

OLTRE



'era una volta, un Impero bloccato in una guerra senza pietà contro il Re Stregone, che era l'alto sacerdote del Padre di Tutti i Mostri. L'Impero ne uscì vittorioso, ma al costo della sua integrità e, verso la fine, della sua esistenza. Dopo un'era di pace imperiale, le terre precipitarono in un'era oscura, piena di possedimenti frammentati, scaramucce infinite, religioni malevole, rovina e tristezza. Tuttavia, una tradizione imperiale non è ancora scomparsa: dalle loro fortezze e roccaforti, i Ranger perseguono instancabilmente la loro missione di sorvegliare gli abitanti del precedente Impero, esplorando le terre selvagge, unendo le comunità, combattendo i mostri e recuperando i tesori dell'Imperatore in modo che, un giorno, la speranza possa rinascere. Ora è il vostro turno di unirvi ai ranghi di questi coraggiosi Ranger! Oltre!*

**Oltre! È il grido di guerra dei Ranger*



COMPONENTI

 x1	 x100	 x25	 x25	 x77	 x11	 x16	 x5	 x1	 x1	 x8	 x12
Tabellone principale e laterale	Carte Incombenza	Carte Evento	Carte Problema	Carte Cronaca	Carte Incarico	Tessere Edificio	Dadi Professione	Dado Avversità	Dado Luogo	Segnalini Scudo	Segnalini Provvista
Regolamento e scheda riassuntiva	 x8	 x30	 x4	 x8	 x8	 x8	 x1	 x1	 x1	 x8	
Plance Ranger e le loro miniature	Segnalini Risorsa (5  5  5  5  e 10 )		Indicatori Salute	Segnalini Status	Segnalini Obiettivo	Cubi Successo	Indicatore Avversità	Indicatore Prestigio	Indicatore Difesa	Segnalini Danneggiato	

♦ OGGETTI SPECIFICI DELLE CRONACHE ♦

- x3 Segnalini Imp
- x2 Segnalini Servitore
- x1 Tessera Portale

- x1 Miniatura Drago
- x1 Tessera **FORTEZZA DEL DRAGO**
- x1 Segnalino Innamorato

- x1 Tessera Edificio Speciale: **TOMBA**
- x4 Tessere Obiettivo Speciale
- x1 Tessera **VILLAGGIO RIBELLE**

PREPARAZIONE

•NOTA• In questo regolamento, gli oggetti sono chiamati semplicemente con il loro tipo. Per esempio "Pescate 1 Incombenza" (al posto di "Pescate 1 carta Incombenza").

- 1 ♦ Posizionate il tabellone principale al centro del tavolo.
 - 2 ♦ Mettete il tabellone laterale accanto al tabellone principale.
 - 3 ♦ Mescolate i mazzi Problema ed Evento e posizionatele nelle apposite caselle sul tabellone laterale.
 - 4 ♦ Ogni giocatore sceglie una plancia Ranger e prende un indicatore Salute (♥). Poi posiziona questo indicatore nel primo spazio in cima alla barra Salute. Ogni giocatore prende la miniatura che corrisponde al suo Ranger e la posiziona sulla Fortezza. Ogni giocatore prende anche 1 Provvista e la posiziona accanto alla sua plancia Ranger.
 - 5 ♦ Posizionate l'indicatore Avversità sulla prima casella del tracciato Avversità sul tabellone laterale.
 - 6 ♦ Posizionate gli indicatori Prestigio e Difesa sulla casella 3 dei rispettivi tracciati.
 - 7 ♦ Posizionate tutte le tessere Edificio, con il lato costruzione a faccia in su, accanto al tabellone principale.
 - 8 ♦ Tenete tutte le varie Risorse, segnalini, dadi e la scheda riassuntiva a portata di mano.
-
- 9 ♦ Scegliete una Cronaca tra quelle a disposizione e posizionatele sulla sua casella, assicurandovi che le carte nella Cronaca siano nell'ordine corretto (come un libro chiuso: copertina in alto e poi i Capitoli, in ordine crescente).
 - 10 ♦ Scegliete un Incarico (3 livelli di difficoltà: facile, medio, difficile). Questi Incarichi hanno 3 Obiettivi, che sono separati dalla Cronaca, che vi renderanno più facile la vittoria se li completate.
 - 11 ♦ Prendete i due mazzi di Incombenze segnalati nella parte alta dell'Incarico scelto e mescolateli insieme per formare un mazzo. I tre mazzi rimanenti non verranno usati per questa partita.
 - 12 ♦ Posizionate 3 Incombenze (casualmente) su ognuna delle 8 caselle Incombenza sul tabellone principale (con il lato Diceria, ossia il retro della carta, a faccia in su).
 - 13 ♦ Posizionate le Incombenze rimaste nella loro casella sul tabellone laterale.



❖ GIOcate LA VOSTRA PRIMA PARTITA ❖

Oltre vi offre una cronaca speciale breve per introdurvi al gioco:

"Porte Aperte".

Questa Cronaca contiene 3 Incarichi specifici per le Cronache brevi.

È consigliabile utilizzare l'Incarico Medio "UN NUOVO INIZIO" per la vostra prima partita.



INTRODUZIONE

PREPARAZIONE AGGIUNTIVA PER LE PARTITE A 2 E 3 GIOCATORI

- ♦ In una partita a 3 giocatori, scegliete 1 Edificio dai 4 sottostanti,
- ♦ In una partita a 2 giocatori, scegliete 2 Edifici dai 4 sottostanti,



- ♦ Posizionate l'Edificio (o gli Edifici) scelto sulla casella (o caselle) all'interno della Fortezza, con il lato Costruito a faccia in su. Sono già stati costruiti e i Ranger beneficiano dei loro effetti sin dall'inizio della partita.



In questo gioco collaborativo, i giocatori sono dei coraggiosi Ranger che assistono gli abitanti di una Satrapia (una provincia amministrativa) di cui sono stati resi responsabili dai loro superiori. Devono ricostruire una Fortezza per assicurare la sicurezza e la tranquillità degli abitanti.

Ai Ranger viene dato un Incarico all'inizio della partita. Si tratta di istruzioni che sono state assegnate dai loro superiori. Completarlo sarà il miglior modo per vincere la partita.

Questo Incarico sarebbe facile da portare a termine se degli Eventi esterni non si mettessero sulla strada dei Ranger. Una storia, chiamata la Cronaca, si svilupperà durante la partita, aggiungendo nuove situazioni che i Ranger dovranno affrontare.

Lungo il cammino, i Ranger sperimenteranno delle Incombenze, delle brevi scene nelle quali dovranno riuscire a ottenere della fama per sé stessi (oppure no). Dovranno inoltre assistere le Comunità della Satrapia quando i Problemi le metteranno in pericolo, e dovranno affrontare tutti i tipi di Eventi imprevisti.

Se riusciranno a tenersi saldi, mantenendo il Prestigio e la Difesa della Fortezza intatti, raggiungeranno il capitolo finale della Cronaca e potranno terminare il racconto. Per un lieto fine, dovranno completare il loro Incarico al meglio delle loro capacità.

ELEMENTI DI GIOCO

IL TABELLONE

Il tabellone principale rappresenta la Satrapia dove sono stazionati i Ranger. È diviso in 9 zone: 8 Regioni e 1 Fortezza.



❖ LE REGIONI ❖



a Satrapia, come molte delle terre del precedente Impero, ospita una grande varietà di paesaggi, risorse naturali... e pericoli!

Le Regioni sono numerate da 1 a 8. Ogni Regione è adiacente ad altre 2 Regioni (quindi le Regioni su entrambi i lati di ogni angolo del tabellone sono adiacenti l'una all'altra, come le Regioni 2 e 3). Tutte le Regioni sono adiacenti alla Fortezza.

Ogni Regione ha una casella Comunità e una casella Incombenza.

♦ LE COMUNITÀ ♦



gni Regione ospita una Comunità, uomini e donne che lavorano e vivono le loro vite nella Satrapia, qualunque cosa succeda.

Ogni casella Comunità offre un'azione, a patto che non ci siano Problemi su di essa, nella propria Regione.



♦ OTTIENI I RISORSA.



♦ OTTIENI I DIFESA. I Ranger reclutano dei compagni d'arme per fortificare la guarnigione.



♦ OTTIENI I PRESTIGIO. I Ranger reclutano degli individui con delle qualità speciali: emissari, messaggeri, artigiani.



♦ SCAMBIA RISORSE. I Ranger possono scambiare qualsiasi quantità di Risorse, una per una.



♦ CURARE. I Ranger riottengono **TUTTA** la loro Salute (l'indicatore Salute viene rimesso in cima alla barra).

❖ LA FORTEZZA ❖



e Fortezze precipitarono nella disperazione dopo il collasso dell'Impero. Ricostruirle e ripristinare anche solo una frazione della loro gloria passata renderà orgogliosi i Ranger.

La Fortezza è la base dei Ranger. Occupa la parte centrale del tabellone principale e fornisce l'accesso a ognuna delle 8 Regioni della Satrapia.

La Fortezza contiene:

- ❖ 1 + Un tracciato Prestigio,
- ❖ 2 + Un tracciato Difesa,
- ❖ 3 + Un Magazzino,
- ❖ 4 + 12 caselle Costruzione,
- ❖ 5 + 4 caselle Torre.



La Fortezza fornisce a ogni Ranger un dado Professione permanente da ognuna delle 4 Professioni: Artigiano, Studioso, Soldato, Viaggiatore. I 4 simboli Professione sono mostrati sulla Fortezza come promemoria. Di conseguenza, i Ranger hanno (per l'intera durata della partita e a prescindere dalla loro posizione) almeno 1 dado per ognuna delle loro prove Professione.

♦ PRESTIGIO ♦



Il Prestigio è un riflesso del lavoro dei Ranger nella Satrapia: se svolgono bene i loro doveri, il loro Prestigio aumenterà. Altrimenti, diminuirà.

SE IL PRESTIGIO ARRIVA A 0: la partita termina immediatamente!

SE IL PRESTIGIO SUPERA 8: l'indicatore rimane sulla casella 8 e i Ranger ottengono invece 1 Tesoro. Questo può succedere al massimo 1 volta per round (ignorare il Prestigio in eccesso).



♦ DIFESA ♦



La Difesa rappresenta la qualità delle fortificazioni della Fortezza, le abilità della sua guarnigione e la sicurezza in generale nella Satrapia.

SE LA DIFESA ARRIVA A 0: la partita termina immediatamente!

SE LA DIFESA SUPERA 8: l'indicatore rimane sulla casella 8 e i Ranger possono rimuovere 1 Incombenza da una Regione a loro scelta. Questo può succedere al massimo 1 volta per round (ignorare la Difesa in eccesso).



♦ IL MAGAZZINO ♦

Il quadrato centrale della Fortezza è il Magazzino. Qui è dove tutte le Risorse guadagnate dai Ranger vengono conservate. Le Risorse nel Magazzino vengono condivise da tutti i Ranger. Non c'è limite al numero di Risorse che possono essere conservate nel Magazzino.

♦ CASELLE COSTRUZIONE ♦

La Fortezza permette inoltre ai Ranger di costruire un certo numero di Edifici nelle 12 caselle delineate intorno al Magazzino.

♦ CASELLE TORRE ♦

Le Torri possono essere costruite nei 4 angoli della Fortezza. Ogni Torre è collegata alle 2 Regioni adiacenti e le rende sicure (vedere "Costruire una Torre", pagina 14).

RANGER

Oltre a un nome e un'illustrazione, ogni Ranger ottiene un Dado da una delle 4 Professioni, una Capacità e una barra Salute.



PROFESSIONE Ogni Ranger ottiene un dado Professione da una delle 4 Professioni: Soldato (♣), Artigiano (♠), Studioso (♣) o Viaggiatore (♠).

CAPACITÀ Ogni Ranger ha una Capacità. Tutte le Capacità sono descritte a pagina 16.

SALUTE La Salute di un Ranger (♥) rappresenta la sua energia e la sua capacità di superare gli ostacoli che si trovano lungo il suo cammino. La Salute del Ranger ha un valore massimo (4 o 5, a seconda del Ranger), e un valore minimo (0).

LIMITE FATICA Sulla barra Salute è rappresentata una soglia della Fatica. Quando l'indicatore Salute di un Ranger scende a questo limite (o al di sotto), non può più usare la sua Capacità. Il Ranger riacquista l'uso della sua Capacità non appena l'indicatore Salute torna al di sopra del limite Fatica.

Quando il livello di Salute è 0, non è possibile scendere ancora più in basso. Il Ranger non può più usare i lati Sforzo del dado Professione.



RISORSE

Ricostruire una Fortezza e proteggere le strade e i villaggi per tutta la Satrapia richiede molti sforzi, così come dei materiali di buona qualità.

Ci sono 5 tipi di Risorse in Oltre:



PIETRA rappresenta le Risorse minerali (rocce, gemme, metallo grezzo, ecc.)



PELLICCIA rappresenta le Risorse animali (pelliccia, pelle, lana, ecc.)



PIANTA rappresenta le Risorse a base vegetale (legno, piante, erbe medicinali, ecc.)



FUOCO rappresenta le Risorse combustibili (olio, carbone, ecc.)



TESORO rappresenta gli oggetti prodotti dall'uomo (denaro, gioielli, ecc.)
•NOTA• Un Tesoro non può sostituire un'altra Risorsa.

Le Risorse sono usate principalmente per costruire Edifici e Torri, per risolvere certi Problemi oppure per affrontare situazioni specifiche nelle Incombenze e nelle Cronache.

♦ LE RISORSE VENGONO CONDIVISE ♦

Non appena un Ranger ottiene una Risorsa, la posiziona immediatamente nel Magazzino. Ora può essere usata da qualsiasi Ranger. Una volta che un Ranger perde o spende una Risorsa, la rimuove dal Magazzino. Non c'è limite al numero di Risorse nel Magazzino, ma la quantità di ogni Risorsa è limitata (10 per Tesoro e 5 per le altre Risorse).

PROVVISTE

Gli Incarichi portano i Ranger sulla strada, a volte per tanti giorni e notti. Riempire bene le loro bisacce li aiuta a riprendersi durante le pause.



A differenza delle Risorse, che vengono condivise, le Provviste sono individuali. Ogni giocatore conserva i suoi segnalini Provvista di fronte a sé.

Le Provviste aiutano i Ranger a fare due cose:

- ♦ Spendendo 1 Provvista, un Ranger può ritirare 1 volta tutti o una parte dei dadi Professione a sua scelta durante una prova (vedere "Prova Professione", pagina 8). Il nuovo risultato sostituisce il tiro precedente.
- ♦ Spendendo 2 Provviste, un Ranger può effettuare un'Azione Bonus (vedere "Azione Bonus", pagina 14).

Un Ranger può spendere delle Provviste solo per se stesso. È possibile spendere una Provvista per ritirare i dadi e poi spendere un'altra Provvista per ritirare tutti o una parte degli stessi dadi.

Un Ranger non può avere più di 3 Provviste. Se un Ranger ne guadagna di più, ignora quelle in eccesso.

EDIFICI



istrutturare la Fortezza di cui sono responsabili è uno degli impegni a lungo termine dei Ranger. Riparare le mura e costruire degli edifici renderà la vita migliore per tutti i suoi occupanti.

Ogni Edificio ha due lati:



♦ LATO COSTRUZIONE ♦

Il lato Costruzione mostra in alto le Risorse necessarie per costruire l'Edificio (1), e in basso a destra una descrizione dei benefici che fornirà una volta girata la tessera (2).



♦ LATO COSTRUITO ♦

Una volta costruito, l'Edificio viene posizionato su una casella vuota nella Fortezza, con il lato Costruito a faccia in su. I benefici che fornisce sono elencati sulla tessera (3).

Fate riferimento a pagina 16 per una descrizione dettagliata di ogni Edificio e dei suoi benefici.

Durante la partita, un Edificio può essere danneggiato o distrutto. Se non viene specificato, i giocatori decidono quale Edificio viene colpito (incluso un Edificio che è già stato danneggiato).

- ♦ **EDIFICIO DANNEGGIATO:** posizionate il segnalino Danneggiato su di esso. Da questo momento, i benefici che fornisce **vengono persi**, ma possono essere riottenuti riparando l'Edificio (vedere "Riparare un Edificio", pagina 13).



- ♦ **EDIFICIO DISTRUTTO:** un Edificio che è stato distrutto viene rimosso dalla Fortezza. Da questo momento i benefici **vengono persi**, ma possono essere riottenuti se viene ricostruito durante la partita (pagando di nuovo il costo completo).

Alcuni Edifici aumentano la Difesa o il Prestigio al momento della costruzione. Quando uno di questi Edifici viene danneggiato o distrutto, il Prestigio e la Difesa extra **vengono persi**. Possono essere riottenuti quando l'Edificio viene riparato o ricostruito.



TORRI



tenere al sicuro gli abitanti della Satrapia è senza dubbio il compito più importante dei Ranger. Per fare ciò, avranno bisogno di costruire delle Torri di guardia robuste.

Le Torri funzionano come gli Edifici, ma non possono venire danneggiate o distrutte.



Una Torre fornisce protezione per le due Regioni che sono adiacenti a essa (*vedere "Rendere Sicura una Regione", pagina 14*).

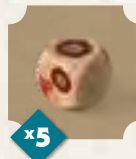
DADI



La vita dei Ranger, come quella dei comuni cittadini, sarebbe ben più pacifica se delle situazioni inaspettate non capitassero nel momento peggiore...

Ci sono 3 tipi di dadi: i dadi Professione, il dado Avversità e il dado Luogo.

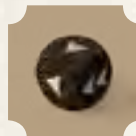
❖ DADI PROFESSIONE ❖



x5

I dadi Professione permettono ai Ranger di effettuare le loro prove Professione per risolvere Incombenze, Problemi e i capitoli della Cronaca.

❖ DADO AVVERSITÀ ❖



Il dado Avversità viene tirato all'inizio del turno **di ogni giocatore** per far proseguire la partita. Fa muovere l'indicatore Avversità e determina quale tipo di carta viene giocata (Cronaca, Incombenza, Problema, Evento).

❖ DADO LUOGO ❖



Il dado Luogo viene usato per selezionare casualmente una delle 8 Regioni. Può essere usato talvolta per risolvere alcune Incombenze ed Eventi.

SCELTE, PROVE E CONSEGUENZE

Nel corso della partita, i Ranger affronteranno una gamma di situazioni: alcune richiederanno loro di fare una scelta, altre richiederanno di spendere delle Risorse o di effettuare una prova Professione.

PERDITE, SPESE E GUADAGNI

La maggior parte delle perdite, spese e guadagni sono rappresentati da dei simboli. Vengono indicati raramente con del testo.

OGGETTO



- Il Ranger **deve perdere** gli oggetti indicati.
- Il Ranger **può spendere** gli oggetti indicati.
- Il Ranger **ottiene** gli oggetti indicati.

•LISTA DI OGGETTI•



RISORSE

Qualsiasi Risorsa



PRESTIGIO



DIFESA



PROVVISTA



AZIONE

•ESEMPIO•



Ottieni 1 Risorsa "Fuoco" da posizionare nel Magazzino.



Scarta 2 Risorse "Pietra" dal Magazzino.



Ottieni 1 Prestigio; muovi l'indicatore Prestigio verso l'alto di 1 casella.



Riottieni TUTTA la tua Salute.

• OSSERVAZIONI SPECIFICHE SULLE PERDITE •

Se una carta vi fa scartare Risorse o Provviste che non possedete, ignorate la perdita, a meno che la carta non dica altrimenti.



• PERDITA DI UN'AZIONE • Il Ranger perde la sua prossima azione. Per indicare ciò, il giocatore stende la sua miniatura su un fianco nella zona dove è posizionata. La sua prossima azione (nel suo turno o nel prossimo) sarà quella di far tornare la sua miniatura in posizione eretta.

PROVA PROFESSIONE



Ci sono 4 tipi di prova Professione: Soldato (), Artigiano (), Studioso () o Viaggiatore (). Per effettuare una prova Professione, il Ranger determina il numero di dadi Professione che possiede della Professione che è messa alla prova:

•ESEMPIO•

Gaspard deve effettuare una prova Professione Soldato. Tira 3 dadi (1 dalla Fortezza, 1 dalla sua plancia Ranger e 1 dado perché è stata costruita la Forgia).

- 1 dado viene sempre fornito dalla Fortezza a tutti i Ranger, ed è disponibile a prescindere dalla prova Professione richiesta e dalla posizione del Ranger,
- 1 dado può essere fornito dalla plancia di ogni Ranger, a seconda della Professione richiesta dalla prova,
- Alcuni Edifici concedono 1 dado Professione a tutti i Ranger, a prescindere dalla loro posizione.

Il Ranger tira i dadi Professione e calcola il numero di Successi raggiunti.



Lato vuoto: nessun Effetto.



Lato Successo: concede 1 Successo.



Lato Sforzo: il Ranger può spendere 1 Salute () per ottenere 1 Successo. Se la Salute del Ranger è 0, questo lato non ha effetto.

Chiaramente, avete bisogno di almeno 1 Successo per passare una prova. Tuttavia, alcune prove richiedono più Successi. Altre possono avere delle conseguenze variabili, a seconda del numero di Successi.



•PROMEMORIA• Un giocatore che ha almeno 1 Provvista può spenderne una durante una prova per ritirare dei dadi a sua scelta. È possibile spendere diverse Provviste durante la stessa prova.

PROVA CONTROLLO

Alcune carte vi richiedono di fare un conteggio del vostro livello di Prestigio o Difesa, oppure controllare una quantità (per esempio, il numero di segnalini Status) nelle caselle tonde sotto alle carte Cronaca). È sufficiente che guardiate il livello o il numero e applichiate il risultato corrispondente.

•ESEMPIO•



Controlla il tuo livello di Prestigio.



Controlla il numero di segnalini Status .



Controlla il numero di carte Problema in gioco.



Controlla il numero di obiettivi Incarico completati con successo.

DADO LUOGO



Alcune situazioni richiedono che tiriate il dado Luogo per selezionare un luogo o un effetto casuale. In questo caso, tirate il dado Luogo e applicate il risultato corrispondente.

CRONACHE

Completare gli Incarichi assegnati dai propri superiori non dovrebbe essere un problema per i valorosi Ranger. Sfortunatamente, questo non prende in considerazione il destino, che trova sempre un modo di rendere la vita eccitante... ma complicata.

Oltre è un gioco basato su delle storie. Queste storie sono chiamate Cronache. Ci sono due tipi di Cronache: Cronache brevi e Cronache lunghe.

Le Cronache sono una serie di carte, in ordine numerico, che delineano l'avventura dei Ranger durante la partita, capitolo per capitolo.



Ogni Cronaca inizia con una copertina che indica il nome della Cronaca. Il retro della copertina presenta il primo capitolo. Il numero di capitoli (1) e la lunghezza della Cronaca (2) sono indicati in alto. Poi c'è il primo capitolo con il suo titolo (3) e la situazione che affrontano i Ranger (4). Il fronte della prossima carta presenta un'illustrazione di questo Capitolo (5).

Durante la partita, quando l'indicatore Avversità raggiunge la casella Cronaca sul tracciato, la carta Cronaca a destra viene girata sulla casella sinistra, come si girerebbe una pagina in un libro. Il prossimo capitolo della Cronaca viene quindi rivelato.

❖ CAPITOLI ALTERNATIVI ❖

Alcune Cronache hanno una storia a bivi: a seconda della scelta presa dai Ranger o da una condizione, la Cronaca potrebbe prendere una direzione oppure un'altra. Diverse versioni del Capitolo vengono presentate (2, a volte 3). Queste sono facilmente identificabili tramite un segnalibro nell'angolo in alto a destra che indica una lettera (in particolare "A" o "B"). Ai giocatori verrà chiesto di conservare solo uno di questi capitoli e di scartare le altre versioni (non vengono mai giocate più versioni dello stesso capitolo in una partita).



❖ ULTIMO CAPITOLO ❖

Quando viene rivelato l'ultimo Capitolo, i Ranger scoprono la loro prova finale e se la fine della partita è, a seconda della Cronaca, repentina o imminente.

- Quando la fine è repentina, questa prova finale deve essere risolta immediatamente dopo che la carta viene letta.
- Quando la fine è imminente, i Ranger hanno del tempo per risolvere questa prova finale. In questo caso, se l'indicatore Avversità percorre il tracciato e ritorna sulla casella Cronaca, la partita è finita.

PROMEMORIA Più obiettivi Incarico hanno raggiunto i Ranger, più sarà facile la prova finale.

❖ SCONFITTA, VITTORIE MINORI E MAGGIORI ❖

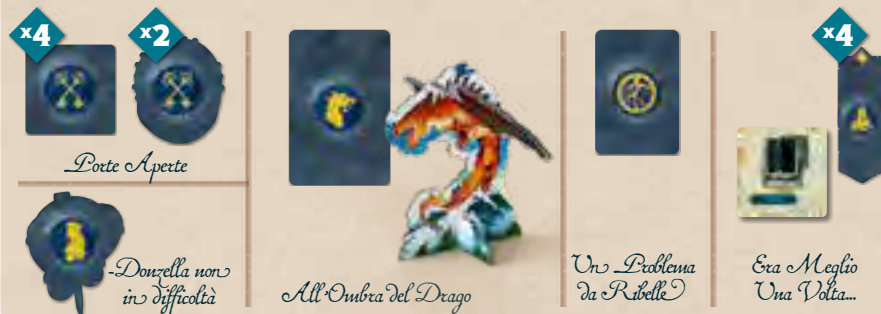
A seconda dell'operato dei Ranger, l'ultimo capitolo della Cronaca terminerà con la vittoria o con la sconfitta (nel caso di una Cronaca lunga, la vittoria può essere minore o maggiore). A seconda del risultato (Sconfitta, Vittoria Minore, Vittoria Maggiore), i giocatori devono girare la pagina per leggere la fine della loro avventura. A prescindere dal risultato, i giocatori possono, ovviamente, giocare di nuovo la stessa Cronaca (preferibilmente con un Incarico diverso) in una partita futura.

❖ LISTA DELLE CRONACHE ❖

In questa scatola troverete le seguenti Cronache:

- | | | | |
|--|---------------------------------------|--|---|
| | + <i>Porte Aperte</i> (breve) | | + <i>Donzella non in Difficoltà</i> (lunga) |
| | + <i>All'Ombra del Drago</i> (lunga) | | + <i>Un Problema da Ribelle</i> (lunga) |
| | + <i>Minaccia Sotterranea</i> (lunga) | | + <i>Era Meglio Una Volta...</i> (lunga) |
| | | | + <i>Ratti, ratti, ratti</i> (breve) |

La maggior parte delle Cronache richiede degli oggetti aggiuntivi (segnalini, indicatori, tessere). Sono identificabili dal loro retro, che menziona la Cronaca alla quale appartengono. Evitate di guardare il fronte per non rovinarvi la Cronaca.



INCARICHI



Ranger non sono lasciati a loro stessi nel bel mezzo della Satrapia. Devono fare rapporto ai loro superiori e portare a termine l'incarico assegnatogli.



1. Gli Incarichi sono classificati in base alla durata della Cronaca che si sta giocando (breve o lunga). Se state giocando una Cronaca breve, usate uno degli Incarichi brevi. Se state giocando una Cronaca lunga, usate uno degli Incarichi lunghi.

- Gli Incarichi sono classificati anche in base alla loro difficoltà, indicata dal numero dei corvi sotto il titolo. Scegliete un Incarico in base al livello di difficoltà che volete per la partita.

- FACILE
- MEDIO
- DIFFICILE

- La carta Incarico mostra le icone di 2 mazzi di carte Incombenza che verranno usati per la partita (vedere "Preparazione", pagina 2).



2. Gli Incarichi rappresentano le richieste dei vostri superiori e vi danno degli Obiettivi che sono indipendenti dalla Cronaca (👑). Realizzare questi Obiettivi è essenziale perché vi aiuterà a vincere la partita. Gli Obiettivi possono essere realizzati in qualsiasi ordine e in qualsiasi momento.
3. Quando un Obiettivo è stato completato, usate un segnalino Obiettivo per registrarlo. Ogni oggetto richiesto per un Obiettivo può essere usato **1 volta sola**: una singola zona sicura conta per un solo Obiettivo.



•ESEMPIO•

Per completare i 3 Obiettivi Incarico della carta soprastante, i Ranger avranno bisogno di rendere sicure un totale di 5 zone (2 per il 1°, 2 per il 2° e 1 per il 3°) in aggiunta agli altri oggetti richiesti.



Il Ranger deve rendere sicure X Regioni.

•NOTA• questo Obiettivo è presente per tutti gli Incarichi.



Il livello di Prestigio deve essere pari o superiore al valore richiesto. Una volta che questo Obiettivo è stato completato, rimane completato, anche se il livello di Prestigio diminuisce successivamente.



Il livello di Difesa deve essere pari o superiore al valore richiesto. Una volta che questo Obiettivo è stato completato, rimane completato, anche se il livello di Difesa diminuisce successivamente.



EDIFICIO

L'Edificio (o gli Edifici) menzionato deve essere costruito (senza essere Danneggiato). Una volta che questo Obiettivo è stato completato, rimane completato, anche se l'Edificio viene distrutto o danneggiato successivamente.



Tutte le Risorse elencate devono essere spese **in una volta sola**.



I Ranger devono risolvere X Problemi. Conservate i Problemi che sono stati risolti accanto alla carta Incarico per tenere traccia di essi. Una volta che l'Obiettivo è stato completato, potete scartare i Problemi.

•NOTA• un Problema che è stato scartato come risultato di un effetto di una carta **non** viene considerato risolto.

INCOMBENZE



a Satrapia è piena di incognite, sorprese e pericoli! I Ranger dovranno provare il loro valore in molte situazioni, a volte a rischio delle loro stesse vite.



Le Incombenze sono delle brevi avventure che attendono i Ranger a ogni angolo della Satrapia.



•LATO DICERIA• Il retro di ogni Incombenza ha un titolo che fornisce ai giocatori un indizio riguardo alla situazione descritta sul fronte.

•LATO AVVENTURA• Il fronte di ogni Incombenza descrive una situazione con del testo, a volte accompagnato da delle icone.

Quando vengono posizionate sui tabelloni (principale e laterale), le Incombenze vengono posizionate sempre con il lato Diceria a faccia in su. Il lato Avventura viene rivelato solo quando un Ranger decide di risolvere l'Incombenza.



*All'inizio di ogni partita, ognuna delle 8 Regioni contiene 3 Incombenze. Quando una Regione non contiene più alcuna Incombenza, diventa possibile renderla **sicura**. Quando una Regione contiene 4 Incombenze, diventa **pericolosa**. I segnalini Scudo (a due facce) vengono usati per mostrare lo stato della Regione.*

♦ LEGGERE UN'INCOMBENZA ♦

Quando leggete un'Incombenza a un altro giocatore, sentitevi liberi di interpretare la situazione descritta sulla carta. Oltre è un gioco di avventura e sta a voi renderlo vivo! Leggere un'Incombenza è come raccontare una storia. Sicuramente una storia molto breve, ma comunque una storia.

Quando la carta vi fornisce una scelta, **non** leggete le conseguenze di ogni scelta ad alta voce. Lasciate che il giocatore faccia la sua scelta e, una volta che l'ha fatta, leggete **solo** la conseguenza che corrisponde alla sua scelta.

Allo stesso tempo, se la carta suggerisce un testo o una condizione, **non** date al giocatore alcuna indicazione delle conseguenze e leggete **solo** il risultato rilevante.

Alcune prove Professione richiedono più Successi: questo **dovete comunicarlo** al giocatore. Ha bisogno di sapere cosa ci si aspetta dal suo Ranger, in fin dei conti!

C'è una vasta gamma di situazioni presentate nelle Incombenze: incontri, conflitti da risolvere, opportunità che potete prendere o lasciare, rischi e potenziali ricompense, misteri da svelare, ecc.

A seconda della situazione che descrivono, alcune Incombenze richiedono una prova Professione. Altre richiedono di spendere Risorse o semplicemente di fare una scelta, di solito tra due opzioni.

♦ESEMPIO♦



- 1 Per effettuare questa prova, il giocatore coinvolto nell'Incombenza conta i dadi Professione Viaggiatore che possiede il suo Ranger: un primo dado, che viene sempre fornito dalla Fortezza, e un secondo, visto che la Taverna è stata costruita.

- 2 Tira i 2 dadi e ottiene un Successo e un Fallimento. Complessivamente, un Successo.

- 3 Il giocatore che legge la carta annuncia che il risultato corrisponde a "Successo".

- 4 Se il giocatore non ha ottenuto alcun Successo, il suo compagno avrebbe letto il risultato "Fallimento".

- 5 In entrambi i casi, la carta Incombenza viene scartata e la partita continua...



«SUCCESSO»
Abbassi la testa proprio all'ultimo momento, evitando la collisione con questo feroce antagonista. Continua per la tua strada, stando più attento.

«FALLIMENTO»
Reagisci troppo lentamente e il ramo ti colpisce in piena fronte. Cadi dal tuo cavallo, sordo, e ti ritrovi una brutta ferita.



PROBLEMI



Ranger hanno l'onerosa responsabilità di assicurare la salvaguardia e il benessere degli abitanti della Satrapia. In termini pratici, questo significa risolvere le piccole questioni e i problemi gravi.



È dovere dei Ranger assicurare il benessere delle Comunità, quindi quando uno di essi incontra un Problema, deve cercare di risolverlo. Finché un Problema è posizionato su una Comunità, non è più possibile Fare appello a questa Comunità (vedere "Le Comunità", pagina 4).

Ogni carta descrive una situazione e le condizioni richieste ai Ranger per risolvere il Problema.



Per alcuni Problemi, è richiesto più di un Successo per risolverli. Se un giocatore ha meno Successi di quelli necessari, i Successi realizzati vengono annotati sulla carta Problema con i cubi Successo sopra le apposite icone. In un altro round, i Successi mancanti possono essere ottenuti dallo stesso giocatore o da un giocatore diverso.

Il Problema viene risolto quando è stato ottenuto il numero richiesto di Successi.



EVENTI



a vita nella Satrapia è dura, e i Ranger devono affrontare delle situazioni che spaziano dal complicato all'estremo, cosa che non rende il loro lavoro più facile.



Ci sono due tipi di Eventi:



♦EVENTI UNICI♦

Il loro effetto si applica immediatamente.



♦EVENTI RICORRENTI♦

Rimangono attivi fino a che non vengono coperti da un nuovo Evento (unico o ricorrente).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita continua fino a che i Ranger vincono o perdono. Per vincere la partita, i Ranger devono completare con successo l'ultimo capitolo della Cronaca. Più Obiettivi completano durante la partita, più è probabile che vincano. I Ranger perdono la partita se il Prestigio o la Difesa scendono a 0, oppure se falliscono nel completare l'ultimo capitolo della Cronaca.

ROUND E TURNO

I Ranger svolgono l'intero round giocando a turno, uno alla volta, in senso orario. Un turno è diviso in 2 fasi:



♦ Determinare l'Avversità



♦ Effettuare 2 azioni diverse

❖ A) DETERMINARE L'AVVERSITÀ ❖

Il giocatore attivo tira il dado Avversità e muove l'indicatore a destra sul tracciato Avversità in base al tiro ottenuto. Il tracciato forma un ciclo di 4 caselle. Quando l'indicatore si muove oltre la 4° casella, torna sulla 1°.



Muovi l'indicatore Avversità in avanti di 1 casella sul tracciato Avversità e risolvi la casella sulla quale arrivi.



Muovi l'indicatore Avversità in avanti di 2 caselle sul tracciato Avversità e risolvi la casella sulla quale arrivi.

♦ IMPORTANTE: L'indicatore **non** può saltare la casella corrispondente alla Cronaca. Se si ottiene una doppia freccia quando l'indicatore si trova sulla casella subito prima della Cronaca (cioè sulla casella Evento), muovi l'indicatore di 1 sola casella.



L'indicatore Avversità rimane sulla sua posizione attuale. Risolvi di nuovo questa casella.

♦ IMPORTANTE: L'indicatore **non** può rimanere sulla casella corrispondente alla Cronaca. Se si trova lì e si ottiene il simbolo Punto, muovetelo in avanti di 1 casella e applicate l'effetto della casella di arrivo (cioè la casella Incombenza).



♦ NOTA: All'inizio della partita, l'indicatore Avversità inizia sulla casella Cronaca. Visto che dovrà muoversi in avanti durante il primo round di gioco, la casella Cronaca verrà risolta solo dopo che l'indicatore avrà compiuto un giro sul tracciato.



♦ CASELLA CRONACA (1) ♦

Girate la carta Cronaca e posizionalatela sulla sinistra, come se steste girando le pagine di un libro. Il nuovo Capitolo viene rivelato. Leggetelo e seguite le istruzioni. (Vedere "Cronache", pagina 9). Quando dovete aggiungere dei segnalini Status (✓/✗) alla Cronaca, posizionatevi sulle caselle riservate.

♦ CASELLA INCOMBENZA (2) ♦

Come prima cosa, per ogni Regione pericolosa (🔴) in gioco, perdete 1 Prestigio (👑).

Poi, tirate il dado Luogo (🎲) e controllate la situazione della Regione indicata:

- ♦ Se la Regione è **pericolosa** (🔴) o **sicura** (🟢 o 🟡), non succede nulla,
- ♦ Altrimenti, posizionate la prima Incombenza dalla pila sulla casella Incombenza della Regione, senza leggerla (🔍) (lasciatela con il lato Diceria a faccia in su).

Non possono mai esserci più di 4 carte sopra una casella Incombenza. Quando una Regione contiene 4 Incombenze, diventa immediatamente **pericolosa**. Posizionate uno Scudo su quella pila con il lato rosso a faccia in su (🔴) per indicare la sua condizione.

♦ CASELLA PROBLEMA (3) ♦

Tirate il dado Luogo (🎲). Prendete la prima carta dalla pila Problema e posizionalatela a faccia in su (👁️) sulla casella Problema nella Regione indicata. Se è già presente un Problema nella Regione, posizionate il nuovo Problema sulla prossima casella libera in senso orario.

Se tutte le caselle Problema sono già state occupate e avete bisogno di mettere in gioco una nuova carta Problema, non mettete in gioco una nuova carta Problema: perdete invece 1 Prestigio (👑).

Finché un Problema è presente in una Regione, non è più possibile Fare appello alla sua Comunità.

♦ CASELLA EVENTO (4) ♦

Prendete la prima carta dalla pila Evento. Leggetela e seguite le istruzioni. Poi, posizionalatela a faccia in su (👁️) sulla casella dedicata, in cima a qualsiasi Evento già presente.

❖ B) EFFETTUARE 2 AZIONI DIVERSE ❖

Dopo aver tirato il dado Avversità e aver giocato una carta, il giocatore attivo può effettuare 2 azioni Base. **Queste due azioni devono essere diverse.** In aggiunta, può anche effettuare delle azioni Bonus.

♦ AZIONI ♦

Alcune azioni possono essere effettuate solo nella Fortezza o nelle Regioni: questo viene specificato tra parentesi.

- | | |
|---|------------------------------------|
| ♦ Muoversi | ♦ Costruire un Edificio (Fortezza) |
| ♦ Riposare | ♦ Riparare un Edificio (Fortezza) |
| ♦ Fare appello a una Comunità (Regione) | ♦ Costruire una Torre (Fortezza) |
| ♦ Risolvere un Problema (Regione) | ♦ Azione esclusiva del Ranger |
| ♦ Assolvere un'Incombenza (Regione) | ♦ Azione Temporanea |

AZIONI BASE

❖ MUOVERSI ❖

Il giocatore attivo muove la propria miniatura Ranger su una zona adiacente.

♦ **PROMEMORIA** ♦ La Fortezza è adiacente a tutte le Regioni della Satrapia.

♦ **NOTA** ♦ Alcuni movimenti potrebbero essere proibiti, temporaneamente o permanentemente, durante la partita.

❖ RIPOSARE ❖

Il Ranger ottiene 1 ❤️ e 1 🍞 (vedere "Provviste", pagina 6).

♦ **PROMEMORIA** ♦ Un Ranger non può avere più di 3 Provviste.

❖ FARE APPELLO A UNA COMUNITÀ ❖

Il Ranger beneficia dell'effetto di una Comunità nella Regione dove si trova la sua miniatura.

♦ **PROMEMORIA** ♦ Per effettuare questa azione, la Regione **non** deve avere alcuna carta Problema su di essa. Gli effetti della Comunità sono descritti a pagina 4.

❖ RISOLVERE UN PROBLEMA ❖

Il Ranger risolve (o cerca di risolvere) il Problema nella zona dove si trova la sua miniatura.

♦ ALCUNI PROBLEMI RICHIEDONO UNA PROVA PROFESSIONE ♦

Il giocatore attivo effettua la prova Professione indicata.

- ♦ Se ottiene il numero richiesto di Successi, il Problema è risolto.
- ♦ Se ottiene solo parte dei Successi richiesti, posiziona un cubo Successo per ogni Successo ottenuto sul Problema. Nel prossimo tentativo di risolvere il Problema, egli o un altro giocatore può completare il numero di Successi richiesti per risolvere il Problema.
- ♦ Se non ha successo, il suo Ranger (o un altro Ranger) può cercare di risolvere il Problema successivamente durante la partita.

♦ **ESEMPIO** ♦ Maeva cerca di risolvere il Problema "FORTE COLPO". Sono richiesti 2 Successi per risolvere questo Problema. Il giocatore tira i dadi Professione, ma ottiene un solo Successo. Posiziona un cubo Successo sulla carta. Ora è necessario solo un Successo per risolvere questo Problema.

♦ ALCUNI PROBLEMI VI RICHIEDONO DI SPENDERE UNA RISORSA ♦ ALTRI VI RICHIEDONO DI SPENDERE UNA PROVISTA

♦ **ESEMPIO** ♦ Per risolvere il Problema "TEMPIO OSCURO", un Ranger deve spendere una Risorsa Fuoco (🔥).

Quando un Problema è risolto, la carta viene scartata ed è possibile effettuare di nuovo l'azione "Fare appello alla Comunità".

♦ **NOTA** ♦ Risolvere un Problema e Fare appello alla Comunità sono due azioni diverse. Con le sue due azioni Base, un Ranger può Risolvere un Problema. Poi, se ha successo, può Fare appello alla Comunità.

❖ ASSolvere UN'INCOMBENZA ❖

Il giocatore attivo prende la prima Incombenza dalla pila nella Regione dove si trova la propria miniatura. La porge al giocatore alla sua destra. Questo giocatore legge l'Incombenza ad alta voce.

A prescindere dalla prestazione, dalle conseguenze e dai guadagni del Ranger interessato, l'Incombenza viene risolta e scartata.

Se non ci sono Incombenze nella pila e la Torre associata alla Regione è stata costruita, la Regione è immediatamente sicura (vedere "Costruire una Torre, pagina 14").

❖ COSTRUIRE UN EDIFICIO ❖

Per costruire un Edificio, il Ranger **deve** essere posizionato sulla Fortezza e **deve** spendere le Risorse che corrispondono al costo dell'Edificio (1).

La tessera Edificio viene posizionata con il lato Costruito a faccia in su (2), su una delle caselle Edificio libere. L'effetto dell'Edificio diventa quindi disponibile (3) (vedere "Edifici", pagina 6).



❖ RIPARARE UN EDIFICIO ❖

Per riparare un Edificio danneggiato, il Ranger **deve**: trovarsi nella Fortezza, effettuare una prova Professione Artigiano e ottenere almeno 1 Successo.

- ♦ Se questo si verifica, il giocatore attivo può rimuovere il segnalino Danneggiato da quell'Edificio. L'Edificio diventa di nuovo operativo e i Ranger riottengono i suoi benefici.
- ♦ Altrimenti, il segnalino Danneggiato rimane sulla tessera e i giocatori possono tentare di riparare l'Edificio più tardi.



❖ COSTRUIRE UNA TORRE ❖

Per costruire una Torre, il Ranger **deve** trovarsi nella Fortezza e **deve** spendere le Risorse che corrispondono al costo della Torre (1).

La tessera Torre viene quindi posizionata su uno degli angoli della Fortezza, con il lato Costruito a faccia in su (2). L'effetto della Torre diventa quindi disponibile (3) (vedere "Torri", pagina 16).



❖ RENDERE SICURA UNA REGIONE ❖

Una Regione è sicura (viene messo su di essa uno Scudo verde) quando si verificano **entrambe** le seguenti condizioni:

- ❖ Non ci sono Incombenze nella Regione,
- ❖ La Torre associata alla Regione è stata costruita.

L'ordine nel quale queste due condizioni vengono soddisfatte non importa. La Torre può essere costruita prima che vengano risolte tutte le Incombenze della Regione, o viceversa.

•ESEMPIO• Durante la partita, la Regione 4 è stata liberata da tutte le sue Incombenze. Visto che la Torre associata a questa Regione non è stata ancora costruita, la Regione non è sicura. Un Ranger nella Fortezza effettua un'azione "Costruire" e spende 1 Risorsa Pianta (🌱) per costruire una Torre nella casella associata. La Regione diventa immediatamente sicura e il giocatore colloca uno Scudo verde sulla casella Incombenza della Regione. Anche la Regione 5 è associata a questa Torre, ma ha ancora Incombenze su di essa, quindi in questo momento non è sicura. Lo diventerà una volta assolta l'ultima Incombenza nella Regione.

AZIONI SPECIALI

❖ AZIONE BONUS ❖

Un'azione Bonus può essere effettuata da un Ranger **in aggiunta** alle sue due azioni Base. Può essere identica a una delle azioni Base. Può essere effettuata prima, dopo o tra le due azioni Base.

- ❖ Un giocatore può effettuare un'azione Bonus spendendo **2 Provviste** (🍪).
- ❖ Anche alcune **carte** (Incombenza, Cronaca) possono fornire un'azione Bonus.
- ❖ Alcune **Capacità del Ranger** possono fornire un'azione Bonus.

•ESEMPIO• Durante il suo turno, Tomyris si muove (azione Base 1), poi assolve un'Incombenza (azione Base 2). C'è solo un'Incombenza rimasta e, visto che ha 2 Provviste (🍪), decide di spenderle per effettuare un'azione Bonus e assolvere un'altra Incombenza nella zona.

•ESEMPIO• Tomyris si muove (azione Base 1) nella Regione 5, poi fa appello alla Comunità (azione Base 2) di quella Regione ("Ottieni 1 🍪"). Visto che ha un'azione Bonus (**muoviti sulla Fortezza**) grazie alla sua Capacità Ranger, sceglie di tornare alla Fortezza (azione Bonus).

❖ AZIONE IMMEDIATA ❖

Un'azione immediata **può** (facoltativo) oppure **deve** (obbligatorio) essere effettuata dal Ranger (o i Ranger) attivo. Questa è un'azione aggiuntiva, quindi il Ranger non perde le sue azioni Base.

La formulazione indica chi effettua l'azione. I casi più comuni sono: "**Tu**" (il Ranger attivo), "**Qualsiasi Ranger**" oppure "**Ogni Ranger**".

Una volta che l'azione immediata è stata effettuata, il round prosegue come di norma.

•ESEMPIO L'Evento "VISITA UFFICIALE" menziona l'effetto "AZIONE IMMEDIATA ❖ Tutti i Ranger devono muoversi sulla Fortezza". Tutti i giocatori devono quindi spostare le proprie miniature sulla Fortezza.

❖ AZIONE TEMPORANEA ❖

Un'azione Temporanea viene aggiunta alla lista di azioni possibili. Può essere effettuata dal Ranger, usando un'azione Base o Bonus.

Le azioni temporanee possono apparire durante la partita su alcune carte Cronaca. Possono apparire direttamente su queste carte oppure essere legate a degli altri elementi di gioco (segnalini, tessere, ecc.).

Ogni azione Temporanea include delle istruzioni che specificano, a seconda dei casi:

- ❖ DOVE è disponibile ("nella Fortezza", "in una Regione"),
- ❖ QUANDO è disponibile ("finché questa carta Cronaca non viene coperta dalla prossima carta", "finché l'azione non ha successo", "fino alla fine della partita", ecc.).

•ESEMPIO• I giocatori hanno iniziato una partita con la Cronaca "L'epopea immaginaria". Un giocatore ha appena rivelato un nuovo capitolo sul quale, tra le altre cose, appare il seguente testo:

❖ AZIONE TEMPORANEA ❖

❖ FINO ALLA PROSSIMA CARTA CRONACA ❖

Puoi comporre un poema lirico.



SUCCESSO ❖ Aggiungi 1 🍪 alla Cronaca.

L'azione è disponibile fino a che la prossima carta Cronaca non copre il capitolo attuale, oppure se uno dei Ranger ha successo. Può essere effettuata come un'azione Base, possibilmente più volte. Ogni prova Professione effettuata con successo fornisce 1 🍪.

FINE DELLA PARTITA

Per conseguire la vittoria, i Ranger devono completare con successo l'ultimo capitolo della Cronaca.

Nelle Cronache brevi, l'ultimo capitolo porta a una **SCONFITTA** o a una **VITTORIA**.

Nelle Cronache lunghe, l'ultimo capitolo porta a una **SCONFITTA**, a una **VITTORIA MINORE** o a una **VITTORIA MAGGIORE**.

•PROMEMORIA• Una Sconfitta può verificarsi durante la partita, prima che i giocatori abbiano rivelato l'ultimo capitolo della Cronaca, se la Difesa o il Prestigio scendono a 0.

CONSIGLI PER I GIOCATORI

♦ COLLABORATE E COMUNICATE ♦

Oltre è un gioco collaborativo dove i Ranger sono parte di un gruppo molto affiatato che affronta i rischi del vivere in un mondo pieno di pericoli. I giocatori sono incoraggiati a condividere la loro strategia con il gruppo (Quale Edificio dovrei costruire? Su quali Obiettivi Incarico dovremmo concentrarci innanzitutto? Quali Problemi dovremmo affrontare? Quale zona dovremmo rendere sicura?).

Alcune situazioni, come le Incombenze, coinvolgono un solo Ranger. Quando risolvete queste situazioni, è appropriato lasciare che il giocatore prenda da solo la sua decisione.

♦ COMPLETARE GLI OBIETTIVI ♦

Completare gli Obiettivi Incarico è la via più sicura per la vittoria. Alcune volte, completare tutti gli Obiettivi Incarico non sarà facile. Talvolta è una buona idea monitorare il progresso generale della Cronaca e dare priorità a uno degli Obiettivi piuttosto che a un altro...



♦ GIOCARE DI NUOVO UNA CRONACA ♦

Se la vostra Cronaca termina in una Sconfitta, giocatela di nuovo con un diverso Incarico, possibilmente con un livello di difficoltà minore.

Se avete conseguito una Vittoria Maggiore, potete giocare di nuovo questa Cronaca con un diverso Incarico, possibilmente con un livello di difficoltà maggiore.

♦ GIOCARE CON I PIU PICCOLI ♦

Oltre può essere giocato in famiglia, con i bambini, ma lo svolgimento del gioco richiede una costante lettura. Se il loro livello di lettura è ancora debole, potreste leggere voi le carte per loro in modo che possano godersi al massimo l'esperienza di gioco.



RICONOSCIMENTI

♦AUTORE♦

Antoine Bauza.

♦AUTORE DEL GIOCO DI RUOLO "OLTRE" ♦

John Grümph.

♦IDEE AGGIUNTIVE DELLE CRONACHE ♦

Ludovic Maublanc, Corentin Lebrat,
Françoise Sengissen.

♦ILLUSTRATORI♦

Vincent Dutrait, Jérôme Lereculey,
Ivan Gil, Ronan Toulhoat, Albertine
Ralenti.

♦RINGRAZIAMENTI♦

L'autore ringrazia calorosamente tutti
i giocatori e tutti i Ranger coinvolti
nel playtest.



All rights reserved
© Studio H 2021

♦EDIZIONE ITALIANA A CURA DI GATEONGAMES ♦

www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com

♦IMPAGINAZIONE ♦

Margherita Cagnola

♦TRADUZIONE ♦

Denise Venanzetti

♦REVISIONE ♦

Francesca Gherardi, Sollenda Cacini

♦SUPERVISIONE ♦

Mario Cortese

♦DISTRIBUZIONE A CURA DI DUNGEON DICE.IT ♦

www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it
sono marchi registrati.
Tutti i diritti sono riservati.



Vuoi rimanere
aggiornato sul
regolamento?



EDIFICI

❖ EDIFICI PROFESSIONALI x8



♦ CASERMA ♦

Ogni Ranger ottiene 1 dado Professione



♦ BIBLIOTECA ♦

Ogni Ranger ottiene 1 dado Professione



♦ FORGIA ♦

Ogni Ranger ottiene 1 dado Professione
Ottieni 1



♦ OSSERVATORIO ♦

Ogni Ranger ottiene 1 dado Professione
Ottieni 1



♦ TAVERNA ♦

Ogni Ranger ottiene 1 dado Professione



♦ OFFICINA ♦

Ogni Ranger ottiene 1 dado Professione



♦ LOCANDA ♦

Ogni Ranger ottiene 1 dado Professione
Ottieni 1



♦ FABBRICA ♦

Ogni Ranger ottiene 1 dado Professione
Ottieni 1

❖ EDIFICI SPECIALI x4



♦ GIARDINO ♦

Ottieni 3



♦ SALA PRINCIPALE ♦

Ottieni 1
Quando un Ranger risolve un Problema, ottiene 1



♦ SOTTERRANEO ♦

Ottieni 3



♦ TEMPIO ♦

I Ranger possono ritirare il dado Luogo e il dado Avversità 1 volta per ogni tiro. Devono tenere il secondo risultato ottenuto.

TORRI

Le Torri non possono essere distrutte o danneggiate.



♦ TORRE DI GUARDIA ♦

Le 2 Regioni associate alla Torre di Guardia possono essere rese sicure.



♦ TORRIONE ♦

Le 2 Regioni associate al Torrione possono essere rese sicure. Ottieni 1

RANGER

GASPARD

Gaspard ha un dado Professione

♦ FICCANASO ♦ Se Gaspard si trova in una Regione, può usare una delle sue azioni Base per ottenere una Risorsa a sua scelta.

MAEVA

Maeva ha un dado Professione

♦ RESISTENTE ♦ Maeva non spende/perde mai Salute quando effettua una prova Professione .

Quando Maeva effettua una prova Professione .

- ♦ Beneficia dei Successi dei lati Sforzo del dado senza spendere alcuna Salute,
- ♦ Non perde alcuna Salute come risultato di una prova.

CONRAD

Conrad ha un dado Professione

♦ ASSIDUO ♦ Le due azioni Base di Conrad possono essere uguali tra loro.

TOMYRIS

Tomyris ha un dado Professione

♦ DILIGENTE ♦ Tomyris può effettuare un'azione Bonus: Muoviti sulla Fortezza.

SELINA

Selina ha un dado Professione

♦ PERSEVERANTE ♦ Selina può ritirare un dado Professione per ognuna delle sue prove.

Il dado scelto viene ritirato 1 sola volta e deve tenere il secondo risultato ottenuto.

BERENICE

Berenice ha un dado Professione

♦ COSTRUTTRICE ♦ Berenice può effettuare un'azione Bonus Costruire o Riparare se si trova nella Fortezza.

LARS

Lars ha un dado Professione

♦ AVVENTURIERO ♦ Quando Lars effettua l'azione Riposare, ottiene 1 Salute e 1 Provvista aggiuntive...

ERNEST

Ernest ha un dado Professione

♦ ZELANTE ♦ Quando Ernest risolve un Problema, ottiene un'azione Bonus: Fare appello alla Comunità nella Regione dove il Problema è stato risolto.

PROVA PROFESSIONE



Soldato



Artigiano



Viaggiatore



Studioso



Dado Luogo

PROVA CONTROLLO



Livello Prestigio



Numero di Obiettivi realizzati



Numero di carte Problema



Numero di segnalini Status

PERDITE, SPESE E GUADAGNI



Ottieni 1 Risorsa



Riottieni la tua Salute



Spendi 1 Risorsa



Perdi 1 azione



Ottieni 1 Prestigio



Perdi 1 Difesa