



REGOLAMENTO

Questo è un invito a esplorare.

Quando ero giovane, vivevo in una comunità rurale nel Sud-Est del Wisconsin e passavo la maggior parte delle giornate a giocare e a esplorare le foreste che confinavano col nostro piccolo quartiere.

Mi ricordo dei grandi formicai scoperti nelle radure e mi ricordo del tempo passato a guardare le piccole operaie che marciavano ordinate, formando lunghe linee che salivano e scendevano dal loro monticello. Mi ricordo una prateria, tappezzata di erba d'un verde vibrante, e un cimitero nascosto ricolmo di vecchi attrezzi da fattoria. C'era un vecchissimo trattore che impallidiva al sole e che faceva compagnia a una mietitrebbia altrettanto sbiancata, e tutti e due se ne stavano fermi e imperterriti, sommersi dalla ruggine e dai rampicanti. Erano diventati col tempo la casa di dozzine e dozzine di piccole bestie.

Poi, quando avevo nove anni, la mia famiglia si trasferì nell'Ohio. Prendemmo residenza accanto a un centro commerciale. Le case lì erano tutte addensate negli stessi posti... ma c'era anche molta terra lasciata a se stessa, nei dintorni: campi e foreste che potevo esplorare. In un campo di erba alta e dorata c'era un vecchio fienile in rovina, disfatto dalle intemperie, col tetto prossimo al collasso e pareti di legno che cadevano a pezzi. Un giorno, mio fratello e io osammo addentrarci al suo interno e fummo costretti a correre per metterci in salvo: il gufo che viveva là dentro non fu affatto felice di vederci e ci volò dietro per non so quanto tempo.

Negli anni successivi, il territorio incolto nelle prossimità di quel nostro vicinato venne ripulito. I campi coltivati, le radure e le foreste lasciarono il passo alle strade, al cemento e ai sistemi di drenaggio... quindi invece che boschi mi ritrovai a esplorare case in costruzione, strisciando attraverso un labirinto sempre più fitto di tubi di scolo.

Nel corso degli anni, la mia famiglia e io abbiamo viaggiato molte volte attraverso le Montagne Rocciose. Durante quelle escursioni, mi sono sempre chiesto come sarebbe stato vivere in un mondo dove l'unico modo di spostarsi fosse proprio quello: camminare. Un mondo dove il tempo passato a muoversi da un insediamento all'altro fosse costellato di località pittoresche, con gli spazi intrisi di foreste, formazioni rocciose e scenari mozzafiato, a riempire valli fluviali rigogliose. Mi chiedevo: e se questa escursione tra le montagne fosse stata il mio tragitto giornaliero? Quanto diverso sarei stato, a causa di ciò? Mi sono immaginato quanto di questo mondo sarebbe dovuto cambiare, per rendere possibile quella realtà parallela.

Earthborne Rangers è il nostro modo di far rivivere quella sensazione di eccitazione ed esplorazione che ho provato in tutte quelle occasioni, in forma di gioco di carte.

Questo è un invito a esplorare, a essere ispirati e a credere per un attimo che questo mondo immaginario sia reale, quasi fosse appena al di là dei confini del nostro tempo.

Speriamo che possiate godervi questo viaggio.

Con affetto,



Andrew Navaro



INDICE DEI CONTENUTI

L'Ambientazione	4
Componenti	6
Concetti Fondamentali	7
Preparazione Iniziale	10
Come Giocare	12
Effettuare una Prova	16
Completare Carte	18
Fatica	20
Terminare la Giornata	21
Concetti e Terminologia	22
Anatomia delle Carte	24
Parole Chiave	26
Giocare una Campagna	27
Come Creare un Ranger	32
Origine dei Ranger	34
Specialità dei Ranger	38
Personalità dei Ranger	46
Indice Analitico	47
Riferimenti Rapidi	48

CREATO DA

Andrew Navaro: Direzione Creativa, Design del Gioco, Sviluppo, Progetto Grafico, Concept Art, Scrittura

Andrew Fischer: Design del Gioco, Sviluppo, Regole, Coordinazione Playtest

Evan Simonet: Direzione Artistica, Concept Art, Illustrazioni, Progetto Grafico

Brooks Fluguar-Leavitt: Sviluppo

Sam Gregor-Stewart: Scrittura

Joe Banner: Concept Art, Illustrazioni

Cory DeVore: Progetto Grafico

Michael Curran-Dorsano: Scrittura

Adam e Brady Sadler: Design Originale del Gioco, Sviluppo

Kat Cunningham: Revisione Regolamento e Guida alla Campagna (versione originale)

Luke Eddy: Revisione carte (versione originale)

VERSIONE ITALIANA A CURA DI

Andrea Tessadri: Traduzione, Supervisione

Bertrand Fucas: Revisione

Alice Gonzi: Revisione

Lorenzo Castelli: Progetto Grafico

RINGRAZIAMENTI

Un ringraziamento speciale ad Adam H-B, Dan Hellige, Davi Paulino e a tutti gli altri nostri playtester:

Matthew Ansley, Damian Alonzi, Alan Ball, Kathy Bishop, Taylor Bowne, Max Brooke, Eric Burtch, Mark Butt, AJ Cressman, Wes Divin, Richard Edwards, Bernhard Klein, Kurt Ericson, Michael Feldman, Seth Flagg, John Getty, Melle Gruber, Matt Harkrader, Stefan Hestermeyer, Michael Hillmann, Christoph Huber, Ryan Kim, Brian Mazurowski, Joachim Meyer, Raymond Micheau, Mario Niesgodda, Bryan O'Donnell, Liz Pech, Steven Petersen, Samantha Thi Porter, Syl Puglisi, Christopher Pütz, Carolina Reid, Zap Riecken, Glen Saward, Dan Sawade, Brett Schofield, Ben Schönheiter, Dominik Schönleben, Derek Schultz, Kyle Stark, Veronica e Markus Volk.

Per la versione italiana, un ringraziamento a Stefano Miori, Valerio Luminati, Davide Gadenz, Riccardo Longo, Stefano Parmesan e Bruno Mongioì.

Un ringraziamento extra-speciale a tutti i nostri backer di Kickstarter e ai nostri partner commerciali.

E un ringraziamento extra-extra-speciale ai nostri cari.



ESTRATTO DALLE NOTE SULLA STORIA DEL TERZO E QUARTO MILLENNIO

Tishala Saidik, Capocronache del Secondo Concilio - Terzo Ciclo, 8433 C.C.

Venticinque secoli fa, il mondo stava sospeso sul baratro della distruzione. Le Grandi Calamità (inquinamento, carestia, devastazione climatica) minacciavano di fare a pezzi il nostro ecosistema e di rendere questo mondo nient'altro che una miserabile landa desolata. Tutto sembrava indicare che l'Umanità avrebbe inevitabilmente ceduto. Che, alla fine, si sarebbe dovuta piegare a una tragica e fin troppo prevedibile auto-estinzione.

Ma, di fronte a morte certa, le sempre belligeranti nazioni della Terra riuscirono in quell'unica cosa che nessuno si aspettava sarebbe successa. Riuscirono a unirsi.

Ispirate da una figura nota a tutti come La Guida*, le varie genti della Terra accorsero sotto la stessa bandiera. Salde e determinate nella loro visione, iniziarono a curare quel loro pianeta gravemente malato. Per farlo, scelsero di dare inizio ai Grandi Progetti Generazionali.

Questi progetti erano i più grandi e ambiziosi che la Storia avesse mai visto. Opere monumentali di ingegneria, biologia pratica e chimica (ma ogni branca del sapere fu coinvolta a suo modo), così pervasive da richiedere decenni di lavoro. Così vaste da versare il sudore di milioni di persone. Mai se ne vedranno di simili in tutto il tempo che verrà. Quelle opere colmarono il Mare dei Messipi, spiegarono le Ombre di Lagrange per raffreddare la Terra, eressero le cataste di carbonio torreggianti, e allevarono attentamente le chilometriche bestie note come Terravori, che ancora lentamente strisciano in ogni dove, consumando secoli e secoli di rifiuti. Tutto questo fecero, e molto di più.

Ebbene, ben si meritavano il nome di "generazionali", tutti questi progetti. Il più semplice richiese decine d'anni per essere portato a termine; i più complessi poterono essere portati a termine solo dopo secoli di fatiche.

Pare molto, ai nostri occhi. Ma loro, gli antichi nostri avi, sapevano bene che al mondo sarebbe servito molto di più per guarire. Migliaia di anni. Forse di più. Per questo motivo, accanto ai progetti, costruirono le grandi arcologie: luoghi dove cercare riparo dai disastri di un clima sempre più ostile. E, sempre per questo, si rinchiusero nelle loro ciclopiche città ad attendere la tempesta delle tempeste, ché i loro discendenti potessero un giorno camminare liberi per la Terra.

Funzionò. La Terra guarì e, anche se ogni cosa fu alterata, la nostra biosfera raggiunse col tempo un nuovo equilibrio. Fu allora che i meccanismi che avevano retto le arcologie iniziarono a cedere, e che i nostri antenati furono costretti ad avventurarsi sempre più in profondità in un mondo che da un millennio s'era scordato del tocco dell'Umanità.

Quegli antichi più vicini a noi, che si lasciarono le arcologie alle spalle per cercare un posto nel mondo, erano gente ben più introspettiva, più consapevole perfino di coloro che le arcologie avevano eretto. Le innumerevoli culture evolute nei millenni passati erano, così come lo saranno anche quelle dei prossimi, tutte concordi su una cosa: la salute della Terra, la Fonte di Tutta la Vita, non dovrà mai più essere messa a rischio. Le stirpi che già allora avevano ripopolato il nostro pianeta erano tra loro estremamente diverse, ma tutte quante condividevano una certa coscienza di sé e il desiderio di vivere in armonia col mondo, invece che separate o al di sopra di esso. Alcune hanno rifuggito le raffinatezze tecnologiche degli antichi, mentre altre (e tra queste si contano anche i Capicronache) cercano di trovare un equilibrio, intrecciando tra loro i trionfi del mondo che fu con le piccole grandezze di quello in cui viviamo oggi.

E il mondo in cui viviamo oggi è molto diverso dalla Terra di due millenni fa. Le spettacolari rovine delle grandi macchine

*L'identità, come la vera natura della Guida, ci sfugge tutt'oggi. La Guida sembra essere apparsa dal nulla nel 6202 C.C., per sparire subito dopo dalla storia scritta, proprio quando i nostri avi iniziavano a concentrarsi sulle opere ivi descritte.

dei Progetti Generazionali ancora ammantano l'orizzonte, e lì restano come monumento all'ingegnosità degli antichi. Alcune di quelle macchine funzionano ancora adesso, agendo in vista di un qualche inconoscibile proposito, ed è meglio lasciarle indisturbate. Qualsiasi monte o crinale potrebbe nascondere le sale cavernose di una qualche arcologia. E mentre i nostri progenitori riconoscerebbero senz'altro alcune delle creature che popolano questo mondo, altre le troverebbero meravigliosamente strane; questi sono i frutti della coltura genetica che i nostri avi hanno innestato per prevenire l'estinzione di massa, le nuove specie che prosperano in ogni nicchia ecologica.

La stessa geografia terrestre è cambiata. Nuovi mari riempiono le grandi distese di fiumi e pianure, e montagne immani si sono innalzate e sono crollate mutando i climi di ogni parte del mondo.

Quando ci hanno salvato dall'estinzione, i nostri antenati ci hanno fatto un dono dal significato inestimabile. Ora, tocca a noi abbracciare questo nuovo mondo.

CORRISPONDENZA PERSONALE

Ren Kobo, Signore del Commercio, Nono Battello della Flottiglia Raggio di Sole - Primavera, 4441 C.P.

Ti scrivo, pesciolino mio, per raccontarti un po' di questa Valle, nella speranza che tu voglia unirti a me quando la prossima stagione partirò per raggiungerla.

Da dove cominciare? Forse dal fatto che la Valle, per dirla tutta, non è una "valle" di per sé. È un mucchio di valli. E di campi. Ed è un mucchio di foreste, coi monti a far loro da corona. Va dalle colline verdi più a Nord, giù fino alla sponda della catena di mezzogiorno, dove la bocca della Valle sussurra alla Verdesia. C'è una cascata lì, acciughina, così alta e bella da mozzare il fiato. La Valle è riparata da montagne su tre lati, mentre sul quarto si affaccia una giungla fittissima, così vasta che (te lo assicuro) immaginarla non è abbastanza. Devi vederla.

Gli antenati dei Valligiani sono arrivati laggiù molto tempo fa, dal Valico Amaro. Hanno viaggiato a occidente verso il Lago Biancocielo, e poi da lì han proseguito lungo il Fiume Pinnargento, fino ad arrivare a una grande collina verde circondata da un rio. Erano stati attirati dal più grande pinnacolo di carbonio nanoforgiato che si possa immaginare, così alto da toccare i cumuli della tempesta. Quella gente aveva deciso di insediarsi in quel luogo o, per meglio dire, la terra stessa li aveva invitati ad insediarsi lì. E quindi loro lo hanno fatto, e quel villaggio lo hanno battezzato "Guglia".

Negli ultimi cento anni si sono espansi un po' e oggi accolgono molti viaggiatori (tra i quali il sottoscritto tuo prediletto). Guglia è un fulcro di civiltà, uno di quelli che chi pianifica di passare l'inverno nella Valle non può non visitare. Ma c'è anche Biancocielo, il villaggio di pescatori che se ne sta a trespolo nel mezzo delle acque della sponda meridionale del lago. Il pesce appena appena scottato che servono lì sulla luna di levante è delizioso. Forse non quanto te, pesce-palla mio dolce, ma ci si avvicina.

Ancor più a sud, la Valle si colora in una prateria che sfuma poi in una foresta. C'è un tripudio di insediamenti laggiù, facili da trovare se si resta sul sentiero. Pascolo (potrai immaginarlo) è una zona di transumanza dove si trovano perlopiù greggi di pecore lanaferosa e mandrie di gambalunga. Nelle selve più fitte, più in là, si annidano gli abitanti

di Fronda; letteralmente, intendo: le loro case sono costruite proprio dentro la boscaglia, e attorno ai tronchi degli alberi di nerbofrasso più grandi. Si potrebbe pattugliare la foresta per giorni e giorni, e manco accorgersi delle persone sopra la propria testa. Cose da non credere, palombella del mio cuore: i plasmarealtà che hanno scolpito le fibre di quegli alberi sono dei veri fenomeni.

Verso la sponda più meridionale della Valle, la terra cede in una serie di scarpate fino al Grande Bacino e alla Verdesia, più oltre. Come ho detto, è una gran bella vista. Ci sono addirittura delle persone che abitano sulla sponda delle falesie. Quel posto lo chiamano Capitolombolo. Da lì tengono d'occhio la Verdesia, esattamente come fanno i Verdesiani, i vegetoidi di lì, che si dice tengano d'occhio loro da sotto la cascata.

E, ovviamente, c'è il monastero, lì in cima alle montagne dell'oriente. Non ci sono stato, a dire il vero, e probabilmente non avrò mai l'opportunità di andarci. La Torre Flutuante è solo per quelli che vogliono seguire il sentiero del plasmarealtà, e quella gente preferisce una certa solitudine per i propri studi.

Ma il gioiello della Valle è Stazione Ermotronco, la casa e la base dei Ranger. Un albero che sembra una montagna, addobbatissimo di alloggi, centri di ricerca, camere di meditazione e molto di più. Il corpo dei Ranger mantiene la Valle al sicuro, i Ranger risolvono problemi, il loro impegno permette alla gente di vivere in serenità. Sono persone straordinarie.

Davvero amo questa Valle. La amo quasi quanto amo te, ed è per questo che vengo qui così spesso (ancora senza la tua compagnia, purtroppo!). E poi sì, insomma, si commercia bene, lo sai. Quando tornerò alla flottiglia, ti dirò di più: ti mostrerò anche quello che ho scambiato durante la stagione. Lo ammireremo insieme.

— Per sempre tuo, R.K.

ESTRATTO DA LA VALLE, NOTE INTRODUTTIVE

Anziano Grell - Inverno, 3874 C.P.

La Valle è una zona relativamente isolata in quelle che un tempo erano note come Montagne Rocciose del Colorado, ma che oggi sono conosciute come Montagne Estiane o come Capo della Barriera. A nord della Valle, rivi gelidi sgorgano dalle montagne in cascate schiumose. E quei rivi scorrono poi attraverso rocce e pianure scosse dal vento, prima di riunirsi in piccoli fiumi che convogliano nel Biancocielo, il lago che domina la sponda settentrionale della Valle.

Dal Lago Biancocielo, l'acqua defluisce nel Fiume Pinnargento, che attraversa il resto della Valle in lunghezza. Diversi altri rii e fiumiciattoli si riversano in quel gran fiume, mantenendolo profondo e ampio a sufficienza da poter ospitare piccole barche e zattere.

Il Pinnargento resta navigabile fino a quando non raggiunge l'imboccatura della Valle e si getta in una serie di rapide traditrici che fanno da araldi a un'immensa cascata. Lì, il suolo si abbassa in una serie di pendii ripidi e strapiombi, prima di riaprirsi in un ampio bacino che sfocia nella giungla più sotto.

COMPONENTI



44 Segnalini
Energia



11 Segnalini
Danno (★)



12 Segnalini
Progresso (▲)



11 Segnalini
Generici



4 Segnalini
Ranger (◆)

SET DI CARTE

Le carte di *Earthborne Rangers* sono organizzate in **set**. Il set cui una carta appartiene è indicato nella parte inferiore della carta o, per le carte ranger, sul lato sinistro.

Inoltre, le carte percorso riportano un'icona che denota il loro set di appartenenza nel lato superiore sinistro della carta.



24 Carte Sfida



4 Carte Meteo



17 Carte Missione



160 Carte Percorso



34 Carte Attributo



86 Carte Momento



Guida alla Campagna



Mapa della Valle



92 Carte
Strumento



46 Carte Aggiunta



12 Carte Percorso
da Ranger



35 Divisori



37 Carte Luogo



8 Carte Riassuntive



12 Carte Aspetto



8 Carte Ruolo

CONCETTI FONDAMENTALI

Earthborne Rangers è un gioco di avventure all'aperto, di incontri nella natura selvaggia, di lunghe escursioni nel cuore della foresta, sul dorso di montagne, crepacci e fiumi, attraverso paludi tenebrose e praterie sconfinata, e molto altro ancora. È anche un gioco di fantascienza: scoprirete antiche rovine piene di strane tecnologie dimenticate, vi doterete di dispositivi di ultima generazione per spostarvi più in fretta e migliorare le vostre capacità e senza dubbio incapperete in strani esseri, modificati geneticamente dagli Antichi per preservare la vita sulla Terra.

Earthborne Rangers è prima di tutto un gioco cooperativo, ed è stato pensato con l'obiettivo di raccontare una storia: la vostra. Questa storia cambierà da una sessione all'altra e da un giocatore all'altro. Per metterla in scena, creerete dei mazzi personalizzati, che rappresentano i vostri personaggi e le risorse di cui dispongono. Visitando i luoghi presenti sulla mappa e interagendo con essi e con le persone che troverete sul cammino, potrete potenziare questi mazzi, e dunque migliorare il vostro personaggio. Il gioco vi lascia piena libertà su come muovervi: non si basa su trame lineari, ma su mondo aperto e in divenire, che può essere esplorato liberamente.

IL GIOCO

Ciascuna partita rappresenta una **giornata** nel mondo di *Earthborne Rangers*, mentre l'intera storia (o **campagna**) si svolge nell'arco di più giornate. All'inizio della giornata, preparerete mazzi e carte per simulare il mondo di gioco. La giornata termina quando qualcuno finisce le carte del mazzo ranger, subisce troppe ferite, a fronte di eventi molto particolari... o semplicemente, quando lo decidete voi.

Mentre giocate, terrete traccia del tempo che passa per mezzo di una scheda apposita, e lo stesso farete con gli eventi più importanti, gli obiettivi delle Missioni e le Ricompense ricevute durante i vostri viaggi.

Nel corso di una giornata, camminerete in foreste ricolme di vita, lungo le sponde di placidi laghi scintillanti al Sole, e su per le erte di montagne ripidissime, dalla cui cima si possono scorgere panorami mozzafiato. La Guida alla Campagna vi descriverà questi luoghi e gli eventi della storia, aiutandovi a far lavorare l'immaginazione. In termini di gioco, ogni partita si divide in **round**. Ogni round rappresenta grossomodo un'ora o due nella Valle, che potete passare come meglio credete.

Oltre alle fasi comuni, ogni round è a sua volta diviso in **Turni dei Ranger**, che questi svolgono giocando carte dalla mano e interagendo con le carte sul tavolo. Queste carte rappresentano la flora, la fauna, gli elementi naturali, le antiche rovine, gli altri viaggiatori e tutte le altre cose, più o meno strane, che incontrerete durante il vostro viaggio. Ma un turno può essere usato anche per prepararsi, per meditare, equipaggiare strumenti, ascoltare i canti degli uccelli in cerca di indizi sulla presenza di un predatore, o magari solo per spostarsi nella selva, per fuggire dai canilupi che avete alle calcagna e che vi intimano di lasciare il loro territorio di caccia. Potrete anche trascorrere il round esplorando un villaggio costruito sulle cime degli alberi, parlando coi locali e dando una mano dove serve. Questo e altro, lo si fa interagendo con le carte sul tavolo e per mezzo delle **prove**.

RANGER

Ciascun giocatore veste i panni di un ranger, uno degli individui che ha ricevuto il compito di difendere la Valle, come anche di aiutare e proteggere tutti quelli che la abitano. Ciascun giocatore crea il proprio ranger sulla base di tre elementi che lo rappresentano:



Aspetti

Sono 4 valori che indicano le capacità innate del personaggio. Tutti e 4 sono riportati chiaramente su apposite carte aspetto, e ogni ranger ne possiede sempre una.

Ad ogni aspetto è associato un certo tipo di **segnalino energia** e, ogni round, il ranger ottiene segnalini energia in base al valore dell'aspetto relativo. L'energia viene utilizzata per fare le cose più disparate.

Mazzo ranger

Formato da 30 carte, contiene tutto ciò che il ranger ha in dotazione ed è in grado di fare: talenti, strumenti, ma anche alleati su cui contare. Durante una partita, il numero di carte nel mazzo rappresenta anche quanto ancora il ranger può resistere prima di cedere alla fatica.

Ruolo

Il Ruolo rappresenta in cosa il ranger è specializzato e quale funzione ha nel gruppo. La carta Ruolo è già in gioco all'inizio di ogni partita e fornisce un'abilità aggiuntiva e ripetibile.

PROVE

Le prove combinano stralci narrativi con istruzioni di natura meccanica. Esse rappresentano cosa un personaggio può tentare di fare nel mondo di gioco, come può riuscire a farlo e cosa potrebbe succedere in caso di successo (o fallimento). Troverete prove sugli Strumenti equipaggiati, così come su molti degli Esseri, Elementi e Luoghi del mondo. Inoltre, ne troverete 4 (che saranno sempre a vostra disposizione) sulla carta riassuntiva **Prove Base**. Ogni prova effettuata aggiunge dettagli alla storia: avere successo o fallire una prova potrebbe cambiare drasticamente il tono di una partita.



Quando un ranger effettua una prova, deve decidere quanto **impegno** vuole **vincolare** con la propria energia e, se così desidera, quanto con le altre risorse a sua disposizione: questo rappresenta quanta attenzione quel ranger sta dedicando a ciò che sta facendo. Più impegno mette in una prova, tanto più alte saranno le possibilità di successo e tanto migliore potrà rivelarsi l'effetto della prova. Tuttavia, energia e risorse non sono infinite: meglio scegliere con cura le proprie battaglie e quali rischi assumersi. Impegnarsi troppo, potrebbe significare ritrovarsi poi senza il necessario per affrontare un imprevisto.

UNA NOTA SULLO STILE

Earthborne Rangers è stato pensato per essere letto ad alta voce. Gli effetti sfida, le prove e i paragrafi della Guida alla Campagna sono stati scritti per dare l'impressione di vivere un racconto, più che di stare svolgendo una partita. Questo è il motivo per cui, per esempio, le aree di gioco si chiamano "ambiente circostante", "lungo la via" e "a portata". Leggere "sposta a portata questo Predatore" è di certo più evocativo che leggere "colloca questa carta di fronte a te".

Ma questo è pur sempre un gioco: pianificare è importante, e lo è altrettanto che le carte siano chiare e non ambigue. Per questo, alcuni effetti e certi tipi di carte (come le carte ranger) mantengono comunque un registro un po' più tecnico.

SINGOLARE E PLURALE

Di norma, le regole sono espresse in forma singolare, ma alcune sono riportate in forma plurale: queste si riferiscono a decisioni prese dal gruppo, azioni effettuate da tutti i ranger contemporaneamente o effetti del mondo di gioco. Le istruzioni al plurale, come quelle al singolare, vengono effettuate una sola volta (ad esempio, "esaurite un Predatore" indica che un singolo ranger esaurisce un Predatore in totale, non che ne viene esaurito uno per ranger).

Singolare o plurale che sia, se per una regola è necessario determinare a chi si riferisce o chi ne esegue le istruzioni, considerate che il testo si riferisca al ranger che ha pescato o giocato la carta o che sta effettuando la prova.

In caso di dubbio, il gruppo decide chi è il ranger che deve compiere l'azione.

IL MAZZO SFIDA

Le circostanze in cui le prove si svolgono non sono sempre sotto il vostro pieno controllo. Una roccia pericolante sulla parete che state cercando di risalire potrebbe rallentarvi, il vento potrebbe iniziare a soffiare impetuoso e farvi perdere l'equilibrio, ma potreste anche scovare un appiglio inaspettatamente saldo per accelerare la scalata. Per rappresentare questo stato di cose, dopo aver calcolato l'impegno totale, il ranger che ha effettuato la prova pesca una carta dal **mazzo sfida**. Questa carta può aumentare o diminuire l'impegno e cambiare il **risultato** della prova stessa. In altre parole, queste carte rendono ogni vostra mossa un po' più imprevedibile.

Ma le carte sfida hanno anche un'altra importante funzione. Ciascuna di esse riporta uno di 3 diversi simboli: queste **icone sfida** sono identiche a quelle che si possono trovare su alcune carte in gioco. Dopo aver determinato se il ranger ha avuto successo o meno in una data prova, il mondo prende vita proprio grazie a loro. O, per meglio dire, prendono vita tutte le carte in gioco con il simbolo rivelato. Un predatore potrebbe assalire qualcuno, spaventandolo o ferendolo; gli animali da preda potrebbero vagare in cerca di cibo, battendovi sul tempo mentre cercate di raggiungere un arbusto di bacche medicinali; o le nuvole cariche di pioggia potrebbero compattarsi, riversandovi addosso torrenti d'acqua.



LA ZONA DI GIOCO

La zona di gioco è divisa in quattro diverse aree. Dalla più "lontana" alla più "vicina", queste aree sono:

L'ambiente circostante: l'area che rappresenta "lo sfondo" davanti al quale si svolge l'azione. Ospita le carte che rappresentano il Luogo dove i ranger si trovano, il Meteo e le Missioni in corso.



Lungo la via: Quando si pescano carte percorso, queste sono collocate o **lungo la via** o a **portata** di uno specifico ranger. "Lungo la via" indica un'area comune, accessibile a tutti i ranger, che si trova al centro della zona di gioco.



A portata: Di fronte a ciascun giocatore, c'è un'area "a portata" diversa. Essa rappresenta le immediate vicinanze di un ranger. Quando un effetto si riferisce a qualcosa "a portata" senza specificare, si riferisce all'area di fronte al giocatore che sta risolvendo l'effetto.



Area del giocatore: Ciascun giocatore ha a disposizione un'area personale di fronte a sé. Quest'area ospita tutte le carte che riguardano quel ranger nello specifico: il Ruolo, gli aspetti, gli Strumenti equipaggiati, il mazzo ranger, la pila degli scarti e quella della fatica. Solo quel ranger può beneficiare e avvalersi delle carte nella sua area del giocatore.



COME INIZIARE

Come prima cosa, è necessario che almeno un membro del vostro gruppo legga questo Regolamento per intero o che guardi il video *Learn to Play* sul sito earthbornegames.com (in inglese) o il video *Come Giocare* su earthborne.fantasiaedizioni.it (in italiano). Poi, sarà il momento di decidere come svolgere la prima sessione della vostra nuova campagna:

- Potete gettarvi fin da subito nella mischia. Create dei mazzi ranger seguendo le regole a pagina 32 di questo Regolamento e fiondatevi al paragrafo 1.00 della Guida alla Campagna. Questa è l'opzione che raccomandiamo ai gruppi di giocatori più esperti.
- In alternativa, c'è sempre il Prologo. Si tratta di una sessione guidata, che introduce poco alla volta i rudimenti del gioco e che mostra ai giocatori come costruire un mazzo ranger passo passo. Se volete giocare il Prologo, potete farlo andando a pagina 2 della Guida alla Campagna e seguendo le istruzioni che vi verranno fornite. Questa è l'opzione che raccomandiamo a quei gruppi che non hanno mai giocato a *Earthborne Rangers* o che hanno poca o nessuna esperienza nei giochi di carte.

LA REGOLA D'ORO

Il Regolamento contiene tutte le regole base e le procedure da seguire durante la partita. Queste regole, però, sono state pensate per essere piegate e talvolta infrante dal testo sulle carte.

Se una regola su una carta contraddice una regola di questo Regolamento, la regola sulla carta ha la precedenza.

PREPARAZIONE INIZIALE

Prima di dare inizio a una partita, seguite questi passi nell'ordine indicato. Se state per iniziare una nuova campagna, date prima una letta alla sezione Come Iniziare a pagina 9 e scegliete una delle due opzioni elencate.

1 PREPARATE LE AREE DEI GIOCATORI

Ciascun ranger colloca la sua carta aspetto, la carta Ruolo, la carta riassuntiva Prove Base e la carta riassuntiva Struttura del Round nella propria area del giocatore, poi fa lo stesso col suo mazzo ranger, dopo averlo mescolato. Fatto ciò, colloca su ciascun aspetto un ammontare di segnalini energia pari al numero indicato da quello specifico aspetto, formando in questo modo la sua riserva di energia. Se un ranger ha almeno un Canalizzatore nel mazzo, ne cerca uno e lo mette in gioco.

2 PESCATO LA MANO INIZIALE

Ciascun ranger pesca 6 carte dal proprio mazzo ranger e le aggiunge alla propria mano.

Mulligan: se un ranger non è soddisfatto di questa prima pescata, può mettere da parte un qualsiasi numero di carte dalla mano e pescarne altrettante dal mazzo. Poi, rimescola nel mazzo ranger le carte messe da parte.

3 DESIGNATE IL RANGER GUIDA

Tutti insieme, scegliete un giocatore che faccia da **ranger guida**.

Nota: Il ranger guida è sempre il primo a pescare dal mazzo percorso all'inizio del round e ha l'ultima parola se il gruppo non riesce a raggiungere un consenso su cosa fare.

4 MESCOLATE IL MAZZO SFIDA

Mescolate il mazzo sfida e collocatelo sopra l'ambiente circostante.

5 PREPARATE IL LUOGO INIZIALE

Mettete nell'ambiente circostante il Luogo corrispondente alla vostra "posizione attuale", come appuntato sul Registro della Campagna.

Nota: Se questa è la prima sessione, la Guida alla Campagna vi dirà quale Luogo mettere in gioco.

6 PREPARATE LA CARTA METEO

Sotto la giornata corrente nel Registro della Campagna (si veda pagina 29) è indicato il Meteo da usare. Collocatene la carta (o le carte) girata sul lato indicato dal Registro della Campagna, nell'ambiente circostante, subito a sinistra del Luogo. Leggete i paragrafi della Guida alla Campagna eventualmente indicati sopra la giornata corrente.

7 PREPARATE LE CARTE MISSIONE

Cercate le carte che corrispondono alle Missioni non ancora concluse (cioè, quelle "in corso"), che avete annotato nel Registro della Campagna, e collocatele nell'ambiente circostante, alla destra del Luogo.



8 COMPONENTE E MESCOLATE IL MAZZO PERCORSO

Prendete le carte percorso del set del tipo di terreno su cui stavate viaggiando al termine della giornata precedente, e che avrete appuntato nel Registro della Campagna alla "posizione attuale".

Poi, se vi trovate in un Luogo col tratto Cardine, aggiungete tutte le carte percorso del set di quel Luogo. Se non vi trovate in un Luogo col tratto Cardine, aggiungete invece 3 carte casuali dal set **La Valle**.

Aggiungete le carte eventualmente indicate dalle carte Missioni in gioco.

Mescolate tutto e mettete il mazzo così formato accanto all'ambiente circostante. Questo è il mazzo percorso.

Nota: ricordate che alcune carte, per mezzo di effetti "Composizione Mazza Percorso", potrebbero modificare questo passo anche in modo rilevante. Si veda Componete il Mazza Percorso a pagina 15 per una spiegazione più dettagliata.

9 RISOLVETE LA PREPARAZIONE ALL'ARRIVO

Leggete il paragrafo della Guida alla Campagna indicato sul retro della carta del Luogo. Poi, eseguite tutte le istruzioni indicate subito sotto. Se la carta richiede che il "ranger successivo" risolva un effetto quando tutti i ranger ne hanno già risolto uno, quell'istruzione viene ignorata.

10 TOCCHI FINALI

Collocate i segnalini come indicato dalle carte in gioco e risolvete tutte le istruzioni "Inizio della Giornata" sul Meteo e sulle Missioni.



COME GIOCARE

Ogni sessione di *Earthborne Rangers* rappresenta una giornata della vostra campagna e si svolge in una serie di round. Non c'è limite al numero di round che si possono svolgere in una giornata. Ciascun round è diviso in 4 fasi:

» **Fase 1: Carte Percorso**

» **Fase 2: Turni dei Ranger**

» **Fase 3: Viaggiare**

» **Fase 4: Gestione**

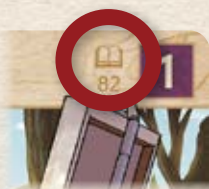
FASE 1: CARTE PERCORSO

Ciascun round, i ranger trascorrono del tempo a esplorare.

Ogni ranger pesca 1 carta percorso, cioè la mette in gioco e la risolve. Il ranger guida deve essere il primo a pescare, ma potete decidere in che ordine pescare le carte successive. Se dovete pescare dal mazzo percorso, ma questo è esaurito, rimescolate le carte percorso scartate e formate un nuovo mazzo percorso. Poi, pescate come di norma.

Se la carta ha indicato un numero sotto l'icona para-grafo (📖) a destra del nome, trovate il **paragrafo** corrispondente nella Guida alla Campagna e leggetelo. Poi, il ranger risolve ogni effetto che deve essere risolto quando una carta "entra in gioco". Ricordate di risolvere completamente tali effetti prima di pescare e risolvere la carta successiva.

Ogni carta percorso presenta una freccia a sinistra del nome. Questa freccia indica in che area deve essere posizionata la carta: le carte con una freccia puntata verso l'alto vanno posizionate lungo la via; quelle con una freccia puntata verso il basso vanno posizionate a portata del ranger che le ha pescate.



Lungo la via



A portata



Indicatore di area

FASE 2: TURNI DEI RANGER

Questa fase è il fulcro del gioco. È in questo momento che i ranger sono più attivi e possono influire maggiormente sul mondo di gioco.

Come il nome suggerisce, la fase 2 è composta di più "turni". Non c'è un limite al numero di turni che un ranger può effettuare: l'importante è che questi avvengano uno alla volta, alternandosi tra i vari ranger.

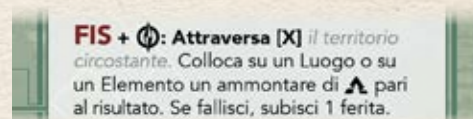
Prima di iniziare, il gruppo decide quale ranger partirà per primo, poi i ranger possono effettuare i propri turni *alternandosi a piacere* (sarebbe a dire: non c'è un vero e proprio ordine). È sufficiente che ciascun turno sia effettuato da un ranger diverso da quello che ha effettuato il turno precedente.

Ci sono solo due eccezioni: la prima, se è rimasto un solo ranger a non aver riposato, quel ranger può effettuare un qualsiasi numero di turni di fila, finché non decide anche lui di riposare; la seconda, anche se è rimasto più di un ranger a non aver riposato, è possibile per un ranger effettuare un secondo turno di fila esaurendo prima il proprio Ruolo.

Durante il turno di un ranger, questi può scegliere di effettuare una di queste azioni: a) effettuare una prova; b) giocare una carta; c) riposare.

EFFETTUARE UNA PROVA

Le prove rappresentano le interazioni del ranger col mondo circostante. Sono indicate sulle carte in questo modo: una sigla (che abbrevia uno specifico aspetto), un'icona approccio (si veda pagina 19), una descrizione tematica e una descrizione meccanica delle azioni che il ranger effettuerà nel caso abbia avuto successo o, eventualmente, nel caso fallisca. Talvolta, questa lista è integrata da indicazioni ulteriori su come svolgere la prova.



Ciascun ranger ha sempre accesso alle 4 **Prove Base** indicate sulla carta riassuntiva omonima. In più, molte delle carte in gioco presentano altri generi di prove da effettuare. Durante il proprio turno, un ranger può scegliere di effettuare una singola prova indicata su una qualsiasi carta in gioco, con l'eccezione di quelle nell'area del giocatore di un altro ranger (come, per esempio, quelle sugli Strumenti equipaggiati altrui). Istruzioni dettagliate su come effettuare una prova sono indicate a pagina 16.

Durante la maggior parte delle prove, **interagisci** con carte in gioco. Quando si effettua una prova scritta su una carta a portata, lungo la via o nell'ambiente circostante, il ranger che la effettua sta interagendo con quella carta. Quando un ranger effettua una prova scritta su una carta nella propria area del giocatore (come su uno Strumento o una Prova Base) o che sta giocando dalla propria mano (come su alcuni Momenti), se quella prova influenza direttamente delle carte in gioco, il ranger che la effettua sta interagendo con quelle carte.

Per esempio, la prova **Attraversa** può collocare segnalini progresso (🏹) sul Luogo. Quando un ranger effettua quella prova, quel ranger sta interagendo con il Luogo.

Quando un ranger interagisce con una carta in gioco, le altre carte tra

esso e la carta con cui sta interagendo potrebbero affaticarlo. Le regole sulla fatica sono descritte oltre, nella sezione apposita a pagina 20.

GIOCARRE UNA CARTA

Per giocare una carta dalla mano, il ranger deve spendere un ammontare di energia che corrisponde al suo **costo**, cioè al numero e al tipo di energia indicati in alto a sinistra nella carta.



La carte possono essere di vari tipi:



Momenti: Le carte col tratto Momento sono giocate e subito risolte nella loro interezza (e se riportano una prova, questa va effettuata), per poi venire scartate. Alcune, possono essere giocate solamente in presenza di circostanze specifiche indicate dal testo.



Aggiunte: Le carte col tratto Aggiunta sono collocate sul tavolo assegnate ad una carta specifica, identificata dal testo della carta Aggiunta stessa. Il ranger che ha giocato l'Aggiunta colloca quella carta sotto o a lato della carta a cui è assegnata e applica gli effetti indicati. Se la carta a cui è assegnata lascia il gioco per qualsiasi ragione, l'Aggiunta viene scartata.



Strumenti: Le carte col tratto Strumento presentano effetti passivi duraturi o effetti che possono essere sfruttati dal ranger durante il suo turno (o in altri momenti indicati dalla carta). Le carte Strumento vengono **equipaggiate** mettendole nell'area del giocatore del ranger che le sta giocando. Rimangono in quell'area fino a quando il ranger non decide di scartarle.



Ciascuno Strumento ha un **ingombro** che va da 0 a 5, indicato sotto forma di caselle colorate a destra del titolo della carta. Se un ranger possiede più di 5 caselle di ingombro nella propria area del giocatore, deve immediatamente scartare carte fino a quando non rimangono 5 o meno caselle di ingombro.



Elementi o Esseri: Queste carte ranger si comportano come se fossero delle carte percorso. Quando un ranger gioca queste carte, le colloca a sua portata. Sono considerate carte percorso per tutto il tempo in cui rimangono in gioco.



Attributi: Le carte Attributo non hanno costo. Non possono essere giocate e possono essere solamente usate per vincolare alle prove (come indicato a pagina 16).

RISPOSTE

Alcuni effetti sulle carte iniziano con la parola "**Risposta:**". Questi effetti si risolvono nei momenti indicati dal loro testo. Se l'effetto compare su una carta Momento, quella carta può essere giocata solo quando indicato, che si tratti del turno del ranger che possiede la carta, di quello di un altro ranger, o durante altre fasi del gioco.

SEGNALINI

Diverse carte fanno uso di segnalini per tenere traccia del numero di volte che possono essere utilizzate. Queste carte riportano un numero e una parola in un riquadro sul lato destro della carta. Quando una di queste carte entra in gioco, collocate sulla carta un ammontare di segnalini generici pari al numero indicato. I segnalini così collocati diventano del tipo indicato dal nome della carta.



Se una regola interagisce con dei "segnalini" su una carta senza specificare ulteriormente, si riferisce a uno dei segnalini identificati per nome, cioè a quelli rappresentati da un segnalino generico. I segnalini danno (☆), progresso (▲) e ranger (◆) sono sempre identificati come tali, usando il loro simbolo.

Quando la carta indica di **usare** un ammontare di segnalini, il ranger può scartare quell'ammontare di segnalini per attivare l'effetto. Se non ci sono abbastanza segnalini da scartare, non è possibile risolvere gli effetti che richiedono di usare segnalini di quel tipo.

Le carte senza più segnalini non vengono scartate automaticamente. **Se lo desidera, durante il suo turno, un ranger può scegliere di scartare un qualsiasi numero di carte equipaggiate.**

RIPOSARE

Una volta che un ranger non può o non desidera più svolgere altri turni durante il round, può scegliere di riposare. Quel ranger risolve qualsiasi effetto che si verifica "quando riposi". Poi, il suo turno termina. Quel ranger non può effettuare altri turni per il resto del round.

Una volta che tutti i ranger hanno scelto di riposare, la fase Turni dei Ranger termina e inizia la fase Viaggiare.

FASE 3: VIAGGIARE

Dopo che la fase Turni dei Ranger è terminata, il gruppo verifica se è possibile viaggiare.

Ciascuna carta col tratto Luogo ha una soglia di progresso sulla destra. Se la carta ha su di sé un ammontare di segnalini progresso (▲) almeno pari al numero indicato dalla soglia, il gruppo può scegliere di viaggiare.

Nota: Le carte pronte con la parola chiave ostacolo impediscono di viaggiare. Dovrete completarle, esaurirle o affrontarle in una qualche maniera, prima di poter viaggiare. Si veda Ostacolo a pagina 27.

Se decidete di viaggiare, svolgete questi passi nell'ordine indicato:

1. RIPULITE LA ZONA DI GIOCO

Scartate tutte le carte percorso in gioco e tutte le carte ranger a portata, lungo la via e nell'ambiente circostante (ma non nelle aree dei giocatori).

Nota: Le carte con la parola chiave persistente non vengono scartate. Si veda Persistente a pagina 27.

Dividete le carte nel mazzo percorso e nella relativa pila degli scarti in base al loro set e riponetele nella collezione.

Infine, risolvete le Missioni che indicano "viaggiate da" un Luogo.

2. VIAGGIATE VERSO UN LUOGO DIFFERENTE

Come gruppo, decidete ora quale sarà la destinazione del vostro viaggio. Per farlo, consultate la mappa. Dovete scegliere un Luogo che sia collegato direttamente a quello in cui vi trovate per mezzo di uno dei percorsi riportati sulla mappa. La destinazione scelta deve essere il primo tra i Luoghi incontrati sul percorso scelto (in altre parole, non è possibile "saltare" un Luogo).

Una volta che avete scelto la destinazione, prendete la relativa carta e collocatela nell'ambiente circostante, al posto di quella attuale. Riponete nella collezione la carta così sostituita.

Nota: Non potete viaggiare lungo i percorsi Fiume a meno che un effetto del gioco non ve lo consenta esplicitamente.



Soglia di Progresso

3. DECIDETE SE ACCAMPARVI

Dopo aver scelto un Luogo di destinazione, come gruppo, decidete se terminare la giornata e accamparvi per la notte. Terminare la giornata in questo modo è più sicuro che farlo nel mezzo di una traversata e vi fornisce un'occasione per prepararvi per la giornata successiva che altrimenti non avreste.

Se terminate la giornata in questo modo, prima che inizi la giornata successiva, potete scambiare carte col tratto Ricompensa con quelle dei mazzi ranger (si veda Personalizzare il Mazza a pagina 31).

Se scegliete di non terminare la giornata, proseguite invece con il passo successivo.



Per esempio, se il Luogo attuale è Monte Atrox, potete scegliere di viaggiare verso La Costa Dorata attraverso un percorso Lungolago



4. COMPONENTE IL MAZZO PERCORSO

Prima di iniziare, controllate sempre se Meteo, Luogo e Missioni possiedono la dicitura "Composizione Mazza Percorso" e, in caso, seguitene le istruzioni al momento appropriato. Fatto questo, è venuto il momento di comporre il mazzo percorso. Per farlo, dovrete unire carte percorso di diversi set.



Set Tipo di Terreno: I sentieri della Valle non sono tutti uguali e il tipo di terreno sul quale viaggiate determina gli Elementi e Esseri che è possibile incontrare. Ogni percorso sulla mappa ha associato un tipo di terreno, rappresentato da un'icona e da un colore.

Per formare la base del mazzo percorso, prendete tutte le carte del set corrispondente al tipo di terreno su cui state viaggiando.

Set Luogo: Certi Luoghi includono persone e posti importanti da trovare e scoprire. Questi Luoghi hanno il tratto **Cardine**. Inoltre, sono contraddistinti da una cornice gialla a otto punte, che è riportata anche sulla mappa. Questi Luoghi dispongono di carte uniche, che vanno aggiunte al mazzo percorso.

Se il Luogo non è un Luogo Cardine, persone, cose e creature che troverete saranno sempre in certa misura imprevedibili. Potreste trovare viaggiatori, costruzioni bizzarre, o anche predatori pericolosi. Mescolate le carte percorso del set **La Valle**, estraetene 3 a caso senza guardarle e aggiungetele al mazzo percorso.

Altre Carte Percorso: Altri effetti di gioco potrebbero richiedere che vengano aggiunte ulteriori carte al mazzo percorso.

Dopo che avete terminato di comporre il mazzo percorso, mescolatelo e collocatelo sopra l'ambiente circostante.

5. PREPARAZIONE ALL'ARRIVO

Le Missioni che richiedono di "arrivare a" una certa destinazione si risolvono ora.

Per effetto di ciò, potrebbe esservi richiesto di ignorare il paragrafo della Guida alla Campagna che dovrete leggere, ossia quello indicato sul retro della carta Luogo. Se non è questo il caso, leggetelo.

Per concludere, risolvete tutte le istruzioni "Preparazione all'Arrivo" che compaiono su tutte le carte in gioco. Le carte Luogo presentano queste informazioni su una faccia.

La maggior parte delle carte Luogo indica al ranger guida di risolvere un certo effetto, per indicare poi una serie di effetti da far risolvere al "ranger successivo". Se un effetto indica un "ranger successivo", ma tutti i ranger hanno già risolto un effetto, ignorate quell'effetto.



Luogo
Cardine



Set
La Valle



FASE 4: GESTIONE

Alla fine del round, i ranger si rinvigoriscono e si preparano per il round successivo. Tutti i ranger effettuano questi due passi in simultanea, in quest'ordine.

- **Pescare 1 carta ranger:** Il ranger pesca 1 carta dal suo mazzo ranger. Non esiste un limite di carte che si possono avere nella propria mano. Se un giocatore non può pescare in questo modo, allora il suo ranger è esausto e il gruppo deve terminare la giornata (si veda Terminare la Giornata a pagina 21).
- **Ricaricare le energie:** Per ciascun aspetto, il ranger colloca nella sua riserva d'energia un ammontare di segnalini energia del tipo appropriato fino a quando il numero di segnalini energia di quel tipo non raggiunge il valore d'aspetto corrispondente indicato sulla carta. Se il ranger possedeva un ammontare di segnalini energia superiore al valore d'aspetto così individuato, quel ranger scarta segnalini di quel tipo fino a quando il valore non viene raggiunto.
- **Subire fatiche dalle ferite:** Il ranger subisce un ammontare di fatiche pari al numero di ferite che possedute.

A questo punto, come ultimo passo, **ripristinate tutte le carte** (si veda a pagina 22) in tutte le aree. Ora è il momento di iniziare un nuovo round!

EFFETTUARE UNA PROVA

Le prove sono il cuore di ogni partita a *Earthborne Rangers*. Sono il modo che avete per interagire col mondo, e allo stesso tempo sono ciò che lo rende vivo e vitale. I ranger effettuano prove durante il loro turno, come indicato a pagina 12.

Le prove sono indicate sulle carte secondo questo schema: dapprima una sigla (che abbrevia uno specifico aspetto), cui segue un'icona approccio. Poi, il nome della prova in grassetto, la sua difficoltà tra parentesi quadre (se c'è), una descrizione tematica in corsivo e una descrizione meccanica delle azioni che il ranger effettuerà in caso di successo, più eventuali indicazioni di cosa fare in caso di fallimento o altre informazioni utili per la prova.

Per effettuare un'azione, il ranger effettua i seguenti passi nell'ordine indicato:

1. SCEGLIERE UNA PROVA

Il ranger sceglie di effettuare una prova tra quelle di una carta in gioco che non si trova nell'area del giocatore di un altro ranger (o effettua quella di un Momento che sta giocando dalla propria mano).

Se quella prova produce effetti su altre carte (come nel caso di alcune Prove Base), il ranger sceglie ora quali sono quelle carte.

Dopo aver fatto ciò, ogni carta pronta tra il ranger e la carta con cui sta interagendo (si veda a pagina 12), lo affatica. La Fatica è spiegata più nel dettaglio a pagina 20.



Un giocatore vincola con 2 energie **PER** e 2 icone esplorazione in una prova, ottenendo un impegno di 4

SPI + ♥: Bagna [2] i piedi nell'acqua fresca.
Sposta su questo Elemento il tuo ♦ e allevia un ammontare di fatiche pari al risultato.

Una prova su una carta percorso

2. VINCOLARE ALLA PROVA

Le prove possono avere successo o fallire. Maggiore è l'**impegno** messo in una prova, più facilmente questa avrà successo. In termini di gioco, l'impegno viene **vincolato** in diversi modi (indicati sotto). Può essere utile collocare accanto alla prova che si sta effettuando tutti i segnalini e le carte utilizzate per vincolare, così da tenere traccia dell'impegno.

VINCOLARE CON L'ENERGIA

Per effettuare una prova il ranger deve scartare almeno 1 segnalino energia dell'aspetto richiesto rimuovendolo dalla relativa riserva d'energia. Ogni energia rimossa in questo modo vincola 1 impegno. Se il ranger che intende effettuare la prova non possiede nella propria riserva almeno 1 energia del tipo d'aspetto necessario, allora non può effettuare la prova (nemmeno se potesse vincolare impegno in altro modo).

VINCOLARE CON LE ICONE APPROCCIO

Le icone approccio rappresentano il modo in cui il ranger approccia la situazione e i metodi che impiega. Esistono 4 diverse icone approccio:

⚔ **Conflitto**

♥ **Legame**

🔍 **Esplorazione**

⚙ **Ragione**

Quando effettua una prova, un ranger può scartare dalla mano un numero qualsiasi di carte che riportano sul lato sinistro l'icona approccio indicata nel testo della prova che sta affrontando. Se lo fa, quel ranger vincola un ammontare di impegno pari al numero di icone di quel tipo presenti sulle carte scartate in questo modo.

Quando una carta viene scartata per vincolare con le sue icone approccio, ogni altra informazione presente sulla carta viene ignorata, a meno che non si riferisca esplicitamente all'atto di vincolare.

Nota: gli Attributi, non potendo normalmente essere utilizzati in altro modo, hanno quasi sempre effetti da applicare quando vengono utilizzati per vincolare con le loro icone.

VINCOLARE DA ALTRE FONTI

Altri effetti in gioco, come quelli di Strumenti o Esseri o del ♦, possono vincolare impegno addizionale alla prova. Per determinare l'ammontare totale di impegno, il ranger somma questo impegno a quello vincolato alla prova per mezzo dell'energia e delle icone approccio.

3. APPLICARE I MODIFICATORI

Una volta determinato l'impegno totale in base a quanto vincolato, il ranger che sta effettuando la prova pesca e rivela una carta dalla cima del mazzo sfida. Questa carta mostra ciascuno dei nomi dei 4 aspetti, ognuno con un indicatore in cifre (+1, 0, -1 o -2). Di queste cifre, il ranger prende quella che si riferisce all'aspetto specificato dalla prova che sta effettuando e la somma al valore di impegno totale. Solo a questo punto, vengono applicati ulteriori effetti che modificano l'ammontare di impegno. Il numero ottenuto dopo tutte queste operazioni, è il **risultato**.

4. SUCCESSO O FALLIMENTO

Ogni prova ha una difficoltà. Normalmente, è il numero tra parentesi quadre che segue il descrittore tematico in grassetto. Se non ci sono parentesi quadre in tale posizione, allora la difficoltà è 1. **Se il risultato è almeno pari alla difficoltà della prova, allora il ranger ha avuto successo.** Se il risultato è inferiore, ha fallito.

Nota: Alcune prove indicano una difficoltà di X. In questi casi, la difficoltà dipende da circostanze specifiche, definite dalla carta stessa.

Se il ranger ha avuto successo, risolve ogni effetto indicato dalla descrizione meccanica (quella che solitamente segue il testo in corsivo). Alcuni effetti variano in relazione al risultato di una prova: questi effetti possono richiedere di moltiplicare o dividere il risultato per un numero. Nel caso della divisione, il risultato dev'essere arrotondato per difetto.

Se il ranger ha fallito, non risolve gli effetti indicati dalla descrizione meccanica. Spesso, l'unica conseguenza di aver fallito, è il fallimento stesso... ma non è sempre così: in questi casi, gli effetti del fallimento sono indicati esplicitamente, subito dopo l'effetto che si sarebbe altrimenti risolto in caso di successo.

*Per esempio, se un ranger fallisce una prova **Attraversa** non colloca . Invece, subisce 1 ferita.*

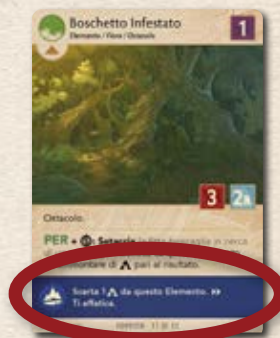
Alcune prove potrebbero anche includere effetti che si verificano "sia che tu abbia successo o che fallisca". Questi effetti sono sempre risolti, a prescindere dall'esito della prova.

5. RISOLVERE GLI EFFETTI SFIDA

Nella parte inferiore delle carte sfida è sempre indicata una di 3 diverse icone sfida, in una barra colorata. Si tratta sempre di uno Stemma () , di una Montagna () , o di un Sole () . Queste icone appaiono anche negli effetti sfida presenti sulle carte in gioco.

Dopo che gli effetti di un successo o di un fallimento sono stati risolti, per ogni carta attiva, il ranger deve risolvere le istruzioni di ciascun effetto sfida la cui icona corrisponde a quella della carta pescata durante la prova.

Le carte **attive** sono le carte pronte (si veda a pagina 22) che si trovano nell'ambiente circostante, lungo la via, e a portata del ranger che ha effettuato la prova, oltre a quelle nella sua area del giocatore. Al contrario, gli effetti sfida sulle carte esaurite o a portata degli altri giocatori vengono ignorati. Tuttavia, se il ranger che ha effettuato la prova sta interagendo con una carta a portata di un altro ranger, deve considerare attive tutte le carte a portata di quel ranger.



Effetto Sfida

Nota: Non considerate gli effetti sfida su carte che sono completate o esaurite come risultato di questa prova: queste carte vengono rimosse o rese inattive prima che l'effetto sfida si risolva (si veda Completare Carte a pagina 18).

Una volta risolti gli effetti sfida, scartate la carta sfida.

ORDINE DEGLI EFFETTI SFIDA

Quando vengono risolti più effetti sfida, il ranger lo fa nell'ordine che segue.

- | | |
|-------------------|---------------------------------------|
| 1. Carte Meteo | 4. Carte lungo la via |
| 2. Carte Luogo | 5. Carte a sua portata |
| 3. Carte Missione | 6. Carte nella sua area del giocatore |

Se nella stessa area ci sono da risolvere due o più effetti sfida, il ranger può scegliere l'ordine in cui risolverli.

I singoli effetti sfida si risolvono ciascuno una sola volta per prova. Se, per qualche motivo, l'effetto sfida di una carta dovesse finire per risolversi una seconda volta durante la stessa prova, non si risolve.

EFFETTI SFIDA CONDIZIONATI

Diversi effetti sfida indicano condizioni aggiuntive che devono verificarsi perché producano effetti. Se un effetto sfida contiene l'icona di una doppia freccia () che divide due porzioni di testo, la porzione che segue tale icona viene risolta solamente: a) nel caso in cui la condizione "se" che precede  è stata soddisfatta; o b) se è stato possibile eseguire tutte le istruzioni che precedono .



ICONA MESCOLARE

Dopo aver risolto una prova, se è stata scartata una carta sfida che mostra l'icona mescolare () , rimescolate la pila degli scarti nel mazzo sfida.

COMPLETARE CARTE

Spesso vi verrà indicato di collocare sulle carte due particolari tipi di segnalini: quelli progresso (▲) e quelli danno (★). Essi rappresentano gli esiti narrativi di aver effettuato una prova o di aver giocato una carta.

Il **progresso** (▲) rappresenta il tempo dedicato a qualcosa. Per esempio, nel caso di Luoghi ed Elementi, potrebbe essere inteso come il tempo impiegato a raggiungerlo, a esplorarlo o semplicemente a contemplarne la bellezza. Similmente, il progresso collocato sugli Esseri potrebbe rappresentare il tempo passato a comunicare con loro, a studiarne il comportamento o a persuaderli a lasciarvi passare indisturbati. Completare una carta con ▲ significa semplicemente che ci avete investito tempo a sufficienza per beneficiarne in qualche modo, o che almeno l'avete superata in sicurezza.



Cosa i **danni** (★) rappresentino, dipende dalla carta. Sugli Esseri, potrebbero essere intesi come ferite, ma anche come stress o turbamenti di altro genere. Sugli Elementi, potrebbero essere indice del loro stato d'usura, o solo rappresentare quanto si è riusciti a toglierli di mezzo. Nel caso della Flora, possono indicare quanta frutta è stata raccolta.



L'istinto potrebbe suggerirvi che la soglia di danni di una carta sia in realtà un indice dei suoi "punti vita", cioè dell'ammontare di danni che può sostenere prima di essere uccisa o distrutta, ma questo non è necessariamente vero. Quando un Essere viene completato con ★, potrebbe significare solamente che gli è stato arrecato abbastanza disturbo da indurlo alla fuga. Quando un Elemento viene completato con ★, potrebbe solo aver esaurito le risorse.



A tal proposito: la maggior parte delle carte presenta, nella parte superiore destra della casella di testo, delle **soglie**, cioè numeri che si riferiscono all'uno e/o all'altro genere di segnalini appena menzionati. Quello con sfondo rosso, si riferisce ai ★ ("soglia di danno"). Quello azzurro, si riferisce ai ▲ ("soglia di progresso").

Quando una carta ha su di essa un ammontare di ▲ o di ★ almeno pari alla (rispettiva) soglia, si **completa**. Quando una carta viene completata, si eseguono tutte le istruzioni che nel testo seguono la dicitura "Completa:" a seconda di quale delle sue soglie è stata raggiunta o superata. Se dopo il "Completa:" è indicato un paragrafo della Guida alla Campagna, leggete immediatamente quel paragrafo.

SEGNALINI RANGER

Ogni ranger dispone di un singolo segnalino ranger (◆) personale. Questo segnalino può essere spostato sulle carte in gioco, a rappresentare il fatto che il ranger sta dedicando maggior attenzione o risorse alla carta su cui è presente. Quando il ◆ di un ranger si trova su una carta in gioco, tutti gli altri ranger vincolano 1 impegno a ogni prova effettuata interagendo con quella carta. Questo bonus è cumulativo: ciascun ◆ vincola 1 impegno aggiuntivo.



Alcune carte, al posto di presentare una soglia di progresso con un numero, presentano invece un ◆. Queste carte sono completate quando i ◆ di tutti i ranger si trovano su di esse.

Il ◆ di un ranger, a inizio partita, è collocato sulla sua carta Ruolo. Se un ◆ non si trova su una carta o dovrebbe essere scartato (cioè rimosso), torna sul Ruolo del suo proprietario.

Dopodiché, in ogni caso, rimuovete tutti i segnalini dalla carta e collocatela nella pila degli scarti appropriata.

Quando un effetto fa sì che su una carta vengano collocati abbastanza segnalini da completarla, dovete prima risolvere l'effetto per intero. Dopo averlo fatto, potrete completare qualsiasi carta che ha raggiunto le sue soglie.

Per esempio, se una prova che ha avuto successo riesce a collocare abbastanza ▲ da completare una carta, prima di risolvere l'effetto "Completa ▲:", dovranno venire risolti anche tutti gli altri effetti del "successo". Allo stesso modo, se un effetto sfida riesce a collocare abbastanza ★ da completare una carta, prima di risolvere l'effetto "Completa ★:", dovrà venire risolto per intero l'effetto sfida.

Se per qualche motivo una carta sta per essere completata in più modi nello stesso momento, potete decidere quale usare per completarla (e ignorare gli altri).

CARTE SENZA SOGLIA

Alcune carte percorso non hanno soglie di danno e/o progresso. Queste carte possono comunque avere su di sé il tipo di segnalini per cui non possiedono soglia, ma non possono essere completate grazie a essi.

COMPLETARE LUOGHI

I Luoghi sono un'eccezione alla regola del "completamento". La soglia di progresso di un Luogo rappresenta a che punto si trovano i ranger nel proprio viaggio verso il Luogo successivo. Anche se su un Luogo vengono col-

locati abbastanza  da raggiungere la soglia indicata, il Luogo e i  su di esso non vengono scartati, ma da quel momento il gruppo può decidere di viaggiare durante l'apposita fase (si veda Viaggiare pagina 14).

ESEMPIO DI UNA PROVA

1 Betta sta giocando una partita in solitaria e percorre la Foresta. A sua portata si trovano un *Canelupo Furtivo* e una *Femmina di Sitka*, mentre un *Boschetto Infestato* si trova lungo la via. Betta decide di tentare una prova **Attraversa** interagendo con il *Boschetto Infestato*.

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



5 Dato che la prova ha avuto successo, Betta risolve le istruzioni indicate dalla stessa: colloca sul *Boschetto Infestato* un ammontare di  pari al suo risultato (cioè 2).



2 Quando Betta interagisce con una carta lungo la via, ogni carta a portata la affatica. Di conseguenza, subisce 3 fatiche (2 dal *Canelupo Furtivo* e 1 dalla *Femmina di Sitka*).



6 I 2  sul *Boschetto Infestato* sono almeno pari alla soglia di progresso della carta, quindi questa viene completata. Betta la colloca nella pila degli scarti.

Esaurisci un Predatore attivo. >> Colloca su questo Essere un ammontare di  pari alla presenza di quel Predatore.

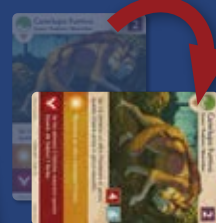
3 Betta scarta 2 segnalini energia Fisico (**FIS**), vincolando così 2 impegno. Scarta anche una carta con un'icona  dalla sua mano, vincolando 1 impegno. In questo modo, l'impegno totale è 3.



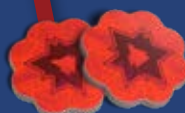
4 Poi, Betta pesca una carta sfida e applica il modificatore per il Fisico (**FIS**) cioè l'aspetto che ha utilizzato per la prova. Il modificatore è un -1, cosa che porta il risultato a 2. La difficoltà della prova **Attraversa** è pari alla presenza del *Boschetto Infestato* (cioè 1), quindi il risultato di 2 è sufficiente a superare la prova!



7 Infine, Betta risolve ogni effetto sfida che riporta una Montagna (), dato che è questo il simbolo che ha rivelato pescando la carta sfida. Il *Boschetto Infestato* era già stato completato, quindi l'unica carta con un effetto sfida  rimasta è la *Femmina di Sitka*. Betta ne segue le istruzioni.



Il *Canelupo Furtivo* ha il tratto Predatore e, dato che è in posizione "pronta", è considerato "attivo" ai fini di questa prova. Betta lo esaurisce e colloca sulla *Femmina di Sitka* un ammontare di  pari alla presenza del *Canelupo Furtivo* (cioè 2). Questo fa sì che anche la *Femmina di Sitka* venga completata. Betta la colloca nella pila degli scarti.



FATICA

Dietro ogni angolo della Valle possono nascondersi sfide da superare e pericoli da affrontare... e i vostri ranger hanno un ammontare di forze limitato: c'è solo un certo numero di cose che possono fare prima di stancarsi al punto da non poter più andare avanti. Il mazzo ranger rappresenta anche questa loro capacità di sopportare la fatica.

Quando un ranger subisce fatica, prende dalla cima del suo mazzo ranger un ammontare di carte pari alle fatiche subite e (senza rivelarle) le colloca a faccia in giù accanto alla pila degli scarti del suo ranger, nella cosiddetta "pila della fatica".



Mazzo
ranger

Scarti
del ranger

Pila della
fatica

Quando il mazzo di un ranger è privo di carte e quel ranger dovrebbe pescare una carta da esso o subire una fatica, terminate la giornata (si veda pagina 21).

"TI AFFATICA"

Ogni carta nel mazzo percorso ha un valore di **presenza** nell'angolo superiore destro (in un quadrato viola). Alcuni effetti di gioco faranno in modo che certe carte affatichino un ranger (per mezzo della dicitura "ti affatica"). Quando ciò accade, se la carta che affatica è pronta, il ranger **subisce fatica pari alla presenza** di quella carta. Se la carta è esaurita, allora non affatica il ranger.

ALLEVIARE FATICA

Alcuni effetti di gioco consentono di "alleviare fatica". Quando ciò accade, il ranger che allevia pesca dalla cima della propria pila della fatica l'ammontare di carte indicato e le aggiunge alla propria mano. A meno che la carta non specifichi diversamente, l'azione di alleviare si riferisce sempre a chi allevia: un semplice "allevia 1 fatica" si riferisce dunque al ranger che ha utilizzato l'effetto, e solamente a lui.

FATICA DALL'INTERAZIONE

Quando un ranger interagisce con il mondo che lo circonda, tutto quello che si trova tra lui e ciò con cui sta interagendo potrebbe affaticarlo. Potrebbe trattarsi di un vispo lontrino che ha deciso di infastidirlo mentre cerca di portare a termine un certo compito, o magari di un qualche terreno difficile che potrebbe rallentarlo.

Prima di effettuare una prova, ciascuna carta **pronta** tra il ranger e la carta più lontana con cui sta interagendo, lo affatica (si veda a pagina 12). Quali carte sono posizionate tra il ranger e quella carta dipende dall'area in cui si trova quest'ultima:

- **La carta è a portata del ranger che effettua l'azione:** nulla è posizionato tra il ranger e la carta con cui sta interagendo.
- **La carta è a portata di un altro ranger:** tutte le carte a portata del ranger che effettua l'azione sono posizionate tra il ranger e la carta con cui sta interagendo.
- **La carta è lungo la via:** tutte le carte a portata del ranger che effettua l'azione sono posizionate tra il ranger e la carta con cui sta interagendo.
- **La carta è nell'ambiente circostante:** tutte le carte a portata del ranger che effettua l'azione e tutte quelle lungo la via sono posizionate tra il ranger e la carta con cui sta interagendo.

Alcune carte ranger e alcuni effetti di gioco potrebbero influenzare una carta e manipolarla in qualche modo, ma senza che si stia per effettuare una prova. Questi effetti **non** sono considerati interazioni, quindi le carte tra il ranger e la carta interessata non lo affaticano.

Se una prova su una carta nell'area del giocatore di un ranger o su una carta giocata dalla sua mano interagisce con più carte, questo procedimento si applica una sola volta, e solamente alla carta più lontana.

Per interagire con il Luogo, il ranger subisce 3 fatiche in totale. 2 dal *Canelupo Furtivo* a portata e 1 dalle *Scorte Segrete dei Ranger* lungo la via.

TERMINARE LA GIORNATA

La giornata può terminare in diversi modi:

- **Accamparsi:** Quando si viaggia con successo, il gruppo può decidere di accamparsi per la notte.
- **Ranger troppo affaticato:** Se un ranger deve pescare una carta o subire della fatica e non può farlo, la giornata termina immediatamente.
- **Ranger con troppe ferite:** Se un ranger subisce la sua terza ferita, la giornata termina alla fine del turno in corso. Quel ranger deve aggiungere una carta *Ferita Latente* al proprio mazzo ranger (si veda *Ferita* a pagina 22.)
- **Alleato in pericolo:** È vostro dovere proteggere le genti della Valle. Per la maggior parte degli Umani, se questi vengono completati con , la Guida alla Campagna vi imporrà di terminare la giornata.
- **Missione conclusa:** Qualche volta, completare il passaggio finale di una Missione equivale a raggiungere un punto di svolta abbastanza importante da far terminare la giornata. In questi casi, sarà la Guida alla Campagna a dirvi di farlo.

Quando la giornata termina, la partita termina con essa e la notte cala sulla Valle. Barrate l'icona della giornata corrente nel Registro della Campagna. Mettete da parte il Luogo in cui vi trovate riponendolo assieme a uno dei mazzi ranger o annotandone il nome sul Registro della Campagna, insieme al tipo di terreno su cui stavate viaggiando o che avevate utilizzato in precedenza, a seconda che abbiate viaggiato o meno. Il resto dei componenti può essere riposto nella scatola come di norma.



METTERE TUTTO INSIEME

Questo Regolamento fornisce una visione d'insieme su come giocare. Quello che non fornisce, invece, è un obiettivo da raggiungere a tutti i costi. Data la natura *open world* di *Earthborne Rangers*, sarebbe una contraddizione: ogni partita è diversa, e lo scopo non può non cambiare a seconda della Missione attiva, delle informazioni raccolte durante l'avventura, o anche solo in base alla vostra curiosità e alle circostanze.

Una giornata, potreste voler raggiungere quel certo posto lontano, e quindi vorrete usare **Attraversa** per collocare  sul Luogo e viaggiare quante più volte possibile prima che qualcuno si affatichi troppo. Probabilmente, per farlo, dovrete sfruttare o togliere di mezzo le carte che si trovano tra voi e il Luogo: ci sarà allora chi **Lega** con un Essere amichevole, chi **Distrae** un Predatore per esaurirlo, chi **Attraversa** Elementi che stanno tra i piedi, e chi usa azioni specifiche presenti sulle carte che entrano in gioco.

La giornata dopo, invece, potreste voler rintracciare un personaggio in particolare. Per farlo, forse resterete in un Luogo specifico, e userete carte con abilità **perlustrare** per andare alla ricerca della carta che vi serve, cercando di mantenere il campo libero da ogni minaccia.

La giornata dopo ancora, potreste voler completare una Missione complessa, che vi chiede di svolgere azioni bizzarre o particolari e di interagire con le carte in modi inaspettati.

A dirla tutta, *Earthborne Rangers* non somiglia affatto a quei giochi di carte dove si è sempre alle prese con uno "scopo", che spesso non differisce molto da sessione a sessione. Al contrario, somiglia quasi più a un gioco di ruolo o a un gioco *sandbox*: una somma di sistemi che mirano a simulare un'ampia gamma di attività, in un mondo liberamente esplorabile, dove giocare è lo scopo stesso. Starà a voi scoprire dove tutti questi sistemi potranno portarvi.

CONCETTI E TERMINOLOGIA

ASSEGNARE

Alcune carte possono essere "assegnate" ad altre carte. Di solito si tratta di carte ranger con il tratto Aggiunta, ma non è sempre così.



Per "assegnare una carta", collocate quella carta al di sotto di un'altra. La carta sopra è "con" quella sotto (ad esempio, "scarta lo Strumento con questa Aggiunta" indica che lo Strumento da scartare è quello a cui è assegnata l'Aggiunta). Solo la carta sotto è considerata "assegnata".

Le carte assegnate a faccia in su sono considerate "in gioco", mentre quelle a faccia in giù non lo sono. Quando una carta lascia il gioco, tutte le carte che le erano assegnate vengono scartate.

Alcune carte percorso possono essere assegnate ai Ruoli. È ancora possibile interagire con quelle carte e i loro effetti sfida vengono risolti come se si trovassero a portata del ranger al cui Ruolo sono assegnate. Quando un ranger interagisce con altre carte in gioco, le carte assegnate al suo Ruolo vengono sempre trattate come se si trovassero tra lui e le carte con cui sta interagendo.

ATTIVO

Le carte "attive" sono tutte le carte pronte che si trovano nell'ambiente circostante, lungo la via, a portata del giocatore di turno e nella sua area del giocatore. Tuttavia, se un giocatore sta interagendo con una carta a portata di un altro ranger, deve considerare attive anche tutte le carte a portata di quel ranger.

CERCARE

Quando a un ranger viene detto di "cercare" una carta in un mazzo e/o pila degli scarti, quel ranger prende quel mazzo e/o pila, trova tutte le carte che corrispondono ai criteri indicati e ne sceglie una (per esempio, "cerca uno Strumento"). Se il ranger ha cercato una carta percorso, la mette in gioco. Se ha cercato una carta ranger, la aggiunge alla propria mano. Poi, in ogni caso, rimette le carte restanti dove le ha prese, rimescolando i mazzi in cui ha cercato.

Se non viene indicato diversamente, mazzo e pila degli scarti sono dello stesso tipo (ad esempio, "nel mazzo percorso e nella pila degli scarti" deve essere letto come "nel mazzo percorso e nella pila degli scarti percorso").

Alcuni effetti potrebbero indicare al ranger di cercare una carta "dalla cima" di un mazzo e/o pila degli scarti. In questi casi, il ranger rivela carte dalla cima del mazzo e/o pila degli scarti, una alla volta, fino a trovare una

carta con le caratteristiche richieste. Se viene indicato di cercare una carta "o" un'altra, si rivela fino a trovare una delle due carte indicate (non importa quale delle due). Se, cercando dalla cima, viene indicato di cercare in due posti (per esempio "cerca dalla cima della pila degli scarti percorso e del mazzo"), si cerca inizialmente nel primo e si cerca nel secondo solo se non si riesce a trovare una carta valida nel primo.

Se viene indicato di cercare in un set di carte, si prende quel set dalla collezione e si cerca in esso nel modo già descritto. Se il set è già in uso, controllate anche nel mazzo e nella pila degli scarti in cui quel set è al momento utilizzato.

ESAURIRE / RIPRISTINARE ED ESAURITO / PRONTO

Per "esaurire" una carta, ruotatela di 90 gradi; quella carta è ora "esaurita". Per "ripristinare" una carta, rad-drizzatela; quella carta è ora "pronta".

- Le carte esaurite non affaticano.
- Le carte esaurite non sono attive, dunque gli effetti sfida su di esse non vengono risolti.
- È possibile interagire con le carte esaurite.
- Se un effetto in un testo è preceduto dalla dicitura "esaurisci [questa carta]", dovete poterla esaurire perché la carta possa innescare l'effetto.
- Non è possibile esaurire una carta già esaurita.



Pronto



Esaurito

Nota: le abilità che iniziano con "Esaurisci:" possono essere utilizzate solo in certi momenti. Si veda *Tempistiche di Innesco degli Effetti* a pagina 23.

FERITA

Le "ferite" rappresentano un pericolo significativo per un ranger. Se un ranger accumula troppe ferite durante la giornata, dovrà fermarsi per la notte.

Se un effetto di gioco "ferisce" un ranger, il suo giocatore colloca 1  sulla sua carta Ruolo e **scarta tutte le carte nella pila della fatica**.

Per ciascuna ferita subita, il ranger subisce 1 fatica durante la fase di Gestione.

Se a un ranger viene indicato di "curare" ferite, quel ranger rimuove l'ammontare indicato di  dal proprio Ruolo. Alcuni effetti permettono di curare ferite ad altri ranger.

Dopo che un ranger ha subito la sua terza ferita, dovreste terminare la giornata alla fine del turno attuale (anche se non è quello di quel ranger). Il giocatore che controlla quel ranger dovrà poi aggiungere una carta *Ferita Latente* al suo mazzo prendendola dalla collezione (sempre che ne sia rimasta una).

GUIDA ALLA CAMPAGNA

Se un'icona Guida alla Campagna compare nella barra del titolo di una carta, quando quella carta entra in gioco leggete il paragrafo del numero associato all'icona.



Paragrafo
della Guida
alla Campagna

Quando un'icona Guida alla Campagna appare altrove nel testo, leggete il paragrafo associato quando quel testo deve essere risolto. Se non è indicato alcun numero dopo l'icona, leggete il paragrafo che corrisponde al numero indicato in cima alla carta.

Per ulteriori informazioni, si veda la sezione Guida alla Campagna a pagina 28.

"IN GIOCO"

Una carta o segnalino nell'ambiente circostante, lungo la via, a portata, in un'area del giocatore o su un componente in una qualsiasi di queste aree, è "in gioco". Le carte nelle pile degli scarti, assegnate a faccia in giù ad altre carte, nelle mani dei giocatori, o nel mazzo non sono considerate "in gioco".

PERLUSTRARE

Quando a un ranger viene detto di "perlustrare", quel ranger guarda il numero specificato di carte (per esempio, "perlustra 3 carte percorso") in cima al loro mazzo e poi mette un qualsiasi numero di quelle carte in cima e/o in fondo allo stesso mazzo, nell'ordine che preferisce.

R (PER RANGER)

Il simbolo **R** rappresenta il numero di ranger (cioè di giocatori) che stanno giocando in questo momento. Quando il simbolo è accostato a un altro valore, moltiplicate il numero di ranger per quel valore (per esempio, in una partita a 2 giocatori "3**R**" equivale a 6). Quando è indicato un simbolo aritmetico, svolgete l'operazione come indicato (per esempio, in una partita a 3 giocatori, "2+**R**" equivale a 5).

SCARTARE

Collocate le carte scartate nella pila degli scarti appropriata. Un effetto che viene innescato quando una carta viene completata non viene invece innescato se quella carta è solamente scartata.

Quando il gioco indica di scartare segnalini da una carta, rimuoveteli e riponeteli nella riserva.

SCHIVARE

Alcuni effetti di gioco consentono di "schivare" delle carte quando si effettua una prova. Quando un ranger "schiva" delle carte, quelle carte non si considerano tra il ranger e la carta con cui sta interagendo. Le carte schivate in questo modo non affaticano il ranger e, se hanno la parola chiave ostacolo, non impediscono di interagire con le carte al di là di esse. Queste carte sono considerate comunque attive, quindi il loro effetto sfida può comunque produrre effetti.

SPOSTARE

Alcuni effetti possono spostare dei componenti di gioco.

Una carta viene "spostata" se passa da un'area ad un'altra, diversa da quella in cui si trova al momento. Se l'area di destinazione non è specificata (di solito con formule brevi, come "sposta questa carta"), il ranger può scegliere di spostarla lungo la via o a portata di un ranger a sua scelta.

TEMPISTICHE

Molti effetti delle carte si risolvono in momenti specifici (per esempio: "quando effettui una prova"). Gli effetti senza tempistiche specifiche rappresentano effetti continui, o effetti che possono essere utilizzati durante il turno di un ranger qualsiasi.

Gli effetti che specificano una tempistica lo fanno in relazione a un preciso passo o fase indicato nel Regolamento o, qualche volta, in relazione a un altro effetto di gioco. In questi casi, le tempistiche esordiscono con una di queste parole:

- **Prima:** L'effetto si risolve immediatamente prima di quanto indicato, cioè prima che quanto indicato inizi.
- **Quando:** L'effetto si risolve allo stesso tempo. Questo di solito significa che un effetto viene sostituito con un altro, o che l'effetto si risolve nel passo o fase indicato.
- **Dopo:** L'effetto si risolve immediatamente dopo quanto indicato, cioè dopo che quanto indicato è stato portato a termine.

Se più effetti stanno per risolversi durante la stessa finestra di tempo, è possibile scegliere l'ordine in cui si risolvono.

TEMPISTICHE DI INNESCO DEGLI EFFETTI

Gli effetti che possono essere innescati da un ranger (come le abilità "Esaurisci:" o "usa" sulle carte ranger) che non hanno una tempistica specifica possono essere usati solo all'inizio o alla fine del turno di un ranger qualsiasi (non sono considerate azioni di turno). Non possono essere usati mentre una prova viene effettuata, o quando l'effetto di un'altra carta si sta resolvendo.

ANATOMIA DELLE CARTE

1. **Icona del Set:** Un'icona che mostra a quale set la carta appartiene, per identificare velocemente le carte mentre queste sono riposte nella collezione.
2. **Titolo:** Il nome della carta.
3. **Tipo della Carta e Tratti:** Descrittori a cui le abilità delle carte possono fare riferimento.
4. **Indicatore dell'Area:** Indica se la carta entra in gioco a portata o lungo la via.
5. **Paragrafo della Guida alla Campagna:** Indica il paragrafo della Guida alla Campagna che deve essere letto quando la carta entra in gioco.
6. **Presenza:** Quanto la carta influenza l'ambiente che la circonda, indipendentemente dal motivo. Determina l'ammontare di fatica che provoca e la portata di altri effetti.
7. **Segnalini:** Indica il nome di un tipo particolare di segnalino usato per questa carta, oltre che il numero di segnalini di quel tipo che vanno collocati su di essa quando entra in gioco. Fate uso dei segnalini generici per tenere traccia di questo tipo di valore.
8. **Soglia di Danno:** L'ammontare di  da collocare per superare la carta con la forza. Quando la carta ha su di sé un ammontare di  almeno pari a questo numero, si completa.
9. **Soglia di Progresso:** L'ammontare di  da collocare per legare con o superare la carta. Quando la carta ha su di sé un ammontare di  almeno pari a questo numero, si completa.
10. **Abilità e Prove:** Le abilità principali della carta. Queste possono includere delle prove che i ranger possono effettuare, regole speciali per la carta o effetti che si risolvono quando la carta viene completata.
11. **Obiettivo Missione:** La condizione che deve essere raggiunta per proseguire con la Missione.
12. **Effetti Sfida:** Effetti che si risolvono alla fine delle prove in base a quale delle 3 icone è mostrata sulla carta sfida rivelata durante la prova.
13. **Informazioni sul Set:** Il nome del set della carta e il numero della carta in quel set.



ANATOMIA DELLE CARTE RANGER

1. **Costo d'Energia:** Il numero e il tipo di segnalini energia che devono essere spesi per giocare la carta.
2. **Titolo:** Il nome della carta.
3. **Tipo della Carta e Tratti:** Descrittori a cui le abilità delle carte possono fare riferimento.
4. **Ingombro:** L'ammontare di spazio che la carta occupa quando equipaggiata. Se un ranger possiede più di 5 caselle di ingombro nella sua area del giocatore, deve scartare Strumenti fino a raggiungere o scendere sotto a questo valore.
5. **Presenza:** Quanto la carta influenza l'ambiente, indipendentemente dal motivo. Solo su carte ranger che sono anche Esseri o Elementi.
6. **Segnalini:** Indica il nome di un tipo particolare di segnalino usato per questa carta, oltre che il numero di segnalini di quel tipo che vanno collocati su di essa quando entra in gioco. Fate uso dei segnalini generici per tenere traccia di questo tipo di valore.
7. **Soglia di Danno:** L'ammontare di  da collocare per superare la carta con la forza. Quando la carta ha su di sé un ammontare di  almeno pari a questo numero, si completa.
8. **Icone Approccio:** Le icone che possono essere scartate per vincolare impegno a una prova se la carta viene scartata. La carta permette di vincolare 1 impegno per ciascuna icona approccio che corrisponde a quella indicata nella prova.
9. **Abilità e Prove:** Le abilità principali della carta. Queste possono includere delle prove che i ranger possono effettuare, regole speciali per la carta o effetti che si risolvono quando la carta viene completata.
10. **Requisito d'Aspetto:** Il valore minimo che un ranger deve possedere in un dato aspetto (come indicato dalla sua carta aspetto) perché questi possa includere la carta nel mazzo.
11. **Informazioni sul Set:** Il nome del set della carta e il numero della carta in quel set.



PAROLE CHIAVE

Le parole chiave riassumono regole che altrimenti comparirebbero molto spesso sulle carte.

AMICHEVOLE

Quando una carta con la parola chiave "amichevole" si trova tra un ranger e la carta con cui questi sta interagendo, la carta amichevole non gli infligge fatica.

Un ranger non può influenzare una carta amichevole per mezzo di una carta con il tratto Arma.

CANALIZZATORE

Quando un ranger ha equipaggiata una carta con la parola chiave "canalizzatore", quel ranger può giocare carte Manifestazione usando 1 segnalino dal Canalizzatore ogni volta che lo fa.

DISTACCATO

Non è possibile collocare  su una carta con la parola chiave "distaccato" per mezzo della prova base **Lega**.

IMBOSCATA

Quando una carta con la parola chiave "imboscata" entra in gioco a portata di un ranger o si muove a sua portata da un'altra area, la carta affatica quel ranger.

Nota: Solo le carte pronte possono affaticare. Se la carta è esaurita, il ranger non subisce fatica dall'imboscata.

MANIFESTAZIONE

Un ranger non può giocare una carta con la parola chiave "manifestazione" senza prima aver usato 1 segnalino da una delle sue carte con la parola chiave canalizzatore.



OSTACOLO

Non è possibile interagire con una carta, se un'altra carta pronta con la parola chiave "ostacolo" si trova tra di essa e il ranger che ci vorrebbe interagire.

Ad esempio, una carta con la parola chiave ostacolo che si trova a portata di un ranger gli impedisce di interagire con le carte lungo la via e nell'ambiente circostante. Se fosse lungo la via, gli impedirebbe invece di interagire con le carte nell'ambiente circostante.

Il gruppo non può viaggiare se è in gioco anche una sola carta pronta con la parola chiave ostacolo.

PERSISTENTE

Le carte con la parola chiave "persistente" (pronte o esaurite che siano), così come tutte le carte loro assegnate, restano in gioco dopo aver viaggiato.

PREPARAZIONE

All'inizio della giornata, subito dopo il passo 1 della Preparazione Iniziale, un ranger può cercare nel suo mazzo una carta con la parola chiave "preparazione" e metterla in gioco.

STANCANTE

Quando riposa, se una carta con la parola chiave "stancante" è pronta ed equipaggiata a un ranger, o si trova a sua portata o lungo la via, quel ranger subisce un ammontare di fatica pari alla presenza di quella carta. Se la parola chiave è seguita da un numero, il ranger subisce invece quell'ammontare di fatica.

UNICO

Un ranger non può avere in gioco carte dello stesso nome, se queste hanno la parola chiave "unico". Se quel ranger gioca una seconda copia della stessa carta unica, la copia che era già in gioco viene immediatamente scartata.



GIOCARRE UNA CAMPAGNA

La storia di *Earthborne Rangers* si svolge nel corso di una campagna che si divide in più partite. Ognuna di queste partite, rappresenta una singola giornata. Cosa fare in una giornata dipende interamente da voi: potreste portare a termine delle Missioni per far avanzare la trama, o potreste esplorare la Valle in cerca di avventure e segreti. Man mano che porterete a termine i compiti più disparati, otterrete nuove carte che potrebbero prendere residenza permanente nel vostro mazzo, mentre le scelte prese potrebbero avere conseguenze a lungo termine sulla Valle stessa.

Per iniziare una nuova campagna, leggete la sezione Come Iniziare a pagina 9. Poi, tutte le volte che date inizio a una nuova giornata, seguite le istruzioni della Preparazione Iniziale a pagina 10.

GUIDA ALLA CAMPAGNA

La Guida alla Campagna è composta di paragrafi ordinati per numero. Questi paragrafi contengono del testo in forma narrativa che può essere letto al gruppo, ma contiene anche regole ed effetti di gioco, che indicano come gli eventi letti influiscono sulla partita.

Quando su una carta trovate un'icona  seguita da un numero, leggete il paragrafo che corrisponde a quel numero. Fatelo nel momento in cui risolvete la porzione di testo in cui l'icona e il numero compaiono.

Alcuni paragrafi presentano delle varianti, alternative tra loro, a cui occorre riferirsi a seconda della causa che ha portato a leggere il paragrafo stesso. In questi casi, seguite le istruzioni che seguono tale causa (ad esempio "entra in gioco" va considerato solo nei casi in cui la carta, appunto, è entrata in gioco).

In alcuni casi, vi verrà chiesto di verificare dei "se" o delle sotto-condizioni ulteriori. Controllatele tutte in ordine, e seguite le istruzioni della prima riga le cui condizioni si sono verificate.

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

Qualche volta, il paragrafo comprende dei descrittori **rossi**: questi vengono letti solamente se le condizioni indicate sono soddisfatte o se la Guida alla Campagna vi indica di sceglierne uno tra più opzioni. In quest'ultimo caso, se c'è disaccordo su cosa fare, è il ranger guida ad avere l'ultima parola.

Vi consigliamo di non sbirciare quanto segue il testo rosso prima di aver verificato se le condizioni ne permettono la lettura o di aver scelto quell'alternativa.

I RANGER SCELGONO:

A) Accompagnate Kordo all'Avamposto Settentrionale: Scartate tutti i  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.

RIPORRE LA COLLEZIONE

Tutte le carte che non sono utilizzate nel gioco o che non si trovano in un mazzo ranger sono definite come **collezione**. La scatola del gioco contiene un certo numero di divisori che vi permetteranno di tenere organizzata la collezione in base ai set di carte, così da agevolare la composizione del mazzo percorso quando si viaggia, ma questo assetto può tornare utile anche per trovare carte specifiche quando un effetto di gioco lo richiede. Vi consigliamo di riporre le carte con il lato sinistro rivolto verso l'alto: questo vi consentirà di trovare facilmente le carte ranger per mezzo delle etichette grigie, e quelle percorso in base all'icona in alto a sinistra.



RIPORRE I MAZZI RANGER

Mentre giocate la campagna, le ricompense, le ferite e le altre decisioni prese potrebbero modificare il vostro mazzo ranger. Se state giocando una campagna sola, il modo più semplice di tenere traccia di tutti i cambiamenti nei mazzi ranger è quello di conservarli così come sono, usando i divisori presenti nella scatola.

Tuttavia, se non vi è possibile tenere tutti i mazzi ranger in un solo posto, o se state giocando più campagne con gli stessi set di carte, potete sempre scaricare la lista del mazzo ranger da earthbornegames.com o da earthborne.fantasiaedizioni.it. Facendone uso, potrete tenere traccia di tutte le carte nei vostri mazzi ranger, così da poterli riassemblare in un momento successivo.

La dicitura "»» Continuate a leggere", indica il punto da cui riprendere la lettura, indipendentemente da quali testi sono stati letti in precedenza.

L'ultima pagina della Guida alla Campagna può essere usata per tenere traccia del progresso del gruppo durante la campagna stessa. Una versione stampabile è disponibile anche su **earthbornegames.com** e su **earthborne.fantasiaedizioni.it**. Questa scheda tiene traccia di tutte le informazioni di cui avete bisogno per continuare con la campagna. Essa contiene:

Alla fine di ciascuna giornata, annotate il Luogo in cui vi trovate e il tipo di terreno relativo (meglio se a matita). Poi, durante la Preparazione Iniziale per la giornata successiva, fate riferimento questo Luogo e tipo di terreno.

Il Calendario tiene traccia di quanti giorni sono passati dall'inizio della campagna. Alla fine di ciascuna giornata, ricordate di barrarne l'icona corrispondente sul Calendario. Ciascuna giornata indica sotto l'icona numerata una carta Meteo da mettere in gioco durante la Preparazione Iniziale (ma si veda Carte Meteo a pagina 30).

L'esito di alcune Missioni cambia in base a quante giornate avete impiegato a concluderle, e anche altri elementi della storia potrebbero cambiare in base a quanto tempo è passato.

Durante il passo 6 della Preparazione Iniziale, leggete anche tutti i paragrafi annotati sopra la giornata corrente. La Guida alla Campagna potrebbe indicarvi di annotare paragrafi sopra certe giornate in base alle vostre azioni.

Quando la Guida alla Campagna vi fa ottenere una nuova Missione, annotatene il nome nella sezione “Missioni” e scrivete la giornata corrente nello spazio immediatamente a sinistra. Poi, collocate la relativa carta Missione nell’ambiente circostante. Alcune Missioni terranno traccia del vostro avanzamento per mezzo di apposite caselle di spunta a destra della Missione. Più in generale, quando una Missione si conclude, non cancellatela, ma barratela: potrebbe tornarvi ancora utile (si veda Carte Missione a pagina 30).

Quando la Guida alla Campagna vi fa ottenere una ricompensa, scrivete il nome della carta relativa nella sezione "Ricompense". Cercate nella collezione tutte le copie della carta e mettetele da parte. Da ora in poi, queste carte possono essere usate dal gruppo per personalizzare i mazzi ranger (si veda Personalizzare il Mazzo a pagina 31).

Se per qualche motivo vi capitasse di ottenere di nuovo la stessa ricompensa, ignorate quell'effetto.

Man mano che prendete decisioni o assistete a momenti particolari, la Guida alla Campagna vi indicherà di annotare le conseguenze di quegli eventi. Quando vi viene detto di farlo, scrivete la frase indicata nella sezione "Eventi Importanti". La Guida alla Campagna si riferisce a questi eventi per mezzo di una formattazione particolare (ad esempio, **TENUTO TESTA A KAL IVER**).

29

CARTE MISSIONE

Le carte Missione vi forniscono obiettivi da raggiungere per far avanzare la trama.

Otterrete nuove Missioni in base alle istruzioni della Guida alla Campagna. In questi casi, annotate il nome della Missione nel Registro della Campagna e il giorno corrente nello spazio immediatamente a sinistra. Poi, collocate la relativa carta Missione nell'ambiente circostante. Ciascuna riga per le Missioni sul Registro della Campagna riporta 3 caselle di spunta sulla destra: alcune Missioni ne fanno uso per tenere traccia dell'avanzamento nella Missione stessa. La Guida della Campagna si riferisce al nome delle Missioni per mezzo di una formattazione particolare (ad esempio, **BISCOTTI EXPRESS**).

Durante la Preparazione Iniziale, per ciascuna Missione annotata sul Registro della Campagna che non è stata ancora conclusa (e cioè, che è "in corso"), mettete in gioco la carta di quella Missione nell'ambiente circostante.



Le Missioni non si comportano in modo molto diverso dalle carte percorso, tranne per il fatto che normalmente non possiedono una soglia di danno e/o di progresso (pur potendo talvolta avere su di sé i relativi segnalini). Se una carta Missione sta per essere completata o scartata a causa di altri effetti di gioco, torna invece nell'ambiente circostante. Le Missioni possono essere rimosse dal gioco solamente se **conclude** nel modo previsto (o a causa di particolari istruzioni, comunque indicate dalla Missione stessa). Quando una Missione è conclusa, barrate la relativa annotazione sul Registro della Campagna e riponete la carta nella collezione.

Molte Missioni indicano un **obiettivo** all'interno di un riquadro verde. Questa è la condizione che deve essere soddisfatta per poter leggere il paragrafo successivo della trama legata alla Missione.

OGGETTO DELLA MISSIONE

Alcune Missioni hanno un **oggetto** indicato tra parentesi nel nome: per esempio, "Soccorso (Quisi Vos)". Questi oggetti sono sempre una carta Luogo o una carta percorso, e sono usati in qualche modo nella Missione. Quando viene indicato che una Missione ha un oggetto, cercate nella collezione la relativa carta e assegnatela a faccia in giù alla Missione. La Missione vi darà istruzioni su come gestire il suo oggetto.

CARTE METEO

Le carte Meteo rappresentano il clima o altre condizioni atmosferiche particolari che potreste incontrare durante i vostri viaggi. Similmente alle carte Missione, le carte Meteo sono collocate nell'ambiente circostante e si comportano come carte percorso, tranne per il fatto che normalmente non possiedono una soglia di danno e/o di progresso. Se una carta Meteo sta per essere completata o scartata a causa di altri effetti di gioco, torna invece nell'ambiente circostante.



MODIFICARE LA DIFFICOLTÀ COL METEO

Quando vi preparate per una nuova giornata, il Registro della Campagna indica quale carta Meteo è consigliabile utilizzare. Tuttavia, quei gruppi che vogliono modificare la difficoltà delle proprie partite possono scegliere di usare una diversa carta Meteo in base a questi criteri:

- **Facile** - Una Giornata Perfetta
- **Normale** - Acquazzone
- **Difficile** - Venti Impetuosi
- **Esperto** - Nebbia Elettrica

Nota: la carta Nebbia Elettrica non è mai consigliata come Meteo sul Registro della Campagna, e dovrebbe essere utilizzata solamente da quei gruppi che stanno cercando una sfida.

Le carte Meteo hanno 2 facce differenti e possono essere girate dall'una all'altra. Se sulla carta sono presenti segnalini quando viene girata, questi rimangono sulla carta.

AGGIUNGI UN POSTO A TAVOLA

Il sistema di bilanciamento e di ricompense di *Earthborne Rangers* non impedisce ai giocatori di variare il numero di partecipanti a una campagna tra una partita e l'altra.

Per aggiungere un giocatore, è sufficiente che questi crei un mazzo ranger seguendo le normali istruzioni. Allo stesso modo, se un giocatore non partecipa a una partita, potete mettere da parte il suo mazzo e iniziare senza quel giocatore.

PERSONALIZZARE IL MAZZO

Man mano che proseguite con la campagna, i vostri mazzi ranger cambieranno: sbloccherete nuove carte e rimpiazzerete quelle con cui avete iniziato con altre più forti. Ciò rappresenta il fatto che i vostri ranger hanno imparato dall'esperienza e hanno ora accesso a equipaggiamento nuovo e migliore.

Ci sono tre modi in cui potrebbe capitarvi di modificare il vostro mazzo durante la campagna:

MODIFICHE PERMANENTI

Alcuni effetti di gioco potrebbero apportare delle modifiche permanenti a un mazzo. Questi effetti di solito permettono di scambiare una carta dal mazzo con una carta nella lista delle carte ranger iniziali. Non si possono mai possedere più di 2 copie della stessa carta a causa di questo genere di effetti. Queste carte sono trattate come se fossero state nel mazzo fin dall'inizio.

SCAMBIARE RICOMPENSE

Se terminate la giornata accampandovi (si veda Viaggiare pagina 14), i vostri ranger possono fare uso del tempo tra una sessione e l'altra per riorganizzare la propria strumentazione e riflettere sulle proprie esperienze.

Se avete terminato la giornata accampandovi, prima di iniziare la giornata successiva, ciascun ranger può scegliere fino a 2 copie di una qualsiasi carta ricompensa che è stata sbloccata e per la quale quel ranger rispetta i requisiti di aspetto e aggiungerle al proprio mazzo. Per ogni carta aggiunta in questo modo, il ranger deve rimuovere dal mazzo una carta non Malanno.

Se la carta rimossa è un'altra Ricompensa, riponetela nella collezione in modo che sia a disposizione di tutti i ranger. Se invece la carta rimossa è una carta ranger iniziale, il ranger che l'ha rimossa la **conserva**. Il ranger che ha conservato una carta (e solo quel ranger) può decidere di scambiarla con altre carte del suo mazzo ranger quando si accampa, esattamente come farebbe se si trattasse di Ricompensa. Le carte conservate non sono considerate parte della collezione.

MALANNI

Le carte Malanno rappresentano gli effetti negativi latenti dovuti alle tribolazioni vissute dai ranger. Il Malanno più comune che può essere aggiunto ad un mazzo ranger è *Ferita Latente*, cosa che accade quando siete costretti a terminare la giornata perché un ranger ha subito 3 ferite.

Le carte Malanno non vengono mai considerate nelle 30 carte di un mazzo ranger, non possono essere scambiate con Ricompense, scambiate con mercanti o con qualsiasi altro metodo che non sia indicato dalla carta Malanno stessa.



Dopo aver terminato la giornata accampandosi, un ranger aggiunge al mazzo 2 copie della carta ricompensa appena sbloccata, *Tocco della Verdesia*. Poi, rimuove 1 copia di *Occhio di Falco* e 1 copia di *Equilibrato* per fare spazio per quelle carte.



COME CREARE UN RANGER

Prima di dare inizio a una campagna di *Earthborne Rangers*, ciascuno di voi deve dotarsi di un personaggio, cioè di un mazzo ranger. Questo mazzo, per mezzo delle sue carte, racconta la storia del ranger: come ha trascorso i propri anni formativi, ma anche che genere di addestramento ha ricevuto prima di affrontare prove, riti e cerimonie che lo hanno fatto entrare tra le fila dei Ranger.

Se state iniziando col Prologo (si veda pagina 9), allora i personaggi prenderanno vita col Prologo stesso. Se, invece, vi state gettando a capofitto nel gioco, potete seguire questi passi per creare ciascuno dei vostri ranger.

CARTE RANGER

Ci sono cinque categorie di carte ranger: **Personalità, Origine, Specialità, Malanno e Ricompensa**. Per ora, potete mettere da parte le carte Ricompensa e Malanno. Si tratta di carte che vengono distribuite nel corso della campagna e non vengono considerate durante la creazione di un ranger. Sia le Origini che le Specialità sono divise in diversi set in base a varianti che potrete selezionare durante la creazione del personaggio. Per facilitare la creazione di un ranger, vi consigliamo di collocare ciascuno di questi set di carte in pile separate, così da tenerli organizzati.

Una volta che avrete familiarizzato con tutti i modi in cui potrete personalizzare il vostro mazzo, potrete assemblarne uno liberamente, ma per ora vi consigliamo di farlo seguendo questi passi nell'ordine indicato. Eseguite ciascun passaggio per ciascuno dei giocatori.

SCEGLIETE GLI ASPETTI

Percezione (PER): Le capacità di osservazione del ranger. Più il valore di Percezione è alto, meglio un ranger sa misurare e giudicare il mondo con i propri sensi

Fisico (FIS): La forza, agilità e resistenza del ranger. Più il valore di Fisico è alto, meglio un ranger sa opporsi e reagire alla fatica, agli affanni e alle affezioni.



Spirito (SPI): La forza interiore e l'ego del ranger. Più il valore di Spirito è alto, meglio un ranger ha coscienza di sé stesso e, per estensione, del suo prossimo.

Concentrazione (CON): L'attenzione e la capacità di raccoglimento del ranger. Più il valore di Concentrazione è alto, meglio un ranger riuscirà a stare sul pezzo e a mettere in pratica il suo addestramento.

Gli **aspetti** sono 4 valori che rappresentano le disposizioni innate del ranger, e sono tutti indicati sulla stessa carta. Ci sono un totale di 12 diverse carte aspetto fra cui scegliere, ciascuna delle quali presenta una diversa distribuzione di valori tra i suoi aspetti. Questi valori vanno da 3 a 1, e su ciascuna carta aspetto è sempre indicato un valore alto (3), uno basso (1) e due medi (2). Ogni ranger deve scegliere una di queste carte.

Determinare quali aspetti abbiano valori alti e bassi si rifletterà su quale genere di prove i ranger saranno più o meno abili ad affrontare. Determinerà anche di quali carte potrete fare uso.

Ciascuna carta ranger ha infatti un punteggio minimo d'aspetto che deve essere raggiunto per includerla nel mazzo. Questo valore è indicato nella parte in basso a sinistra di ciascuna carta. Se il valore dell'aspetto specifico del ranger che l'ha adocchiata (come indicato sulla sua carta aspetto) è inferiore al valore indicato dalla carta ranger, allora quella carta non può essere inclusa nel mazzo ranger.



DETERMINATE LA PERSONALITÀ

Le carte **Personalità** rappresentano i tipi di persone che i vostri ranger sono, e come questi si rapportano col mondo che li circonda.

Ogni ranger sceglie 4 carte diverse dal set Personalità: una per ciascuno dei 4 aspetti (Percezione, Fisico, Concentrazione, e Spirito). Ogni ranger aggiunge al proprio mazzo ranger 2 copie di ciascuna delle carte che ha scelto (per un totale di 8 carte).

DETERMINE LE ORIGINI

Le carte **Origine** rappresentano l'esperienza che il ranger ha accumulato durante l'infanzia e durante i primi anni della maturità. Queste carte includono le abilità e l'equipaggiamento che vi porterete dietro nella vostra vita da Ranger. Scegliete uno solo dei 4 set Origine:

- **Artigiano:** Si veda pagina 34.
- **Pastore:** Si veda pagina 35.
- **Raccoglitore:** Si veda pagina 36.
- **Viaggiatore:** Si veda pagina 37.

I set Origine base contengono 9 carte uniche ciascuno. Ogni ranger sceglie 5 di quelle carte prendendole dall'Origine scelta e aggiunge 2 copie di ciascuna al proprio mazzo ranger (per un totale di 10 carte).

DETERMINE LA SPECIALITÀ

La **Specialità** di un ranger rappresenta l'addestramento ricevuto e l'esperienza accumulata durante l'età adulta, così come il ruolo che riveste nella comunità dei Ranger. Scegliete uno solo tra i 4 set Specialità:

- **Armonista:** Si veda pagina 38.
- **Artefice:** Si veda pagina 40.
- **Esploratore:** Si veda pagina 42.
- **Plasmarealtà:** Si veda pagina 44.

I set Specialità base contengono 14 carte uniche ciascuno. Ogni ranger sceglie 5 di quelle carte prendendole dalla Specialità scelta e aggiunge 2 copie di ciascuna al proprio mazzo ranger (per un totale di 10 carte).

Oltre a questo, ciascuna Specialità include 2 carte col tratto Ruolo. Queste carte non vanno aggiunte al mazzo, ma vengono poste sempre in gioco all'inizio della partita. I Ruoli offrono un'abilità speciale ripetibile su cui potete sempre fare affidamento. Ciascuno dei ranger sceglie uno di questi Ruoli dal set prescelto.

RUOLO

Il **Ruolo** rappresenta in cosa il ranger è specializzato e quale funzione ricopre nel gruppo. Il Ruolo viene messo in gioco all'inizio della partita e fornisce un'abilità speciale ripetibile.

DETERMINE L'INTERESSE PERSONALE

L'ultimo passo nella creazione di un ranger è quello di selezionare una carta di **Interesse Personale**, cioè una carta che rappresenta un passatempo o una passione svincolata dal resto della routine del personaggio. Questa singola carta può essere scelta da un qualsiasi set Specialità od Origine. L'unica limitazione imposta nella selezione è che non è mai possibile scegliere in questo modo carte che presentano il tratto Esperto. Ciascun ranger aggiunge 2 copie della carta prescelta al proprio mazzo ranger.

La prima volta che create dei ranger, questa scelta potrebbe incutere un certo timore, dato che avrete a disposizione praticamente tutte le carte che possono comporre un mazzo ranger. Se preferite una rosa di carte tra cui scegliere, allora potete fare riferimento a questa lista di carte suggerite:

- Ferinodex - *Specialità Artefice*
- Sensori di Confine - *Specialità Esploratore*
- Traduttore d'Intenzioni - *Specialità Armonista*
- Stivali in Lanaferrosa - *Origine Viaggiatore*
- Strumento Preferito - *Origine Artigiano*
- Fischietto del Diversivo - *Origine Pastore*
- Terreno Familiare - *Origine Raccoglitore*
- Borraccia di Infuso - *Origine Artefice*

Una volta che avrete scelto l'Interesse Personale, ciascuno di voi disporrà di un mazzo di 30 carte in totale (15 carte specifiche, tutte in duplice copia), più un Ruolo e una carta aspetto.

I vostri ranger ora sono pronti per partire all'avventura!



ORIGINE: ARTIGIANO

Da giovane, hai lavorato come operaio specializzato in uno dei villaggi della Valle. Sei abile con gli attrezzi e sai come lavorare usando le mani. Le carte del set **Artigiano** si concentrano sullo sfruttare e potenziare Strumenti, e in generale di interagire con essi (anche se di altri ranger).

UNA VITA DA ARTIGIANO

Gli artigiani della Valle sono costruttori e creativi in pari misura. Tendenzialmente taciturni e riservati, non amano esprimere il loro talento a parole, ma in forma di opere d'ingegno e arguzia. Sempre pazienti, realizzano a mano chincaglierie di ogni sorta per la loro comunità ogni volta che viene loro richiesto di farlo, e colgono sempre l'occasione di tramandare ad altri il loro nobile mestiere. Per loro non è comunque un peso: dopotutto, l'apprendistato di questi individui talentuosi si svolge sempre sotto lo sguardo vigile e assai critico di un mastro artigiano... e può durare anche due decenni. Una o due lezioni son bazzecole.

Non è insolito che gli artigiani scelgano di laurearsi artefici: le loro doti li pongono naturalmente a contatto con ogni sorta di tentazione tecnologica, e questo di solito è sufficiente a far accendere in loro una passione inestinguibile. Ma questa tendenza non è assoluta: molti artigiani scelgono di dedicare il proprio talento ad altri campi, dove non mancano mai di eccellere grazie alla loro capacità di creare, innovare e rivoluzionare.

1 PER

L'Attrezzo Giusto

Momento / Saggezza

1 PER

Scegli un ranger. Quel ranger può scartare uno dei suoi Strumenti equipaggiati per cercare uno Strumento nel suo mazzo ranger ed equipaggiarlo senza pagarne il costo di energia.

2 PER

Marsupio Multitasca

Strumento / Vestiario

1 PER

L'ingombro di ciascuno dei tuoi Strumenti è ridotto di 1, fino a un minimo di 1.

PER + (usa 1 tasca): Apri i compartimenti del marsupio. Cerca uno Strumento nel tuo mazzo ranger e aggiungilo alla tua mano.

1 CON

Celle Energetiche Universali

Aggiunta / Modifica / Tecnologia

1 CON

Assegna a una Tecnologia equipaggiata di un ranger qualsiasi.

Quando giochi questa Aggiunta, colloca 3 segnalini sullo Strumento a cui viene assegnata.

Risposta: Quando questa Aggiunta viene disassegnata, scarta 3 segnalini dallo Strumento a cui era assegnata.

1 FIS

La Madre dell'Invenzione

Momento / Saggezza

0 FIS

Scegli un'Aggiunta nella pila degli scarti di un ranger. Quel ranger può giocare subito quell'Aggiunta come se fosse nella sua mano.

2 CON

Replica Funzionale

Strumento / Attrezzo / Tecnologia

2 CON

Esaurisci (usa 1 carica): Scegli uno Strumento equipaggiato di un ranger qualsiasi. Risolvi l'effetto dello Strumento scelto come se avessi usato 1 segnalino da esso e/o l'avessi esaurito.

1 FIS

Momento di Disperazione

Momento / Esperienza / Arma

1 FIS

Scarta uno dei tuoi Strumenti equipaggiati per collocare su un Essere un ammontare di pari al numero di segnalini sullo Strumento scartato.

1 SPI

Strumento Preferito

Aggiunta / Modifica

1 SPI

Assegna a uno dei tuoi Strumenti equipaggiati.

Risposta: Dopo che hai usato un segnalino dallo Strumento con questa Aggiunta, allevia 1 fatica.

2 FIS

Capolavoro

Aggiunta / Modifica / Esperto

2 FIS

Assegna a uno Strumento equipaggiato di un ranger qualsiasi.

Risposta: Quando un ranger effettua una prova dello Strumento con questa Aggiunta, vincola 1 impegno.

2 SPI

Elettroschineri da Escursionismo

Strumento / Tecnologia / Sostegno

2 SPI

Usa X ghetto: Quando effettui una prova, subisci X fatiche in meno da ciascuna delle carte tra te e la carta con cui stai interagendo.

ORIGINE: PASTORE

Non eri neanche un ragazzino, che già facevi da guardiano a un gregge di pecore lanaferrosa nelle vaste praterie della Valle sudoccidentale. Hai un'affinità naturale con gli animali, siano essi addomesticati o selvatici. Le carte del set **Pastore** di solito interagiscono con gli Esseri e sono preziose quando è necessario vedersela con un Predatore, per pacificarlo in modo non violento.

UNA VITA DA PASTORE

Prendere il bastone significa entrare nella cerchia di un gruppo di ostinati e fieri lavoratori. I pastori della Valle sono in effetti così famosi per le loro qualità da aver reso le colline erbose che circondano la comunità di Pascolo un vero e proprio centro di tradizione agreste, rinomata nella Valle. Si può persino dire che le lanaferrosa e i loro guardiani siano più antichi della società valligiana stessa.

Star dietro alle greggi non è un mestiere semplice, però: anni di solitudine sono la norma per un pastore, ed è per questo che i guardiani delle bestie sono spesso anche dei filosofi contemplatori (secondo alcuni, perché hanno tutto il tempo per pensare). Per questo, indipendentemente dalla strada che decidono di intraprendere, i pastori sono sempre i più preparati di fronte a ciò che il fato decide di riservare loro, oltre che quelli che mettono il maggior impegno in quello che fanno.

1 SPI

Tocco Curativo

Momento / Talento / Sostegno

1 SPI

Scegli uno:
Scarta 1★ da un Essere per collocare 3▲ su di esso.
Cura 1 ferita a un ranger.

1 SPI

Presenza Calmante

Aggiunta / Talento

1 SPI

Assegna a un Predatore.
La carta con questa Aggiunta perde il tratto Predatore.
Risposta: Prima che un effetto sfida sulla carta con questa Aggiunta si risolva, puoi scartare 2▲ da quella carta per annullare quell'effetto.

2 SPI

Oru il Cane da Pastore

Essere / Compagno / Mammifero / Esperto

2 SPI

Amichevole. Persistente. Unico.
Esaurisci: Sposta un Essere e colloca 2▲ su di esso.
FIS + ♥: Accarezza il tuo compare canino e goditi le sue feste.
Ripristina questo Essere e allevia 1 fatica.

1 PER

Sempre all'Ertà

Momento / Saggezza

0 PER

Risposta: Quando riposi, per ogni **PER** nella tua riserva di energia, esaurisci fino a un Essere.

2 PER

Riri la Sparviera

Essere / Compagno / Volatile

2 PER

Amichevole. Persistente. Unico.
Esaurisci: Colloca 1★ su un Essere nella stessa area di questo Compagno
PER + ▲: Ispeziona la strada più avanti. Perlustra un ammontare di carte percorso pari al risultato, poi pesca 1 carta percorso.

1 FIS

Una Spintarella

Momento / Esperienza

1 FIS

Ogni ranger può scartare 1▲ da un Essere a sua portata per spostare quell'Essere.

2 FIS

Richiamo del Focolare

Momento / Esperienza

2 FIS

Sposta tutti i ▲ da un Essere a un Elemento.

1 CON

Fischietto del Diversivo

Strumento / Attrezzo / Sostegno

1 CON

Esaurisci (usa 1 richiamo): Quando un ranger sta per subire almeno 1 ferita da un Predatore o almeno 1★ sta per essere collocato su un Essere da un Predatore, annulla quell'effetto.

2 CON

Comprensione Profonda

Momento / Saggezza

2 CON

Scegli un Essere. Per ogni altra carta in gioco, puoi spostare fino a 1▲ dall'Essere scelto a quella carta.

ORIGINE: RACCOGLITORE

Prima di diventare adulto, hai acquisito una vasta conoscenza delle piante della Valle. Hai l'occhio clinico quando si tratta di distinguere le piante medicamentose e commestibili da quelle velenose. Le carte del set **Raccoglitore** spesso interagiscono col tratto Flora e possono essere usate come risorsa in modi che le carte delle altre origini non consentono.

UNA VITA DA RACCOGLITORE

I raccoglitori della Valle portano a casa la pagnotta per tutti. O per meglio dire, sono coloro che riforniscono la comunità di frutta, vegetali, funghi, erbe, spezie e qualsiasi altro genere di primizia che riescano a raccogliere. Quindi, in effetti, i raccoglitori della Valle portano a casa tutta la dispensa.

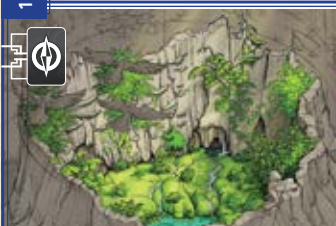
Curiosità non fa rima con raccoglitore, ma dovrebbe: sono animi sempre in cerca di novità e di qualcosa che possa farli meravigliare. Non c'è da stupirsi che molti tra le loro fila scelgano la via dell'esploratore, carriera che procura loro una scusa per fare da pionieri e scavez-zacollo nella natura selvaggia. Chi tra loro non lo fa, di solito sceglie comunque di andare alla scoperta di orizzonti sconosciuti buttandosi a capofitto in qualche altra disciplina. Più astratto, ma altrettanto appassionante.

1 CON

Giardino Segreto

Aggiunta / Natura

1 CON



Assegna a un Elemento.

L'Elemento con questa aggiunta ottiene il tratto Flora.

2 CON

Set da Tè in Foglie

Strumento / Cibo

2 CON



Risposta: Dopo che hai collocato almeno 1  su una Flora, puoi collocare 1 erba su questo Strumento.

Esaurisci (usa 1 erba): Scegli un ranger. Quel ranger ottiene 1 energia di un tipo qualsiasi.

1 FIS

Terreno Familiare

Momento / Esperienza

1 FIS



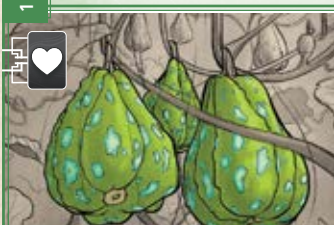
Colloca 1  su una Flora per collocare 3  su un Sentiero.

1 PER

Pollice Verde

Aggiunta / Talento / Esperto

1 PER



Cerca una Flora nel mazzo percorso e nella pila degli scarti e mettila in gioco assegnandole questa Aggiunta.

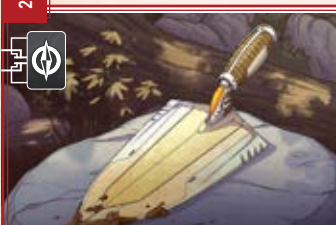
Aumentate di 2 la soglia di  di quella Flora.

2 FIS

Paletta in Carbonio Forgiato

Strumento / Attrezzo / Arma

2 FIS



SPI + : Bada alle piante del posto. Colloca su o scarta da una Flora un ammontare di  pari al risultato.

FIS + : Colpisci [2] con l'attrezzo da giardino. Colloca su un Essere un ammontare di  pari al risultato diviso 2. Se fallisci, subisci 1 ferita.

1 PER

Saggezza Popolare

Momento / Esperienza / Natura

1 PER



Risposta: Quando un ranger effettua una prova, può collocare 1  su una Flora per schivare ogni Essere nella stessa area di quella Flora.

1 SPI

Doni della Natura

Momento / Esperienza / Natura

1 SPI



Ogni ranger può collocare 1  su una Flora per alleviare 1 fatica e ottenere 1 energia di un tipo qualsiasi. Un ranger non può collocare  su una Flora in questo modo, se facendolo oltrepasserebbe la soglia di  di quella Flora.

2 PER

Spore di Miceliozecca

Aggiunta / Natura

2 PER



Assegna a uno Strumento equipaggiato di un ranger qualsiasi.

Risposta: Quando almeno 1  è collocato su un Essere per effetto dello Strumento a cui questa carta è stata assegnata, esaurisci quell'Essere e assegnagli questa Aggiunta.

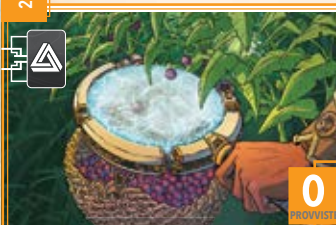
L'Essere con questa Aggiunta ottiene il tratto Flora.

2 SPI

Setaccio Statico

Strumento / Attrezzo / Cibo

2 SPI



Risposta: Dopo che hai collocato almeno 1  su una Flora, puoi collocare 1 provvista su questo Strumento.

Esaurisci (usa 1 provvista): Scegli un ranger. Quel ranger allevia 2 fatiche.

ORIGINE: VIAGGIATORE

La tua infanzia è trascorsa passo dopo passo, su e giù per i sentieri della Valle, da un villaggio all'altro, dentro o attorno alle piste nella selva. Come conseguenza, ti senti davvero a casa solo quando vai via da casa. Le carte **Viaggiatore** sono perfette per mazzi di supporto pieni di carte Momento.

UNA VITA DA VIAGGIATORE

I viaggiatori della Valle non hanno mai voglia di stare fermi. Per questo, è stato dato loro l'incarico di portarsi dietro beni e materiali da scambiare tra una tappa e l'altra, così come è stato conferito loro il mandato di raccontare il più possibile di quello che succede a tutti quanti (non per forza un viaggiatore è un pettegolo, ma la cosa certo aiuta). Il grosso dei valligiani non si sposta molto lontano dal baricentro del proprio villaggio, quindi la presenza di un viaggiatore è necessaria per evitare che le comunità collassino sotto il peso della propria stanzialità.

Data la loro natura socievole, alcuni viaggiatori sono spinti a scegliere la vita dell'armonista (non per forza un armonista è un viaggiatore, ma la cosa certo aiuta). Molti altri diventano esploratori, e certuni persino plasmarealtà, scegliendo di scoprire nuovi orizzonti sia della geografia che del mondo sensibile.

1 PER

Occhio di Falco

Momento / Talento

1 PER

Perlustra 3 carte percorso, poi pesca 1 carta percorso.

2 PER

Sentieri Già Calcati

Momento / Esperienza

2 PER

Scegli fino a un totale di 4 Momenti o Attributi da un numero qualsiasi di pile degli scarti dei ranger. Mettili a faccia in giù in cima alla pila della fatica del loro ranger.

1 FIS

Ramingo

Attributo / Innato

1 FIS

Puoi vincolare con questo Attributo solo quando interagisci con un Sentiero.

1 CON

Medaglione del Riverbero

Strumento / Tecnologia / Esperto

1 CON

Quando giochi questo Strumento, assegnagli un Momento dalla tua mano.

Esaurisci (usa 1 eco): Gioca il Momento assegnato come se fosse nella tua mano. Quel Momento rimane assegnato a questo Strumento invece che venire scartato.

2 FIS

Muesli da Viaggio

Strumento / Cibo / Sostegno

2 FIS

Esaurisci (usa 1 boccone): Scegli un ranger. Quel ranger allevia un ammontare di fatiche pari al numero di **FIS** nella sua riserva d'energia.

1 CON

Ricordare alla Perfezione

Momento / Talento

X CON

Gioca un Momento dalla tua pila degli scarti senza pagarne il costo di energia; X è pari al costo di quel Momento.

Puoi giocare questa carta in qualsiasi momento in cui potresti giocare il Momento scelto.

1 SPI

Stivali in Lanaferrosa

Strumento / Vestiario

1 SPI

Unico.

Risposta: Dopo che hai giocato un Momento, allevia 1 fatica.

2 CON

Multiutensile Riconfigurante

Strumento / Attrezzo / Tecnologia

2 CON

Esaurisci (usa 1 carica): Spendi 1 energia di un tipo qualsiasi per ottenere 1 energia di un tipo qualsiasi.

2 SPI

Cuscino da Meditazione

Strumento / Sostegno

2 SPI

CON + ♥ (usa 1 sessione): Medita sul tuo viaggio. Mescola nel tuo mazzo ranger un ammontare di carte dalla tua pila della fatica pari al risultato.

SPECIALITÀ: ARMONISTA

Ancora prima di unirti ai Ranger, ti dedicavi ad aiutare le comunità della Valle: hai sempre dato una mano a tutti indiscriminatamente, senza disdegnare nemmeno gli incarichi più umili. In quanto armonista, hai l'indole del mediatore e del guardiano, e il tuo legame con i valligiani è profondo e vero (dopo tutti questi anni, come poteva non esserlo?). Le carte del set **Armonista** si concentrano sul legare con le persone, sul proteggerle dai Predatori, e sullo spostarsi tra le aree abitate della Valle.

UNA VITA DA ARMONISTA

Anche un posto bucolico come la Valle ha le sue pecche, che si tratti disgrazie, litigi, o problemi di altro genere. Grovigli di rancore e dissonanza che non possono essere risolti senza l'aiuto di un mediatore imparziale, cioè di un armonista. Gli armonisti della Valle sono i pacieri della comunità, ma anche le persone che riconciliano e promuovono la comunicazione tra i suoi componenti.

Gli armonisti sono il braccio destro degli Anziani: sono i loro araldi, e hanno compito di distribuire la loro saggezza a tutti e di applicarla quando ce n'è bisogno. Di solito, un armonista è una presenza fissa al tavolo degli Anziani e non passa settimana che non discuta con loro gli eventi di rilievo avvenuti in seno alla comunità, magari proponendo strategie per promuovere la coesione sociale o interventi di assistenza mirata per questo o quel consociato.

Ma gli armonisti sono anche dei protettori in senso pratico. Se un predatore viene scoperto nei paraggi di un villaggio, sono loro la prima linea di difesa della comunità: i metodi differiscono, e che un armonista preferisca scacciare la bestia con le buone o dirigerla altrove con una mazzata, la sua funzione resta impagabile.

Gli armonisti che si uniscono ai Ranger partono avvantaggiati, perché quando si parla di aiutare i bisognosi dispongono di un bagaglio d'esperienza invidiabile.



Voce degli Anziani

Ruolo

Esaurisci: Spendi 1 energia di un tipo qualsiasi per collocare 1 segnalino su una carta Sostegno.

Guardiano

Ruolo

Esaurisci: Fino alla fine del tuo turno, riduci a 0 la presenza di un Essere.

2 PER

Reticolo Calmante

2
PER



1
TRAPPOLA

Aggiunta / Sostegno

Assegna a un Essere.

Per ogni trappola su questa carta, riducete di 1 la presenza dell'Essere con questa Aggiunta.

Salvaguardia

Momento / Esperienza **0**
CON

Risposta: Quando un ranger sta per subire almeno 1 ferita o almeno 1 ⚡ sta per essere collocato su un Essere, annulla quell'effetto. Subisci 1 ferita.

1 PER

Lande Conosciute



1
SEGNALE

1 PER

Aggiunta / Esperienza / Sostegno

Assegna a un Elemento.

Per ogni segnale su questa carta, riducete di 1 la presenza dell'Elemento con questa Aggiunta.

3 CON

Nematosentinella



Aggiunta / Tecnologia / Sostegno

3 CON

Assegna a un Essere.

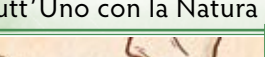
Usa 1 allarme: Quando un effetto sfida sull'Essere con questa Aggiunta sta per risolversi, annulla quell'effetto.

3 PER

Tutt'Uno con la Natura

Momento / *Saggezza*

3 PER



Fino alla fine del prossimo turno, riducete a 0 la presenza di ogni carta in gioco.

1 CON	Traduttore d'Intenzioni	Strumento / Tecnologia / Sostegno	1 CON
 		Esaursisci (usa 1 carica): Quando un ranger effettua una prova Lega, vincola 1 impegno.	
	3 CARICHE		

1 FIS

Seguire le Orme



Momento / Talento

1 FIS

Risposta: Dopo che hai superato una prova **Lega**, colloca su un Elemento un ammontare di **A** pari al risultato (in aggiunta all'effetto base della prova).

1 SPI	Insegnamenti Ancestrali	Momento / <i>Saggezza</i>	1 SF
		Esaurisci un Essere. Poi, colloca su quell'Essere un ammontare di ▲ pari al numero di Esseri esauriti a portata.	

2 FIS



Martellatore degli Orlini

1 FIS



Strumento / Tecnologia / Arma

FIS +  (usa 1 impulso): Colpisci
[2] con un impulso di energia cinetica. Colloca 1  su un Essere ed esauriscilo. Se fallisci, scarta 1  da quell'Essere. Se non puoi scartare  in questo modo, quell'Essere invece ti affatica.



3

IMPULSI

2 SPI



1
1

Pokodo la Furetta

Essere / Compagno / Mammifero

2 SPI

Amichevole. Persistente. Unico.

Esaurisci: Scarta 1  da questo Essere per collocare 1 segnalino su una carta Sostegno e 2  su un altro Essere.

3 FIS

Inseguito

3 FIS

Aggiunta / Talento / Sostegno

3

TRACCE



Assegna a un Essere.

Risposta: Dopo che un effetto sfida sull'Essere con questa Aggiunta è stato risolto, colloca 1 traccia su questa carta.

Usa 1 traccia: Quando un ranger effettua una prova, vincola 1 impegno.

3 SPI

Un Caro Amico



1 SF

Aggiunta / Esperienza / Esperto

Cerca un Umano nel mazzo percorso e nella pila degli scarti e mettilo in gioco assegnandogli questa Aggiunta.

Risposta: Quando l'Umano con questa Aggiunta viene completato, spostate i **A** da esso a un numero qualsiasi di altri Esseri, divisi come preferite.

SPECIALITÀ: ARTEFICE

Un po' ingegnere, un po' artista visionario, in ogni caso maestro di creatività, sempre alla ricerca della conoscenza. Sei uno studioso della tecnologia del passato e sei un innovatore della nuova era, il tipo di persona che non ha mai finito di sperimentare. Non a caso, le carte del set **Artefice** sono perlopiù Strumenti e Aggiunte (e di gran lunga migliori della norma).

UNA VITA DA ARTEFICE

Gli artefici della Valle forniscono l'insieme di invenzioni e nuove tecnologie che la comunità sempre ricerca (anche se non lo sa). Sono anche coloro che si occupano di migliorare le infrastrutture essenziali, come i generatori e i sistemi idrici.

Per diventare un artefice, prima bisogna diventare degli apprendisti, ma se si vuole diventare davvero bravi allora è dall'Anziana Mora Orlin di Guglia che bisogna andare. Questa ruvida signora è il martello battente della Forgia del Carbonio, la donna che insegna come creare tutto: dal

materiale da costruzione al suppellettile, dal più semplice degli strumenti al più complesso dei marchingegni. Non c'è limite all'immaginazione.

Anche se gli artefici passano molto del loro tempo in bottega, ne trascorrono altrettanto nella selva, di solito per testare le proprie creazioni. Un esempio su tutti: l'artefice Ben Amon, l'uomo che ha costruito l'aliante meccanizzato conosciuto come la Lesta, ha passato giorni e giorni a far viaggiare la sua mirabile invenzione da un capo all'altro della Valle. Ogni trasvolata, dice lui, è un'occasione in più per capire come migliorare le prestazioni e il raggio d'azione della Lesta. "Ed è anche molto divertente," non manca mai di aggiungere.

Gli artefici che si uniscono ai Ranger ottengono accesso alle fornitissime officine di Stazione Ermotronco. Sono anche incoraggiati più di ogni altro ranger a discendere nelle profondità delle rovine che trovano quando sono di pattuglia. Non è raro che, nascosti tra i ruderi, riescano a riportare alla luce antichi reperti di tecnologia estiana, restituendoli al mondo dopo secoli di oblio.

Mastro Ingegnere

Ruolo

Esaurisci: Ripristina una Tecnologia.

Aggeggista Eccezionale

Ruolo

Esaurisci: Spendi 1 energia di un tipo qualsiasi per collocare 1 segnalino su una Tecnologia.

1 PER

Ferinodex

Strumento / Libro / Tecnologia

1 PER

4 PROFILI

Esaurisci (usa 1 profilo): Quando un ranger effettua una prova **Distrai**, vincola 1 impegno.

1 CON

Borraccia di Infuso

Strumento / Attrezzo / Tecnologia

1 CON

3 SORSI

Quando giochi questo Strumento, scegli un aspetto (puoi collocare su questa carta 1 segnalino energia inutilizzato come promemoria).

Esaurisci (usa 1 sorso): Ottieni 1 energia del tipo di aspetto scelto.

2 PER

Cavo in Carbonio Forgiato

Aggiunta / Attrezzo / Tecnologia

2 PER

3 MISURE

Assegna a un Predatore.

Usa 1 misura: Quando il Predatore con questa Aggiunta sta per ripristinare, rimane invece esaurito.

FIS + : **Conduci** la bestia da un'altra parte. Sposta il Predatore con questa Aggiunta.

2 CON

Album di Flussomemorie

Strumento / Libro / Tecnologia

2 CON

0 APPUNTI

Risposta: Dopo che una carta percorso è stata completata, colloca 1 appunto su questo Strumento.

Usa 1 appunto: Quando un ranger interagisce con un Elemento, vincola 1 impegno.

3 PER

Schiantalampo

Strumento / Tecnologia

1 PER

1 CARICA

Scarta questo Strumento dalla tua area del giocatore per esaurire un ammontare di Esseri pari al numero di cariche su questo Strumento.

Risposta: Dopo che hai superato una prova **Distrai**, colloca 1 carica su questo Strumento.

3 CON

Bastoni Memlev da Escursionismo

Strumento / Attrezzo / Tecnologia

2 CON

3 CARICHE

Esaurisci (usa 1 carica): Quando effettui una prova **Attraversa**, usa **CON** invece di **FIS**.

1 FIS

Segnavia

Aggiunta / Attrezzo

1 FIS

Assegna a un Luogo o a un Elemento.

Il Luogo o Elemento con questa Aggiunta ottiene il tratto Sentiero.

Risposta: Quando almeno 1 **A** viene collocato sul Sentiero con questa Aggiunta, aumentate di 1 il numero di **A** collocati.

1 SPI

Una Pietra nel Fiume

Momento / Saggezza

1 SPI

Risposta: Dopo che hai superato una prova **Distrai**, esaurisci un Essere addizionale.

2 FIS

Ganti a Presa di Ragno

Strumento / Vestiario / Tecnologia

2 FIS

2 CARICHE

Durante il tuo turno, puoi trattare gli Ostacoli come se non avessero la parola chiave ostacolo.

FIS + : (usa 1 carica): **Arrampicati** sul terreno impervio con l'agilità di un ragno. Sposta su un Ostacolo il tuo **♦**.

2 SPI

Manto di Camofibra

Strumento / Vestiario / Tecnologia

2 SPI

3 CARICHE

Usa 1 carica: Quanto stai per subire almeno 1 fatica da una carta percorso, riduci a 0 la fatica subito.

3 FIS

Balestra da Polso

Strumento / Tecnologia / Arma

2 FIS

3 DARDI

CON + : (usa 1 dardo): **Spara** un dardo dalla balestra. Colloca su un Essere un ammontare di **♦** pari al risultato. Sia che tu abbia successo o che fallisca, schiva tutte le carte tra te e quell'Essere.

3 SPI

Ben Preparato

Momento / Esperienza

1 SPI

Risposta: Quando un ranger sta per subire almeno 1 fatica, quel ranger allevia invece un pari ammontare di fatiche.

SPECIALITÀ: ESPLORATORE

La gente della Valle è composta di esploratori nati, ma tu hai una familiarità e un talento per l'esplorazione che ti ha reso una figura quasi leggendaria in questo campo. Sei un esperto di tutto ciò che è selvaggio: per quanto ci provi, la Valle non riesce a tenerti nascoste le sue meraviglie per più di qualche giorno. Trovare nuovi sentieri è una tua seconda natura, così come superare ogni ostacolo che ti si para davanti. Sono anni che lo fai, e la cosa non smette mai di entusiasmarti. Le carte **Esploratore** si concentrano sul collocare ▲ su Luoghi ed Elementi, oltre che sul perlustrare il mazzo percorso. Consentono anche di gestire il movimento tra i sentieri della mappa della Valle in modo più efficiente.

UNA VITA DA ESPLORATORE

Se c'è da mettere il naso nella foresta o da calcare qualche sentiero dimenticato della Valle, gli esploratori sono le persone da chiamare. Per un valligiano tipico, allontanarsi troppo dalle solite piste

non è consigliabile, ma, dato che la cosa resta comunque una necessità della vita, è essenziale che esistano figure che se ne occupino. D'altronde, la Valle stessa non sarebbe stata scoperta, se non ci fossero stati degli arditi esploratori a fare da avanguardia e a disegnare le mappe del territorio. Ergo: è merito degli esploratori se nel tempo sono sorti insediamenti come Frasca, Bianco-cielo, Pascolo e Capitombolo.

Gli esploratori di ieri hanno definito quelli che oggi sono i percorsi più trafficati della Valle, e gli esploratori di oggi sono alla costante ricerca di rotte più efficienti su cui costruire le strade del domani.

Gli esploratori che si uniscono ai Ranger sono incoraggiati a continuare a fare quello che amano. E per il meglio, perché più i Ranger conoscono ciò che esiste al di là dei confini della civiltà, più possono sperare di assicurare il benessere di coloro che hanno giurato di proteggere.

Impavido Cercatore

Ruolo

Esaurisci: Quando effettui una prova, schiva 1 carta.

Ricognitore Impareggiabile

Ruolo

Esaurisci: Sposta su un Elemento il tuo ♦. Quell'Elemento ti affatica.

1 PER

Una Foglia nella Brezza

Momento / Talento

1 PER

Risposta: Quando effettui una prova **Attraversa**, schiva fino a 3 carte.

1 CON

Cuffie Fonoscopiche

Strumento / Vestiario / Tecnologia

1 CON

Esaurisci: Quando un ranger perlustra, aumenta di 1 il numero di carte perlustrate.

2 PER

Visore a Idrolenti

Strumento / Vestiario / Tecnologia

2 PER

PER + ▲ (usa 1 goccia): **Schiarisciti** le idee grazie all'ottica del visore. Perlustra un ammontare di carte percorso pari al risultato, poi pesca 1 carta percorso.

3 GOCCE

2 CON

Diario di Viaggio

Strumento / Libro

1 CON

Risposta: Quando riposi, colloca su questa carta un ammontare di note pari al numero di **CON** nella tua riserva di energia.

Usa 1 nota: Quando un ranger interagisce con un Elemento, vincola 1 impegno.

0 NOTE

3 PER

La Valle Non Ha Segreti

Momento / Saggezza

3 PER

Esaurisci ogni Ostacolo. Subisci un ammontare di fatiche pari al numero di Ostacoli esauriti in questo modo.

3 CON

Sentiero Nascosto

Elemento / Sentiero

3 CON

Risposta: Quando viaggiate, se questo Sentiero è assegnato al Luogo, potete viaggiare verso un Luogo diverso a 2 percorsi di distanza. Se lo fate, quando componete il mazzo percorso, usate il tipo di terreno del secondo percorso.

Completa ▲: Assegna questo Sentiero al Luogo.

0 3R

1 FIS

Sensori di Confine

Strumento / Tecnologia

1 FIS

Esaurisci (usa 1 sensore): Quando un ranger effettua una prova **Attraversa**, vincola 1 impegno.

4 SENSORI

1 SPI

Al Mio Fianco

Momento / Esperienza

1 SPI

Risposta: Dopo che hai superato una prova **Attraversa**, colloca su un Essere un ammontare di ▲ pari al risultato (in aggiunta all'effetto base della prova).

2 FIS

Bastone da Escursione degli Orlin

Strumento / Attrezzo / Tecnologia / Arma

2 FIS

Esaurisci (usa 1 falcata): Colloca 1 ▲ su un Sentiero.

FIS + : **Colpisci [2]** col tuo strumento da passeggio. Colloca su un Essere un ammontare di ★ pari al risultato diviso 2. Se fallisci, subisci 1 ferita.

3 FALCATE

2 SPI

Respiro Interiore

Momento / Talento

2 SPI

Risposta: Quando effettui una prova, puoi scartare un numero qualsiasi di carte dalla tua pila della fatica. Per ogni 2 carte scartate in questo modo, vincola 1 impegno.

3 FIS

Dalla Natura con Amore

Momento / Esperienza / Arma

3 FIS

Scarta un numero qualsiasi di ▲ da un Sentiero per collocare un pari ammontare di ★ su un Essere.

3 SPI

Cullato dalla Terra

Momento / Saggezza

3 SPI

Scegli un Sentiero. Alleviate un ammontare di fatiche, divise come preferite tra tutti i ranger, pari al numero di ▲ su quel Sentiero.

SPECIALITÀ: PLASMAREALTÀ

Molti anni fa, hai percorso l'ardua salita che porta al monastero sulla cima del Picco Cieco, dove attraverso decenni di studio e pratica nella Torre Fluttuante sei diventato maestro nel veicolare la tua volontà e nell'alterare la realtà attraverso l'uso di un canalizzatore. Ora sei il portatore di una meraviglia tecnologica senza pari, utilizzabile solamente dai più disciplinati e accorti. Le carte del set **Plasmarealtà** richiedono che il mazzo comprenda uno Strumento speciale chiamato "canalizzatore". È grazie a esso, che i plasmarealtà possono fare uso di abilità impressionanti, in grado di manipolare parti del sistema di gioco che sarebbero altrimenti inaccessibili agli altri.

UNA VITA DA PLASMAREALTÀ

I plasmarealtà costituiscono una nicchia tutta particolare nell'ecosistema della comunità. Ognuno di loro ha studiato nel monastero in cima al Picco Cieco, ma sono in pochi quelli che alla fine se lo sono lasciato alle spalle. Di questi, molti diventano eremiti e scelgono una vita di solitudine tra le montagne o in qualche altra zona peri-

gliosa, passando il loro tempo a rimuginare sui misteri dell'universo e forgiando un loro piccolo destino isolato.

I pochi che tornano tra le braccia della comunità sono sempre tenuti in gran considerazione, dato che un plasmarealtà, per esser tale, deve aver dato prova di inamovibile disciplina e profonda saggezza: diversamente, non gli sarebbe mai stato affidato il potere di alterare le trame della realtà. Per questo, tali figure diventano spesso consiglieri di armonisti e Anziani e il loro punto di vista così unico risulta sempre impagabile.

Di tanto in tanto, gruppi di plasmarealtà discendono dal monastero per compiere gesta di pura meraviglia, che altrimenti richiederebbero anni per essere portate a termine. Questo è accaduto quando i tronchi di nerbofrasso sono stati plasmati per creare il villaggio di Fronda, o quando la pietra è stata colta dal cuore della Terra per costruire il Ponte Tessiroccia.

È ben raro che un plasmarealtà si unisca ai Ranger, ma quelli che lo fanno sono sempre alcuni degli individui più abili della Valle.



Prodigio della Torre Fluttuante

Ruolo

Esaurisci: Scegli una Manifestazione nella tua pila degli scarti e aggiungila alla tua mano.

Seguace del Primo Ideale

Ruolo

Esaurisci: Perlustra 1 carta sfida.

2 PER

FRUSTA CELESTE

Momento / Manifestazione / Arma

0 PER

Manifestazione (per giocare una Manifestazione, scarta 1 segnalino da un Canalizzatore).

PER + : Colpisci con un vortice intrecciato d'acqua e vento. Colloca su un Essere un ammontare di $\star$ pari al risultato. Poi, esaurisci quell'Essere.

1 CON

Affluenza Vitale

Momento / Manifestazione

1 CON

Manifestazione (per giocare una Manifestazione, scarta 1 segnalino da un Canalizzatore).

Risposta: Quando un ranger pesca una carta sfida durante una prova, scegli quale modificatore di quella carta usare. Poi, scegli un'icona sfida aggiuntiva da risolvere per quella prova.

1 PER

Calappio di Radici

Aggiunta / Manifestazione / Natura

1 PER

Manifestazione.

Assegna questa Aggiunta a un Elemento e colloca 2 $\blacktriangle$ su di esso.

Risposta: Quando un ranger effettua una prova, può scartare un numero qualsiasi di $\blacktriangle$ dall'Elemento con questa Aggiunta per schivare un pari ammontare di carte nella stessa area.

2 CON

Lenti da Novizio

Strumento / Tecnologia

2 CON

Risposta: Dopo che hai effettuato una prova in cui hai vincolato con le icone di almeno una Manifestazione, ottieni 1 CON.

Risposta: Quando riposi, se hai almeno 1 CON nella tua riserva di energia, perlustra 1 carta sfida.

3 PER

Verga del Sole

Strumento / Canalizzatore / Esperto

3 PER

Canalizzatore. Preparazione.

Risposta: Dopo che il mazzo sfida è stato mescolato, colloca 1 bagliore su questo Canalizzatore.

Esaurisci (usa X bagliori): Perlustra X carte percorso.

3 CON

Bastone delle Nuvole

Strumento / Canalizzatore / Esperto

3 CON

Canalizzatore. Preparazione.

Risposta: Prima di pescare una carta sfida, nomina un'icona sfida. Se quell'icona si trova sulla carta pescata, colloca 1 visione su questo Canalizzatore.

Esaurisci (usa X visioni): Perlustra X carte ranger.

1 FIS

Ciò Che Non Dovrebbe Essere

Momento / Manifestazione

1 FIS

Manifestazione.

Risposta: Quando peschi una carta sfida durante una prova, pesca e scarta carte sfida finché non ne peschi una con un "+1" nell'aspetto usato. Usa quella carta sfida per questa prova e subisci un ammontare di fatiche pari al numero di carte scartate in questo modo.

1 SPI

Armonizzare

Aggiunta / Manifestazione

1 SPI

Manifestazione.

Assegna a un Essere a portata di un ranger qualsiasi.

Risposta: Dopo che un'icona sfida sull'Essere con questa Aggiunta è stata risolta, il ranger che ha giocato questa Manifestazione ottiene 1 energia di un tipo qualsiasi.

2 FIS

Plasmare la Terra

Momento / Manifestazione

2 FIS

Manifestazione (per giocare una Manifestazione, scarta 1 segnalino da un Canalizzatore).

Colloca 1 $\blacktriangle$ su ogni Luogo ed Elemento. Poi, puoi ridistribuire un numero qualsiasi di $\blacktriangle$ tra di essi.

2 SPI

Visto Attraverso i Cicli

Momento / Manifestazione

2 SPI

Manifestazione (per giocare una Manifestazione, scarta 1 segnalino da un Canalizzatore).

Scegli un Essere in gioco e mescolalo nel mazzo percorso. Poi, cerca un Essere nel mazzo percorso e nella pila degli scarti e mettilo in gioco.

3 FIS

Bastone del Vagabondo

Strumento / Canalizzatore / Esperto

3 FIS

Canalizzatore. Preparazione.

Risposta: Dopo che hai superato una prova **Attraversa**, colloca 1 falcata su questo Canalizzatore.

Esaurisci (usa X falcate): Colloca X $\blacktriangle$ su un Sentiero.

3 SPI

Scettro dell'Armonia

Strumento / Canalizzatore / Esperto

3 SPI

Canalizzatore. Preparazione.

Risposta: Dopo che hai effettuato una prova in cui non sono stati risolti effetti sfida, colloca 1 canzone su questo Canalizzatore.

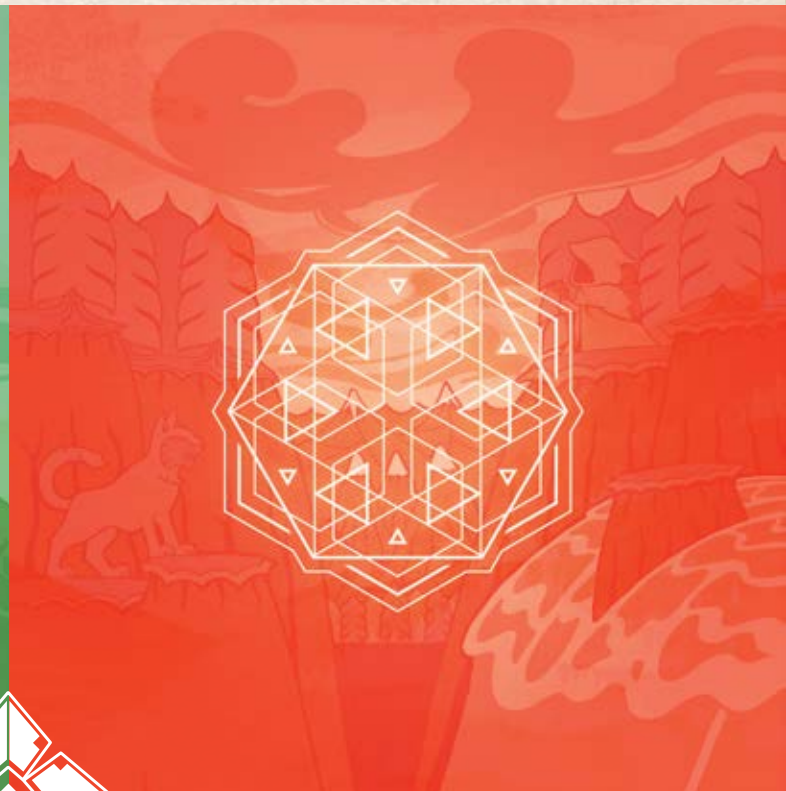
Esaurisci (usa X canzoni): Colloca X $\blacktriangle$ su un Essere.

PERSONALITÀ

La personalità di un ranger aiuta a inquadrare il modo in cui questi interagisce col mondo che lo circonda. La cosa non è da poco: non siamo tutti fatti con lo stampino, e anche ogni ranger ha un suo carattere e delle tendenze particolari. Mentre giocate, potreste domandarvi: "Cosa farebbe il mio ranger in questa situazione?" e questa domanda si riferirà a una persona diversa da voi, che potrebbe fare scelte diverse da quelle che fareste al suo posto. Prendere decisioni sulla base della personalità del ranger può essere molto divertente, se siete patiti di giochi di ruolo o di recitazione.

Ciascuna carta del set **Personalità** è un Attributo, il che significa che si tratta di una carta che può essere scartata per vincolare impegno con le sue icone approccio durante una prova. Potete usare le carte di questo genere per bilanciare la distribuzione di icone approccio nel mazzo, ma anche per rendere un ranger ancora più bravo in attività di cui è già maestro.

Se vi ispira l'idea di dare risalto agli spunti di interpretazione che il gioco offre, potete scegliere le carte personalità seguendo un certo tema. Ma anche scegliere una carta perché il suo titolo vi ispira o perché vi piace il suo testo narrativo è un'opzione altrettanto valida.



INDICE ANALITICO

A			
accamparsi	14, 21	Fisico	32
a faccia in giù	22, 23	Fiume	15
a faccia in su	22	Foresta	15
Aggiunta	13, 22	G	
alleviare	20	Germoglio Antico	15
ambiente circostante	9	gestione	15
amichevole	26	giocare	13
a portata	9	giornata	7, 21, 29
area del giocatore	9	Guida alla Campagna	23, 28
Armonista	33, 38	I	
Artefice	33, 40	icona approccio	16
Artigiano	33, 34	icona mescolare	17
aspetto	7, 32	icona sfida	17
assegnare	13, 22	imboscata	26
attivo	17, 22	impegno	16
Attributo	13	in corso	30
C		in gioco	23
Calendario	29	ingombro	13, 25
Campagna	28	interagire	12
Canalizzatore	26	interesse personale	33
carta	24, 25	L	
carta Missione	24, 30	Lungolago	15
carta Meteo	30	lungo la via	9
carta Luogo	15, 24	Luogo	14, 15, 24
carta percorso	12, 24	Luogo Cardine	15
carta ranger	24, 25, 32	M	
carta senza soglia	18	Malanno	31
carta sfida	17	Manifestazione	26
cercare	22	mappa	14
dalla cima	22	mazzo	
in un set	22	mazzo percorso	15
collezione	28	mazzo ranger	7, 32, 33
completare	18	mazzo sfida	8, 17
Composizione Mazzo Percorso	15	Meteo	30
Concentrazione	32	Missione	24, 29, 30
concludere	30	modifiche permanenti	31
conservare	31	Momento	13
costo di una carta	13, 25	mulligan	10
Crepaccio	15	O	
curare	23	oggetto	30
D		Origine	33
danno	18	ostacolo	27
difficoltà		P	
della prova	17	Palude	15
della partita	30	paragrafo	23, 28
distaccato	26	parola chiave	26
dopo	23	Passo Montano	15
E		Pastore	33, 35
effetto sfida	17, 24	Percezione	32
Elemento	13	percorso sulla mappa	14
energia	13, 16	perlustrare	23
esaurire	22	persistente	27
esaurito	22	Personalità	32, 46
Esploratore	33, 42	Plasmarealtà	33, 44
Essere	13	plurale	8
evento importante	29	posizione attuale	29
F		Prateria	15
fallimento	17	preparazione	27
fatica	20	Preparazione all'Arrivo	15
dall'interazione	20	Preparazione Iniziale	10
ferita	22	presenza	20, 24, 25
		prima	23
		progresso	18
		pronto	22
		prova	16
		Prova Base	10, 12
		Q	
		quando	23
		R	
		Raccoglitore	33, 36
		ranger guida	10
		Registro della Campagna	29
		requisiti d'aspetto	25, 32
		ricaricare energia	15
		Ricompensa	31
		scambiare ricompense	31
		rimuovere segnalini	18, 23
		riporre	
		i mazzi ranger	28
		la collezione	28
		riposare	14
		ripristinare	15, 22
		risposta	13
		risultato	17
		round	12
		Ruolo	7, 25, 33
		S	
		scartare	23
		schivare	23
		segnalino	13
		danno	18
		energia	13
		generico	13, 25
		progresso	18
		ranger	18
		set	6, 24, 25
		set Luogo	15
		set Tipo di Terreno	15
		soglia	18, 24, 25
		di progresso sui Luoghi	14
		Specialità	33
		Spirito	32
		spostare	23
		stancante	27
		Strumento	13
		successo	17
		T	
		tempistiche	23
		terminare la giornata	21
		ti affatica	20
		tipo di terreno	15
		tratto	24, 25
		turno	12
		U	
		unico	27
		usare	13
		V	
		viaggiare	14
		Viaggiatore	33, 37
		vincolare	16
		Z	
		zona di gioco	9

RIFERIMENTI RAPIDI

ICONE

ASPETTI

pagina 32

CON Concentrazione

FIS Fisico

PER Percezione

SPI Spirito

APPROCCI

pagina 16

 Conflitto

 Esplorazione

 Legame

 Ragione

EFFETTI SFIDA

pagina 17

 Sole

 Montagna

 Stemma

REGOLE

 Mescola

pagina 17

 Per ranger

pagina 23

 Paragrafo della Guida

pagina 28

 Effetti condizionati

pagina 17

SEGNALINI

pagina 18

 Danno

 Progresso

 Ranger

STRUTTURA DEL ROUND

pagina 12

1. CARTE PERCORSO

Ogni ranger pesca 1 carta percorso.

2. TURNI DEI RANGER

I ranger giocano a turno fino a che non hanno tutti riposato. Ogni ranger compie una delle seguenti azioni:

- Giocare una carta
- Effettuare una prova
- Riposare

3. VIAGGIARE

Se sul Luogo è presente un ammontare di  almeno pari alla sua soglia, il gruppo di ranger può viaggiare. Se lo fa, tutte le carte percorso vengono rimosse dalla zona di gioco, poi il gruppo sceglie un Luogo da raggiungere e compone il mazzo percorso per il Luogo scelto.

4. GESTIONE

Tutte le carte vengono ripristinate. Ogni ranger ricarica le sue energie e pesca 1 carta ranger.

PROVE

pagina 16

1. SCEGLI LA PROVA

Decidi quale prova effettuare. Ogni carta tra te e la carta con cui stai interagendo, ti affatica.

2. VINCOLA ALLA PROVA

Vincola con energia, icone approccio e da altre fonti.

3. APPLICA I MODIFICATORI

Pesca una carta sfida. Applica all'impegno il modificatore di quella carta e quello di effetti che modificano l'impegno per ottenere il risultato della prova.

4. DETERMINA IL SUCCESSO

Se il risultato è almeno pari alla difficoltà della prova, hai avuto successo. Risolvi gli effetti della prova.

5. RISOLVI GLI EFFETTI SFIDA

Risolvi tutti gli effetti sfida delle carte attive che corrispondono all'icona mostrata sulla carta sfida pescata.

PROMEMORIA

- Quando una carta si riferisce a qualcosa "a portata" senza specificare altro, si riferisce a qualcosa che si trova a portata del ranger che sta risolvendo l'effetto.
- "Pronto" indica una carta non esaurita. "Attivo" indica una carta pronta in una delle aree specificate a pagina 22.
- Cercare "dalla cima di un mazzo e della pila degli scarti" significa cercare prima dalla cima del mazzo e, solo se non si trova nulla, dalla cima della pila degli scarti.
- Quando subisci una ferita, scarta tutte le carte nella pila della fatica.
- Quando riposi, subisci 1 fatica per ogni ferita che hai.
- Devi esaurire il tuo Ruolo se vuoi effettuare 2 turni di fila. Se sei rimasto l'unico ranger a non aver riposato questo round, questa regola non si applica.
- Ogni altro  (dunque, escludendo il tuo) su una carta con cui stai interagendo, vincola 1 impegno alla prova.
- Le carte esaurite non possono affaticarti.
- Quando ti viene richiesto di dividere il risultato di una prova, arrotondalo per difetto.
- Quando parte di un'abilità non può essere risolta, risolvi quanto più puoi di quell'abilità (a meno che quella porzione non segua un'icona ).