



UNA PERSONA SCOMPARSA

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. UNA PERSONA SCOMPARSA

Le acque increspate del Pinnargento si infrangono regolari contro la prua di nerbofrasso. Dalla barca e attraverso la foschia della pioggia, la banchina del fiume vi appare vuota: di Ren Kobo e del suo inconfondibile carro, non c'è traccia. È una settimana buona che il mercante di Messipia ha mancato il consueto appuntamento al suo mercato a ovest di Guglia: la gente inizia a preoccuparsi.

Ieri, uno dei pescatori ha trovato una cassa sulle rive del Pinnargento, un po' più a sud di Biancocielo e l'ha portata dai Ranger. Ren non è l'unico a fare uso di casse del genere, ma può essere davvero una coincidenza? Lyn Mira si è offerta di prestarvi una delle sue canoe in modo da poter condurre una rapida ricerca sul fiume.

Ottenete la carta Ricompensa *Canoa di Nerbofrasso*. Un Ranger può aggiungerla immediatamente al suo mazzo al posto di due carte di sua scelta.

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

La pioggia è impietosa, le rive in questi giorni sono sempre più gonfie. Cercare qui, dove la cassa è stata rinvenuta, è una possibilità... ma se Ren è stato preso dalla corrente, potrebbe trovarsi ovunque più a valle.

Il fiume si divide ad abbracciare l'isola su cui si erge Guglia. Dato il numero di persone che abita quell'area, è sicuro che qualcuno sappia qualcosa. Ma se Ren è finito oltre Guglia, potrebbe essere finito tra i detriti delle Rovine Alluvionali. Sono tutti e due ottimi posti dove iniziare un'indagine.

I RANGER SCELGONO:

A. Restate qui. La ricerca comincerà da Biancocielo:

Dopo aver tirato a riva la canoa, proprio lì dove i pescatori vi hanno indicato, iniziate a cercare tra la boscaglia. Se ci sono mai state, la pioggia ha cancellato tutte le impronte dalla riva... ma alcune ramaglie rotte e scostate vi fanno pensare che qualcosa di grosso sia passato tra i cespugli. Qualcosa come il carro di Ren? Questo è senza dubbio un buon segno! Decidete di continuare su questo sentiero.

Mettete in gioco la carta Luogo *Biancocielo* e la carta Meteo *Acquazzone* nell'ambiente circostante.

B. Meglio andare a Guglia. Forse qualcuno li ha visto Ren:

Pagiate seguendo la corrente per qualche ora, disturbando il flusso del fiume solo per evitare l'occasionale spazzatossine che vi trovate davanti tra la pioggia.

Girate attorno a un'insenatura e vi trovate Guglia davanti: all'inizio è nient'altro che un fioco contorno oltre la foschia della pioggia. Ma mentre vi avvicinate, una serie di figure agitate si rivelano nella coltre: vi fanno cenno di avvicinarvi alla costa. Una donna, ammantata di un poncho bello spesso, vi saluta e vi aiuta ad approdare la canoa sul ghiaino. "Che gioia vedervi! Siete voi che state cercando Kobo? Forse è il caso che diate un'occhiata a questo..."

Vi conduce a un mucchio di casse impilate sulla riva e vi indica il bosco: "Abbiamo trovato delle impronte in un'area riparata più avanti, ma non siamo in grado di seguirle. Potete pensarci voi?"

Mettete in gioco la carta Luogo *Guglia* e la carta Meteo *Acquazzone* nell'ambiente circostante.

C. I detriti delle Rovine Alluvionali nascondono qualcosa. Andate lì:

Pagiate seguendo la corrente per la maggior parte della giornata, disturbando il flusso del fiume solo per evitare l'occasionale spazzatossine che vi trovate davanti tra la pioggia.

A un certo punto, la corrente rallenta e il fiume si allarga in un gigantesco ventaglio. I tronchi di alberi morti e le rovine sparse di antiche strutture punteggiano il campo di detriti che il Pinnargento ha accumulato quaggiù. Non vi ci vuole molto per notare qualche segno del passaggio di Kobo: non solo trovate diverse casse, ma notate un pezzo strappato del suo poncho affisso come un segnale a una frasca. Ren di certo sapeva di essere in pericolo, e sapeva anche che qualcuno sarebbe venuto a cercarlo. C'è da sperare che tutti gli altri suoi segnali siano così facili da trovare come questo qui.

Mettete in gioco la carta Luogo *Rovine Alluvionali* e la carta Meteo *Acquazzone* nell'ambiente circostante.

»» Continuate a leggere:

Ottenete la carta Missione **RICERCA (REN KOBO)** (mettete in gioco questa carta nell'ambiente circostante e assegnatevi Ren Kobo a faccia in giù).

Componete il mazzo Percorso mescolando il set **Fiume** con quello del Luogo in cui siete arrivati (come descritto a pagina 15 del Regolamento). 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.

1.45 RICERCA

Vi ostinate attraverso un boschetto particolarmente denso e spuntate in una rada piena di animali. Non vi notano subito: sono troppo occupati a sgraffignare i contenuti di un carro rovesciato. È quello di Ren Kobo! Vi guardate attorno e ben presto notate il mercante che si nasconde dietro a un masso.

Il suo sguardo incrocia il vostro e vi fa vigorosamente "no" con un gesto. Sembra abbia paura. Davvero? Paura di questi animaletti? Di un branco di erbivori? Forse Ren non ha ben presente cosa costituisce un pericolo e cosa no.

I RANGER SCELGONO:

A. Entrate nella rada e scacciate gli animali che circondano Ren:

Il vostro passo è sicuro, ma assai brusco. Gli erbivori vi notano e schizzano via... e nel farlo vi giunge all'orecchio qualcosa che non avreste avuto sentire. Il mercante mugugna: "No, ma siete matti?! Vi vedrà!"

Non fate nemmeno in tempo a guardare verso la roccia, che un'ombra cala su di voi. Solo una creatura in tutta la Valle è grande abbastanza da proiettare un'oscurità del genere... Dovete assolutamente portare Ren (e voi stessi) al sicuro il più in fretta possibile!

Cercate *Umbr*a nel set **La Valle** e mettetela in gioco.

B. Cercate di avvicinarvi a Ren di soppiatto, senza spaventare le creature:

Sgattaiolate acquattati accanto agli animali, lasciandoli in pace a sbocconcellare i possedimenti di Ren. Vi avvicinate a lui e gli chiedete perché se ne stia così nascosto. Lui, di tutta risposta, punta nervosamente verso il cielo.

"Umbr!" sibila, "ho visto quella dannata irix volteggiare qui sopra la rada. Di sicuro è lì che aspetta solo che esca dal mio buco."

Gli dite che potete tenerlo al sicuro. Vi preparate a portarlo a una stazione ranger il prima possibile.

Ciascun ranger cerca una Preda dalla cima del mazzo percorso e la mette in gioco a sua portata. Se c'è solo un ranger, quel ranger cerca due Prede.

Poi, cercate *Umbr*a nel set **La Valle** e mescolatela nel mazzo percorso.

»» Continuate a leggere:

La missione **RICERCA (REN KOBO)** si conclude. Ottenete la carta missione **SOCCORSO (REN KOBO)**. Mettete in gioco *Ren Kobo*, *Mercante* a portata di un ranger a vostra scelta. Assegnategli la carta **SOCCORSO**. Non leggete il suo paragrafo.

Dovete assolutamente portare Ren Kobo a una Stazione Ranger tutto d'un pezzo.

1.46 SOCCORSO

LEGGETE IL TESTO CORRISPONDENTE AL NUMERO DI SEGNALINI DANNO SU REN KOBO:

0-1 segnalini danno:

Avete viaggiato spalla a spalla con Ren Kobo, ma lui vi sembra più silenzioso del solito. Forse quell'incontro con l'enorme rapace l'ha lasciato più turbato di quello che sembra. A un certo punto, superate una collina e venite accolti dalla vista di una stazione ranger. Dieci minuti più tardi, il mercante se ne sta seduto con una ciotola di brodo caldo, cercando di asciugarsi di dosso la pioggia.

"Grazie," vi dice, "è per questo motivo che amo così tanto la Valle." Prende le vostre mani tra le sue, "piena di gente eccezionale, su cui puoi sempre contare anche senza chiedere nulla."

2-3 segnalini danno:

Le ferite di Ren Kobo lo hanno provato sempre di più a ogni passo. Finalmente, riuscite a scorgere il profilo di una stazione all'orizzonte. Dieci minuti dopo, siete al suo interno e il mercante se ne sta seduto con una ciotola di brodo caldo, cercando di asciugarsi di dosso la pioggia.

"Grazie," vi dice, "è grazie a gente come voi che amo così tanto la Valle." Prende le vostre mani tra le sue, ma poi una smorfia compare sul suo volto "Beh, sembra che questo vecchio scorfano non se ne tornerà tanto presto al suo mare... non con queste ferite."

» Continuate a leggere:

Ottimo lavoro ranger! Potete riposare tranquilli ora che sapete che la Valle è più sicura grazie al vostro duro lavoro.

Terminate la giornata.

1.48 SOCCORSO (★)

Ren Kobo tossisce, barcolla, poi cade in ginocchio. Anche se insiste a dire di stare bene, non ci vuole molto per capire che il vecchio di Messapia è nei guai. Ve lo caricate in spalla e lo alzate di peso: potete ancora portarlo al sicuro.

Assegnate *Ren Kobo, Mercante* a faccia in giù a un qualsiasi Ruolo. Mentre *Ren Kobo* è assegnato al Ruolo di un ranger, l'ingombro massimo di quel ranger è pari a 2.

Arrivate a una Stazione Ranger per disassegnare Ren Kobo da un Ruolo.

FINE DELLA GIORNATA

SE AVETE COMPLETATO RICERCA (REN KOBO), 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. Avete fatto del vostro meglio, ma in questo stato non potete essere d'aiuto a nessuno. Vi fermate, e vi accampate per la notte: in cuor vostro, sperate ancora che uno degli altri gruppi di ranger abbia trovato Ren Kobo.

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 essere d'aiuto a nessuno... e nemmeno viaggiare, finché non vi sarete un po' ripresi.

Una giornata più tardi, dopo aver fatto abbondante uso della vostra

esperienza in pronto soccorso, iniziate finalmente a sentirvi meglio, e improvvisamente sentite qualcuno che parla ad alta voce, più in là sul sentiero. Rispondete, e ben presto venite confrontati da un gruppo di ranger molto preoccupati.

Vi domandate come abbiano fatto a trovarvi così in fretta, e poi scorgete la loro guida. È Ren Kobo! Eravate sulla pista giusta, e poi Ren deve avervi trovato seguendo le orme al contrario. L'ironia della cosa non vi sfugge, ma l'aiuto non vi è sgradito.

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. Ren Kobo 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:

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. Ren Kobo vi è subito a fianco, ansimante.

"Abbiamo fatto tanta strada, e vi leggo negli occhi che questa notte non sarà quella in cui arriveremo a destinazione." Il mercante vi rivolge un debole sorriso, "la buona notizia è che penso che quell'enorme rapace vada a caccia solo di giorno, quindi penso che saremo al sicuro se ci accampiamo."

Vi aiuta a rimettervi in piedi e a prepararvi per la notte. Non potete dire di avercela fatta... ma almeno siete certi che Ren sarà al sicuro.

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 essere d'aiuto a nessuno... e nemmeno viaggiare, finché non vi sarete un po' ripresi.

Ren Kobo vi aiuta a rimettervi in piedi: "Non abbiamo ancora finito!"

Con una forza che non credevate avesse, il mercante vi aiuta a percorrere il sentiero. Sembra che questa volta a essere salvati sarete proprio 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. La ferita sembra davvero orrenda.

Ren Kobo accorre in un fiato: "Qui serve aiuto, subito!"

Arrivate anche voi per dare una mano, e ben presto un segnale luminoso illumina il cielo. Ben presto, altri ranger accorrono per portarvi tutti al sicuro.

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