



ISTINTI PREDATORI

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.

1. ISTINTI PREDATORI

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

Il ghiaino schiocca sotto i piedi a ogni passo mosso via da Guglia al fianco dell'Anziana Orlin. Avete appena terminato di incontrarvi con tutti gli Anziani della Valle. Un'adunanza come questa è cosa rara, ma il problema la giustifica: una delle specie di biofusi della Valle, il guastante caustico, è diventata improvvisamente più numerosa e sta cominciando a migrare verso sud.

Gli Anziani sono preoccupati, e anche voi lo siete. È cosa nota che i guastanti sono soliti digerirsi tutto quello di vivente che si trovano davanti. Fintanto che restano nel profondo del bosco fanno la loro parte nell'ecosistema, ma così vicini ai civili potrebbero costituire un pericolo notevole. Di recente, un esemplare in particolare ha iniziato a vagare attorno a Guglia e ad altri insediamenti, e i vostri vicini sono in ansia: pensano sia solo una questione di tempo prima che rapisca qualcuno con la sua lingua prensile.

Siete d'accordo con gli Anziani che qualcosa bisogna fare: il cosa, è stato stabilito che sarete voi stessi a deciderlo. Prima però, dovrete trovare il guastante.

Ottenete la carta missione **ATTIRARE (GUASTANTE CAUSTICO)**. Mentre questa missione è attiva, potete mettere da parte Prede e Predatori (potete metterli in gioco nell'ambiente circostante assegnati a faccia in giù al *Guastante Caustico*)

L'Anziana Orlin vi scorta fino al confine di Guglia, si volta e vi fa un cenno solenne con il capo.

"Non sarà un compito semplice, ma l'Anziana Thrush ha parlato molto bene di voi e di quell'altra recluta, Kal Iver: sono sicuro che qualcuno di voi saprà gestire la cosa." Vi indica un punto oltre l'isola. "Il guastante è stato visto gironzolare per la regione, e lo fa anche abbastanza spesso. Sono convinta che troverete un modo per stanarlo ovunque vi dirigiate: scegliete pure la strada che vi sembra più giusta."

I ranger scelgono uno dei quattro Luoghi collegati a Guglia da sentieri non Fiume. Mettete in gioco la carta Luogo appropriata e la carta *Meteo Acquazzone* nell'ambiente circostante.

Componete il mazzo Percorso mescolando il set terreno del sentiero che collega Guglia al Luogo scelto, e aggiungete 3 carte dal set **La Valle**. Collocatelo sopra l'ambiente circostante.

Poi, 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.

E questo conclude la preparazione: siete pronti per giocare! Stanate il guastante caustico e trovate un modo per renderlo innocuo per sempre.

1.42

Vi nascondete in una piccola macchia di alberi, e aspettate che il guastante appaia. La vostra esca resta lì, e nessuno sembra volerla. Iniziate a credere che vi troviate nel posto sbagliato, quando improvvisamente uno degli alberi accanto a voi si scuote.

Il biofuso è enorme. Pensavate fosse un altro albero... e invece è solo una delle sue gambe torreggianti. Con una strana grazia aliena, si muove verso l'esca.

Girate la carta **ATTIRARE (GUASTANTE CAUSTICO)** sul suo lato **AFFRONTARE**. Mettete in gioco il *Guastante Caustico*.

I RANGER SCELGONO:

A. Liberare l'esca prima che il guastante la raggiunga:

Mescolate tutte le Prede e Predatori messi da parte, poi pescatene 1 e mettetela in gioco a portata di un ranger a vostra scelta.

B. Lasciate che il guastante prenda l'esca:

Mescolate tutte le Prede e Predatori messi da parte, poi pescatene 2 e assegnatele al Guastante.

» Continuate a leggere:

Rimescolate le Prede e Predatori restanti nel mazzo Percorso.

Ora dovete decidere come è meglio gestire questa creatura. Potete uccidere il guastante e liberare la Valle dalla sua minaccia, o potete cercare di legare con esso. Forse, arrivando a comprenderlo meglio, potrete trovare un modo per tenere lui e i suoi fratelli a bada, ed evitare che facciano del male agli abitanti della Valle.

1.43 AFFRONTARE ▲

La lingua del guastante caustico schiocca in vostra direzione, ma vi levate di mezzo all'ultimo minuto. Con tempismo perfetto, vi aggrappate a una delle sue gambe e iniziate ad arrampicarvi sul suo dorso.

A quel punto, arroccati tra la sua lingua acida e le fauci fameliche, vi lanciate verso uno dei lembi di pelle flaccida alla base del suo torace. Lo afferrate e stringete, e il guastante si immobilizza di colpo.

Avevate ragione: il guastante è sensibile alla pressione in certi punti del corpo. Man mano che sperimentate, vi rendete conto che con un po' di tempo e pazienza potrebbe essere possibile domare il guastante. E anche se forse la domesticazione sembra qualcosa di improbabile, questa tecnica dovrebbe perlomeno consentirvi di condurli fino al confine della Valle.

Terminate la Giornata.

1.44 AFFRONTARE ☆

Con un tremendo guaito, il guastante crolla a terra. Osservate la vostra opera con un'espressione cupa.

Mentre state lì a guardare, l'occhio vi cade sulla foresta tutt'intorno: prima, quando il guastante era vivo, era silenziosa e deserta, ma ora la vita sembra già fare ritorno. Scoiattoli e uccellini iniziano a fare capolino, e vi sembra perfino di scorgere un paio di artilopi spuntare cauti da dietro un albero. Gli abitanti della Valle, come anche le sue creature, saranno più sicure e felici grazie a quello che avete fatto oggi.

Terminate la Giornata.



FINE DELLA GIORNATA

SE AVETE COMPLETATO ATTIRARE (GUASTANTE CAUSTICO), 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:

Le gambe vi bruciano e gridano a ogni passo che fate. Arrivate al punto in cui vi è chiaro che non potete andare oltre. Vi afflosciate contro una roccia, il petto appesantito da profondi e affannosi respiri. Sapete che non potete affrontare il guastante in questo stato. Ma poi, sentite il tonfo di alcuni tronchi più avanti... oh no!

Un guastante schizza fuori dalla boscaglia. Vi preparate ad affrontarlo, ma improvvisamente il biofuso si ferma solo qualche metro più avanti. La sua lingua sta penzolando sotto di lui, e sembra muoversi per attaccare.

"Ehilà!" Guardate in alto, e vedete una figura che cavalca il guastante. È Kal Iver, la recluta che è diventata ranger poco prima di voi. "Sembra che abbiate bisogno di un passaggio. Vieni fuori che questi così non son poi così difficili da ammansire, se si sa quello che si sta facendo."

Accettate il passaggio, non senza una certa stizza. Quel che è peggio, è che per tutto il viaggio di ritorno vi tocca ascoltare Kal vantarsi della sua impresa.

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

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

Mugugnate a ogni passo, il sangue sgorga attraverso i bendaggi improvvisati. Vi accasciate contro una roccia senza riuscire a sedare un sospiro. Avete fatto del vostro meglio, ma in questo stato non potete certo affrontare il guastante.

Vi accampate per la notte. Siete lì che vi cambiate le bende, quando sentite qualcosa avvicinarsi dal sentiero. Guardate in alto, e vedete una figura che cavalca il guastante. È Kal Iver, la recluta che è diventata ranger poco prima di voi, che se lo porta in giro afferandolo per la lunga lingua prensile.

"Ehilà!" Lascia andare la lingua e si unisce a voi. Nel farlo, si toglie i guanti intrisi e rovinati dall'acido. "Guardate qua cosa porterò all'avamposto biologico! Scommetto che ora siete contenti che gli Anziani non abbiano assegnato questa missione soltanto a voi, eh? Spero che non vi dispiaccia se per questa notte vi faccio compagnia... sapete, portarsi appresso questo animaletto costa fatica."

Accettate di farlo restare non senza una certa stizza. Siete sicuri che vi toccherà ascoltare Kal vantarsi della sua impresa per tutta la notte.

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

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

Un grido e poi un tonfo. Sangue sulla terra. Pessimo segno.

Le vostre priorità sono cambiate di colpo: qui occorre agire subito. Il guastante potrà aspettare. Iniziate a preparare le bende e lanciate un segnale per chiedere aiuto a qualche altra pattuglia. Ben presto, altri ranger vi raggiungono e vi conducono tutti al sicuro.

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

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:

Arrancate mentre vi manca l'aria cercando di proteggervi alla meglio. Vi siete spinti al limite, ma il guastante è un avversario troppo formidabile. Lo sforzo vi ha lasciato esausti, e sapete che a continuare così potreste finire col diventare il prossimo pasto del biofuso. Dovete riposare: domani sarà un altro giorno, e forse qualche altro ranger potrebbe avere avuto più fortuna di voi.

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

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

Nel bel mezzo del caos, una lingua viscosa vi si avvolge attorno. Siete stati afferrati dal guastante! L'acido della sua lingua vi brucia la pelle, e piano piano venite trascinati verso le sue fauci. Dovete agire in fretta! Usando tutte le vostre forze, vi strappate dalla presa del guastante e tornate a terra.

Imboccate la prima apertura nella boscaglia che vedete e fuggite. Dovete riposare: domani sarà un altro giorno, e forse qualche altro ranger potrebbe avere avuto più fortuna di voi.

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

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

Un grido e poi un tonfo. Sangue sulla terra. E il guastante non aspettava altro: la sua lingua scatta come una frusta, afferra, inizia a trascinare verso di sé la preda.

Rendendovi conto del terribile pericolo, vi lanciate in avanti al salvataggio. Liberare la preda del guastante, e nel farlo crollate tutti rovinosamente a terra. Il guastante annaspa, e voi usate questa opportunità per fuggire lontano, fino a che non vi troviate abbastanza lontani dal biofuso da essere al sicuro.

Ma non c'è tempo da perdere, perché le ferite sono troppo profonde. Iniziate a preparare le bende e lanciate un segnale per chiedere aiuto a qualche altra pattuglia. Ben presto, altri ranger vi raggiungono e vi conducono tutti al sicuro.

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

