



Ranger sono abituati ai lunghi viaggi e alle marce forzate. In ogni stagione, a prescindere dal tempo, i loro stivali coprono miglio dopo miglio

percorrendo le strade e i sentieri che collegano le comunità affidate alla loro protezione.

Che piacere, dunque, quando una fortezza è abbastanza prosperosa da poter fornire qualche fedele cavalcatura e nobile destriero!

Ora anche i villaggi più sperduti non sono più così remoti e i Ranger possono portare con loro equipaggiamento e strumenti che tornano utili sulle lunghe distanze.

Che spettacolo glorioso vedere queste nobili cavalcature saltare, impennarsi, trottare, scattare, galoppare e zigzagare, obbedendo ai comandi dei loro cavalieri senza esitazione. I Ranger non sono più degli stanchi viaggiatori che bussano alle porte delle comunità, bensì fiere compagnie che viaggiano con stile ed eleganza.

Come direbbe il poeta, la più nobile conquista dell'uomo è stata assicurarsi l'amicizia di questa fiera, focosa creatura, che condivide con lui le fatiche della guerra e la gloria della battaglia. Anche la determinazione dei mostri vacilla di fronte al rombo degli zoccoli che preannuncia l'arrivo di una carica.



COMPONENTI

♦ 3 Cronache (1 breve, 2 lunghe)



Frenate i Cavalli
(Breve)



La Caccia
(Lunga)



Il Grande Cervo
(Lunga)



♦ Carte Cavalcatura



♦ Carte Evento



♦ Carte Incombenza



♦ Segnalini
Resistenza



♦ Segnalini
Orma



♦ SCUDERIA ♦

Costo: 1 x 🍷

Per 1 azione, un Ranger nella Fortezza può pescare 2 carte Cavalcatura, sceglierne una da tenere e posizionarla accanto alla sua plancia Ranger.

Posiziona quindi sulla carta un numero

di segnalini Resistenza 🍷 pari al valore indicato.

Rimette poi l'altra carta in fondo al mazzo delle carte Cavalcatura.

•NOTA• Potete aggiungere la SCUDERIA a qualsiasi vostra partita, qualunque Cronaca o Missione decidiate di giocare.



♦ LOCANDA NEI BOSCHI ♦

La Locanda nei Boschi è un Edificio da usare soltanto quando si gioca la Cronaca "Il Grande Cervo".

CAVALCATURE



roppo a lungo le fedeli cavalcature dei Ranger sono rimaste anonime. Da adesso in poi, avranno il loro legittimo posto nelle vostre partite di Oltre!



- ♦ Ogni Cavalcatore possiede una capacità che conferisce al suo cavaliere un'azione specifica o una modifica di un'azione esistente .
- ♦ Ogni Cavalcatore possiede un valore di Resistenza .



Quando un Ranger acquisisce una carta Cavalcatore, colloca un numero di segnalini Resistenza pari a quel valore sulla carta.

- ♦ Per usare la capacità della sua Cavalcatore, un giocatore deve rimuovere 1  dalla sua carta. Se non rimangono più , quella Cavalcatore non può più essere usata finché non recupera almeno 1 .
- ♦ La capacità di una Cavalcatore può essere usata soltanto UNA VOLTA durante un singolo turno, anche se la Cavalcatore possiede più segnalini .
- ♦ Un Ranger può possedere solo una carta Cavalcatore. Può tuttavia acquisirne una nuova, ma per farlo deve scartare quella vecchia.
- ♦ Le Cavalcatore possono recuperare i segnalini  tramite l'azione "Riposare", che viene modificata come segue.

♦ AZIONE RIPOSARE ♦

Se includete le Cavalcatore nelle vostre partite, l'azione Riposare viene modificata in questo modo:

- ♦ Il Ranger ottiene 1  e 1  (come di consueto).
- ♦ La sua Cavalcatore ottiene 1 , (non può superare il valore di Resistenza indicato sulla sua carta).

EVENTI E INCOMBENZE



Aggiungete le **15 nuove carte Evento** al mazzo Evento.

Consiglio: Alcuni Eventi Unici hanno un effetto duraturo; quando li pescate, potete tenerli da parte anziché scartarli per ricordarvene.



Aggiungete le **20 nuove carte Inconvenienze** ai mazzi corrispondenti (4 carte in ogni mazzo: Villaggi, Territori, Creature, Misteri, Incontri).

RANGER VETERANI

Se volete rendere la vostra avventura un po' più impegnativa, all'inizio della partita tirate il dado **Luogo** e applicate l'effetto indicato nella tabella accanto.

Se volete rendere la partita ancora più difficile, potete tirare il dado due volte per ottenere 2 effetti diversi e applicarli entrambi.

DADO

• EFFETTO •

1	I Ranger iniziano la partita senza alcuna  .
2	Luogo: Aggiungete 1 Inconvenienza (e quindi 1  .
3	Luogo: Aggiungete 1 Problema.
4	Perdete 1  .
5	Perdete 1  .
6	Ogni Ranger perde 1  .
7	Pescate e applicate 1 carta Evento.
8	Tirate il dado due volte e applicate entrambi i risultati. Se il risultato del dado è 8, ritirate il dado fino a quando non ottenete un numero diverso da 8.

•**AUTORI**• Antoine Bauza e John Grímph
•**CRONACHE**• Frenate i cavalli: Antoine Bauza
La Caccia: Gautier De Cottreau / Il Grande Cervo: Cédric Chaillot
•**ILLUSTRATORI DELLE CRONACHE**•
Vincent Dutrait, Jérôme Lereculey, Lionel Marty
•**COLORISTA DELLE CRONACHE**• Albertine Ralenti
•**PLAYTESTER**• Cyl e i membri de "La cafetière".



Edizione italiana a cura di GateOnGames
www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com
•**IMPAGINAZIONE**• Margherita Cagnola,
Martina Marzulli

•**TRADUZIONE**• Fiorenzo Delle Rupi
•**REVISIONE**• Edoardo Eibenstein per Fiammingo Games
•**SUPERVISIONE**• Mario Cortese

Distribuzione a cura di DungeonDice.it - www.dungeondice.it
GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.



Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?