



UN ANIMALE DA SALVARE

MISSIONE GIORNALIERA

Earthborne Rangers è un'avventura in un mondo tutto da esplorare. Come tale, la sua storia non si rivela tutta in una volta sola, ma solo attraverso le giornate passate nella Terra del futuro, e per scoprire tutto quello che c'è da scoprire, sono necessarie diverse sessioni di gioco.

Questo però non significa che un Ranger non possa apprezzare il gioco in una singola partita. Se quello che cercate è un modo per mettere in tavola qualche sessione one-shot, seguite questa mini-guida.

Le porzioni di testo che seguono sostituiscono alcune parti della Campagna **Il Richiamo della Valle**. Se una carta indica di leggere un paragrafo della Campagna mentre giocate una di queste missioni, controllate prima questo materiale per verificare se quel paragrafo in particolare non compare: se compare, leggete il paragrafo di questo documento invece che quello della Guida alla Campagna; se non compare, procedete come di norma.

Noterete che l'unica differenza tra queste missioni e quelle della Campagna principale è che dovrete leggere dei paragrafi a fine giornata nel caso in cui non abbiate portato a termine la missione. Se la giornata termina per qualsiasi ragione che non sia la conclusione della missione, cercate e leggete il paragrafo "Fine della Giornata" corrispondente in questo documento.

COME INIZIARE

Prima di dare inizio a una Missione Giornaliera, assicuratevi che tutti i Ranger disponga di un mazzo con cui giocare. Potete costruirne uno con le regole del Regolamento, o potete usarne uno di quelli Precostruiti.

Una volta che tutti i mazzi sono pronti, potete iniziare a leggere il primo paragrafo.

UN ANIMALE DA SALVARE

Seguite i primi 4 passaggi della Preparazione Iniziale indicati a pagina 10 del Regolamento. Poi, tornate qui per proseguire.

Soffia un vento pungente, gli uccelli cinguettano nel cielo coperto e le cicale friniscono in lontananza. All'orizzonte si stagliano minacciosi nuvoloni temporaleschi. State svolgendo servizio di ronda per la Valle, tenendo gli occhi aperti per qualsiasi cosa fuori dell'ordinario. Proprio quando cominciate a sospettare che oggi non accadrà nulla di emozionante, scorgete un animale ferito sul ciglio del sentiero, costretto a guaire per chiedere aiuto.

Mettete in gioco la carta *Meteo Prima della Tempesta* nell'ambiente circostante.

Mescolate il mazzo sfida e pescate una carta sfida. Risolvete l'effetto corrispondente all'icona sulla carta pescata (in alternativa, potete semplicemente scegliere quale effetto risolvere).

A SECONDA DELL'ICONA SFIDA SULLA CARTA PESCATA:



Una femmina di Sitka arranca zoppicante a lato del sentiero. Controllate le gambe della cerbiatta in cerca di ferite, ma risultano illese. Vi chiedete se non sia il suo zoccolo a essere spezzato o danneggiato. Cercate di calmare l'animale quanto basta da poterne sollevare la zampa ed esaminare lo zoccolo: come pensavate, si è incrinato a tal punto che un pezzo si è staccato, probabilmente durante una lite o un inseguimento per la boscaglia accidentata. Che la cerbiatta possa sopravvivere da sola è escluso: perfino un canelupo solitario si avventerebbe senza esitazione su una preda tanto facile. Dato che non avete altri incarichi urgenti da portare a termine, vi prendete la responsabilità di provare a soccorrere questa giovane femmina. Se riuscirete ad accompagnarla fino all'avamposto biologico, forse Sirisana Mir o un altro ricercatore del centro potrà risanare lo zoccolo spaccato e rimetterla in salute.

Mettete in gioco la carta *Luogo Boschetto degli Antenati* nell'ambiente circostante.

Componete il mazzo percorso mescolando il set **Foresta** e 3 carte casuali dal set **La Valle**. Collocatelo sopra l'ambiente circostante.

Cercate una *Femmina di Sitka* dalla cima del mazzo percorso e mettetela in gioco a portata del ranger guida. Ottenete la carta Missione **UN ANIMALE DA SALVARE** e assegnatela alla *Femmina di Sitka*. (Potete trovare qui la carta Missione.)



Un piccolo lontrino giace abbandonato vicino alla riva del lago. Vi chiniate su di lui per esaminargli la zampa. È girata in modo innaturale, con l'osso spezzato internamente. Per fortuna la pelle non si è lacerata, ma siete consapevoli che il poverino non andrà lontano senza aiuto: la frattura è troppo grave perché possa guarire da sola. Nel caso migliore, sarà lasciato indietro dal resto della sua cucciolata, ma nel caso peggiore soccomberà al dolore o verrà sorpreso da una Naiade affamata. Dato che non avete altri incarichi urgenti da portare a termine, vi prendete la responsabilità di provare a soccorrere questo giovane lontrino. Se riuscirete ad accompagnarlo fino all'avamposto biologico, forse Sirisana Mir o un altro ricercatore del centro potrà risanare la zampina rotta e rimetterlo in salute.

Mettete in gioco la carta *Luogo Il Muro Spezzato* nell'ambiente circostante.

Componete il mazzo percorso mescolando il set **Lungolago** e il set **Il Muro Spezzato**. Collocatelo sopra l'ambiente circostante. Cercate *Il Guardiano Verde* nel mazzo percorso e scartatelo.

Cercate un *Lontrino Scatenato* dalla cima del mazzo percorso e mettetelo in gioco a portata del ranger guida. Ottenete la carta Missione **UN ANIMALE DA SALVARE** e assegnatela al *Lontrino Scatenato*. (Potete trovare qui la carta Missione.)



Una marmotta giace sdraiata a lato del sentiero. Il suo manto è incrostato di sangue e trema spaventata alla vostra presenza. Vi avvicinate

con cautela e, una volta guadagnata la sua fiducia, esaminate la ferita che le attraversa la schiena. Alcuni segni di morsi confermano i vostri sospetti: questo povero piccolino deve aver avuto un brutto incontro ravvicinato con un verme-ida e dev'essersi salvato per un soffio. Se non riceverà assistenza medica morirà sicuramente per le sue ferite. Dato che non avete altri incarichi urgenti da portare a termine, vi prendete la responsabilità di provare a soccorrere questa giovane marmotta. Se riuscirete ad accompagnarla fino all'avamposto biologico, forse Sirisana Mir o un altro ricercatore del centro potranno prestarle soccorso e rimetterla in salute.

Mettete in gioco la carta *Luogo Avamposto Sommerso* nell'ambiente circostante.

Componete il mazzo percorso mescolando il set **Palude** e 3 carte casuali dal set **La Valle**. Collocatelo sopra l'ambiente circostante.

Cercate una *Marmotta Intrepida* dalla cima del mazzo percorso e mettetela in gioco a portata del ranger guida. Ottenete la carta Missione **UN ANIMALE DA SALVARE** e assegnatela alla *Marmotta Intrepida*. (Potete trovare qui la carta Missione.)

» Continuate a leggere:

Raccogliete con attenzione l'animale ferito e lo tenete tra le vostre braccia, per poi partire per il lungo viaggio alla volta dell'avamposto biologico. Dovrete proteggerlo dai predatori e continuare a curare le sue ferite per evitare che la sua condizione peggiori.

Portate a termine la Preparazione Iniziale eseguendo i passaggi indicati sul retro della carta *Luogo* e collocando segnalini su tutte le carte che lo richiedono.

AS1

Irrompete nell'avamposto e gridate il nome di Sirisana, che si precipita da voi pochi secondi dopo. "Cosa succede?" chiede affannata, per poi accorgersi dell'animale che stringete tra le braccia: vi fa cenno di seguirla. Libera dello spazio da un tavolo del suo laboratorio, su cui adagiate l'esserino con estrema cura, facendolo sdraiare su un fianco. "Di solito seguiamo un'altra prassi per le riabilitazioni, ma dato che siete arrivati fin qui, non posso rilasciarlo in natura in queste condizioni. Lavatevi le mani e venite con me, avrò bisogno del vostro aiuto."

Girate la carta missione **UN ANIMALE DA SALVARE** sul suo lato **SOC-CORSO D'EMERGENZA**.

Affrettatevi a curare le ferite dell'animale assieme a Sirisana.

AS2

Se l'animale ferito era una femmina di Sitka:

Sirisana somministra un sedativo alla cerbiatta, che si addormenta. A questo punto, vi mettete a lavoro insieme per riparare lo zoccolo spaccato: come prima cosa, forate trasversalmente lo zoccolo e fate passare del cavo di carbonio attraverso le incrinature, poi lo stabilizzate con una sostanza densa, simile a colla. Finito l'intervento, porta la cerbiatta addormentata in una gabbia vuota e la adagia gentilmente sul lettino imbottito al suo interno. "Vigilerò io su di lei durante la sua convalescenza. Dovrebbe riuscire a riprendersi del tutto. Dovremo tenerla qui finché non sarà un po' più cresciuta, ma se tutto va secondo i piani potremo liberarla nell'ambiente naturale subito dopo." Vi sorride dolcemente e vi stringe la mano. "Le avete reso un grande servizio oggi. Sono sicura che non dimenticherà mai ciò che avete fatto per lei."

Se l'animale ferito era un lontrino:

Sirisana somministra un sedativo al lontrino, che si addormenta. A questo punto, lei si occupa di sistemare l'osso mentre voi lo tenete fermo, poi la aiutate a realizzare una stecca improvvisata per la zampa del lontrino. Finito l'intervento, porta l'animale addormentato in una gabbia vuota e lo adagia gentilmente sul lettino imbottito al suo interno. "Vigilerò io sul nostro amico durante la sua convalescenza. Non potrò liberarlo finché la sua zampa non sarà completamente guarita, ma dovrebbe riuscire a riprendersi del tutto. A quel punto lo riporteremo nel suo habitat naturale e lo lasceremo

libero. Non vi preoccupate, i lontrini sono animali molto socievoli: troverà subito una nuova compagnia scatenata e tornerà a essere curioso tanto quanto prima." Vi sorride dolcemente e vi stringe la mano. "Gli avete reso un grande servizio oggi. Sono sicura che non dimenticherà mai ciò che avete fatto per lui."

Se l'animale ferito era una marmotta:

Sirisana somministra un sedativo alla marmotta, che si addormenta. A questo punto, vi mettete a lavoro insieme per ricucire la ferita e fasciarla con delle bende. Finito l'intervento, porta la marmotta addormentata in una gabbia vuota e la adagia gentilmente sul lettino imbottito al suo interno. "Vigilerò io su di lui durante la sua convalescenza. Non potrò liberarlo finché la sua ferita non sarà completamente guarita, ma dovrebbe riuscire a riprendersi del tutto. A quel punto lo riporteremo al Ponte Verde e lo lasceremo libero nel suo habitat naturale. Non vi preoccupate, le marmotte sono più forti di quel che sembra: starà bene." Vi sorride dolcemente e vi stringe la mano. "Gli avete reso un grande servizio oggi. Sono sicura che non dimenticherà mai ciò che avete fatto per lui."

» Continuate a leggere:

Avete aiutato l'animale a riprendersi completamente! Tornerà presto in natura.

La missione **UN ANIMALE DA SALVARE** è conclusa.

Terminate la giornata.

AS3

Nonostante ce l'abbiate messa tutta, non siete riusciti a mettere in salvo l'animale indifeso che vi eravate ripromessi di proteggere. In segno di rispetto, formate un tumulo di pietre a lato del sentiero e pregate gli spiriti di guidare il vostro amico verso casa. Con il cuore pesante come un macigno, vi accampate per la notte, nella speranza che domani possa essere un giorno migliore.

Terminate la giornata.

FINE DELLA GIORNATA

SE AVETE COMPLETATO UN ANIMALE DA SALVARE, ANDATE A FINE DELLA GIORNATA 2.

ALTRIMENTI, LEGGETE QUANTO SEGUE:

LEGGETE QUELLO CHE SI APPLICA AL VOSTRO CASO:

Se la giornata è terminata perché almeno un ranger ha terminato il suo mazzo:

Il sole sta tramontando rapidamente all'orizzonte e temete di non riuscire a raggiungere l'avamposto biologico in tempo per aiutare il vostro nuovo amico. Non avete altra scelta se non accamparvi per la notte. Fate del vostro meglio per medicare la ferita dell'animale con ciò che avete a disposizione. Se siete fortunati, sopravvivrà alla nottata e potrete riprendere il cammino domattina.

Se la giornata è terminata perché almeno un ranger ha subito 3 ferite:

Vi appoggiate a un tronco vicino con una smorfia di dolore. Ce l'avete messa tutta, ma è improbabile che riusciate a raggiungere l'avamposto biologico in tempo per aiutare il vostro nuovo amico. Vi fermate per rimettervi in sesto con i medicinali che vi siete portati dietro. Se tutto va per il verso giusto, potrete accamparvi per la notte e curare come meglio potete le vostre ferite e quelle dell'animale, per poi riprendere il cammino domattina. Con un po' di fortuna, sopravvivrà alla nottata.

Se la giornata è terminata perché un altro Umano è stato completato con ✨:

Un abitante della Valle è in immediato pericolo e voi non avete scelta se non fermarvi e prestargli i primi soccorsi. Ora avete due feriti

da proteggere, ma la vostra responsabilità maggiore va innanzitutto agli umani della Valle. Azionate un lanciastelle che si libra nel cielo per poi esplodere in un lampo di luce. Avrete bisogno di aiuto per occuparvi di entrambi contemporaneamente.

FINE DELLA GIORNATA 2

LEGGETE QUELLO CHE SI APPLICA AL VOSTRO CASO:

Se la giornata è terminata perché almeno un ranger ha terminato il suo mazzo:

"Prendetevi una pausa" vi incoraggia Sirisana, mentre vi asciugate il sudore dalla fronte. "Avete fatto un lungo viaggio per arrivare fin qui, lasciate che me ne occupi io ora." Vi sedete per riprendere fiato, nella speranza che lei possa portare a termine il trattamento da sola.

Se la giornata è terminata perché almeno un ranger ha subito 3 ferite:

"Non avete un bell'aspetto" osserva Sirisana, esaminandovi le ferite. "Su, sdraiatevi. Sono più brava a medicare gli animali, ma farò il possibile." Ora che l'attenzione di Sirisana si è spostata su di voi, potete solo sperare che il vostro amico tenga duro nel frattempo.

Se la giornata è terminata perché un altro Umano è stato completato con ✨:

Un abitante della Valle è in immediato pericolo e voi non avete scelta se non interrompere la cura del vostro amico per concentrarvi invece sulla persona ferita. Dopotutto, la vostra responsabilità maggiore va agli umani della Valle. Fortunatamente, i medicinali e le risorse custoditi all'avamposto biologico dovrebbero bastare per tutti, ma ci vorrà un po' di tempo. Potete solo sperare che il vostro amico tenga duro nell'attesa.

La vostra missione si conclude qui, per oggi. Vi ringraziamo per aver giocato: magari la prossima volta andrà meglio!

Missione / Giornaliera

L'Essere con questa Missione assegnata ottiene amichevole e persistente.

Risposta: Quando almeno 1  sta per essere collocato sull'Essere con questa Missione assegnata, puoi esaurire il tuo ruolo per subire invece 1 ferita.

Quando l'Essere con questa Missione assegnata viene completato, risolvi invece i seguenti effetti:

Completa ✨: *L'animale soccombe alle ferite subite.* 📖 AS3

Completa : Scarta 1 e tutti i dall'Essere con questa Missione assegnata. (Non viene scartato.)

Arrivate all'Avamposto Biologico: AR1



La condizione dell'animale peggiora. Esaurisci l'Essere con questa Missione assegnata. ►► Colloca 1 ☆ su di esso. Spostalo a meno che tu non abbia almeno 2 caselle di ingombro disponibili.

Missione / Giornaliera

L'Essere con questa Missione assegnata ottiene amichevole e persistente.

Quando l'Essere con questa Missione assegnata viene completato, risolvi invece i seguenti effetti:

Completa ☆: *L'animale soccombe.* 📖 AS3

Completa : Scarta 1 e tutti i dall'Essere con questa Missione assegnata. (Non viene scartato.)

Finché vi trovate all'Avamposto Biologico e l'Essere con questa Missione assegnata non ha su di sé, questa Missione ottiene la prova seguente:

FOC + ❤️: Medica [2] le ferite dell'animale.
 Aggiungi 1  a questa Missione.

Ci sono almeno 1+ **RA** su questa Missione: AR2



La condizione dell'animale peggiora. Esaurisci l'Essere con questa Missione assegnata. >> Colloca 1 ☆ su di esso. Spostalo a meno che tu non abbia almeno 2 caselle di ingombro disponibili.