

FAQ



Qui troverete le domande più frequenti poste dai giocatori riguardo le varie interazioni di regole ed effetti con cui potreste avere a che fare durante una partita a *Earthborne Rangers*. In caso di dubbio, ricordate che sia il team di traduzione italiano (info@fantasiaedizioni.it) che *Earthborne Games* sono a vostra disposizione (info@earthbornegames.com).

LA REGOLA MERAVIGLIOSA

Quando giocate a *Earthborne Rangers*, seguite sempre la "regola meravigliosa". Sarebbe a dire: se mai non riuscite a trovare alcuna risposta a riguardo di un conflitto di regole o di effetti, e ciò nemmeno dopo aver consultato le nostre FAQ o altre guide, allora risolvete il conflitto nel modo che sarebbe più benefico per i Ranger. Se anche in questo caso non c'è consenso nel gruppo riguardo la strada da intraprendere, è il Ranger Guida a decidere.

ABILITÀ ED EFFETTI

Gli effetti "Risposta" sono obbligatori?

Sì, tutti gli effetti di questo tipo le cui condizioni (espresse nel testo della risposta stessa) sono state raggiunte, sono obbligatori. L'unica eccezione è rappresentata per quelle Risposte che contengono la dicitura "può" o che comunque lasciano esplicitamente la scelta a un ranger o al gruppo. In questo caso, l'effetto si attiva, ma la sua risoluzione non è obbligatoria.

Per le carte con effetti multipli: se non posso risolvere uno degli effetti, posso almeno risolvere gli altri?

Sì. Risolvete quanti più effetti possibile tra quelli presenti sulla carta. Le uniche due eccezioni a questa regola sono date dalla dipendenza data dalla parola "per" o dal simbolo "»". In questi casi, se non è possibile risolvere uno o più degli effetti precedenti questa parola o simbolo, gli effetti che seguono non vengono risolti.

GUIDA ALLA CAMPAGNA

Quando una carta è messa direttamente in gioco dalla Guida alla Campagna, devo leggere il paragrafo "standard" per quella carta? E se la carta è messa in gioco da altri effetti?

Non per forza. Quando le carte sono messe in gioco dalla Guida o da altri effetti, di solito il loro paragrafo consueto è rimpiazzato da un altro più specifico, da un pezzo di narrativa appositamente predisposto, o da istruzioni che comunicano di non leggere quel paragrafo. Solo se non è presente nessuno di questi elementi, va letto il paragrafo "standard".

EFFETTI SFIDA

Se le condizioni di un effetto sfida non sono state raggiunte, si "risolve" comunque (per le carte con effetti come quello "Risposta" su Inseguito)?

No. Gli effetti sfida si "risolvono" solamente se viene pescata l'icona corrispondente dal mazzo sfida E se i requisiti indicati prima del simbolo "»" sono stati raggiunti.

Se un effetto mi indica di risolvere un effetto sfida su una carta esaurita, quell'effetto si risolve?

No.

Se un effetto sfida non produce effetti, ma non ha il simbolo "»", si considera comunque "risolto"?

No. Se un effetti sfida non produce alcun effetto (perché non ha un bersaglio o lo stato del gioco è tale da renderlo inefficace), allora l'effetto sfida non si considera risolto. *Ad esempio, l'effetto sfida sulla Fanghiglia Nera esaurisce il Ruolo di un giocatore. Ma se il Ruolo del giocatore cui si applicherebbe è già esaurito, allora l'effetto sfida non si risolve.*

CARTE PERCORSO

Se un effetto sfida sposta una carta in un'area per la quale gli effetti sfida sono già stati risolti, si risolvono comunque gli effetti sfida per quella carta?

No. Dato che gli effetti sfida sono risolti un'area alla volta, l'effetto sfida di ogni carta che si sposta in un'area per la quale gli effetti sono stati già risolti, non viene preso in considerazione.

Se un effetto sfida colloca danno o progresso durante il mio turno, ai fini degli effetti delle carte, si considera che quel danno o progresso l'ho collocato io? Ad esempio, se un effetto sfida colloca danno su una Flora, posso aggiungere un segnalino sul Set da Tè in Foglie?

No. Il solo danno o progresso che si considera collocato da un giocatore, è quello derivante da prove effettuate o carte giocate da quel giocatore. Tuttavia, se un effetto sfida colloca abbastanza danno o progresso su una carta da completarla durante il turno di un giocatore, è quel giocatore che si considera aver completato la carta.

LUOGHI

Posso usare le abilità delle carte per perlustrare mazzi "speciali", come il mazzo Guglia o il mazzo detriti?

No. Gli effetti che interessano il mazzo percorso, possono essere utilizzati solamente sul mazzo percorso "principale" e non sugli altri mazzi speciali con nomi alternativi (a meno che non sia indicato diversamente dall'effetto stesso).

Guglia e l'Avamposto Biologico sono collegati da un singolo percorso di fiume in modo diretto?

No. Per viaggiare via fiume da Guglia fino all'Avamposto Biologico, è prima necessario passare per il Ponte Tessiroccia.

Le carte assegnate possono essere spostate da effetti che spostano carte?

No. La carta a cui sono assegnate, tuttavia, può essere mossa (e di conseguenza, si muove anche la carta a essa assegnata).

La dicitura "1 progresso per prova" di Fanghiglia Nera si applica anche al progresso collocato da effetti sfida durante la risoluzione di una prova?

No, si applica solamente al progresso collocato durante il passaggio 4 delle prove. Il progresso collocato da effetti sfida o da altri effetti, non è bloccato da questa dicitura.

Cosa è considerato "carta percorso" ai fini della risoluzione degli effetti delle carte? (ad es., per Manto di Camofibra e Album di Flussomemorie) Un Essere o un Elemento che proviene da un mazzo ranger, conta come carta percorso?

Ai fini della risoluzione degli effetti delle carte, tutti gli Esseri o Elementi sono considerati carte percorso fin tanto che si trovano in gioco. Si veda la descrizione di "Elementi o Esseri" a pagina 13 del Regolamento.



CARTE RANGER

NEW Quali effetti fanno risolvere l'effetto "da un Predatore" su Fischietto del Diversivo?

Se la ferita o il danno sono causati da un effetto sfida su un Predatore, allora l'effetto della carta si risolve. In più, se un effetto diverso fa riferimento a un Predatore attivo, scala in ragione della presenza di un Predatore, o comporta che il Predatore sia esaurito, allora anche questi effetti si risolvono.

NEW Quando posso usare effetti che copiano altri effetti (come quello su Ricordare alla Perfezione o su Replica Funzionale)?

Quando fai uso di uno di questi effetti, devi risolverli come se stessi utilizzando lo Strumento o giocando la carta che l'effetto sta copiando. Di conseguenza, si seguono le stesse restrizioni riguardo le tempistiche, gli effetti Risposta devono essere soddisfatti allo stesso modo, e tutte le prove devono essere volte nel tuo turno. Di base, non puoi effettuare due prove in un turno, né effettuarne una durante il turno di un altro ranger.

NEW L'effetto di Strumento Preferito dice: "Dopo che hai usato un segnalino dallo Strumento con questa Aggiunta". Questo genere di effetti, come si comporta quando è presente uno Strumento con un'abilità come "Usa X segnalini"? Se uso 2 segnalini, l'effetto di Strumento Preferito si risolve una volta sola? O si risolve una volta per ciascun segnalino?

Si risolve una volta per ciascun segnalino usato.

NEW Quando interagisco andando oltre più carte percorso, la fatica che causano è combinata in un'unica istanza di "subire fatica"? O ciascuna genera fatica in modo indipendente? Se gioco Ben Preparato come Risposta, l'effetto si applica a tutta la fatica, o soltanto a una di queste ipotetiche istanze?

La fatica viene subita in istanze separate. Per Ben Preparato, è il ranger a scegliere quale istanza di "subire fatica" conta.

NEW È possibile scambiare carte col tratto "esperto" per mezzo di abilità di venditori come Ren Kobo, Mercato di Kobo o con gli Anziani dei villaggi?

No. Quando si ha a che fare con uno di questi "venditori", non è possibile scegliere una carta che non si sarebbe potuta scegliere al momento della creazione del personaggio.

PROVE

NEW Le carte assegnate al mio Ruolo (es. Miceliozeca) mi affaticano quando effettuo una prova sui miei Strumenti equipaggiati?

No. Subisci fatica dalle carte assegnate al tuo Ruolo solamente quando interagisci con una carta a portata, lungo la via o nell'ambiente circostante.

NEW Gli effetti che vincolano impegno possono essere usati più volte in una prova (es. quello di Album di Flussomemorie, quello di Inseguito...)?

Ciascun effetto si risolve una volta per "evento".

NEW Una prova può avere difficoltà 0? Ad esempio, se la prova scala con la presenza, ma la presenza è ridotta a 0?

Sì. 0 è il valore minimo che può avere la difficoltà di una prova.

NEW Se effettuo una prova che interagisce con un Essere o Elemento a portata o lungo la via, e come risultato della prova succede che quell'Essere o Elemento si muove a portata di un altro ranger, la carta è considerata ancora attiva ai fini della prova?

No. Quando effettui un test – e prima di risolvere i suoi effetti sfida – le aree che sono considerate attive vengono "fissate" per il resto della prova. Per esempio, se interagisci con una carta che si trova a portata e poi, come risultato della prova, quella carta si muove a portata di un altro ranger, quella carta non è più considerata attiva per il resto della prova. Allo stesso modo, se per effetto della prova la carta si muovesse da un'area "inattiva" a una attiva, allora la carta si considera attiva.



TEMPISTICHE

Quando l'effetto di una regola fa terminare il round prima del tempo, si considera che i ranger non possono riposare? Se un ranger ha uno o più segnalini ferita, questo significa che non subisce fatica a causa delle ferite per quel round?

Quando un effetto "termina un round", quello che accade è che la fase Turni dei Ranger di tutti i giocatori viene terminata per quel round. Tutti i ranger che non hanno riposato, non riposano. Poi, dato che ciascun effetto di questo genere indica di viaggiare, si viaggia secondo le istruzioni speciali indicate dall'effetto, si effettua la fase di Gestione, e poi si inizia un nuovo round come di norma.

Quando una carta che ha Inondazione assegnata viene completata durante Con l'Acqua alla Gola, che effetto si risolve: l'effetto su Con l'Acqua alla Gola, o quello sull'Inondazione?

L'effetto di Con l'Acqua alla Gola si risolve prima di quello di Inondazione, quindi è la missione ad avere la precedenza. L'effetto di Inondazione si deve risolvere solamente se la carta percorso cui Inondazione è assegnata viene scartata dal gioco in modo diverso che completandola con danno o progresso.

ALTRO

Quali carte sono considerate "nella mia collezione"? E quante copie di quelle carte ci sono? Posso ottenere copie extra di Dare una Mano se possiedo più di un Set Base del gioco?

La tua collezione è, a tutti gli effetti, tutte le carte che possiedi. Ma anche se teoricamente puoi possedere un numero infinito di ciascuna carta ranger, sei comunque limitato dal numero di carte che puoi avere in un singolo mazzo ranger. Le copie extra delle carte percorso, missione, luogo rispetto a quelle che si possono trovare nel primo Set Base (o espansione) non sono considerate parte della collezione ai fini del regolamento. Ad esempio, nel Set Base ci sono solo due missioni Dare una Mano, dunque non puoi averne altri in gioco. Se un effetto dovesse indicarti di aggiungere una terza copia di quella missione, allora significa che non hai tempo di aiutare la persona collegata a quella missione, e che la "nuova" Dare una Mano va scartata.

Cosa succede a una carta se un effetto la fa finire dove non dovrebbe trovarsi? Per esempio, cosa succede se scelgo un Essere Ranger con Visto Attraverso i Cicli? E che succede se scarto Cesto di Biscotti mentre è equipaggiato?

Nella maggior parte dei casi, la carta viene scartata e posta nella pila degli scarti appropriata (come identificata dal retro della carta). Le carte missione sono un'eccezione, dato che non vengono scartate, ma fatte tornare nell'Ambiente Circostante (si veda "Carte Missione" a pagina 30 del Regolamento). Con riguardo agli esempi indicati, Visto Attraverso i Cicli manda il Ranger alla pila degli scarti ranger. Cesto di Biscotti non può essere scartato, dato che le missioni possono essere rimosse dal gioco solo concludendole.

I segnalini sono limitati a quelli presenti nella scatola?

No. Se mai vi capitasse di terminare dei segnalini di un tipo specifico, potete usare qualsiasi altra cosa vi risulti comodo per sostituirli.

Che informazioni si trasferiscono tra una giornata e l'altra? Se gioco una seconda giornata nella stessa sessione di gioco, le ferite rimangono? Il progresso sulle missioni resta?

Le regole presuppongono che il gioco sia completamente riposto nella scatola tra una giornata e l'altra. Di conseguenza, tutto ciò che non si trova nella lista mazzo del ranger, che è stato annotato sul registro della campagna, o che dovrebbe essere messo in gioco in conseguenza delle consuete istruzioni di preparazione, viene resettato tra una giornata e l'altra. Questo significa rimuovere ogni ferita, e ogni progresso missione che non è stato annotato sul registro della campagna. Le alterazioni permanenti al mazzo ranger invece rimangono.

