



Everdell
SPIRECREST

REGOLAMENTO

CONTENUTO



33 CARTE SCOPERTA

12 CARTE CLIMA



5 GRANDI ANIMALI



6 TESSERE MAPPA
DI EVERDELL

24 TESSERE
MAPPA



6 VOLPI E 1 AMBASCIATORE RANA
(DA USARE CON EVERDELL: PEARLBROOK)



15 VIAGGIATORI CONIGLI

(1 PER OGNI TIPO DI ANIMALE IN EVERDELL E NELLE SUE ESPANSIONI)



12 SEGNALINI PUNTO
DA 3 PUNTI



6 SELLE DI PLASTICA
(1 EXTRA)



1 TABELLONE MONTAGNA

PANORAMICA

Molto oltre i confortevoli confini della Valle di Everdell, nascosta tra misteriose e sconosciute terre, l'avventura non aspetta altro che essere scoperta. Antiche rovine? Animali di paesi stranieri? Giganti? Raccogliete le vostre provviste e il vostro coraggio e preparatevi per un'audace spedizione attraverso le montagne di Spirecrest!

Inizierete la partita con un Viaggiatore coniglio sul tabellone Montagna. A ogni stagione dovrete affrontare un tempo inclemente che cambierà il vostro modo di giocare. Mentre le stagioni si susseguono vi muoverete con il vostro Viaggiatore lungo il sentiero, raccogliendo mappe per pianificare una Spedizione finale e facendo delle scoperte incredibili. Utilizzate saggiamente le abilità uniche delle vostre carte Scoperta, pianificate attentamente la vostra Spedizione di fine partita e la storia della vostra città (così come il vostro epico viaggio) saranno ricordati a Everdell per molte stagioni a venire!

RICONOSCIMENTI

Autore dell'Espansione: James A. Wilson

Sviluppo: Dann May, Brenna Noonan

Illustrazioni: Andrew Bosley

Illustrazioni Aggiuntive: Dann May

Direzione Artistica e Progetto Grafico: Dann May

Produzione Esecutiva: Dan Yarrington

Playtesters: Clarissa Wilson, Karl Schwantes, Chrissy Peske, Iskra Dyulgerova, Tom Peske, Amy Peske, Alex Peske, James Charlick, Jonathan Ramundi, Kat Rendek, Trevor Baker, Gregory Delaney-Mucklow, Cory Kneeland, Angela Kneeland, Marie Kneeland, Michael Forrey, Tim Dolloff, Benjamin Leroy-Beaulieu, Kim Williams, Anthony Williams, Erin Williams, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Jonathan Baxter, Erin Baxter, Andrew Albertsen, Maximilian Berbechelov

Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Diana Buraschi, Aurora Casaro, Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico: Ilaria Borza

Supervisione: Massimo Bianchini

PREPARAZIONE

Seguite le normali regole di preparazione del gioco con queste aggiunte:

1) Collocare il tabellone Montagna lungo la metà inferiore del tabellone principale.

2) Dividere le carte Clima in stagioni, poi mescolarle e collocarne 1 a faccia in giù, senza farla vedere, su ogni casella stagione corrispondente sul tabellone Montagna. Rimettere le carte Clima rimanenti nella scatola, senza farle vedere.

3) Tenere divise le carte Scoperta nelle loro 3 categorie: Colline, Cime e Massicci. Mescolare ogni gruppo individualmente e collocarlo a faccia in giù sulla casella corrispondente sul tabellone Montagna.

4) Dare a ogni giocatore una tessera mappa di Everdell. Poi mescolare le 24 tessere mappa e collocarne 1 in più rispetto al numero dei giocatori a faccia in su sulla porzione Colline del sentiero. Poi collocarne la stessa quantità a faccia in giù sul sentiero Cime e sul sentiero Massicci. Rimettere le tessere mappa rimanenti nella scatola, senza farle vedere.

5) Sistemare le pedine Grandi Animali sul tabellone Montagna (facoltativo) oppure accanto.

6) Girare la carta Clima inverno e collocare una pedina Viaggiatore per ogni giocatore sull'icona Colline all'inizio del sentiero.



Nota: *Spirecrest* aggiunge una complessità sostanziale a *Everdell*. Quando si gioca a *Spirecrest*, è consigliato non includere alcun materiale delle altre espansioni.

IL SENTIERO

Il vostro avventuroso Viaggiatore si addenterà tra le misteriose montagne di Spirecrest, affrontando un clima difficile e avventurandosi in terre sconosciute. Lungo la via scoprirà la coriacea popolazione della montagna, luoghi esotici, cammini ardui e persino alcuni dei leggendari Grandi Animali che si dice vaghino su queste cime.

Il vostro Viaggiatore inizia la partita esplorando le Colline e procederà quindi verso le Cime e poi sui Massicci, per arrivare infine alla vostra Spedizione.

Ogni volta che effettuate un'azione Prepararsi per la Stagione, dovete effettuare l'azione Esplora, che consiste nel seguire i 3 passi seguenti:

1) MAPPARE

Prendete 1 delle tessere mappa dall'area che sta esplorando il vostro Viaggiatore e collocate la mappa alla fine della vostra Spedizione.

2) SCOPRIRE

Rivelate 3 carte Scoperta dall'area che il vostro Viaggiatore sta esplorando e giocatene 1 nella vostra area.

3) VIAGGIARE

Muovete il vostro Viaggiatore sulla prossima area del sentiero e rivelate la carta Clima e le tessere mappa se non sono già state rivelate.

MAPPARE

Scegliete una qualsiasi delle tessere mappa a faccia in su sull'area del sentiero che sta attualmente esplorando il vostro Viaggiatore. Prendete la tessera mappa e collocala alla fine della vostra Spedizione.

All'inizio della partita, la vostra Spedizione consisterà solo nella tessera mappa Everdell che avete ricevuto durante la preparazione. Quando ottenete la tessera mappa successiva, collocala alla destra della tessera mappa Everdell come mostrato qui sotto:



Le altre tessere mappa che otterrete saranno quindi collocate a destra di quella tessera mappa. Ogni giocatore otterrà un totale di 3 tessere mappa nel corso della partita. Questo formerà la Spedizione che il vostro Viaggiatore intraprenderà alla fine della partita.

La Spedizione sarà spiegata nel dettaglio più avanti nel regolamento.

SCOPRIRE

Dopo aver scelto e aggiunto una tessera mappa alla vostra Spedizione, prendete le 3 carte in cima al mazzo corrispondente all'area che state esplorando. Questo corrisponderà al mazzo Colline la prima volta che effettuerete l'azione Prepararsi per la Stagione. Collocate queste 3 carte a faccia in su in riga lungo la parte inferiore del tabellone Montagna, sotto gli indicatori di costo sul tabellone come mostrato qui sotto:



Queste carte rappresentano le diverse scoperte che il vostro Viaggiatore ha fatto durante la sua avventura. Potrete scegliere solo 1 di queste carte da giocare nella vostra area. Queste carte non contano nel vostro limite di città.

La prima carta della riga è giocabile gratuitamente. Per giocare la seconda carta, dovete scartare 1 carta dalla vostra mano oppure pagare 1 risorsa qualsiasi. Per giocare la terza carta, dovete scartare 2 carte dalla vostra mano, pagare 2 risorse qualsiasi oppure scartare 1 carta e pagare 1 risorsa qualsiasi.

Giocate la carta Scoperta accanto alla vostra città. Collocate le 2 carte Scoperta che non avete giocato a faccia in giù in fondo al loro mazzo.

Tipi di Carte Scoperta

Ci sono diversi tipi di carte Scoperta che potete incontrare. Tutte le carte Scoperta sono spiegate nel dettaglio nell'Indice in fondo a questo regolamento.

Le carte Scoperta sono considerate “carte con abilità inerenti al giocare carte” e quindi **non possono** essere combinate con carte come il Locandiere o la Gru.

Sentieri e Città: I sentieri vi sfideranno a soddisfare certi requisiti per poter ottenere i loro punti di fine partita. Le città, che si trovano solo nel mazzo Massicci, vi faranno ottenere dei punti di fine partita in base ai tipi di carta che non si trovano nella vostra città.

Effetti Permanenti: Otterrete un'abilità permanente che rimarrà in effetto per la durata della partita, oppure fino a che la carta non lo specifica.

Luoghi: Questi potrebbero essere dei luoghi che solo voi potete visitare, oppure luoghi Aperti che possono visitare anche gli altri giocatori.

Quando viene Giocata: Alcune carte hanno delle abilità che attiverete immediatamente quando le giocherete.

Grandi Animali: Se giocate una carta Grande Animale, prendete la pedina corrispondente dal tabellone Montagna. Questo Grande Animale sostituisce 1 dei vostri lavoratori, e potete usare (è facoltativo) una sella di plastica per attaccare il vostro lavoratore al Grande Animale in maniera che lo cavalchi.

I Grandi Animali sono considerati “lavoratori”, ma possiedono delle abilità uniche. Possono visitare tutti i luoghi normali degli altri lavoratori, come le caselle per raccogliere risorse, carte Destinazione ecc. Possono inoltre essere collocati su carte come il Ranger.

VIAGGIARE

Dopo aver rivendicato una mappa e aver giocato una carta Scoperta, muovete il vostro Viaggiatore sulla prossima area designata sul sentiero. Queste aree sono contrassegnate da dei simboli:



Colline

Cime

Massicci

Se la carta Clima per quell'area non è stata ancora rivelata, rivelatela ora; dovete ora seguire le nuove restrizioni alle regole di questa carta Clima. Se le mappe sul sentiero di questa area non sono ancora state rivelate, giratele ora tutte a faccia in su.

Quando effettuate l'azione Prepararsi per la Stagione in autunno, prima girate la carta Clima autunno se non è già stata rivelata. Poi togliete il vostro Viaggiatore dal tabellone Montagna e mettetelo sulla tessera Everdell all'inizio della vostra Spedizione: mentre si trova lì, dovete seguire le restrizioni alle regole della carta Clima autunno.



CLIMA



Inverno

Primavera

Estate

Autunno

Esplorerete queste aree durante queste stagioni della partita: Inverno: Colline; Primavera: Cime; Estate: Massicci; Autunno: Spedizione. Mentre vi trovate in ogni stagione, dovete seguire le restrizioni alle regole della carta Clima corrispondente.

Dopo aver effettuato l'azione Prepararsi per la Stagione e aver mosso il vostro Viaggiatore nell'area successiva, girate la carta Clima di quella nuova stagione se non è già stata rivelata. Dovete ora seguire le regole di questa nuova carta Clima finché rimanete nella stagione corrispondente. Siete influenzati solo dalla carta Clima della stagione attuale.

Diversi giocatori possono subire diverse condizioni Clima nello stesso momento nella partita, a seconda della Stagione nella quale si trovano.

Notate che le carte come la Torre di Vedetta ignorano gli effetti Clima che si applicano ai luoghi Foresta e Base.

Gli effetti Clima che vi costringono a scartare delle carte hanno effetto alla fine del vostro turno, dopo che avete risolto completamente la collocazione dei lavoratori o le abilità delle carte.

Se un effetto Clima vi richiede di pagare un costo aggiuntivo per giocare una carta, potete ignorare questo effetto se state giocando la carta gratuitamente (tramite un segnalino occupato o un altro effetto).



SPEDIZIONE

Alla fine della partita, immediatamente dopo aver passato, il vostro Viaggiatore può quindi intraprendere la sua Spedizione. Ogni tessera mappa della vostra Spedizione vi fornirà dei punti di fine partita, ma solo se prima avrete pagato il costo elencato per viaggiare lì. Potete scegliere attraverso quante tessere mappa viaggiare, anche nessuna. Dovete affrontare la vostra Spedizione nell'ordine con cui l'avete mappata.

Per esempio, dovete pagare il costo elencato sulla prima tessera a destra della tessera mappa di Everdell prima di poter pagare il costo sulla seconda tessera, e infine quello sulla terza. Muovete il vostro Viaggiatore sulla tessera più lontana che scegliete di esplorare. Quando sommate i punti, otterrete punti per la tessera mappa sulla quale si trova il vostro Viaggiatore, e per tutte le precedenti tessere a sinistra. Non ottenete punti per le tessere mappa che non esplorate.

Nell'esempio sottostante, il giocatore paga 3 resine e ottiene 4 punti, ma non può pagare i 3 ciottoli richiesti per continuare la sua Spedizione.



MODALITÀ IN SOLITARIO

Rugwort è in marcia!

Non è mai stato famoso per le sue idee originali, e ora sta letteralmente seguendo i vostri passi! Rugwort ha sentito parlare

delle stupefacenti scoperte fatte sulle Montagne Spirecrest e ha ingaggiato un infido animale per seguirvi nella vostra avventura, il quale cercherà di arraffare qualsiasi cosa lascerete indietro. Dovrete assicurarvi che vaghi sul sentiero sbagliato e non faccia più ritorno!

Quando giocate la modalità in solitario dell'espansione Spirecrest, usate le regole della modalità in solitario del gioco base, inclusi i 3 anni (livelli) di difficoltà, aggiungendo queste nuove regole:

- Collocate 1 tessera mappa di Everdell nell'area di Rugwort e collocatevi sopra il suo Viaggiatore.
- Collocate 2 tessere mappa su ogni area del sentiero, con le tessere sulle Colline a faccia in su e le tessere delle Cime e dei Massicci a faccia in giù.
- Rugwort ignora tutti gli effetti Clima.
- Rugwort prende la tessera mappa che non scegliete da ogni area. Collocatela alla fine della sua Spedizione.
- A seconda della carta Scoperta che giocate, Rugwort otterrà una certa quantità di segnalini punto. Dategli 3 segnalini punto se giocate una carta a costo 0, 2 segnalini punto per una carta a costo 1 oppure 1 segnalino punto per una carta a costo 3.



- Alla fine della partita, muovete il Viaggiatore di Rugwort alla fine della sua Spedizione. Riceverà i punti di ognuna delle tessere mappa nella sua Spedizione.

INDICE

CARTE CLIMA

Inverno

Bufera: Ogni volta che ottieni risorse da un luogo Foresta, ottieni 1 risorsa in meno. *Esempio: Visiti il luogo Foresta con 2 resine e 1 rametto e scegli di prendere 1 resina e 1 rametto.* Questo non si applica alle carte pescate grazie a un luogo Foresta.

Gelata: Non puoi visitare alcun luogo Foresta. Se stai giocando con i poteri giocatore (espansione *Bellefleur*), le Lucertole possono comunque visitare il loro luogo Foresta esclusivo.

Nebbia Fitta: Devi pagare 1 risorsa aggiuntiva a tua scelta per giocare una carta dalla tua mano. *Esempio: Se una carta costa 2 bacche, puoi pagare 2 bacche e una qualsiasi altra risorsa per giocare la carta.* Gli Animali giocati gratuitamente tramite i segnalini occupato rimangono gratuiti.

Primavera

Pioggia Intensa: Ogni volta che visiti un luogo Base, ottieni 1 risorsa in meno oppure 1 carta in meno. *Esempio: Visiti la casella 2 rametti, 1 carta e scegli di prendere i 2 rametti ma di non pescare la carta.*

Tempesta di Fulmini: Ogni Costruzione costa 1 risorsa aggiuntiva per poter essere giocata. Questa risorsa può essere 1 bacca o una qualsiasi altra risorsa a tua scelta. Questo si applica anche se usi un'abilità inerente al giocare carte come quella della Gru.

Tornado: Non puoi giocare alcuna carta dal Prato. Se un'abilità ti permette di pescare carte dal Prato e metterle nella tua mano, puoi farlo per poi successivamente giocarle dalla tua mano.

Estate

Ondata di Caldo: Ogni Animale costa 1 bacca aggiuntiva per poter essere giocato. Questo si applica anche se stai usando un'abilità inerente al giocare carte come il Locandiere.

Siccità: Le carte Produzione verdi non si attivano quando le giochi.

Vento Forte: Ogni volta dopo aver giocato una carta nella tua città e aver risolto completamente i suoi effetti, devi poi scartare 1 carta dalla tua mano, se possibile.

Autunno

Grandinata: Dopo aver visitato un luogo Base o Foresta e aver risolto completamente gli effetti di quel luogo, devi successivamente scartare 1 carta dalla tua mano, se possibile.

Incendio: Devi immediatamente collocare 1 dei tuoi lavoratori su questa carta per il resto della partita quando ti prepari per l'autunno. Avrai 1 lavoratore in meno da usare in autunno.

Inondazione: Ogni carta nel Prato costa 1 risorsa aggiuntiva per poter essere giocata. Questa risorsa può essere una risorsa qualsiasi a tua scelta. Questo si applica anche se usi un'abilità inerente al giocare carte come quelle della Gru o del Locandiere.

CARTE SCOPERTA

Colline

Archeologo: Quando viene giocata, colloca fino a 3 Costruzioni al di sotto di questa carta, che siano dalla tua mano, dal Prato o una combinazione di entrambi. Queste carte non contano nel tuo limite di mano. Successivamente, quando giochi una carta, puoi scegliere di giocare 1 di queste carte al costo di 1 risorsa qualsiasi in meno.

Barbalce (Grande Animale): Quando effettui l'azione Prepararsi per la Stagione, puoi scegliere di non riprendere indietro Barbalce ma attivare il luogo in cui si trova, e inoltre pescare 1 carta e ottenere 1 risorsa qualsiasi. In una partita in modalità in solitario, puoi comunque attivare un luogo anche se Rugwort si muove su di esso.

Carovana del Cartografo: Quando collochi qui un lavoratore, pesca 3 carte, poi ottieni anche 1 risorsa qualsiasi per ogni lavoratore che si trova su questa carta, incluso il lavoratore che hai appena collocato. Ogni giocatore può avere solo fino a 1 lavoratore alla volta qui. Se un avversario visita questo luogo, ottieni 1 segnalino punto.

Guida del Sentiero: Quando viene giocata, colloca fino a 3 Animali al di sotto di

questa carta, che siano dalla tua mano, dal Prato o una combinazione di entrambi. Successivamente, quando giochi una carta, puoi scegliere di giocare 1 di queste carte al costo di 2 bacche in meno. Queste carte non contano nel tuo limite di mano.

Raccogliitore: Ogni volta che ottieni delle bacche da una qualsiasi azione che effettui nella partita, pesca 1 carta per ogni bacca che hai ottenuto.

Sentiero Cadistella: Vale 4 punti a fine partita se possiedi almeno 3 carte Governo blu nella tua città.

Sentiero Fioreterno: Vale 4 punti a fine partita se possiedi almeno 3 carte Prosperità viola nella tua città.

Sentiero Fittanebbia: Vale 4 punti a fine partita se possiedi almeno 3 carte Viaggiatore bronzo nella tua città.

Sentiero Splendisole: Vale 4 punti a fine partita se possiedi almeno 3 carte Destinazione rosse nella tua città.

Sentiero Verdegermoglio: Vale 4 punti a fine partita se possiedi almeno 4 carte Produzione verdi nella tua città.

Venditore di Mappe: Quando collochi un lavoratore qui, puoi pescare carte dal Prato, o dalla pila degli scarti o una combinazione di entrambi fino a raggiungere il tuo limite di mano. Non rifornire il Prato finché non hai completato quest'azione. Ogni giocatore può avere solo fino a 1 lavoratore alla volta qui. Se un avversario visita questo luogo, ottieni 1 segnalino punto.



Cime

Alavento (Grande Animale): Puoi collocare Alavento in cima al mazzo e poi pescare 3 carte dal mazzo. Fintanto che Alavento rimane sul mazzo, se un avversario pesca delle carte, puoi pescare 2 carte dal mazzo. Sempre fintanto che si trova sul mazzo, puoi pescare carte oltre il tuo limite di mano, ma poi devi immediatamente scegliere quali carte scartare dalla tua mano per ritornare al tuo limite di mano. Da non usare in una partita in modalità in solitario.

Antico Frutteto: Puoi collocare un lavoratore qui per ottenere 5 bacche.

Golosorso (Grande Animale): Se non hai ottenuto alcuna bacca collocando Golosorso, dopo aver attivato completamente il luogo dove hai collocato Golosorso puoi ottenere 1 bacca per ogni risorsa che hai ottenuto lì, fino a un massimo di 3 bacche.

Miniere Moleia: Quando collochi un lavoratore qui, puoi rivelare un numero di carte dal mazzo pari a quante ne potresti pescare in più per arrivare al limite di mano. Mentre riveli le carte puoi fermarti in qualsiasi momento e pescare le carte rivelate, ottenendo in più 1 segnalino punto per ogni carta. Se una delle carte rivelate corrisponde a una carta nel Prato, scarti tutte le carte rivelate e non ottieni nulla. Ogni giocatore può avere solo fino a 1 lavoratore alla volta qui. Se un avversario visita questo luogo, ottieni 1 segnalino punto.

Nascondiglio dei Manto Grigio: Puoi muovere qui 1 dei tuoi lavoratori schierati per attivare il luogo sul quale si trovava quel lavoratore prima che lo muovessi.

Questa conta come una tua azione. Puoi avere solo fino a 1 lavoratore alla volta qui.

Cima Nubanello: Quando collochi un lavoratore qui devi scartare 5 carte di colore diverso tra loro dalla tua mano (1 per ogni tipo di colore nel mazzo). Poi, ottieni 8 segnalini punto.

Re Rhun (Grande Animale): Puoi collocare Re Rhun su una qualsiasi carta Prosperità viola nella tua città per ottenere un numero di risorse pari al valore di punti base di quella carta. *Esempio: Se collochi Re Rhun su un Castello, ottieni 4 risorse a tua scelta.*

Rovine di Spire: Quando collochi un lavoratore qui, ottieni 3 risorse scegliendo tra rametti, resine e ciottoli. Non devono essere tutte dello stesso tipo.

Sentiero Cantacampana: Vale 4 punti a fine partita se completi ogni mappa nella tua Spedizione.

Sussurro (Grande Animale): Sussurro ignora la regola della collocazione esclusiva. Puoi collocare Sussurro su un luogo già occupato da te o da un avversario, incluse le carte Destinazione, luoghi Foresta e caselle Viaggio. Non puoi usare Sussurro per realizzare un Evento che un altro giocatore ha già realizzato.

Valletempesta: Quando viene giocata, pesca 3 carte e collocale a faccia in su vicino a questa carta. Tu o un avversario potete giocare queste carte come se si trovassero nel Prato. Ottieni 1 segnalino punto ogni volta che un avversario gioca una di queste carte. Rifornisci qualsiasi carta giocata dal mazzo.

Massicci

Cacciatore di Taglie: Quando viene giocata, nomina una qualsiasi carta Animale e poi cercala nel mazzo. Se trovi quell'Animale, puoi pescarlo e metterlo nella tua mano, anche se la tua mano è già piena. Se non lo trovi non ottieni nulla. Mescola e rimetti a posto il mazzo quando hai finito.

Cantonuvola: Quando viene giocata, nomina una qualsiasi carta Costruzione e poi cercala nel mazzo. Se trovi quella Costruzione, puoi pescarla e metterla nella tua mano, anche se la tua mano è già piena. Se non la trovi non ottieni nulla. Mescola e rimetti a posto il mazzo quando hai finito.

Città di Cadistella: Vale 6 punti a fine partita e -1 punto per ogni carta Governo blu nella tua città.

Città di Fioreterno: Vale 6 punti a fine partita e -1 punto per ogni carta Prosperità viola nella tua città.

Città di Fittanebbia: Vale 6 punti a fine partita e -1 punto per ogni carta Viaggiatore bronzo nella tua città.

Città di Splendisole: Vale 6 punti a fine partita e -1 punto per ogni carta Destinazione rossa nella tua città.

Città di Verdegermoglio: Vale 6 punti a fine partita e -1 punto per ogni 2 carte Produzione verdi nella tua città.

La Riva Distante: Colloca questa carta alla fine della tua Spedizione in maniera che sia l'ultima area che esplorerai. Devi scartare 6 carte per viaggiare sulla Riva Distante.

Passo del serpente: Colloca questa carta all'inizio della tua Spedizione in maniera che sia la prima area che esplorerai quando ti sposterai da Everdell. Devi pagare 6 risorse in qualsiasi combinazione per viaggiare sul Sentiero del serpente.

Sentiero Coglivo: Vale 4 punti a fine partita se hai realizzato almeno 2 Eventi (base e/o speciali).

Sentiero Guardasperanza: Vale 1 punto a fine partita per ogni punto che hai ottenuto in Viaggio, fino a un massimo di 7 punti.

ESTRATTI DAL DIARIO DI TORRIN HARE

Giorno 7 di Guardasperanza

“Come seminare al vento.”

Queste parole riecheggiano nelle mie orecchie mentre ci ripariamo da una tempesta di tardo inverno. La nostra missione è cominciata solo sette giorni fa e già il peso di cosa speriamo di realizzare si fa opprimente. Abbiamo lasciato le comodità delle nostre case per avventurarci in queste terre selvagge e cercare l'aiuto di un re, che alcuni ancora insistono si tratti di una leggenda.

I miei compagni sono animali robusti e caparbi, ma riconosco il seme del dubbio nei loro occhi.

Le nostre esigenze non possono essere ignorate. Ci vorranno mesi per ricostruire il disastro lasciato dal tornado, e la scarsità di cibo derivante dalla siccità è davvero preoccupante. Se il crudele gelo di questo inverno continuerà, ci sarà ben poco tempo per far crescere e mietere i nuovi raccolti quest'anno.

Devo ricordare le parole che mi disse mio padre: “Non sei fatto per seguire le mie tracce, Torrin, e vivere una vita tranquilla come bottegaio. Tu sei nato per cose più grandi. Vai dunque, con la mia benedizione. Ogni giorno aspetterò il tuo trionfante ritorno”.

Penso che proverò a incoraggiare Chibs e Rose con una canzone. Chibs, in particolare, è molto giù a causa del clima. Ma farà bene anche a me. Una melodia per aiutarci a chiamare a raccolta il nostro coraggio, ancora una volta.

Giorno 19 di Guardasperanza

Sapevo che i miei istinti di coniglio riguardo quel venditore di mappe erano corretti! Ci ha spinti a comprare una mappa con una cosiddetta scorciatoia e Chibs, impaziente di evitare dell'ulteriore pioggia gelata, ha pagato il costo salato in monete sonanti.

L'intera faccenda mi puzzava, ma visto che Chibs è un membro ufficiale della Gilda dei Cartografi, a malincuore ho deciso di fidarmi del suo giudizio.

La mappa ci ha guidati lungo un sentiero infido e imprevedibile, pieno di foglie rese viscidie dal continuo martellare della pioggia gelida e pungente. Era ormai il tramonto quando siamo usciti dal

sottobosco, evitando per un pelo di cadere in un profondo canyon che si allungava di fronte a noi.

Finalmente Chibs ha ammesso che la mappa era assurda e l'ha lanciata nel canyon.

Poi Rose ha scorto un ponte. Era una struttura fatta di corde e assi, chiaramente antica, e stavo per dichiarare che non valeva la pena rischiare quando lei si è tuffata in avanti. In poco tempo si è ritrovata al sicuro dall'altra parte, dove ha annunciato che c'era un avvallamento asciutto dove avremmo potuto trovare rifugio.

Ho incoraggiato Chibs ad andare per secondo, sapendo che se lo avessi lasciato per ultimo non ci avrebbe mai seguiti. La sua coda ha tremato per tutto il percorso.

Inghiottendo la mia stessa apprensione, ho iniziato la traversata. Un vento stridente soffiava nel canyon, facendo ondeggiare il ponte traballante. Ho ripiegato le orecchie e mi sono mosso in avanti, rifiutando di immaginare il mio corpo spezzarsi sulle rocce in fondo e galleggiare senza vita lungo il fiume...

Una volta al sicuro nel riparo asciutto, siamo stati finalmente in grado di ridere di noi stessi per esserci fidati, tra tutti gli animali, di una donnola per delle indicazioni.

Giorno 22 di Guardasperanza

Il giorno era iniziato umido e uggioso mentre arrancavamo lungo il sentiero Fittanebbia. Non so quante ore abbiamo speso vagando attraverso la valle coperta di nebbia, prendendo le svolte sbagliate e inzuppando completamente le nostre pellicce.



A metà giornata eravamo di pessimo umore perché era ormai chiaro che ci fossimo persi. Rose si è arrampicata su un albero per scoprire che eravamo avanzati solo di pochissimo da quando eravamo partiti; Chibs si è lasciato cadere a terra cominciando quasi a piagnucolare.

Poi, finalmente, un piccolo e raro colpo di fortuna!

Un cardinale rosso ha scorto Rose ed è atterrato per una chiacchierata. Siamo stati entusiasti di scoprire che questo distinto uccello era in realtà una guida. Si è offerto generosamente di aiutarci. Dopo pochissimo, o almeno così mi è sembrato, eravamo fuoricanti dal banco di nebbia e ci stavamo riposando felicemente su una collinetta erbosa dall'altra parte.

Abbiamo raccontato alla guida la nostra missione, e ci ha suggerito di cercare un rinomato scalatore della zona, che si diceva frequentasse una vicina locanda per viaggiatori.

Giorno 23 di Guardasperanza

La locanda era un notevole edificio appena fuori dal sentiero principale, chiamato opportunamente "La via del Vagabondo". I tavoli erano occupati da un colorato assortimento di gente di montagna.

Abbiamo appreso da un riccio piuttosto pasciuto che nessuno conosceva il vero nome dello scalatore, ma che i locali lo chiamavano Grim.

Un sogghignante cercatore d'oro ha dichiarato che poteva aiutarci a trovare Grim, per il giusto prezzo, ma abbiamo declinato l'offerta.

Si stava facendo tardi e il locandiere ci ha sistemato generosamente in una stanza con un focolare e tre letti asciutti. Erano settimane che nessuno di noi sentiva un cuscino di paglia sotto ai propri baffi.

La mattina seguente siamo stati sorpresi di incontrare un corrucciato panda rosso, che sembrava aspettare proprio noi. "Tutto qui? Ho visto animali ben più robusti di voi cercare di sfidare queste cime, e nessuno è mai tornato."

Poi, abbassando una tazza piena di un qualche liquido, Grim ha aggiunto: "Vi porterò a Vallettempesta. I gufi forse sapranno dove potete trovare il re. Ma dopo ciò sarete da soli... se qualcuno di voi sarà ancora vivo".

Mese di Fittanebbia

Alla fine Grim ci ha permesso di riposare e di

accendere un fuoco! Riesco a malapena a scrivere, le mie zampe sono così congelate! Questo Sentiero Cantacampana è davvero una strada orribile.

Non so esattamente che giorno sia. Grim ci ha spronati così duramente, esigendo addirittura che viaggiassimo di notte a volte. Ma non si stanca mai?

Il freddo! Oh, è così tremendamente freddo qui. Con un po' di fortuna Rose potrà accendere i rametti che ci siamo portati dietro. Sono sicuro che Grim conosca qualche trucchetto per accendere il fuoco, ma non siamo in vena di chiederglielo.

Giorno 3 di Fittanebbia

Ero convinto che Grim ci avrebbe portati dritti alla nostra morte, ma per qualche sorta di miracolo siamo sopravvissuti alla glaciale strada del Sentiero Cantacampana, e poi alla pericolosa scalata fino alla torre di Vallettempesta. Il segnale luminoso in cima alla torre è stato un raggio di speranza per noi.

I gufi ci hanno accolto con calore, un banchetto delizioso e degli alloggi davvero confortevoli. Grim se ne è andato prima ancora che potessimo accorgerci della sua assenza.

Tristemente, nonostante tutta la loro saggezza, i gufi non sanno dove si trovi Re Rhun. Ci hanno detto che l'unico animale che potrebbe averlo visto è probabilmente la grande aquila, Alavento. Un'aquila! Sarebbe davvero incredibile poterla incontrare!

Per ora, ci godremo il resto del nostro riposo a Vallettempesta. Ho sentito dire che c'è una biblioteca magnifica.

Giorno 9 di Fittanebbia

Alavento ci ha detto allegramente di aver visto Re Rhun di recente, mentre sorvolava le Rovine di Spire. Si è offerto di darci un passaggio sulla sua schiena. Come potevamo rifiutare?

Il volo è stato davvero l'esperienza più eccitante della mia vita; credo che Alavento abbia tratto un particolare piacere nello spaventarci con le sue picchiate e virate improvvise. Il tempo è però peggiorato prima che arrivassimo alle rovine, e fulmini all'orizzonte ci hanno costretto ad atterrare. Alavento ci ha detto che le rovine non erano molto lontane da lì e che avremmo potuto farci strada facilmente una volta che la tempesta fosse passata.

L'aquila ci ha augurato buona fortuna salutandoci con un occholino, poi ha spiccato il volo.

Giorno 10 di Fittanebbia

Le stradine verso le Rovine di Spire sono instabili; il disgelo primaverile ha creato dei fiumiciattoli gelidi che circondano le rocce. Rose è caduta e si è ferita al braccio sinistro. Prova molto dolore, ma non penso sia rotto.

Credo che sia ferita molto di più nell'orgoglio.

Stiamo iniziando a intravedere alcuni dei vecchi insediamenti. Forse in futuro tornerò qui per esplorarli meglio, ma per adesso dobbiamo procedere, la nostra missione è la priorità.

C'è stato un momento, oggi, dove ho avvertito una strana presenza. Come se fossimo osservati. Tuttavia, quando mi sono girato, eravamo soli.

Giorno 11 di Fittanebbia

Sorprendente! Abbiamo raggiunto il cuore delle Rovine di Spire! Da qui riusciamo a vedere la Valle di Everdell come una macchia verde confusa a distanza. È incredibile immaginare che lo stesso Corrin Evertail possa essere stato in questo preciso punto.

Ho avuto la stessa strana sensazione di ieri: sento che ci stanno osservando...

Abbiamo passato un giorno intero a esplorare le rovine, ma ancora nessuna traccia di Re Rhun. Sto iniziando a pensare di aver perso la testa. Per tutto il giorno mi sono guardato dietro le spalle, sicuro di trovare degli occhi fissi su di noi.

Non sono riuscito a nascondere i miei timori a Rose e Chibs, e ora temo che stiano iniziando anche loro ad avvertire qualcosa.

Abbiamo deciso di partire domani. Se non troveremo il re entro la mattinata, lasceremo questo strano luogo.

Giorno 12 di Fittanebbia

Abbiamo avuto un sonno agitato, convinti di essere circondati da tutti i lati da serpenti o ghouls. Quando finalmente è sorto il sole, siamo quasi saltati fuori dalle nostre pellicce udendo il suono di una voce profonda. Ci siamo così trovati a fissare un enorme stambecco che torreggiava su di noi. Re Rhun!

Indossava una corona segnata dalle intemperie tra le sue lunghe corna ricurve; la sua struttura muscolosa esaltava la imponente mole e i suoi occhi erano antichi e saggi. Ci siamo inchinati profondamente davanti a lui.

Re Rhun ci ha spiegato che erano ormai giorni che ci osservava, e ci ha esortati a presentarci e a dichiarare lo scopo del nostro viaggio nel suo regno. L'ho fatto, tremando in sua presenza.

Dopo un momento di silenzio, con quegli occhi profondi che scrutavano tutti noi, Re Rhun ha risposto. "Non solo il vostro coraggio è ammirabile, ma è anche d'ispirazione. Vi siete arrampicati in cima al vostro mondo, rischiando la vostra stessa pelliccia per cercare aiuto dai giganti. Disonore su di me, disonore sugli animali tutti se io, Re Rhun di Spirecrest, vi lasciassi tornare senza la promessa di aiuto e speranza. Vi aiuteremo, al meglio delle nostre possibilità. Ma non solo, scenderò io stesso per visitare il vostro re, per vedere cosa può essere fatto."

Chibs non è riuscito a contenere uno squittio di eccitazione. Il mio cuore batteva forte.

"Per quanto riguarda voi tre, la vostra avventura non è ancora finita. Dovete viaggiare oltre, verso i Massicci, e visitare le città che troverete se vi allontanerete dal sentiero. Parlate con i capi dei villaggi, ditegli che vi mando io. Molti di loro sono animali con i quali non avete familiarità a Everdell, ma sono tutti di buon cuore."

Poi Re Rhun ci ha indicato la strada più sicura per uscire dalle cime e come trovare queste città straniere. Chibs ha preso copiosi appunti e disegnato delle mappe, mostrandole poi al re, che ha annuito in segno di approvazione. "Potresti avere quello che serve per diventare un famoso cartografo un giorno, Chibs di Everdell." (Credo che la coda di Chibs sia diventata addirittura più lunga al suono di quelle parole.)

Il re ha poi aggiunto: "Vedo che c'è altro, una sorta di bramosia nei vostri cuori, non è vero?"

Rose si è fatta avanti. Ero sorpreso di vedere che aveva gli occhi lucidi. "Ho perso tutta la mia famiglia", ha detto. "Non c'è rimasto nulla per me a Everdell. Non so più a dove appartengo. Ricerca avventura, uno scopo, una sfida. È sbagliato?"

Re Rhun ha scosso la testa. "Non è mai sbagliato cercare di comprendere meglio uno scopo in questo mondo, giovane e selvaggia Rose. Se dovessi decidere di rimanere a Spirecrest, troveresti l'avventura, potresti persino trovare delle ricchezze. Ma sappi una cosa: lo scopo non viene dall'esterno, ma da dentro di noi. Qualsiasi cosa otterrai in questa vita, non ti soddisferà. È quello che darai che inizierà a fare la differenza che cerchi."

Rose ha fatto un passo indietro, abbassando lo

sguardo sul suo braccio ferito. Poi non ha detto nulla per un bel po' di tempo.

“E tu” ha detto il re, guardandomi. “Posso vedere in te il desiderio di viaggiare, Torrin Hare. Neanche tu saresti contento di rimanere a Everdell, vero?”

Avevo una vita confortevole a Everdell, piena di semplicità... ma in quel momento ho realizzato che mio padre aveva ragione, che il re aveva ragione. Quante ore avevo speso a guardare queste cime, scrivendo nel mio diario, sognando e fantasticando?

“Un giorno”, ha detto il re, “potresti ritrovarti a lasciare questa terra per cercarne un'altra, non diversamente dal vostro antico eroe, Corrin Evertail. Mio padre pronunciò delle parole simili proprio a lui quando passò di qui molti anni fa.”

Ero davvero onorato di venire paragonato a Corrin Evertail, anche in questa minima parte. Sono rimasto lì, senza parole, soppesando le implicazioni di quanto detto dal re.

Poi ha riso gentilmente. “Ma non lasciate che i vostri cuori vengano turbati dalle mie parole. Dovete continuare la vostra missione, e io devo iniziare a farmi strada verso la vostra bellissima valle. Andate, miei coraggiosi piccoli amici. Andate avanti, e possano i vostri viaggi essere benedetti.”

Giorno 1 di Cadistella

Ricordo ancora le sue parole, anche se ormai sono passati mesi da quando le ha pronunciate. Re Rhun aveva ragione. C'è un richiamo dentro di me, un impeto verso qualcosa di più. Qualcosa oltre.

Rose è tornata sulle montagne, e secondo le ultime voci ha trovato delle grandi ricchezze esplorando le caverne. Spero che si ricorderà delle parole del re.

Chibs è stato così ispirato dagli apprezzamenti del re sulle sue abilità di cartografo che ha formato una Carovana di Cartografi per creare un atlante del mondo intero. Non è mai stato un animale abituato a sognare in piccolo.

Io mi trovo a scrutare un mare blu scintillante, pronto a salpare con un vascello che mi porterà verso una destinazione ignota chissà dove. Ma non è la destinazione che mi fa andare avanti. Sono i viaggi di ogni giorno, le sorprese e le delizie, le sfide e le sconfitte, la meraviglia e l'immaginazione, e ogni respiro di ogni momento...

Il viaggio è la destinazione.
La riva distante mi attende.





STARLING
GAMES

