

ERRATA



- IL RICHIAMO DELLA VALLE -

• ERRATA •

ERRATA SULLE CARTE

Queste correzioni riguardano le singole carte presenti nel Gioco Base. Ogni aggiunta o sostituzione è riportata in **rosso**, mentre il testo che è stato rimosso senza essere sostituito è indicato con una **barra**.

Inondazione (Percorso – set Generale 12 e 13 di 15)

Il testo della “Risposta” ora è:

Risposta: Quando questa Aggiunta entra in gioco, o quando la carta con questa Aggiunta lascia il gioco **senza essere stata completata**, assegnate questa Aggiunta all’Essere o all’Elemento **del mazzo percorso** con la presenza maggiore che non ha già una Inondazione assegnata. Spostate quella carta lungo la via. Se non ci sono carte a cui assegnarla:  1.06”

Tollin Lang, Scultore (Percorso – set Guglia 6 di 6)

La prova ora è:

SPI +  **Svia** [2] *la fauna locale con la scultura cinetica di Tollin*. Esaurisci un ammontare di Esseri pari al risultato diviso 2.

Il Ponteverde (Luogo 28 di 37)

Il testo dell’effetto sfida  dopo  ora è:

“Ogni ranger subisce 1 ferita. Passate subito alla fase Viaggiare e viaggiate verso La Cittadella di Cipresso ~~ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo.~~”

Capitombolo (Luogo 37 di 37)

Rimpiazzate l’effetto della prova “Esplora” con il seguente:

Perlustra un ammontare di carte **percorso** pari al risultato, poi pesca 1 carta percorso.

Guardiano (Ranger – set Armonista 1 di 14)

Il testo dell’abilità “Esaurisci” ora è

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

Minaccia di Umbra (Ranger – set Ricompensa 17 di 31)

Rimpiazzate l’effetto della prova con il seguente:

Per ogni Essere, puoi decidere di **spostarlo**. Poi, risolvi un effetto sfida su un Essere a tua scelta. Risolvi questo effetto anche se quell’Essere è esaurito.

Invasione Segreta (Missione 14 di 34)

Aggiungete la seguente condizione prima alla prova di “Cerca”:

Mentre vi trovate in un Luogo non Cardine, questa Missione guadagna il testo seguente:

Nel Nido (Missione 18 di 34)

Rimpiazzate la condizione “quando” con la seguente:

Quando una Larva di Rivendicatore viene completata **mentre vi trovate alle Rovine Alluvionali**, collocate 1 progresso su questa Missione.

Invasione - Fase I (Missione 25 di 34)

La prima dell’elenco ora è:

“0-2 giornate:”

Invasione - Fase II (Missione 26 di 34)

La prima dell’elenco ora è:

“0-2 giornate:”

Attirare (Missione 29 di 34)

Il testo dell’effetto sfida rosso ora è:

Se c’è almeno 1 Preda messa da parte e almeno 2 Predatori attivi, esaurisci quei Predatori.

 Riponi nella collezione una Preda messa da parte.

Ricerca (Missione 32 di 34)

Il testo dell’effetto “Completa” per i segnalini progresso ora è:

Scartate tutti i segnalini progresso da questo Essere. Resta in gioco. Non leggete il suo paragrafo.

Cumuli a Incudine (Meteo 6 di 8)

Il testo dell’effetto giallo ora è:

“Scarta 1 progresso da ogni carta **percorso e da ogni carta luogo.**”

- IL RICHIAMO DELLA VALLE -

• ERRATA •

ERRATA SULLA GUIDA ALLA CAMPAGNA (IL RICHIAMO DELLA VALLE)

Prima di leggere un paragrafo della Guida alla Campagna, controllate se il numero di quel paragrafo è annotato qui di seguito. Se è questo il caso, leggete la correzione. Ogni aggiunta o sostituzione è riportata in **rosso**, mentre il testo che è stato rimosso senza essere sostituito è indicato con una ~~barra~~.

Prologo	1.10	1.22	1.28	10	49.4	87.2	94.1
1.03	1.13	1.23	1.29	16.2	49.5	90.2	94.3
1.05	1.13A	1.24	1.30	42	74	90.3	94.4
1.08	1.13B	1.25	1.31	42.2	77.4	92.1	94.5
1.09	1.20	1.27	1.32	48.1	84.3	92.3	94.6

PROLOGO

Al punto **7**, il primo paragrafo diventa:

"Ogni giocatore mescola le proprie carte Personalità e le colloca a faccia in giù di fronte a sé, accanto alla propria carta aspetto. Per ora, questo è il suo **mazzo ranger**.

Poi, ogni giocatore pesca 6 carte, che ne rappresentano la mano iniziale."

Al punto **11**, in fondo aggiungere:

"Componete e mescolate il mazzo sfida"

Al punto **14**, rimuovere:

"Come prima cosa, pescate 6 carte ciascuno dal mazzo ranger (come fareste normalmente all'inizio di una partita):"

 **1.03**

Alla fine del paragrafo, aggiungete:

Se lo fate, terminatela come se vi foste accampati.

1.05

Rimpiazzate le istruzioni di preparazione subito dopo il testo in blu con le seguenti:

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

sotto:

0: Cercate 2 *Inondazioni* nel set **Generale** e mescolatele nel mazzo percorso.

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

1.08

Aggiungete quanto segue all'inizio del paragrafo:

La missione In Viaggio (Guglia) si conclude.

1.09

"94.4 a 6 giornate da oggi sul Calendario. Ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (AVAMPOSTO BIOLOGICO)**."

DIVENTA

"94.4 a 7 giornate da oggi sul Calendario. Ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (AVAMPOSTO BIOLOGICO)**."

1.10

"Ottenete la carta Missione **INVASIONE - FASE I**. Annotate **94.4** a 6 giornate da oggi sul Calendario."

DIVENTA

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

- IL RICHIAMO DELLA VALLE -

• ERRATA •

 1.13

Questo paragrafo e i due che seguono (1.13A e 1.13B) sono stati completamente ristrutturati.

Mantenete la prima introduzione narrativa e ignorate tutto quanto segue (cioè, da "Leggete quelli che si applicano al vostro caso:" in poi) e sostituitelo con:

"Se una missione tra L'OSSERVATORE NELLA BOSCAGLIA, IL SENTIERO DEI RAMPICANTI o LA VERA RAGIONE è in corso: andate a 1.13A altrimenti, andate a 1.13B"

 1.13A

Nell'opzione B, dopo la porzione narrativa:

"Andate a 1.14"

DIVENTA

"Andate a 1.13B"

 1.13B (nuovo paragrafo)

Leggete quello che si applica al vostro caso:

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

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

Andate a 1.14.

Se la missione INVASIONE SEGRETA si è già conclusa e ha 3 spunte:

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

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

Ottenete la carta ricompensa Rilevatore di Biosegnali.

Andate a 1.14.

Altrimenti:

Andate a 1.14.

 1.20

Nell'opzione A dopo "I RANGER SCELGONO":

Terminate la giornata.

DIVENTA

Terminate la giornata **come se vi foste accampati**.

1.22

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

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

1.23

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

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

1.24

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

DIVENTA

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

 1.25

Nell'opzione A dopo "I RANGER SCELGONO":

Terminate la giornata.

DIVENTA

Terminate la giornata **come se vi foste accampati**.

- IL RICHIAMO DELLA VALLE -

• ERRATA •

1.27

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

La missione LA QUESTIONE RIVENDICATORI si conclude. Fate tornare tutti i Rivendicatori in gioco nel set Generale.

1.28

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

La missione LA QUESTIONE RIVENDICATORI si conclude. Fate tornare tutti i Rivendicatori in gioco nel set Generale.

NEW 1.29

Nell'opzione A dopo **"I RANGER SCELGONO"**:

Terminate la giornata.

DIVENTA

Terminate la giornata **come se vi foste accampati**.

1.30

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

La missione LA QUESTIONE RIVENDICATORI si conclude.

1.31

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

La missione LA QUESTIONE RIVENDICATORI si conclude.

NEW 1.32

Alla fine del paragrafo:

Terminate la giornata.

DIVENTA

Terminate la giornata **come se vi foste accampati**.

10

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

Se non avete SALVATO KASENDE, non mescolate Kasende, Cacciatrice Esperta nel mazzo percorso.

16.2

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

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

42

Nell'elenco all'inizio del paragrafo, sostituite il simbolo progresso con un simbolo ranger.

42.2

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

DIVENTA

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

48.1

Sostituite il testo in blu con il seguente:

Completate Ar Tel, Lenzarapida con  per domandare **come mai i pesci non abboccano**.

49.4

"Potete decidere di passare subito alla fase Viaggiare e viaggiare verso un qualsiasi Luogo collegato a un fiume, ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo."

DIVENTA

"Potete decidere di passare subito alla fase Viaggiare. **Se lo fate, viaggiate** verso un qualsiasi Luogo collegato a un fiume, ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo."

49.5

"Potete decidere di passare subito alla fase Viaggiare e viaggiare verso uno di questi luoghi: Stazione Ermotronco, La Costa Dorata o Monte Atrox, ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo."

DIVENTA

"Potete decidere di passare subito alla fase Viaggiare. **Se lo fate, viaggiate** verso uno di questi luoghi: Stazione Ermotronco, La Costa Dorata o Monte Atrox, ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo."

74

Aggiungete quanto segue all'inizio del paragrafo:

Entra in gioco: Se la missione LA QUESTIONE RIVENDICATORI è in corso, andate a 1.19

- IL RICHIAMO DELLA VALLE -

• ERRATA •

77.4

"Non c'è tempo di occuparsene ora, di Kasende: Scartate l'Anziano Cormak Wellers. Annotate **94.48** a 3 giornate da oggi sul Calendario."

DIVENTA

"Non c'è tempo di occuparsene ora, di Kasende: Scartate l'Anziano Cormak Wellers. Annotate **94.9** a 3 giornate da oggi sul Calendario."

NEW

84.3

Il testo alla fine del paragrafo si risolve solo completando *Tala* usando il *progresso*, e solo quando ci si trova a Capitombolo. Se così non fosse, rimuovete tutti i segnalini progresso da *Tala* (senza scartarla) e continuate a giocare.

87.2

"Potete decidere di passare subito alla fase Viaggiare e viaggiare verso un qualsiasi Luogo fino a 2 percorsi di distanza (fiumi compresi), ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo."

DIVENTA

"Potete decidere di passare subito alla fase Viaggiare. **Se lo fate, viaggiate** verso un qualsiasi Luogo fino a 2 percorsi di distanza (fiumi compresi), ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo."

NEW

90.2

Alla fine del paragrafo, aggiungete:

Riponete il Verdesiano Misterioso nel set Generale.

NEW

90.3

Alla fine del paragrafo, aggiungete:

Riponete il Verdesiano Misterioso nel set Generale.

92.1

Subito prima del testo blu, aggiungere:

"Se non avete SALVATO KASENDE, non mescolate Kasende, Cacciatrice Esperta nel mazzo percorso."

NEW

92.3

"Esaurite ogni Flora."

DIVENTA

"Esaurite ogni Flora **tranne il Verdesiano Misterioso.**"

94.1

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

La missione BISCOTTI EXPRESS si conclude.

94.3

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

Annotate 94.4 a 6 giornate da oggi sul Calendario.

94.4

"La Missione **INVASIONE - FASE I** è conclusa. Ottenete **INVASIONE - FASE II**. Annotate **94.5** a 6 giornate da oggi sul Calendario."

DIVENTA

"La Missione **INVASIONE - FASE I** è conclusa. Ottenete **INVASIONE - FASE II**. Annotate **94.5** a **7** giornate da oggi sul Calendario."

94.5

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

Se FRATELLO PERDUTO, CIBO PER VERMI, IN VIAGGIO (ROVINE ALLUVIONALI) e/o IN VIAGGIO (MARESE DELLA RINASCITA) è in corso, si conclude. Dovete abbandonare i vostri piani e recarvi subito a Guglia per dare una mano.

94.6

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

La missione LA QUESTIONE RIVENDICATORI si conclude.



- IL RICHIAMO DELLA VALLE -

• ERRATA •

ERRATA SUL REGOLAMENTO

Pagina 14 "Riposare":

"Poi, il suo turno termina e quel ranger subisce un ammontare di fatiche pari al numero di ferite possedute (si veda Ferita a pagina 22). Quel ranger non può effettuare altri turni per il resto del round".

DIVENTA

~~"Poi, il suo turno termina e quel ranger subisce un ammontare di fatiche pari al numero di ferite possedute (si veda Ferita a pagina 22). Quel ranger non può effettuare altri turni per il resto del round".~~

Pagina 15 "Fase 4: Gestione":

All'elenco puntato, aggiungete:

Subire fatiche dalle ferite: Il ranger subisce un ammontare di fatiche pari al numero di ferite che possedute.

Pagina 16 "Vincolare con l'Energia":

Alla fine del paragrafo, il testo tra parentesi dovrebbe essere "(nemmeno se **potesse** vincolare impegno in altro modo)".

Pagina 19 "Esempio di una Prova":

Il *Boschetto Infestato* nell'esempio ha presenza **1**, non 2.

Pagina 22 "Riposare":

"Per ciascuna ferita subita, il ranger subisce 1 fatica ogni volta che riposa durante il round."

DIVENTA

"Per ciascuna ferita subita, il ranger subisce 1 fatica ogni volta che riposa durante il round **durante la fase di Gestione.**"

Pagina 26 "Canalizzatore"

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

DIVENTA

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

Pagina 26 "Manifestazione"

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

DIVENTA

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

Pagina 31 "Scambiare Ricompensa"

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

DIVENTA

"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."



EARTHBORNE
RANGERS

- IL RICHIAMO DELLA VALLE -

• ERRATA •





Tollin Lang, Scultore

61

1



Inondazione
Aggiunta / Acqua

1



Inondazione
Aggiunta / Acqua

1

Ruolo

Guardiano



3 3R

Amichevole.

SP1 + **Sviala** [2] la fauna locale con la scultura cinetica di Tollin. Esaunisci un ammontare di Esseri pari al risultato diviso 2.

Completa **A** o **☆**: 61



Esaunisci un Predatore attivo. >> Colloca su Tollin un ammontare di ☆ pari alla presenza di quel Predatore.



Se il numero di segnalini inondazione sulla carta con questa Aggiunta è maggiore della sua presenza, scarta quella carta. >> Ogni ranger subisce 3 fatiche.



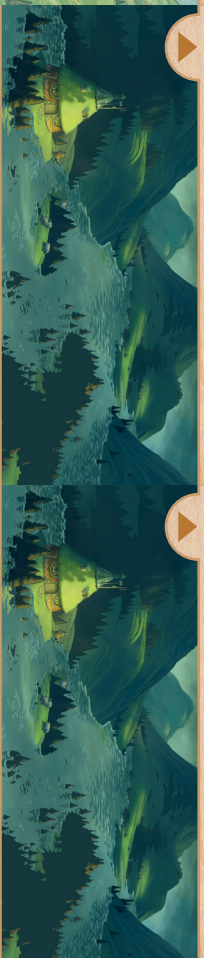
Se il numero di segnalini inondazione sulla carta con questa Aggiunta è maggiore della sua presenza, scarta quella carta. >> Ogni ranger subisce 3 fatiche.



Colloca 1 segnalino inondazione sulla carta con questa Aggiunta.



Colloca 1 segnalino inondazione sulla carta con questa Aggiunta.



Risposta: Quando questa Aggiunta entra in gioco, o quando la carta con questa Aggiunta lascia il gioco senza essere stata completata, assegna questa Aggiunta all'Essere del mazzo percorso con la presenza maggiore che non ha già una Inondazione assegnata. Spostate quella carta lungo la via. Se non ci sono carte a cui assegnarla: 1,06

Risposta: Quando questa Aggiunta entra in gioco, o quando la carta con questa Aggiunta lascia il gioco senza essere stata completata, assegna questa Aggiunta all'Essere del mazzo percorso con la presenza maggiore che non ha già una Inondazione assegnata. Spostate quella carta lungo la via. Se non ci sono carte a cui assegnarla: 1,06

Alle Prewick

GUGLIA - 6 DI 6

©2022 EBG

Kevin Simonet

GENERALE - 12 DI 15

©2022 EBG

Kevin Simonet

GENERALE - 13 DI 15

©2022 EBG

Kevin Simonet

©2022 EBG

4 PILASTRI

3R



Scarta 1 pilastro. Se non ci sono pilastri su questo Luogo, il ponte crolla. >> Ogni ranger subisce 1 ferita. Passate subito alla fase Viaggiare e viaggiate verso La Cittadella di Cipresso.

Jajang Sopandi

LUOGHI - 28 DI 37

©2022 EBG



4R

PER + **Esplora** l'insediamento costruito a ridosso del picco vertiginoso. Perlustra un ammontare di carte percorso pari al risultato, poi pesca 1 carta percorso.

Rob Laskey

LUOGHI - 37 DI 37

©2022 EBG

1 CON

Minaccia di Umbra
Momento / Esperienza



Per ogni Essere, puoi decidere di spostarlo. Poi, risolvi un effetto sfida su un Essere a tua scelta. Risolvi questo effetto anche se quell'Essere è esaunto. Arrota la lingua e soffi, producendo un fischio squillante. Un attimo dopo, il cielo si oscura e tutti quanti fuggono terrorizzati. Umbra ha risposto alla tua chiamata.

Wayne O'Connor & Cory DeVore

©2022 EBG

1 CON

Minaccia di Umbra
Momento / Esperienza



Per ogni Essere, puoi decidere di spostarlo. Poi, risolvi un effetto sfida su un Essere a tua scelta. Risolvi questo effetto anche se quell'Essere è esaunto. Arrota la lingua e soffi, producendo un fischio squillante. Un attimo dopo, il cielo si oscura e tutti quanti fuggono terrorizzati. Umbra ha risposto alla tua chiamata.

Wayne O'Connor & Cory DeVore

©2022 EBG

Ponteverde
Luogo / Acqua / Sentiero

2

Capitombolo
Luogo / Cardine / Montagna / Acqua / Sentiero

1

RICOMPENSA - 17 DI 31

ARMONISTA - 1 DI 14

Invasione Segreta

Missione / Storia

Cercate tracce dei rivendicatori per farvi un'idea di quanti potrebbero infestare la Valle.

Composizione Mazzo Percorso: Se vi trovate in un Luogo non Cardine, prima di aggiungere le carte del set La Valle al mazzo percorso, cercate 5 Rivendicatori Cercatori nel set Generale e mescolateli nel set La Valle.

Mentre vi trovate in un Luogo non Cardine, questa Missione ottiene la prova seguente:
PER + : **Cerca** tracce di queste strane creature. Perlustra un ammontare di carte percorso pari al risultato moltiplicato 2. Metti in gioco ogni Rivendicatore che perlustri.

Completate un Rivendicatore
Cercatore:  1,10

MISSIONE - 14 DI 34

©2022 EDC

Attirare

Missione / Secondaria

Stirate uno dei mega-predatori della Valle usando delle prede come esca.

Quando una Preda viene completata, mettetela da parte.

Arrivate in un Luogo mentre la presenza complessiva delle Prede messe da parte è almeno 5:  1,42



Se c'è almeno 1 Preda messa da parte e almeno 2 Predatori attivi, esaurisci quei Predatori. >> Riponi nella collezione una Preda messa da parte.

MISSIONE - 29 DI 34

©2022 EDC

Nel Nido

Missione / Storia

Intrufolatevi nel nido dei rivendicatori e cercate di scoprire cosa stanno facendo nella Valle.



ROVINE ALLUVIONALI

Invece dei paragrafi che doveste leggere per questo Luogo, leggete  1,16.

Quando una Lana di Rivendicatore viene completata mentre vi trovate alle Rovine Alluvionali, collocate 1  su questa Missione.

Ci sono 3  su questa Missione:  1,17

MISSIONE - 18 DI 34

©2022 EDC

Soccorso

Missione / Secondaria

Avete trovato la persona scomparsa? Portatela al sicuro più in fretta che potete.

Inizio della Giornata:  1,47

L'oggetto di questa Missione ottiene persistente.

Quando l'oggetto di questa Missione viene completato, risolvete invece gli effetti seguenti:

Completa : Si mette male! Siete costretti a fermarvi qui per riposare:  1,48

Completa A: Scartate tutti i  da questo Essere. Resta in gioco. Non leggete il suo paragrafo.

Arrivate a una Stazione Ranger:  1,46



Se non ci sono Predatori attivi: >> Cerca un Predatore dalla cima del mazzo percorso e degli scarti e mettilo in gioco.

MISSIONE - 32 DI 34

©2022 EDC

Invasione - Fase I

Missione / Storia

Le strane creature note come "Rivendicatori" stanno sciamando per la Valle. Ogni giorno ce ne sono sempre di più.

Composizione Mazzo Percorso: Controllate quante giornate sono passate da quando avete ricevuto questa Missione. Se il Luogo verso cui avete viaggiato possiede almeno un tratto tra quelli indicati dal numero di giornate trascorse, cercate 3 Rivendicatori Cercatori nel set Generale e mescolateli nel mazzo percorso.

0-2 giornate: Rovine

3-4 giornate: Rovine, Foresta

5-6 giornate: Rovine, Foresta, Montagna

MISSIONE - 25 DI 34

©2022 EDC

Invasione - Fase II

Missione / Storia

I rivendicatori sono ovunque. E sembra abbiano cominciato a nidificare.

Composizione Mazzo Percorso: Se il Luogo verso cui avete viaggiato possiede almeno un tratto tra Rovine, Foresta o Montagna, cercate un *Embrione di Rivendicatore* nel set Generale e mescolatelo nel mazzo percorso. In ogni caso, controllate quante giornate sono passate da quando avete ricevuto questa Missione e cercate nel set Generale un ammontare di *Rivendicatori Cercatori* sulla base delle giornate trascorse e mescolateli nel mazzo percorso.

0-2 giornate: 1 Rivendicatore Cercatore

3-4 giornate: 2 Rivendicatori Cercatori

5-6 giornate: 3 Rivendicatori Cercatori

MISSIONE - 26 DI 34

©2022 EDC

Cumuli a Incudine

Mieto / Avverso



Gestione: Girate questa carta.



Scarta 1  da ogni carta percorso e da ogni luogo.



Un rombo di tuono mette una creatura sul chi vive. Ripristina un Predatore o una Preda.

METEO - 6 DI 8

©2022 EDC