di deviare la corrente impetuosa, l'inondazione alla fine ha la meglio su di voi. Non avete altra scelta: dovete ritirarvi più a monte.

Prendete il Registro della Campagna e spuntate la casella accanto a **CON L'ACQUA ALLA GOLA** corrispondente al Luogo in cui vi trovate (*in base alla sua posizione sulla carta Missione*). Poi, annotate il nome di quel Luogo nel Registro della Campagna, seguito dalla dicitura **È ALLAGATO/A**.

Terminate la giornata.

1.07

Con una buona dose di inventiva e di olio di gomito, riuscite finalmente a contenere la maggior parte dell'inondazione e a mettere in sicurezza quello che potete. Grazie ai vostri sforzi, questo luogo è salvo.

Prendete il Registro della Campagna e spuntate la casella accanto a **CON L'ACQUA ALLA GOLA** corrispondente al Luogo in cui vi trovate (*in base alla sua posizione sulla carta Missione*). Poi, scartate tutti i **A** dalla carta Missione **CON L'ACQUA ALLA GOLA**.

Se tutti e 3 i Luoghi sono stati spuntati, leggete quanto segue:

Ce l'avete fatta! Le acque sono state deviate: ora l'area attorno al lago non è più minacciata dall'alluvione. Il peggio è passato. Per festeggiare, vi concedete un pisolinino ristoratore.

Qualche tempo dopo, vi risvegliate nel bel mezzo di una festa. Un nutrito gruppo di locali si è radunato attorno a voi, portandosi appresso vassoi di cibo e bevande dei quali fate presto man bassa. Il grosso del vostro pomeriggio vola via tra le risate... fino a quando un uomo tutto trafelato si fa largo tra la ressa e cerca di attirare la vostra attenzione: "Venite a vedere, tutti quanti!"

La Missione **CON L'ACQUA ALLA GOLA** è conclusa. Riponete nella collezione tutte le carte *Inondazione* presenti nel mazzo percorso, nella pila degli scarti e in gioco. Ogni ranger allevia 2 fatiche. Poi, andate a **1.07A**.

1.07A

Seguite l'uomo fino a una piccola folla che si è radunata poco lontano da un ammasso di alberi caduti. Uomini, donne e ragazzini fissano tutti qualcosa, borbottando e mormorando. Tra loro, ci sono anche Calypsa e Kal Iver, che si parlano cercando di non farsi sentire.

Non è difficile capire il motivo di tutto questo: tra i detriti stanno dozine di cadaveri bizzarri, trascinati e maciullati dall'alluvione. I corpi sono squassati, spezzati, incrostati di sporcizia... ma non c'è dubbio che appartengono tutti alla stessa specie: un qualche genere di biofuso, si direbbe, ma di un tipo che non sapete riconoscere. La loro pelle è cerea, il volto è orrendo e senza occhi, le lunghe braccia terminano in artigli affilati.

Calypsa vi si avvicina, terrea in volto. "Penseremo Kal e io a dare una mano con questo macello..." La vostra ex-mentore vi sembra insolitamente preoccupata. "Mi domando cosa siano. Da dove possono essere arrivati?" Poi, assume il tono autoritario con cui l'avete sentita molte volte accompagnare i suoi ordini. "Andate a Guglia, fatene subito parola con l'Anziana Orlin: se c'è qualcuno in questa Valle che può saperne qualcosa, quella è lei."

Viaggiate verso Guglia entro i prossimi 4 giorni e parlate con l'Anziana Mora Orlin.

Ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (GUGLIA)**. Annotate **94.3** a 4 giornate da oggi sul Calendario.

1.08

La Missione **IN VIAGGIO (GUGLIA)** si conclude.

Mai come ora, la vista della torre che domina Guglia vi rassicura. Dal giorno in cui avete visto lo sguardo inquieto di Calypsa davanti a tutti quei cadaveri avete la sensazione che uno spettro vi accompagni nei vostri viaggi. È una presenza silenziosa, paziente, come quella di un predatore che osservi ogni vostro passo dalla coltre del sottobosco.

Ottenete la carta Missione **L'OSSEVATORE NELLA BOSCAGLIA**.

Ben Amon, pilota della Lesta e maestro artefice, si unisce a voi poco dopo aver varcato il ponte che porta al centro del villaggio.

"Salve! L'Anziana Thrush mi ha chiesto di passare a Guglia a dare un'occhiata alle turbine idroelettriche. Sapete, per essere certi che non si siano danneggiate durante l'inondazione", aggiunge. "Come mai da queste parti?"

Glielo dite, e ben presto il suo sorriso svanisce. Senza indugiare oltre, vi scorta al cospetto dell'Anziana Mora Orlin.

La trovate tra le viscere della Forgia del Carbonio, curva su un ululante tornio ad aria compressa, mentre regge un grosso pezzo di carbonio tra le mani possenti. Appena vi vede, zittisce il macchinario e si irrigidisce. "Cosa c'è?" Sbraita.

Il suo sguardo saldo non vacilla neanche un po', mentre le descrivete gli strani senza-occhi dagli artigli acuminati. Quando avete terminato, si limita a borbottare. Poi, annuisce pensierosa. "Mia madre me ne aveva parlato. La nostra gente ne aveva incontrati, al tempo in cui abbiamo risalito i passi che portano qui, nella Valle. Biofusi crudeli, feroci. Li chiamano 'Rivendicatori'."

La domanda sorge spontanea: perché un nome del genere?

"Non ne sono del tutto certa", dice l'Anziana Orlin. "Ma si tratta pur sempre di biofusi. Sono come i guastanti, o come i divoratori di tossine... un qualche proposito dovranno pur averlo. Forse vogliono ricongiungersi a qualcosa che credono di aver perso, o intendono reclamare per sé qualcosa che credono gli appartenga. Il modo migliore per trovare una risposta, è trovarli e osservarne i comportamenti."

"Quando siete là fuori nella Valle, tenete gli occhi bene aperti. Se trovate dei rivendicatori, cercate di imparare il più possibile."

Ben Amon si schiarisce la gola. "Anziana Orlin, perlustrare la Valle potrebbe richiedere settimane. Potrei allestire un sistema di scansione in molto meno tempo. Basterà piazzare qualche sensore qui e lì per la Valle, e potrei facilmente stanare questi... rivendicatori."

L'Anziana Orlin scuote la testa, fissando Ben con sguardo di rimprovero. "Sensori! Sempre sensori! Ce li abbiamo già i sensori che ci servono, proprio qui!" Si batte il petto. "E qui!" E si tocca la tempia. "Usate l'istinto. Usate la zucca. Tanto vi basterà per trovarli."

Ben non si scompone. "Anziana, la Valle è grande. Mandare là fuori dei ranger allo sbaraglio, senza un briciole d'aiuto... Potrebbero passare a mezzo miglio da un nido di queste cose senza mai rendersene conto." Si volta verso di voi. "Cosa ne pensate? Preferite passare settimane a setacciare la Valle in cerca di queste cose, o stalarli nel giro di qualche giorno?"

I RANGER SELGONO:

A) Ben Amon ha ragione. Meglio usare i sensori.

Siete d'accordo con Ben. Più in fretta riuscirete a scoprire se i rivendicatori hanno fatto della Valle la loro dimora, meglio sarà. L'Anziana Orlin brontola e si rivolta verso il suo tornio ad aria compressa.

Vi lasciate la Forgia alle spalle, e Ben vi conduce alle porte del Cicchettò Cordiale, la miglior taverna del paese. Nel cortile, l'artefice ha lasciato parcheggiato il suo aculeocingolato. Apre il portellone posteriore, dentro il quale sta un'ampia selezione di pezzi e componenti elettronici, oltre che una panca da lavoro pieghevole. Ben si mette presto al lavoro per costruire qualcosa e quando gli chiedete cosa abbia in mente, vi risponde distratto che vi converrebbe pensare a mettere qualcosa sotto i denti.

Ordinate, mangiate e digerite. Quando tornate da Ben notate un fascio, lungo circa un metro, di paletti sormontati ciascuno da una sfera intarsiata di circuiteria dall'aria complicata.

"Ecco, questi sono scanner a relè, i sensori di cui parlavo", spiega tutto orgoglioso. "Piazzateli in lungo e in largo nella Valle, e genereranno un campo di intercettazione per biofusi. Se c'è uno sciamme di rivendicatori là fuori, non potrà sfuggirvi. Fate in modo però che i sensori coprano l'area più ampia possibile; l'ideale sarebbe piazzarne uno a ciascun angolo della Valle. Dopo averli piantati nel terreno, fischiettate questo motivo", intona tre note, "e il relè si attiverà da solo."

Ben vi porge un disco di vetro incastonato in una cornice di legno levigato. "Una volta che saranno stati tutti e tre attivati, manderanno i risultati delle loro analisi all'avamposto biologico, a sud di Fronda. Ma con questo potrete vedere un'anteprima di cosa hanno captato fin da subito."

Ottenete la carta Missione **UNA RETE DI SENSORI**.

B) L'Anziana Orlin ha ragione. Meglio usare il buon senso.

L'Anziana Orlin brontola soddisfatta. "Visto, Ben? Non sono l'unica qui che pensa ci abbiano costruiti già con tutto quello che ci serve a vedere la realtà per quello che è."

Annotate che avete **FATTO COLPO SULL'ANZIANA ORLIN** nel Registro della Campagna.

"Che ironia, sentirselo dire dall'artefice più abile della Valle", risponde Ben.

"Macché! Gli attrezzi che costruiamo qui alla Forgia richiedono fatica vera, sudore della fronte. Prendi le nostre lame in carbonio, ad esempio: senza pari per qualità e resistenza, senza dubbio... ma se a chi le impugna mancano talento e risolutezza, non valgono nulla. Un artefice con la 'A' maiuscola non mette insieme chincaglierie per fare a meno dei propri sensi, ma crea strumenti che possano assisterli e amplificarli."

Il pilota della Lesta passa qualche secondo in quieta contemplazione. "Ben detto, Anziana Orlin. Ben detto. La saggezza ha il suo valore. Non importa quanti anni passino e quanta esperienza possa accumulare: sono e resterò per sempre un tuo umile apprendista."

L'Anziana Orlin mette da parte il suo tornio ad aria compressa e abbraccia Ben, ora sorridendo. "No, per sempre no, Ben."

Si volta verso di voi. "Mai abbassare la guardia, là fuori. Orecchie belle tese. Che gli Antichi vi guidino, insieme al vostro istinto."

Ottenete la carta Missione **INVASIONE SEGRETA**.

1.09

Intonate le tre note, e la sfera sulla sommità del sensore pulsa per qualche istante di un chiaro alone verde. Sentite un lieve ronzio provenire dal marchingegno. Vi risuona alla base del cranio.

Scartate tutti i da **UNA RETE DI SENSORI**. Poi, prendete il Registro della Campagna e spuntate la casella accanto a **UNA RETE DI SENSORI** corrispondente al Luogo in cui vi trovate (in base alla sua posizione sulla carta Missione).

Se tutti e 3 i Luoghi sono stati spuntati, leggete quanto segue:

Ora che anche l'ultimo relè è stato piazzato, il ronzio si fa più intenso. Fate un passo indietro e risalite il percorso, e lì vi ricordate del disco di vetro che Ben Amon vi ha consegnato. Lo recuperate e, dopo un attimo di riflessione, intonate nuovamente le tre note. Un fremito di energia riverbera sul vetro. Poi, vedete chiaramente gli echi sommessi della Valle, tracciati in linee di luce blu sulla sua superficie.

Ottenete la carta Ricompensa **Rilevatore di Biosegnali**.

Prendete in esame l'immagine evanescente della Valle, e ben presto notate il primo segnale di attività di biofusi. Poi un altro... e un altro ancora.

Non siete sicuri di quanti di questi puntini siano rivendicatori, ma non serve essere degli esperti per capire che questo genere di concentrazione non è per niente normale. Forse i ranger dell'avamposto biologico potranno dirvi qualcosa di più.

La Missione **UNA RETE DI SENSORI** è conclusa. Ogni ranger allevia 2 fatiche. Ottenete la carta Missione **INVASIONE - FASE I**. Annotate **94.4** a 7 giornate da oggi sul Calendario. Ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (AVAMPOSTO BIOLOGICO)**.

Viaggiate verso l'Avamposto Biologico per imparare di più sui rivendicatori.

1.10

Prendete il Registro della Campagna e spuntate una casella accanto a **INVASIONE SEGRETA**.

LEGGETE IL TESTO CORRISPONDENTE ALL'AMMONTARE DI SPUNTE ACCANTO A **INVASIONE SEGRETA**:



Osservate il rivendicatore mentre fugge. Ogni dettaglio di questi biofusi sembra essere stato studiato per essere letale. Perché gli Antichi hanno creato simili esseri? Che funzione ecologica potrebbero mai avere? Forse, trovandone altri, la risposta potrebbe farsi più chiara.



Ora che il rivendicatore se n'è andato, vi prendete del tempo per studiare le sue tracce. Le trame che le sue zampe artigliate lasciano nella terra sono molto particolari e, vi rendete conto, piuttosto familiari. Le avete già viste numerose volte, durante i vostri viaggi nella Valle, senza mai farci troppo caso. E questo può significare soltanto una cosa: i rivendicatori sono ovunque!



Il rivendicatore sembra seguire un sentiero ben definito, cosa che rende l'inseguimento più semplice. Lo pedinate, lasciandogli un po' di margine, mentre attraversa un boschetto e risale la collina poco oltre. Quando raggiungete anche voi il crinale, restate attoniti: dalle pendici della collina, vedete una moltitudine di corpi sinuosi che sgattaiolano nel sottobosco. Ce ne saranno almeno venti. Tutti questi rivendicatori sembrano aggirarsi attorno a una rovina estiana infestata, divorando ogni piccolo animale che trovano sul loro cammino.

Ottenete la carta Missione **INVASIONE - FASE I**. Anotate **94.4** a 7 giornate da oggi sul Calendario.

I rivendicatori sembrano essere molto territoriali. Pare quasi che stiano cercando di ripulire l'area circostante le rovine da qualsiasi altra forma di vita, risparmiando soltanto il fogliame. Rabbrividite al pensiero di cosa potrebbe succedere, se mai qualcuno di questi biofusi decidesse di far visita a un villaggio.

Incerti su come comportarvi con il branco di biofusi, fate appello al vostro addestramento. Avete potuto tenere d'occhio diversi di questi esemplari solitari, e ora li avete visti in gruppo... avete un buon bagaglio di osservazioni per le mani, e farne parola con un esperto potrebbe aiutarvi a capire qual è la mossa giusta da fare. In tutta la Valle, i candidati migliori sono senza dubbio gli abitanti dell'avamposto biologico, a sud di Fronda: un gruppo di esperti etologi di animali e biofusi, che potrebbero illuminarvi sulle intenzioni di questi rivendicatori.

La Missione **INVASIONE SEGRETA** è conclusa. Ogni ranger allevia 2 fatiche. Poi, ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (AVAMPOSTO BIOLOGICO)**.

Viaggiate verso l'Avamposto Biologico per imparare di più sui rivendicatori.

1.11

Scartate tutti i segnalini rampicante dalla carta **IL SENTIERO DEI RAMPICANTI**. Poi, prendete il Registro della Campagna e spuntate una casella accanto a **IL SENTIERO DEI RAMPICANTI**.

Se Nal, Vate degli Spiriti è in gioco:

"Come fa a far crescere tutto così in fretta? È affascinante." Nal distoglie lo sguardo dal sentiero di rampicanti e si volta verso sud. "Se questo essere proviene dalla Verdesia, forse sta cercando di tornare lì. Andrà a Capitombolo, nel caso voglia passare per il valico. Portatelo da me, se potete, e proverò a parlarci."

Scartate Nal, Vate degli Spiriti.

LEGGETE IL TESTO CORRISPONDENTE ALL'AMMONTARE DI SPUNTE ACCANTO A **IL SENTIERO DEI RAMPICANTI**:



La pista porta dritta nel cuore della selva, ben lontano da qualsiasi centro abitato. Non passa molto, che inizia ad affiancarsi alle tracce di alcuni rivendicatori. Interessante... Perché il verdesiano li sta seguendo?



Trovate il verdesiano in una rada, ancora una volta accanto a un rivendicatore dall'aria docile, che ha dei piccoli fiori bianchi che gli sbocciano sul dorso. Osservate mentre il rivendicatore sguscia via e il verdesiano si volta lentamente verso di voi. D'improvviso, pare sciogliersi nel terreno! Vi fiondate nella rada, ma il verdesiano è già sparito. Trovate, tuttavia, tutta una serie di spine simili a dardi tra i ciuffi d'erba. Gocciolano di una sorta di melma che, ad annusarla, fa girare un po' alla testa. Il sospetto è che si tratti di un forte soporifero, ed è con tutta probabilità il modo con cui il verdesiano ammansisce i rivendicatori. Ma a che gli servono? Dovrete riprendere la marcia, se volete delle risposte.



Il sentiero conduce sulla cima di una collinetta. Giunti lì, fate presto capolino da dietro il tronco di un albero caduto e trovate il verdesiano in piedi, di nuovo accanto a un rivendicatore dal dorso fiorito di bianco. Mentre osservate la scena, la strana creatura fa un gesto di congedo al rivendicatore, e questo sembra obbedirgli senza indulgìo, allontanandosi in un lampo.

Notate che la terra sotto i "piedi" del verdesiano è dura roccia. Questa volta non gli sarà così facile fuggire. Forse.

La Missione **IL SENTIERO DEI RAMPICANTI** è conclusa. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

Spuntate da dietro un altro albero. Ancora una volta, il verdesiano vi nota e cerca di sciogliersi nel terreno. Ma la roccia sotto i suoi piedi è impenetrabile: invece che svanire, collassa in un groviglio di radici, fronde e foglie. È la vostra occasione! Scattate in avanti e lo afferrate al volo, ficinandolo subito in uno zaino. Sentite il verdesiano agitarsi al suo interno. Una liana inizia a far capolino dall'orlo.

Vi sedete, ansimanti, e cercate di mettere ordine alle idee. Il vegetoide non pare molto loquace, ma c'è qualcuno che può comunicare con lui: è Nal, la Vate degli Spiriti.

E come se il pensiero l'avesse evocata, avvertite la presenza della donna, quasi fosse sempre stata qui con voi. Poi, delle immagini si formano nella vostra mente, come emergessero da una pozza oscura: un'alta cascata, una grande rupe e una giungla sconfinata. Riconoscete il panorama di Capitombolo e ben presto capite cosa vuole Nal da voi. In qualche modo, siete certi che è lì che vi incontrerete.

Ottenete la carta Missione **LA VERA RAGIONE**. Anodate **94.10** a 5 giornate da oggi sul Calendario.

1.12

CONTATE IL NUMERO DI SEGNALINI SULLA CARTA **LA VERA RAGIONE**. ANDATE AL PARAGRAFO CORRISPONDENTE:

0 segnalini: Andate a **1.12A**

1 segnalino: Andate a **1.12B**

2 segnalini: Andate a **1.12C**

3 segnalini: Andate a **1.12D**

1.12A

Il verdesiano sembra quasi frusciare al ritmo di una brezza invisibile. "Qual è la prima domanda?" Chiede Nal.

I RANGER SCELGONO:

A) Cosa ti lega ai rivendicatori?

Il verdesiano si lascia cadere in una posizione accovacciata. Un debole alone di colori chiari sta iniziando a coprire le tinte verdi e marroni delle sue braccia. Sembra agitato. Nal gli parla: "Dice 'insieme'. E 'nessun legame'. Ma lo dice con una parola sola. Mhhh... questa conversazione potrebbe essere più difficile del previsto."

Collocate 1 segnalino interrogazione sulla carta Missione **LA VERA RAGIONE** (a sinistra dell'icona di Capitombolo).

B) Qual è il tuo nome?

Il verdesiano si raddrizza. Vedete dei piccoli boccioli fiorire sulle sue spalle, mentre fa frusciare a ritmo le sue foglie. "Penso sia quello", dice Nal.

Collocate 1 segnalino indagine sulla carta Missione **LA VERA RAGIONE** (a destra dell'icona di Capitombolo).

1.12B

"Sto cercando di imparare dell'altro sulla sua specie", riporta Nal. "Vedo innumerevoli esseri vegetali... si tratta di una fra tante, di una specie di clan nel cuore della Verdesia. Dice che c'è un grande pericolo. Non so se si riferisca ai rivendicatori, o a qualcos'altro. Ora... sento agitazione... svelti, fategli un'altra domanda!"

I RANGER SCELGONO:

A) I rivendicatori sono un pericolo per la Valle?

Il suo colore, ora un misto di rossi e arancioni autunnali, si fa più brillante. "Non mi ha dato una vera risposta", dice Nal. "Come se la cosa fosse... irrilevante. Penso abbia detto 'può darsi'."

Collocate 1 segnalino interrogazione sulla carta Missione **LA VERA RAGIONE** (a sinistra dell'icona di Capitombolo).

B) I rivendicatori sono un pericolo per la tua gente nella Verdesia?

Le gemme sulle sue spalle crescono di dimensioni. "Non è d'accordo", dice Nal. "Il pericolo non sono i rivendicatori, è qualcos'altro che turba la sua gente. Pensa che il suo popolo potrebbe finire coll'estinguersi."

Collocate 1 segnalino indagine sulla carta Missione **LA VERA RAGIONE** (a destra dell'icona di Capitombolo).

1.12C

"Vedo decomposizione. Vedo una grande fossa che sprofonda nell'oscurità. Come una voragine che contenga un'arcologia." Dice Nal, gli occhi ben chiusi. "I rivendicatori e i verdesiani sono collegati, ma come?"

I RANGER SCELGONO:

A) Sei tu a controllare i rivendicatori?

Nal sibila come se fosse stata scottata da qualcosa, mentre i colori delle braccia del verdesiano si fanno roventi. "Si sta scocciando delle nostre domande. Continua a dire: 'devo andare, devo andare'."

Collocate 1 segnalino interrogazione sulla carta Missione **LA VERA RAGIONE** (a sinistra dell'icona di Capitombolo).

B) Puoi aiutarci a scacciare i rivendicatori dalla Valle?

Le gemme sulle spalle del verdesiano si agitano come se stessero per sbocciare da un momento all'altro. "Ah!" Esclama Nal. "Sì, può farlo!"

Collocate 1 segnalino indagine sulla carta Missione **LA VERA RAGIONE** (a destra dell'icona di Capitombolo).

1.12D

Lo stame del verdesiano si allunga improvvisamente in direzione di Nal, che impallidisce. "Guglia", esclama, "è in pericolo! Vedo centinaia di rivendicatori. Quelli con i fiori bianchi sul dorso stanno segnando il percorso. Presto tutti gli altri lasceranno il loro nido... e quando lo faranno, si dirigeranno a Guglia."

I RANGER SCELGONO:

A) Perché state attaccando Guglia?

Nal trasale. "È molto agitato. Dice che non attaccano. Nessun attacco. Solo distruzione. Pensa che ci sia qualcosa sotto Guglia. Qualcosa che vede come un pericolo."

Collocate 1 segnalino interrogazione sulla carta Missione **LA VERA RAGIONE** (a sinistra dell'icona di Capitombolo).

B) Se i rivendicatori raggiungono Guglia, poi lasceranno la Valle?

"Sì. Sì, lo faranno, ma vedo chiaramente che Guglia verrà distrutta prima. Pensa che ci sia qualcosa sotto Guglia. Qualcosa che vede come un pericolo per la sua gente e che i rivendicatori possono fermare."

Collocate 1 segnalino indagine sulla carta Missione **LA VERA RAGIONE** (a destra dell'icona di Capitombolo).

» Continuate a leggere:

LEGGETE IL TESTO CHE SI APPLICA AL VOSTRO CASO:

Se ci sono più segnalini indagine che interrogazione su LA VERA RAGIONE:

Il verdesiano rilassa lo stame e i suoi petali si increspano.

Nal sospira. "Ora va meglio", dice. "Bene, vediamo cos'altro possiamo scoprire."

Ci vuole un po' più del previsto, e per tutto il tempo dovete aiutare Nal a interpretare alcune delle immagini più strane che scorge nella mente del verdesiano, ma a un certo punto il quadro si fa più chiaro. Il verdesiano non prova rancori nei confronti degli abitanti della Valle, ma c'è qualcosa, sepolti nelle profondità dell'arcologia sotto Guglia, che minaccia lui e la sua gente. Per questo, spera che i rivendicatori possano distruggere Guglia e l'arcologia sotto le sue fondamenta, e che la cosa basti ad arginare la minaccia che incombe.

Passate ancora più tempo a cercare di trasmettere al verdesiano l'idea che pure Guglia è una comunità numerosa, piena di gente, che si tratti o meno di un'arcologia. Cercate di spiegargli che tutte quelle persone saranno messe in pericolo all'arrivo dei rivendicatori. Forse, suggerite, c'è un altro modo per salvare i verdesiani, e voi potrete aiutarli a scoprirllo... dopo aver risolto il problema dei rivendicatori.

"Vedo un'immagine chiara. Guglia che viene sommersa dai rivendicatori." Dice Nal. "Troppo tardi per cambiare il corso di questa fiumana. Il verdesiano è convinto che si tratti dell'unico modo per salvare la sua gente."

"Ma vedo anche dell'altro: una fila di rovine degli Estiani... rampicanti che risalgono... un fiume. I rivendicatori si radunano in gran numero. Un nido. Ma dove?"

Il verdesiano si volta verso il tramonto, distende le braccia, poi sprofonda nella terra come una pianta che germoglia al contrario. Tutto quello che rimane di lui, è il profumo dei fiori.

Ottenete la carta Ricompensa **Tocco della Verdesia**.

La Missione **LA VERA RAGIONE** è conclusa. Annotate che avete **FATTO AMICIZIA CON IL VERDESIANO** nel Registro della Campagna. Scartate il Verdesiano Misterioso e Nal, Vate degli Spiriti. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

Se ci sono più segnalini interrogazione che indagine su LA VERA RAGIONE:

Gli arti del verdesiano esplodono in un connubio di tinte rosse, arancioni e gialle. Si rannicchia, braccia distese in quella che vuol essere

una posa minacciosa e inizia a sbattere tra di loro le dure estremità degli arti più e più volte.

Poi, improvvisamente, il verdesiano sprofonda nella terra come una pianta che germoglia al contrario. Prima che possiate reagire, se n'è già andato, lasciandosi dietro solamente una manciata di gemme appassite.

"Credo che ci siamo fatti un nemico senza volerlo", dice Nal. "Ha così tanta paura, che non riesce a ragionare in maniera lucida. Però abbiamo capito una cosa importante: Guglia è in pericolo. Dovete trovare quei nidi di rivendicatore. I biologi all'avamposto a sud di Fronda dovrebbero potervi dare una mano."

Ottenete la carta Ricompensa Tocco della Verdesia.

La Missione **LA VERA RAGIONE** è conclusa. Annotate che avete **FATTO INFURIARE IL VERDESIANO** nel Registro della Campagna. Scartate il Verdesiano Misterioso e Nal, Vate degli Spiriti.

Se c'è lo stesso numero di segnalini indagine e interrogazione su **LA VERA RAGIONE**:

Gli arti del verdesiano esplodono in un connubio di tinte rosse, arancioni e gialle. Si rannicchia, braccia distese in quella che vuol essere una posa minacciosa e inizia a sbattere tra di loro le dure estremità degli arti più e più volte.

Poi, improvvisamente, il verdesiano sprofonda nella terra come una pianta che germoglia al contrario. Prima che possiate reagire, se n'è già andato, lasciandosi dietro solamente una manciata di gemme appassite.

"Almeno ci abbiamo provato..." dice Nal. "Quel povero vegetoide ha così tanta paura, che non riesce a ragionare in maniera lucida. Però abbiamo capito una cosa importante: Guglia è in pericolo."

Vi allontanate dal luogo dell'interrogatorio per discutere con Nal di quello che ha visto. Qualcosa di sepolto nel profondo dell'arcologia sotto Guglia minaccia la Verdesia e la sua gente. Il verdesiano spera che i rivendicatori possano distruggere Guglia, e che questo basti ad arginare la minaccia. Anche se non prova rancori nei confronti degli abitanti della Valle, vede tutto quello che potrebbe fermare la distruzione dell'arcologia (e, quindi, di Guglia) come un ostacolo che deve essere rimosso a tutti i costi.

"Dovete trovare i nidi di rivendicatore prima che sia troppo tardi. I biologi all'avamposto a sud di Fronda dovrebbero potervi aiutare."

Ottenete la carta Ricompensa Tocco della Verdesia.

La Missione **LA VERA RAGIONE** è conclusa. Scartate il Verdesiano Misterioso e Nal, Vate degli Spiriti. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

1.13

Quando raggiungete l'avamposto biologico, siete piuttosto sorpresi di trovare non solo Sirisana Mir, la sedicente 'biologa ufficiale' della Valle, ma anche Zek Tsal, il carovaniere di gambalunga, che si preparano un té con l'unica bobina solare dell'avamposto. Zek vi conosce dal tempo dell'addestramento e vi dà il benvenuto, chiedendovi il motivo della visita. Lo sguardo suo, come quello di Sirisana, si fa sempre più preoccupato man mano che raccontate delle vostre esperienze con i rivendicatori.

Se una Missione tra **L'OSSERVATORE NELLA BOSCAGLIA, IL SENTIERO DEI RAMPICANTI** o **LA VERA RAGIONE** è in corso andate a **1.13A**. Altrimenti, andate a **1.13B**.

1.13A

Raccontate del misterioso verdesiano che avete visto aggirarsi nei paraggi. Gli occhi di Sirisana si spalancano. "Comecome? Un verdesiano? Ne ho sentito parlare moltissimo, ma non mi è mai capitato di vederne uno. Forse, potrebbe valere la pena trovarlo e provare a parlarci. Potrebbe dirvi qualcosa di utile... beh, sempre che riuscite a trovare un modo per comunicare con lui."

I RANGER SCELGONO:

A) Sarà meglio tornare all'Avamposto dopo aver parlato con il verdesiano.

Siete d'accordo con Sirisana. Le dite che tornerete da lei una volta che sarete riusciti a trovare il verdesiano e ci avrete parlato.

La Missione **IN VIAGGIO (AVAMPOSTO BIOLOGICO)** è ancora in corso.

B) Ma quale verdesiano e verdesiano... Qui bisogna pensare ai rivendicatori.

Scuotete la testa: il verdesiano sarà anche interessante e potrebbe rivelare qualcosa di utile... ma le priorità sono altre. Trovare una soluzione all'invasione dei rivendicatori, per dirne una.

Andate a **1.13B**.

1.13B

LEGGETE QUELLI CHE SI APPLICANO AL VOSTRO CASO:

Se la Missione UNA RETE DI SENSORI si è già conclusa:

"In effetti, abbiamo ricevuto i dati del biosensore", dice Sirisana passando al setaccio le sue note. "Ci sono alcune grosse masse di attività di biofusi. Irregolari, per la maggior parte: tutte concentrate attorno a luoghi in rovina. È molto probabile che siano ricolme di rivendicatori."

Andate a **1.14**.

Se la Missione INVASIONE SEGRETA si è già conclusa e ha tre spunte:

"Interessante", dice Sirisana. "Quindi secondo voi si stanno radunando attorno a una rovina? Mi domando se ci sia qualcosa in questo genere di luoghi che attira la loro attenzione." Il suo sguardo si fa fisso di colpo. Sembra che un'idea le sia balenata per la mente, e vi chiede di aspettare un attimo. Quando ritorna, vedete che porta con sé quello che sembra una specie di pannello di vetro circolare incastonato in una cornice lignea.

"Questo l'ho comprato al Mercato di Kobo, giusto il mese scorso", dice. "I messipi lo usano per inseguire banchi di pesce, ma io l'ho modificato. Ora monitora la presenza di attività di animali e biofusi senza distinzione. Preendetelo voi: potrebbe aiutarvi a capire meglio quali sono le intenzioni di questi rivendicatori."

Ottenete la carta Ricompensa Rilevatore di Biosegnali. Andate a **1.14**.

Altrimenti:

Andate a **1.14**.

1.14

Se una Missione tra **L'OSSERVATORE NELLA BOSCAGLIA, IL SENTIERO DEI RAMPICANTI** o **LA VERA RAGIONE** è in corso, si conclude.

Zek si scola quello che rimane del suo té e si alza in piedi. "Beh, penso che sarà meglio che mi diriga a Ermotronco. L'Anziana Thrush vorrà sapere di questa storia." Si fonda verso la porta e grida. "Insomma, Nel! Basta battere la fiacca: abbiamo un bel viaggio che c'aspetta!"

Passate qualche ora alla stazione dei biologi per riposare le gambe dopo la traversata. Sirisana, nel frattempo, continua coi suoi studi. Ora che la luce inizia a farsi fioca, l'apprendista di Sirisana, Tiella Jakarra, fa ritorno dalla sua giornata di studi sul campo, portandosi in spalla uno zaino pieno di licheni e una fascina di rami per il focolare. Sirisana le riassume la situazione, e ben presto le due iniziano a dibattere animatamente a proposito di cosa sia meglio fare (se qualcosa va fatto) riguardo i rivendicatori.

"Sono chiaramente una specie invasiva", dice Sirisana. "In tutta la Valle, non è mai stata data notizia di avvistamenti di biofusi come loro. I nostri antenati sono incappati in questi esemplari prima di stabilirsi qui, ma questo è accaduto tantissimo tempo fa. Sarà di certo un'altra specie di biofusi che ha perso il controllo, e che se ne va in giro con qualche scopo assurdo che non è più compatibile con questo habitat."

"Questo non possiamo saperlo per certo", ribatte Tiella. "Il loro scopo sarà forse diventato obsoleto, ma hanno avuto centinaia di anni per diventare parte integrante dell'ecosistema! Guarda le relgobestie: erano considerate una specie invasiva, ma poi abbiamo scoperto quanto sono importanti per la Verdesia! E che dire del tonchio ringhiante..."

In quel momento, vi fate avanti timidamente per far notare che capire

cosa siano questi esseri potrebbe essere meno importante che capire come mai siano arrivati così d'improvviso. E se si possa fare qualcosa in proposito. Sia Sirisana che Tiella vi fissano, come se l'idea non le avesse mai nemmeno sfiorata.

SE AVETE FATTO AMICIZIA CON IL VERDESIANO, ANDATE A 1.14A.

ALTRIMENTI, LEGGETE QUANTO SEGUE:

"Devono avere un nido", dice Tiella. "Da qualche parte si raduneranno pure. Ma non ne saremo certi fino a quando non lo troveremo. Solo... come possiamo fare? Magari, potreste marcare un rivendicatore e seguirlo?"

L'idea vi sembra buona. Tiella e Sirisana passano l'ora che segue a mettere insieme un semplice sistema di marcatura: una manciata di piccole palline di resina, trattate con una sostanza dall'odore particolarmente pungente. Poi, le due vi consegnano una piccola gabbia piena di trucioli; al centro, vedete una cosetta sonnecchiante dal musetto lungo e roseo.

"Talpa di Becher", spiega Tiella. Mette una mano nella gabbia e tira fuori il roditore, che sbadiglia nel dormiveglia. Poi, soffia un po' dell'aroma della resina sotto il suo naso, e quello subito si mette a squittire stridulo. "Un po' di questi feromoni di talpa femmina bastano a dare un bel po' di motivazione a Gus. Li sente a due chilometri di distanza, ma li seguirebbe fino in capo al mondo."

Ve ne andate con il vostro nuovo amico e i marcatori di resina, ma solo dopo aver promesso che farete del vostro meglio perché Gus ritorni a casa sano e salvo una volta conclusa questa faccenda.

La Missione **IN VIAGGIO (AVAMPOSTO BIOLOGICO)** è conclusa. Ottenete la carta Missione **NEL NIDO NASCOSTO**.

1.14A

"Devono avere un nido", dice Tiella. "Da qualche parte si raduneranno pure. Ma non ne saremo certi fino a quando non lo troveremo."

Fate loro cenno della visione che Nal ha avuto prima che il verdesiano scomparisse. Parlate del nido, e di come la sua posizione sia un mistero. Ripetete poi la descrizione di Nal: rampicanti, ruderli, un fiume.

"A me pare proprio siano le Rovine Alluvionali." Afferma Sirisana.

"Ah, ma certo!" Risponde Tiella tutta raggiante. "Se per qualche ragione i rivendicatori sono attratti dalle rovine, quale posto migliore dove riposare, se non il più grande complesso di rovine di tutta la Valle?"

"Allora, cosa state aspettando?" Vi chiede Sirisana con aria pressante. "Andate al nido, e imparate tutto quello che potete sui rivendicatori. Che gli antenati vi guidino. Fate in fretta!"

La Missione **IN VIAGGIO (AVAMPOSTO BIOLOGICO)** è conclusa. Ottenete la carta Missione **NEL NIDO**.

1.15

Il rivendicatore marcato sgattaiola via, lasciandosi dietro un odore pungente. Per i primi cinquecento metri non c'è nemmeno bisogno che Gus faccia strada, ma man mano che la distanza aumenta, il formidabile olfatto del vostro piccolo amico diventa sempre più prezioso.

Ben presto vedete la luce farsi fioca tra gli alberi. Il rivendicatore non mostra segno di volersi fermare: se non volete che vi semini, dovete continuare a seguirlo per tutta la notte.

I RANGER SELGONO:

A) Lasciate andare il rivendicatore: Fate tornare **IL NIDO NASCOSTO** nell'area Missione dell'ambiente circostante.

B) Seguite il rivendicatore (questa scelta fa terminare la giornata):

Passate ore e ore spostandovi per la Valle, guidati solamente dalla luce della luna e dei vostri luminavia. Nel frattempo, lo squittire di Gus la talpa vi spinge a continuare.

Il sentiero vi porta fino a un promontorio che dà sulle misteriose rovine conosciute come Anelli della Luna. Poco oltre, intravedete il fiume Pinnargent. La Sentistella scintilla al di là delle montagne,

e l'alone che riflette vi indica la presenza del rivendicatore giù in basso: è chiaro che si sta dirigendo alle Rovine Alluvionali, dove si sono accumulati i ruderli e i detriti lasciati dietro dal nubifragio che ha spazzato via l'arcologia estiana. Davvero il luogo ideale per riposare, per un rivendicatore.

La Missione **IL NIDO NASCOSTO** è conclusa. Ottenete la carta Missione **NEL NIDO**.

Terminate la giornata come se vi foste accampati. Annotate "Anelli della Luna" come ultimo Luogo e "Crepaccio" come tipo di terreno.

1.16

Una volta, avete ascoltato Silaro Mako definire gli antichi detriti muschiosi e coperti di rampicanti che disseminano le Rovine Alluvionali come "qualsiasi cosa di placido", ma man mano che vi avvicinate, l'inquietudine vi risale la schiena. Sentite un mormorio frusciante, come quello di centinaia di giunchi che sibilano in lontananza. Vi muovete silenziosamente tra le rovine e trovate uno scorcio da cui sbirciare: lì, all'interno, tra le viscere di una civiltà passata, riuscite a distinguere dozzine di rivendicatori che si aggirano per una foresta impenetrabile fatta di sacche bulbose. Sembra che abbiate trovato il nido.

Per questo Luogo, ignorate le istruzioni Composizione Mazzo Percorso di ogni carta **INVASIONE** (Fase I o II). Invece, cercate 3 Rivendicatori Cercatori nel set **Generale** e mescolateli nel mazzo percorso. Poi, cercate un Embrione di Rivendicatore nel set **Generale** e mettetelo in gioco.

1.17

Fuggite dal nido, convinti che l'orda caotica di rivendicatori vi sia già alle calcagna. Non riuscite a togliervi dalla mente l'immagine dell'embrione che cresce d'improvviso, alimentato dalle secrezioni prodotte dai rivendicatori.

Quando finalmente vi sentite di averli staccati abbastanza, ripensate un attimo a quello che avete scoperto. I rivendicatori sembrano consumare qualsiasi cosa sia stata costruita dalla mano dell'uomo... però, benché abbia disintegrato le rovine estiane, non vi è sembrato che la secrezione corrosiva delle larve abbia intaccato altro. In effetti, la materia organica nelle vicinanze delle nido era intatta. Iniziate quindi a sospettare che si possa trattare di una sorta di organismo di riciclaggio, dato questo comportamento così selettivo. Oltre a questo, in base a quello che avete osservato, i rivendicatori sembrano riprodursi in maniera assennata: i cercatori trovano una superficie adatta, e lì cospargono del muco che dà forma agli embrioni. Quegli embrioni maturano velocemente, diventano delle larve e le larve diventano cercatori, in un ciclo senza fine. Lasciateli a loro stessi, potrebbero continuare fino a ricoprire l'intera Valle. Se questa logica è corretta, significa che anche un singolo esemplare può dar vita a una colonia sterminata!

Poi, rammentate con orrore quanto siano importanti le rovine estiane per la Valle. Se i rivendicatori fossero lasciati liberi di svolgere il loro compito, allora nessun insediamento della Valle sarebbe al sicuro: non c'è un villaggio che abbia preso, adattato e riutilizzato quello che gli Estiani si sono lasciati dietro. Case, piazze, botteghe, batterie, sistemi idrici... e Guglia, il centro della civiltà della Valle! Sarebbe l'insediamento che soffrirebbe di più, dato che sorge sopra il sito di un'antica arcologia. Nel migliore dei casi, i rivendicatori potrebbero limitarsi a divorare la città e le rovine sotto di essa... nel peggiore, vi figurate un'immensa voragine, una dolina chilometrica, che si apre gettando l'intera Valle in un abisso oscuro e mortifero.

Qualunque possa essere l'esito di una simile invasione, ne dovete assolutamente parlare con gli Anziani e con i vostri compagni ranger. Respirate lentamente, più e più volte. Vi ricomponete. Il battito dei vostri cuori si fa regolare, la mente si rischiara. C'è ancora del tempo per prevenire questo disastro. E così pensando, vi accorgrete di una presenza familiare che fa capolino dai confini della vostra percezione. La Vate Nal, viaggiando senza spostarsi da un capo all'altro della Valle, collega la sua mente alla vostra, trasformandovi in un unico flusso di pensieri.

Vi concentrate sull'immagine ancora vivida del nido dei rivendicatori e su quello che la vostra scoperta implica. Nal recepisce tutto.

La vedete. Non la Vate, ma una coltre d'erba alta che ondeggia nel vento e saluta greggi di pecore di lanaferrosa, e tutt'attorno, uno spiazzo che irradia dal tronco di un nerbofrasso. È il villaggio di Pascolo, e Nal (lo capite bene) vuole che vi dirigiate lì, nel più breve tempo possibile. Poi, l'immagine e la sua presenza si fanno man mano più fioche, fino a scomparire. Ora siete di nuovo soli.

Mentre vi preparate per la partenza, notate un'ultima cosa: sembra che

una buona dose di muco di rivendicatore sia rimasta appiccicata al vostro equipaggiamento e ai vostri vestiti. Decidete di ripornerne un po' in un contenitore. Chissà, potrebbe persino tornarvi utile.

Ottenete la carta Ricompensa **Muco di Rivendicatore**. La Missione **NEL NIDO** è conclusa. Ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (PASCOLO)**. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

Se Ben Amon, Pilota della Lesta è in gioco:

"Ora è venuto il momento di separarci. Devo dirigermi a nord. Ci incontreremo a Pascolo, vogliono gli spiriti." L'uomo monta sulla **Lesta** e si libra nell'aria.

Fate tornare Ben Amon, Pilota della Lesta nel set **La Valle**.

1.18

Sbucate dall'erba alta giusto in tempo per vedere la **Lesta** che atterra dolcemente sulla coltre verde del villaggio. Ben Amon smonta e vi saluta, seguito da Kordo e dall'Anziana Thrush.

Thrush si fa avanti a grandi falcate attraverso l'erba. Kordo, trascinandosi dietro un'espressione cupa, se ne resta poco lontano, con uno scaglia-sussurri a canna lunga appollaiato su un braccio. La Anziana si ferma di fronte a voi: prima di parlarvi, vi studia attentamente, per tutto il tempo necessario. "Sono venuta il prima possibile." Vi fa un cenno. "Seguitemi. Ditemi cosa sapete dei rivendicatori."

Finite il vostro racconto curvati su un piatto di cibo avanzato (ma pur sempre gradito) nella casa comune di Pascolo. Calypsa e Kal Iver, che vi hanno raggiunto a resoconto già iniziato, sono anche loro lì ad ascoltarvi. Ben Amon e diversi altri abitanti, tra i quali l'Anziana Abel, si sono radunati per sentire la vostra descrizione dei rivendicatori, del loro rapido ciclo vitale e del pericolo che costituiscono per la Valle e per Guglia in particolare. Thrush ascolta attentamente, interrompendovi solo per porvi domande ben ponderate.

"Vi siete comportati bene", vi dice. "Meglio non avrebbero fatto neanche i più esperti tra di noi. E penso abbiate ragione: i rivendicatori vanno fermati, o almeno va limitato il loro impatto distruttivo."

L'Anziana Abel scuote la testa. "Un'orda di biofusi mangiarovine, che per di più si moltiplica in qualche ora? E come possiamo sperare di fermarli o limitarli? Qui mi sembra dovremmo pensare a portare immediatamente la gente fuori da Guglia, e lasciare che i rivendicatori se la prendano."

Sentite un brusio di discorsi d'assenso tra la folla. Gli occhi di Kordo si infiammano di rabbia ma, prima che possa dar voce ai suoi pensieri, Thrush alza la mano. "Sono attratti da Guglia. Per ora. Pensate che se ne resteranno lì per sempre? Ma bene, diciamo pure che il più grande insediamento della Valle venga evacuato: qualcuno di voi sa quanto vasto siano le rovine dell'arcologia, al di sotto? Se i rivendicatori ne consumassero troppe, l'intera Valle potrebbe collassare."

Poi, guarda in vostra direzione. "No, i rivendicatori vanno affrontati. E dato che voi siete quelli che ne sanno di più sul loro conto, siete anche quelli che possiedono i mezzi migliori per trovare una soluzione."

La Missione **IN VIAGGIO (PASCOLO)** è conclusa.

Ottenete la carta Missione **LA QUESTIONE RIVENDICATORI**. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

"Non resterete da soli", dice Thrush. "Noi viaggeremo di villaggio in villaggio e riferiremo quello che avete scoperto a tutti. Forse questo aiuterà a trovare una soluzione." Si volta verso il resto della stanza. "L'avete sentita tutta la storia dei rivendicatori, no?" Molti dei presenti fanno cenno di assenso. "Qualcuno qui ha un'idea?"

Ben Amon prende la parola. "C'è una cacciatrice, a Capitombolo. Voci dicono che perlustri spesso le paludi per sfoltirle dai vermi-idra: stiamo parlando di alcuni dei biofusi più sanguinari della Valle. Forse lei potrebbe consigliarci."

L'Anziana Abel borbotta. "Non me ne vogliono tutti i grandi cacciatori qua dentro, ma attaccare i rivendicatori mi sembra pura follia! Se ben ricordate, la prima volta che li abbiamo visti era tra i resti di un'inondazione. Che ne ha ammazzati un mucchio, senza sforzo! Qualcuno di voi sa dov'è finito quel plasmarealtà che ha provocato l'alluvione? Se l'ha fatto una volta, può rifarlo di nuovo, giusto?"

Calypsa si fa avanti. "No, Anziana Abel, ma ho saputo che sua sorella vive a Guglia. Lei potrebbe saperlo."

"Nessun altro?" Nel silenzio, la Anziana Thrush annuisce soddisfatta. "Grazie a tutti", dice prima di rivolgersi a voi. "Due buone piste. Buona fortuna, e che gli antenati vi guidino."

1.19

Sono ore che avanzate a fatica attraverso il Marese. Il cielo sopra di voi si è improvvisamente fatto scuro, e che una lieve pioggia ha iniziato a cadere. Potrebbe essere una coincidenza, ma sentite che il plasmarealtà che state cercando, quell'Aell, non è lontano. E proprio allora lo vedete, poggiato su un tronco che affiora dall'acqua, canalizzatore alla mano, occhi fissi sulle nuvole.

"Sono venuto in questa palude per stare da solo, sapete?" Dice senza distogliere lo sguardo. "A questi vermi-idra non dispiace bagnarsi un po'. Non come certa gente..."

I RANGER SCELGONO:

A) Sbottate e dite ad Aell di piantarla di piangersi addosso. Che metta il suo talento al servizio della comunità! La Valle ha bisogno di un'altra alluvione, e lui è l'unico che può provocarla:

Aell scatta all'indietro, come se l'aveste colpito con uno schiaffo. Poi, si alza in piedi e vi sembra di rivedere un po' di quel plasmarealtà arrogante e fiero che avete incontrato non troppo tempo fa. "E sia", ruggisce. "Se questa è l'occasione per fare la differenza, dovrei essere un vero pazzo a lasciarmela scappare. Volete un'alluvione? E, per la barba degli Antichi, un'alluvione avrete!"

Annote che avete **SPRONATO AELL** nel Registro della Campagna. Andate a **1.19A**.

B) Motivate Aell. Andate da lui e assumete un tono calmo e rassicurante. Gli dite che il passato non si può cancellare, ma che ora ha un'occasione per redimersi. La Valle ha bisogno di lui:

Aell si raddrizza piano stringendo i pugni. Poi, si rimette in piedi e rilassa la presa. I suoi occhi sono lucidi di lacrime. "Grazie", vi dice. "Avete ragione, questa è l'occasione per fare la differenza. Non vi deluderò. Cosa avete bisogno che faccia?"

I suoi occhi si spalancano quando glielo rivelate: dovrà di nuovo allagare la Valle.

Annote che avete **ISPIRATO AELL** nel Registro della Campagna. Andate a **1.19A**.

1.19A

"Si può fare", dice. "Ma mi servirà un bel po' di umidità, per farlo. Sapete, è per questo che l'altra volta non è andata bene. Ho sbagliato a servirmi delle acque del Biancocielo: avrei dovuto usare le nuvole."

Gli dite che, se così stanno le cose, gli antenati gli sorridono: i rivendicatori si sono annidati nelle Rovine Alluvionali lungo il Pinnargent.

"Meraviglioso!" Dice. "Le Rovine sono il punto di confluenza di tutte le acque della Valle; sarebbe a dire: abbastanza acqua per evocare la tempesta delle tempeste!" Rimugina per un attimo, sopracciglia aggrottate nella concentrazione, poi sembra aver raggiunto una conclusione.

"Servirà un canalizzatore più potente per concentrare le mie capacità", dice, "e credo proprio di sapere dove trovarne uno. Lo porterò con me alle rovine, vediamoci lì, alla torre che si trova nel centro. Impossibile non notarla. Appuntamento per domani: cercate solo di non farmi aspettare!"

La Missione **FRATELLO PERDUTO** è conclusa. Ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (ROVINE ALLUVIONALI)**. Ogni ranger allevia 2 fatiche. Se la Missione **CIBO PER VERMI** è in corso, si conclude: avete trovato un altro modo per gestire i rivendicatori.

1.20

LEGGETE IL TESTO CORRISPONDENTE AL NUMERO DI GIORNATE CHE SONO PASSATE DA QUANDO AVETE OTTENUTO LA CARTA MISSIENE IN VIAGGIO (ROVINE ALLUVIONALI):

0 o 1 giornata:

Vi arrampicate sulla cima della torre diroccata che Aell ha descritto, stando ben attenti a evitare i rivendicatori che hanno fatto il nido tra le rovine. Vedete Aell che se ne sta seduto dietro un riparo un po' angusto, ma ben nascosto. Richama la vostra attenzione. "Ho fatto più in fretta che potevo", dice, dando dei colpetti a un canalizzatore, avvolto da panni, che tiene vicino a sé. "Sono lieto che abbiate fatto lo stesso." Vi si fa più vicino. "Non stavate scherzando, eh? C'è una marea di rivendicatori qui!"

2 o più giornate:

Vi arrampicate sulla cima della torre diroccata che Aell ha descritto, stando ben attenti a evitare i rivendicatori che hanno fatto il nido tra le rovine. Vedete Aell che se ne sta addormentato dietro un riparo un po' angusto, ma ben nascosto. Lo scuotete un po' per sveglierlo e lui viene colto dalla sorpresa. Ci mette un attimo prima di riconoscervi. "Era ora!" Sibila. "Sono giorni che vi aspetto; perché ci avete messo tanto? Ci sono rivendicatori dappertutto!"

» Continue a leggere:

Aell vi fa cenno di avvicinarvi con lui al ciglio della torre. Più in basso, sta una fossa profonda e piena di rivendicatori che divorano le rovine dall'interno. "Sarà una faccenda rischiosa", dice Aell, e non potete che essere d'accordo. "Volete riposarvi, prima? Ricordate che una volta partiti, non si torna più indietro."

I RANGER SCELGONO:

A) Meglio riposare (questa scelta fa terminare la giornata):

Montate il campo accanto al giaciglio di Aell. Vi coricate e vi preparate a una notte di sonno che sarà senza dubbio piena di agitazione.

La Missione **IN VIAGGIO (ROVINE ALLUVIONALI)** è conclusa. Ottenete la carta Missione **SPAZZATI VIA**. Annote 1.21 sopra la prossima giornata del Calendario.

Terminate la giornata come se vi foste accampati.

B) Non c'è tempo da perdere!

Il vostro sguardo connette con quello di Aell e annuite. Con molta attenzione, il plasmarealtà estrae dal panno quello che pare essere un lungo cilindro ligneo intarsiato con delicati filamenti di rame. Lo solleva, e vi pare di udire un suono lontano, fruscante e lieve, come di un diluvio in avvicinamento. Quando Aell inizia a canalizzare, vi si rizzano i peli sulle braccia. Sentite distintamente che l'umidità sta aumentando e che il vento soffia più forte.

"State a monte", vi dice. "Ci potrebbero volere delle ore prima che l'inondazione si manifesti. Una volta che l'avrà fatto, però, dovete indirizzare il flusso nel modo giusto. Qui non ci sono mezzi termini: o spazziamo via ogni cosa o manchiamo il nido del tutto!"

Aell si sistema il cappello e sfoggia un sorriso intriso di sicurezza. "Se vi serve aiuto, non avete che da chiamarmi. Ma tenetemi lontano quei rivendicatori, eh!" Dicendo questo, solleva il canalizzatore e i cieli si fanno di colpo più scuri.

Completate Aell, Plasmarealtà Ambizioso con ▲ per spostare una carta Inondazione.

La Missione **IN VIAGGIO (ROVINE ALLUVIONALI)** è conclusa. Ottenete la carta Missione **SPAZZATI VIA**. Se non è già in gioco, rimpiazzate il Meteo corrente con Acquazzone.

Cercate Aell, Plasmarealtà Ambizioso nel set **Marese della Rinascita** e mettetelo in gioco a portata di un ranger a vostra scelta. Non leggete il suo paragrafo. Cercate tutte le carte Rivendicatore nel set **Generale** e mescolatele nel mazzo percorso.

Infine, dopo aver completato la Preparazione all'Arrivo, cercate una **Inondazione** nel set **Generale** e mettetela in gioco.

1.21

Vi svegliate dopo una lunga notte di sonno agitato. Siete in ansia, sì, ma

di certo siete anche molto più riposati. È arrivato il momento di spazzare via il nido dei rivendicatori e farli sparire dalla Valle una volta per tutte.

"Questa notte ci ho riflettuto su", dice Aell. "Evocheremo una tempesta di proporzioni che la Valle non ha visto da millenni!"

Con molta attenzione, estrae dal panno quello che pare essere un lungo cilindro ligneo intarsiato con delicati filamenti di rame. Lo solleva, e vi pare di udire un suono lontano, fruscante e lieve, come di un diluvio in avvicinamento. Quando Aell inizia a canalizzare, vi si rizzano i peli sulle braccia. Sentite distintamente che l'umidità sta aumentando e che il vento soffia più forte.

"State a monte", vi dice. "Ci potrebbero volere delle ore prima che l'inondazione si manifesti. Una volta che l'avrà fatto, però, dovete indirizzare il flusso nel modo giusto. Qui non ci sono mezzi termini: o spazziamo via ogni cosa o manchiamo il nido del tutto!"

Aell si sistema il cappello e sfoggia un sorriso intriso di sicurezza. "Se vi serve aiuto, non avete che da chiamarmi. Ma tenetemi lontano quei rivendicatori, eh!" Dicendo questo, solleva il canalizzatore e i cieli si fanno di colpo più scuri.

Completate Aell, Plasmarealtà Ambizioso con ▲ per spostare una carta Inondazione.

Se non è già in gioco, rimpiazzate il Meteo corrente con Acquazzone.

Cercate Aell, Plasmarealtà Ambizioso nel set **Marese della Rinascita** e mettetelo in gioco a portata di un ranger a vostra scelta. Non leggete il suo paragrafo. Cercate tutte le carte Rivendicatore nel set **Generale** e mescolatele nel mazzo percorso.

Infine, dopo aver completato la Preparazione all'Arrivo, cercate una **Inondazione** nel set **Generale** e mettetela in gioco.

1.22

Con un ruggito, il diluvio di acque scure e sporche si riversa sulle rovine. Queste collassano sotto la pressione della corrente impetuosa, mentre enormi pietre vengono scagliate via e le antiche pareti si disgregano in polvere. Vedete la piccola sagoma di Aell, il canalizzatore puntato saldamente verso il cielo, farsi grande contro l'impeto del torrente che lo solleva da terra e lo porta via. Poi l'acqua travolge anche voi, vi porta sotto la superficie e tutto si fa nero.

Le Missioni **SPAZZATI VIA** e **INVASIONE** (Fase I o II) sono conclusive.

Vi manca l'aria, tossite. Sollevandovi in posizione seduta, vi rendete conto di essere sulle coste del Pinnargent. Vedete che il fiume è gonfio quasi al punto di scoppiare, e guardandovi intorno riuscite a scorgere i cadaveri dei rivendicatori portati via dalla corrente. Sentite un boato pulsante in lontananza e vi guardate attorno alla ricerca dei vostri possedimenti.

"Lo spirito del Pinnargent è con voi", sentite dire. Vi voltate: l'Anziano Cormak Wellers vi studia con attenzione. Gli chiedete cosa intenda dire.

"È il fiume che vi ha portati qui. A Capitombolo." Vi fa un gesto e notate una schiera di uomini e donne che vanno e vengono dalla riva, impegnati a erigere argini di fortuna lungo la sponda. "Vi abbiamo ripescato in tempo per evitarvi un tuffo nelle cascate."

Dite all'Anziano Wellers della vostra missione di scacciare i rivendicatori dalla Valle, e di come abbiate assoldato Aell per aiutarvi.

"Un piano audace e pericoloso, e decisamente sciocco", dice, "ma sarete felici di sapere che ha funzionato. Il fiume è gonfio di rivendicatori. Stanno tutti quanti cadendo oltre le cascate."

Annote che avete **SPAZZATO VIA I RIVENDICATORI** nel Registro della Campagna.

Per un momento siete sollevati, ma poi vi ricordate di Aell. Chiedete all'Anziano Wellers se sia riuscito a salvare anche lui.

"Mi dispiace", dice. "Non abbiamo visto nessun altro. Anzi, è un miracolo che vi siate salvati voi. Dovreste esserne felici."

Annote che **AELL È DISPERSO** nel Registro della Campagna. Rimuovete permanentemente Aell, Plasmarealtà Ambizioso dal set **Marese della Rinascita**.

Passa qualche secondo, prima che l'Anziano riprenda la parola. "Quando ve la sentite, dovrete pensare di tornare alla Stazione Ermotronco. L'Anziana Thrush vorrà che facciate rapporto."

Continue immediatamente con la fase Viaggiare ignorando gli effetti della

parola chiave ostacolo e scegliete Capitombolo come destinazione. Usate il tipo di terreno Passo Montano. Ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (STAZIONE ERMOTRONCO)**.

La Missione **LA QUESTIONE RIVENDICATORI** si conclude. Fate tornare tutti i Rivendicatori in gioco nel set **Generale**. Fate tornare tutte le carte Inondazione nel set **Generale**.

1.23

Con un ruggito, il diluvio di acque scure e sporche si riversa sulle rovine. Un torrente d'acqua alto più di cinque metri erutta nel nido dei rivendicatori e si porta via larve, embrioni e cercatori con un'ondata schiumante. Per diversi minuti restate a osservare centinaia di biofusi lottare contro la corrente impetuosa, solo per finire trascinati via dal fiume. Alla fine, il cielo torna a schiarirsi e l'inondazione inizia a placarsi.

Vi dirigete da Aell, che trovate poggiate al canalizzatore. Il plasmarealtà è esausto e alcune parti del canalizzatore sembrano essersi consumate in un tizzone fumante. L'uomo vi sorride, mostrando un'espressione di pura e profonda soddisfazione.

"Ce l'abbiamo fatta", sospira. "Ce l'abbiamo fatta davvero!" Le lacrime gli riempiono gli occhi e, per quanto ci provi, non gli riesce di asciugarle.

Le Missioni **SPAZZATI VIA** e **INVASIONE** (Fase I o II) sono concluse. Annotate che avete **SPAZZATO VIA I RIVENDICATORI** e che **AELL SI È REDENTO** nel Registro della Campagna. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

Qualche ora più tardi, la *Lesta* arriva planando da oltre gli alberi, portandosi dietro un'intera squadra di ranger. Raggiungete le rive del Pinargentato nel momento esatto in cui atterra e Kal Iver emerge dal portello.

"Ben fatto!" Dice. "Non sono mai stato così lieto di aver perso una scommessa con Calypsa." Ride e vi dà una pacca sulla spalla. "Ben fatto, dico davvero!"

Dopo averne discusso, constate che Aell è troppo stanco e provato per camminare, e che Kal dovrebbe riportarlo a Guglia a bordo della *Lesta*. Lì, potrà riposare e stare con sua sorella Dace. Nel frattempo, voi vi recherete a Stazione Ermotronco per fare rapporto all'Anziana Thrush.

Se Aell, Plasmarealtà Ambizioso è in gioco, riponetelo nella collezione. Ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (STAZIONE ERMOTRONCO)**.

La Missione **LA QUESTIONE RIVENDICATORI** si conclude. Fate Tornare tutti i Rivendicatori in gioco nel set **Generale**. Fate Tornare tutte le carte Inondazione nel set **Generale**.

1.24

Preparate uno degli amplificatori da richiamo di Kasende, lasciandolo in attesa. Non appena vi allontanate, vedete una luce blu lampeggiare sulla sua sommità.

Scartate tutti i da **CIBO PER VERMI**. Poi, prendete il Registro della Campagna e spuntate la casella accanto a **CIBO PER VERMI** corrispondente al Luogo in cui vi trovate (*in base alla sua posizione sulla carta Missione*).

Se sono state spuntate per ambo i Luoghi, leggete quanto segue:

Gli amplificatori sono stati tutti piazzati. Ora, non resta che incontrarvi con Kasende nel Marese della Rinascita e attivare l'esca.

La Missione **CIBO PER VERMI** è conclusa. Ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (MARESE DELLA RINASCITA)**. Se la Missione **FRATELLO PERDUTO** è in corso, si conclude: avete trovato un altro modo per gestire i rivendicatori.

1.25

Mentre cercate di aggirare i rampicanti che infestano il cuore del Marese della Rinascita, vi trovate improvvisamente faccia a faccia con Kasende. I suoi occhi si spalancano e per un momento sembra essere sorpresa quanto voi. Ma dura tutto solo un istante, perché si rimette subito in riga.

"L'esca è pronta", dice. "Avete piazzato gli amplificatori?" Le dite di sì e lei annuisce. Si rimbocca una manica a rivelare l'attivatore, che ha ben assicurato al polso.

Solleva il dito, pronta ad attivarlo. Poi si ferma d'improvviso. "Attivata l'esca,

non si torna più indietro. Dovremo starcene qui per tutto il tempo che servirà ad essere sicuri che il nostro piano stia funzionando, e la cosa potrebbe farsi pericolosa. Procediamo? Non avrete altre occasioni per riposoare."

I RANGER SCELGONO:

A) Accampatevi e aspettate l'indomani (questa scelta fa terminare la giornata):

Il Marese della Rinascita è davvero un pessimo posto dove accamparsi, ma con l'aiuto di Kasende riuscite a fissare delle amache qualche metro sopra il livello dell'acquitrino. La cacciatrice vi raccomanda anche di fissarvi saldamente ai giacigli: meglio evitare di cadere nel sonno e diventare il pasto di qualche verme-idra fortunato. Con questo pensiero rassicurante in testa, vi coricate per la notte.

La Missione **IN VIAGGIO (MARESE DELLA RINASCITA)** è conclusa. Ottenete la carta Missione **UN MACABRO BANCHETTO**. Annotate **1.26** sopra la prossima giornata del Calendario.

Terminate la giornata come se vi foste accampati.

B) Muoviamoci!

Fate un respiro profondo e Kasende risponde annuendo con determinazione. Vi incamminate verso il fosco e nebbioso cuore del Marese, dove trovate un lembo di terreno relativamente asciutto su cui sostare. Poi, Kasende attiva l'esca. Quasi immediatamente, sentite i suoni agitati di centinaia di rivendicatori che si dirigono verso di voi. Kasende inspira lentamente e solleva il suo scagliazzussurri. "Ci serve che ne arrivino abbastanza da spingere i vermi-idra a impazzire per la fame. Fino ad allora... dovremo cercare di sopravvivere."

La Missione **IN VIAGGIO (MARESE DELLA RINASCITA)** è conclusa. Ottenete la carta Missione **UN MACABRO BANCHETTO**.

Cercate Kasende, Cacciatrice Esperta nel set **Capitombolo** e mettetela in gioco a portata di un ranger a vostra scelta. Non leggete il suo paragrafo. Cercate 5 Rivendicatori Cercatori nel set **Generale** e mescolateli nel mazzo percorso.

1.26

Vi risvegliate al mattino, e vi guardate attentamente attorno, prima di saltar giù dalle vostre amache: meglio essere sicuri che le acque torbide non nascondano qualche verme-idra. Nonostante la notte passata a sognare masse fameliche e inviperite appena sotto i vostri piedi, vi sentite ben più riposati di ieri.

Kasende vi conduce verso il fosco e nebbioso cuore del Marese, dove trovate un lembo di terreno relativamente asciutto su cui sostare. Poi, Kasende attiva l'esca. Quasi immediatamente, sentite i suoni agitati di centinaia di rivendicatori che si dirigono verso di voi. Kasende inspira lentamente e solleva il suo scagliazzussurri. "Ci serve che ne arrivino abbastanza da spingere i vermi-idra a impazzire per la fame. Fino allora... dovremo cercare di sopravvivere."

Cercate Kasende, Cacciatrice Esperta nel set **Capitombolo** e mettetela in gioco a portata di un ranger a vostra scelta. Non leggete il suo paragrafo. Cercate 5 Rivendicatori Cercatori nel set **Generale** e mescolateli nel mazzo percorso.

1.27

L'ondata ribollente di rivendicatori vi si para contro, schioccando le mascelle nell'attesa del pasto. Pensate che questa sarà la vostra ultima battaglia... quando le acque torbide sotto i rivendicatori iniziano a ribollire e rimestarsi.

Di colpo, grandi spire segmentate prorompono dalle acque ed enormi fauci circolari ricoperte di zanne si gettano in avanti, per divorare una miriade di rivendicatori con ogni boccone. Il Groviglio, la vorace massa madre di tutti i vermi-idra, ha iniziato a pasteggiare. Fuggite rapidi non appena avvertez l'orribile sinfonia di sibili, schianti e sgrancocchi. Attratti dalla frenesia del Groviglio, gli altri vermi-idra si uniscono al banchetto.

Una volta raggiunto un luogo sicuro, Kasende si ferma a osservare la carneficina. "Non ho mai visto niente del genere. Incredibile! Fintanto che l'esca resterà attiva, i rivendicatori continueranno a riversarsi qui... i vermi-idra ne avranno da mangiare per settimane."

Vi guarda, quasi sorridendo. "È stato... divertente", dice. "Se mai avete ancora bisogno del mio aiuto, non avete che da chiamarmi. Vi raggiungerò."

Dato il numero di rivendicatori che si riversano nel pantano, siete certi che la minaccia sia stata arginata. Sarà meglio tornare a Stazione Ermotronco e fare rapporto all'Anziana Thrush.

Le Missioni **UN MACABRO BANCHETTO** e **INVASIONE** (Fase I o II) sono concluse. Ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (STAZIONE ERMOTRONCO)**. Ogni ranger allevia 2 fatiche. Annotate che **I RIVENDICATORI SONO STATI DIVORATI** e che **KASENDE HA QUASI SORRISO** nel Registro della Campagna. La Missione **LA QUESTIONE RIVENDICATORI** si conclude. Fate tornare tutti i Rivendicatori in gioco nel set **Generale**.

1.28

L'ondata ribollente di rivendicatori vi si para contro, schioccando le mascelle nell'attesa del pasto. Feriti, esausti, e senza altra alternativa, vi preparate a vendere cara la pelle.

Ma d'improvviso, dall'altro capo della palude vedete colpi di dardo abbattere i rivendicatori, lasciandone diversi a terra. Vedete Kal Iver e altri tre ranger che attaccano, dal fianco, armati di scagliasussurri, premendo il grilletto quanto più in fretta le loro dita consentano. Riescono a farsi strada fino al cuore della palude e vedete Kasende scattare in avanti, balestra in una mano ed esca tenuta saldamente nell'altra. Per due volte pare venga travolta, ma il fuoco di Kal tiene a bada i rivendicatori.

Finalmente, la cacciatrice riesce a raggiungere il centro del Marese: solleva l'esca in alto e la imposta alla massima potenza. Un attimo dopo, svanisce sotto un'ondata di rivendicatori, proprio nel momento in cui l'acqua tutt'intorno inizia a schiumare e ad agitarsi. Il Groviglio, la vorace madre di tutti i vermi-idra, ha iniziato il suo pasto.

Le Missioni **UN MACABRO BANCHETTO** e **INVASIONE** (Fase I o II) sono concluse. Annotate che **KASENDE È DISPERSA** e che **I RIVENDICATORI SONO STATI DIVORATI** nel Registro della Campagna. Rimuovete permanentemente Kasende, Cacciatrice Esperta dal set **Capitombolo**.

Grandi spire segmentate prorompono dalle acque ed enormi fauci circolari ricoperte di zanne si gettano in avanti per divorare una miriade di rivendicatori con ogni boccone.

Kal e la sua squadra vi raggiungono e vi aiutano a rimettervi in piedi. Vi trascinano fuori dalla palude mentre avvertite l'orribile sinfonia di sibili, schianti e sgranocchi. Attratti dalla frenesia del Groviglio, gli altri vermi-idra si uniscono al banchetto.

Per una volta, il volto di Kal non mostra alcuna traccia di saccenza e arroganza. "Siamo venuti qui non appena abbiamo saputo del vostro piano", dice. "Vorrei solo fossimo arrivati prima."

Dentro di voi, condividete questo rimpianto. La minaccia è stata sventata, ma a che prezzo? Non fosse arrivato Kal, avreste di certo fatto la stessa fine di Kasende.

"Andiamo", dice il ranger, battendovi una mano sulla spalla. "Torniamo a Stazione Ermotronco a raccontare all'Anziana Thrush cosa è successo."

Ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (STAZIONE ERMOTRONCO)**. La Missione **LA QUESTIONE RIVENDICATORI** si conclude. Fate tornare tutti i Rivendicatori in gioco nel set **Generale**.

1.29

LEGGETE IL TESTO CORRISPONDENTE ALL'AMMONTARE DI SPUNTE ACCANTO A **GUGLIA È SOTTO ATTACCO!**

Fino a

Non appena vi avvicinate al villaggio di Guglia, sentite delle grida in lontananza, inframmezzate da colpi di scagliasussurri. Sebbene siano molti i rivendicatori che si dirigono al villaggio, non è ancora troppo tardi. Potrebbe esserci tempo a sufficienza per portare tutti al sicuro.

Non appena vi avvicinate al villaggio di Guglia, sentite delle grida in lontananza e vedete colonne di fumo alzarsi dal centro della città. I rivendicatori hanno invaso il villaggio, ma sperate che ci sia ancora tempo a sufficienza per portare tutti al sicuro.

Ogni ranger subisce 2 fatiche.

► Continuate a leggere.

Evacuare Guglia darà fondo a tutte le vostre riserve di energia, e forse non solo. Vi fermate per riflettere su quali siano le vostre opzioni.

I RANGER SCELGONO:

A) Riposate a dovere e preparatevi per l'indomani (questa scelta fa terminare la giornata):

Sarete di maggior aiuto se ben riposati. Trovate un canale vicino alla riva del fiume dove pensate che non desterrate l'attenzione dei rivendicatori. Lì, vi raggomitolate in cerca di qualche ora di sonno.

La Missione **GUGLIA È SOTTO ATTACCO!** è conclusa. Ottenete la carta Missione **LA CADUTA DI GUGLIA**. Annotate **1.29A** sopra la prossima giornata del Calendario.

Terminate la giornata come se vi foste accampati.

B) Non c'è tempo da perdere! Andate a **1.29B**.

1.29A

Suoni di grida lontane vi risvegliano da un sonno agitato. Colonne di fumo tingono l'orizzonte, mentre bande di rivendicatori strisciano verso il villaggio di Guglia.

Andate a **1.29B**.

1.29B

Vi muovete lungo la riva del fiume, da dove si riescono a distinguere mucchi di rivendicatori che si muovono tra gli edifici. Vedete anche gente che si nasconde, che trae al sicuro i propri vicini, che fende le orde con aste, martellatori, balestre, setacci statici, e con qualsiasi altra cosa capitì tra le mani. I rivendicatori hanno iniziato a ricoprire gli edifici col loro muco riproduttivo e già notate degli embrioni formarsi in lungo e in largo nel villaggio. Non c'è altra scelta che evacuare.

Gli abitanti sembrano radunarsi nei luoghi più disparati, formando assembramenti per difendersi. Se riuscite a raggiungere quei gruppi (e soprattutto, a trovare le persone che li hanno formati e che li comandano) forse potrete condurli fuori dal villaggio in tutta sicurezza.

La Missione **GUGLIA È SOTTO ATTACCO!** è conclusa. Ottenete la carta Missione **LA CADUTA DI GUGLIA**. Ogni ranger allevia 2 fatiche. Cercate 5 Rivendicatori Cercatori nel set **Generale** e mescolateli nel mazzo Guglia. Cercate un **Embrione di Rivendicatore** nel set **Generale** e mettetelo in gioco.

1.30

La Missione **LA QUESTIONE RIVENDICATORI** si conclude.

Restate ai margini del villaggio in cerca di qualche ultima anima bisognosa di soccorso. Vi guardate e riguardate attorno, ma non vedete nessuno. È il momento di fuggire!

Scansate un piccolo gruppo di rivendicatori che si sono attardati all'assalto e vi lanciate oltre il ponte. Quando raggiungete le rive del Pinnargent, vi voltate a osservare Guglia: la città si staglia contro la luce dorata e vibrante del tramonto. Osservate in silenzio mentre anche gli ultimi rivendicatori invadono il villaggio. Gli embrioni si schiudono e gli edifici si dissolvono sotto le secrezioni corrosive delle larve, bande di cercatori strisciano verso la soglia dell'arcologia e scompaiono al suo interno, mentre altri si posano sulla guglia stessa, quasi stessero celebrando la loro vittoria. Sentite i rivendicatori emettere uno stridio trionfante mentre scendono sempre più a fondo nelle rovine dell'arcologia.

Vi guardate attorno. Le coste del fiume ora sembrano relativamente calme. Dace fa da sentinella, appollaiata sulla chioma di un albero. Il suo mantello si agita nel vento. L'Anziana Orlin vi saluta con il suo martello da forgiatura. Tollin Lang conforta un gruppo di bambini costruendo sculture di vetro cinetico dalla forma di docili animaletti. Lungo tutta la riva, gli sfollati osservano il sole tramontare su Guglia, grati perlomeno di essere ancora tutti insieme a condividere quel momento, per quanto tragico possa essere.

Gli abitanti sembrano avere tutto sotto controllo. È arrivato il momento di

tornare a Stazione Ermotronco, fare rapporto all'Anziana Thrush e riposare un po'.

La Missione **LA CADUTA DI GUGLIA** si conclude. Ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (STAZIONE ERMOTRONCO)**. Ogni ranger allevia 4 fatiche. Annotate che **GUGLIA È CADUTA** nel Registro della Campagna.

1.31

La Missione **LA QUESTIONE RIVENDICATORI** si conclude.

Portare in salvo il manipolo di abitanti che avete radunato dà fondo anche all'ultimo grammo d'energia che vi rimane. Varcate il ponte e raggiungete le rive del Pinnargent, e vi voltate a osservare Guglia: la città si staglia contro la luce dorata e vibrante del tramonto. Osservate in silenzio mentre anche gli ultimi rivendicatori invadono il villaggio. Gli embrioni si schiudono e gli edifici si dissolvono sotto le secrezioni corrosive delle larve, e bande di cercatori strisciano verso la soglia dell'arcologia e scompaiono al suo interno, mentre altri si posano sulla guglia stessa, quasi stessero celebrando la loro vittoria. Li sentite emettere uno stridio trionfante mentre scendono sempre più a fondo nelle rovine dell'arcologia.

Vi guardate attorno. Le coste del fiume ora sembrano relativamente calme. Vedete ovunque gruppi di sopravvissuti profondamente turbati che vagabondano senza meta, scambiandosi l'uno con l'altro parole di conforto. Iniziate a prendere nota di chi è riuscito a mettersi al sicuro.

LEGGETE QUELLI CHE SI APPLICANO AL VOSTRO CASO:

Se avete SALVATO IL GRUPPO DI DACE:

Dace fa da sentinella, appollaiata sulla chioma di un albero. Il suo mantello si agita nel vento. Il suo gruppo è al sicuro: di quelli che erano con lei, non ne manca nessuno.

Se avete SALVATO IL GRUPPO DELL'ANZIANA ORLIN:

L'Anziana Orlin vi saluta con il suo martello da forgiatura. Nel suo gruppo ci sono tutti, e stanno bene.

Se avete SALVATO IL GRUPPO DI TOLLIN:

Tollin vi saluta felice. È ben lieto di comunicarvi che tutti gli abitanti che sono fuggiti oltre il fiume insieme a lui stanno bene.

Se non avete annotato nessuno dei paragrafi precedenti:

Siete molti meno di quanto speravate. Mentre i rivendicatori conquistavano la città, siete riusciti a sottrarre al caos solo un numero molto esiguo di persone... qualche disperso, qualche ritardatario, pochi altri. Non passa molto, che venite raggiunti da un gruppo, più numeroso, guidato da Kal Iver. Il ranger vostro rivale fa un passo avanti.

"Che incubo", dice. "Ringrazio gli antenati di essere incappato nell'Anziana Orlin e in quella plasmarealtà, Dace. L'Anziana ci ha aiutati ad attraversare il fiume mentre la ragazza ha manifestato una raffica di vento che ha tenuto a bada i rivendicatori. Sono felice di vedere che anche voi l'abbiate scampata. L'unico mio rimpianto, è che non siamo riusciti a salvarne di più".

» Continue a leggere:

Passate diverse ore a prendervi cura dei sopravvissuti, assicurandovi che ricevano tutto l'aiuto di cui hanno bisogno. Una volta accertato che non ci sia altro che potete fare, partite alla volta di Stazione Ermotronco: l'Anziana Thrush vorrà senza dubbio che facciate rapporto.

La Missione **LA CADUTA DI GUGLIA** si conclude. Ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (STAZIONE ERMOTRONCO)**. Annotate che **GUGLIA È CADUTA** nel Registro della Campagna.

1.32

Barcollate fino a raggiungere l'ombra ristoratrice dell'Ermotronco e collasate, sicuri che non sarete mai più in grado di percorrere un altro metro. Chiudete gli occhi, lieti per la frescura, e riposate. Dopo qualche minuto, sentite qualcuno che vi allunga una fiaschetta gelida. Senza nemmeno guardare, prendete una generosa sorsata di acqua fresca e la vostra gola esulta.

Quando riaprite gli occhi, vedete l'Anziana Thrush che vi osserva solenne.

"Bentornati", dice. "Sono felice di rivedervi."

Vi guardate attorno, e vi rendete conto che dovete aver dormito della grossa. Decine, forse centinaia di persone si sono radunate attorno alla Stazione Ermotronco e, mentre osservate tutto questo, la Lesta cala dall'alto, per poi attraccare all'approdo in cima alla stazione.

Thrush segue il vostro sguardo. "La gente sta accorrendo da tutta la Valle. Dicono tutti lo stesso: i rivendicatori se ne sono andati. Mentre parliamo, anche i pochi che non lo hanno fatto, stanno venendo cacciati via dagli abitanti e dai ranger."

Torna a guardare in vostra direzione. Ed è allora che notate un lieve sorriso formarsi sul suo volto normalmente così austero. "La Valle è al sicuro."

La Missione **IN VIAGGIO (STAZIONE ERMOTRONCO)** è conclusa.

LEGGETE QUELLI CHE SI APPLICANO AL VOSTRO CASO:

Se avete SPAZZATO VIA I RIVENDICATORI:

Passerà più di qualche giorno prima che il Pinnargent si liberi di tutta la melma e la sporcizia, ma la cosa importante è che i rivendicatori sono stati spazzati via insieme al nido nelle Rovine Alluvionali. I loro corpi sono caduti oltre le Cascate di Capitombolo, giù nella Verdesia e delle loro tane non resta più nulla.

La caccia si è aperta per gli ultimi sopravvissuti: non saranno più in grado di sommersa la valle col loro numero.

Se AELL È DISPERSO:

Dace sta sola tra la folla. I suoi occhi sono gonfi e rossi di dolore. Vi guarda con un mixto di rabbia e tristezza. "Non serve che diciate nulla. Non ce l'ha fatta, lo so." Per un attimo sembra che stia per aggiungere qualcosa... ma poi si volta dall'altra parte.

Se AELL SI È REDENTO:

Vi voltate a vedere Aell mentre scende dall'Approdo tra le Fronde con il canalizzatore che gli aleggia intorno, e pare non sia mai stato così felice. Al suo fianco, sua sorella Dace sorride piena d'orgoglio. Il plasmarealtà vi dedica un brindisi, e voi ricambiate. Per un momento, mentre tenete alta la coppa, una piccola tempesta di nuvole si manifesta sopra la vostra bevanda, per poi scomparire in un lampo.

Se I RIVENDICATORI SONO STATI DIVORATI:

Il Marese della Rinascita si è tramutato in un mattatoio, ora che l'acqua e il fango sono stati intrisi dei resti dei rivendicatori. L'esca fatale di Kasende li ha ammalati, e i vermi-idra hanno pensato al resto. I pochi rivendicatori sopravvissuti e quelli che escono dagli embrioni, si dirigono subito verso il loro destino e vengono immediatamente consumati.

Se KASENDE È DISPERSA:

Mentre camminate tra gli abitanti, incrociate l'Anziano Wellers di Capitombolo. "Ho sentito che eravate con Kasende, quando è successo", dice. "Anche se raramente si accompagnava a noi del villaggio, ci mancherà comunque. Terremo presto una cerimonia in suo onore, al Boschetto. Spero di vedervi lì."

Se KASENDE HA QUASI SORRISO:

Venite presi alla sprovvista quando sentite un sibilare alle vostre spalle. Vi voltate e vedete Kasende che indossa un manto di camofibra nuovo di zecca. "Kordo mi ha detto di prendere quello che volevo", vi dice, passando gli occhi sul mantello. "Penso che quei vermi-idra se la vedranno dura. Voi che ne dite?"

Se GUGLIA È CADUTA:

Osservando tra la calca, riconoscete molte facce intraviste durante la fuga da Guglia. Vi augurate che un giorno la città possa tornare a essere abitabile, ma per ora sospettate che toccherà a Fronda e a Pascolo assorbire la gran parte degli sfollati. Qualcuno di loro ha in effetti già eretto un campo semi-permanente sugli aspri altopiani vicino Ermotronco. Ad ogni modo, siete certi che gli abitanti della Valle non si tireranno indietro nemmeno questa volta, e che faranno

il possibile per dare una mano.

Se avete TENUTO TESTA A KAL:

Sentite una presenza incombere alle vostre spalle.

Vi voltate e vedete Kal Iver che se ne sta lì con un'espressione solenne sul volto. Vi squadra, e poi si lascia andare a un breve commento: "Siamo rivali già da un po', ma dopo quello che è successo... volevo solo dirvi che ci sarà sempre qualcuno pronto ad accompagnarvi in pattuglia".

Se avete FATTO COLPO SU CALYPSA:

"Ehi!" Vedete Calypsa che si fa largo tra la ressa. Vi raggiunge e vi si rivolge con un sorriso genuino sul volto, che vi rinfranca. "Questi ultimi giorni hanno rivelato il vostro vero potenziale: quando avete ottenuto il mantello, ho visto qualcosa in voi." Insieme, osservate solenni il gruppo che si è radunato. "Ci saranno altre sfide ad attendervi." Dice, "Questo è solo l'inizio."

Se avete MANCATO L'APPUNTAMENTO:

Vi guardate attorno. Ranger e civili ridono, piangono, si abbracciano. L'aria è ricoperta di un profondo senso di sollievo. L'Anziana Thrush vi si affianca. "Dunque", dice. "Ho sentito che non siete riusciti ad arrivare in tempo a Guglia. È la verità?" Annuite e Thrush osserva solenne la folla di fronte a sé. "Sono certa che avrete avuto i vostri buoni motivi", dice. "Solo, la prossima volta cercate di esserci."

» Continue a leggere:

Alla sera, sedete tutti assieme per consumare un grande banchetto, preparato niente poco di meno che da Hy Pimpot in persona. In questo momento, non esistono tragedie né paure, non esistono problemi a cui pensare. In questo momento, esistete solamente voi, esistono solo i vostri amici e i vostri vicini, esiste solo questo cibo e queste bevande e queste piccole gioie della vita. Domani è un altro giorno, ma finché domani non verrà, voi non sarete obbligati a pensarci. Ci sarà sempre del lavoro da fare, ci saranno sempre persone bisognose... ma ora, in questo momento, potete stare tranquilli, perché sapete di aver tenuto fede al giuramento che avete prestato di fronte alla Valle e alla sua gente. I vostri antenati vi sorridono. In questo momento, siete in pace.

La storia dei rivendicatori è completa. Continue a giocare per scoprire quello che vi siete lasciati dietro!

Ottenete la carta Missione **I SEGRETI DELLA VALLE**.

Terminate la giornata come se vi foste accampati.

1.33

Il sole ha quasi raggiunto il limitare della Valle, quando raggiungete la sommità del Monte Nim. Qui, vi accampate per consumare una cena a cui fa da condimento il panorama della Valle intera, che si apre sotto di voi tinta dei colori dorati e scintillanti del sole che muore. Vi crogiolate al pensiero di aver viaggiato da un capo all'altro di questo piccolo universo, aiutando tutti quelli che ne avevano bisogno ed esplorando ogni avallamento e torrente. Siete sicuri che il domani vi riserverà altre avventure. Potete stare tranquilli... per ora.

La Missione **I SEGRETI DELLA VALLE** è conclusa. Ottenete la carta Ricompensa **Tutto È Collegato**.

La vostra storia non si ferma qui, ma per ora è venuto il momento di riposare. Avete completato la campagna **Il Richiamo della Valle**. Grazie a tutti voi per aver passato così tanto tempo a giocare a **Earthborne Rangers**!

Vi vogliamo bene!

1.40

Guaite vostro malgrado, quando la lingua del guastante vi afferra. Per un orribile istante sentite l'acido bruciarsi la pelle, nonostante lo spesso strato di gelatina di latifoglie con cui vi siete ricoperti. Ma poi, il sapore intenso della poltiglia fa rivoltare il biofuso, che vi lascia cadere a terra. Siete un po' viscidì, ma siete vivi.

Nal accorre, sbucando da dietro il suo nascondiglio tra le rocce. "Questa è

la prova!" Esulta. "I guastanti caustici non mangiano proprio tutto; sembra che evitino le piante. O almeno...", passa il dito sulla gelatina che avete sulla pelle e la butta a terra, "tutte quelle cose che sanno di pianta viva. E dato che solamente gli animali più deboli o malati tendono a finire tra le sue grinzie, ne possiamo concludere che il guastante è uno spazzino, che si occupa di tutto ciò che è morto, morente o marcito! Anche se è un biofuso, ha trovato il suo posto nell'ecosistema!"

Vi abbraccia, ma si ritrae subito, ricordandosi che siete ricoperti di gelatina di latifoglie e muco corrosivo. "Oh, giusto... sarebbe il caso che vi deste una lavata."

La Missione **COMPRENDERE** è conclusa. Annotate che avete **CAPITO IL GUASTANTE** nel Registro della Campagna. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

Ripulirvi dalla gelatina di latifoglie vi dà qualche minuto per riflettere. Sapete bene che il guastante caustico non è l'unico mega-predatore della Valle, né tantomeno il più famigerato. Durante l'addestramento, se n'è parlato spesso: molti degli Anziani mal sopportano il pensiero che simili creature minaccino animali e persone innocenti, e non desiderano altro che vengano stanate e rimosse dalla faccia della Valle... Ma forse, potrebbe valere la pena cercare di capire qualcosa di più anche su di loro: comprenderli potrebbe essere il primo passo verso una coesistenza pacifica. Forse, potrebbe essere la base per un'amicizia duratura? Dovreste parlarne con gli Anziani dei villaggi.

1.41

L'orrendo grido del guastante squarcia l'aria. La creatura dalle zampe affilate esala il suo ultimo respiro, e crolla a terra. Kordo vi raggiunge che state ancora riprendendo fiato dopo l'ardua battaglia. "Ben fatto!" Esulta, dandovi qualche pacca sulla schiena.

Osservate la bestia esanime, e vi domandate se ucciderla sia stata la scelta giusta. Kordo vi guarda e annuisce. Poi indica la boscaglia. "Avanti, date un'occhiata."

La foresta, che vi sembrava così silenziosa e tetra quando il guastante era vivo, pare già riprendere vita. Gli scoiattoli e i passeri stanno ritrovando la vivacità di un tempo, e vedete addirittura un paio di artiloppi allungare caute il muso da dietro un albero. "Vedete?" Dice Kordo. "L'ecosistema ci ha già guadagnato dall'assenza di quell'abominio."

La Missione **COMBATTERE** è conclusa. Rimuovete permanentemente il Guastante Caustico dal set **Foresta**. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

Aiutare Kordo a sbarazzarsi del corpo del biofuso vi dà qualche minuto per riflettere. Sapete bene che il guastante caustico non è l'unico mega-predatore della Valle, né tantomeno il più famigerato. Durante l'addestramento, se n'è parlato spesso: molti degli Anziani mal sopportano il pensiero che simili creature minaccino animali e persone innocenti, e non desiderano altro che vengano stanate e rimosse dalla faccia della Valle... Magari apprezzerebbero il vostro aiuto nel "gestirli". Per il bene comune...

1.42 ATTIRARE

ATTIRARE (QUIETE), ANDATE A 1.42A

ATTIRARE (UMBRA), ANDATE A 1.42B

ATTIRARE (QUEL DANNATO MILLESCHIOCCHI), ANDATE A 1.42C

1.42A

Ci è voluto un po' di tempo per trovare esche a sufficienza, e ce n'è voluto anche di più per raggiungere uno dei suoi territori di caccia. Di Quietè per ora neanche l'ombra, ma la cosa non vi turba troppo: meglio non rischiare di finire sul piatto insieme a tutte le altre esche. Lasciate invece libere le prede e vi appostate.

Passa qualche ora, prima che notiate del movimento. Trattenete il respiro quando la forma snella e umbratile della lince barbuta emerge dai cespugli. È grande. La più grande che abbiate mai visto...

Ora che Quietè è di fronte a voi, avete un'alternativa: potete cercare di capirla e di farvela amica, come vorrebbe Nal, o ucciderla e mettere la Valle al sicuro, come vorrebbe invece Kordo.

Girate la carta **ATTIRARE (QUIETE)** sul suo lato **AFFRONTARE**, ma non

aggiornate la Missione sul Registro della Campagna. Se non affrontate Quiete oggi, dovrete mettervi sulle sue tracce di nuovo.

Mettete Quiete in gioco a portata di un ranger a vostra scelta. Non leggete il suo paragrafo. Riponete tutte le Prede messe da parte nella collezione. Poi, se avete **CAPITO IL GUASTANTE**, andate a **1.42D**.

1.42B

Nessuno sa per certo dove Umbra abbia il suo nido, quindi avete deciso di farla venire da voi. Un animale da preda sta solitario nel mezzo di una rada, mentre restate nascosti in un cespuglio poco lontano.

Con una rapidità inquietante, una sagoma oscura sfreccia di fronte a voi. È un turbine di vento, una scia furiosa che discende dal cielo.

Ora che Umbra è di fronte a voi, avete un'alternativa: potete cercare di capirla e di farvela amica, come vorrebbe Nal, o ucciderla e mettere la Valle al sicuro, come vorrebbe invece Kordo.

Girate la carta **ATTIRARE (UMBRA)** sul suo lato **AFFRONTARE**, ma non aggiornate la Missione sul Registro della Campagna. Se non affrontate Umbra oggi, dovrete mettervi sulle sue tracce di nuovo.

Mettete Umbra in gioco. Non leggete il suo paragrafo. Riponete tutte le Prede messe da parte nella collezione. Poi, se avete **CAPITO IL GUASTANTE**, andate a **1.42D**.

1.42C

Stanare quel dannato Milleschiocchi non è cosa semplice. Sapete che è vicino, ma ci sono chilometri e chilometri di tunnel sotto Pascolo, e voi non avete la minima idea in quale punto si possa trovare... l'ultima cosa che desiderate è calarvi in una delle gallerie per scoprirlo.

Invece, conducete le prede in una piccola rada. Gli animali iniziano ad agitarsi, poi gelano. Il suolo inizia a scuotere d'improvviso e la terra sotto le prede inizia a cedere e poi collassa in una gran fossa.

Un imponente corpo segmentato, fatto di centinaia di zampe arcuate, si contorce tra la polvere. Una testa con stretti occhi da insetto scatta qua e là, freneticamente, cercando il suo pasto.

Ora che l'imponente scuotitterra è di fronte a voi, avete un'alternativa: potete cercare di capirlo e di farvelo amico, come vorrebbe Nal, o ucciderlo e mettere la Valle al sicuro, come vorrebbe invece Kordo.

Girate la carta **ATTIRARE (QUEL DANNATO MILLESCHIOCCHI)** sul suo lato **AFFRONTARE**, ma non aggiornate la Missione sul Registro della Campagna. Se non affrontate Milleschiocchi oggi, dovrete mettervi sulle sue tracce di nuovo.

Mettete *Quel Dannato Milleschiocchi* in gioco. Non leggete il suo paragrafo. Riponete tutte le Prede messe da parte nella collezione. Poi, se avete **CAPITO IL GUASTANTE**, andate a **1.42D**.

1.42D

Mentre osservate l'enorme creatura, vi tornano in mente le parole di Nal. Ogni cosa, nell'ecosistema, ha la sua funzione e questo vale anche per questi titani. Vi prendete un attimo per respirare e per cercare se negli occhi della creatura sia rimasto un barlume di coscienza, anche se solo per un istante.

Collocate 2R sull'oggetto della Missione. Ogni ranger allevia 1 fatica.

1.43 AFFRONTARE

AFFRONTARE (QUIETE), ANDATE A 1.43A

AFFRONTARE (UMBRA), ANDATE A 1.43B

AFFRONTARE (QUEL DANNATO MILLESCHIOCCHI), ANDATE A 1.43C

1.43A

Sanguinolenti e guardinghi, ma senza paura, vi avvicinate piano alla torva lince barbuta. Quiete soffia, mostra le zanne, ma non si smuove, né vi assale quando le accostate la mano al muso. Invece, l'annusa cauta e poi, con vostra sorpresa e meraviglia, si sporge a sfregare la testa su di voi,

fino a farvi cadere seduti a terra.

Quiete inizia a fare le fusa. Quel suono caldo vi prende l'anima, dando l'impressione che tra questa creatura e voi si sia stabilito un legame profondo. Non siete certi del perché, ma siete convinti che Quiete non proverà più ad attaccare nessuno dei villaggi vicini. Sembra che abbia maturato un interesse profondo nei vostri confronti, e questo potrebbe spingerla a seguirvi. Chissà, potrebbe persino aver deciso di aiutarvi.

La Missione **ATTIRARE (QUIETE)** è conclusa. Rimuovete permanentemente Quiete dal set **La Valle**. Ottenete la carta Ricompensa *Quiete*. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

1.43B

Scorzati e intimoriti, ma sempre tenaci, vi avvicinate lentamente alla testa di Umbra. Gli occhi del colosso alato vi seguono attentamente, mentre portate le mani sotto il becco e iniziate ad accarezzarne le piume arruffate. All'inizio, la rapace non reagisce... ma, dopo un istante che vi pare non finire mai, distende le sue enormi ali e vi avviluppa tra le remiganti.

Nella tiepida oscurità, la paura che ragionevolmente dovreste provare in un momento come questo, semplicemente svanisce. Vi sentite protetti e confortati. Non siete certi del perché, ma siete convinti che Umbra non proverà più ad attaccare nessuno dei villaggi vicini. Sembra quasi aver assunto un atteggiamento materno nei vostri confronti, e questo potrebbe spingerla a seguirvi e a vegliare su di voi. Al momento giusto, potrebbe persino accorrere in vostro aiuto.

La Missione **ATTIRARE (UMBRA)** è conclusa. Rimuovete permanentemente *Umbra* dal set **La Valle**. Ottenete la carta Ricompensa *Minaccia di Umbra*. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

1.43C

Camminando, sprofondate nella terra. Con ogni passo che vi porta più vicino alla forma spiragliante dell'imponente scuotitterra, sentite prendervi sempre più dall'inquietudine. Vi vedete riflessi negli occhi sfaccettati di Milleschiocchi, mentre la sua testa si angola per osservarvi meglio. Cercate con tutte le vostre forze di non trasalire, quando le sue antenne lanute si spostano delicate, avanti e indietro, sulle vostre facce e corpi.

Dopo un momento che sembra non aver fine, Milleschiocchi si ritira, passando dalla luce alle ombre, oltre la soglia della sua galleria. Da lì, vi scruta con singolare interesse. Non siete certi del perché, ma siete convinti che ora non proverà più ad attaccare nessuno dei villaggi vicini. Sembra quasi nutrire un neonato rispetto nei confronti vostri e di quello che percepisce come il vostro territorio. Per questo, pare sia disposto a trovarsi un altro posto dove cacciare. Di tanto in tanto, però, potrebbe tornare a tenervi d'occhio.

La Missione **ATTIRARE (QUEL DANNATO MILLESCHIOCCHI)** è conclusa. Rimuovete permanentemente *Quel Dannato Milleschiocchi* dal set **La Valle**. Ottenete la carta Ricompensa *Galleria dello Scuotitterra*. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

1.44 AFFRONTARE

AFFRONTARE (QUIETE), ANDATE A 1.44A

AFFRONTARE (UMBRA), ANDATE A 1.44B

AFFRONTARE (QUEL DANNATO MILLESCHIOCCHI), ANDATE A 1.44C

1.44A

Vi ergete sopra il corpo senza vita della grande lince. Una creatura maestosa e bella, pensate, persino nella morte. Sapete per certo che molti nella Valle dormiranno sonni più tranquilli, quando verranno a sapere che Quiete non c'è più... ma avete l'impressione che non potranno farlo senza provare una certa tristezza. Un essere di grande potere ha lasciato questo mondo, e tutti piangeranno la sua scomparsa.

La Missione **ATTIRARE (QUIETE)** è conclusa. Rimuovete permanentemente Quiete dal set **La Valle**. Ottenete la carta Ricompensa *Manto della Lince*. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

1.44B

La grande rapace perde quota sempre più. Umbra, la maestosa, si schianta a terra, spegnendosi d'improvviso tra l'erba di una radura. Sapete per certo che molti nella Valle dormiranno sonni più tranquilli, quando verranno a sapere che non c'è più... ma non potranno farlo senza provare una certa tristezza. Un essere di grande potere ha lasciato questo mondo, e tutti piangeranno la sua scomparsa.

La Missione **ATTIRARE (UMBRA)** è conclusa. Rimuovete permanentemente **Umbra** dal set **La Valle**. Ottenete la carta Ricompensa *Artiglio di Umbra*. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

1.44C

Fate capolino sulla figura ormai senza vita del dannato Milleschiocchi. Se un tempo vi era sembrato alieno e temibile, ora appare meraviglioso a suo modo. Sapete per certo che molti nella Valle dormiranno sonni più tranquilli, quando verranno a sapere che non c'è più... ma non potranno farlo senza provare una certa tristezza. Un essere di grande potere ha lasciato questo mondo, e tutti piangeranno la sua scomparsa.

La Missione **ATTIRARE (QUEL DANNATO MILLESCHIOCCHI)** è conclusa. Rimuovete permanentemente *Quel Dannato Milleschiocchi* dal set **La Valle**. Ottenete la carta Ricompensa *Galleria dello Scuotterra*. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

1.45 RICERCA

RICERCA (LUNN), ANDATE A 1.45A

RICERCA (VIRA), ANDATE A 1.45B

RICERCA (KASENDE), ANDATE A 1.45C

1.45A

LEGGETE IL TESTO CORRISPONDENTE AL NUMERO DI GIORNATE CHE SONO PASSATE DALL'INIZIO DELLA MISSIONE RICERCA (LUNN).

0 o 1 giornata:

Le tracce di Lunn conducono fino a un'altura. Da lassù, si riesce a notare una luce lampeggiare, più in basso: discendete la china e trovate il custode che, poggiato a un albero, cerca di attirare la vostra attenzione riflettendo la luce del sole con uno specchietto. Una delle sue braccia è tenuta su da una specie di fasciatura improvvisata. "Grazie alla Valle!" Dice. "Non sapete quanto sono felice di vedervi!"

2 o più giornate:

Quasi per sbaglio, trovate Lunn in posizione fetale sotto un albero. Una delle sue braccia è raccolta in una fasciatura improvvisata e il suo corpo è ricoperto di terriccio e lerciume. Emana un odore forte, che di certo non può essere sfuggito a un qualche predatore.

» Continuate a leggere:

Cercate un Predatore dalla cima del mazzo percorso e mettetelo in gioco a portata di un ranger a vostra scelta.

Dopo avergli prestato i primi soccorsi, un po' di colore torna a ricoprire il volto di Lunn. "Mi sento un tantino stupido", ammette. "Sono sulle tracce di un biofuso... uno che non mi era mai capitato di vedere prima d'ora. Qualche giorno fa, l'ho intravisto tra gli alberi. Era enorme e sembrava pericoloso. Allora ho iniziato a braccarlo, ma ho corso così veloce che ho inciampato e sono caduto giù da questa china."

La Missione **RICERCA (LUNN)** è conclusa. Ottenete la carta Missione **SOC-CORSO (LUNN)**. Mettete in gioco *Lunn, Custode dell'Avamposto* a portata di un ranger a vostra scelta. Assegnategli la carta Missione **SOCCORSO**. Non leggete il suo paragrafo.

Dovete portare Lunn tutto intero a una Stazione Ranger.

1.45B

LEGGETE IL TESTO CORRISPONDENTE AL NUMERO DI GIORNATE CHE SONO PASSATE DALL'INIZIO DELLA MISSIONE RICERCA (VIRA):

0 o 1 giornata:

Non passa un secondo da quando vi siete lasciati il sentiero alla spalle, che avverte un grido venire da poco lontano. Vi sparagliate e ben presto scovate Vira seduta sotto un albero, proprio accanto a un rifugio di fortuna. "Salve", vi dice, accompagnando le parole con un gesto. "Sono felice che siate passati di qui. La mia gamba ha visto giorni migliori."

2 o più giornate:

Lasciate il sentiero e vi bloccate: cos'è questo suono? Sembra quasi che, da qualche parte, ci sia un animale che geme dal dolore. Dopo aver trascorso un buon quarto d'ora a passare la zona al setaccio, finalmente trovate Vira, che giace raggomitolata e tremante sotto un albero. "Felice... siate passati", dice rantolando. "La gamba... fa... molto male. Ho sentito... rumori... dalla boscaglia...". Vi guardate attentamente attorno: puntuale, vedete un'ombra muoversi poco lontano, tra i cespugli.

» Continuate a leggere:

Cercate un Predatore dalla cima del mazzo percorso e mettetelo in gioco a portata di un ranger a vostra scelta.

Avete finito di pulire le ferite di Vira e vi apprestate a levare le tende, quando la donna vi indica un torrente lì vicino. "Tutta questa pioggia ha imbastardito le correnti. La barca si è capovolta, mi ha catapultata dritta contro una roccia."

La Missione **RICERCA (VIRA)** è conclusa. Ottenete la carta Missione **SOC-CORSO (VIRA)**. Mettete in gioco *Vira, Guida del Lago* a portata di un ranger a vostra scelta. Assegnatele la carta Missione **SOCCORSO**. Non leggete il suo paragrafo.

Dovete portare Vira tutta intera a una Stazione Ranger.

1.45C

LEGGETE IL TESTO CORRISPONDENTE AL NUMERO DI GIORNATE CHE SONO PASSATE DALL'INIZIO DELLA MISSIONE RICERCA (KASENDE):

0 o 1 giornata:

Cercate attentamente tra i massi, chiedendovi se Kasende si sia costruita un rifugio lì in mezzo. Mentre guardate giù da un crepaccio, un "Ehi" sommesso vi raggiunge da dietro le spalle. Con un sospiro, vi voltate a osservare Kasende, che se ne sta appollaiata in un'alcova tra le rocce. Un braccio è bendato e fuori uso, ma con quello buono tiene ancora saldo il suo scagliazzurri.

2 o più giornate:

Cercate attentamente tra i massi, quando notate delle macchie di sangue. Vi arrampicate fino a raggiungere un'alcova tra le rocce e trovate Kasende, raggomitolata e col braccio intriso di sangue. Il suo volto è pallido. La scuotete e uno dei suoi occhi si riapre in una fessura. "Non capita spesso... che qualcuno mi stani...", ansima. "...Ma meglio che siate stati voi e non... quello...". Sentite un movimento venire dalle rocce vicine.

» Continuate a leggere:

Cercate un Predatore dalla cima del mazzo percorso e mettetelo in gioco a portata di un ranger a vostra scelta.

Le ferite di Kasende sono profonde e sanguinolente. Mentre la medicate, le chiedete cosa sia successo. "Vermi-idra", grugnisce, mentre stringete una benda. "Ne stavo abbattendo qualcuno. Uno di loro ha provato a sentire che sapore ho."

La Missione **RICERCA (KASENDE)** è conclusa. Ottenete la carta Missione

SOCORSO (KASENDE). Mettete in gioco Kasende, Cacciatrice Esperta a portata di un ranger a vostra scelta. Assegnamele la carta Missione **SOCORSO**. Non leggete il suo paragrafo.

Dovete portare Kasende tutta intera a una Stazione Ranger.

1.46 SOCCORSO

SOCORSO (LUNN), ANDATE A 1.46A

SOCORSO (VIRA), ANDATE A 1.46B

SOCORSO (KASENDE), ANDATE A 1.46C

1.46A

Lunn ansima a ogni passo. È così ormai da ore e la cosa comincia a essere preoccupante, ma il timore si tramuta ben presto in sollievo, quando scorgete la Stazione Ranger all'orizzonte. Poco dopo, siete già al coperto, a medicare le sue ferite. Lunn tira un respiro di sollievo: l'analgesico inizia a fare effetto.

"Grazie. Grazie davvero", dice. "Spero veniate a trovarmi all'Avamposto Settentrionale. Baratterò volentieri con voi: tutto quello che possiate mai desiderare, state certi che ce l'ho... da qualche parte."

Riponete Lunn, Custode dell'Avamposto nella collezione. La Missione **SOCORSO (LUNN)** è conclusa. Annotate che avete **Salvato Lunn** nel Registro della Campagna. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

1.46B

È già da qualche chilometro che vi chiedete se le condizioni di Vira non stiano peggiorando, ma ritrovate la calma quando scorgete finalmente la sagoma della stazione all'orizzonte. Neanche dieci minuti dopo, siete già al coperto: Vira ora se ne sta seduta comoda con una scodella di brodo caldo tra le mani, mentre la sua gamba viene medicata.

"Vi ringrazio," dice. "Sono fortunata che siate passati di là al momento giusto." Il suo sguardo si fa serio. "Se mai vi servisse un passaggio verso qualsiasi destinazione qui nella Valle, non avete che da chiedere. Intesi?"

Riponete Vira, Guida del Lago nella collezione. La Missione **SOCORSO (VIRA)** è conclusa. Annotate che avete **Salvato Vira** nel Registro della Campagna. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

1.46C

Quando finalmente riuscite a scorgere la stazione all'orizzonte, non potete che trarre un sospiro di sollievo. Kasende non dice nulla, ma si vede chiaramente che ora è più rilassata. La portate dentro e le procurate un po' di balsamo antidolorifico e delle barrette di pemmican.

Quando vi apprestate ad andarvene, Kasende vi trattiene. "Mi avete salvato la vita", dice, guardandovi intensamente. "Grazie."

Sorridete e le restituite uno sguardo caloroso: guardandola, notate un luccichio di gratitudine vera, nascosto nel profondo dei suoi occhi.

Riponete Kasende, Cacciatrice Esperta nella collezione. La Missione **SOCORSO (KASENDE)** è conclusa. Annotate che avete **Salvato Kasende** nel Registro della Campagna. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

Poi, se la Missione **LA QUESTIONE RIVENDICATORI** è in corso, andate a **76.1**.

1.47

Era già tardi quando siete arrivati, e così vi è toccato fermarvi per la notte. Ora che non c'è più luce, le sue ferite sembrano anche peggiori di prima. Nessun altro ranger si è fatto vivo, e vi rendete tristemente conto che non avete alternative se non trovare una stazione entro la giornata: diversamente, potrebbe non farcela.

Mettete in gioco l'oggetto della Missione a portata di un ranger a vostra scelta. Assegnamegli la carta **SOCORSO**. Non leggete il paragrafo dell'oggetto della Missione.

1.48 SOCCORSO

SOCORSO (LUNN), ANDATE A 1.48A

SOCORSO (VIRA), ANDATE A 1.48B

SOCORSO (KASENDE), ANDATE A 1.48C

1.48A

Lunn rivolta gli occhi e collappa a terra. Il dolore ha avuto la meglio su di lui facendolo svenire... probabilmente per il meglio. Ora che ha perso i sensi, vi solleva almeno il pensiero che non stia soffrendo, ma la gioia è presto smorzata: vi rendete subito conto che dovrete portarvelo in spalla.

Assegname Lunn, Custode dell'Avamposto a faccia in giù a un qualsiasi Ruolo. Mentre Lunn è assegnato al Ruolo di un ranger, l'ingombro massimo di quel ranger è pari a 2.

Arrivate a una Stazione Ranger per disassegnare Lunn da un Ruolo.

1.48B

Vira annaspa e collappa, priva di sensi. Accorrete immediatamente e scoprite che le sue ferite sono ben peggiori di quello che credevate. Non siete sicuri che possiate farle riprendere coscienza, ma se anche fosse, nello stato in cui si ritrova, non potrebbe comunque spostarsi da sola.

Vira non è un dolce peso, ma questa non è una buona ragione per lasciarla qui a morire. Ve la caricate in spalla e iniziate ad avanzare lentamente, diretti verso la stazione ranger più vicina.

Assegname Vira, Guida del Lago a faccia in giù a un qualsiasi Ruolo. Mentre Vira è assegnata al Ruolo di un ranger, l'ingombro massimo di quel ranger è pari a 2.

Arrivate a una Stazione Ranger per disassegnare Vira da un Ruolo.

1.48C

Kasende ha smesso di parlare già da un pezzo: guardandola meglio, vi rendete conto che è caduta in uno stato di muto stupore. Cercate di farla rinsavire, ma lei non vi vede nemmeno.

Tra il colorito cadaverico che ha assunto e l'odore di putrefazione che emanano le ferite, vi rendete conto che è più morta che viva. Ma nonostante questo, non siete ancora disposti ad arrendersi. Lasciate cadere gli zaini, caricate Kasende in spalla e iniziate a muovervi verso la Stazione Ranger più vicina.

Assegname Kasende, Cacciatrice Esperta a faccia in giù a un qualsiasi Ruolo. Mentre Kasende è assegnata al Ruolo di un ranger, l'ingombro massimo di quel ranger è pari a 2.

Arrivate a una Stazione Ranger per disassegnare Kasende da un Ruolo.

1.49

Spuntate una casella accanto alla Missione **ARCHEOLOGIA ARCOLOGICA** nel Registro della Campagna.

LEGGETE IL TESTO CORRISPONDENTE ALL'AMMONTARE DI SPUNTE ACCANTO AD ARCHEOLOGIA ARCOLOGICA:



Più esplorate, e più vi pare evidente che l'arcologia estiana si estenda ben oltre Guglia. Non si tratta solamente di un reticolato di gallerie e passaggi che abbraccia tutta la Valle, ma anche di una serie di alloggi e grandi sale sotterranee. L'arcologia è gigantesca, al punto che non potete fare a meno di chiedervi di cosa fossero davvero capaci gli Estiani, se disponevano delle capacità di realizzare qualcosa di così vasto.



Avete sempre creduto che gli Estiani si fossero estinti col collasso

della grande diga a nord, quando la sua furia inondò la Valle. Ma più esplorate, più vi convincete che le cose non stanno affatto così. Gli Estiani sono scomparsi ben prima di quell'evento, e voi non avete idea del perché.



Sulla base delle prove che avete radunato, avete dedotto che gli Estiani non sono stati solo maestri costruttori e architetti, ma anche scienziati sopraffini. Molte delle strutture in superficie sembrano essere stazioni di ricerca e avamposti di osservazione. Ovunque, incappate in continui riferimenti alla Verdesia a un qualche importante progetto. Qualsiasi cosa gli Estiani avessero in mente, sembra che abbia a che fare con la grande foresta del Sud. Vale senza dubbio la pena di parlarne con Silaro: meglio che lo troviate subito.

1.50 IN VIAGGIO

SE SIETE ARRIVATI A GUGLIA, ANDATE A 1.08

SE SIETE ARRIVATI ALL'AVAMPOSTO BIOLOGICO, ANDATE A 1.13

SE SIETE ARRIVATI A PASCOLO, ANDATE A 1.18

SE SIETE ARRIVATI ALLE ROVINE ALLUVIONALI, ANDATE A 1.20

SE SIETE ARRIVATI AL MARESE DELLA RINASCITA, ANDATE A 1.25

SE SIETE ARRIVATI A STAZIONE ERMOTRONCO, ANDATE A 1.32

2. STAZIONE ERMOTRONCO

Ermotronco è una colossale giga-sequoia che sorge solitaria nel mezzo di una fitta e gibbosa prateria. L'albero si può distinguere da miglia di distanza e, da lontano, è l'unica cosa che si riesce a vedere. Ma, avvicinandosi la stazione si rivela poco a poco: i grandi lotti di giardini aggrappati alle frasche in casse ordinate; l'aeronave Lesta, ormeggiata al suo molo sulla cima dell'albero; le porte e le finestre scolpite direttamente nel tronco e che spuntano tra le radici. Questa stazione è stata il quartier generale dei Ranger sin da quando i primi coloni iniziarono a insediarsi nella Valle. E, sin dal vostro addestramento, è stata la vostra casa.

3. BIANCOCIELO

SE SILARO MAKO, ARCHEOLOGO È IN GIOCO, ANDATE A 53.6

SE BIANCOCIELO È ALLAGATA, ANDATE A 3.1

SE LA LUNA È GIBBOSA CALANTE (GIORNATE 15 - 20), ANDATE A 3.2

ALTRIMENTI, LEGGETE QUANTO SEGUÉ:

Da questo punto di osservazione, si riesce a scorgere la maggior parte della sponda meridionale del lago: dalle rapide schiumanti dove sfocia il fiume Pinnargent, fino agli strati di promontori rocciosi, lì accanto... e poi oltre, alle spiagge di ghiaiano che curvano verso la sponda opposta.

Dall'altra parte della riva sorge il villaggio di Biancocio. I suoi moli e le sue piattaforme strabordano di persone, che da lontano non sembrano più grandi di una formica, mentre decine di barche lasciano il porto salutandone decine di altre, che si avvicinano alla banchina. Nel cielo, stormi di gabbiani volteggiano instancabili.

3.1

I sentieri attorno a Biancocio sono un disastro.

Rami squassati e alberi caduti stanno disseminati a terra, mentre molti altri sono stati portati via dalla corrente. D'altro canto, il villaggio sembra essere stato perlopiù risparmiato: certo, qualche barca è andata perduta o è finita chissà dove, e gli edifici più vicini alla costa hanno visto giorni migliori, ma nulla più. Ovunque si possa posare occhio, si scorgono schiere di abitanti solerti che ripuliscono le sponde del lago. Di sicuro farebbe loro comodo una mano.

Cercate un *Danno da Inondazione* nel set **Generale** e mettetelo in gioco.

3.2

Un profumo di pesce aromatizzato e cucinato a fuoco vivo dà il benvenuto a chi raggiunge Biancocio in questi giorni.

Quando la luna è calante, la gente del posto è solita invitare gli abitanti dei villaggi vicini per celebrare insieme il lago e la sua abbondanza di pesce. In quelle occasioni, le piattaforme pullulano di vita e non si possono fare due passi, che già qualcuno ti mette in mano del cibo delizioso. Musica e risate riempiono l'aria.

Cercate fino a 3 Umani nel set **La Valle** e mescolateli nel mazzo percorso (aggiungete comunque le carte del set **Biancocio**).

4. AVAMPOSTO SETTENTRIONALE

Ci sono volute ore di scarpinate attraverso la lunga fila di alberi scuri e tetti, ma ecco finalmente l'Avamposto Settentrionale, la più a nord delle stazioni ranger della Valle.

LEGGETE QUELLO CHE SI APPLICA AL VOSTRO CASO:

Se avete SISTEMATO L'AVAMPOSTO SETTENTRIONALE, leggete:

Se davvero c'era bisogno di una prova di tutto l'aiuto prestato a Lunn, basta guardarsi un po' attorno: la foresta non si estende più fin dentro l'edificio e ora si riesce finalmente ad avere una visuale più chiara di ciò che lo circonda.

Il ranger guida può perlustrare 2 carte percorso.

Nonostante ciò, il disordine cronico di Lunn sta cominciando a fare capolino. Dare un'altra passata a questo caos è una possibilità, certo... ma è improbabile che la ricompensa sarebbe all'altezza di quella della volta scorsa.

Altrimenti, leggete:

Frammenti di legno, stoffa, cuoio e pannelli se ne stanno sparpagliati ovunque. Dopo un'annata passata nell'incuria, la foresta che circonda l'avamposto sembra aver preso coraggio, al punto da averlo invaso da tutti i lati.

Cercate *La Fittasalva* nel set **Avamposto Settentrionale** e mettetela in gioco.

» Continuate a leggere:

SE NON AVETE OTTENUTO O GIÀ CONCLUSO LA MISSIONE RICERCA (LUNN), LEGGETE QUANTO SEGUÉ:

C'è una nota affissa alla porta. Dice: "Sono andato a investigare una strana presenza nella foresta. Sarò di ritorno prima della luna piena. Se non mi trovate, probabilmente mi sono cacciato in qualche guaio! - Lunn."

Entrate, ma l'avamposto è deserto. Dalla nota, Lunn sarebbe dovuto tornare giorni fa. Sembra proprio che gli serva una mano.

I RANGER SELGONO:

A) Meglio andare a cercarlo (solo se non avete un'altra Missione RICERCA o SOCCORSO in corso): Ottenete la carta Missione **RICERCA (LUNN)**. Annotate **94.7** a 3 giornate da oggi sul Calendario.

B) Oggi no: Annotate **94.7** a 3 giornate da oggi sul Calendario. Non aggiungete *Lunn, Custode dell'Avamposto* al mazzo percorso.

4.1

LEGGETE QUELLO CHE SI APPLICA AL VOSTRO CASO:

Se avete SISTEMATO L'AVAMPOSTO SETTENTRIONALE, leggete:

Dopo qualche ora passata a rassettare, lustrare e a riparare, l'avamposto è tornato a una qualche parvenza di ordine... almeno per ora.

Tirate un sospiro di sollievo: proprio un bel lavoro.

Ogni ranger allevia 3 fatiche.

Altrimenti, leggete:

Ci vogliono ore e ore passate a potare piante infestanti e a strofinare pavimenti, prima che l'avamposto acquisti una parvenza di ordine. Tirate un sospiro di sollievo: proprio un bel lavoro. Chi visiterà questo posto in futuro farà di certo meno fatica a raggiungerlo.

Ogni ranger allevia 3 fatiche. Se *La Fittaserva* è in gioco, scartatela. Annotate che avete **SISTEMATO L'AVAMPOSTO SETTENTRIONALE** nel Registro della Campagna.

5. GUGLIA

SE SILARO MAKO, ARCHEOLOGO È IN GIOCO, ANDATE A 53.6

ALTRIMENTI, LEGGETE QUANTO SEGUVE:

Un'enorme edificio sventta da un'isola nel bel mezzo del Pinnargent: è la prima cosa che si nota facendo capolino dal sentiero, e non è difficile intuire che si tratta del motivo per cui questa città si chiama come si chiama.

Un'alta guglia grigia torreggia sulle abitazioni, sulle botteghe, sulle sale del commercio che compongono la città. La vista è impressionante, ma lo è ancora di più il pensiero che la guglia sia solamente la punta di un'antica arcologia, che si estende profonda nel cuore sotterraneo della Valle.

6. FRONDA

SE SILARO MAKO, ARCHEOLOGO È IN GIOCO, ANDATE A 53.6

ALTRIMENTI, LEGGETE QUANTO SEGUVE:

La cittadina di Fronda si dirama tra i tronchi e le frasche, inerpicata sugli alti alberi di cedro gigante e sulle corteccie vetuste e solide del nerbofrasso.

L'intero villaggio è un labirinto di piattaforme e strette passerelle, tutte quante create spingendo i rami a crescere in una densa coltre lignea punteggiata da case rotonde.

7. IL MURO SPEZZATO

Il Muro Spezzato è tutto ciò che rimane di un'antica diga che un tempo faceva da argine alle acque di un grande e profondo lago. Tanto tempo fa, la diga è collassata riversando una terribile inondazione sulla Valle. Il disastro ha fatto a pezzi ogni cosa sul suo passaggio, spargendo ovunque i segni della sua rovina e portandoli fino alle pianure alluvionali a nord di Capitombolo. In molti credono che sia stata questa inondazione ad aver causato l'estinzione della civiltà estiana.

8. PASCOLO

SE AVETE CELEBRATO LA FESTA DEL RACCOLTO, ANDATE A 8.1

SE OGGI È LA GIORNATA 6, 12, 18, 24 O 30, ANDATE A 8.2

ALTRIMENTI, LEGGETE QUANTO SEGUVE:

L'erba in questa parte della Valle cresce ovunque rapida e rigogliosa, così alta da nascondere ogni cosa alla vista. Non si capisce di essere giunti a Pascolo fino a quando il sentiero non si apre improvvisamente, rivelando una serie di umili baite che si accalcano attorno al ceppo di un nerbofrasso millenario. Poco lontano, un gregge di pecore lanaferrosa studia i ciuffi d'erba.

Un pastore che se ne sta poco lontano s'alza in piedi, distogliendo per un attimo lo sguardo dalle sue pecore. Vi saluta.

"Se siete qua per la festa, siete un pelo in anticipo", dice. "Ma su con la vita: poco ci manca. Presto questo posto sarà pieno di valligiani. Magari viene anche qualcuno da fuori, eh! A mangiare, a bere, a sentir le canzoni dei musicisti e a fare quattro salti in balera! Lo sanno tutti, che qui a Pascolo siamo i più bravi di tutti, a far sagra."

Una lanaferrosa smette di elucubrare sull'erba per contemplarvi col suo fare filosofico. Poi, se ne torna a ruminare.

8.1

L'erba in questa parte della Valle cresce ovunque rapida e rigogliosa, così alta da nascondere ogni cosa alla vista. Non si capisce di essere giunti a Pascolo fino a quando il sentiero non si apre improvvisamente, rivelando una serie di umili baite che si accalcano attorno al ceppo di un nerbofrasso millenario. Poco lontano, un gregge di pecore lanaferrosa studia i ciuffi d'erba.

8.2

L'erba in questa parte della Valle cresce ovunque rapida e rigogliosa, così alta da nascondere ogni cosa alla vista. Non si capisce di essere giunti a Pascolo fino a quando il sentiero non si apre improvvisamente, rivelando una serie di umili baite che si accalcano attorno al ceppo di un nerbofrasso millenario. Lo spiazzo, che normalmente sarebbe più tranquillo, oggi è ricolmo di gente in vena di chiacchiere e sorrisi. Un ritmo incalzante di musica riempie l'aria. I bimbi fan galleria tra le gambe della ressa di adulti, sfidandosi ad acchiapparella. Una schiera di tavoli è stata allineata nel centro del campo e molti di loro già annaspano sotto il peso del piattame e dei vassoi grondanti di leccornie. Tutto intorno si alzano grida di giubilo, concentrate soprattutto attorno a un cerchio di paesani ballerini, che volteggiano esuberanti di compagno in compagno.

Non effettuate la normale Preparazione all'Arrivo per *Pascolo* e non pescate la carta percorso nel primo round in cui vi trovate a *Pascolo*. Cercate la *Balera del Villaggio* nel set **Generale** e mettetela in gioco. Cercate *Quel Dannato Milleschiocchi* nel set **La Valle** e mescolatelo nel mazzo percorso. Poi, ogni ranger sceglie un compagno di ballo: ossia, cerca un Umano nella collezione e lo mette in gioco a portata, collocandovi sopra il proprio ♦.

9. IL MARESE DELLA RINASCITA

Il Marese della Rinascita è il cuore pulsante della palude: un pantano che vortica di correnti ristagnanti e acque ispessite dai tannini. Il fetore umido e opprimente del marciume riempie le narici, ma, nonostante il tanfo, l'aria è ricca di ossigeno, abbastanza da far sentire rinvigoriti. Il Marese della Rinascita è un posto di degrado e morte, ma anche di nuova vita.

9.1

Da un'ora a questa parte, la terra si è fatta sempre più molle sotto i vostri piedi. L'odore ricco del terriccio e della decomposizione riempie le narici. Finalmente, passate sotto un arco di ramaglie intarsiate di muschio pendulo e imboccate uno stretto corridoio di terra asciutta, che porta in un pantano di acqua nera, viticci e alberi di cipresso. Avete trovato il sentiero che porta al Marese della Rinascita.

9.2

SE VI TROVATE AL MARESE DELLA RINASCITA, ANDATE A 9.3

ALTRIMENTI, LEGGETE QUANTO SEGUVE:

Avanzate con circospezione attraverso le rovine coperte di rampicanti. Le antiche mura di compositi in carbonio sono nascoste dal fango e dal muschio e sono state usurate dall'acqua e dalle intemperie.

Scostate uno strato di sporcizia e trovate una mappa scolpita nella parete. Sembra mostrare questo e altri gruppi di edifici, che un tempo si trovavano più a fondo nella palude. Se mai vi venisse voglia di andare alla ricerca di qualche antico artefatto, probabilmente il Marese della Rinascita sarebbe il posto giusto dove cominciare. Prendete le vostre cose e vi lasciate le rovine alle spalle.

Esaurite tutti gli Esseri.

9.3

Il bunker è così intriso di fango e ricoperto di giunchi da sembrare una tra le tante cunette che sporgono dalla superficie della palude. Eppure,

la sponda usurata di una sua parete in compositi di carbonio che spunta dall'erba ne rivela la vera natura. Forzate un portello che trovate poco lontano, e vi calate cauti nelle sue viscere cavernose e oscure.

L'interno è formato da una serie di stanze. La maggior parte è vuota e infestata da erbacce, ma in una rinvenite quello che vi sembra essere un piattino ricolmo di metallo liquido con una scritta in estiano sul bordo. Collegate una cella energetica universale alla presa di ricarica e, smanettando un po', riuscite ad attivare il marchingegno. Una serie di onde si diffondono sulla superficie e di colpo il metallo si ricompone per formare una mappa topografica della palude, che viene riprodotta con una impressionante attenzione per i dettagli.

Ottenete la carta Ricompensa Topografo.

10. CAPITOMBOLO

In prossimità del confine della Valle, il Pinnargentto scorre più impetuoso e si rimesta tra i grandi massi che precedono le cascate. Poco oltre, si ode un ruggito tonante e continuo: è il suono del Pinnargentto che si lancia dal ciglio del burrone e si schianta centinaia di metri più sotto, nel pieno della Verdesia.

Se non avete ottenuto o concluso la Missione **RICERCA (KASENDE)**, non mescolate Kasende, Cacciatrice Esperta nel mazzo percorso.

11. MONTE ATROX

Durante l'addestramento, Calypsa vi minacciava scherzosamente che vi avrebbe mandati di pattuglia sul Monte Atrox. Come incoraggiamento, chiaramente. Ma ora, risalendo con fatica il dorso della montagna, non è difficile capire perché la considerasse una minaccia. I sentieri attorno a Monte Atrox sono un labirinto di viuzze strette che si intrecciano alle pietraie e che si annodano alle chine di rocce instabili. È facile immaginare che, lungo il sentiero, un Atrox possa stare nascosto in agguato, pronto ad assalirvi alla prima occasione.

12. LA COSTA DORATA

SE AR TEL, LENZARAPIDA È IN GIOCO, ANDATE A 12.1

SE LA COSTA DORATA È ALLAGATA, ANDATE A 12.2

ALTRIMENTI, LEGGETE QUANTO SEGUE:

Che il sole ne baci le sponde o meno, è facile capire come la Costa Dorata si sia guadagnata il suo nome: infinite particelle d'oro risplendono nell'acqua, scintillando attraverso la luce che si riflette sulla superficie. Una brezza si alza dall'acqua facendo ondeggiare l'erba in un mormorio gentile.

12.1

Ar Tel annuisce con convinzione. "Eccolo, quel cantuccio sotto l'albero lì! Niente nei paraggi che possa spaventare i pesci. Perfetto per pigliare qualche pesce!"

Accoccolandosi sulla spiaggia, Ar Tel sfodera una delle sue tante canne da pesca telescopiche da un lungo tubo conico che ha con sé. "Toh. Che non si dica che Ar Tel non ripaga i propri debiti. Che poi, di 'ste canne me ne porto appresso già parecchie."

Ottenete la carta Ricompensa *Balzalenza di Ar Tel*. Scartate Ar Tel, Lenza rapida. Riponete **DARE UNA MANO** nella collezione. Annotate che avete **TROVATO IL POSTO IDEALE DOVE PESCAR** nel Registro della Campagna.

12.2

Oggi, la Costa Dorata non risplende nemmeno un poco. I segni del recente diluvio hanno reso opaco il paesaggio: le onde e le acque dell'inondazione hanno lasciato sulla riva un ampio strato di fango puzzolente e pile sconnesse di alberi caduti e tronchi erranti.

Cercate un Danno da Inondazione nel set **Generale** e mettetelo in gioco.

13. MONTE NIM

Arrampicarsi sugli speroni del Monte Nim è un lavoro ingrato. Quassù soffia un vento pungente, che fa accapponare la pelle. Ma almeno, guardandosi attorno dalla cima, si riesce a scorgere la quasi totalità della Valle allungarsi verso sud. Lago Biancocielo scintilla lì nel mezzo, mentre seguendo le trame del fiume Pinnargentto si arriva a scorgere la vetta luccicante di Guglia. Al di là, dovrebbe esserci l'imboccatura della Valle, dove la terra lascia il passo alla distesa smeraldina della Verdesia.

14. DISTESA ROCCIOSA

Molto tempo fa, qui sorgeva una montagna. Ma il tempo passa, e i millenni sono un peso importante anche per la vetta più alta: poco alla volta, l'altura senza nome si è spaccata e sgretolata. Oggi, ai confini della Distesa Rocciosa, la terra è disseminata di sassi della grandezza di una mela. Ma più ci si avvicina all'epicentro, più il sasso si fa masso, e il masso si fa macigno. Non ci vuole molto, prima di ritrovarsi a vagare tra quelle che dovevano essere le ossa stesse della montagna: femori e tibie immense e slanciate, che si ergono verso il cielo.

15. BOSCHETTO DEGLI ANTENATI

Una quiete reverenziale cala su di voi non appena varcate i confini del Boschetto degli Antenati. Ciascuno di questi alberi, dal più piccolo germoglio agli antichi giganti che torreggiano al centro, è stato piantato sopra l'ultimo ghiacciglio di una persona cara. Vi spostate con cautela tra le piante: vedete diverse persone, alcune in appartato riserbo, altre in sommesso dialogo, altre ancora con un dono o un pensiero. Sono tutte qui per cercare la compagnia di chi li ha preceduti. Vi fermate, e ripensate anche voi alle persone che vi hanno lasciato.

16. MERCATO DI KOBO

SE NAL, VATE DEGLI SPIRITI È IN GIOCO, ANDATE A 16.1

SE IL MERCATO DI KOBO È ALLAGATO, ANDATE A 16.2

ALTRIMENTI, LEGGETE QUANTO SEGUE:

Date le origini messipiche di Ren Kobo, non c'è da sorrendersi che abbia scelto questo scorci di lungolago per il suo mercato. E lo vedete lì, baciato dal sole, stracolmo di beni della Valle e di altri posti lontani.

Avvicinandovi, riuscite ad avvertire il chiacchiericcio gioviale dei clienti, che stanno a tirare sul prezzo con i mercanti che hanno eretto lì le loro bancarelle.

16.1

Non appena scorge il Mercato di Kobo, sul viso di Nal affiora un sorriso.

Ma sorprendentemente la donna non si dirige verso l'edificio, bensì abbandona il sentiero e si siede su un ceppo poco lontano. Dopo quelle che sembrano essere diverse ore, vedete arrivare una signora ammantata di cuoio, che arranca verso il mercato ingobbita sotto il peso di un carico gigantesco (uno zaino, si direbbe).

Nal la chiama, usando una lingua sconosciuta. Le due parlano per qualche minuto, poi Nal estrae dalla tunica un borsello che consegna alla donna. In cambio, questa baratta con Nal un disco di vetro delle dimensioni di un palmo, con una strana pianta sospesa al suo centro.

Dopo che la donna se n'è andata, Nal prende la parola. "Me ne starò qui per un po', a parlare con lo spirito di questa pianta. Viene dalla Verdesia, quindi penso potrebbe aiutarmi a capire come sopravvivere qualunque cosa stia impedendo allo spirito della foresta di raggiungermi."

"A dirla tutta", dice, "ho il presentimento che la cosa funzionerà anche meglio se la facciamo tutti insieme." Nal vi prende per mano e vi fa cenno di sedere di fronte a lei. Colloca la pianta nel mezzo e chiude gli occhi. La imitate, e in breve il tempo si fa rarefatto. Quando riaprite le palpebre, vedete che Nal ha l'aria combattuta. "Riesco di nuovo a sentire lo spirito della Verdesia, ma è come sopro... quasi fosse un sospiro. È distratta, sta cercando qualcosa che ha perduto", dice. "Mi domando cosa possa essere."

Nal sospira e la sua espressione preoccupata si trasforma in un accenno di sorriso. "Grazie", dice. "Tornerò a Ermotronco con la mia nuova amica.

Dovrò pensarci su ancora un poco."

Ottenete la carta Ricompensa Comprensione di Nal. Scartate Nal, Vate degli Spiriti. Riponete DARE UNA MANO nella collezione. Annotate che avete PARLATO CON UNO SPIRITO nel Registro della Campagna.

16.2

Raggiungete la cima della conca e vedete il Mercato di Ren Kobo. Lo stagno al suo centro ha esondato e ora metà della depressione è una distesa torbida di acqua bruna. Qualche tenda è stata spostata verso i nuovi argini, ma scorgete quello che doveva essere il pezzo di una tenda colorata, che emerge dimenticato dalla pozza, aggrappato all'unico palo di sostegno ancora visibile.

Cercate un Danno da Inondazione nel set Generale e mettetelo in gioco

altre mani oltre alle mie."

Complete Lyn Mira, Falegname con A per finire la canoa.

19. IL PRECIPIZIO

SE DACE, PLASMAREALTA AMBIZIOSA È IN GIOCO, ANDATE A 19.1

ALTRIMENTI, LEGGETE QUANTO SEGUE:

Il Precipizio è visibile da chilometri di distanza: una parete perfettamente verticale, che domina la Valle con la sua imponenza. È assolutamente impossibile da risalire arrampicando, quindi l'unico modo per arrivare sulla cima è percorrere una serie di pericolosissimi sentieri che restano aggrappati alle sue sponde, passare da nord partendo dall'orlo della Valle o impiegare una delle teleferiche che sono collegate alla sommità.

19.1

Raggiungete la cresta del Precipizio e guardate oltre lo strapiombo insieme a Dace. La plasmarealtà fa un respiro profondo e inizia a scarpinare avanti e indietro dal ciglio. Ripete di continuo una litania sommessa: "Sono leggera come una piuma, mi ergo verso il sole."

State per commentare che probabilmente c'è un modo migliore per gestire la cosa, quando d'improvviso Dace si getta dal Precipizio! Scattate verso l'orlo del burrone e la vedete precipitare, poi cadere, poi planare. Come se non avesse fatto altro che una camminata leggera, la vedete raggiungere la base del Precipizio: lì si ferma, risale di qualche centimetro, e poi si adagia tranquilla sul terreno.

Il suo grido di vittoria echeggia tra le rocce.

Ottenete la carta Ricompensa Leggero Come una Piuma. Scartate Dace, Plasmarealtà Ambiziosa. Riponete DARE UNA MANO nella collezione. Annotate che avete VISTO UNA PERSONA VOLARE nel Registro della Campagna.

20. STAZIONE DI CALLITRAVERSI

La Stazione di Callitraversi si trova al crocevia di una varietà di sentieri e percorsi che portano un po' ovunque nella Valle. È stata eretta sulla base di una rovina estiana ben conservata per volere dell'artefice Bael Orlin, figlio della leggendaria Mora Orlin.

Gli esterni della stazione riflettono la simmetria tipica del l'architettura estiana, ma allo stesso tempo rendono omaggio allo stile degli ingegneri nautici dell'antichità, che gli Orlin hanno sempre ritenuto tra i più grandi pionieri della loro arte.

21. IL SOLCO

Sembra che un enorme aratro abbia dissodato la terra in più parti, scavando una trincea lunga una dozzina di metri attraverso la foresta, le colline, le valli e i burroni. Questo sentiero di terra rimestata è una traccia del passaggio del terroro che si dirige lentamente a sud, consumando tutto quello che trova sul suo percorso.

Si dice che gli elementi del paesaggio che divora restino intatti dentro la creatura per decadi. Chissà quali scoperte si annidano nelle sue viscere.

22. AVAMPOSTO BIOLOGICO

Molti anni fa, i Ranger eressero una tenda usando diversi alti alberi come infissi, e la resero grande abbastanza da poter ospitare comodamente una dozzina di persone. Da allora, la tenda ha lasciato il passo a un edificio di più piani, con spazio sufficiente a contenere un piccolo villaggio. Qui, i residenti si sono dedicati allo studio della biologia della Valle, e sono diventati dei luminari, specialmente nell'ambito dei biofusi endemici dell'areale.

23. STAZIONE DELLE SORGENTI

La corrente si fa più impetuosa dove il fiume si restringe, sgorgando lesta da uno strettissimo canyon più avanti. La barca si impenna contro l'acqua

18. L'ALTO LAGO

SE LYN MIRA, FALEGNAME È IN GIOCO, ANDATE A 18.1

ALTRIMENTI, LEGGETE QUANTO SEGUE:

Il bacino svetta sulla foresta sottostante, brillando nel sole. Anche se l'estensione del lago è minore di quella del Biancocielo, l'acqua di questa conca nella montagna è molto più profonda; la sua superficie chiara e fresca si fa scura quando diventa abisso, nel centro. Gli Anziani sostengono che nessuno abbia mai raggiunto il fondo del lago e, guardandolo, non è difficile capire il perché. Quante caverne dimenticate si apriranno nelle sue profondità? Forse l'acqua dell'Alto Lago defluisce da qualche parte, seguendo passaggi sotterranei ancora più profondi.

18.1

Lyn emette un gridolino di felicità. Scatta verso la costa e, dopo averla raggiunta, inizia a tastare tutta allegra un grosso tronco parzialmente sommerso che è caduto verso la sponda del bacino.

"Non potevo chiedere di meglio", annuncia. "Nerbofrasso!" Bussa sulla sua superficie e questa risuona di un timbro bello pieno. "La corteccia è ancora intonsa, e queste parti marce non fanno che rendere più semplice l'incavatura! Meglio di così si muore"

Cercate un Nerbofrasso Marcio nel mazzo percorso e mettetelo in gioco.

Lyn dispone sul terreno un'ampia selezione di strumenti e prepara la sua sega. La lama d'energia scintilla e si anima. Indica il resto della sua dotation: "Invece che starvene lì impalati, perché non prendete una di queste e mi date una mano? Finiremo questa canoa più in fretta, se ci mettiamo

che si muove rapida, ma riuscite alla fine a passare la bocca del canyon e trovare una corda fissata al muro di roccia, perfetta per trascinarsi in avanti.

Dopo molto tempo passato a tirare, il canyon si amplia e conduce a un ampio bacino circolare. Molte piccole cascate rombano in coro, cancellando ogni altro suono col loro riversarsi nella polla color zaffiro.

23.1

Si dice che l'acqua della Stazione delle Sorgenti abbia proprietà magiche, e quando vi immergete tra le sue onde color zaffiro, capite il perché. L'acqua è fredda, ma non al punto da far rabbrividire: sentite un pizzicore che vi discende le braccia, mentre alcune bolle vi frizzano sulla pelle.

Quando, nuotando, scendete più in profondità, vedete delle forme emergere dalle tenebre color indaco: sono forme indefinite di animali e persone che vorticano e si immagazzinano passandovi accanto. L'oscurità sembra illuminata da una distesa di sabbia rilucente, ma, quando vi avvicinate, vi rendete conto che si tratta in realtà di un mare di stelle.

Vi addentrate nella coltre scintillante e le forme si muovono con voi e vi accompagnano. Poi, la luce si fa più intensa. Vi trovate ad andare incontro a un muro di luce pulsante, la attraversate e schizzate fuori dall'acqua.

Passate molto tempo sulle sponde del bacino, respirando affannosamente mentre i vostri polmoni si contraggono e bruciano. Ma anche se il cuore vi rimbomba nelle orecchie, sentite che non avete mai avuto la mente più sgombra.

Ottenete la carta Ricompensa *Limpidezza della Sorgente*.

24. POGGIO VERDEROVO

SE JARIS, GIOVANE OSTINATO È IN GIOCO, ANDATE A 24.1

ALTRIMENTI, LEGGETE QUANTO SEGUÉ:

L'erba alta rende impossibile scorgere la collinetta fino a quando il terreno non s'inarca. Vi trovate a percorrere ben presto un pendio poco scosceso.

Terminata la salita, vi trovate sulla sommità di una collina, proprio dove sta collocata una piattaforma di pietra logorata dal tempo e incrostata di licheni, con stretti fili di metallo che la attraversano. Per quanto opachi e sporchi siano, è ancora possibile vederli intrecciarsi in una serie di forme ben precise: segno che gli Estiani sono stati qui.

24.1

State per raggiungere la cima, e Jaris fa uno scatto per anticiparvi. Vi raccogliete a cerchio attorno alla pietra infestata sulla sommità del poggio e lì posate i vostri zaini e preparate un accampamento. Vi addormentate col morire della luce fioca della sera.

Una scossa vi destà. Vi mettete a sedere. Tutto è tenebra. Tutto è immobile. Siete soli, e i giacigli sono vuoti. Un brivido vi risale lungo la schiena, vi guardate attorno in preda alla frenesia. Poi, stando al centro del poggio, sentite un fremito nell'erba... proprio dietro di voi.

Mettete da parte tutte le altre componenti del gioco. Mescolate il mazzo sfida.

A partire dal ranger guida, e proseguendo in senso orario, ciascun ranger può pescare 1 carta sfida e metterla a faccia in su di fronte a sé, oppure può passare. Se un ranger passa, è considerato fuori dal giro e non può più pescare carte sfida durante questo evento.

Se un ranger pesca 1 carta sfida con l'icona 🌙, può scegliere di collocarla di fronte a un altro ranger che non ha passato o non è stato travolto dalla paura.

Quando un ranger ha di fronte a sé una coppia di carte con la stessa icona sfida, fa quanto segue in base all'icona:

2 o più 🌙: Hai sconfitto le tue paure! Ottenete la carta Ricompensa *Affronta le Tue Paure*.

2 o più 🔮: Visioni di un futuro prossimo ti affollano la mente. Perlustra 6 carte percorso e ottieni 1 energia in ciascun aspetto.

2 o più 🦇: La paura ti travolge! Subisci 1 ferita e scarta tutte le carte sfida di fronte a te. Non puoi pescare o ricevere altre carte sfida.

Una volta che tutti i ranger hanno passato o sono stati travolti dalla paura,

continuate.

Vi rimettete a sedere per guardare di nuovo il poggio, che ora è tinto del rosso compatto della sera. Jaris fa lo stesso, boccheggia d'improvviso, poi si rilassa vedendovi: per un attimo, vi fissate in silenzio. Jaris rabbrividisce: "Andiamocene", dice.

Lo fermate e vi congratulate con lui per essere stato così coraggioso da passare una notte a Poggio Verderovo.

Jaris ricambia il gesto, chiaramente provato. "Non è per niente come dice la gente. Ho avuto l'impressione che il Poggio volesse farmi capire qualcosa. Non sono sicuro cosa." Jaris vi porge un sorriso molto singolare, poi imbocca il sentiero in direzione di Pascolo.

Scartate Jaris, Giovane Ostinato. Riponete **DARE UNA MANO** nella collezione. Annotate che avete **AFFRONTATO LE PAURE PIÙ PROFONDE** nel Registro della Campagna.

25. LE ZIGGURAT RISONANTI

Dove le pianure attorno a Pascolo si alzano per incontrare le colline del confine occidentale della Valle, sorge la prima delle Ziggurat Risonanti. Alcuni dicono fosse parte di una rete di centrali energetiche che non è stata mai terminata, ma nessuno lo sa con certezza. Quello che si sa è che ci sono cinque ziggurat ancora in piedi, sparse per la Valle, ma ben di più sono quelle che sono crollate sotto il peso del tempo. Molti tra coloro che raggiungono la Valle da fuori dicono di averne viste di simili altrove.

Più ci si avvicina alla base della ziggurat più l'aria si carica di vibrazioni, producendo uno strano ronzio. Il riverbero fa salire la pressione alla testa. Qualsiasi cosa siano, le ziggurat sono ancora vive.

26. PONTE TESSIROCCIA

Il Pinnargent defluisce quieto sotto il grande ponte, ricavato dai Tessiroccia plasmando la Terra stessa. Questi disciplinati plasmarealità del Monastero hanno impiegato anni a far manifestare questa meraviglia, e il lavoro è terminato solo la primavera scorsa. Da allora, non si possono fare venti passi per Guglia senza sentire qualcuno lodarne l'utilità.

27. CUMULO DEL NAVIGATORE

Dalla sommità del pilastro conosciuto come Cumulo del Navigatore si può vedere per miglia e miglia in ogni direzione. Molti secoli fa, gli Estiani piantarono e coltivarono un arboreto sulla cima del monte e scavaroni sentieri e tornanti per raggiungerlo. Mentre vi avvicinate, un gruppo di uccelli dalle piume scure si leva nell'aria, spingendovi a guardare in direzione della Valle e verso le altezze lontane, al di là.

28. TERRAVORO

Da lontano sembra una gigantesca massa di terra che si staglia sulle vallate e oltre le altezze, o forse una cresta di ghiaia che attraversa le distese di alberi. Solo da vicino vi rendete conto che qualcosa non torna: l'altezza sempre regolare e la larghezza invariabile; le canaline di ventilazione che di tanto in tanto fanno traspire vapore nell'aria cattiva; la caverna spalancata dove il crinale termina in un avvallamento.

Avvicinandovi, vi accorgrete di come la terra (e i cespugli, gli alberi, le rocce, la polvere) sembri essere stata ammucchiata nell'interno delle fauci della caverna. Poi, l'intera "cresta" si muove, striscia in avanti e le fauci ingoiano qualche altro centimetro. Capite che l'intera formazione è in realtà uno dei leggendari terrori, i biofusi chilometrici che inesorabili, finiscono col consumare lentamente ogni cosa sul loro cammino.

28.1

Vi calate cautamente nella bocca spalancata del terravoro. Tossite un poco, quando l'aria umida e acre delle interiora vi entra nei polmoni. La luce sbiadisce velocemente a ogni passo e l'aria si fa più pesante. La terra, pure, si fa più sconnessa e caotica: continuando verso l'interno, vedete rocce e tronchi d'albero che lasciano il passo a sassi e ramaglie, ghiaia e stecchi, in frammenti sempre più piccoli.

Alla fine, incappate in una pozza fumante e ribollente, che sembra bloccare il passaggio. Vi guardate attorno: pare ci siano due strade da

percorre per superarla. Una, è una specie di sentiero che costeggia la pozza, proprio accanto a una serie di protuberanze che, a guardarle con attenzione, sembrano costole incastonate nella parete-terroso; l'altra, è un grosso tronco mezzo sommerso nella pozza, che pare abbastanza solido da trasportarvi dall'altra parte.

I RANGER SCELGONO:

A) Prendete la strada lungo la sponda: Pescate 1 carta sfida.

Se la carta ha l'icona ☀: Riuscite ad arrivare dall'altra parte della pozza sani e salvi, anche se uno strano movimento sopra le vostre teste vi fa rabbrividire più volte durante la traversata.

Altrimenti: Siete circa a metà del percorso, quando dozzine di acari senz'occhi e dal colorito pallido cascano dal "soffitto" e cominciano a brulicarvi addosso. Sono grandi come un pugno e passate un paio di minuti terrificanti a levarveli dai capelli e a gettarli nella pozza, prima che possiate arrivare dall'altra parte. **Ogni ranger subisce 3 fatiche.**

B) Salite sul tronco e attraversate la pozza: Pescate 1 carta sfida.

Se la carta ha un'icona ☀ o ▲: Riuscite ad arrivare dall'altra parte della pozza sani e salvi, anche se il tronco sprofonda nel liquido più di quello che vorreste.

Altrimenti: Siete circa a metà del percorso, quando scivolate. Prima che vi riesca di riprendere l'equilibrio, toccate inavvertitamente il contenuto della pozza con le gambe. I vostri vestiti iniziano immediatamente a emettere del fumo e a dissolversi e, anche se riuscite ad arrivare salvi dall'altra parte, non riuscite a spogliarvi prima che un po' dell'acido inizi a divorarvi la pelle e a lasciarvi addosso delle brutte ustioni. **Ogni ranger subisce 1 ferita.**

» Continue a leggere:

Procedete un altro poco. Siete quasi sul punto di tornare indietro per via del tanfo irrespirabile, quando vedete uno scintillio più avanti. Sembra essere un viticcio, qualcosa che non appartiene al terroso, ma che sembra in qualche modo collegato a lui: letteralmente, perché le sue radici sottili come capelli sembrano affondare nella carne del biofuso.

Esaminandole, giungete alla conclusione che si siano innestate nel sistema nervoso del terroso. Riflettendoci un attimo, trovate un modo per staccarle... e uno strano pensiero vi balza per la testa: e se le ricollegate al vostro, di sistema nervoso. Cosa potrebbe mai capitare?

Ottenete la carta Ricompensa Dendrorampicante.

29. IL PONTEVERDE

Una serie di alte piattaforme avvolte da rampicanti affiora dalla palude. Lunghi cavi, a loro volta imprigionati dai rampicanti, le collegano formando una passerella sopra le cime degli alberi. Il passaggio scricchiola e traballa quando lo attraversate, e più in basso riuscite a vedere il bastione alberato che tutti chiamano Cittadella di Cipresso. Sarà stabile abbastanza, questa passerella?

30. LA PALUDE DI MICHAEL

Nel cuore della nebbia candida e vorticosa, riuscite per un attimo a distinguere le forme di una rovina travolta da montagne di erba e mezza sommersa nell'acqua torbida.

Calypsa una volta vi ha raccontato che questo acquitrino deve il suo nome al primo reperto che un intrepido esploratore ha estratto dalle sue viscere: un apparecchio d'acciaio rosso, il cui uso ci è ancora sconosciuto, che aveva queste parole iscritte sulla sua superficie: "-tā di Michael."

31. LA CITTADELLA DI CIPRESCO

Passando oltre i tronchi torreggianti e le spesse radici di un paio di alberi di cipresso, vi trovate nella navata di una cattedrale arborea. Libellule, farfalle e moscerini gironzolano pigramente nell'aria ferma e tiepida. I cipressi svettano ovunque guardate, i loro rami si intrecciano a formare veri e propri muri di foglie. Il "pavimento", se così lo si può chiamare, è una pozza d'acqua stagnante, che ricopre l'intera superficie da un capo all'altro.

È profonda solo un paio di dita, ma questo basta a renderla uno specchio che riflette in ogni direzione, dandovi l'illusione che la Cittadella di

Cipresso splenda di una luce propria.

32. IL VARCO TORVO

SE KASENDE, CACCIATRICE ESPERTA È IN GIOCO, ANDATE A 32.1

ALTRIMENTI, LEGGETE QUANTO SEGUE:

Anche se la terra attorno alla palude è ricolma di alberi ammantati da erbacce e licheni, riuscite comunque a distinguere il famigerato Varco Torvo quando vi avvicinate.

Arbusti antichi si inarcano sul sentiero e formano un portico nodoso, fitto di arazzi di muschio e sbarrato dai rampicanti. Oltre le arcate, il sentiero scende fino agli abissi della palude.

32.1

"Eccoci arrivati", dice Kasende. "Questo è il Varco Torvo."

Arbusti antichi si inarcano sul sentiero e formano un portico nodoso, fitto di arazzi di muschio e sbarrato dai rampicanti. Oltre le arcate, il sentiero scende fino agli abissi della palude e voi sentite il suono ritmico e viscido di qualcosa che si muove nel fango.

Kasende si slaccia di dosso lo scagliaussurri. "È ora di mettersi al lavoro", dice. "Tenete gli occhi aperti: di solito i vermi-idra si nascondono appena sotto la superficie dell'acqua." Da qui, dovete proseguire verso l'interno della palude: una volta entrati nell'acqua stagnante, potrete iniziare a "sfoltire" qualche verme-idra.

Per aiutare Kasende a cacciare, proseguite su un percorso Palude, trovate e completate un Verme-Idra e poi completate Kasende con ▲.

33. AVAMPOSTO SOMMERSO

Kordo vi ha detto che, al tempo in cui hanno iniziato a esplorare la Valle, i Ranger hanno eretto avamposti a chilometri regolari. Alcuni li hanno costruiti di proposito nei luoghi più inospitali, nella convinzione che li sarebbero serviti più che altrove.

Scostando l'ennesima coltre di muschio e ragnatele, vi appare uno di questi avamposti sperduti. L'edificio è sprofondato quasi tutto nella palude e le pareti intrise di sporcizia, come anche i vermi-idra che sembrano aver preso residenza tra di esse, sono un segnale evidente: nessun ranger deve essere passato per questo avamposto, negli ultimi tempi.

34. AVAMPOSTO ARCHEOLOGICO

Silaro Mako, l'archeologo più famoso della Valle, ha eretto questo avamposto molti anni fa insieme a suo padre. Da allora, l'uomo ha passato ben poco tempo tra le sue mura, relegandolo a una specie di rimessa dove riporre alcuni dei reperti più interessanti tra quelli rinvenuti durante le sue spedizioni. All'interno dell'avamposto, infatti, trovate tavoli interamente ricoperti di artefatti, tutti catalogati e ordinati, ma anche diversi quadernetti grondanti delle osservazioni di Silaro Mako e dei suoi colleghi.

34.1

Passate al setaccio le note lasciate da Silaro Mako, dagli altri archeologi e dagli storici che hanno lavorato qui nel corso degli anni.

PESCATE 2 CARTE SFIDA. LEGGETE IL TESTO CHE RIPORTA LA COPPIA DI SIMBOLI SULLE CARTE PEScate:

Simboli ☀ ☀:

Alla data del vecchio calendario indicata come "2085 D.C.", è riportato che la Grande Barriera dell'Arcologia Atlantea ha annunciato di aver ricevuto un'ultima comunicazione dalla squadra di costruzione delle Ombre di Lagrange. A causa delle tempeste sempre più violente, le loro navi non sono riuscite a tornare sulla Terra.

Simboli ▲ ▲:

Alla data del vecchio calendario indicata come "2078 D.C.", è riportato

tato che gli Estiani celebrano la prima pietra miliare di un Progetto Generazionale portato avanti coi "cugini d'oriente": il "Mare di Messipia" ha iniziato a riempirsi. Poco dopo, hanno tenuto una cerimonia per un grande fiume il cui nome vi sembra troppo complicato da tradurre.

Simboli :

Alla data del vecchio calendario indicata come "2099 D.C.", è riportato che gli esploratori estiani si imbattono in un "Autocombattente Classe Sentinella", rimasto impantanato nel "settore 272-59B". Conteneva un messaggio della "Arcologia di Washington", che stava tentando di ristabilire un contatto con "le arcologie perdute degli Stati Occidentali". Tuttavia, l'autocombattente sembrava del tutto inerte. Gli esploratori non sono mai riusciti a trovare un modo per riattivarlo, né per inviare un messaggio all'Est.

Simboli :

Alla data del vecchio calendario indicata come "2091 D.C.", è riportato che gli Estiani, a causa dell'estrema interferenza atmosferica e del deterioramento della rete di satelliti, da più di un anno non sono in grado di ricevere messaggi da distanze maggiori di 500 km.

Simboli :

Alla data "451" del calendario degli Estiani, è riportato che questi hanno ricollocato un terzo delle risorse disponibili nell'arcologia al "nuovo Progetto Generazionale". Non è indicato di cosa si tratti.

Simboli :

Alla data "811" del calendario degli Estiani, è riportato che la popolazione dell'arcologia si è dimezzata, come previsto "da tutte le proiezioni pianificate."

35. ANELLI DELLA LUNA

Innalzandosi da una serie di piccole colline sul limitare della grande prateria di Pascolo, ognuno di questi immensi pilastri sostiene un cerchio di metallo e ceramica di un grigio cupo. Alcuni si sono rotti, formando mezze e quarti di luna, ma altri sono ancora pieni. I paesani, giù a Pascolo, dicono che, se si raggiungono i confini della Valle e si punta un cannocchiale per guardare attraverso tutti i cerchi allo stesso tempo, è possibile vedere un mondo parallelo affiancare il nostro. Tuttavia, quasi ogni artefice che ha avuto modo di ispezionare gli anelli crede che siano parte di una vasta (e non più funzionante) rete di sensori.

36. LE ROVINE ALLUVIONALI

È nella pianura a sud di Capitombolo che il Pinnargento raccoglie i suoi affluenti, prima di compiere la discesa finale oltre la cascata e piombar nella Verdesia. In quel punto si trova un miscuglio confusionario di edifici in rovina, grandi massi ed enormi pezzi di muratura, tutti dello stesso genere di quelli della grande diga a nord, quella che ora chiamano Muro Spezzato. È lì che la catastrofica inondazione causata dal suo collasso si è lasciata dietro le rovine della civiltà estiana.

37. CONCA DEL SOLE

In una enorme fossa scavata nei secoli nella nuda roccia rossa, qualcuno ha piantato un giardino rigoglioso. Tubature, nelle quali scorre probabilmente dell'acqua, entrano ed escono dalla conca e da altre buche minori più periferiche: in ciascuna sono state coltivate miriadi di piante, di ogni genere e specie. È come se questo altopiano baciato dal sole ospitasse un erbario vivente di ogni pianta della Valle, e non solo.

38. RUPE DELLA VEDETTA

Dalla rupe si può vedere per dozzine, forse persino per centinaia di chilometri, attraverso l'oceano verde che riempie le lande a sud della Valle. Da questa posizione privilegiata, gli abitanti di Capitombolo sorvegliano la Verdesia. Oggi, come in molte altre occasioni, è tutto molto silenzioso.

39. UN MIRAGGIO?

ENTRA IN GIOCO SE AVETE INCONTRATO UN INTRUSO, ANDATE A 39.1

ALTRIMENTI, ANDATE A 39.2

COMPLETA  SE AVETE INCONTRATO UN INTRUSO, ANDATE A 39.4

ALTRIMENTI, ANDATE A 39.5

39.1

Uno sprazzo di luce, uno strano movimento tra le ombre, e sentite la presenza familiare dello yeti. Vedete di nuovo la sua sagoma scomparire dietro un albero in lontananza.

Dovrete completare UN MIRAGGIO? con  per riuscire a stanare di nuovo lo yeti.

Andate a 39.3.

39.2

Vedete un'ombra muoversi tra gli alberi. Restate immobili, cercando un modo per osservarla meglio. La forma sembra umanoide, ma ben più alta di voi, e la sua postura è leggermente ricurva. Esce allo scoperto e per un attimo riuscite a distinguere un essere ricoperto di una lunga pelliccia. Poi, quell'essere torna al riparo dell'albero e svanisce. Accorrete sul posto, ma non trovate nulla.

Dovrete completare UN MIRAGGIO? con  per riuscire a stare al passo con la misteriosa figura.

Andate a 39.3.

39.3

LEGGETE QUELLO CHE SI APPLICA AL VOSTRO CASO:

Se Kordo, Ranger Veterano è in gioco:

Gli occhi di Kordo si illuminano, e anche lui si muove verso il luogo in cui era la creatura. Si ferma all'albero, e indica un piccolo ramo spezzato a metà. Poco oltre, si possono notare alcuni ciuffi d'erba piegati. Senza dire una parola, Kordo si lancia attraverso la boscaglia, facendovi cenno di seguirlo.

Collocate 5  su *Un Miraggio?*

Altrimenti, leggete:

Cercate a terra un indizio del passaggio della creatura. Rametti spezzati, impronte... qualsiasi cosa, pur di capire dove possa essere finita la misteriosa creatura. Di certo, sarebbe tutto molto gradito a un cacciatore esperto come Kordo, giù a Ermotronco.

39.4

Seguite le orme dello yeti come avete già fatto in passato. Non appena vi avvicinate, la figura svicola dietro un albero vicino. Siete sicuri che non ci sia modo, per un essere così grosso, di riuscire a nascondersi dietro un albero tanto fino... ma l'assenza dello yeti vi smentisce ancora una volta.

SE KORDO, RANGER VETERANO È IN GIOCO, ANDATE A 39.6

ALTRIMENTI, LEGGETE QUANTO SEGUE:

Vi girate, e una figura familiare sta ritta di fronte a voi. Lo yeti allarga le braccia e vi raggiunge: le sue mani pelose sono a pochi centimetri da voi. Poi, abbassa le braccia. Esitanti, allargate le vostre e restituite il gesto. Lo yeti borbotta sommessamente, producendo un suono che ha un che di soddisfatto. Fa un passo indietro e scompare nella foresta. Sentite una sensazione di calma, ora che sapete che vi siete fatti un amico (amica?) tra gli alberi di questa foresta.

Ogni ranger allevia 2 fatiche.

39.5

Vi muovete attraverso gli alberi senza essere del tutto sicuri di essere effettivamente sulle tracce di qualcosa. In realtà, non siete nemmeno certi di aver visto nulla. Cercate un'orma, il segno di un passaggio della creatura, qualsiasi cosa possa guidarvi. Poi, di colpo, svoltate un albero e vi trovate faccia a faccia con un umanoide alto e villoso, le cui fattezze sembrano mescalare umano e... qualcos'altro. Avete sentito delle storie sugli yeti in passato, ma eravate certi che fossero solo questo: delle storie!

Fissate a lungo lo yeti, e lui (lei?) vi fissa di rimando. I suoi occhi penetrano nei vostri, ma vi sentite stranamente a vostro agio, come se tra di voi ci fosse un qualche arcaico legame.

Fate per parlargli, e in risposta ringhia con tono sommesso, stranamente non minaccioso. Poi, fa un passo indietro, si accuccia dietro a un albero e quando lo seguite, non c'è più! Tutto quello che rimane al suo posto è uno strano ovale argentato. Lo raccogliete da terra.

Ottenete la carta Ricompensa Translocatore. Annotate che avete **INCONTRATO UN INTRUSO** nel Registro della Campagna.

SE KORDO, RANGER VETERANO È IN GIOCO, ANDATE A 39.6

ALTRIMENTI, LEGGETE QUANTO SEGUVE:

Cercate di stare al passo dello yeti, ma invano: qualche secondo, ed è di nuovo scomparso. Se volete continuare a braccarlo, vi servirà qualcuno di più abile di quanto lo siate voi. Magari Kordo, giù a Ermotronco, potrebbe darvi una mano a seguire le sue tracce.

39.6

Kordo respira lentamente. "Beh, cosa stiamo aspettando? Diamoci una mossa!"

L'uomo nota subito che la terra abbonda di ciuffi di pelo, segni di impronte, erba piegata e altre testimonianze del passaggio della creatura. Tutto avviene molto velocemente: quasi trascinandovi, vi obbliga ad attraversare la boscaglia con lui, passando da una traccia all'altra.

Dopo cinque intensi minuti trascorsi correndo attraverso il bosco, scorgete finalmente lo yeti che si attarda sul lato più lontano di una piccola radura. Kordo si ferma accanto a voi e tende le mani verso la creatura. "Aspetta, aspetta. Non vogliamo farti del male."

Lo yeti vi osserva tutti per un momento, ma in special modo Kordo. Poi, lento e consapevole, vi annuisce. Estrae un piccolo ovale d'argento da chissà dove e lo poggia a terra. Qualche secondo dopo, senza alcun rumore, svanisce nel nulla. Kordo resta immobile e un sorriso ampio come la Valle stessa gli si forma in volto. Lacrime di gioia gli solcano le guance.

Più tardi, quello stesso giorno, Kordo vi parla mentre finisce di far bagagli. "Me ne torno a Ermotronco. Vi ringrazio per l'aiuto. Non lo dimenticherò."

Gli stringete la mano e lo osservate mentre scompare lungo il sentiero, fischiando una melodia spensierata.

Scartate Kordo, Ranger Veterano. Riponete **DARE UNA MANO** nella collezione. Ottenete la carta Ricompensa *Istinto di Kordo*. Annotate che avete **SCOVATO LA PREDA DI KORDO** nel Registro della Campagna.

40. LA FITTASELVA

I mucchi di sempreverde delle montagne settentrionali sono composti da enormi cedri bacati inframezzati da abeti argentati, tutti ornati di muschio pendulo. Neanche un'oncia di luce riesce a filtrare attraverso la volta verde, e questo dà l'impressione che la foresta sia una tetra cattedrale, ricolma di tronchi e rocce dipinte di licheni. Non riuscite a vedere più di qualche metro davanti al vostro naso... tutto intorno a voi, la foresta non potrebbe sembrare più quieta di così.

41. LUNN, CUSTODE DELL'AVAMPOSTO

ENTRA IN GIOCO SE AVETE **SALVATO LUNN**, ANDATE A 41.1,
ALTRIMENTI, ANDATE A 41.2

COMPLETA SE AVETE **SALVATO LUNN**, ANDATE A 41.3,
ALTRIMENTI, ANDATE A 41.4

COMPLETA

ANDATE A 41.5

41.1

Lunn sembra non essersi nemmeno cambiato: indossa ancora quel mantellone esagerato (è di certo quello, perché ha anche i buchi della sua ultima sfortunata avventura). "Chi si rivede!" Grida. "Davvero una bella sorpresa!"

Fa cenno di raggiungerlo: "Ho molta roba da scambiare, come sempre. E dopo l'ultima volta, penso che qualche scontincio sia d'obbligo." Dice, facendo l'occhialino e indicando il maestoso mucchio di cianfrusaglie alle sue spalle.

Completate Lunn, Custode dell'Avamposto con per barattare con lui.

41.2

Un ometto che indossa un mantello da ranger che pare essergli almeno di due taglie troppo largo se ne esce dal sottobosco e saluta. "Delle persone!" Grida. "Non si vedono spesso dei viaggiatori da queste parti. Che grande occasione!"

Fa cenno di raggiungerlo: "Se mai servisse, ho qui degli oggetti speciali che nemmeno Guglia si sogna d'avere (figuriamoci il resto della Valle). Sono qui da qualche parte." Non potete trattenervi dal buttare un occhio alla specie di rudere dismesso che sta alle sue spalle, ma Lunn non sembra farci caso.

Completate Lunn, Custode dell'Avamposto con per barattare con lui.

41.3

Lunn spiega un rotolo di stoffa di fronte a sé, rivelando in questo modo la sua collezione di reperti.

"Vedete qualcosa che vi garba?" Chiede. "Sarò felice di scambiarlo con qualunque cosa. È il minimo: se non fosse per voi, sarei ancora sperduto nella foresta!"

Ogni ranger può cercare uno Strumento nel suo mazzo ranger e aggiungerlo alla sua mano.

Poi, ogni ranger può riporre nella collezione uno Strumento dalla sua mano: se lo fa, sceglie uno Strumento iniziale nella collezione per il quale soddisfa i requisiti di aspetto e lo aggiunge alla sua mano (*questa modifica al mazzo è permanente*).

Lunn scambia volentieri con voi. Quando avete portato a termine il baratto, ripone il suo rotolo e si dirige verso la foresta, fischiando il suo solito motivetto.

41.4

Lunn vi fa avvicinare e poggia a terra un rotolo di stoffa. Slega la cinghia di cuoio di artilope e lo spiega, rivelando la sua collezione di reperti. "Vedete qualcosa che vi garba?" Vi chiede. "Sono pronto a qualsiasi scambio."

Ogni ranger può riporre nella collezione uno Strumento dalla sua mano. Se lo fa, quel ranger sceglie uno Strumento iniziale nella collezione per il quale soddisfa i requisiti di aspetto e lo aggiunge alla sua mano (*questa modifica al mazzo è permanente*).

Lunn squittisce mentre esamina la sua nuova proprietà. Poi la ripone nel rotolo, che richiude, e se la svigna tra gli alberi senza nemmeno salutare. Lo sentite fischiare una strana e sconclusionata melodia, anche dopo che è scomparso oltre le foglie.

41.5

Lunn grugnisce e cade a terra. La ferita non sembra porlo in pericolo di vita ma, quando cercate di smuoverlo, lui si raggomitola e geme. Tirate fuori le vostre riserve mediche e iniziate a trattare le sue ferite. Potrebbe volerci del tempo.

Terminate la giornata.

42. APPRODO TRA LE FRONDE

ENTRA IN GIOCO ANDATE A 42.1

COMPLETA ♦ ANDATE A 42.2

42.1

Alta sulla Stazione Ermotronco sta una serie di piattaforme circolari di legno levigato e carbonio forgiate. Durante il vostro addestramento, vi facevano da ombrello nei giorni di bel tempo e vento calmo. Erano un ottimo posto dove passare il tempo a prendere il sole, a meditare o a guardare la superficie di specchio del lago Biancocielo. Avete passato diverso tempo anche a osservare, con un po' di mestizia, l'aeronave Lesta, col suo scafo che scintillava nel sole, tutte le volte che Ben Amon la montava e si lanciava nell'aria con essa.

Gli appoggi del veicolo si comprimevano e poi si slanciavano con un movimento improvviso, proiettando la nave verso l'alto con forza tremenda. Poi, una volta che questa raggiungeva l'apice del salto, spiegava le sue ali e iniziava a planare verso l'orizzonte senza emettere suono, scendendo poco alla volta verso la sua destinazione.

Calypsa ha raccontato a voi e agli altri iniziati che la Lesta è solita capottarsi e schiantarsi durante il maltempo, e che se la si fa volare per lunghe distanze i dischi si prosciugano, facendola precipitare verso terra e lasciandola immobile per giorni, fino a quando non si ricarica.

Tutto per dissuadervi dal prendere la Lesta, naturalmente. Eppure, quando guardate l'aeronave non riuscite a non provare un senso d'eccitazione. Librarsi sopra la Valle sarebbe un'esperienza esaltante, anche se probabilmente un po' spaventosa. Ora che siete dei ranger a pieno titolo, forse potrete convincere il suo equipaggio a portarvi a fare un giro.

Completate l'Approdo tra le Fronde con ♦ per fare un giro con la Lesta.

42.2

Montate a bordo nel momento esatto in cui Ben Amon sbuca dalla rimessa e prende posto sul sedile del guidatore. "Allacciate le cinture!" Dice, mentre si cala un paio di occhiali sugli occhi. "Ho sentito che avete imbastito una bella argomentazione con l'equipaggio. Ma a dirla tutta", vi dice sorridendo, "non mi è mai servito trovare grandi scuse per portare la Lesta a fare un giro. Non c'è niente in questo mondo come il volo. Vedrete!" Detto questo, Ben Amon attiva una serie di interruttori e sentite la Lesta animarsi.

Potete decidere di passare subito alla fase Viaggiare. Se lo fate, viaggiate verso un qualsiasi Luogo fino a 3 percorsi di distanza (fiumi compresi), ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo.

Se scegliete di viaggiare in questo modo, usate il tipo di terreno dell'ultimo percorso che attraversate, scartate la carta sfida attiva e non risolvete il resto di questa prova.

Altrimenti, scartate Approdo tra le Fronde e risolvete il resto della prova come di norma.

43. GIARDINI PENSILI

Cinque metri dal livello del terreno, l'arcata che porta fuori dell'Ermotronco prosegue in una passerella ondeggiante costruita in legno e corda. Oltre, le grandi casse-giardino, ciascuna grande come lo scafo di una piccola barca e grondante di piante, penzolano dai rami spessi dell'albero. Come il vento cambia direzione, intercettate il profumo dei fiori che sbocciano e della verdura matura.

44. KORDO, RANGER VETERANO

ENTRA IN GIOCO SE NESSUNA TRA LE MISSIONI COMPRENDERE O COMBATTERE È IN CORSO, ANDATE A 44.1

SE AVETE SCOVATO LA PREDA DI KORDO, ANDATE A 44.2

ALTRIMENTI, ANDATE A 44.3

COMPLETA ▲

SE DARE UNA MANO È ASSEGNATA A KORDO, RANGER VETERANO, ANDATE A 44.4

SE AVETE SCOVATO LA PREDA DI KORDO, ANDATE A 44.5

ALTRIMENTI, ANDATE A 44.6

COMPLETA ★

ANDATE A 44.7

44.1

Attraverso la boscaglia, riuscite a sentire due persone che litigano. Una la riconoscete subito: si tratta di Kordo Haverson. L'altra, vi ci vuole qualche minuto per identificarla, ma alla fine vi rendete conto che si tratta della Vate di Ermotronco, Nal. Deve essere la prima volta che le sentite alzare la voce.

Vi fate avanti e sorprendete i due nel mezzo di un acceso dibattito. La faccia di Kordo è paonazza, mentre Nal tiene le braccia conserte e lo sta guardando in cagnesco. Anche se non siete certi del motivo del confronto, avete l'impressione che sia il caso di intervenire.

Se Nal, Vate degli Spiriti non è in gioco, cercatela nel mazzo percorso e mettetela in gioco nella stessa area di Kordo, Ranger Veterano. Non leggete il suo paragrafo.

Andate a 45.4.

44.2

Non appena vi vede, Kordo ruggisce un benvenuto. "I grandi cacciatori sono tornati! È bello vedervi. Solo un momento, che prendo una bottiglia di quello buono."

Passate un po' di ore felici a chiacchierare con Kordo. Quando si fa l'ora di levarle le tende, lui vi abbraccia e pare persino un po' triste di vedervi andare via.

"Sono lieto che siate venuti, compagni. Sapete, dovremmo proprio andare a caccia insieme, uno di questi giorni... "più prima che poi", come si dice. Ho sentito parecchie storie, bestie ancora più elusive del fantasma su a nord."

44.3

Avete imparato a conoscere bene Kordo Haverson durante il vostro addestramento, ma questa volta il vecchio ranger a riposo vi porge un sorriso caloroso e vi accoglie in modo diverso. "Bentornati, compagni! Cos'ha avuto questa pattuglia in serbo per voi?"

Vi rendete conto che, ora che l'addestramento è terminato, Kordo non vi vede più come degli studentelli imberbi, ma come suoi pari. Ora, avete finalmente la possibilità di apprezzare un lato del cacciatore veterano che non avevate mai potuto sperimentare.

Riuscite a convincere Kordo a parlare di alcune delle sue battute di caccia. Ridacchia. "Beh, la mia preda più ambita è quella che non ho ancora catturato... per ora. Su a... no, sapete cosa, è meglio che non ne parli. Non voglio spingervi a inseguire false speranze."

Completate Kordo, Ranger Veterano con ▲ per sapere di più della sua preda evanescente.

44.4

Kordo si ferma e osserva severo: "Voi avete qualche pensiero per la testa. Volete ancora aiutarmi? Posso sempre tornare a Ermotronco e rimandare a un'altra volta."

I RANGER SCELGONO:

A) Continuate ad aiutare Kordo: Scartate tutti i ▲ da Kordo, Ranger Veterano. **DARE UNA MANO** gli rimane assegnata.

B) Rispedite lo a Ermotronco: Scartate Kordo, Ranger Veterano. Riponete **DARE UNA MANO** nella collezione. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

44.5

"Quindi state già pensando a un'altra battuta di caccia!" Kordo sembra piuttosto soddisfatto. "Bene, un giorno di questi porgerò l'orecchio a terra per vedere se riesco a trovare una preda adatta a noi. Potrebbe volerci un po' comunque. Quindi, quel giorno non sarà oggi."

Ogni ranger allevia 2 fatiche.

44.6

"Sapete", dice Kordo con un sorriso furbo che gli attraversa quel suo volto solcato dal tempo. "Ora che siete dei veri ranger, l'Anziana Thrush non vi può più impedire di venire a caccia con me solo perché è 'troppo pericoloso'."

"Su, nei Boschi del Nord, quelli sulle montagne al di là della Valle, c'è qualcosa che ha evitato ogni mia trappola. Qualcosa che mi ha fatto mangiare la polvere ogni volta che ho cercato di seguirla. Nulla più che un'ombra tra gli alberi, parrebbe." Vi tende la mano. "Cosa ne dite, compagni? Vogliamo andare a nord per dare la caccia alla mia preda più ambita?"

I RANGER SCELGONO:

A) Accompagnate Kordo all'Avamposto Settentrionale: Scartate tutti i **A** da Kordo, Ranger Veterano e assegnategli la carta Missione **DARE UNA MANO**.

B) Magari un'altra volta: Scartate Kordo, Ranger Veterano. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

44.7

Kordo barcolla e quasi cade a terra. Del sangue spilla copioso dalla sua gamba, e il suo piede è piegato in un'angolazione preoccupante.

"Colpa mia," grugnisce. "Scusatemi, ma non penso che tornerò a camminare tanto presto. Pensate di riuscire a rattopparmi?"

Terminate la giornata.

45. NAL, VATE DEGLI SPIRITI

ENTRA IN GIOCO	SE NESSUNA TRA LE MISSIONI COMPRENDERE O COMBATTERE È IN CORSO, ANDATE A 45.1
	SE AVETE PARLATO CON UNO SPIRITO, ANDATE A 45.2
	ALTRIMENTI, ANDATE A 45.3
COMPLETA A	SE DARE UNA MANO È ASSEGNATA A NAL, VATE DEGLI SPIRITI, ANDATE A 45.5
	SE AVETE PARLATO CON UNO SPIRITO, ANDATE A 45.6
	ALTRIMENTI, ANDATE A 45.7
COMPLETA *	ANDATE A 45.8

45.1

Da uno dei balconi di Ermotronco, sentite arrivare il suono di due persone che litigano. Una le riconoscete subito: si tratta di Kordo Haverson. L'altra, vi ci vuole qualche minuto per identificarla, ma alla fine vi rendete conto che si tratta della Vate di Ermotronco, Nal. Deve essere la prima volta che le sentite alzare la voce.

Vi fate avanti e sorprendete i due nel mezzo di un acceso dibattito. La faccia di Kordo è paonazza, mentre Nal tiene le braccia conserte e lo sta guardando in cagnesco.

Anche se non siete certi del motivo del confronto, avete l'impressione che sia il caso di intervenire

Se Kordo, Ranger Veterano non è in gioco, cercatelo nel mazzo percorso e mettetelo in gioco nella stessa area di *Nal, Vate degli Spiriti*. Non leggete

il suo paragrafo.

Andate a **45.4**.

45.2

Quando vi nota, Nal sorride. "Ho passato un altro po' di tempo a parlare con la pianta della Verdesia che abbiamo trovato al mercato", dice. "Sarete felici di sapere che riesco di nuovo a sentire lo spirito della Verdesia, anche se non troppo chiaramente. È distratta. Pare preoccupata per qualcosa."

"Anche lo spirito della Valle è agitato... state attenti là fuori: se avete bisogno, non fatevi problemi a chiedere aiuto agli antenati.". "E già che ci siamo", dice. "Vi andrebbe di accompagnarmi di nuovo al mercato?"

Completate Nal, Vate degli Spiriti con A per organizzare un altro viaggio verso il Mercato di Kobo.

45.3

Vi imbattete in Nal, la Vate degli Spiriti della Stazione Ermotronco, che se ne sta seduta a gambe incrociate davanti a quello che sembra essere un disco di acqua fluttuante. I suoi occhi sono chiusi, cosa che vi fa pensare non sia il caso di interromperlo... qualunque cosa stia facendo. Quindi, aspettate in silenzio per qualche minuto.

I Vati degli Spiriti della Valle sono tra i più abili nel comunicare col mondo al di là del visibile. Tutti loro possono parlare con gli spiriti, grandi e piccoli, ma anche con le anime degli antenati.

Ma le doti di Nal sono particolarmente affinate. Questo perché, grazie a un congegno costruito da Ben Amon, la donna è in grado di comunicare anche a distanze molto lunghe non solo a parole, ma anche proiettando visioni ed emozioni fin dentro la mente dei ranger sul campo.

Dopo diversi minuti, la Vate apre gli occhi e vi parla. "Lo spirito della Valle era ansioso di informarmi del vostro arrivo", dice. Si volta verso di voi e vi sorride calorosa. "Come posso esservi d'aiuto? Se avete bisogno che invii un messaggio, temo che per il momento non potrò esservi utile: lo spirito della Verdesia, la grande giungla del Sud, ha smesso di parlarmi. E io non so il perché. Sento che, prima di occuparmi d'altro, devo assolutamente fare luce su questo mistero. Se non lo facessi, non riuscirei a pensare ad altro. Non farei altro che pensare che c'è qualcosa che non quadra."

Completate Nal, Vate degli Spiriti con A per offrirvi di darle una mano.

45.4

Vi intromettete tra Nal e Kordo e chiedete loro di cosa abbiano iniziato a discutere. Kordo sbuffa per un attimo, mentre Nal fa un'espressione impaziente e si rivolge a voi.

"In realtà non abbiamo mai smesso, di discuterne. È così da quando ci conosciamo", dice. "Riguarda il nostro ruolo qui, sia come ranger che come abitanti di questa valle."

"Non farla così drammatica", brontola Kordo. "T'ho solo detto che se davvero siamo dei guardiani, dobbiamo comportarci come tali fino in fondo. E questo vale anche per gli errori degli Antichi."

"I biofusi non sono degli 'errori'!" Ribatte Nal. "Saranno anche stati creati per uno scopo preciso millenni fa, ma da allora si sono evoluti. Sono diventati parte dell'ecosistema. Si riproducono, coesistono, sono esattamente come tutte le altre creature."

"Quindi quel guastante caustico che sta gironzolando per i boschi della Valle sta coesistendo con tutto il resto?" Kordo vi guarda. "Magari potete farla rinsavire. Nal pensa che quella grossa macchina divoratrice dalla lingua appiccicoso e dalla saliva acida sia parte integrante di questo ambiente. Io, d'altro canto, penso che l'ambiente se lo stia mangiando un pezzo alla volta. E che, se non la fermiamo, finirà per lasciarsi dietro il nulla assoluto. Che dite voi?"

Così dicendo, mette una mano in tasca e tira fuori una palla di tessuto, lanciandovela ammiccando. La prendete al volo e la aprite. Dentro non c'è nulla. Ma la palla stessa, è in realtà una lama di stoffa lunga e dall'apparenza letale.

Ottenete la carta Ricompensa *Lama di Stoffa*.

Nal sospira. "Beh, suppongo sia un modo come un altro di descriverlo", dice, "ma il guastante caustico, come tutti gli altri biofusi qui attorno, è

comunque una parte importante dell'ecosistema. Io di 'drastiche riduzioni nella popolazione faunistica' non ne ho viste. Tu sì, Kordo? Se il guastante fosse solo un errore, come spieghi il fatto che la natura non l'ha ancora corretto, questo errore? Non mangia tutto. Solo quello che deve."

Kordo grugnisce. "Ma sentila. E come pensi di provarlo? Con quel tuo piano bislacca? Com'era? Ricoprirsi di pastella di foglie e vedere se il guastante ti mangia in salsa, o se ti sputa fuori? Proprio una grande idea."

"Se ho ragione io", dice Nal, "e ho ragione io, il guastante non mangia piante vive, né quello che ha il loro sapore. Non sta divorando la foresta: sta aiutando a mantenerla in equilibrio."

I RANGER SCELGONO:

A) Ha ragione Kordo. Il guastante deve sparire: Ottenete la carta Missione **COMBATTERE**.

B) Ha ragione Nal. Il guastante è solo incompreso: Ottenete la carta Missione **COMPRENDERE**.

45.5

Nal vi sorprende mentre controllate e ricontrollate la posizione del sole nel cielo. "Siete preoccupati per l'ora, è chiaro. Dovete tornare alla vostra missione o avete ancora tempo per accompagnarmi al Mercato di Kobo?"

I RANGER SCELGONO:

A) Continuate ad aiutare Nal: Scartate tutti i  da Nal, Vate degli Spiriti.

B) Separatevi: Scartate Nal, Vate degli Spiriti. Riponete **DARE UNA MANO** nella collezione. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

45.6

"Dunque? Cosa ne pensate?" Chiede Nal. "Vi andrebbe di accompagnarmi di nuovo al Mercato? Ho sentito che Ren Kobo ha fatto ritorno dai suoi viaggi: sono sempre molto curiosa di vedere cosa ha portato di bello."

I RANGER SCELGONO:

A) Accompagnate Nal al Mercato di Kobo: Scartate tutti i  da Nal, Vate degli Spiriti e assegnete la carta Missione **DARE UNA MANO**.

B) Magari un'altra volta: Scartate Nal, Vate degli Spiriti. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

45.7

Nal si alza in piedi e un disco fluttuante, che galleggiava davanti a lei, si posa a terra.

"Come immagino sappiate, l'Anziana Thrush ha bisogno del mio intervento quando c'è da comunicare telepaticamente coi ranger... ma per poterlo fare in modo efficacie, ho bisogno del supporto degli spiriti più potenti di questa terra. Quello della Verdesia è uno di loro. Possiede una connessione profonda con lo spirito della Valle, come se si trattasse di una madre con suo figlio, ma per qualche ragione non riesco a contattarlo. È parecchio frustrante."

"Mi è giunto all'orecchio che una botanica itinerante ha recentemente fatto ritorno da una spedizione verso la Verdesia, e che si sta portando appresso un germoglio di una pianta rara. Al momento, dovrebbe trovarsi nei quartieri commerciali del Mercato di Kobo. Se potessi avere tra le mani uno di quegli esemplari, potrei usarlo per legare di nuovo con lo spirito della Verdesia. Vi andrebbe di accompagnarmi al mercato? Ve ne sarei davvero molto grata."

I RANGER SCELGONO:

A) Accompagnate Nal al Mercato di Kobo: Scartate tutti i  da Nal, Vate degli Spiriti e assegnete la carta Missione **DARE UNA MANO**.

B) Magari un'altra volta: Scartate Nal, Vate degli Spiriti. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

45.8

Nal cede e cade a terra. Accorrete per prestarle soccorso, ripulite un piccolo spiazzo e cercate di farla sistemare comodamente. Ben presto, vi rendete conto che avrete bisogno di tutta la notte, per medicare le sue ferite.

Terminate la giornata.

46. BANCARELLE DEI COLTIVATORI

Non appena vi avvicinate al centro del villaggio di Pascolo, sentite il suono gioiale del commercio. I raccolitori e gli allevatori del luogo hanno messo su le loro bancarelle e la gente di Pascolo si è radunata sia per scambiare beni che per socializzare. I banchi di pino e carbonio forgiato sono un tripudio di vita, e i loro tendaggi sono fatti di lunghi fili d'erba intrecciati e tinti di una moltitudine di colori vibranti. La maggior parte è rifornita di cibarie, dal pane appena sfornato alle conserve di muschociliegie, fino al montone affumicato. Notate però che, in mezzo a tutto questo, una manciata di gente commercia anche strumenti e vari tipi di equipaggiamento.

47. HY PIMPOT, CUOCO

ENTRA IN GIOCO ANDATE A 47.1

COMPLETA  SE **DARE UNA MANO** È ASSEGNATA A **HY PIMPOT, CUOCO, ANDATE A 47.2**

ALTRIMENTI, ANDATE A 47.3

COMPLETA  ANDATE A 47.6

47.1

Sentite il fischiottare stridulo di Hy ben prima di vederlo. Si dice che ogni singolo ranger della Valle abbia provato a insegnare a Hy Pimpot una canzone diversa da fischiottare, ma nessuno di loro pare esserci mai riuscito.

A un certo punto, riuscite finalmente a vedere questo tozzo gnomo d'un uomo affettare e mescolare erbe e vegetali dall'odore acre all'interno di una grande ciotola. "Bene bene, eccovi dunque", vi dice senza distogliere lo sguardo. "Provate questo stufato. Devo riuscire a capire se ho trovato l'equilibrio giusto tra 'piacevole pizzicore' e 'scuia-lingua'. Mhhh, di cosa potrebbe avere bisogno questo stufato, mi chiedo? Magari di un po' di alghette? Di una radice del pianto?"

Potete dare una mano a Hy Pimpot raccogliendo gli ingredienti per lo stufato, o potete completarlo con  per chiedergli come cucinare uno stufato eccellente.

47.2

"Ah, i miei cari ranger!" Hy Pimpot vi saluta con un cenno. "Che altro mi avete portato di buono? Spero non altra erba di riso o altre foglie di cicoria, perché quelle me le posso procurare qui! Dovrete allontanarvi un po' da Ermotronco per raccogliere qualcosa di interessante, o questa zuppa finirà col diventare... sciapa! Volete ancora dare una mano, o è meglio che me ne vada a casa?"

I RANGER SCELGONO:

A) Continue a dare una mano: Scartate tutti i  da Hy Pimpot, Cuoco.

B) Magari un'altra volta, meglio che Hy vada a casa: Scartate Hy Pimpot, Cuoco. Riponete **DARE UNA MANO** nella collezione. Ogni ranger allevia 1 fatica.

47.3

"Beh...", dice Hy in modo molto plateale. "Sono stufo di preparare zuppe con gli stessi peperoncini e patate boreali che crescono da queste parti. Ogni volta mi fanno pensare a quanto è bello quando qualcuno mi porta erbe e tuberi da altre zone della Valle." Vi osserva come se glielo aveste

chiesto voi. "In effetti potrei aver bisogno di una mano. Da gente giovane, bella pimpare, che se ne va sempre a zonzo per la Valle per compiere il proprio dovere di aiutare gli altri. Gente come voi..."

Hy vuole che gli date una mano a completare il suo stufato usando carte Flora raccolte in posti diversi da Ermotronco.

I RANGER SCELGONO:

A) Accconsentite a raccogliere qualche ingrediente: Scartate tutti i **A** da Hy Pimpot, Cuoco e assegnetegli la carta Missione **DARE UNA MANO**.

B) Magari un'altra volta: Scartate Hy Pimpot, Cuoco. Ogni ranger allevia 1 fatica.

47.4

SE NON VI TROVATE A STAZIONE ERMOTRONCO, ANDATE A 47.5

ALTRIMENTI, LEGGETE QUANTO SEGUE:

Hy Pimpot inizia a sminuzzare, pestare, fare a dadini e persino a rosolare i vari ingredienti che gli avete portato, comprese quelle due piante che i vostri mentori ranger vi hanno descritto come 'buone solo per i gambalunga'. Finisce tutto in una grande pentola, che il cuoco mette subito a bollire sulla più grossa bobina solare che abbiate mai visto.

Dopo un'ora, riemerge dalla cucina con un vassoio fumante pieno di ciotole di legno. Ciascuna sprigiona un aroma fragrante e intenso, che vi riempie le narici fin dal primo momento.

Hy passa una ciotola a ciascuno, e voi la assaggiate: dapprima, lo fate cautamente, ma poi a cucchiaiate sempre più grandi. La zuppa è fantastica! Fresca, leggera, ma anche vigorosa e sostanziosa! Non siete mai stati tipi da lusinghe, ma sono ormai dieci minuti buoni che non fate che lodare le doti dello chef.

Hy annuisce e sorride, ma sembra un po' distratto. "Grazie, grazie", vi dice. "Ma sapete...", pensa per un po'. "Alcuni di quegli ingredienti non sono così freschi come vorrei. Gli ovuli tenebrosi, per dirne una, sono sicuro che sono rimasti nel vostro zaino per almeno cinque ore. E le muschiociliegie... ah, non fatemi parlare delle muschiociliegie!" I suoi occhi poi iniziano a brillare. "Immaginate quanto sarebbe stata buona questa zuppa se l'avessi preparata sul campo, viaggiando con voi, con le erbe e le spezie appena colte!"

Scartate tutte le Flore assegnate a Hy Pimpot, Cuoco. Ogni ranger allevia 4 fatiche.

47.5

Vi state muovendo sul sentiero, quando d'improvviso Hy Pimpot vi grida di fermarvi.

Vi guardate attorno, preoccupati che siate incappati in un'altra miceliozecca, ma invece vedete il cuoco ravanare nel suo zainone, per poi tirare fuori una bobina solare portatile e una pentolina. "Dell'acqua, presto!" Grida, mentre stacca alcune foglioline da un cespuglio sul sentiero. "Queste devono andare subito nella pentola. Gli ingredienti sono maturati ALLA PERFEZIONE!"

Lo osservate con esterrefattailarità mentre scatta da una parte all'altra della sua cucina improvvisata tagliuzzando, facendo a dadini, rimestando, friggendo e, a un certo punto, perfino affumicando tutti gli ingredienti che avete raccolto insieme a lui con tanta fatica. Alla fine, solleva il volto dalla pentola fumante. "È... è..." una lacrima gli sgorga in viso. "...Assaggiate, assaggiate e basta."

Vi radunate attorno alla pentola, intingendo a turno il cucchiaio nel brodo fragrante. È, senza timore di smentita, la zuppa più buona (macché, il cibo più buono) che abbiate mai mangiato. Il complesso di sapori si mescola alla perfezione, ed è ricco ma non opprimente, fresco e vigoroso, caldo e ristoratore e leggero ed effervescente. L'unico vostro rimpianto è che, ora che avete appoggiato il cucchiaio e la ciotola è vuota, potreste non assaggiare mai più nulla di così buono.

Hy ha uno sguardo beato che gli illumina il volto. "Miglior zuppa di sempre", dichiara orgoglioso.

Per un po', state tutti seduti immersi in un silenzio pieno di soddisfazione. Poi, trovate finalmente il coraggio di chiedere a Hy come abbia fatto a cucinare una zuppa del genere. Lo chef annuisce. "Vi dirò la ricetta",

dice. "Ma è bene che voi ve la ricordiate, e che la utilizziate. Se volete riparmi, un giorno dovrete servirmi qualcosa di ancora migliore!"

Scartate tutte le Flore assegnate a Hy Pimpot, Cuoco. Ogni ranger allevia 4 fatiche. Ottenete la carta Ricompensa Ricetta Segreta di Hy Pimpot. Scartate Hy Pimpot e riponete **DARE UNA MANO** nella collezione.

47.6

Hy Pimpot si strugge, tenendo le mani ben strette contro la ferita. "Ecco... questo... fa proprio MALE!" Boccheggia. "Oddioddioddioddioddio."

Il volto sembra sempre più privo di vita, e per un attimo avete paura che possa svenire. Dovete assolutamente fermarvi e dargli la possibilità di calmarsi mentre voi medicate le sue ferite.

Terminate la giornata.

48. AR TEL, LENZARAPIDA

ENTRA IN GIOCO	SE UN RANGER HA EQUIPAGGIATO IL CESTO DI BISCOTTI, ANDATE A 48.1
	SE AVETE TROVATO IL POSTO IDEALE DOVE PESCAR, ANDATE A 48.2
	ALTRIMENTI, ANDATE A 48.3
COMPLETA 	SE DARE UNA MANO È ASSEGNATA AD AR TEL, LENZARAPIDA, ANDATE A 48.4
	SE AVETE TROVATO IL POSTO IDEALE DOVE PESCAR, ANDATE A 48.5
	ALTRIMENTI, ANDATE A 48.6
COMPLETA 	ANDATE A 48.7

48.1

"Ma che è?" La voce sembra uscirsene dal nulla, poi guardate in su e vedete qualcuno che sta ritto su una roccia, scrutando l'acqua più sotto. "Pare proprio l'odore dei biscotti al ginepro dell'Hy Pimpot!"

Avete a stento il tempo di rendervi conto che ha in mano una canna da pesca, che già l'ha fatta volticare nell'aria e che il suo amo si infila nel manico del cesto. Con un movimento esperto del polso, quello si libra nell'aria e, in men che non si dica, si posa ai piedi della voce (e sotto i suoi occhi che osservano voraci).

"Si può? È da stamattina che non metto niente sotto i denti."

Completate Ar Tel, Lenzarapida con  per domandare come mai i pesci non abboccano.

48.2

Cogliete con lo sguardo la figura di Ar Tel che se ne sta ritta su una roccia sulla riva, a osservare il punto in cui la lenza tocca le onde gentili e riverbera sulla superficie. Guarda nella vostra direzione e vi chiama: "Si va alla Costa Dorata?"

Completate Ar Tel, Lenzarapida con  per organizzare un'altra battuta di pesca.

48.3

Le tracce di una rovina estiana parzialmente sommersa sbucano dall'acqua poco più avanti. Sulla cima, una figura lancia la sua lenza nell'aria, formando un arco collegato a una canna da pesca tremendamente lunga.

Vi vede, poi tira su la lenza e fa roteare un po' la canna. La cala rapidamente nell'acqua, si lancia dalla rovina e usa l'asta improvvisata per balzare sulla costa, atterrando proprio sul sentiero di fronte a voi.

"Potete anche pestare i piedi. Si pesca malissimo in 'sti giorni. Manco un pesce in tutto il Biancocielo!"

Completate Ar Tel, Lenzarapida con  per chiedere come mai la pesca vada così male.

48.4

"Sicuri che è 'sta qua la strada più veloce per la Costa? Qui si fa notte! Non avrete mica cambiato idea, spero."

I RANGER SCELGONO:

A) Acconsentite ad accompagnare Ar Tel alla Costa Dorata:

Scartate tutti i  da Ar Tel, Lenzarapida.

B) Mandate Ar Tel a casa: Scartate Ar Tel, Lenzarapida. Riponete DARE UNA MANO nella collezione. Ogni ranger allevia 1 fatica.

48.5

"Ero qui che ripensavo a quell'angolino sulla Costa Dorata, quello che m'avete fatto vedere voi. Così bene non pescavo da anni! Se state tornando lì, posso venirvi dietro? Non so se ho qualcosa da darvi in cambio, ma se non vi scoccia, ne approfitterei. Più sicuri che al fianco di un ranger, non si può!"

I RANGER SCELGONO:

A) Acconsentite di portare Ar Tel alla Costa Dorata: Scartate tutti i  da Ar Tel, Lenzarapida e assegnetegli la carta Missione DARE UNA MANO.**B) Magari un'altra volta:** Scartate Ar Tel, Lenzarapida. Ogni ranger allevia 1 fatica.

48.6

Ad Ar Tel scoccia un po' parlarne. "Mica lo so il perché, ma qui si pesca male da settimane! State sicuri che da qualche parte c'è qualcosa che ha spaventato i pesci. Me lo sento!"

Ar sembra rimuginare per qualche secondo. "A dirla bene, c'è chi mi ha detto che dall'altra parte del lago, alla Costa Dorata, è proprio un gran pescare. Sarà che i pesci son migrati tutti! Ma vi va di accompagnarmi là? Una scorta mi farebbe proprio comodo. Proprio non vorrei incontrare questo 'spaventapesci'."

I RANGER SCELGONO:

A) Acconsentite di portare Ar Tel alla Costa Dorata: Scartate tutti i  da Ar Tel, Lenzarapida e assegnetegli la carta Missione DARE UNA MANO.**B) Magari un'altra volta:** Scartate Ar Tel, Lenzarapida. Ogni ranger allevia 1 fatica.

48.7

Ar Tel annaspa e cade a terra.

Portate Ar Tel al sicuro più in fretta che potete, ma vi ci vuole del tempo per poterlo fare in tutta sicurezza. Per ora, dovete mettere da parte i vostri doveri.

Terminate la giornata.

49. VIRA, GUIDA DEL LAGO

ENTRA IN GIOCO SE UN RANGER HA EQUIPAGGIATO IL CESTO DI BISCOTTI, ANDATE A 49.1

SE AVETE SALVATO VIRA, ANDATE A 49.2

ALTRIMENTI, ANDATE A 49.3

COMPLETA  SE AVETE SALVATO VIRA, ANDATE A 49.4

ALTRIMENTI, ANDATE A 49.5

COMPLETA  ANDATE A 49.6

49.1

Un braccio nerboruto e massiccio cala sulle vostre spalle e vi trovate faccia a faccia con un donnone sorridente.

"Ohilà, cari ranger", dice lei. "Mi chiamo Vira. Porto rifornimenti lungo tutto il lago." Poi tira su col naso. "Vien proprio un buon odore dalla vostra borsa. Vi va di farmi vedere di che si tratta?"

Completate Vira, Guida del Lago con  per usare la sua barca e viaggiare istantaneamente verso un Luogo qualsiasi sul lago Biancocielo.

49.2

"Salve, cari ranger!" Sentite qualcuno che vi chiama dalle acque e vedete Vira che vi fa un cenno con la mano. La raggiungete e vi stringe la mano. "E quindi, avete bisogno di un passaggio? Normalmente me ne starei qui a Biancocielo, ma nel vostro caso vi porterò ovunque il fiume me lo permetterà."

Completate Vira, Guida del Lago con  per usare la sua barca e viaggiare istantaneamente verso un Luogo qualsiasi collegato a un percorso Fiume.

49.3

La donna nella lancia di nerbofrasso che sta attraccata alla riva è alta e nerboruta, con spalle che si è costruita in una vita passata a pagaiare sui corsi d'acqua della Valle. Annuisce rudemente nella vostra direzione. "Ranger. Sono Vira, porto rifornimenti lungo tutto il lago."

Sta un po' a rimuginare dopo le presentazioni. "Bene, se serve un passaggio verso qualche parte del Biancocielo, ci posso pensare io. Basta farmi un fischio."

Completate Vira, Guida del Lago con  per usare la sua barca e viaggiare istantaneamente verso un Luogo qualsiasi sul lago Biancocielo.

49.4

Vira spinge la sua lancia via dalla riva e inizia a seguire la corrente. Nel farlo, accompagna i suoi movimenti fischiando. C'è da restare un po' sorpresi: per qualche motivo, non viene naturale pensare che un donnone del genere fischi in generale. Figuriamoci, che fischi un motivetto così allegro.

Potete decidere di passare subito alla fase Viaggiare. Se lo fate, viaggiate verso un qualsiasi Luogo collegato a un fiume, ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo.

Se scegliete di viaggiare in questo modo, usate il tipo di terreno Fiume, scartate la carta sfida attiva e non risolvete il resto di questa prova.

Altrimenti, scartate Vira e risolvete il resto della prova come di norma.

49.5

Vira sta più a riva, a ripulire il ponte della sua lancia con attenzione e solerzia. Quando vi nota, solleva lo sguardo e vi osserva attentamente, prima di rivolgervi la parola: "È ora?"

Potete decidere di passare subito alla fase Viaggiare. Se lo fate, viaggiate verso uno di questi luoghi: Stazione Ermotronco, La Costa Dorata o Monte Atrox, ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo.

Se scegliete di viaggiare in questo modo, usate il tipo di terreno Lungolago, scartate la carta sfida attiva e non risolvete il resto di questa prova.

Altrimenti, scartate Vira e risolvete il resto della prova come di norma.

49.6

Vira ringhia. "Beh, questo l'ho sentito."

Cercate di aiutarla a rammendare le sue ferite, ma lei si scansa irritata. E anzi, afferra una sacca di rifornimenti medici e inizia a curarsi da sola. Vi

ritrovate così, senza nulla di meglio da fare, tranne che piantare le tende in attesa che abbia finito.

Terminate la giornata.

50. LA BOLLA

ENTRA IN GIOCO ANDATE 50.1

COMPLETA ♦ SE NON AVETE OTTENUTO LA CARTA MISSIONE ARCHEOLOGIA ARCOLOGICA, ANDATE A 50.2

SE LA MISSIONE ARCHEOLOGIA ARCOLOGICA È IN CORSO E HA 3 SPUNTE, ANDATE A 50.3

ALTRIMENTI, ANDATE A 50.4

50.1

Stando in piedi sulla sponda di una delle piattaforme di Biancocielo, si riesce a vedere attraverso l'acqua cristallina, fino al letto del lago che sta un buon cinque metri più in profondità. Annidata tra il fango e le rocce seghettate, sta quella che sembra essere una grande bolla d'aria prigioniera. Sembra ci sia del verde all'interno, e anche del movimento.

Chiedete a uno dei locali, un giovanotto, se ci sia qualcuno nella Bolla in questo momento. "Solo un tizio", dice, senza neanche staccare gli occhi dal galleggiante della sua lenza. "Silaro Mako, l'archeologo. Dice di voler studiare alcuni dei vecchi aggeggi dell'arcologia lì sotto."

Alla domanda di quando potrebbe risalire, il ragazzotto se la ride. "Non si sa. La Bolla è piena di cibo, dice Silaro. Magari non torna più su."

50.2

L'aria all'interno della Bolla è sorprendentemente calma e così carica d'ossigeno da far sentire come svegliati da un sonno profondo.

Al centro della Bolla sta un disco d'acciaio grigio e spento, lungo forse qualche metro. Qualcuno ci ha piazzato accanto un giaciglio, e quello stesso qualcuno sta accucciato sopra il disco, studiandolo attentamente. Un omone barbuta, che ora solleva lo sguardo dal suo lavoro e fa un cenno di saluto.

"Benvenuti nella Bolla! Ma prego, venite, venite!"

Silaro mostra il disco, che sembra essere stato punzonato da cerchi concentrici di testi indecifrabili. Indica anche un dispositivo di traduzione che ha costruito: un piatto di vetro che, se appoggiato sopra un testo, lo traduce lentamente in qualcosa di leggibile.

Dopo un bel po' che se ne sta a gongolare del suo lavoro, Silaro assume d'improvviso un'espressione pensierosa. "Sapete... ci sono rovine di arco-logie ovunque, nella Valle. Se per caso vi capitasse di notare qualcosa di interessante, mi piacerebbe che me lo portaste. Potrei anche darvi una delle mie piastre di traduzione. Potrebbero aiutarvi durante le vostre esplorazioni."

Ottenete la carta Missione ARCHEOLOGIA ARCOLOGICA.

"Tornate per mostrarmi quello che avete trovato. Potete trovarmi qui, o all'arcologia di Guglia... qualche volta sono anche fuori, a studiare il Muro Spezzato. Vedete, c'è così tanto da scoprire! Star fermo in un posto solo proprio non mi è possibile.

50.3

Silaro guizza felice quando posa gli occhi sui cubetti di vetro che avete trovato tra le rovine. Sembravano del tutto trascurabili, tranne che per quel moto di luce dorata imprigionata al loro interno. Silaro li porta fino al suo giaciglio e tira fuori una sonda, che passa avanti e indietro sul vetro. Dopo qualche tempo, si siede con un ampio sorriso sul volto.

"Questi, penso proprio che siano dei fotoni in correlazione quantistica. Non ho idea di come facciano a stargli sopra in questo materiale, ma le scintille dorate che vediamo non sono i fotoni di per sé. Credo siano i loro 'fantasmi' quantistici."

Tira fuori un paio di dispositivi circolari dai quadranti di vetro oscurato. Li rigira a rivelare un incavo dalla forma quadrata. "Sì, pare che le iscrizioni dicano che questi oggetti hanno bisogno di essere alimentati da fotoni in

correlazione... finora, non avevo idea di cosa ciò significasse."

Silaro connette un cubo di vetro a uno dei dispositivi. Lentamente, delle lunghe linee dorate appaiono sui quadranti. Anche se sembrano del tutto casuali, qualcosa nelle trame che formano parla alla vostra mente. Forse, studiandole a sufficienza, potrebbero rivelare qualcosa.

Silaro ve li consegna entrambi. "Questi oggetti sembra si chiamano Bussole Probabilistiche, ma non sono certo di cosa facciano. Magari potreste portarvele dietro e utilizzarle? Mi piacerebbe proprio saperne di più."

Ottenete la carta Ricompensa Bussola Probabilistica. La Missione ARCHEOLOGIA ARCOLOGICA è conclusa.

50.4

La Bolla è placida come l'ultima volta. Lo spesso tappeto di muschio attutisce ogni passo e pare morbido quanto un'ottima amaca, una volta seduti.

Per un po', chiacchierate con Silaro a proposito delle sue opere di traduzione. Poi vi mettete a vostro agio, vi rilassate e ricalibrate la mente. La vostra sessione di meditazione dura per circa un'ora, fino a quando un piccolo gruppo di lontrini che abitano al limitare della Bolla non realizzano che sarebbe proprio divertente schizzarvi addosso un po' del contenuto della pozza. La guerra d'acqua che ne risulta, e che vi mette a confronto con una dozzina di ibridi lontra-gatto, non si può dire sia proprio rilassante, ma vi lascia con un sorriso sul volto.

Ogni ranger allevia 2 fatiche.

51. ANZIANO MURTOK GRAL

ENTRA IN GIOCO SE UN RANGER HA EQUIPAGGIATO IL CESTO DI BISCOTTI, ANDATE A 51.1

SE LA MISSIONE ATTIRARE (QUIETE) SI È GIÀ CONCLUSA, ANDATE A 51.2

ALTRIMENTI, ANDATE A 51.3

COMPLETA ▲ SE LA MISSIONE ATTIRARE (QUIETE) È IN CORSO O SI È GIÀ CONCLUSA, ANDATE A 51.4

ALTRIMENTI, ANDATE A 51.5

COMPLETA ☆ ALTRIMENTI, ANDATE A 51.6

51.1

"Bene bene. Cosa abbiamo qui?" L'Anziano Murtok poggia la sua canna da pesca e vi viene incontro. "Ranger e biscotti al ginepro! Ah, questo odore da solo mi libera la mente da ogni problema. Se solo si potesse risolverlo sempre con un dolcetto, i problemi..."

Completate l'Anziano Murtok Gral con ▲ per scoprire cosa lo preoccupa.

51.2

Camminando lungo la piattaforma più esterna di Biancocielo, intravedete l'Anziano Murtok Gral sporgersi dalla ringhiera e tenere gli occhi fissi sul lago. In pugno tiene una lunga e stretta canna da pesca, che manovra con movenze rapide ed esperte. Ha gli occhi chiusi: sta pescando usando soltanto il senso del tatto.

Poi, i suoi occhi si aprono lentamente. "Questi passi li riconosco", dice. "Devo proprio dirlo: è una buona cosa sapere che Quietè non è più in circolazione. Però, sembra tutto così diverso senza di lei..."

Completate l'Anziano Murtok Gral con ▲ per chiedergli cosa ci sia da fare a Biancocielo.

51.3

Camminando lungo la piattaforma più esterna di Biancocielo, intravedete l'Anziano Murtok Gral sporgersi dalla ringhiera e tenere gli occhi fissi sul lago.

In pugno tiene una lunga e stretta canna da pesca, che manovra con movenze rapide ed esperte. Tuttavia, sembra distratto. Fissa la riva in lontananza.

"Oh, salve", dice. "È sempre bello vedere qualche ranger qui sulle piattaforme." I suoi occhi non si allontanano mai dalla riva. Sembra stia cercando qualcosa.

Completate l'Anziano Murtok Gral con A per scoprire a cosa stia pensando.

51.4

"Grazie di cuore per l'aiuto", dice. "Ora, come posso sdebitarmi?"

Gli chiedete se ci sia qualcos'altro che potete fare per la gente di Biancocielo, e lui ci pensa su per un attimo. "Beh, un sacco di gente (me compreso) si sta lamentando della carenza di pesce nel lago. Vi consiglio di parlarne con Ar Tel, che di pesca se ne intende. Se no, potreste sempre farvi una nuotata fino alla Bolla e vedere se a Silaro serve una mano. Se non altro, sarà di sicuro contento della compagnia!"

Ci pensa su per un attimo. "Dimenticavo: se avete bisogno di attraversare il lago, parlate con Vira. Potrà sembrare un po' burbera come persona, ma è pur sempre la miglior guida che io conosca."

Se la Missione LA QUESTIONE RIVENDICATORI è in corso:

Parlate poi all'Anziano dei rivendicatori e del pericolo che rappresentano. Murtok vi fissa con occhi preoccupati. "Deve essere un gran peso da portare. Non sono certo che il nostro piccolo villaggio possa aiutare. Siamo riusciti a stento a contenere l'inondazione... ma certo, che idea! Dov'è che s'è cacciato quello sciocco plasmareattà? L'alluvione che ha provocato sarebbe stata di certo abbastanza forte da spazzare via qualche rivendicatore. Penso che sua sorella, Dace, abiti ancora dalle parti di Guglia. È lei, la persona da sentire."

51.5

L'Anziano Murtok scuote la testa. "Difficile che mi venga in mente un problema più grande di Quiet. Quella grossa lince barbuta si aggira da giorni sulle nostre rive. L'altro giorno è quasi riuscita a divorare un povero diavolo! Voi ranger pensate che sareste in grado di fare in modo che non ci disturbino più?"

I RANGER SELGONO:

A) Accconsentite a dare una mano (solo se non ci sono Missioni ATTIRARE o AFFRONTARE in corso): Ottenete la carta Missione ATTIRARE (QUIETE). Ricordate di cercare Quiet nel set La Valle e di assegnarla a faccia in giù alla carta Missione. Scartate l'Anziano Murtok Gral.

B) Magari un'altra volta: Scartate l'Anziano Murtok Gral. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

51.6

L'Anziano Murtok geme e crolla a terra. Accorrete al suo fianco e ben presto vedete confermato quello che temevate: le sue ferite sono abbastanza gravi da obbligarvi a fornirgli subito delle cure.

Terminate la giornata.

52. QUIETE

Fissate i cespugli di fronte a voi per diversi minuti. Qualcosa non vi torna, ma non riuscite a vedere nulla di pericoloso. Poi, lentamente, una grande massa snella, ricoperta da un manto di pelliccia cinerea, si delinea tra il folto della selva. Vedete le zampe, grandi come mani e artigliate di un nero lucente. Una delle orecchie, triturata e coperta di grumi rosa di tessuto cicatriziale. E infine, gli occhi di un barlume di rosso ambrato, che fissano imperturbabili.

Circolano delle grandi storie sulla lince barbuta che tutti chiamano Quiet: dicono che cacci i brunopigri per divertimento; che pedini implacabile le sue prede da un lato all'altro della Valle; che un tempo ha attaccato e ucciso l'artista vagabondo Mars Keller, lasciandosi dietro da seppellire al Boschetto solo il suo taccoino... ma solo vedendola, quelle storie sembrano finalmente vere.

53. SILARO MAKO, ARCHEOLOGO

ENTRA IN GIOCO **SE LA MISSIOME ARCHEOLOGIA ARCOLOGICA È IN CORSO, E TUTTE LE CASELLE SONO STATE SPUNTATE, ANDATE A 50.3**

SE AVETE CONFERMATO L'IPOTESI DI SILARO, ANDATE A 53.1

ALTRIMENTI, ANDATE A 53.2

COMPLETA A **SE DARE UNA MANO È ASSEGNATA A SILARO MAKO, ARCHEOLOGO, ANDATE A 53.3**

SE AVETE CONFERMATO L'IPOTESI DI SILARO, ANDATE A 53.4

ALTRIMENTI, ANDATE A 53.5

COMPLETA * **ANDATE A 53.7**

53.1

Trovate Silaro, ancora una volta immerso nel suo lavoro. Questa volta sembra essere stato rapito dall'intelaiatura di un enorme trasmettitore di potenza, che fuoriesce dal muro a circa due metri sopra la sua testa. L'archeologo non sembra accorgersi di essere in compagnia fino a quando un rametto non si spezza sotto i vostri piedi.

"Oh!" Dice, poi si rilassa. "Siete voi. A dire il vero, proprio le persone con cui volevo parlare! Beh, in realtà vorrei anche scambiare due parole con chi ha progettato questi sensori di pressione, e magari anche con chi li ha rimossi... sembra che si siano consumati poco prima che la diga implodesse e la valle finisse allagata."

Completate Silaro Mako, Archeologo con A per chiedergli se abbia bisogno di altro aiuto con le sue ricerche.

53.2

Avanzando sopra le pietre stratificate piene di muschio vicino al Muro Spezzato, si sente distintamente una serie di bip e lamenti sommessi. Stringendo gli occhi, riuscite a individuare una figura che studia attentamente una porzione crollata del Muro Spezzato. Vi avvicinate, pronti a presentarvi, quando si volta a guardarvi.

"...ovviamente roba del tardo xxii secolo, a giudicare dalla forma: basta guardare le microfibre di carbonio intrecciate nella pietra! Giusto?" Vi fermate, chiedendovi con chi stia parlando: se a voi o tra sé e sé. L'uomo sorride: "Allora? Cosa ne pensate?" Confusi, ma interessati, date anche voi un'occhiata.

Completate Silaro Mako, Archeologo con A per chiedergli delle sue ricerche.

53.3

La foresta sembra stirarsi e piegarsi attorno a voi con l'avanzare della giornata. I lacci dello zaino iniziano a incarnarvisi nelle spalle, mentre i piedi ululano per la lunga escursione. Chiedete a Silaro se davvero questa Missione sia così importante, e lui fa spallucce.

"Se la mia ipotesi è corretta, raccogliere queste informazioni da Biancocielo, Fronda o Guglia ci aiuterà a riportare alla luce un capitolo dimenticato della storia dell'Arcologia valligiana. Però mi rendo conto che i ranger non hanno il dono dell'ubiquità. Se dovete scappare, posso anche continuare da solo."

I RANGER SELGONO:

A) Continue a dare una mano: Scartate tutti i A da Silaro Mako, Archeologo.

B) Magari un'altra volta: Scartate Silaro Mako, Archeologo. Riponete DARE UNA MANO nella collezione. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

53.4

Lo sfrigolio dei cavi scoperti echeggia nell'aria e un guaito stridente vi fa voltare di scatto. Vedete Silaro che salta via per evitare un grosso pezzo di macerie che s'è staccato dal Muro Spezzato. "Ancora vivo! Sono ancora vivo! Sto bene, NON C'È DA AGITARSI!" Grida.

Lo aiutate a rimettersi in sesto e gli chiedete del suo esperimento. "Vedete, sono riuscito a intercettare quelle che si sono poi rivelate essere delle tracce non poi così lievi di energia. Stava lì, a ronzare attraverso la sovrastruttura della diga dopo tutto questo tempo. Penso che all'epoca venisse ridistribuita per tutta la Valle..." Tace per un attimo, poi i suoi occhi si fanno luccicanti. "Non è mica che state tornando, che so, a Guglia o a Fronda, vero? Ohhh, o magari a Biancocielo, forse?" Vi sorride speranzoso. "È solo che... insomma... potrei avere per le mani una... come dire... 'ipotesi-che-non-può-aspettare'. Devo corroborarla al più presto."

I RANGER SELGONO:

A) Acconsentite a dare una mano: Scartate tutti i  da Silaro Mako, Archeologo e assegnetegli la carta Missione **DARE UNA MANO**.

B) Magari un'altra volta: Scartate Silaro Mako, Archeologo. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

53.5

"Ah sì! Ma certo, ma certo!" Gli occhi di Silaro si illuminano. "I depositi calcarei. Vedete, penso che questa qui una volta fosse una diga. Doveva fare da argine a... a un grande lago, forse a un piccolo mare. Quando ha ceduto, l'acqua ha travolto la Valle, sommerso e rimodellando l'ecosistema. Alla fine, dovrebbe essere stata assorbita dalla Verdesia, e s'è lasciata dietro varie forme di vita acquatiche che, decomponendosi, hanno lasciato notevoli depositi di calcio nel suolo, che a loro volta hanno accelerato e reso più rigogliosa la ricrescita della Valle. Sì, deve essere proprio andata così. Giusto?"

Vi osserva. "Se fossi in grado di esaminare due campioni, uno preso da qui e l'altro preso da, diciamo... Biancocielo, Fronda o Guglia, potrei capire se gli stessi depositi sono presenti in ambo i posti! E i sentieri della Valle possono essere labirintici e pericolosi... Vi andrebbe di accompagnarmi?"

I RANGER SELGONO:

A) Acconsentite a dare una mano: Scartate tutti i  da Silaro Mako, Archeologo e assegnetegli la carta Missione **DARE UNA MANO**.

B) Magari un'altra volta: Scartate Silaro Mako, Archeologo. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

53.6

Non appena arrivate, Silaro adocchia una piccola chiazza di ghiaiano e inizia rapidamente a raccogliere dei campioni. Stanchi dal viaggio, trovate una buona scusa per riposare nell'incavo di un tronco (uno che, per una volta, sembra adattarsi perfettamente a ogni curva dei vostri corpi esausti). State quasi per crollare, quando venite svegliati dal grido di gioia di Silaro.

"Sì! E non solo hanno la stessa percentuale di arricchimento in calcio, ma pure la datazione combacia!" Inizia a vagabondare in cerchio, con ciascuna rivoluzione che lo spinge sempre più a fondo della foresta. La sua voce si fa lontana, ma riuscite a captare qualcosa dei suoi discorsi, "dopo l'inondazione... nessun segno di diminuzione della tecnologia arcologica attraverso... un'alluvione così potente deve aver spazzato via ogni forma di vita dalla Valle..."

Otteneva la carta Ricompensa *Intuizione di Silaro*. Scartate Silaro Mako, Archeologo e riponete **DARE UNA MANO** nella collezione. Annotate che avete **CONFIRMATO L'IPOTESI DI SILARO** nel Registro della Campagna. Poi, leggete il paragrafo d'apertura del Luogo, come di norma.

53.7

Silaro collassa. Accorrete per esaminare le sue condizioni: sta ancora respirando, ma è evidente come il dolore lo attanagli. "Oh, perdinci...

ho paura che...", sussulta, serrando i denti. Dovete fermarvi ad aiutarlo a riprendersi, rimanendo al contempo vigili per assicurarvi che nessun predatore tenti di approfittare delle sue ferite.

Terminate la giornata.

54. IL GUARDIANO VERDE

Oltre il groviglio di rami, la Valle si allarga in una piccola altura. Una calma rinvigorente permea l'aria e per un istante venite catturati dalla delicata tavolozza di colori e luce con cui il sole dipinge il panorama. Tinte verdi, blu e rame luccicano su di voi e sulle distese della Valle, come fossero la pelle di un camaleonte. Poi, una macchia di colore più grande, che sta a un centinaio di metri, attira la vostra attenzione.

Un gemito roboante echeggia dal punto più avanti e, con vostra sorpresa, quello che credevate essere solo un altro albero prende vita. Vacillate e scorgete il contorno di un'enorme essere che avanza nel sottobosco. Il suo corpo è completamente ricoperto da rampicanti, da radici, da frasche numerose. Ed è come se la terra stessa si fosse alzata e avesse iniziato a camminare.

55. ROVINE DELLA GRANDE DIGA

Sorgendo da dietro gli alberi, vedete i pendii scoscesi di un'antica rovina che si stagliano lungo l'orizzonte, come una catena montuosa. Sembra che un tempo fossero parte integrante di una grande muraglia, adesso crollata, che traspare all'orizzonte invasa di alberi e cespugli.

Man mano che vi addentrate più in profondità nelle rovine, scoprite di essere entrati in un labirinto di pietra sgretolata, all'interno del quale vi riesce pressoché impossibile individuare un sentiero sgombro su cui proseguire. Dopo qualche tempo passato a cercare, incappate in una grossa crepa che sfugge una delle rovine più avanti. Illuminate l'entrata e vedete aprirsi davanti a voi quella che ha tutta l'impressione di essere una lunga caverna.

All'interno, la galleria si divide prendendo strade diverse, formando un dedalo di passaggi scavati nel ventre della struttura. Qualcosa scintilla in un punto in cui il soffitto si fa più spoglio e per un attimo si riesce a distinguere il luccichio inconfondibile e uniforme dell'acciaio industriale. Se questi passaggi sono stati costruiti da mano umana, questa è l'unica prova a testimoniarlo. Sepolto così, in un silenzio eterno e profondo.

56. LA FORGIA DEL CARBONIO

Anche restando fuori dalla struttura, si riesce a sentire il ruggire sordo della Forgia del Carbonio e l'odore penetrante dell'ozono. Passato l'ingresso, si riesce a vedere la forma tarchiata e bulbosa della forgia: una fornace più grande di tre carri messi assieme. Tre artefici grondanti sudore estraggono una serie di travi pesanti e ricurve dall'immboccatura del forno; probabilmente l'intelaiatura di un tetto. Un altro di loro lancia palate di frammenti di grafite in un portello laterale. Scintille blu iniziano a zampillare nell'aria e i capelli vi si rizzano quando la Forgia inizia a ricomporre la grafite in oggetti di carbonio nano-assemblato.

57. IL CICCHETTO CORDIALE

Un albergo-taverna di due piani d'altezza sorge invitante nel bel mezzo di una piazza concava. Le sue stanze si aprono su un cortile interno, dove gli ospiti se ne stanno seduti su delle seggiola di legno con davanti piatti di buon cibo e brocche stracolme di spiriti. Quasi tutti loro sono radunati attorno a uno scoppiettante fuoco da campo, che brilla di fiamme multicolori.

Da vicino, però, appare evidente che il 'fuoco' è in realtà un'illusione di vetro cinetico. Una scultura davvero ben concegnata, fatta di scaglie color ambra, crema e ocra brillante. Che 'arde' dall'interno e i cui riflessi scintillanti sembrano danzare sul volto degli ospiti, tingendoli di un calore rinfrancante.

Per tutta la taverna, si sente distintamente il mormorio di una dozzina di conversazioni diverse, che si sovrappongono. Calypsa una volta ha detto che le notizie si spargono più rapide in posti come Il Cicchetto Cordiale che in tutto il resto della Valle. Se mai ci fosse bisogno di rintracciare qualcuno in particolare, iniziare da qui è certo un'ottima idea.

58. SOGLIA DELL'ARCOLOGIA

ENTRA IN GIOCO ANDATE A 58.1

COMPLETA ♦

**SE NON AVETE OTTENUTO LA CARTA
MISSIONE ARCHEOLOGIA ARCOLOGICA,
ANDATE A 58.2**

**SE LA MISSIONE ARCHEOLOGIA
ARCOLOGICA È IN CORSO E HA 3 SPUNTE,
ANDATE A 50.3**

ALTRIMENTI, ANDATE A 58.3

58.1

Quasi tutti nella Valle (e senza il quasi, a Guglia) sanno che cos'è l'arcologia, ma la maggior parte di loro, raffigurandosela, pensa solamente ai piani più alti, quelli che sono diventati soffitte e stazioni energetiche per Guglia. Passate oltre le turbine dell'acqua e gli attracchi del fiume lì vicino, fino a scendere al di sotto della superficie del Pinnargent. Qui l'aria è un po' umida, ma presto vi trovate in una stanza ben illuminata, piena di mobiletti e piedistalli. Artefatti di ogni sorta stanno disseminati al suo interno, ciascuno con una bella etichetta a identificarlo. I più, sembrano avere un'origine estiana. Alcuni pare siano anche più vecchi, risalenti alle decadi prima che la Guida ispirasse i Grandi Progetti Generazionali.

Una giovane donna dal volto allungato e dai grandi occhiali scintillanti si fa avanti, presentandosi come Krishtu Meeks. "Se state cercando Silaro", dice, "si trova più in profondità nelle gallerie dell'arcologia." Indica una serie di volte che si diramano dalla stanza: ciascuna sembra più buia e opprimente della precedente.

Krishtu nota l'esitazione. "Non c'è da preoccuparsi", dice. "Dovrebbe essere tutto sicuro... non vediamo niente di pericoloso aggirarsi per i passaggi superiori da... beh, sarà almeno qualche mese."

58.2

Krishtu Meeks vi spiega che se volete saperne di più sull'arcologia, è Silaro la persona da interrogare. Sospirate e vi avventurate nell'oscurità.

I passaggi buio pesto ben presto si tramutano in un complesso dedalo, con ombre che finiscono per inghiottire le povere luci che vi portate appresso. Alla fine però, vedete qualcosa brillare in lontananza. Correte e trovate Silaro seduto accanto a una fila di lampade che emettono un chiarore caldo e pulsante. Sta studiando una serie di scritture che sembra essere stata impressa nella parete, ma quando vi avvicinate si volta verso di voi. "Ah, salve!" Dice. "Non ricevo spesso visite, qui sotto. Cosa posso fare per voi?"

Gli spiegate che siete interessati alle persone che hanno costruito questa arcologia e a Silaro iniziano a brillare gli occhi. "Ah, gli Estiani", dice sorridendo. "Un popolo davvero affascinante, sul serio. È tutta la vita che li studio e sono riuscito a malapena a scalpare la superficie di quello che c'è da scoprire su di loro."

"Lo sapevate?" vi chiede. "Il miglior modo di imparare è fare. Lo dico sempre. Quindi, perché non vi fate un giro per le rovine della Valle? Se trovate qualcosa di interessante, portatemelo e ne discuteremo insieme. E già che ci sono, vi dirò quello che so degli Estiani."

Ottenete la carta Missione **ARCHEOLOGIA ARCOLOGICA**.

"Di solito sono a lavorare anche nella Bolla sotto Biancocielo e nel campo al Muro Spezzato. Passate a salutarmi!"

58.3

Vi siete ormai abituati alle stanze ombrose dell'arcologia, e raggiungere l'accampamento di Silaro è un gioco da ragazzi. Anche questa volta, l'archeologo solleva lo sguardo da una serie di scritti murari e sorride. "Amici miei!" Grida. "Sempre bello vedervi. Su, venite a vedere!"

Vi accucciate accanto a lui e notate che sta raschiando via del lichene da quella che sembra essere una serie di linee impressa nel metallo. "Penso che sia una mappa." Esclama. "Se ci ho preso, allora questa arcologia scende ben più in profondità di quanto nessuno di noi abbia mai osato credere. E, ovviamente, lo stesso vale per la sua area d'estensione. Di certo tutta la Valle, e forse anche un pezzo di Verdesia!".

Riportate a Silaro i risultati delle vostre indagini e lui compara eccitato le note raccolte con la mappa. "Ma certo, ma certo!" Grida. "Queste osservazioni sono una rivelazione: ora riesco a leggere questa mappa alla perfezione. Sembra che abbiate ragione, sapete? L'arcologia si estende proprio fino alla Verdesia. La vedete questa strada qui? Ditta fin dentro la foresta. Deve esserci qualcosa laggiù... peccato che la strada sia ben più in profondità di quanto abbiamo mai osato spingerci."

Passa del tempo a rimuginare. "Ma quello che mi incuriosisce ancora di più, è la prova che gli Estiani sono stati spazzati via ben prima delle inondazioni. Ho sempre pensato che fossero state loro ad annientarli, ma se non è così... beh, allora la diga è caduta proprio perché gli Estiani non c'erano. Devono essersene andati decadi, forse centinaia di anni prima."

"Una cosa però ve la posso dire con certezza: non se ne sono andati via terra. Non ci sono prove che abbiano lasciato la Valle attraverso i passi su a nord. A dirla tutta, non c'è proprio alcuna prova che siano migrati. Quindi... cosa sarà successo?"

Ogni ranger allevia 2 fatiche.

59. DACE, PLASMAREALTÀ AMBIZIOSA

**ENTRA IN GIOCO SE LA MISSIONE LA QUESTIONE
RIVENDICATORI È IN CORSO, ANDATE A
59.1**

**SE AVETE VISTO UNA PERSONA VOLARE,
ANDATE A 59.2**

ALTRIMENTI, ANDATE A 59.3

**COMPLETA ▲ SE DARE UNA MANO È ASSEGNATA
A DACE, PLASMAREALTÀ AMBIZIOSA,
ANDATE A 59.4**

**SE AVETE VISTO UNA PERSONA VOLARE,
ANDATE A 59.5**

ALTRIMENTI, ANDATE A 59.6

COMPLETA ☆ ALTRIMENTI, ANDATE A 59.7

59.1

Trovate Dace, la sorella di Aell, che se ne sta seduta a gambe incrociate sotto uno dei tanti alberi rigogliosi dell'arboreto di Guglia. Una brezza gentile fa frusciare le foglie, ma solo quelle dell'albero sotto il quale Dace è seduta. "Salute", vi dice.

Le spiegate che state cercando un modo per sconfiggere i rivendicatori, e che pensate che suo fratello Aell potrebbe dare una mano invocando un'inondazione che li possa spazzare via dalla faccia della Valle.

"Dopo quel gran nubifragio che ha provocato, volete farglielo rifare? Sapete, è rimasto parecchio scosso. Non penso che avrà voglia di aiutarvi."

Le dite che Aell è l'unica speranza per la Valle e che sarebbe un errore non provare a convincerlo.

Dopo un po', finisce col darvi ragione. "Sì, è vero. Quello che dite è la pura verità. Ma i sentimenti che provo per mio fratello sono una catena. Non sarei mai in grado di liberarmene e convincerlo a provocare un'altra inondazione... ma voi non siete me. Prima di partire, mio fratello ha detto che stava andando da qualche parte a far pratica con le sue manifestazioni. Un luogo dove non avrebbe potuto far del male a nessuno. Nel Marese della Rinascita."

Ottenete la carta Missione **FRATELLO PERDUTO**.

59.2

Una ventata improvvisa, e un'ombra si manifesta sopra di voi. Per un attimo, credete di essere attaccati da un irix affamato, ma poi vedete Dace, la plasmarealtà, che volteggia nell'aria. Atterra di fronte a voi, incispica, poi si appallottola in una capriola. Ma quando si rialza, il suo volto è pieno di orgoglio e felicità

**Complestate Dace, Plasmarealtà Ambiziosa con ▲ per chiederle come
stiano andando gli studi sul volo.**

59.3

Una donna ammantata dalle tipiche vesti appariscenti dei plasmarealtà risale il percorso, saltellando con le braccia aperte. Ogni tre passi, spicca un salto mettendoci tutta l'energia che ha in corpo.

La chiamate, e quella quasi cade faccia a terra. Si rialza, il volto paonazzo per la vergogna. "Che c'è?"

Le chiedete cosa stia facendo, e lei vi guarda storto. "Sto cercando di non cascicare di faccia. Non si capisce?"

Completate Dace, Plasmarealtà Ambiziosa con  per scoprire cosa stia facendo davvero.

59.4

Dace si fa seria: "Pensate di potermi ancora dare una mano a raggiungere il Precipizio?" Vi chiede. "Se non è così, forse è meglio che torni indietro."

I RANGER SCELGONO:

- A) Continuate a dare una mano:** Scartate tutti i  da Dace, Plasmarealtà Ambiziosa.
- B) Magari un'altra volta:** Scartate Dace, Plasmarealtà Ambiziosa. Riponete **DARE UNA MANO** nella collezione. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

59.5

"Va tutto a meraviglia!" Fa Dace. "Volare è bellissimo; è come se fosse scattato qualcosa dentro di me: adesso non passa un giorno che non impari qualche nuovo trucco!"

Vi guarda con un sorriso quasi colpevole. "A proposito, non è che vi andrebbe di riportarmi al Precipizio? Vorrei provare un'altra volta quel salto, ora che ho più esperienza."

I RANGER SCELGONO:

- A) Accconsentite ad aiutare:** Scartate tutti i  da Dace, Plasmarealtà Ambiziosa e assegnete la carta Missione **DARE UNA MANO**.
- B) Magari un'altra volta:** Scartate Dace, Plasmarealtà Ambiziosa. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

59.6

"Sto imparando a volare", spiega Dace. Cercate di nascondere una risata, ma con poco successo. Il suo volto si fa livido. "Non sto scherzando! Ci sono plasmarealtà, su al Monastero, che sanno farlo. Mi sono allenata con loro per anni. Tutti quanti conoscono la storia del plasmarealtà che è volato fino ad Altopiano."

Dace sospira. "Oh, ma perché perdo tutto questo tempo? Maestro Cress diceva sempre che non avrei mai imparato a volare a meno che non mi fossi buttata nel vuoto da qualche grande altura. È sempre stato un tipo drammatico, ma non penso avesse torto. È che non sono mai riuscita a fidarmi fino in fondo delle mie capacità."

Inizia a fissarvi. "Sapete cosa? O ora, o mai più. La conoscete la strada per il Precipizio? Potete portarmi lì, così mi butto?"

I RANGER SCELGONO:

- A) Sembra divertente. Perché no?** Scartate tutti i  da Dace, Plasmarealtà Ambiziosa e assegnete la carta Missione **DARE UNA MANO**.
- B) Questo piano sembra un tantino campato per aria:** Anche se oggi non le darette una mano, passate comunque del tempo a parlare del suo sogno di volare. Scartate Dace, Plasmarealtà Ambiziosa e annotate che avete avuto **UNA PROFONDA CONVERSAZIONE CON DACE** nel Registro della Campagna.

59.7

Dace grida di dolore. Accorrete ad aiutarla, e notate subito che la ferita è piuttosto seria. Tirate fuori le vostre scorte mediche e iniziate a cercare un posto dove accamparvi. Non potrete muovervi finché non avrete medicato le sue ferite. E potrebbe volerci un po'.

Terminate la giornata.

60. ANZIANA MORA ORLIN

ENTRA IN GIOCO	SE LA MISSIONE ATTIRARE (UMBRA) SI È GIÀ CONCLUSA, ANDATE A 60.1
COMPLETA 	ALTRIMENTI, ANDATE A 60.2
COMPLETA 	SE LA MISSIONE ATTIRARE (UMBRA) È IN CORSO O SI È GIÀ CONCLUSA, ANDATE A 60.3
	ALTRIMENTI, ANDATE A 60.4
COMPLETA 	ANDATE A 60.5

60.1

L'Anziana Orlin vi squadra per bene, ma questa volta annuisce soddisfatta. "Bravissimi per la faccenda di Umbra. Un lavoro coi fiocchi. Quel vecchiacchio di Kordo non avrebbe saputo fare di meglio."

Completate l'Anziana Mora Orlin con  per chiederle se abbia bisogno d'aiuto con qualcosa.

60.2

L'Anziana Orlin vi squadra per bene, poi si lascia scappare un grugnito derisorio. "Se voi altri foste un tocco di carbonio battuto, vi ficcherei di nuovo nella forgia, perché la tempra non ce l'avete. Eppure, vi siete pur sempre messi addosso un mantello da ranger. Che ci fate qui a Guglia?"

Completate l'Anziana Mora Orlin con  per chiederle se abbia bisogno d'aiuto con qualcosa qui a Guglia.

60.3

Mora tira fuori una pipa. La accende e tira una boccata bella intensa, per meglio ponderare sulla vostra domanda. Poi, sbuffa una nuvola di fumo viola. "Se state cercando di dare una mano, c'è Dace, la piccola plasmarealtà appena ruzzolata giù dal Monastero. Mi sembra stia faticando con l'addestramento. E c'è Tollin Lang, che ha bisogno di aiuto per una qualche folle installazione artistica giù a sud. Se no, andate da Silaro: quell'archeolucolo sta sempre lì a ficcanasare dalle parti della soglia dell'arcologia."

Fa un altro tiro: "Ma se niente di questo vi garba, c'è sempre il Cicchetto Cordiale dove fare domande. E alla Forgia del Carbonio potete sempre raccattare qualche strumento."

Se la Missione LA QUESTIONE RIVENDICATORI è in corso:

Facendo menzione dei rivendicatori, l'Anziana Orlin si blocca. "Beh, questo mi riduce tutto il resto in bacche da nulla. Qualche novità su quei mostri?" Le spiegate che state cercando delle risposte e lei si strofina pensierosa la tempia. "In un villaggio così grande, sono sicura che ci sarà pure qualcuno in grado di aiutarvi. Magari la plasmarealtà che dicevo, Dace. Lei una cosa o due le sa."

60.4

Mora solleva lo sguardo al cielo. "Guglia è un posto molto grande, a tante persone serve una mano. Ma ora come ora, è quel grosso rapace che mi preoccupa: Umbra. Quella peste gironzolerà pure per tutta la Valle, ma è sulla punta della Guglia che le piace stare. Poi, cala giù e si piglia una preda o due... l'altr'anno è stato il Vecchio Harli Jephson. Una cosa del genere prego di non rivederla più."

I RANGER SCELGONO:

A) Accconsentite a dare una mano (solo se non ci sono Missioni ATTIRARE o AFFRONTARE in corso): Ottenete la carta Missione **ATTIRARE (UMBRA)**. Ricordate di cercare **Umbra** nel set **La Valle** e assegnarla a faccia in giù alla carta Missione. Scartate l'**Anziana Mora Orlin**.

B) Magari un'altra volta: Scartate l'**Anziana Mora Orlin**. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

60.5

Mora barcolla, ma non cade nonostante la ferita dolorosa. Vi avvicinate a lei, quasi timorosi di prestarle soccorso, ma l'**Anziana** cerca ben presto una spalla a cui appoggiarsi.

"Niente di buono", ringhia. L'aiutate a sedersi, mentre lei osserva la ferita e fa una smorfia. "Penso che avrò bisogno che mi rattoppiate, prima di ripartire."

Terminate la giornata.

61. TOLLIN LANG, SCULTORE

ENTRA IN GIOCO **SE AVETE ERETTO UNA PODEROSA STATUA, ANDATE A 61.1**
ALTRIMENTI, ANDATE A 61.2

COMPLETA **A** **SE VI TROVATE AL PONTE TESSIROCCIA, ANDATE A 61.3**
SE DARE UNA MANO È ASSEGNATA A TOLLIN LANG, SCULTORE, ANDATE A 61.4
SE AVETE ERETTO UNA PODEROSA STATUA, ANDATE A 61.5
ALTRIMENTI, ANDATE A 61.6

COMPLETA **★** **ANDATE A 61.7**

61.1

"Ehilà!" Anche questa volta, Tollin sembra assolutamente felice di mettere da parte la sua opera (che dovrebbe essere un guastante caustico che divora un verme-idra, ma non ne siete del tutto sicuri) e inizia a chiacchierare con voi.

Completate Tollin Lang, Scultore con A per chiedergli a cosa lavorerà dopo il ponte.

61.2

Il bagliore vi suggerisce la presenza di Tolling Lang ben prima che riuscite a scovarlo. L'uomo sta seduto accanto a una grossa borsa e a un piedistallo tondeggiante, a forma di semisfera. Sopra al piedistallo, vedete una massa turbinante di mille colori, fatta di schegge di vetro luccicante. Tollin mette mano alla borsa (o meglio, mette il grosso guanto che indossa nella borsa) e tira fuori un'altra manciata di schegge, che poi getta certosino nell'aria. Vedete il rapido bagliore di quello che altrimenti sarebbe un campo di sospensione invisibile e le schegge si uniscono alla nube più densa. Tollin resta in pensiero per un attimo, poi usa una sonda per spostare il materiale e spingerlo ad assumere una nuova forma. Non è la prima volta che vedete del vetro cinetico, ma mai in simili quantità.

Tollin vi osserva avvicinarvi e vi saluta. Nel mentre, continua a scolpire.

Completate Tollin Lang, Scultore con A per chiedergli della sua scultura.

61.3

Un ultimo ritocco e Tollin fa un passo indietro per giocherellare coi controlli di un paio di piedistalli di sospensione collocati alle estremità del ponte. Con uno schianto musicale e un tintinnio, la massa di vetro cinetico trema e si solleva. Poco alla volta, prende la vaga forma di un essere umano

circondato da una spirale vorticosa di pietre. La forma muove le braccia e le pietre si saldano in un obelisco di ossidiana scintillante che ben presto avvolgono la figura, per poi spezzarsi e tornare a essere una spirale.

Tollin osserva soddisfatto. "L'opera di vetro cinetico più difficile che abbia mai cercato di realizzare", dice. "E grazie a voi, è stata un successo."

Mette una mano nella borsa e tira fuori una semisfera grande sì e no come la sua mano, con sotto una grande sacca di cuoio piena di vetro cinetico. "Ecco", ve la consegna. "Ho paura di non avere niente di più 'pratico' da darvi in cambio, ma questa è la scultura di una lepre che ho composto quando stavo facendo pratica di realismo. Ho pensato potesse piacervi, o, chissà..." perde un attimo il filo, poi se la ride. "Potrete sempre usarla come esca."

Ottenete la carta **Ricompensa Scultura di Vetro Cinetico**. Scartate **Tollin Lang, Scultore** e riponete **DARE UNA MANO** nella collezione. Annotate che avete **ERETTO UNA PODEROSA STATUA** nel Registro della Campagna.

61.4

Tollin attira la vostra attenzione. "Non è che mi dispiaccia più di tanto viaggiare per la Valle, anzi... ma stiamo ancora andando al Ponte Tessiroccia per preparare la mia statua, vero? Perché se non è così, forse farei meglio a tornare a Guglia o a Fronda per continuare il mio lavoro."

I RANGER SCELGONO:

A) Continuate a dare una mano: Scartate tutti i **A** da **Tollin Lang, Scultore**.

B) Magari un'altra volta: Scartate **Tollin Lang, Scultore**. Riponete **DARE UNA MANO** nella collezione. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

61.5

"Oh, questo?" Dice indicando l'opera incompiuta. "Una cosetta sulla dualità del rapporto preda-predatore, penso. O magari significa solo che c'è sempre un pesce più grosso nel mare." Se la ride. "Lo devo ammettere: non sarebbe male fare una pausa per ripensarci a mente fresca. E la scultura del Tessiroccia avrebbe proprio bisogno di una controllata, giusto per essere sicuri funzioni ancora. Vi andrebbe di riportarmi da quelle parti?"

I RANGER SCELGONO:

A) Accconsentite a dare una mano: Scartate tutti i **A** da **Tollin Lang, Scultore** e assegnetegli la carta Missione **DARE UNA MANO**. Annotate che avete **AMMIRATO LE OPERE DI TOLLIN** nel Registro della Campagna.

B) Magari un'altra volta: Scartate **Tollin Lang, Scultore**. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

61.6

Più fate domande sulla cosa a cui sta lavorando, più Tollin perde di interesse in quella cosa. Alla fine, posa i suoi strumenti e si dedica completamente alla conversazione.

"A dirla tutta, gli Anziani di Guglia mi hanno chiesto di installare una delle mie opere al Ponte Tessiroccia. Una cosuccia per commemorare la costruzione, sapete? A ogni modo, ho già buttato giù un progetto, ma per realizzarlo mi toccherebbe portarmi dietro un centinaio di chili di vetro cinetico e altro materiale vario." Vi osserva, cercando di nascondere l'imbarazzo. "Potrei... in effetti potrei avere esagerato."

Poi si illumina. "Ehi, ma voi siete sempre in viaggio per la Valle, no? Non è che mi aiutereste a portare la scultura al Ponte Tessiroccia? Scommetto che in barca sarebbe davvero una passeggiata (si fa per dire); magari potremmo prendere una di quelle che fa Lyn Myra a Fronda? Ma se volete, possiamo portarci i materiali anche in spalla."

I RANGER SCELGONO:

A) Accconsentite a dare una mano: Scartate tutti i **A** da **Tollin Lang, Scultore** e assegnetegli la carta Missione **DARE UNA MANO**.

B) Magari un'altra volta: Scartate **Tollin Lang, Scultore**. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

61.7

Tollin perde la concentrazione per un attimo. Poi, di colpo, crolla a terra. Accorrete al suo fianco e lui scuote la testa intontito: "Che cosa bizzarra che è successa...", mormora.

Le sue ferite sembrano abbastanza gravi. Dovete accamparvi, perché medicarle richiederà un bel po' di tempo.

Terminate la giornata.

62. IL FRONDACORNO

Il fruscire delle foglie sembra il ruggito lontano di un oceano, dalle passerelle sopraelevate di Fronda. I gradini lì si arrampicano attorno al nerbofrasso e proseguono fino a un viottolo che corre parallelo a uno dei suoi rami più grandi. Lì sta una frasca cava, che è stata rimodellata nella forma di un grande corno.

Impossibile resistere alla tentazione. Ci appoggiate sopra le labbra e soffiate. Un suono profondo e melodioso risuona dalla sua campana, così intenso da farvi vibrare le ossa e da far volare via tutti gli uccelli della foresta (e restituendovi un lamentoso e rauco coro di cinguettii). Se mai qualcuno ci soffiasse dentro più forte, sicuramente il suono verrebbe udito fin dal margine della foresta. Non c'è da meravigliarsi che la gente di Fronda usi questo corno come allarme.

63. SALA SEMPREVERDE

Lo stretto ponte sospeso tra gli alberi più alti della foresta fa da antefatto al clamore della folla più avanti. Le voci provengono da una grande sala costruita in robusto legno il cui esterno è ricoperto da aghi d'abete, intrecciati in modo da creare un arazzo che si alza e ammanta i rami più vicini alla punta del nerbofrasso.

La porta ornata della sala si spalanca per rivelare una sala comune costruita sui lati esterni del tronco. Ogni piano è ricolmo di paesani che bevono, e che leggono e parlano del più e del meno e di quel che accade e non accade nella Valle. L'odore dolciastro della birra è inebriante e vicino all'entrata, una mappa della Valle sta appesa a un muro, proprio accanto a una bacheca ricoperta di messaggi scritti a mano e vari avvisi.

64. SEILO GRISS, APICOLTORE

ENTRA IN GIOCO SE AVETE SCOPERTO IL MIELE DEL FILOSOF, ANDATE A 64.1
ALTRIMENTI, ANDATE A 64.2

COMPLETA A SE VI TROVATE A IL GIARDINO DEL FILOSOF, ANDATE A 64.3
SE DARE UNA MANO È ASSEGNASTA A SEILO GRISS, APICOLTORE, ANDATE A 64.4
SE AVETE SCOPERTO IL MIELE DEL FILOSOF, ANDATE A 64.5
ALTRIMENTI, ANDATE A 64.6

COMPLETA ⚡ ANDATE A 64.7

64.1

Udite una risata familiare e vedete comparire Seilo, che tiene in mano un piccolo germoglio del Giardino del Filosofo. "Avervi incontrato quel giorno, giuro, è stato un dono della provvidenza. La Guida sa riconoscere un vincitore, quando ne vede uno!" Vi dà una bonaria pacca sulla spalla. "Il mio Miele del Filosofo è sulla bocca di tutti in città, in più di un modo. Quindi ho deciso di andare avanti e iniziare a trapiantarne un po' prima del tempo. Ho un po' di orde di mielofili da sfamare."

Completate Seilo Griss, Apicoltore con A per aiutarlo a raccogliere il miele.

64.2

Uno strano ronzio riempie l'aria. Una scia di giallo e nero, un bombo che vi passa accanto, seguito al volo da altri tre. Li seguite girando attorno alla

base dell'albero, e quello che trovate è un ometto avvolto in una cappa da apicoltore, che se ne sta a esaminare attentamente un vassoio di miele. "Ma dove sei? Lo so che sei qui da qualche parte, vieni fuori, dai...". Si avvicina e ridacchia. "Ah, eccoti qui! Buongiorno, Sua Maestà!"

Poi, l'uomo vi nota, e vi si presenta con una riverenza davvero teatrale. "Seilo Grass vi dà il benvenuto! Ma la mia fama mi precede, immagino. Sarete di certo venuti per un po' di miele. Tutti lo fanno... perché il miele di Seilo, è il miele migliore." Vi fa l'occhiolino e si pavoneggia un po'. "Ma ahimé, niente a questo mondo è gratis. Se non vi dispiace sporcavvi le mani e darmi una mano col prossimo raccolto, però, potrei farvi assaggiare un po' del meglio della Valle..."

Completate Seilo Griss, Apicoltore con A per aiutarlo a raccogliere il miele.

64.3

Il sole segue il suo cammino nel cielo e i petali alla base dell'albero di fronte a voi si sciogliono in un viola color mezzanotte. Il fumo che sbuca dall'affumicatore per api vi pizzica il naso e, tra la foschia, intravedete Seilo che rimette cautamente a posto l'alveare sul suo ramo, per poi farvi un cenno con la mano. Vi avvicinate e lo vedete che s'appresta a pucciare un dito tremante nel miele, gli occhi dilatati dall'attesa. Un assaggio e il suo corpo si rilassa, gli occhi iniziano a brillargli della luce di mille stelle lontane, un grande sorriso prende d'assalto le sue labbra.

Con voce calma e profonda, sospira: "Se questo non è un assaggio di paradiso, non so cos'altro potrebbe esserlo. Provate!" Vi passa il vasetto. Assaggiandone il contenuto, le sue parole acquistano subito senso. "Niente di comparabile, ho ragione o non ho ragione? Penso che lo chiamerò... il Miele del Filosofo. Ora, sarà il caso di raccoglierne un altro po', fintanto che le mie dolci apozze stanno a far le nanne. Andate andate, ma non ditelo a nessuno mi raccomando... questo sarà l'evento più grande da quando gli Antichi hanno lasciato le arcologie. Vedrete!"

Ottenete la carta Ricompensa **Miele del Filosofo**. Scartate **Seilo Griss, Apicoltore** e riponetevi **DARE UNA MANO** nella collezione. Annotate che avete **SCOPERTO IL MIELE DEL FILOSOF** nel Registro della Campagna.

64.4

Sono ore che accompagnate Seilo, ma, dopo la terza volta di fila che l'ometto si ferma col fiatone, chiedendovi di portare per lui uno dei suoi vasi di miele o qualche saccoccia, iniziate a sospettare che il vostro "aiuto" sia più fare da valletti, che proteggere e servire.

Gettate a terra le (sue) borse per riprendere fiato e gli fate notare la situazione. L'apicoltore ha almeno la decenza di vergognarsene e di ammettere che (forse, in effetti) potrebbe essere un po' più resistente alla fatica di quello che vi ha fatto credere. "Ma sul miele non vi sto mentendo", dice. "Venite al Giardino del Filosofo e assaggeremo la dolcezza insieme!"

I RANGER SCELGONO:

- A) Continuate a dare una mano:** Scartate tutti i A da **Seilo Griss, Apicoltore**.
- B) Magari un'altra volta:** Scartate **Seilo Griss, Apicoltore**. Riponetevi **DARE UNA MANO** nella collezione. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

64.5

Le foglie frusciano e Seilo sbuca dall'angolo, ormai senza fiato. "Te l'ho detto, Caythan, non ne ho più da...". Si rende conto di aver preso un granchio e i suoi occhi si illuminano. "Ah! Grazie alla Guida ovunque sia. Siete voi! Beh, cosa vi ho detto? Un successo strepitoso! Non ho neanche un attimo per rilassarmi, che qualcuno subito viene a tormentarmi per avere un cucchiaio di Filosofo."

Si poggia a un albero lì vicino. "Continuo a dir loro che tra un raccolto e l'altro deve passare un po' di tempo, ma pare che da quell'orecchio non ci sentano. La cosa mi ha fatto pensare: forse sarebbe meglio trapiantare un paio di quegli alberi direttamente qui a Fronda. Ma anche per questo ci vorrebbe del tempo. Non lo dico spesso, ma... per favore, amici ranger, potreste darmi ancora una mano col Giardino del Filosofo? La settimana scorsa mi è toccato fare addirittura tre viaggi."

I RANGER SCELGONO:

A) Acconsentite a dare una mano: Scartate tutti i  da Seilo Griss, Apicoltore e assegnategli la carta Missione **DARE UNA MANO**.

B) Magari un'altra volta: Scartate Seilo Griss, Apicoltore. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

64.6

"Che ne dite? Delizioso, no?" Seilo inserisce un vassoio vuoto all'interno dell'ultima cassetta, prende un attimo di pausa e si appoggia. "E se pensate che questo sia buono, allora lasciate che vi racconti una cosuccia... C'è un albero che cresce a nord di qui. Ma non un albero come gli altri: questo l'ho scovato qualche mese fa, seguendo una processione di api. Si nascondeva in un cantuccio del Giardino del Filosofo."

La sua voce si fa un sussurro. "I fiori erano come la pelle del camaleonte, cambiavano colore all'alzarsi e all'abbassarsi del sole. Non posso che chiedermi che genere di miele queste mie care ronzarelle stiano producendo lassù. Se volete fare la Storia, vi permetterò di accompagnarmi per scoprirlo..."

I RANGER SCELGONO:

A) Acconsentite a dare una mano: Scartate tutti i  da Seilo Griss, Apicoltore e assegnategli la carta Missione **DARE UNA MANO**.

B) Magari un'altra volta: Scartate Seilo Griss, Apicoltore. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

64.7

Seilo guisce, "Ah! Aiuto per favore!" Quando finalmente lo raggiungete, ha già perso i sensi ed è riverso a terra. Le vostre menti si riempiono di pensieri mentre cercate un modo per curare le sue ferite.

Terminate la giornata.

65. LYN MIRA, FALEGNAME

ENTRA IN GIOCO SE AVETE INTAGLIATO UNA CANOA DI NERBOFRASSO, ANDATE A 65.1

ALTRIMENTI, ANDATE A 65.2

COMPLETA  SE VI TROVATE A L'ALTO LAGO, ANDATE A 65.3

SE DARE UNA MANO È ASSEGNATA A LYN MIRA, FALEGNAME ANDATE A 65.4

SE AVETE INTAGLIATO UNA CANOA DI NERBOFRASSO, ANDATE A 65.5

ALTRIMENTI, ANDATE A 65.6

COMPLETA  ANDATE A 65.7

65.1

Trovate Lyn seduta pensierosa a tagliuzzare un piccolo blocco di legno. "Ah, è bello vedervi di nuovo da queste parti. Qui si è sempre di corsa. Con il brutto tempo in arrivo, sono sommersa di lavoro ancor prima che piova. Quello che la gente non capisce è che le mie opere hanno bisogno di tempo per essere realizzate come si deve. È roba antica, forse antica come gli Antichi che han lasciato le arcologie. Probabilmente, allora serviva che le cose fossero leggere, resistenti e veloci."

Completate Lyn Mira, Falegname con  per parlarle della vostra barca.

65.2

Il tonfo del metallo che spacca la legna e l'odore della segatura fresca vi vengono incontro, quasi a darvi il benvenuto. Una donna solleva un'ascia, una scia di sudore le sgorga dalla fronte. Attorno a lei sta un assortimento di oggetti finemente intagliati, ma lasciati distrattamente su una serie di pance da lavoro e vecchi ceppi. Vi saluta mentre al contempo solleva

uno strumento che non avete mai visto prima: un dispositivo montato su un lungo palo, allineato a un telaio per elettronica.

"A cosa devo il piacere?" Preme un bottone sul manico, così rivelando un cavo incandescente, che pulsà d'energia. "Intagliatore laser. La corteccia del nerbofrasso è intrecciata così fitta che è necessario bruciarne la superficie, se si vuole avere una minima speranza di tagliarla." Per dimostrarvelo, inizia a separare la corteccia da un lungo ciocco di nerbofrasso. Accanto a esso, riuscite a vedere una canoa pieghevole finemente decorata. La maestria con cui è stata realizzata è incredibile.

Completate Lyn Mira, Falegname con  per chiederle della barca.

65.3

Con una lieve spintarella, anche l'ultimo pannello di nerbofrasso va al suo posto. Sospirate e fate un passo indietro, mentre Lyn annuisce soddisfatta. Guardate il cielo, e vi rendete conto che avete perso del tutto la cognizione del tempo: intagliare è così avvincente che il tempo scorre via come un fiume silenzioso che fluisce verso il tramonto. Lyn osserva il risultato con ammirazione.

"Devo dire che sono impressionata. Mi ci è voluto ben più di un tentativo, prima di riuscire a ottenere un risultato come questo." La ringraziate per il complimento e per l'aiuto e lei annuisce. "Ma sì, ma sì! Dovrebbe essere pronta per affrontare le rapide. Provate a piegarla e a metterla via: se volete potete portarla al torrente che sta un miglio a est e provarla."

Ottenete la carta Ricompensa Canoa di Nerbofrasso. Scartate Lyn Mira, Falegname e riponete **DARE UNA MANO** nella collezione. Annotate che avete **INTAGLIATO UNA CANOA DI NERBOFRASSO** nel Registro della Campagna.

65.4

Arrancate attraverso il sottobosco, guardate l'orizzonte, ma dell'Alto Lago non c'è traccia. Vi voltate in direzione di Lyn e le chiedete delle canoe di nerbofrasso e della strada da fare. Lei rallenta un po' e vi rivolge la parola.

"Vedete, alla gente queste canoe servono, specialmente quando la stagione delle piogge si avvicina. I Ranger pure le trovano molto utili: sono pieghevoli, leggerissime e forti. Quando saremo arrivati all'Alto Lago, vi farò vedere come costruirne una."

I RANGER SCELGONO:

A) Continuate ad aiutarla: Scartate tutti i  da Lyn Mira, Falegname.

B) Magari un'altra volta: Scartate Lyn Mira, Falegname. Riponete **DARE UNA MANO** nella collezione. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

65.5

Lyn saluta e appoggia la sua ascia, stringendovi la mano con una presa ferrea. "È bello vedervi, ranger! Spero che non siate venuti per una canoa di rimpiazzo." Sorride. "A parte gli scherzi, dubito che ci sia abbastanza nerbofrasso da queste parti per farvene un'altra. C'è un sacco di gente in coda, prima di voi."

Indica i suoi strumenti: "Però, se non siete troppo occupati, che ne direste di darmi una mano a costruire una canoa per qualcun altro? Avete talento, l'ho notato quando avete messo insieme la vostra."

I RANGER SCELGONO:

A) Acconsentite a dare una mano: Scartate tutti i  da Lyn Mira, Falegname e assegnatele la carta Missione **DARE UNA MANO**.

B) Magari un'altra volta: Scartate Lyn Mira, Falegname. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

65.6

Una volta che Lyn ha terminato di ripulire il tronco, inizia a incidere grossi tagli nella spessa corteccia facendo andare avanti e indietro la corda con un movimento lento, quasi meditabondo. Le chiedete cosa stia facendo, ma lo fate quasi sussurrando, come per non disturbare il suo rituale.

"Sono quasi quindici anni che costruisco queste canoe. Roba tosta. Il

metodo è stato passato di generazione in generazione. Pieghevoli, leggerissime, durevoli. Perfette per quelli come voi. Venite con me all'Alto Lago: lì c'è il legno giusto da usare. Perché sì, potrei limitarmi a crearne una da darvi... ma se volete davvero che la canoa si prenda cura di voi, dovrete imparare a conoscerne ogni nodo e ogni spiraglio. Venite con me, e vi farò vedere come se ne costruisce una."

I RANGER SCELGONO:

A) Acconsentite a dare una mano: Scartate tutti i **A** da Lyn Mira, Falegname e assegnatele la carta Missione **DARE UNA MANO**.

B) Magari un'altra volta: Scartate Lyn Mira, Falegname. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

65.7

Lyn grida. Fa fatica a stare in piedi, poi geme e gli occhi le si rivoltano. Dovete portarla al sicuro e curarne le ferite quanto prima.

Terminate la giornata.

66. ANZIANO TESORAL HALE

ENTRA IN GIOCO SE LA MISSIONE SOCCORSO (VIRA) SI È GIÀ CONCLUSA, ANDATE A 66.1

ALTRIMENTI, ANDATE A 66.2

COMPLETA A SE LA MISSIONE SOCCORSO (VIRA) È IN CORSO O SI È GIÀ CONCLUSA, ANDATE A 66.3

ALTRIMENTI, ANDATE A 66.4

COMPLETA ⭐ ANDATE A 66.5

66.1

La stretta di mano dell'Anziano Hale è così forte da dislocare un braccio. "Oh, grazie per aver trovato Vira! Ero così preoccupato, ma ora tutto si è risolto per il meglio! Proprio come dovrebbero fare dei bravi ranger, immagino." Poi, cerca di ricomporsi. "Ora, come posso essere d'aiuto?"

Completate l'Anziano Tesoral Hale con **A** per chiedergli cosa ci sia da fare a Fronda.

66.2

L'Anziano Tesoral Hale sta parlando freneticamente con uno degli abitanti di Fronda. "Oh, che io sia dannato. Doveva essere già arrivata qui! Come mai è così in ritardo?"

Vi schiarite la gola per richiamare l'attenzione, e quello solleva lo sguardo. "Oh, ah, buongiorno. Una bella sorpresa, davvero!"

Completate l'Anziano Tesoral Hale con **A** per chiedergli se abbia bisogno d'aiuto per qualcosa qui a Fronda.

66.3

L'Anziano Tesoral attira la vostra attenzione e accorre da voi. "Grazie ancora per aver trovato Vira. Non potrò mai ringraziarvi abbastanza. Se mai vi servisse sapere dove trovare qualcuno, vi consiglio di fermarvi alla Sala Sempreverde, ordinare un vino dolce e iniziare a chiacchierare. Tutti gli arrivi e le partenze della Valle, per qualche motivo, finiscono sempre sulle bocche di chi sta lì."

Vi fa un cenno come di chi sa. "Se però state cercando qualcosa di più eccitante da fare qui a Frasca, penso che Seilo potrà tenervi occupati con la sua apicoltura. E poi, Lyn Mira, la nostra falegname, fa delle ottime canoe. Chiedete, e sarà più che contenta di farvi vedere come fa."

Se la Missione **LA QUESTIONE RIVENDICATORI** è in corso:

Attendete che Tesoral abbia finito di parlare e tirate in ballo la

questione dei rivendicatori, chiedendogli se abbia qualche idea su come fare a risolverla. "Ah! Noi di Frasca siamo degli artigiani. Farete meglio a chiedere alla gente più rude e selvaggia, come quella Kasende di Capitombolo. O magari a un plasmarealtà. Penso che un paio di loro abbia preso residenza a Guglia. Fratello e sorella, mi pare."

66.4

L'Anziano Hale sospira torcendosi le dita. "Mi dispiace. Sono sicuro che ci sia qualcuno qui in giro che ha bisogno di una mano, ma ora come ora sono molto più preoccupato per Vira. Intendo la ragazza di Biancocielo, presente? Lyn e io la aspettavamo per consegnarle la sua nuova imbarcazione, ma non si è fatta viva."

Poi, i suoi occhi si illuminano. "Che sia il caso di andare a cercarla? Magari si è persa, o se è fatta male durante il viaggio."

I RANGER SCELGONO:

A) Acconsentite a dare una mano (solo se non ci sono Missioni RICERCA o SOCCORSO in corso): Ottenete la carta Missione **RICERCA (VIRA)**. Annotate **94.8** a 3 giornate da oggi sul Calendario. Scartate l'Anziano Tesoral Hale.

B) Magari un'altra volta: Scartate l'Anziano Tesoral Hale. Anotate **94.8** a 3 giornate da oggi sul Calendario.

66.5

L'Anziano Hale tira un sospiro pieno di dolore. "Ah!" Accorrete subito da lui per aiutarlo. Le sue ferite sembrano piuttosto serie. Ci vorrà un po' di tempo per rimetterlo in sesto.

Terminate la giornata.

67. BALERA DEL VILLAGGIO

I suonatori si fermano per un momento, poi si lanciano in una melodia vivace a cui è impossibile resistere. Battete i piedi e le mani, mentre volteggiate e saltate qui e là nello spiazzo dove tutti danzano. Poi, un paio di mani prendono le vostre e il vostro nuovo compagno di ballo vi trascina in un gran girotondo nel centro della pista. Anche se tutto attorno a voi stanno dozzine e dozzine di coppie, quella formata da voi sembra essere l'unica. Siete completamente rapiti dalla danza.

Scartate il vostro compagno di ballo. Controllate l'elenco qui sotto: se non lo avete già fatto in precedenza, annotate l'evento relativo a quella persona nel Registro della Campagna. Poi ottenete la carta Ricompensa indicata sotto all'evento che avete annotato:

Kordo,
Ranger Veterano

SCOVATO LA PREDA DI KORDO
Istinto di Kordo

Nal,
Vate degli Spiriti

PARLATO CON UNO SPIRITO
Comprensione di Nal

Ar Tel,
Lenzarapida

TROVATO IL POSTO IDEALE DOVE PESCAR
Balzalenza di Ar Tel

Silaro Mako,
Archeologo

CONFERMATO L'IPOTESI DI SILARO
Intuizione di Silaro

Lyn Mira,
Falegname

INTAGLIATO UNA CANOA DI NERBOFRASSO
Canoa di Nerbofrasso

Seilo Griss,
Apicoltore

SCOPERTO IL MIELE DEL FILOSOF
Miele del Filosofo

Dace,
Plasmarealtà
Ambiziosa

VISTO UNA PERSONA VOLARE
Leggero Come una Piuma

Tollin Lang,
Scultore

ERETTO UNA PODEROSA STATUA
Sculptura di Vetro Cinetico

Jaris,
Giovane Ostinato

AFFRONTATO LE PAURE PIÙ PROFONDE
Affronta le tue Paure

Kasende,
Cacciatrice Esperta

SFOLTITO I VERMI-IDRA
La Tecnica Kasende

Sil Belai,
Artista

CONTEMPLATO UN CAPOLAVORO
Taccuino di Sil

Se quella persona non è elencata qui sopra, o se ne avete già annotato l'evento nel Registro della Campagna, leggete quanto segue:

Sembrano passate ore da quando la danza ha avuto inizio: la musica vi intreccia, fino a quando la Festa del Raccolto, la Valle e i doveri da ranger non scompaiono del tutto. Ma ogni cosa ha la sua fine: la musica si alleggerisce e sfuma, si ferma. La vostra coppia si trova ora al centro dell'attenzione, contornata da un cerchio di ammiratori che vi sommeggiano di applausi. Siete un po' imbarazzati, ma anche un po' compiaciuti, e la cosa è appena appena amplificata da un paio di abitanti che si fanno avanti e vi piazzano una corona di erbe intrecciate sulla testa. "A coloro che meglio rappresentano lo spirito della festa!" Gridano, e gli applausi e gli incitamenti si fanno sempre più forti.

L'altra metà della vostra coppia sorride scioccamente, e quindi vi abbraccia. Sapete bene che dopo che vi sarete lasciati andare, vi separerete. Tornerete alle vostre vite di tutti i giorni. Ma, anche se il legame creatosi in questo momento si fa già una dolce memoria, sapete che quella resterà nel profondo del vostro cuore per il resto della vita.

Ottenete la carta Ricompensa Corona del Raccolto.

67.1

Alla fine, anche i musicisti esauriscono l'ultima oncia di energia e smettono di suonare, iniziando a chiedere a gran voce che qualcuno porti loro qualcosa che possa rinfrescarne le gole riarse e le mani incallite. I ballerini iniziano a lasciare lo spazio che fa da centro alla festa, tornando verso le bancarelle e i banconi preparati per l'occasione. Presto, verranno tutti smantellati e la brava gente di Pascolo tornerà alla sua routine.

Annote che avete **CELEBRATO LA FESTA DEL RACCOLTO** nel Registro della Campagna.

68. GAMBALUNGA ADDESTRATO

ENTRA IN GIOCO SE AVETE PERSUASO I GAMBALUNGA,
ANDATE A 68.1

ALTRIMENTI, ANDATE A 68.2

COMPLETA A

ANDATE A 68.3

68.1

I gambalunga si avvicinano cauti formando un cerchio, tenendo al contempo sempre un paio di metri di distanza. Lentamente, poco a poco, uno di loro allunga la testa, annusando in cerca di qualche muschicocilegia o di un sol di bosco. Che si ricordi dell'ultima volta?

Collocate 2A sul Gambalunga Addestrato.

Completate il Gambalunga Addestrato con A per essere accettati come fantini.

68.2

La piccola mandria di gambalunga galoppa via lenta mentre girate attorno a Pascolo. I loro arti arcuati punteggiano delicati l'erba alta. Gli abitanti del luogo dicono che i gambalunga lasciano che i ranger li cavalchino, ma solo se si fidano di loro. Quanto a cosa facciano alla gente di cui non si fidano... di questo gli abitanti non parlano, ma si limitano a sorridere.

Completate il Gambalunga Addestrato con A per essere accettati come fantini.

68.3

Finalmente, uno dei Gambalunga si china abbastanza da consentire di salire sul suo dorso. Non è facile stare in equilibrio sulla sua schiena, e il

sedere vi duole al pensiero delle ultime due volte che avete tentato una manovra simile. Ma questa volta, il Gambalunga sembra non disprezzare l'idea di avere un fantino.

Ricordate quello che ha detto la gente del posto: i cavalli dalle lunghe gambe si lasciano domare, ma solo per una giornata. Questa mandria torna sempre a Pascolo, quando viene la notte.

Scegliete un ranger che cavalchi il Gambalunga Addestrato. Quel ranger lo assegna al proprio Ruolo. Scartate tutti i A dal Gambalunga Addestrato. Annote che avete **PERSUASO I GAMBALUNGA** nel Registro della Campagna.

69. ANZIANA JULAR ABEL

ENTRA IN GIOCO SE LA MISSIONE ATTIRARE (QUEL DANNATO MILLESCHIOCCHI) SI È GIÀ CONCLUSA, ANDATE A 69.1

ALTRIMENTI, ANDATE A 69.2

COMPLETA A

SE LA MISSIONE ATTIRARE (QUEL DANNATO MILLESCHIOCCHI) È IN CORSO O SI È GIÀ CONCLUSA, ANDATE A 69.3

ALTRIMENTI, ANDATE A 69.4

COMPLETA A

ANDATE A 69.5

69.1

L'Anziana Jular Abel marcia vigorosamente tra l'erba. Tuttavia, quando la incrociate, sembra aver ripiegato su un passo meno vistoso (sebbene comunque militaresco). "Che giornata gloriosa, per una scampagnata! Ora che non devo più preoccuparmi che un buco dentato si apra sotto i miei piedi, me la posso godere fino in fondo!"

Completate l'Anziana Jular Abel con A per chiederle cosa ci sia da fare a Pascolo.

69.2

Il passo dell'Anziana Jular Abel che marcia vigorosamente tra l'erba è possibile sentirlo anche quando non è in vista. La più veneranda degli Anziani di Pascolo cammina con passo saldo, a falcate determinate, pestando la terra con un grosso bastone da passeggio. Sembra preoccupata: occorre chiamarla per nome per ben due volte, prima che abbandoni i suoi pensieri.

Completate l'Anziana Jular Abel con A per chiederle se abbia bisogno d'aiuto per qualcosa qui a Pascolo.

69.3

L'abbraccio dell'Anziana Abel è come quello di un'orsa. "Avete già fatto tanto per noi, quando avete sistemato quella cosa", dice. "Da allora, noi di Pascolo ce la passiamo alla grande. Tranne il giovane Jaris, povero lui: si mette sempre nei guai. Magari potreste farci quattro chiacchiere."

Sta un attimo a riflettere. "Già che ci siamo, se pensate di fermarvi un po' da queste parti, vi consiglierei di procurarvi dei gambalunga. Sono il modo migliore per attraversare l'erba qui attorno."

Se la Missione LA QUESTIONE RIVENDICATORI è in corso:

"Ancora alla ricerca di una soluzione per la faccenda dei rivendicatori, giusto? Kasende, giù a Capitombolo, è la migliore cacciatrice che conosca. E quella ragazza su a Guglia... com'è che si chiama? Dis? Dace? Scommetto che potrebbe ampliare i vostri orizzonti, con tutto quell'arrampicare e fluttuare che fa."

69.4

"Probabile che ci sia qualcuno al paese che ha bisogno di una mano, ma ora come ora non riesco a pensare altro che alle gallerie del Milleschiocchi." Alla domanda di cosa stia parlando, l'Anziana si ricorda che non siete del

posto. "Quel Dannato Milleschiocchi è lo scuotiterro più grosso e cattivo che ci sia. La prateria è piena delle sue gallerie. E io non augurerrei di cascarci dentro nemmeno al mio peggior nemico, perché non avrebbe il tempo di contare dieci dei suoi schiocchi, prima di ritrovarsi stritolato dalle sue fauci."

Rabbrividite al suo racconto. "Come se non fosse già abbastanza, ho paura che la festa del raccolto del paese, con tutte le persone che ballano e fanno baccano, finirà coll'attirare quel satanasso proprio dove non vorremmo mai che sbuchi. Quindi, se volete dare una mano, avete l'opportunità giusta: aiutatemi a stinarlo prima che qualcuno finisca divorato."

I RANGER SCELGONO:

A) Accconsentite a dare una mano (solo se non ci sono Missioni ATTIRARE o AFFRONTARE in corso):

Ottenete la carta Missione **ATTIRARE (QUEL DANNATO MILLESCHIOCCHI)**.

Ricordate di cercare *Quel Dannato Milleschiocchi* nel set **La Valle** e asseggnarlo a faccia in giù alla carta Missione. Scartate l'*Anziana Jular Abel*.

B) Magari un'altra volta:

Scartate l'*Anziana Jular Abel*. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

69.5

L'*Anziana Abel* barcolla e, per un attimo, il suo atteggiamento forte e pragmatico lascia il posto a una figura piegata dal dolore. Vi apprestate ad aiutarla, kit di pronto soccorso alla mano. Dovrete fare in fretta a medicarla: poi, sarà il caso di trovare un rifugio.

Terminate la giornata.

70. JARIS, GIOVANE OSTINATO

ENTRA IN GIOCO SE AVETE AFFRONTATO LE PAURE PIÙ PROFONDE, ANDATE A 70.1

ALTRIMENTI, ANDATE A 70.2

COMPLETA A SE DARE UNA MANO È ASSEGNAZIONATA A JARIS, GIOVANE OSTINATO, ANDATE A 70.3

SE AVETE AFFRONTATO LE PAURE PIÙ PROFONDE, ANDATE A 70.4

ALTRIMENTI, ANDATE A 70.5

COMPLETA A ANDATE A 70.6

70.1

Jaris se ne sta contrito a sbucciare un cesto pieno di radici del pianto. Gli occhi dell'adolescente si illuminano quando incrociano il vostro sguardo. Salta subito sull'attenti, dimenticandosi dei tuberi. "Che bello vedervi!" Grida.

Gli stringete la mano e Jaris inizia subito a chiedervi del vostro equipaggiamento, di dove state andando, di come vi state fatti tutti quei tagli e tutti quei lividi che prima non c'erano. Soprattutto, chiede dei posti della Valle che avete visitato."

"Stavo pensando", dice improvvisamente, ora un po' timido. "...beh, tra qualche anno avrò l'età per vestire il mantello, no? Mi stavo chiedendo che altro fanno i Ranger."

Completate Jaris, Giovane Ostinato con **A** per parlare un altro po' con lui guardo i vostri successi.

70.2

Questo giovane sta facendo di tutto pur di ignorarvi; fa scena di concentrarsi su un grosso stelo di una qualche pianta di fronte a lui. Poi, la sua mano scatta e un sottile intreccio di tessuto si allunga in avanti, si irrigidisce, diventa una lama sottile, lunga almeno un metro. Un altro scatto e il panno si adagia dolcemente al suo fianco: lo stelo, nel mentre, si divide in due.

Alla domanda di come si chiama e di cosa stia facendo, lui si limita a bofonchiare "Jaris" e a girarsi dall'altra parte. Servirà qualcosa di eclatante, per attirare la sua attenzione.

Completate Jaris, Giovane Ostinato con **A** per impressionarlo abbastanza da attirare la sua attenzione.

70.3

Jaris sospira vistosamente e rigira gli occhi. "Avanti! Stiamo ancora andando a Poggio Verderovo, o no?"

I RANGER SCELGONO:

A) L'ultimo che arriva è un nerbofrasso pendulo!: Scartate tutti i **A** da Jaris, Giovane Ostinato.

B) No. Ci vediamo: Scartate Jaris, Giovane Ostinato. Riponete **DARE UNA MANO** nella collezione. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

70.4

Sommergete Jaris con un'ondata di storie sulle vostre avventure nella Valle, e lui se la beve tutta, ammalato. Poi tirate fuori un po' degli strani strumenti che avete raccattato e gli mostrate come si usano. Così forte è l'incantesimo in cui lo avete intrappolato, nemmeno una mandria di gambahunga che gli passasse sulla schiena basterebbe a liberarlo.

Dopo un po', però, notate che le domande di Jaris arrivano in raffiche sempre più deboli e che sta iniziando a perdere interesse. Gli chiedete cosa succede e lui riflette per un attimo. "So che potrebbe sembrarvi sciocco... ma stavo riflettendo. Quando eravamo a Poggio Verderovo... beh, quella è stata la volta in vita mia in cui ho avuto più paura. Però, se voglio diventare un ranger, devo imparare dalle mie paure, no? Quindi... vi andrebbe di tornare a Poggio Verderovo insieme a me?"

I RANGER SCELGONO:

A) Ma perché no? Scartate tutti i **A** da Jaris, Giovane Ostinato e assegnetegli la carta Missione **DARE UNA MANO**.

B) Ma anche no: Scartate Jaris, Giovane Ostinato. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

70.5

Convincete Jaris a lasciarvi provare il suo passatempo. Sollevate la lama sottile e, dopo un profondo respiro, calate il rasoio fibroso verso i grossi steli. Un sibilo e quelli che avevate puntato, come quelli immediatamente dietro, collassano. Gli steli ai loro lati sono intonsi.

"Uh," dice Jaris, mentre vi lancia un'occhiata di riluttante rispetto. "Penstate di avere la stoffa per qualcosa di più tosto? Ho sentito che chi passa la notte a Poggio Verderovo viene assalito dagli incubi, i peggiori e più orrendi che mai potrebbe avere. Conoscevo questo tizio: piangeva e piangeva al sol pensiero! C'è voluta tutta la pazienza di un Vate, per aiutarlo a rimettersi in sesto."

Solleva un sopracciglio. "Che ne dite? Ci state?"

I RANGER SCELGONO:

A) Bene, Jaris. Ci stiamo: Scartate tutti i **A** da Jaris, Giovane Ostinato e assegnetegli la carta Missione **DARE UNA MANO**.

B) Mica abbiamo tempo per 'sta roba: Scartate Jaris, Giovane Ostinato. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

70.6

Jaris ulula dal dolore. Vi mettete al suo fianco e sussultate quando vedete la ferita. È bella profonda. Richiederà ben più di qualche minuto, per essere sistemata.

Terminate la giornata.

71. QUEL DANNATO MILLESCHIOCCHI

ENTRA IN GIOCO SE LA BALERA DEL VILLAGGIO È IN GIOCO, ANDATE A 71.1
ALTRIMENTI, ANDATE A 71.2

71.1

State danzando a tempo di musica, quando la terra trema improvvisamente sotto i vostri piedi. All'inizio credete tutti che sia stato il ballare sfrenato ad aver provocato questo piccolo terremoto, ma poiché il tremore non si ferma e si fa sempre più forte, i musicisti si bloccano e i ballerini smettono di danzare. Tutti si guardano attorno confusi e preoccupati.

Improvvisamente, il centro della rada sprofonda. La gente fugge dalla voragine gridando e vedete delle antenne e poi due enormi e schioccanti mandibole emergere dall'oscurità. La forma sinuosa e segmentata del dannato Milleschiocchi erutta dalla terra e tutti i paesani fuggono in cerca di un posto dove nascondersi. La festa è rovinata, e ora è venuto il momento di intervenire!

Scartate la Balera del Villaggio.

71.2

Sentite un suono che è quasi un sussurro e vi bloccate. Non osate nemmeno respirare: tendete bene le orecchie e da lontano vi arriva un suono inconfondibile. Tic... tic... tic... come se qualcuno stesse facendo cadere dei frammenti di metallo su un pezzo di vetro.

Aspettate, e gli schiocchi si attenuano. Con un brivido, riprendete finalmente fiato e fate un passo... solo per gettarvi di lato quando la terra sprofonda sotto i vostri piedi. Un'enorme scuotiterra, con il suo carapace bruno e scintillante, le mandibole taglienti e le centinaia di gambe al seguito, si lancia su di voi.

72. IL GROVIGLIO

ENTRA IN GIOCO ANDATE A 72.1

COMPLETA ★ ANDATE A 72.2

72.1

Vi fate strada tra mucchi di giunchi e code di gatto, superando tronchi sommersi e rocce liscissime. Poi, con orrore, vi rendete conto che questi "tronchi" e "rocce" sono fin troppo lisci e simili tra loro, per essere tronchi e rocce. Una di quelle strane forme sguscia via da sotto le vostre mani e di colpo vi rendete conto di esservi arrampicati lungo le spire aggrovigliate di una massa di vermi-idra.

Le spire iniziano a serrarsi su di voi e una moltitudine di corpi inizia a sollevarsi dalla palude. Il nodo di vermi sembra formato da dozzine di creature, ciascuna di esse abbastanza lunga da non riuscire a vederne la fine. Questo golia dalle mille bocche è fin troppo grande perché possa essere confuso con qualcos'altro: avete scovato il Groviglio, il più antico e crudele verme-idra della Valle.

72.2

Con un ultimo colpo, tagliate in due l'ennesimo corpo del verme-idra e vedete il Groviglio scuotersi e dimenarsi. Un'altra delle sue teste si allontana impaurita quando la colpite con i vostri colpi precisi. Improvvistamente, il Groviglio sembra averne abbastanza: le teste che rimangono si ritraggono verso la massa centrale, proteggendola come possono, e il mucchio si dimena e fugge in profondità nella palude. Il Groviglio potrebbe fare ritorno, un giorno... ma non oggi.

73. L'OCCHIO CHE CADE

Nel profondo della palude, è facile perdere la strada. Fin troppo facile. La mente vaga, come vagano i piedi, e gli occhi cadono su cose che non dovrebbero vedere.

Cose che dovrebbero altrimenti restare non lette.

Vi riprendete dal vostro momentaneo fantasticare, e vi rendete conto che vagheggiare vi ha condotti nel mezzo di una nebbia che puzza di ozono e sfrigola di energia in modo selvaggio.

La prossima volta, sarà meglio tenere gli occhi sul sentiero.

La prima volta che leggete questo paragrafo, non importa la ragione per cui lo fate o chi lo fa, sostituite il Meteo con Nebbia Elettrica.

74. AELL, PLASMAREALTÀ AMBIZIOSO

ENTRA IN GIOCO SE LA MISSIONE UN MACABRO BANCHETTO È IN CORSO, ANDATE A 74.1

SE LA MISSIONE LA QUESTIONE RIVENDICATORI È IN CORSO, ANDATE A 1.19

ALTRIMENTI, ANDATE A 74.3

COMPLETA ▲ SE LA MISSIONE SPAZZATI VIA È IN CORSO, ANDATE A 74.4

ALTRIMENTI, ANDATE A 74.5

COMPLETA ★ SE LA MISSIONE SPAZZATI VIA È IN CORSO, ANDATE A 1.22

SE LA MISSIONE UN MACABRO BANCHETTO È IN CORSO, ANDATE A 74.6

ALTRIMENTI, ANDATE A 74.7

74.1

Sentite un grido provenire dal centro del pandemonio di rivendicatori che invadono la palude. Una figura, vestita di colori brillanti, si fa strada verso di voi. Dopo essere scomparso in seguito all'inondazione di qualche giorno fa, sembra proprio che Aell abbia trovato rifugio nella palude.

"Cosa sta succedendo?" Dice concitato. "Dopo l'ultima volta, ho perso un po' di fiducia nei miei poteri, ma cercherò comunque di aiutarvi al meglio delle mie possibilità."

74.3

Mentre arrancate attraversando il sentiero mezzo sommerso, vi arriva all'orecchio il rumore di qualcosa che cade nell'acqua qualche metro più avanti. Vedete Aell, che se ne sta seduto su un tronco. Il plasmarealtà ha l'aria inzuppata e miserabile.

"Cosa ci fate qui?" Brontola, rifiutandosi persino di alzare lo sguardo. "Lasciatevi in pace."

Completate Aell, Plasmarealtà Ambizioso con ▲ per convincerlo a usare i suoi poteri un'altra volta.

74.4

Spiragli vorticosi di vapore candido si alzano intorno ad Aell quando solleva il suo canalizzatore. La verga tuona come la tempesta e una miriade di scintille scaturisce dalla sua punta, connettendosi con le nuvole sopra di voi. Vedete cumuli temporaleschi formarsi all'orizzonte, pronti a riversare cascate di pioggia da un momento all'altro.

Aell fa girare il suo canalizzatore e il cielo si tinge ancor più di nero.

Potete assegnare una carta Inondazione a una carta percorso a vostro piacimento. Poi scartate tutti i ▲ da Aell, Plasmarealtà Ambizioso.

74.5

Mentre Aell si concentra sul suo canalizzatore, gli ricordate che deve limitarsi al necessario, senza dar fondo a tutti i suoi poteri. Il vostro tono sicuro e tranquillo lo aiuta a concentrarsi e, lentamente, inizia a sollevare la sua verga verso il cielo. Le nuvole scivolano sull'orizzonte e il tempo nella Valle inizia a cambiare.

Sostituite la carta Meteo con un'altra carta Meteo a vostro piacimento, dal lato che preferite. Quella carta entra in gioco con lo stesso numero di segnali della precedente. Poi, scartate Aell, Plasmarealtà Ambizioso.

74.6

Sentite un grido seguito da un rombo di tuono. Vi voltate e vedete Aell che solleva il suo canalizzatore, ridendo sguaiatamente mentre orde di rivendicatori e vermi-idra lo circondano. Il fulmine squarcia l'aria attorno a lui. Poi, lo vedete cadere improvvisamente in ginocchio, travolto dall'assalto dei biofusi.

Annote che **AELL È DISPERSO** nel Registro della Campagna. Rimuovete permanentemente Aell, Plasmarealtà Ambizioso dal set **Marese della Rinascita**. Non terminate la giornata.

74.7

Con un grido scioccato, Aell crolla a terra e fa cadere il canalizzatore. Accorrete al suo fianco, lo portate al sicuro e iniziate a medicare le sue ferite.

Terminate la giornata.

75. IL VOLGIFLUTTI

Al centro del roboante torrente che si getta giù dalle coste di Capitombolo, riuscite a intravedere una serie di anelli che lampeggiano e vorticano restando sospesi sopra la superficie dell'acqua, come fossero sollevati da una forza invisibile. Lì vicino, sul suolo di una caverna, una specie di grosso catino scintilla dell'energia elettrica che sgorga da una serie di supporti di ricarica dotati di una fila di piedistalli: ce n'è qualcuno libero per voi, se desiderate ricaricare qualcosa.

76. KASENDE, CACCIATRICE ESPERTA

ENTRA IN GIOCO SE LA MISSIONE LA QUESTIONE RIVENDICATORI È IN CORSO, ANDATE A 76.1
SE AVETE SFOLTITO I VERMI-IDRA, ANDATE A 76.2
ALTRIMENTI, ANDATE A 76.3

COMPLETA A SE LA MISSIONE UN MACABRO BANCHETTO È IN CORSO, ANDATE A 76.4
SE VI TROVATE A IL VARCO TORVO, ANDATE A 76.5
SE DARE UNA MANO È ASSEGNASTA A KASENDE, CACCIATRICE ESPERTA, ANDATE A 76.6
SE AVETE SFOLTITO I VERMI-IDRA, ANDATE A 76.7
ALTRIMENTI, ANDATE A 76.8

COMPLETA ★ SE LA MISSIONE UN MACABRO BANCHETTO È IN CORSO, ANDATE A 1.28
ALTRIMENTI, ANDATE A 76.9

76.1

La cacciatrice vi osserva con uno scintillio di divertimento negli occhi. "Cosa c'è?" Vi chiede.

Le parlate della vostra missione, del fatto che dovete liberare la Valle dai rivendicatori, e le chiedete se ha qualche idea per portarla a termine.

"Potrei", dice. "Da quando i rivendicatori hanno iniziato a mostrare il muso da queste parti, ho preso l'abitudine di seguirli e di osservarne i comportamenti. Ho notato che alcuni di loro hanno delle infiorescenze bianche che spuntano dalla spina dorsale, e che proprio quei rivendicatori sembravano fare da guida agli altri. Quindi ne ho ucciso uno e ho raccolto questi."

La cacciatrice infila una mano in tasca e tira fuori una fiala contenente diversi piccoli boccioli bianchi.

"Questi fiori non hanno odore, ma in compenso emettono uno strano suono, impercettibile. Si tratta di una vibrazione che solo altri rivendicatori riescono a percepire. Con l'aiuto degli artefici di Capitombolo, ho messo insieme un'esca. Funziona, ma anche amplificandone il suono in modo da poterla far percepire a tutti i rivendicatori della Valle, non saprei bene cosa fare, dopo averli attratti tutti nel posto in cui l'avremo attivata."

Suggerite che il posto sarebbe meglio non sceglierlo a caso. Dovrebbe invece essere un luogo da cui i rivendicatori non possono fuggire. Un posto come...

"Il Marese della Rinascita", aggiunge Kasende. "Chiaro. I vermi-idra mangiano di tutto, e non li disdegneranno come pasto. Una volta che saranno arrivati nella palude, verranno divorziati. Basta farli andare lì."

Kasende vi lascia per un attimo, poi ritorna con un mucchio di piccoli strumenti. "Prendete questi amplificatori e piazzateli al limite della palude, poi venite a cercarmi nel Marese. Mi troverete lì con l'esca vera e propria. Prima però mi dirigerò dall'Anziano Wellers, a raccontargli del nostro piano. Lui lo riferirà a sua volta a Stazione Ermotronco. Penso che dovremmo potercela fare da soli, ma chissà... una mano non guasterebbe."

Ottenete la carta Missione **CIBO PER VERMI**.

76.2

Avanzate silenziosi lungo il percorso e siete piacevolmente sorpresi quando trovate Kasende, che sta seduta su una roccia, dandovi le spalle. Lei vi si avvicina sempre di soppiatto... questa è l'occasione giusta per ripagarla con la sua stessa moneta. Fate il possibile per avvicinarvi a lei nel modo più silenzioso possibile.

Mancano ancora una decina di metri, quando Kasende rompe il silenzio. "Dovreste fare più pratica, vi sentirebbe anche un sordo." Per sottolineare la cosa, non si volta nemmeno.

Completate Kasende, Cacciatrice Esperta con **A** per chiederle se le serve ancora una mano con i vermi-idra.

76.3

"Attenti." La voce sommersa che vi si materializza alle spalle vi fa rizzare i capelli dallo spavento. Vi voltate e vedete una personcina di bassa statura e dall'aria seria, che tiene in braccio uno scagliaussurri come se fosse un bambino. "Fate troppo chiasso quando camminate. Non tutti gli esseri che abitano la Valle sono altrettanto misericordiosi come la sottoscritta."

La cacciatrice vi fissa per un po', poi annuisce. "Io sono Kasende. Sto andando alla palude. Qualcuno deve pur tenere a bada i vermi-idra. Tanto vale lo faccia io."

Completate Kasende, Cacciatrice Esperta con **A** per chiederle informazioni in più sui vermi-idra e se possiate aiutarla in qualche modo.

76.4

Gridate a Kasende di aiutarvi, e quella non se lo fa ripetere due volte. Aggira i vermi e i rivendicatori e così facendo attira la loro attenzione, allontanandoli da voi.

Esaurite fino a 3 Esseri. Poi scartate tutti i **A** da Kasende, Cacciatrice Esperta.

76.5

Fate un passo indietro e osservate Kasende mentre combatte la massa agitata dei vermi-idra. Sempre calma e attenta, solleva lo scagliaussurri e fa fuoco per tre volte: il fucile elettromagnetico fa uno scatto secco nel momento in cui rilascia i dardi, che sfrecciano a velocità supersonica. Tre vermi-idra crollano a terra e iniziano a dimenarsi. Poi, la massa sgattaiola via nelle acque torbide della palude e svanisce.

Chiedete a Kasende se un simile attacco sia sufficiente a ucciderli, ma lei scuote la testa. "No. I vermi sono tutti parte di una singola entità il cui vero corpo si trova da qualche parte sotto la palude. Ho neutralizzato un po' delle sue teste, ma la creatura è ancora tutta intera. È una faccenda molto cruenta e stancante, ma è necessaria: solo così possiamo tenere a bada dei biofusi così pericolosi." Si rimette i lanciadardi a tracolla e fa per andarsene. "Vi ringrazio per l'aiuto", vi dice dandovi le spalle. "Ma

da qui, devo proseguire da sola."

Scartate un Verme-Idra. Ottenete la carta Ricompensa La Tecnica Kasende e riponete **DARE UNA MANO** nella collezione. Annotate che avete **SFOLTITO I VERMI-IDRA** nel Registro della Campagna.

76.6

Vi voltate e vedete Kasende che vi scruta. "C'è ancora del lavoro da fare. Avete intenzione di venire con me al Varco Torvo, o no? Se pensate sia meglio che prosegua da sola, basta dirlo."

I RANGER SCELGONO:

- A) Continuate a dare una mano:** Scartate tutti i **A** da Kasende, Cacciatrice Esperta.
- B) Magari un'altra volta:** Scartate Kasende, Cacciatrice Esperta. Riponete **DARE UNA MANO** nella collezione. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

76.7

"I vermi-idra stanno tornando e hanno di nuovo preso d'assalto il Varco Torvo", dice. "Ho provveduto a 'sfoltirne' qualcuno, ma si può sempre fare di meglio. Vi va un'altra battuta di caccia?"

I RANGER SCELGONO:

- A) Acconsentite a dare una mano:** Scartate tutti i **A** da Kasende, Cacciatrice Esperta e assegnatele la carta Missione **DARE UNA MANO**.
- B) Magari un'altra volta:** Scartate Kasende, Cacciatrice Esperta. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

76.8

Kasende solleva lo sguardo, per poi riabbassarlo tenendo un'espressione neutra. "Bene, potete venire con me, se così desiderate. La destinazione è il Varco Torvo. Cercate di stare al passo."

I RANGER SCELGONO:

- A) Acconsentite a dare una mano:** Scartate tutti i **A** da Kasende, Cacciatrice Esperta e assegnatele la carta Missione **DARE UNA MANO**.
- B) Magari un'altra volta:** Scartate Kasende, Cacciatrice Esperta. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

76.9

Kasende crolla a terra senza un lamento. Notate subito che è ferita, e così mettete mano ai rifornimenti medici. Potrà non volerlo ammettere, ma sa bene che ferite del genere richiederanno più di qualche ora di attenzione.

Terminate la giornata.

77. ANZIANO CORMAK WELLERS

ENTRA IN GIOCO SE LA MISSIONE SOCCORSO (KASENDE) SI È GIÀ CONCLUSA, ANDATE A 77.1

ALTRIMENTI, ANDATE A 77.2

COMPLETA A

SE LA MISSIONE RICERCA (KASENDE) È IN CORSO O SI È GIÀ CONCLUSA, ANDATE A 77.3

ALTRIMENTI, ANDATE A 77.4

COMPLETA *

ANDATE A 77.5

77.1

L'Anziano Wellers vi vede e accenna un sorriso, accompagnandolo con un inchino altrettanto accennato. "Ranger, volevo ringraziarvi di averci aiutato a trovare Kasende. Siete stati abili."

Inclina la testa con fare inquisitorio. "Ora, posso aiutarvi in qualche maniera?"

Completeate l'Anziano Cormak Wellers con A per chiedergli cosa ci sia da fare a Capitombolo.

77.2

Mentre costeggiate il ciglio della grande scogliera che sorveglia la Verdesia, il ruggito delle cascate Capitombolo vi rimbomba nelle orecchie. Vedete un signore di una certa età che se ne sta appollaiato su uno sperone di roccia a osservare la giungla più in basso. Lo chiamate, e quello solleva lo sguardo da un taccuino che pare doversi sfaldare da un momento all'altro.

"Ranger", fa un cenno col capo. "Cormack Wellers: al vostro servizio."

Il nome non vi è nuovo. L'Anziano Wellers, guida di Capitombolo, è un naturalista che gode di una certa fama tra i valligiani. Gli chiedete cosa stia facendo e lui vi mostra le minute e chiare annotazioni del suo libriccolo, prese accanto al diagramma di quello che pare essere un grosso albero.

"Giusto qualche osservazione", dice. "Non si sa mai cosa si può scoprire, avendo pazienza e tenendo gli occhi aperti."

Completeate l'Anziano Cormak Wellers con A per chiedergli se abbia bisogno d'aiuto con qualcosa qui a Capitombolo.

77.3

L'Anziano Wellers annuisce rispettoso. "Vi ringrazio per aver cercato Kasende. È un tipino tosto, ma anche a lei ogni tanto capita di fare il passo più lungo della gamba. Magari ha ancora bisogno di una mano."

Fa un gesto in direzione delle cascate. "Comunque, se uno dei vostri strumenti ha bisogno di una ricarica, sentitevi liberi di usare la dinamo del volgiflotti per farlo. Dopotutto, è lì per questo."

Se la Missione LA QUESTIONE RIVENDICATORI è in corso:

Chiedete dei rivendicatori all'Anziano Wellers e lui fa un fischio. "Questa sì che è una bella gatta da pelare, non c'è dubbio." Si mette a osservare la cascata che si getta nella Verdesia. "Se solo potessimo evocare della pioggia e spazzarli via... non c'era un plasmarealtà che è specializzato proprio in questo?"

"O magari potreste parlare con Kasende, qui a Capitombolo. So che da qualche tempo è anche lei sulle tracce di questi rivendicatori. Stava lavorando coi nostri artefici su qualcosa che li riguarda. Non sono del tutto sicuro su cosa."

77.4

Wellers accenna un sorriso. "Non siamo poi così tanti da queste parti. Capitombolo è una piccola comunità, c'è sempre la possibilità che qualcosa risalga dalla Verdesia in cerca di cibo. I più preferiscono restarsene in pace a Pascolo o a Frasca."

"Tuttavia", pare esitare per un attimo, ma poi continua. "Avete già incontrato Kasende? È una delle migliori cacciatrici di tutta la Valle meridionale, anche se ultimamente passa la maggior parte del tempo a stanare vermi-idra vicino al Marese della Rinascita. È partita da Capitombolo un paio di giorni fa. Penso che stia bene... ma sapete com'è: per un anzianotto come me, è normale preoccuparsi per tutto. Potete assicurarvi che sia effettivamente così?"

I RANGER SCELGONO:

- A) Acconsentite a dare una mano (solo se non ci sono Missioni RICERCA o SOCCORSO in corso):** Ottenete la carta Missione **RICERCA (KASENDE)**, Anotate **94.9** a 3 giornate da oggi sul Calendario. Scartate l'Anziano Cormak Wellers.

- B) Non c'è tempo di occuparsene ora, di Kasende:** Scartate l'Anziano Cormak Wellers. Anotate **94.9** a 3 giornate da oggi sul Calendario.

77.5

L'Anziano Wellers vacilla e geme. Lo prendete al volo prima che rovini a terra. Ci vorrà un po' di tempo per portarlo al sicuro e medicare le sue ferite.

Terminate la giornata.

78. ARCOLOGIA NELLA VORAGINE

ENTRA IN GIOCO ANDATE A 78.1

**COMPLETA A SE LA MISSIONE ARCHEOLOGIA ARCOLOGICA È IN CORSO, ANDATE A 78.2
ALTRIMENTI, ANDATE A 78.3**

78.1

Raggiunta una piega nel sentiero, la terra cede improvvisamente di fronte a voi! Per fortuna state facendo abbastanza attenzione, e vi fermate prima di rovinare giù per la china.

Siete ora ai margini di una grande fossa, nella quale pare che non troppo tempo fa sia collassata un'intera foresta. Tra le masse intrecciate di tronchi frantumati, riuscite a vedere quello che pare un arco d'acciaio spezzato, assieme a delle tubature crepate che proseguono verso e nell'oscurità. La dolina potrebbe aver rivelato una nuova strada dentro la vecchia arcologia sotto la Valle.

Completate l'Arcologia nella Voragine con A per esplorarne i meandri.

78.2

Una volta discesa la dolina fin dentro l'arcologia, estraete la piastra traduttrice di Silaro. Tenete il pannello di vetro trasparente di fronte ai vostri occhi, e le parole sui muri sembrano trasformarsi in qualcosa di leggibile.

Venti minuti dopo, trovate un'officina. I macchinari sono stati accuratamente scaricati, e siete in grado di attivare un piccolo tornio automatico. Dopo averlo usato per liberare diversi oggetti utili dai vicini blocchi di omni-resina, lo spegnete di nuovo. Gli unici altri oggetti interessanti qui sono un set di piccoli cubi di vetro ammucchiati in un angolo. Ciascuno pare avere dei granelli di luce dorata intrappolati al suo interno. Infilate i blocchetti nei vostri zaini; Silaro potrebbe sapere cosa sono.

Ogni ranger mescola nel mazzo fino a 2 carte dalla propria pila degli scarti.

78.3

Vi serve buona parte del mattino per recidere i tronchi d'albero con la vostra sega pieghevole di carbonio, e il resto lo spendete a tirarli su con un paranco improvvisato. Ma per l'ora in cui il sole è alto sopra le vostre teste, il sentiero verso l'arcata può dirsi ripulito.

Attraversando l'arcata si raggiunge un dedalo di viottoli. Lo esplorate un po', ma il timore di perdervi vi trattiene. Le scritte sbiadite, che sono state scolpite lungo le pareti, sono in una lingua che vi pare aliena e vi risultano quindi del tutto inutili per orientarvi. Nonostante questo, qualche dozzina di metri all'interno, trovate un ripostiglio con qualche cella energetica portatile. La fattura è meravigliosa: sono passati migliaia di anni, e sembrano essere ancora in grado di ricaricare la vostra attrezzatura.

Vi viene spontaneo chiedervi se, riuscendo a leggere le scritte sui muri, sia possibile rivelare altri e più grandi tesori. E vi pare di ricordare che a Biancocielo un tale di nome Silaro sia uno studioso di arcologie. Forse lui può aiutarvi?

Ogni ranger può scegliere tra: ricaricare tutti i segnalini su una Tecnologia; o cercare una Tecnologia nel suo mazzo ranger e metterla in gioco.

79. SCORTE SEGRETE DEI RANGER

Notate a malapena un minuscolo glifo scolpito in una roccia vicina. Non vedete alcun segno della scorta dei Ranger, ma fischiattate i cinque toni che Ben Amon vi ha insegnato durante l'addestramento. L'illusione, una sporgenza rocciosa coperta di licheni, schiarisce e sbiadisce non appena

le lenti si disattivano, rivelando quattro bauli di carbonio imbullonati alla roccia.

80. QUISI VOS, MONELLA

ENTRA IN GIOCO	SE UN RANGER HA EQUIPAGGIATO IL CESTO DI BISCOTTI, ANDATE A 80.1
	SE OURAS VOS, VIAGGIATRICE È IN GIOCO, ANDATE A 80.2
	ALTRIMENTI, ANDATE A 80.3
COMPLETA A	ANDATE A 80.5
COMPLETA *	ANDATE A 80.6

80.1

Dalle vostre spalle, viene il suono di un risolino. Vi voltate, e vi trovate davanti una ragazzina che infila un braccio nel cesto di biscotti. "Ciao!" Vi dice, nascondendo la mano. "Cos'è che fate, eh? Dove state andando? Me lo date un biscotto? Avete anche la marmellata?"

Ogni volta che rispondete a una sua domanda, ne ha subito un'altra pronta. Sembra proprio che abbiate reclutato una nuova compagna di viaggio, almeno fintanto che riuscirete a soddisfarne la curiosità.

80.2

"Quisi!" Vedete una donna risalire il sentiero. "Non ti avevo detto di farti trovare alla stazione dei ranger?"

Quisi, da parte sua, se ne sta tutta concentrata a scavare una piccola voragine con la punta del piede. "Ci stavo andando, però poi ho dovuto dare una mano con della roba da ranger. Non mi sono accorta che fosse così tardi."

"L'ho già sentita questa, signorina." dice la donna. "La prossima volta, vedi di non costringermi a venirti a cercare. Lo sai che mi preoccupa!"

"Ma dai mamma, stai tranquilla. Sto bene!" La donna va da Quisi e l'abbraccia, poi vi guarda con sguardo sollevato.

"Vi ringrazio di aver badato alla mia piccola esploratrice", vi dice. "Come si dice, Quisi?"

"Graaaa-zie!" dice Quisi e corre a darvi uno svelto abbraccio. Poi vi da un sacchetto. "Questi sono gli spuntini più buoni di tuuuutto il mondo. A casa ne ho già tanti, quindi questi potete prenderli voi. Ciao!"

Ottenete la carta Ricompensa *Lo Spuntino Preferito di Quisi*. Scartate Oura Vos, Viaggiatrice e Quisi Vos, Monella. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

80.3

Più avanti, sentite una bimba che se la canta sottovoce. Aggitate un grosso tronco di cedro, e vi trovate di fronte una cosetta di forse otto anni, che scarabocchia per terra con un puntale di roccia. È coperta dalla testa ai piedi di terriccio e al posto della mano destra ha un ritrovato della tecnologia che ha del miracoloso: una protesi, rilucente ai fasci del sole, con dita sospese nell'aria, trattenute salde al corpo solamente dalla memoria di una mano che non c'è più.

Non appena vi nota, scatta sull'attenti. "Ciao! Io sono Quisi. Cosa fate? Dove state andando? E quello cos'è? Posso toccarlo?"

Ogni volta che rispondete a una sua domanda, ne ha subito un'altra pronta. Sembra proprio che abbiate reclutato una nuova compagna di viaggio, almeno fintanto che riuscirete a soddisfarne la curiosità.

Completate Quisi, Monella con A per soddisfare la sua curiosità.

80.4

Non ci vuole molto perché iniziate a mettere a confronto le domande di Quisi col sorgere del sole: tutte e due sono costanti e regolari... anche se il sorgere del sole non avviene così spesso. Rispondere a uno dei suoi interrogatori riesce a soddisfarla solo per qualche secondo: poi se ne esce con un nuovo interrogativo. Tuttavia, tra la sua scarica di domande

e discorsi, riuscite a intercettare qualcosa di particolarmente interessante.

PESCATE 1 CARTA SFIDA. LEGGETE IL TESTO CORRISPONDENTE ALL'ICONA SULLA CARTA PESCATA:

Simbolo ☀:

"Lo sapete che su, alla Stazione delle Sorgenti, c'è una rovina? Sta giù nella pozza grande, proprio sul fondo. Mi han detto che c'è nascosto un tesoro!"

Simbolo ⚡:

"La mamma dice che non devo entrare nel terravoro... però una volta mi sono messa davanti alla bocca e ci ho guardato dentro... e ho visto una cosa strana, che luccicava. Stava sul fondo! Secondo me, è un tesoro!"

Simbolo 🌸:

"Il Cuore della Palude fa proprio schifo. Puzza ed è pieno di vermi giganti. Ma ci scommetto che se si va nel centro, ci si trova qualcosa. Un tesoro magari!"

80.5

Dopo un'interminabile raffica di domande, vi meravigliate che Quisi abbia smesso improvvisamente di parlare. Vi voltate, e la vedete che se ne sta su una piccola roccia, osservando il sole fare capolino tra le frasche.

"Starei ad aiutarvi un altro po', ma non posso fare tardi a cena. Ci vediamo!" E così dicendo, Quisi se ne salta giù dalla sua roccia e se la fila nella foresta, scomparendo in un istante dalla vostra vista.

Ogni ranger allevia 2 fatiche. Scartate Quisi Vos, Monella.

80.6

Quisi grida. Vi accostate a lei e cercate di confortarla con qualche parola dolce mentre osservate le sue ferite. Sembra si possa fare qualcosa, ma ci vorrà del tempo.

Terminate la giornata.

81. OURAS VOS, VIAGGIATRICE

ENTRA IN GIOCO SE QUISI VOS, MONELLA È IN GIOCO, ANDATE A 80.2

ALTRIMENTI, ANDATE A 81.1

COMPLETA ☈ SE DARE UNA MANO È ASSEGNATA A OURAS VOS, VIAGGIATRICE, ANDATE A 81.2
ALTRIMENTI, ANDATE A 81.3

COMPLETA ✽ ANDATE A 81.4

81.1

"Scusatemi." Sentite una voce chiamarvi da un po' più in là e vi voltate a vedere una donna che viene verso di voi.

"Mi chiamo Oura. Sto cercando mia figlia Quisi: l'avete vista? Alta circa così, tunica verde, fa un sacco di domande."

Le dite che non l'avete vista e lei solleva le mani. "Dovevamo incontrarci alla Stazione Ranger ore fa. Potete aiutarmi a trovarla?"

Completate Oura Vos, Viaggiatrice con ☈ per aiutarla a trovare sua figlia.

81.2

È già un po' che il passo di Oura s'è fatto agitato. Quando decidete di fermarvi a riprendere fiato, vi rendete conto che è impaziente di continuare. Vi guarda e dice: "So che questa cosa vi sta distogliendo dai vostri altri compiti. Siete sicuri di potermi aiutare a trovare Quisi? O è meglio

che continui da sola?"

I RANGER SCELGONO:

A) Continuate ad aiutarla: Scartate tutti i ☈ da Oura Vos, Viaggiatrice.

B) Arrivederci, Oura: Scartate Oura Vos, Viaggiatrice. Riponete DARE UNA MANO nella collezione. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

81.3

Le chiedete se abbia bisogno di una mano, e Oura sorride lieta. "Sarebbe davvero fantastico! Sono ore che sono sulle tracce di Quisi. Penso di sapere dove si sta dirigendo, ma quella piccola pioniera è sempre un passo davanti a me. Magari voi sapete fare di meglio."

I RANGER SCELGONO:

A) Accettate di dare una mano: Scartate tutti i ☈ da Oura Vos, Viaggiatrice e assegnete la carta Missione DARE UNA MANO.

B) Magari un'altra volta: Scartate Oura Vos, Viaggiatrice. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

81.4

Oura guisce di dolore e si affloscia contro un albero vicino. Anche se lo nega, è evidente che la ferita sia bella profonda. La affiancate e tirate fuori il vostro kit da pronto soccorso. Ci vorrà un po' per rimetterla in sesto.

Terminate la giornata.

82. SIL BELAI, ARTISTA

ENTRA IN GIOCO SE AVETE CONTEMPLATO UN CAPOLAVORO, ANDATE A 82.1
ALTRIMENTI, ANDATE A 82.2

COMPLETA ☈ SE DARE UNA MANO È ASSEGNATA A SIL BELAI, ARTISTA E VI TROVATE IN UN LUOGO MONTAGNA, ANDATE A 82.3
SE DARE UNA MANO È ASSEGNATA A SIL BELAI, ARTISTA E NON VI TROVATE IN UN LUOGO MONTAGNA, ANDATE A 82.4
SE AVETE CONTEMPLATO UN CAPOLAVORO, ANDATE A 82.5
ALTRIMENTI, ANDATE A 82.6

COMPLETA ✽ ANDATE A 82.7

82.1

Sil vi saluta entusiasta dal suo trespolo sul promontorio, appena sopra il sentiero. "Guarda guarda, se non sono i miei modelli preferiti!" Vi dice. "Salute! Sempre pronti a proteggere la Valle, mh?"

Completate Sil Belai, Artista con ☈ per osservarla finire il suo dipinto.

82.2

Seguendo il sentiero, vi imbattete in una donna appollaiata su una roccia qualche metro sopra il sentiero. Anche lei vi nota, e vi fa un cenno con la mano.

"Ohilà, ranger!" Vi fa. Le chiedete cosa stia combinando, e lei indica il suo cavalletto. "Sto cercando di ritrarre più che posso di questa nostra valle. Da qui la vista è bellissima, ma mi farebbe proprio comodo aggiungere una persona a questo disegno, per dare scala al tutto. Non è che potreste mettervi... ecco... là! Solo un minutino. Ora... fatemi un'espressione... raminga."

Completate Sil Belai, Artista con ☈ per aiutarla a finire il suo dipinto.

82.3

Con un gesto trionfale, Sil traccia qualche ultimo schizzo. Guarda la sua tela e poi di nuovo il panorama. Rimugina un attimo, poi si stira in un sospiro pieno di soddisfazione. "Questo... è perfetto." Vi guarda. "Vi ringrazio davvero per la disponibilità."

"Oh!" I suoi occhi si fanno d'un tratto grandi e subito la vedete frugare nella sua piccola borsa. "Voglio che abbiate questo." Tira fuori un blocco da disegno più vecchio e usato, e ve lo porge. "Pinte e animali da tutta la Valle, di quando avevo appena iniziato. C'è rimasta qualche pagina bianca: penso che dovreste essere voi a riempirla: aggiungeteci un bel capolavoro, mi raccomando." Vi fa l'occhiolino e inizia a mettere via la sua attrezzatura.

Ottenete la carta Ricompensa **Taccuino di Sil**. Annotate che avete **CONTEN-
PLATO UN CAPOLAVORO** nel Registro della Campagna. Scartate **Sil Belai, Artista** e riponete **DARE UNA MANO** nella collezione.

82.4

"Questo panorama è sicuramente molto bello, ma per una scena così serve una montagna. Volete ancora portarmici?"

I RANGER SCELGONO:

- A) Ma certo!** Scartate tutti i **▲** da **Sil Belai, Artista**.
- B) In realtà, no:** Scartate **Sil Belai, Artista**. Riponete **DARE UNA
MANO** nella collezione. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

82.5

"Un altro giorno, un altro capolavoro!" Sil ridacchia bonariamente e inizia a mordicchiare il manico di uno dei suoi pennelli. "Devo proprio dirlo: mi sono davvero divertita a dipingervi su in montagna. Non è che avete in programma di tornarci? Vi darebbe fastidio se mi unissi a voi? Vorrei farvi un altro ritratto.

I RANGER SCELGONO:

- A) Ma quale fastidio!** Scartate tutti i **▲** da **Sil Belai, Artista** e assegnatele la carta Missione **DARE UNA MANO**.
- B) Magari un'altra volta:** Scartate **Sil Belai, Artista**. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

82.6

"E... fatto! Che bel mantello avete. Un colore che... davvero!" Fa un passo indietro e si mette a osservare la sua opera. "Sapete, non posso fare a meno di pensare che sembrereste ancora più eroici con una montagna sullo sfondo, con attorno uno scorci sconfinato di questa bella Valle. Immagino però che non possiate portarmi fino in montagna per aiutarmi a completare quest'opera... O mi sbaglio?"

I RANGER SCELGONO:

- A) Bello!** Scartate tutti i **▲** da **Sil Belai, Artista** e assegnatele la carta Missione **DARE UNA MANO**.
- B) Magari un'altra volta:** Scartate **Sil Belai, Artista**. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

82.7

Sil sussulta e inciampa. Vi fate avanti per aiutarla, ma basta un'occhiata per capire che, per portarla al sicuro, dovrete rivedere i vostri piani.

Terminate la giornata.

83. REN KOB, MERCANTE

ENTRA IN GIOCO ANDATE A 83.1

COMPLETA ▲ ANDATE A 83.2

COMPLETA ▲

ANDATE A 83.3

83.1

L'ampio volto di quest'uomo è solcato da anni di forti venti, e i suoi occhi sono circondati da una selva di rughe nate da una vita passata a strizzare gli occhi sotto il sole. L'uomo estrae la mano dalla tasca del suo lungo mantello, e la allunga verso di voi.

Vi si rivolge nella parlata placida tipica della gente di mare della Messapia. "Chiamatemi Ren Kobo", dice. "Mercante itinerante e Maestro del Commercio della Flottiglia Raggio di Sole, al vostro servizio. Voglia di fare qualche affare? Magari potrei scambiare un po' della mia compagnia con la vostra; dopotutto, credo noi altri si stia viaggiando nella stessa direzione."

Completate Ren Kobo, Mercante con ▲ per commerciare con lui.

83.2

"Commerciare, dite?" Ren si sfrega le mani. "Beh, ma certo che volete commerciare con me! Dopo tutto, ho viaggiato dal Mare di Messapia alla Fortezza dei Clan Glaciali e, che ci crediate o meno, i miei occhi si sono posati anche sul Grande Oceano. E da ogni posto che ho visitato, mi sono portato dietro qualcosa."

Ren si avvicina al suo carretto, e inizia a tirare fuori degli oggetti. "Ora, vediamo se riesco a trovare qualcosa di vostro gusto."

Ogni ranger può riporre nella collezione uno Strumento dalla sua mano.

Se lo fa, quel ranger sceglie uno Strumento iniziale nella collezione per il quale soddisfa i requisiti di aspetto e lo aggiunge alla sua mano (questa modifica al mazzo è permanente).

Se non lo fa, quel ranger allevia 2 fatiche.

83.3

Anche se insiste che va tutto bene, è evidente che il vecchio messipo sia in pericolo. Vi toccherà accamparvi qui per la notte, se volete prendervi il tempo per dargli un'occhiata e per trattare la sua ferita.

Terminate la giornata.

84. TALA LA ROSSA, REIETTA

**ENTRA IN GIOCO SE AVETE TROVATO UNA CASA PER TALA,
ANDATE A 84.1**

ALTRIMENTI, ANDATE A 84.2

COMPLETA ▲

**SE VI TROVATE IN UN LUOGO CARDINE,
ANDATE A 84.3**

**SE DARE UNA MANO È ASSEGNATA A
TALA LA ROSSA, REIETTA, ANDATE A 84.4**

**SE AVETE TROVATO UNA CASA PER TALA,
ANDATE A 84.5**

ALTRIMENTI, ANDATE A 84.6

COMPLETA ▲

ANDATE A 84.7

84.1

Incontrate Tala che sta parlando con Kesis Merklain, un vertical-giardiniere ospite fisso a Capitombolo. "Ma se ti ostini a usare il corno funebre per scacciare i biofusi dalla Verdesia", spiega al vecchietto, che ora sembra un tantino inorridito, "non avrai mai la possibilità di lottare con uno di loro." Poi vi vede. "Oh, salve!" Vi grida.

Completate Tala la Rossa, Reietta con ▲ per chiederle dove viva ora.

84.2

È impossibile arrivare a conoscere ogni singolo abitante della Valle, ma

una cosa è certa: la donna che vi sta venendo incontro non è del posto. Non sono solo tutte quelle pellicce pesanti e l'ascia da ghiaccio un po' usurata che si porta alla cintura, a rivelare le sue origini: è l'aria di sconforto che le si è accumulata attorno agli occhi e alla bocca, e che rivela una certa mancanza di familiarità con quello che ha intorno, a farlo.

La salutate, e lei vi osserva con circospetto. "Sono Tala la Rossa", risponde finalmente, anche se con una certa riluttanza. "Un tempo facevo parte dei Clan Glaciali del Nord."

Completate Tala la Rossa, Reietta con A per chiederle informazioni sul suo esilio.

84.3

LEGGETE IL TESTO CORRISPONDENTE AL LUOGO IN CUI VI TROVATE:

Biancociole:

Portate Tala a fare un giro per Biancociole. Resta per un bel momento seduta sulla sponda di una delle piattaforme, fissando l'altro capo del lago. Ma poi, si alza e scuote la testa. "L'acqua mi piace, ma qui è troppo calmo. Troppa pace. Voglio vivere in un posto più eccitante, da dove si può ammirare la furia della natura."

Rimuovete tutti i A da Tala (senza scartarla) e continuate a giocare.

Capitombolo:

Scortate Tala fino ai margini di Capitombolo, vicino alla cascata. Subito, la donna grida di eccitazione (anche se in modo che vi fa sobbalzare dallo spavento). "Ma guardate questo posto!" Grida. "Sembrano proprio le scogliere e le montagne di casa mia, anche se fa un po' più caldo. Andiamo, voglio proprio conoscere che genere di persone preferisce vivere in posti come questo." La conducete al villaggio, ma ormai non vi servono più conferme: avete trovato una nuova casa per Tala.

Otteneate la carta Ricompensa Perseveranza di Tala. Scortate Tala la Rossa, Reietta e riponete DARE UNA MANO nella collezione. Da ora in poi, trattate Tala come se facesse parte del set Capitombolo. Annotate che avete TROVATO UNA CASA PER TALA nel Registro della Campagna.

Frasca:

Portate Tala a fare un giro tra gli alberi di Frasca, ma a ogni passo che fate sembra sempre più a disagio. "Questo posto è claustrofobico. Belli anche gli alberi, ma preferisco guardarli dall'alto."

Rimuovete tutti i A da Tala (senza scartarla) e continuate a giocare.

Guglia:

Portate Tala a fare un giro di Guglia, dalle sue taverne ai viottoli, fino ai più alti balconi che stanno sotto l'ombra del pinnacolo dell'arcologia. La donna sembra apprezzare i balconi, ma non appena le suggerite di tornare giù in paese, rabbrividisce. "Mi piacciono le altezze, ma qui c'è troppa gente!"

Rimuovete tutti i A da Tala (senza scartarla) e continuate a giocare.

Pascolo:

Non ci vuole molto tempo a Pascolo, per capire che Tala non sarebbe mai felice qui. "I Clan Glaciali abitano le cime delle montagne. Qui è proprio il contrario, è tutto così piatto. Non c'è nessun posto nella Valle che sia alto e pieno di rocce?"

Rimuovete tutti i A da Tala (senza scartarla) e continuate a giocare.

84.4

Chiedete a Tala se ha voglia di spiegarvi di più circa i motivi del suo esilio, e lei vi guarda in cagnesco. "Ho ammazzato uno che continuava a fare domande", dice con un ringhio. "Ora, volete darmi una mano a trovare

un villaggio dove stare qui nella Valle, o no?"

I RANGER SCELGONO:

A) Forse è meglio continuare a darle una mano: Scartate tutti i A da Tala la Rossa, Reietta.

B) Che caratterino... magari è meglio fermarsi, per oggi: Scartate Tala la Rossa, Reietta. Riponete DARE UNA MANO nella collezione. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

84.5

"Ma certo che sono felice", dice Tala. "Lo avete guardato bene questo posto? È fantastico. E sarò sincera: è una buona cosa che mi abbiate portata da queste parti. Qua nessuno sa niente di come si ammazzano i mostri, a parte Kasende, e in ogni caso non fa altro che parlare di sparare. Sparare! Ma vi rendete conto?" Scuote la testa e se la ride. "Bene, cari i miei mantellari: ora devo andare." Si volta. "Hey, Kesis! Lascia che ti parli un altro po' delle asce."

Scartate Tala la Rossa, Reietta. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

84.6

Sapete qualcosa a proposito dei Clan Glaciali: gente che, si dice, vive in giganteschi palazzi di ghiaccio sulle pendici più fredde delle montagne. Chiedete a Tala come mai abbia detto che "un tempo" faceva parte di quella gente e il suo sguardo si fa torvo, prima di distogliersi dal vostro. "Mi hanno esiliata", dice. "E adesso sto cercando un posto dove vivere. Perché? È un problema se prendo residenza nella vostra preziosissima Valle?"

Nonostante il suo fare brusco, pensate che la sua risposta rivelì tutta la sua vulnerabilità. Esitanti, suggerite che se sta cercando un posto dove vivere, potreste portarla con voi in giro per la Valle, per vedere se uno dei villaggi può essere di suo gusto.

Tala sembra un po' sorpresa dall'offerta. "Lo... lo fareste davvero?" Quando le assicurate che sì, lo fareste, fa di tutto pur di riportare la sua espressione alla solita serietà. "Beh, grazie dunque. Allora andiamo." Vi incamminate, pensando che dovrete portarla a vedere un po' di posti diversi prima che si faccia un'idea di dove sia meglio stare.

Biancociole, Guglia, Frasca, Pascolo e Capitombolo vi sembrano tutte delle ottime opzioni.

I RANGER SCELGONO:

A) Provate a darle una mano: Scartate tutti i A da Tala la Rossa, Reietta e assegnetele la carta Missione DARE UNA MANO.

B) Magari un'altra volta: Scartate Tala la Rossa, Reietta. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

84.7

Tala ulula dal dolore. Vi voltate verso di lei e la vedete con la sua ascia da ghiaccio ben stretta in pugno, gli occhi dilatati dalla furia. Con estrema pazienza, cercate di calmarla e di convincerla che sia il caso che si faccia esaminare le ferite. Pare ci vorrà un po' di tempo.

Terminate la giornata.

85. CALYPSA, RANGER MENTORE

ENTRA IN GIOCO ANDATE A 85.1

COMPLETA A

SE DARE UNA MANO È ASSEGNATA A CALYPSA, RANGER MENTORE, ANDATE A 85.2

ALTRIMENTI, ANDATE A 85.3

COMPLETA *

ANDATE A 85.4

85.1

Incrociate Calypsa nel bel mezzo di un campo mentre sta insegnando qualcosa a Kal Iver. Vi saluta con un cenno. "Stavo giusto ripassando un paio di concetti con Kal", vi dice. "Volete unirvi a noi?"

Completate Calypsa, Ranger Mentore con A per apprendere qualcosa dalla saggia ranger.

85.2

Tornate ansimando al centro del campo, dove Calypsa vi aspetta trepidante. "Allora, com'è andata?"

SOMMATE LE FATICHE DI TUTTI I RANGER E LEGGETE IL TESTO CORRISPONDENTE AL TOTALE:

0 Fatiche:

Calypsa scuote la testa. "Potevate almeno provarci."

Da 1 fatica a 4R Fatiche:

Calypsa vi sorride. "Bel tentativo, ranger, ma temo che Kal si sia impegnato più di voi. Per oggi, è lui il vincitore."

Più di 4R fatiche:

Calypsa strabuzza gli occhi. "Però! Ben fatto, ranger! La vittoria è vostra." Distribuisce qualche pacca sulle spalle e vi consegna un piccolo distintivo. Poi, la donna assume un'espressione più seria. "Ora, ricordate sempre che esagerare non è buona cosa. Almeno, non lo è farlo più del necessario. Come per molte altre cose, anche quando si agisce è saggio mantenere sempre un giusto equilibrio."

Ottenete la carta Ricompensa Distintivo da Ranger. Scartate Calypsa, Ranger Mentore e riponete DARE UNA MANO nella collezione

85.3

Calypsa fa un gesto che sembra ricomprendere l'intero campo. "Come ranger, abbiamo un dovere nei confronti della Valle. E intendo di tutta la Valle e verso tutti i suoi esseri viventi, non solo i nostri amici e vicini di casa."

"Guardatevi attorno", vi dice, e voi iniziate a esaminare attentamente la prateria. "L'erba, i cespugli, gli insetti, gli uccelli... la Valle è piena di vita. Quando la attraversiamo, la influenziamo anche senza volerlo." Fa qualche passo, poi indica a terra, verso l'erba piegata dal suo passaggio. "Ecco perché dobbiamo pensare, prima di agire. A volte è meglio osservare ed evitare gli esseri viventi della Valle. E quando non possiamo osservare..."

Mette mano alle tasche e tira fuori un piccolo pezzo di carne. Lo getta nel mezzo di un campo e sentite un grido. Un'aquila scende in picchiata, arraffando il boccone. Calypsa sorride. "...distrarre può essere un'ottima opzione."

Esaurite un Essere non Umano in gioco.

"Ovviamente", dice Calypsa, "ci sono un sacco di esseri in questa Valle. Anche troppi per essere evitati tutti insieme, o anche solo da distrarre. Qualche volta occorre farsi valere, anche se è pericoloso o estenuante. La fatica è il prezzo che si deve pagare per poter portare a termine con successo i nostri compiti. Dovete essere disposti a spingervi oltre, a stancarvi, se volete fare in modo che le cose siano portate a termine per tempo."

Osserva voi e Kal. "Forse una piccola gara potrà farvi capire meglio cosa intendo. Chi di voi è disposto a faticare di più? Vi va di scoprirla?"

I RANGER SCELGONO:

A) Affrontate la sfida (questa opzione farà scartare le vostre pile della fatica):

Calypsa sorride. "Molto bene! Allora, ranger: andate e faticate più che potete, poi tornate a farmi visita. Chiunque riuscirà a spingersi più oltre, riceverà un bel premio."

Kal vi sorride. "Vi augurerò buona fortuna, ma nemmeno tutta la fortuna del mondo vi potrebbe bastare a tenermi testa."

Scartate tutti i A da Calypsa, Ranger Mentore e assegnete la carta Missione DARE UNA MANO. Ogni ranger scarta l'intera pila della fatica.

B) Magari un'altra volta: Scartate Calypsa, Ranger Mentore. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

85.4

Calypsa geme e cade in ginocchio. Vi avvicinate e lei vi guarda. "Lo ammetto", dice. "Mi son fatta male."

Stringe i denti mentre tirate fuori delle scorte mediche e vi mettete al lavoro per medicare le sue ferite.

Terminate la giornata.

86. IL FONDAMENTALISTA

ENTRA IN GIOCO SE VI TROVATE ALLA CONCA DEL SOLE, ANDATE A 86.1

ALTRIMENTI, ANDATE A 86.2

COMPLETA A SE UNA MISSIONE INVASIONE (FASE I O II) È IN CORSO, ANDATE A 86.3

ALTRIMENTI, ANDATE A 86.4

COMPLETA STAR ANDATE A 86.5

86.1

Dopo aver raggiunto una macchia di sole ristoratore, notate Tykor Hum, il cosiddetto 'Fondamentalista' della Valle.

Avete sentito che Tykor vive da solo e che viaggia spesso per la Valle, ma che è qui nella conca di pietra verdeggianti che ha stabilito il suo personale angolo per meditare tra le piante. Tykor, in effetti, se ne sta seduto a gambe incrociate su un grosso masso, con quella che sembra un'ampia scelta di frutta, fiori e tè dispiegata di fronte a lui. I suoi occhi son ben chiusi, e lo sentite mormorare qualcosa tra sé e sé.

Quando siete a pochi passi, l'uomo sembra finalmente udirvi e apre gli occhi. Gli chiedete cosa stia facendo e quello vi fissa. "Parlo con i miei genitori", risponde. "Cosa vi porta alla Conca del Sole?"

Completate Il Fondamentalista con A per chiedergli di parlarvi del suo stile di vita.

86.2

Vedete un uomo che raccoglie silenzioso delle prugne da un alberello dall'odore fragrante. Avete già sentito parlare del cosiddetto 'Fondamentalista', e osservate con estremo interesse mentre solleva e ispeziona ogni singolo frutto. Di tanto in tanto, uno si stacca dall'albero, e lui lo ripone subito in una sacca.

Quando vi nota, lo chiamate e gli domandate cosa stia facendo. Lui vi fa una smorfia. "Cosa sembra che stia facendo? Sto raccogliendo prugne. Solo quelle che sono pronte a cadere dal ramo, ovviamente. Cosa state facendo VOI, piuttosto?"

Completate Il Fondamentalista con A per chiedergli di parlarvi del suo stile di vita.

86.3

Parlate a Tykor dei rivendicatori e di come stiano prendendo d'assalto la Valle. Lui vi ascolta attentamente, poi decidete di fargli l'annosa domanda: questi rivendicatori sono una parte integrante dell'ecosistema e dovrebbero essere lasciati in pace? O si tratta piuttosto di una mera creazione umana, da eradicare?

Tykor si massaggia il mento brizzolato e osserva l'aria di fronte a sé per un po'. "È una bella domanda", dice infine. "Da una parte, questi rivendicatori di cui parlate sono dei biofusi, creati dagli Antichi per la Guida sa quale motivo. Si potrebbe argomentare che eradicare non sia poi così

tanto diverso dallo smantellare uno dei vostri villaggi, così che si possa tornare a una vita di cacciatori-raccoglitori. In effetti, non è così assurdo pensare che rimuoverli sia un modo di sistemare uno degli errori dei nostri antenati."

"Ma", continua, tendendo il dito. "Gli esseri umani sono stati parte dell'ecosistema per centinaia di migliaia di anni. Tutto questo ecosistema", e fa un gesto ad abbracciare l'interezza della Valle e del mondo al di là del suo volticare di dita, "è stato creato dagli esseri umani. Dapprima, lo abbiamo cambiato con le azioni che abbiamo posto in essere millenni or sono; poi, lo abbiamo cambiato di nuovo coi Progetti Generazionali, che abbiamo realizzato per cambiare il primo cambiamento!"

Se la ride per un minuto, poi si fa serio. "Ci siamo spinti molto oltre. Forse l'unica cosa che possiamo fare è decidere di fare un passo indietro, e smettere di interferire. Questo è quello che suggerisco io, a ogni modo. Ecco, smettete di interferire, perché interferire porta solo ad altro interferire." Ma poi sentite la sua voce tremare un poco. "Ma... suppongo che sarebbe di ben poco conforto a tutta quella gente che finirebbe tra le grinfie dei rivendicatori. È... naturale, suppongo."

Tykor si alza improvvisamente in piedi e inizia a preparare la sua saccoccia, senza aggiungere altro. In un minuto, è già pronto ad andarsene, zaino in spalla. A meno che non gli chiediate di rimanere, è esattamente quello che farà.

I RANGER SCELGONO:

A) Fatelo restare e fatevi aiutare da lui: Scartate tutti i da *Il Fondamentalista* e spostatelo.

B) Arrivederci, Tykor: Scartate *Il Fondamentalista*. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

86.4

Chiedete a Tykor come mai i valligiani lo chiamino 'Fondamentalista', e lui piega la testa. "Lo fanno?" Chiede. "È un po' che non mi mischio con voi altri."

Pensa per un altro po', poi si rimette a parlare di colpo. "Sarà per come vivo", dice. "Sarà perché penso che nessuno di noi abbia il diritto di costruire case e incastonare strade nella Valle. Sarà perché dico che è una forma di prevaricazione sul resto del mondo, non così diversa dal voler prevaricare su qualsiasi altro animale."

Gli chiedete se il fatto che gli esseri umani siano esseri sapienti cambia le cose, ma lui agita le mani come se stesse cercando di scacciare una mosca: "Voci dello stesso coro. No, no. La nostra sapienza significa solo che dovremmo renderci conto che le nostre azioni possono cambiare la faccia della Terra per sempre, e che possiamo decidere di non farlo."

Mentre parla, inizia a preparare la sua saccoccia. In un minuto, è già pronto ad andarsene, zaino in spalla. A meno che non gli chiediate di rimanere, è esattamente quello che farà.

I RANGER SCELGONO:

A) Fatelo restare e fatevi aiutare da lui: Scartate tutti i da *Il Fondamentalista* e spostatelo.

B) Arrivederci, Tykor: Scartate *Il Fondamentalista*. Ogni ranger allevia 2 fatiche.

86.5

Tykor crolla a causa delle ferite, ma senza un lamento. Quando vi avvicinate, sembra essere a malapena consapevole di quello che sta succedendo. "È arrivata la mia ora?" Sussurra. "È venuto il momento di unirmi agli antenati?" I suoi occhi si chiudono. Nonostante quello che ha detto, vi accorgrete che le sue ferite sono ancora gestibili, anche se la cosa richiederà un po' di tempo...

Terminate la giornata.

87. BEN AMON, PILOTA DELLA LESTA

ENTRA IN GIOCO ANDATE A 87.1

COMPLETA ANDATE A 87.2

COMPLETA

ANDATE A 87.3

87.1

Una ventata improvvisa, e un'ombra si manifesta sopra di voi. Vi accucciate e, per un attimo, credete che sia un irix affamato ad attaccarvi, ma poi vedete il velivolo di Ben Amon, la *Lesta*, che vi passa sopra. Vi avvicinate, e vedete Ben Amon stesso emergere dalla cabina di pilotaggio, sgranchirsi le gambe e controllare qualcosa sotto il veicolo.

"Salve!" Vi dice, sollevando gli occhi dal suo lavoro. "Sto sbrigando delle faccende per l'Anziana Thrush, ma se vi serve, posso sempre darvi un passaggio."

Completate Ben Amon, Pilota della Lesta con per salire sul suo bolide.

87.2

Dopo aver discusso un po', Ben Amon vi indica la *Lesta*. "A bordo, su!" vi dice. "L'Anziana mi ha chiesto di distribuire questi rifornimenti in giro per la Valle il più in fretta possibile, ma i venti oggi sembrano essere particolarmente favorevoli. Dovrei riuscire a togliervi un po' di peso dalle spalle e tornare a Ermotronco entro il tramonto. Ora, dove volete andare?"

Potete decidere di passare subito alla fase Viaggiare. Se lo fate, viaggiate verso un qualsiasi Luogo fino a 2 percorsi di distanza (fiumi compresi), ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo.

Se scegliete di viaggiare in questo modo, usate il tipo di terreno dell'ultimo percorso che attraversate, scartate la carta sfida attiva e non risolvete il resto di questa prova.

Altrimenti, scartate *Ben Amon, Pilota della Lesta* e risolvete il resto della prova come di norma.

87.3

Ben impreca in una serie di lingue che non avete mai sentito. Fate per aiutarlo, e capite subito che ci vorrà un po' di tempo per medicare a dovere le sue ferite.

Terminate la giornata.

88. LE TENEBRE

Raggiungete una rada, e vi sentite come sprofondare dentro. I battiti del cuore sembrano un martello che vi scuote da dentro. Guardate verso l'alto e il timore aleggia su di voi: gli spettri volanti conosciuti come Tenebre si spargono sopra le vostre teste. Percepite un suono quasi muto emergere dal confine della percezione, come se fosse un coro di respiri affannati che spirava attraverso una singola e stretta apertura.

89. UMBRA

Una ventata improvvisa, e un'ombra si manifesta sopra di voi. Vi accucciate appena in tempo per vedere una figura che vi oltrepassa e che vira nella vostra direzione. Alzate la mano per proteggervi gli occhi e notate la forma di un'enorme volatile. Il suo corpo è grande come quello di un gimalunga e il suo becco si apre in uno stridio terrificante.

90. VERDESIANO MISTERIOSO

ENTRA IN GIOCO ANDATE A 90.1

COMPLETA ANDATE A 90.2

COMPLETA ANDATE A 90.3

90.1

Il sentiero conduce oltre una piccola china, dalla quale potete guardare in basso verso una radura. Al centro, a quelli che sembrano circa cinquanta metri di distanza, sta un rivendicatore. Cosa strana, sembra starsene perfettamente immobile.

Poi, vedete qualcosa che gli si muove appresso: quella che credevate

essere una grossa erbaccia piena di infiorescenze pare invece un essere quasi animale. Lo guardate passare dolcemente una delle sue appendici sulla schiena del rivendicatore e una serie di piccoli fiori bianchi compare sulla schiena di quest'ultimo.

Fate un passo e tanto basta a far voltare l'essere nella vostra direzione. Dovrete avvicinarvi con molta cautela, se non volete che fugga via.

Completate il Verdesiano Misterioso con A per osservare il suo comportamento in silenzio.

90.2

Restate a una distanza sufficiente da non allertare l'essere e decidete di seguirlo quando abbandona il rivendicatore e imbocca il sottobosco. Mentre lo seguite, notate delle strane piante sul sentiero: dei piccoli rampicanti spiraleggianti che non sembrano essere nativi della Valle, e che vi ricordano le descrizioni delle piante della Verdesia. Forse è da lì che proviene questo essere? Ma in ogni caso, sono decisamente utili per capire dove si è diretto.

La Missione **L'OSSERVATORE NELLA BOSCAGLIA** è conclusa. Ottenete la carta Missione **IL SENTIERO DEI RAMPICANTI**. Riponete il Verdesiano Misterioso nel set **Generale**.

90.3

Sentite il suono di qualcosa, come di un grosso ramo che si spezza, e vedete il verdesiano afflosciarsi. Tremola come se fosse stato mosso da una lieve brezza, poi appassisce di colpo, come lasciato troppo tempo al sole. Pensate che possa essere morto.

Annote che **IL VERDESIANO È STATO UCCISO?** sul Registro della Caccia. Se una delle Missioni **L'OSSERVATORE NELLA BOSCAGLIA** o **LA VERA RAGIONE** è in corso, si conclude. Riponete il Verdesiano Misterioso nel set **Generale**.

91. BISCOTTI EXPRESS

ENTRA IN GIOCO KORDO, RANGER VETERANO, ANDATE A 91.1

NAL, VATE DEGLI SPIRITI, ANDATE A 91.2

HY PIMPOT, CUOCO, ANDATE A 91.3

QUISI VOS, MONELLA, ANDATE A 91.4

COMPLETA A KORDO, RANGER VETERANO, ANDATE A 91.5

NAL, VATE DEGLI SPIRITI, ANDATE A 91.6

HY PIMPOT, CUOCO, ANDATE A 91.7

QUISI VOS, MONELLA, ANDATE A 91.8

COMPLETA ⚡ LEGGETE IL PARAGRAFO CHE LEGGERESTE NORMALMENTE

91.1

"Lieto che abbiate superato l'addestramento!", l'uomo brizzolato vi tende la mano e stringe la vostra fermamente. "Il mio nome è Kordo. Spero che tutte queste facce nuove non vi abbiano fatto dimenticare di me."

Completate Kordo, Ranger Veterano con A per parlargli di nuovo.

91.2

Vi imbatteste in una donna che se ne sta seduta su un cuscino da meditazione tenendo gli occhi chiusi. Non li apre, ma vi fa gesto di avvicinarvi.

"Siamo felici di avervi qui", dice. "Sono Nal, la Vate degli Spiriti qui a Stazione Ermotronco. Sedetevi qui con me per un minuto, poi parleremo un po'."

Completate Nal, Vate degli Spiriti con A per parlarle di nuovo.

91.3

Vi imbatteste in una pila di vegetali, radici e tuberi sminuzzati e fatti a

dadini. Ogni tanto, ne vedete altri che solcano l'aria, spuntando da dietro e atterrando sulla cima.

"Già di ritorno?" Una voce si fa largo dalla montagna di ingredienti. "Te l'ho detto. Il pastone di Pinnargento non è ancora pronto: ci vogliono tre ore di marinatura, minimo!"

Un testa compare da dietro la pila. "Oh, ma siete voi! Pensavo foste l'Anziana Thrush. Sapete, tutti i giorni viene a importunarmi per il pastone di pesce: è così impaziente! Immagino Calypsa vi abbia mandato qui per i biscotti, giusto? Li ho appena sfornati. Fatemi sapere quando siete pronti a partire, così ve li confeziono. La brava gente di Biancocielo sarà ben contenta di ricevervi."

Viaggiate da Stazione Ermotronco mentre Hy Pimpot, Cuoco è in gioco per concludere la Missione.

91.4

Sentite qualcuno che vi strattona lo zaino e quando vi girate vedete una ragazzina che, a quanto pare, si è messa a marciare insieme a voi.

"Ciao!" Vi dice. "Ma lo sentite anche voi questo profumo? Mica Hy Pimpot ha fatto i biscotti di ginepro? Dite che ne posso avere uno? Dov'è che è la cucina?"

Completate Quisi Vos, Monella con A per aiutarla a trovare la cucina.

91.5

"Beh, ormai sarà qualche decina d'anni che sto coi Ranger. Non li conto neanche i miei incontri con gli atrox." Kordo si sfrega il mento. "Una volta, ero uno dei migliori cacciatori della Valle. Ma anche adesso lo sono, anche se ultimamente ho scoperto che far funzionare le cose qui in giro è altrettanto utile. Ogni tanto vado ancora a farmi una battuta di caccia."

La voce assume un tono giocosamente severo. "Sapete, vi porterei con me per una bella uscita, proprio ora... ma pare che abbiate dei biscotti da consegnare! Non lascerete che la gente di Biancocielo muoia di fame, vero?"

Ogni ranger allevia 2 fatiche, poi scartate Kordo, Ranger Veterano.

91.6

Nal apre gli occhi e si volta lentamente verso di voi. I suoi movimenti sono precisi e fluidi e vi sorride come farebbe con un vecchio amico. "Sapete che esperienza", vi dice. "Ho appena avuto una conversazione con lo spirito del Monte Nim. Che potenza! Che antichità! Direi che è un'ottima voce cui rivolgersi, se c'è bisogno di ammirare le cose da un'altra prospettiva."

"Ma ora, penso sia il momento di vedere cosa hanno da dire gli spiriti di questi biscotti", dice con un sorriso divertito. "Sarà meglio che troviate Hy Pimpot e ve li facciate dare, prima che si raffreddino."

Ogni ranger allevia 2 fatiche, poi scartate Nal, Vate degli Spiriti.

91.7

Hy Pimpot incrocia le braccia e vi lancia un'occhiata severa. "Ma cosa aspettate? Prendete questi biscotti e partite, prima che si raffreddino! Non che non siano buoni anche dopo aver riposato un po', ma nulla li batte quando sono stati appena sfornati."

Alzate le braccia e gli dite che manca poco. "Ah, bene!" Dice. "Basta che mi dicate quando siete pronti. Nel frattempo me ne starò qui. Ad aspettarvi."

Scartate tutti i A da Hy Pimpot, Cuoco. Non completatelo.

Per ottenere i biscotti e continuare con la Missione, viaggiate da Stazione Ermotronco mentre Hy Pimpot è in gioco.

91.8

Per tutti il tempo che avete passato assieme, Quisi ha fatto della ricerca della cucina di Stazione Ermotronco una specie di caccia al tesoro. Poi, finalmente capisce dove l'odore dei biscotti di Hy Pimpot si fa più intenso e il suo volto si illumina. "Evvai! Deliziosi biscotti: eccomi che arrivo!" E corre via.

Ogni ranger allevia 2 fatiche, poi scartate Quisi Vos, Monella.

92. LA VERA RAGIONE

ENTRA IN GIOCO CAPITOMBOLO, ANDATE A 92.1

COMPLETA NAL, VATE DEGLI SPIRITI, ANDATE A 92.2
VERDESIANO MISTERIOSO, ANDATE A 92.3

COMPLETA LEGGETE IL PARAGRAFO CHE LEGGERESTE NORMALMENTE

92.1

L'escursione verso Capitombolo vi ha lasciato addosso tanta più ansia quanto più vi siete avvicinati alla destinazione. La saccoccia che contiene il verdesiano che avete catturato ha iniziato a scuotersi e a fremere sempre di più, tanto che avete dovuto fermarvi più e più volte per rimettere i rampicanti dentro il cuoio. Poi, finalmente, vedete che la Valle cede il passo al grande oceano smeraldino della Verdesia e sentite una cascata che romba costante.

Nal vi viene incontro su un ampio balcone. Prende le vostre mani nelle sue e gesticola in direzione dell'immensa giungla sotto di voi. "Con la Verdesia così vicina, penso che saremo tranquillamente in grado di comunicare col verdesiano." Fa un accenno alla saccoccia. "Su, apritela."

Ne svuotate il contenuto a terra e subito una palla di rampicanti e radici si srotola a formare la figura del verdesiano. Lentamente, questi si volta verso Nal. "Non vogliamo farti del male", dice lei. "Lo spirito della Verdesia si è offerto di farci da interprete. Ti va di parlare con noi?"

Il verdesiano apre i petali che compongono il suo volto, rivelando una serie di rossi e viola vibranti. Il suo stame si flette come se fosse un dito.

"È d'accordo", dice Nal. "Ma dice che dobbiamo parlare dove la terra è più soffice." Li accompagnate a una piccola macchia d'erba sulle pendici di una collina che guarda alla Verdesia. Nal chiude gli occhi, e il suo respiro si fa fermo e ritmico. Lei e il verdesiano iniziano a conversare.

Cercate Nal, Vate degli Spiriti nel set **Stazione Ermotronco** e mettetela in gioco a portata di un ranger a vostra scelta. Poi, cercate il Verdesiano Misterioso nel set **Generale** e mettetelo in gioco nella stessa area. Non leggete il loro paragrafo "entra in gioco".

Se non avete ottenuto o concluso la Missione **RICERCA (KASENDE)**, non mescolate Kasende, Cacciatrice Esperta nel mazzo percorso.

Completate Nal, Vate degli Spiriti e il Verdesiano Misterioso con per aiutarli a comprendersi l'una con l'altro. Rivelate icone dal mazzo sfida per far proseguire la loro conversazione.

92.2

Nal tiene gli occhi chiusi ed è totalmente concentrata sul verdesiano. Riuscite quasi a percepire la connessione che si è instaurata tra di loro. È come se l'aria si fosse fatta di colpo piena d'energia, quasi viva. Chiudete anche voi gli occhi e vedete una distesa di verde infinito: la distesa della Verdesia si staglia lontana verso sud, e voi sentite un'improvvisa connessione con il verdesiano. Siete due forme di vita che si intrecciano nel sostrato della creazione.

Potete mescolare nel mazzo sfida 1 carta dalla pila degli scarti sfida. Scartate tutti i da Nal, Vate degli Spiriti. Non completatela.

92.3

Lo stame del verdesiano ondeggiava in una serie di movimenti ipnotici, mentre Nal sta di fronte a lui con gli occhi chiusi. Riuscite quasi a percepire la connessione che si è instaurata tra di loro. È come se l'aria si fosse fatta di colpo piena d'energia, quasi viva. Chiudete anche voi gli occhi e vedete delle radici scure, che si stagliano nel profondo più tetro della Terra. Sentite un'improvvisa connessione con il verdesiano. Entrambi vi poggiate alla stessa terra, siete scaldati dallo stesso sole, condividete gli stessi attimi.

Esaurite ogni Flora tranne il Verdesiano Misterioso. Scartate tutti i dal Verdesiano Misterioso. Non completatelo.

93. LA CADUTA DI GUGLIA

ENTRA IN GIOCO DACE, PLASMAREALTÀ AMBIZIOSA, ANDATE A 93.1

ANZIANA MORA ORLIN, ANDATE A 93.2
TOLLING LANG, SCULTORE, ANDATE A 93.3
LA FORGIA DEL CARBONIO, IL CICCHETTO CORDIALE O SOGLIA DELL'ARCOLOGIA, ANDATE A 93.4

COMPLETA DACE, PLASMAREALTÀ AMBIZIOSA, ANDATE A 93.5

ANZIANA MORA ORLIN, ANDATE A 93.6
TOLLING LANG, SCULTORE, ANDATE A 93.7

COMPLETA

COMPLETA DACE, PLASMAREALTÀ AMBIZIOSA, ANZIANA MORA ORLIN O TOLLING LANG, SCULTORE, ANDATE A 93.9

93.1

Vedete un piccolo gruppo di persone che si fa largo con esitazione tra le strade della città assediata. Improvvisamente, sentite qualcuno che grida da sopra di voi.

Guardate in alto e vedete Dace, la plasmarealtà, in equilibrio su un tetto. "Avanti!" Grida alle due dozzine di persone che stanno di sotto. "Girate a sinistra! Non ci sono rivendicatori per almeno tre edifici!"

Completate Dace, Plasmarealtà Ambiziosa con per portare lei e il suo gruppo fuori dal villaggio.

Se avete avuto **UNA PROFONDA CONVERSAZIONE CON DACE**, collocate 2 su Dace, Plasmarealtà Ambiziosa.

93.2

Vi state facendo largo per le vie, quando un rivendicatore viene fatto volare fuori da una finestra, finendo schiantato proprio di fronte a voi. Sentite una voce tonante che grida: "...e resta lì!"

Guardate all'interno e vedete l'Anziana Orlin che sta in piedi di fronte a un gruppo di paesani spaventati. Fa volteggiare lentamente un grosso martello, e nel farlo, la testa dello strumento inizia a tingersi di un colore blu che pare quasi mormorare.

Fate per chiamarla, e un altro rivendicatore si intrufola da una porta laterale, ma l'Anziana Orlin fa perno su un piede e lo colpisce col martello, che atterra poderoso sulla cassa toracica del rivendicatore in un bagliore di luce e una vampata d'ozono. La donna si volta e vi nota.

"Dobbiamo portare questa gente al sicuro!" Vi dice, sempre facendo volteggiare il martello.

Completate l'Anziana Mora Orlin con per portare lei e il suo gruppo fuori dal villaggio.

Se avete **FATTO COLPO SULL'ANZIANA ORLIN**, collocate 2 sull'Anziana Mora Orlin.

93.3

Prima ancora di vederlo, udite gridare il giovane artista Tolling Lang. Lo vedete sbucare da un angolo, portandosi dietro qualche dozzina di abitanti. "Forza, forza!" Grida. "Siamo quasi arrivati! Restate uniti!"

Vi vede, e notate un immediato senso di sollievo manifestarsi sul suo volto. "Siano ringraziati gli Antichi! Presto, aiutatemi a portare questa gente fuori di qui!"

Completate Tollin Lang, Scultore con per portare lui e il suo gruppo fuori dal villaggio.

Se avete **AMMIRATO LE OPERE DI TOLLIN**, collocate 2 su Tollin Lang, Scultore.

93.4

L'edificio è quasi del tutto irriconoscibile a causa del numero di rivenditori che brulicano sulla sua superficie, ormai scintillante del loro muco riproduttivo. Nei punti in cui abbondano le larve, il materiale che compone l'edificio sta lentamente disfacendosi, come se fosse corteccia marcia su un albero morente. Se mai qualcuno fosse rimasto all'interno, dovete portarlo fuori prima che la struttura collassi.

Completate questo Elemento con prima che si completi con per evitare di subire fatiche.

93.5

Ci vuole quasi un'ora, ma alla fine riuscite a portare il gruppo di Dace al sicuro, lungo le rive più distanti del fiume Pinnargent. Dace stessa sta portandosi dietro l'ultimo fuggiasco (un ragazzino) sollevandolo in volo oltre lo specchio d'acqua. Con un refolo di vento ad accompagnarla, atterra dolcemente accanto a voi. "Grazie", vi dice. "Da qui in poi posso continuare da sola."

Annote che avete **SVALTO IL GRUPPO DI DACE** nel Registro della Campagna e riponete *Dace, Plasmarealtà Ambiziosa* nella collezione.

93.6

Voi e il gruppo dell'Anziana Orlin superate rapidi il ponte combattendo rivendicatori a ogni passo. L'Anziana è spalla a spalla con voi, agitando il suo martello verso ogni rivendicatore che osi incrociare il suo cammino. Una volta raggiunte le rive del Pinnargent, l'Anziana Orlin riprende fiato. "Saranno 80 anni che non faccio tanto moto!" Dice, asciugandosi il sudore dalla fronte. "Ben fatto. Da qui posso continuare da sola."

Annote che avete **SVALTO IL GRUPPO DELL'ANZIANA ORLIN** nel Registro della Campagna e riponete *l'Anziana Mora Orlin* nella collezione.

93.7

Conducete il gruppo di Tollin fino alle rientranze dei generatori idroelettrici di Guglia. Qui trovate un paio di grossi barconi, su cui fate imbarcare tutti quanti. Mentre si allontanano, Tollin vi dà un ultimo tocco sulla spalla. "Grazie per averci portati fuori di lì! Penso che noi staremo bene: andate pure, se avete bisogno di aiutare qualcun altro."

Annote che avete **SVALTO IL GRUPPO DI TOLLIN** nel Registro della Campagna e riponete *Tolling Lang, Scultore* nella collezione.

93.8

Mentre vi avvicinate alla soglia, notate che quasi tutti i rivendicatori che si trovano a Guglia si stanno muovendo nella vostra direzione, infilandosi dentro l'entrata dell'arcologia per poi sparire nell'oscurità al di là della soglia. Che sia per questo, che si sono diretti in massa a Guglia? Per qualcosa che sta sepolti nelle viscere dell'arcologia? Qualunque sia la ragione, decidete che, se sono le sue gallerie che vogliono, se le possono prendere. Le vostre priorità sono altrove, in superficie.

Scartate la Soglia dell'Arcologia.

93.9

Non appena voltate verso l'uscita, un'ondata di rivendicatori si frappone tra voi e il gruppo di abitanti, facendoveli perdere di vista. Dovrete cercarli di nuovo, se volete portarli al sicuro.

Mescolate nel mazzo Guglia il Paesano che è stato completato con . **Non terminate la giornata.**

94. CRONOMETRI MISSIONE

94.1

LEGGETE QUELLO CHE SI APPLICA AL VOSTRO CASO:

Se la Missione BISCOTTI EXPRESS si è già conclusa:

Vi risvegliate sbadigliando sul sentiero e arricciate il naso per capire un odore nell'aria. Cos'è questo profumino? Passate al setaccio l'accampamento e vedete che, poggiato su una roccia, sta un grosso tocco di pane e una catasta di dolcetti succulenti, ancora caldi e fumanti. Qualcuno deve esser venuto fino a qui mentre stavate dormendo, solo per lasciarveli. Sulla pagnotta, sta una nota che dice: "Grazie per averci consegnato i biscotti. Godetevi la colazione!"

Ogni ranger guadagna 1 energia addizionale in un aspetto a sua scelta per il primo round di questa giornata.

Altrimenti, leggete:

Vi risvegliate sbadigliando sul sentiero e sentite qualcosa muoversi. Uscite dal giaciglio e trovate Kal Iver che se ne sta seduto nell'accampamento. Calypsa sta ritta poco oltre, osservando l'orizzonte. Kal ha preso uno dei biscotti stantii dal cestello e sta provando a mangiarlo. Alla fine, desiste dal tentativo e lo ributta fra gli altri. "È un peccato che non li abbiate consegnati quando erano ancora freschi", dice. "Che spreco!"

Riponete Cesto di Biscotti nel set **Missioni**. La Missione **BISCOTTI EXPRESS** si conclude. Poi andate a **1.03**.

94.2

LEGGETE QUELLO CHE SI APPLICA AL VOSTRO CASO:

Se la Missione CON L'ACQUA ALLA GOLA si è già conclusa:

Nonostante stiate solamente tentando di mordicchiare qualche manciata di soli di bosco, ogni vostro muscolo, anche quelli che non sapevate di avere, ulula. Ma nonostante la fatica accumulata, siete comunque sollevati: già corre voce che le acque siano state domate. Grazie ai vostri sforzi, il danno da inondazione è stato minimo.

Ogni ranger guadagna 1 energia addizionale in un aspetto a sua scelta per il primo round di questa giornata.

Altrimenti, leggete:

Sono due giorni che piove a catinelle, ma questa mattina pare che il cielo si stia rischiarando. Vedete una staffetta che si avvicina, zuppa e cenciosa. Riprende fiato, poi vi parla del danno che l'inondazione ha causato alle aree attorno al lago Biancocielo e vi chiede se potete dare una mano ripulendo dai detriti e riparando i danni.

"E c'è anche un'altra cosa", vi dice.

Per ogni Luogo non annotato a fianco di **CON L'ACQUA ALLA GOLA** nel Registro della Campagna (in base alla sua posizione sulla carta Missione), annotatelo insieme alla dicitura **È ALLAGATO/A**. La Missione **CON L'ACQUA ALLA GOLA** è conclusa. Andate a **1.07A**.

94.3

Se sia la Missione UNA RETE DI SENSORI che la Missione INVASIONE SEGRETA non si sono già concluse:

L'altra notte, mentre stavate cercando un punto dove accamparvi, avete notato gironzolare più di una dozzina di rivendicatori. Alcuni stavano acquattati tra gli alberi in lontananza, mentre altri più vicini vi hanno costretto alla fuga o a trovare un nascondiglio tra i cespugli. I segni puntano tutti in una direzione: i rivendicatori hanno invaso la Valle. Dato che ora sembrano essere dappertutto, decidete che non è più necessario andare alla loro ricerca.

Se una o più Missioni tra **IN VIAGGIO (GUGLIA)**, **INVASIONE**

SEGRETA o **UNA RETE DI SENSORI** sono in corso, quelle Missioni si concludono. Ottenete la carta Missione **INVASIONE - FASE I**.

Soppetate le opzioni che avete e giungete alla conclusione che, se volete fare qualcosa per gestire questa situazione, le persone a cui vale la pena rivolgersi sono gli esperti etologi di animali e biofusi che vivono e lavorano all'avamposto biologico a sud di Frasca. Se non possono darvi una mano loro a capire come fare a gestire i rivendicatori, chi altro può farlo?

Ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (AVAMPOSTO BIOLOGICO)**.

Annotate **94.4** a 7 giornate da oggi sul Calendario.

94.4

Se la Missione INVASIONE - FASE I è in corso:

Dato che la gente di qui non dispone di mezzi di comunicazione più veloci, le notizie tendono a fluire come acqua lungo i sentieri e i fiumi, portate dai viaggiatori e dai mercanti, e da una manciata di corrieri sul dorso dei gambahunga. È aspettativa comune che, incontrandosi sulla via, ci si prenda sempre qualche minuto per scambiarsi storie di quanto accaduto in questo o quel luogo.

L'ultima volta che vi siete fermati a parlare, tutte le storie trattavano dei rivendicatori. Diverse persone hanno detto di essere state attaccate da alcuni dei loro cercatori, e molte di più dicono di averne visti muoversi tra boschi e foreste. Quasi tutti gli avvistamenti e gli attacchi sembrano essere avvenuti vicino a edifici o antiche rovine estiane. Sembra proprio che i rivendicatori abbiano deciso di prendere residenza permanente nella Valle.

La Missione **INVASIONE - FASE I** è conclusa. Ottenete **INVASIONE - FASE II**. Annotate **94.5** a 7 giornate da oggi sul Calendario.

94.5

Leggete questo paragrafo solo se non avete ottenuto o concluso la Missione SPAZZATI VIA o UN MACABRO BANCHETTO:

Vedete una giovane coppia che sgomita lungo il sentiero di fronte a voi. I loro volti sono pieni di ansia e gli zaini traboccano di quelle che senza dubbio sono tutte le loro proprietà terrene. Quando alzate una mano in segno di saluto e chiedete cosa ci sia che non va, la donna vi indica l'altro capo del sentiero.

"Un'orda di rivendicatori", dice senza fiato. "L'hanno vista che si dirige a Guglia! Siamo scappati prima che potevamo."

Li ringraziate e li lasciate proseguire nella loro fuga. Se Guglia sta per essere attaccata, allora avrà di sicuro bisogno di tutto l'aiuto possibile. Meglio che vi diate una mossa, se volete essere d'aiuto.

Tutte le missioni Storia e Interludio si concludono. Ottenete **GUGLIA È SOTTO ATTACCO!** Annotate **94.6** a 3 giornate da oggi sul Calendario.

Se **FRATELLO PERDUTO, CIBO PER VERMI, IN VIAGGIO (ROVINE ALLUVIONALI)** e/o **IN VIAGGIO (MARESE DELLA RINASCITA)** è in corso, si conclude. Dovete abbandonare i vostri piani e recarvi subito a Guglia per dare una mano.

94.6

LEGGETE QUELLO CHE SI APPLICA AL VOSTRO CASO:

Se la Missione LA CADUTA DI GUGLIA si è già conclusa:

Riaprite gli occhi, risvegliati dalla visione dei rivendicatori che assediano Guglia, invadendo la sua arcologia, e dal suono di strane voci che gridano vittoria. Prendete un profondo respiro e vi rinfrescate il volto con un po' d'acqua: cercate di rammentarvi che il pericolo è ormai passato. Oggi è un giorno come un altro... dovrete solo stare un po' più attenti del solito.

Ogni ranger guadagna 1 energia addizionale in un aspetto a sua scelta per il primo round di questa giornata.

Altrimenti, leggete:

Venite ridestati bruscamente da uno scossone. Colpa di Kal Iver, che veste un mantello squarcato e coperto di terra e fuligGINE.

"Svegliatevi", vi dice. "Pensavo foste morti, e invece eccovi qui: che dormite placidi mentre Guglia viene distrutta e centinaia perdono la casa. Sapete, ci avrebbe davvero fatto comodo il vostro aiuto. Spero che qualsiasi cosa steste facendo fosse di pari importanza."

Guarda costernato lo squarcio sul suo mantello. "Meglio che facciate ritorno a Stazione Ermotronco. La Anziana Thrush vuole che tutti i ranger facciano rapporto il prima possibile." Detto questo, Kal se ne va.

La Missione **GUGLIA È SOTTO ATTACCO** è conclusa. Ottenete **IN VIAGGIO (STAZIONE ERMOTRONCO)**. Annotate **GUGLIA È CADUTA** e che avete **MANCATO L'APPUNTAMENTO** nel Registro della Campagna. La Missione **LA QUESTIONE RIVENDICATORI** si conclude.

94.7

LEGGETE QUELLO CHE SI APPLICA AL VOSTRO CASO:

Se la Missione SOCCORSO (LUNN) si è già conclusa:

Sentite un fischio venire dall'esterno della vostra tenda e venite fuori (gli occhi velati dal sonno) solo per trovarvi davanti Zek Tsal, che sta ritto sul suo gambahunga. "Ho una cosa per voi", grida, e vi lancia un pacchetto avvolto nelle foglie. "Da parte di Lunn. Vi ringrazia per avergli salvato la vita!" Aprite, e all'interno trovate dei pacchetti più piccoli, pieni di aghi di pino per il tè.

Ogni ranger guadagna 1 energia addizionale in un aspetto a sua scelta per il primo round di questa giornata.

Se la Missione SOCCORSO (LUNN) è in corso:

Lunn geme e ormai non vi riesce più di smuoverlo. Siete preoccupati che possa lasciarci la pelle, se non riceve assistenza immediata. Fate dunque l'unica cosa che vi viene in mente: lo fate sistemare il più comodamente possibile, mentre accendete un fuoco di segnalazione e vi dividete, in cerca del punto più alto da dove chiedere aiuto.

Quella sera, un venditore ambulante che per caso passa col suo aculeocingolato individua il vostro segnale. Riuscirete a portare Lunn a Ermotronco, ma non siete sicuri quanto e in quanto tempo riuscirà a riprendersi dalle sue ferite.

La Missione **SOCCORSO (LUNN)** è conclusa. Annotate che **LUNN È FERITO** nel Registro della Campagna.

Altrimenti, leggete:

Vi è giunta voce che Lunn sia stato ritrovato. A quando pare Kal Iver è andato a cercarlo e l'ha trovato in punto di morte. Nessuno sa quanto tempo gli ci vorrà per riprendersi, o se mai lo farà.

Se **RICERCA (LUNN)** è in corso, si conclude. Annotate che **LUNN È FERITO** nel Registro della Campagna.

94.8

LEGGETE QUELLO CHE SI APPLICA AL VOSTRO CASO:

Se la Missione SOCCORSO (VIRA) si è già conclusa:

Siete seduti nella vostra tenda e avete appena riaperto gli occhi, quando un grido si alza dal sentiero. Zek Tsal si avvicina sul dorso del suo gambahunga. Senza fermarvi, vi lancia un pacchetto e, prima di andarsene, dice: "Vira vi manda i suoi ringraziamenti per averla salvata!" Srotolate l'involucro e trovate delle file ordinate di pemmican fragrante e speziato.

Ogni ranger guadagna 1 energia addizionale in un aspetto a sua scelta per il primo round di questa giornata.

Se la Missione SOCCORSO (VIRA) è in corso:

Vira ha smesso di rispondervi e il suo respiro è sempre più debole. Non riuscite a smuoverla e siete preoccupati che possa morire, se

non riceve immediata assistenza. L'unica cosa a cui riuscite a pensare è accendere un fuoco segnalatore, nella speranza che qualcuno veda il fumo.

Per fortuna, la sera vedete la *Lesta* solcare i cieli e dirigersi verso di voi. Vi viene spiegato in seguito che una barca che stava risalendo il Pinnargento ha individuato il fumo e lo ha segnalato immediatamente, una volta giunta a destinazione. Vira viene portata a Stazione Ermotronco, ma non siete sicuri se si riprenderà mai dall'esperienza.

La Missione **SOCCORSO (VIRA)** è conclusa. Annotate che **VIRA È FERITA** nel Registro della Campagna.

Altrimenti, leggete:

Vi è giunta voce che Vira sia stata ritrovata. A quanto pare, dato che nessun altro si era preso la briga di cercarla, ci ha pensato Kal Iver, e questi l'ha trovata in punto di morte. Nessuno sa quanto tempo le ci vorrà per riprendersi, o se mai lo farà.

Se **RICERCA (VIRA)** è in corso, si conclude. Annotate che **VIRA È FERITA** nel Registro della Campagna.

94.9

LEGGETE QUELLO CHE SI APPLICA AL VOSTRO CASO:

Se la Missione SOCCORSO (KASENDE) si è già conclusa:

Un grido che si alza dal sentiero vi ridesta. Zek Tsal sta sul suo gambalunga, appena fuori dal vostro accampamento. Quando vi vede, vi lancia un rotolo. "Felice di sbarazzarmene. Con ringraziamenti da parte di Kasende!" Poi, si allontana.

Srotolate il cartoccio di carta oleata e scoprite che è pieno di carne affumicata (e molto uonta) di verme-idra. L'odore è... pungente, ma siete sicuri che si tratti comunque di un dono sincero.

Ogni ranger guadagna 1 energia addizionale in un aspetto a sua scelta per il primo round di questa giornata.

Se la Missione SOCCORSO (KASENDE) è in corso:

Kasende non risponde più alle vostre battute. Respira appena. Non riuscite a smuoverla in alcun modo e siete preoccupati che possa morire, se non riceve immediata assistenza. La fate sistemare comodamente, poi le sfilate dal collo lo scagliassussurri e ve lo portate fin su una piccola conca lì vicino. Lo caricate con una manciata di proiettili segnalatori improvvisati e iniziate a lanciare segnali in aria, sperando che qualcuno accorra.

Dopo ore di attesa, vedete un paio di cavalieri su dei gambalunga che si dirigono verso di voi. Kasende verrà presto portata a Stazione Ermotronco, ma non siete sicuri se si riprenderà mai del tutto.

La Missione **SOCCORSO (KASENDE)** è conclusa. Annotate che **KASENDE È FERITA** nel Registro della Campagna.

Altrimenti, leggete:

Vi è giunta voce che Kasende sia stata ritrovata. Kal Iver ha passato giorni a cercarla nelle paludi meridionali e l'ha trovata morente. L'ha trascinata fino a Capitombolo facendosi largo tra orde di verme-idra. Le storie del suo rocambolesco soccorso hanno già solcato il Pinnargento in ambo le direzioni, ma non siete sicuri se Kasende si riprenderà mai del tutto dall'ordalia.

Se **RICERCA (KASENDE)** è in corso, si conclude. Annotate che **KASENDE È FERITA** nel Registro della Campagna.

94.10

LEGGETE QUELLO CHE SI APPLICA AL VOSTRO CASO:

Se la Missione LA VERA RAGIONE si è già conclusa:

Nel sogno da cui vi siete appena risvegliati, stavate camminando attraverso una densa foresta pluviale. C'era nell'aria il fragore assordante degli insetti, degli uccelli che cantano e altri suoni che non

siete stati in grado di riconoscere. Vi ricordate di esservi fermati sotto un albero che ha iniziato a crescere a vista d'occhio, issandosi verso il cielo come se davanti ai vostri occhi si stessero riassumendo in pochi minuti centinaia d'anni di crescita. E mentre l'albero si faceva più largo, avete sentito la necessità impellente di fuggire ma, anche provandoci, non riuscivate a muovervi. Avete guardato in basso, e i vostri piedi si erano radicati nel terreno. Non eravate più umani, ma verdesiani. E proprio prima che l'albero vi consumasse, vi siete risvegliati.

Passate un attimo a contemplare la vostra esistenza. E se non fosse stato un sogno, ma un messaggio del verdesiano? Se anche fosse, però, non sapete come interpretarlo. Ora vi sentite molto svegli e molto all'erta.

Ogni ranger guadagna 1 energia addizionale in un aspetto a sua scelta per il primo round di questa giornata.

Se La Missione LA VERA RAGIONE è in corso:

Vi risvegliate e scoprirete che la saccoccia in cui avevate infilato il verdesiano è vuota. Deve essere fuggito durante la notte. Passate un buon quarto d'ora a punzecchiare il terreno e a setacciare l'area circostante, ma non trovate alcuna traccia del vegetoide. Dovrete trovare un altro modo per scoprire cosa stia succedendo.

La Missione **LA VERA RAGIONE** è conclusa. Annotate che avete **FATTO INFURIARE IL VERDESIANO** nel Registro della Campagna.

95. DANNO DA INONDAZIONE

LEGGETE IL TESTO CORRISPONDENTE AL LUOGO DOVE VI TROVATE:

Biancociole:

Dopo tutto questo indaffararsi a riattaccare vele squarciate alle piattaforme e a ripulire sentieri lungo la costa, il lago sta finalmente tornando a somigliare a quello che era prima dell'inondazione.

Mercato di Kobo:

Dopo ore passate a togliere l'acqua e a ricostruire bancarelle, le file del mercato sembrano essere di nuovo a posto. Ci vorrà un po' perché tutto torni come prima, ma la voglia di commerciare è già tornata al mercato di Kobo.

La Costa Dorata:

Passate ore a spostare resti di alberi e a rinforzare gli argini degli affluenti. Una volta terminato, osservate il frutto del vostro lavoro: il luccichio delle sabbie della costa torna poco a poco a farsi vivido.

» Continuate a leggere:

Scartate *Danno da Inondazione*. Barrate la nota **È ALLAGATO/A** corrispondente al Luogo attuale nel Registro della Campagna. Ogni ranger allevia 4 fatiche.





