

ERRATA



- IL RICHIAMO DELLA VALLE - • ERRATA •

Dicembre 2023

ERRATA SULLE CARTE

Il testo revisionato è indicato in **rosso**.

 **Inondazione** (Generale 12 di 15)
Rimpiazzate la prima frase dell'effetto "Risposta" con la seguente:
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 **non Ranger** o all'**Elemento non Ranger** con la presenza maggiore che non ha già una Inondazione assegnata.

 **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.

 **Minaccia di Umbra** (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.

 **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 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:

 **Inondazione** (Generale 12 e 13)
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"

 **Il Ponteverde** (Luoghi 28)
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."

 **Invasione - Fase I** (Missione 25)
La prima dell'elenco ora è:
"0-2 giornate:"

 **Invasione - Fase II** (Missione 26)
La prima dell'elenco ora è:
"0-2 giornate:"

 **Cumuli a Incudine** (Meteo 6)
Il testo dell'effetto giallo ora è:
"Scarta 1 progresso da ogni carta **percorso e da ogni carta luogo.**"

 **Tollin Lang, Scultore** (Guglia 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 RICHIAMO DELLA VALLE -

• ERRATA •

ERRATA SULLA GUIDA ALLA CAMPAGNA
(IL RICHIAMO DELLA VALLE)

Prima di leggere un paragrafo della Guida, controllate prima se il numero di quel paragrafo è annotato qui di seguito. Se è questo il caso, leggete la correzione. Il testo revisionato è indicato in **rosso**.

1.05	1.22	1.28	16.2	49.4	84.3	94.1	94.6
1.08	1.23	1.30	42	49.5	87.2	94.3	
1.09	1.24	1.31	42.2	74	92.1	94.4	
1.10	1.27	10	48.1	77.4	92.3	94.5	

 **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).”

1.05

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 •

1.22

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.”

1.27

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.

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.

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.**



- IL RICHIAMO DELLA VALLE -

• ERRATA •

NEW 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."

NEW 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

NEW 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 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 92.1

Subito prima del testo blu, aggiungere:

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

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.

NEW 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 16:

alla fine del paragrafo "Vincolare con l'Energia", il testo tra parentesi dovrebbe essere "(nemmeno se **potesse** vincolare impegno in altro modo)".

Pagina 19:

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

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 Ricompense"

"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."

