FASE 3 ASSEGNAZIONE DADI | MOVIMENTO | NASCONDIGLIO | RIPOSO

FASE 1 MAPPARE Tira 1d6	FASE 2 EVENTI Tira 1d6 per le decine e 1d6 per le unità. Assegna i dadi per la Fase 3 prima di leggere un Evento.
1	**Range 0-4** 11-14 15 16 21 55 56 61-63 64-66
2	
3	**Range 5-9** 11-15 16 21 22-23 61-62 63 64 65-66
4	
5	**Range 10-15** 11 12-15 16 21-23 56 61-62 63 64-66
6	

TERRENO	FASE 4 MOVIMENTO Spostati in un esagono adiacente	FASE 5 NASCON DIGLIO * -/= Vantaggio	FASE 6 RIPOSO ^ -/+Resistenza
VILLAGGIO			
PALUDE	4+	4+	4+
COLLINA	5+	4+	2+
GIUNGLA	4+	3+	4+
PIANURA	2+	4+	5+
RISAIA	3+	4+	4+

-1 Salute se scegli un 6 durante le Fasi 4, 5 e 6.
* Puoi ritirare 1dado se hai avuto successo nella Fase 4.
^ Puoi decidere di non tirare i dadi.

VANTAGGIO

RESISTENZA
Mai <1
0 = -1 Salute

SALUTE

FERITE
- ❍ ❍ ❍ ❍ Ferita Superficiale
- ❍ Taglio Profondo
- ❍ Ustione – da fuoco o chimica
- ❍ Piede Fratturato
- ❍ Ferita da arma da fuoco
- ❍ Febbre

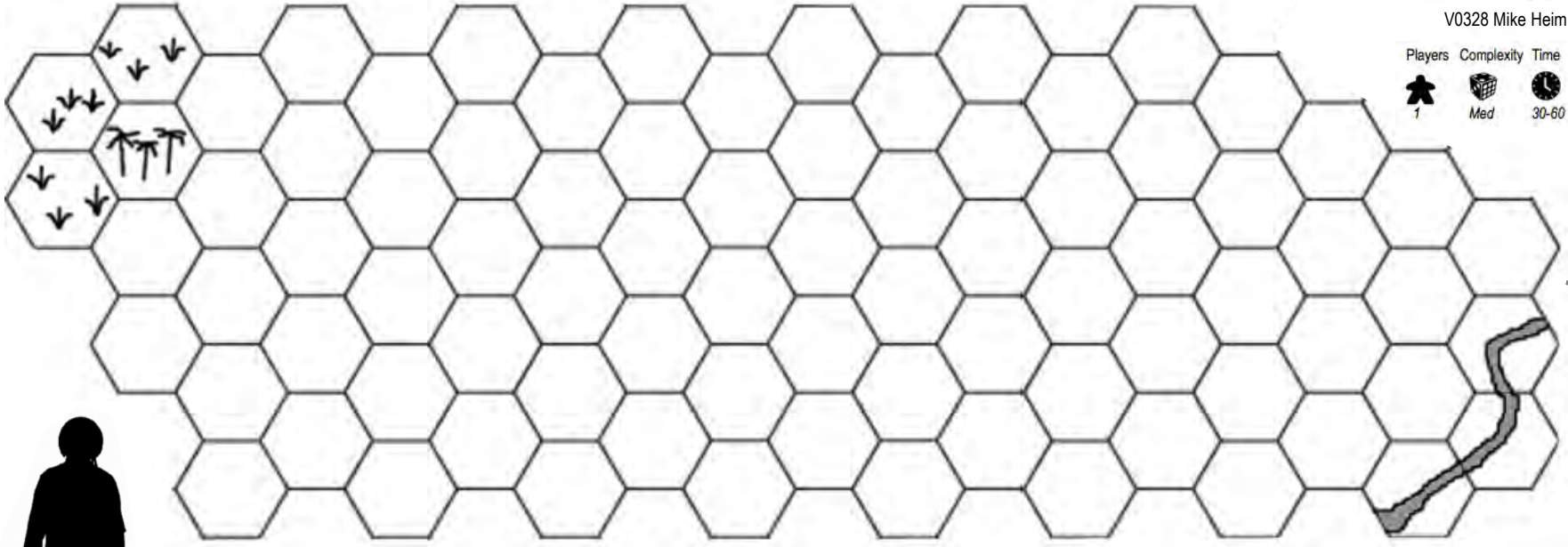
FASE 7 DIARIO DI VIAGGIO (opzionale)

1972 THE LOST PHANTOM

V0328 Mike Heim

Players: 1 | Complexity: Med | Time: 30-60

EQUIPAGGIAMENTO
- ❍ Kit Primo Soccorso
- ❍ Bengala
- ❍ Mirino
- ❍ Fucile SKS
- ❍ Machete



VITTORIA!
Raggiungi il fiume Song Thach Han

SCONFITTA (una delle seguenti):
- Vantaggio = 0
- Salute = 0
- morte a causa di un Evento

Players	Complexity	Time
1	Med	30-60

Traduzione di Enrico Leorato e Francesca Fulceri

V2 Mike Heim

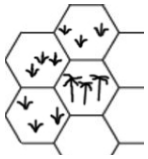
07 Maggio 1972; L'Offensiva Orientale.
Sei il Maggiore della U.S. Airforce Diego Montoya, un pilota alla sua seconda missione nella guerra del Vietnam il cui Phantom F-4 è stato abbattuto dal fuoco nemico nella regione di Quang Tri, vicino al DMZ. Sei riuscito a paracadutarti all'ultimo momento dentro la fitta giungla. Ferito, disorientato, e in territorio nemico, devi riuscire ad arrivare a Est attraverso terre inospitali fino al fiume Song Thach Han prima che il North Vietnam Army ti catturi.

Oltre a questo PDF, ti serve:

*9d6 - 6 per il posizionamento durante la Fase 3, uno dei quali di un colore più scuro per la Fase 2 Eventi
- 3 per tenere conto del tuo stato di Vantaggio sui nemici, Resistenza e Salute (in alternativa, puoi usare 18 cubetti o token)

*Gomma e matita
*Matita colorata (o un cubetto/una miniatura) per tracciare i tuoi spostamenti sulla mappa
*Diario di viaggio (opzionale)

Setup



Piazza 3 dadi con la faccia 6 rivolta verso l'alto nei 3 spazi in alto a destra nel FdG (Vantaggio, Resistenza e Salute).
Nessuno dei 3 dadi può superare il valore di 6.
L'esagono di partenza è quello con la Giungla a Ovest, vicino agli esagoni Palude. Disegna nell'esagono una stella con la matita colorata. Quando ti sposti da un esagono all'altro, traccia il tuo percorso con la matita colorata. Il FdG è pronto! Ti serve solo una matita e gli altri 6d6.

Vittoria

Vinci se raggiungi uno dei 3 esagoni con il fiume Song Thach Han nel Sud-Est della mappa.

Sconfitta

Perdi se il Vantaggio arriva a 0 (sei catturato dall'NVA), se la Salute arriva a 0 (febbre, emorragia...), o se vieni ucciso durante un Evento.

Punteggio

1 punto per ogni esagono mappato alla fine del gioco. In caso di vittoria aggiungi i punti rimasti sui dadi Vantaggio, Resistenza e Salute.
Il punteggio massimo è 98 (80 esagoni mappabili + 18 punti dei 3 dadi).

TERRENO

Foglio di Gioco

Come per gli altri giochi xx72, serve un nuovo FdG per ogni partita. Dovrai tracciare il tuo percorso sulla mappa, e segnare le tue ferite e il tuo inventario.
(Alcuni giocatori hanno risolto il problema mettendo il FdG in una bustina trasparente e usando pennarelli da lavagna, che si possono poi cancellare).

Turno di gioco

Ogni turno è formato da 7 fasi che devono essere effettuate in ordine. Finché non familiarizzi con il gioco, puoi seguire le fasi sul FdG e tenere a portata di mano il regolamento.

Fase 1 - Mappare

Tira 1d6 e fai riferimento alla tabella Fase 1 sul FdG. Disegna negli esagoni adiacenti al tuo i 3 tipi di terreno indicati.
Es: se il risultato del dado è 4, disegna negli esagoni adiacenti Pianura, Giungla, Collina, e poi di nuovo Pianura, Giungla, Collina, finché tutti gli esagoni adiacenti sono mappati. Inizia sempre dall'esagono più a Nord e continua in senso orario. Se ci sono solo 2 esagoni adiacenti al tuo (anche non adiacenti tra loro), nel primo disegnerai Pianura e nel secondo Giungla. Non essendoci altri esagoni liberi, non disegnerai Colline. Se muovi - o sei costretto a muoverti - in un esagono non ancora mappato, quell'esagono diventa Giungla.
Alcuni Eventi e Oggetti nel corso del gioco possono farti mappare esagoni non adiacenti.

Fase 2 - Eventi

Tira 2d6. Il dado di colore più scuro rappresenta le decine del tuo risultato, l'altro le unità.
Es: se tiri un 2 con il dado più scuro e un 5 con quello più chiaro, il tuo risultato è 25.
Un risultato da 11 a 14 corrisponde a un Evento pericoloso, mentre da 63 a 66 ad un Evento positivo.
La tabella degli Eventi varia in base alla distanza dall'esagono Giungla di partenza.
Range = distanza del giocatore dall'esagono di partenza in numero di esagoni.
Ci sono 3 Range: 0-4 esagoni, 5-9 esagoni, 10-15 esagoni.
Verificato il Range sul FdG, vedi quale evento corrisponde all'icona nelle ultime pagine del regolamento. Prima di leggere l'Evento, assegna i dadi per la Fase 3. NB: se l'Evento ti fa perdere punti Resistenza, dovrai riassegnare i dadi prima di passare alle Fasi 4, 5 e 6.
Le icone Evento sono spiegate nelle ultime pagine e ti mettono davanti a 2 o 3 scelte - ma leggile solo se si attiva l'Evento!
Alcuni Eventi possono determinare una Ferita. Puoi subire un tipo di Ferita solo una volta (ad eccezione della Ferita Superficiale, che ogni volta determina la perdita di 1 punto Salute). Se subisci la stessa Ferita una seconda volta, si trasforma in Febbre. Se prendi la Febbre più di una volta, non succede niente (mantieni la Febbre).

Ferite

Febbre: -1 al totale dei dadi durante le Fasi 4, 5 e 6.
Ferita da Arma da Fuoco: -1 Salute. Ritira i risultati 6.
Piede Fratturato: Puoi fare al massimo un 2 ai dadi durante la Fase 4 Movimento.
Ustione: la Resistenza è al massimo 5 (non puoi mai avere 6 sul dado Resistenza).
Taglio Profondo: -2 Salute. Se entri in un esagono Palude, prendi anche Febbre.
Ferita Superficiale: -1 Salute.

Fase 3 - Assegnazione dei Dadi

Hai a disposizione un numero di dadi pari ai punti Resistenza attualmente presenti sul tuo dado.
Se assegni più dadi ad una Fase, dopo aver tirato devi sceglierne 1.
Se vuoi nasconderti ad es. in una Risaia, per la quale hai bisogno di tirare un 5 o un 6, puoi assegnare più di 1 dado per aumentare la probabilità di successo, e poi scegliere 1 solo dei dadi.
Piazza i dadi che assegni sul FdG, in corrispondenza degli spazi Movimento, Nascondiglio e Riposo.
Puoi decidere di non assegnare dadi ad una o più fasi, ma se non assegni dadi al Nascondiglio -1 Vantaggio e se non assegni dadi al Riposo -1 Resistenza.
Una volta assegnati i dadi, non puoi spostarli fino alla fine del turno. Es: se all'inizio del turno hai 4 di Resistenza, hai a disposizione 4 dadi da assegnare a Movimento, Nascondiglio e Riposo. Se assegni 1 dado al Movimento, 2 al Nascondiglio e 1 al Riposo, nella fase Movimento tiri solo 1 dado, nella Fase Nascondiglio tiri 2 dadi e ne scegli uno, e poi tiri 1 dado nella Fase 6 Riposo.

Fase 4 - Movimento
Non è facile trovare la strada nelle terre inospitali del Vietnam. La possibilità di spostarti in un esagono adiacente e portarti dietro il tuo equipaggiamento dipende dal tipo di esagono nel quale ti trovi.
Tira il dado/i dadi assegnati al Movimento durante la Fase 3 (e scegline solo 1). Fai riferimento alla tabella sul FdG per vedere che risultato (uguale o più alto) devi ottenere per uscire dall'esagono in cui ti trovi. Es: se ti trovi in un esagono Giungla, ti serve un 4+ (4 o 5 o 6).

Se tiri e scegli un 6, puoi spostarti in un esagono adiacente ma -1 Salute. Se tieni il Diario di Viaggio, racconta come hai perso quel punto Salute (sanguinamento, morso, ferita infetta...).

Se in questo turno riesci ad uscire dall'esagono in cui ti trovi, puoi ritirare uno dei dadi assegnati alla Fase 5 Nascondiglio.

Se entri in un esagono Villaggio, tira subito 2 dadi per sapere come vieni accolto. Fai riferimento alla tabella qui sotto:

2	Derubato. Perdi tutto il tuo bagaglio, poi spostati in un esagono mappato adiacente.
3	Ostacolato. -1 Vantaggio -1 Resistenza. Spostati in un esagono mappato adiacente.
4-5	Cacciato. Ritorna immediatamente nel tuo precedente esagono e finisci il turno. Non puoi attraversare questo Villaggio (traccia un confine scuro intorno all'esagono).
6-8	Indesiderato. Gli abitanti del Villaggio ti guardano con diffidenza ma ti ignorano. Spostati in un esagono adiacente qualsiasi (un esagono non mappato diventa Giungla).
9-10	Villaggio Pacifico. Gli abitanti del villaggio ti offrono ospitalità. +2 Resistenza. Elimina i dadi assegnati al Riposo (se ne avevi assegnati), poi spostati in un esagono mappato adiacente.
11	Villaggio Amichevole. Un abitante del villaggio ti dona una motocicletta. Usala immediatamente per spostarti di 3 esagoni in qualsiasi direzione. I 3 esagoni sono Risaia. +1 Vantaggio.
12	Villaggio Alleato. Un dottore cura una Ferita a tua scelta. +1 Vantaggio +1 Resistenza +1 Salute. Poi spostati in un esagono adiacente qualsiasi (un esagono non mappato diventa Giungla).

Fase 5 - Nascondiglio
I Viet Cong e il NVA sanno che il tuo F-4 è stato abbattuto e stanno cercando sopravvissuti. Il tuo paracadute impigliato nella vegetazione della giungla è un indizio inequivocabile. Presto ti saranno alle calcagna. Puoi rallentarli stando sempre in movimento e nascondendoti quando possibile.

In questa fase non puoi recuperare Vantaggio sui nemici, ma puoi evitare di ridurlo.

Se ti sei spostato in un nuovo esagono, fai riferimento al tipo di terreno di quest'ultimo (che potrebbe essere diverso da quello dell'esagono in cui hai iniziato il turno).

Alcuni tipi di Terreno offrono un nascondiglio migliore di altri. Ad es, nella Giungla devi tirare un 3+ e nella Risaia un 4+ (quindi è più facile nascondersi nella Giungla che nella Risaia).

Tira i dadi assegnati (durante la Fase 3) e scegline 1. Fai riferimento alla tabella sul FdG per sapere che risultato (= o >) devi ottenere per mantenere il Vantaggio sui tuoi inseguitori.
Se il tiro ha successo, il Vantaggio non cambia.
Se il tiro NON ha successo, -1 Vantaggio (il nemico si avvicina).
Se non hai assegnato dadi a questa Fase, -1 Vantaggio (il nemico si avvicina).

Se tiri e scegli un 6, hai successo ma -1 Salute. Se tieni il Diario di Viaggio, racconta come hai perso quel punto Salute (sanguinamento, morso, una ferita infetta...).

Se nella Fase 4 ti sei spostato in un nuovo esagono, puoi ritirare 1 dado tra quelli assegnati alla Fase Nascondiglio.

Fase 6 - Riposo
La Resistenza è la chiave per la tua sopravvivenza. Se perdi Resistenza, perdi dadi da assegnare nella Fase 3, riducendo le tue scelte e la probabilità di successo nelle fasi successive.
Il tipo di terreno modifica i tuoi risultati. Se ti sei spostato in un nuovo esagono, fai riferimento al tipo di terreno di quest'ultimo (che potrebbe essere diverso da quello dell'esagono in cui hai iniziato il turno).
Tira il dado/i dadi assegnati a questa fase e scegline 1. Fai riferimento alla tabella corrispondente sul FdG per sapere che risultato (= o >) devi ottenere per mantenere la tua Resistenza.

Se il tiro ha successo, +1 Resistenza
Se il tiro NON ha successo, -1 Resistenza
Se non hai assegnato dadi a questa Fase, -1 Resistenza. Anche se la Resistenza non può superare il valore di 6, puoi comunque assegnare dadi a questa Fase per non perdere punti.
Se la Resistenza scende sotto il valore 1, il dado rimane sulla faccia 1, ma -1 Salute.

Se tiri e scegli un 6, hai successo quindi +1 Resistenza ma -1 Salute. Se tieni il Diario di Viaggio, racconta come hai perso quel punto Salute (sanguinamento, morso, ferita infetta...).

Puoi scegliere di NON tirare i dadi, per es. nel caso che la Salute sia a 1 e ottenendo un 6 andrebbe a 0 facendoti perdere la partita.

EQUIPAGGIAMENTO
Puoi acquisire gli oggetti con gli Eventi della Fase 2. Ogni oggetto può essere acquisito e usato una sola volta. Se trovi un oggetto già acquisito, consideralo rotto, vuoto, o comunque inutilizzabile. Quando acquisisci un oggetto, segnalo sul FdG. Cancellalo con una riga quando lo usi.

- ❍ **Bengala -** Se ti trovi in Pianura puoi forzare un incontro, e magari vincere la partita!
- ❍ **Kit Primo Soccorso -** Rimuovi una Ferita a tua scelta (eccetto la Febbre). +1 Salute.
- ❍ **Mirino -** Ad ogni turno, durante la Fase 1 Mappare puoi mappare 2 esagoni qualsiasi entro range 3.
- ❍ **Motocicletta -** Usa immediatamente la Motocicletta per spostarti di 3 esagoni in qualsiasi direzione. I 3 esagoni sono Risaia. +1 Vantaggio.
- ❍ **Fucile SKS -** Se il Vantaggio scende a 0, riportala immediatamente a 2 (solo una volta).

Fase 7 - Diario di Viaggio (opzionale)
Se hai deciso di tenere un Diario di Viaggio, scrivi una breve descrizione di quello che è successo in questo turno.

Per es: "*Posso sentire il temporale in lontananza. Qualche goccia di pioggia inizia a cadere sulla fitta vegetazione. Continuo ad addentrarmi nella giungla. Avrei potuto attraversare un campo aperto, ma temo un'imboscata e sono già ferito. Meglio non sfidare la sorte.*"
Questo aiuta a rendere reale la tua sessione di gioco e a documentare come hai immaginato lo svolgersi degli eventi.

Historical Disclaimer
Questo gioco è basato sulla vera storia del capitano John W. Consolvo.
Il Capitano Consolvo fu membro del VMFA-212 di stanza in Vietnam. Il 07 Maggio 1972, il suo F-4J venne abbattuto. Ordinò alla sua compagnia di ripiegare, quando l'aereo fu colpito e divenne incontrollabile. Altri due aerei videro la compagnia ripiegare, ma non il Capitano Consolvo. Non ci fu contatto visivo con il suo F-4J nelle ultime 3-4 miglia prima dell'impatto - nelle quali Consolvo avrebbe potuto eseguire l'espulsione dall'aereo.
Il Capitano Consolvo non è mai stato ritrovato ed è considerato disperso e caduto in battaglia. Il suo nome è scritto sul Vietnam Memorial Wall sul Panello 1W, Fila 14.

Range 0-4 dall'esagono di partenza

Leggi solo l'evento corrispondente al tiro dei dadi nella Fase 2 Eventi

(SCEGLI UNA DELLE OPZIONI)

11-14

Temporale: Un violento acquazzone ha trasformato il terreno in un fiume impetuoso.

1) Lo eviti. Ritorna nell'esagono precedente (se sei al primo turno, spostati in uno degli esagoni Palude adiacenti).
2) Lotti contro la corrente per raggiungere un'altura. -2 Resistenza.

15

Agente Chimico Arancione: Perdi l'equilibrio e scivoli a faccia in giù in una pozza di sostanza tossica.

1) Se hai una Ferita da Arma da Fuoco o un Taglio Profondo: il contatto con la sostanza è insopportabile. -2 Salute.
2) Se non hai Ferite: Ustione Chimica. Sei comunque estremamente sensibile alla sostanza.

16

Cespugli spinosi: Hai fatto tanta strada solo per trovarti davanti a un muro di rovi.

1) Fai dietro-front e ritorni nell'esagono precedente. Non puoi più attraversare questo esagono (traccia un confine intorno all'esagono).
2) Attraversi i rovi. Taglio Profondo.
3) Se hai il **Machete**: ti crei un passaggio tra i rovi. Puoi saltare le Fasi 4 e 5. Non perdi il Machete.

21

Dirupo: (Ignora se ti trovi in una Palude o in una Risaia).
Nella spessa vegetazione, delle voci attutite ti distraggono dalla parete del dirupo. Scivoli e ti procuri un Frattura al Piede. Poi scegli una di queste opzioni.

1) Perdi un oggetto del tuo equipaggiamento nella caduta.
2) Cadi su una roccia piatta. Puoi vedere un lago in lontananza. Disegna un lago a 2 esagoni di distanza tra te e il fiume. Il lago si allarga di un esagono a Nord e un esagono a Sud (un lago di 3 esagoni che si allarga da Nord a Sud). Non puoi attraversare il lago (traccia un confine intorno al lago).

55

Altura: Da questa altezza puoi vedere lontano molte miglia. Un lontano lampo metallico cattura la tua vista. Disegna un Villaggio a 4 esagoni dal tuo. Segna un +2 nell'esagono. +2 al tiro dei dadi Villaggio se visiti questo esagono. Tutti gli esagoni adiacenti sono:

1) Risaia
2) Pianura

56

Capanna Abbandonata: Trovi una capanna vuota, mezza bruciata e con molti fori di proiettile.

1) Crei un bendaggio improvvisato con il tessuto leggero appeso alla parete. +2 Salute.
2) Un Machete rugginoso appeso ad un gancio vicino alla porta sembra essere l'unica cosa utile. Ottieni **Machete**.
3) Ti concedi un pò di riposo al riparo della capanna.+1 Resistenza.

61-63

Sentiero: Trovi un sentiero in mezzo alla giungla.

1) Ti sposti immediatamente in un esagono adiacente.
2) +1 Vantaggio.

64-66

Cadavere: Il cadavere di un soldato giace a faccia in giù nascosto nell'erica. Dall'elmetto distrutto e dalla pettorina ChiCom sopra i vestiti neri da civile, capisci che era probabilmente un VC.

1) Prendi il **Fucile SKS** ancora carico di qualche proiettile. La targhetta sul caricatore dice "Made in China".
2) Trovi una mappa dell'area in una delle tasche. Disegna un esagono Campi a 3 esagoni di distanza. Segna una X nell'esagono. Se entri in questo esagono, trovi un Elicottero Huey Distrutto (leggi 61-62 range 5-9; non tirare i dadi nella Fase 2). Tutti gli esagoni adiacenti a questo esagono non ancora mappati sono Campi.

Range 5-9 dall'esagono di partenza

Leggi solo l'evento corrispondente al tiro dei dadi nella Fase 2 Eventi

(SCEGLI UNA DELLE OPZIONI)

11-15

Temporale: Un violento acquazzone ha trasformato il terreno in un fiume impetuoso.

1) Lo eviti. Ritorna nell'esagono precedente (se sei al primo turno, spostati in uno degli esagoni Palude adiacenti).
2) Lotti contro la corrente per raggiungere un'altura. -2 Resistenza.

16

Serpente: Affondi nel fango fino alle ginocchia. Avresti dovuto prestare più attenzione, hai disturbato un serpente addormentato. Cerchi di allontanarti velocemente, ma è troppo tardi.

1) Se sei in una Pianura: Ferita Superficiale.
2) Se sei su un altro tipo di terreno: Febbre.
3) Se hai il **Machete**: affronti il Serpente e ti allontani senza ferite.

21

Cinghiale: Un grugnito ti coglie di sorpresa mentre un'ombra più scura della notte ti travolge e ti scaglia all'indietro. La bestia, spaventata, corre via. Sparisce all'improvviso, così com'era apparsa.

1) Se hai assegnato almeno 3 dadi al Movimento: Ferita Superficiale.
2) Se hai assegnato meno di 3 dadi al Movimento: Taglio Profondo.
3) Se hai il **Machete**: nessuna ferita. Perdi il Machete. Colpisci il cinghiale in profondità, e il Machete rimane conficcato nella bestia, che fugge nell'intrico della vegetazione.

22-23

Bomba: Il fischio familiare annuncia l'arrivo delle bombe intorno a te.

1) Corri più veloce che puoi, ma vieni colpito. Spostati in un esagono adiacente. Ferita da Arma da Fuoco. -1 Resistenza.
2) Cerchi un riparo. Ferita Superficiale. -1 Vantaggio.

61-62

Elicottero Huey Distrutto: Trovi i resti della fusoliera di un UH-1, quasi completamente inghiottito dalla palude. Anche se è stato saccheggiato, i ladri non hanno portato via tutto.

1) Trovi un **Bengala** funzionante.
2) Non trovi niente di interessante, ma la cabina ti offre un riparo silenzioso. +2 Resistenza.

63

M113 Distrutto: la carcassa di un carro armato si staglia in netto contrasto con il paesaggio rurale. L'M113 è stato accuratamente saccheggiato.

1) Trovi un **Kit di Primo Soccorso** in uno scompartimento nascosto.
2) Non trovi niente di interessante, ma la cabina offre un riparo dagli elementi. +1 Vantaggio. +1 Resistenza.

64

Miniera: (Ignora se ti trovi in una Palude o in una Risaia)
Questa piccola miniera doveva essere la copertura per un Quartier Generale dell'esercito comunista prima di venire abbandonata.

1) Trovi una mappa dell'area. Disegna una Palude a 3 esagoni di distanza. Segna una X nell'esagono. Se entri in questo esagono, trovi un Affluente del fiume Song Thach Han (leggi 61-62 range 10-15; non tirare per la Fase 2 Incontri). Tutti gli esagoni adiacenti non ancora mappati sono Palude.

2) Trovi un **Mirino** dimenticato sotto un mucchietto di detriti.

65-66

Elicotteri Huey: due elicotteri della Marina che trasportano alcuni compagni passano rumorosamente sopra di te. Se hai un **Bengala**, puoi segnalare la tua presenza ed essere portato in salvo. Hai vinto! Altrimenti...

1) Gli elicotteri aprono il fuoco sulla giungla, a grande distanza da te. +2 Vantaggio.
2) “Spediteli all'inferno” bisbigli mentre gli Huey fanno cadere piccoli detriti. L'attacco ti dà nuove forze. +2 Salute. +1 Resistenza.

Range 10-15 dall'esagono di partenza

Leggi solo l'evento corrispondente al tiro dei dadi nella Fase 2 Eventi

(SCEGLI UNA DELLE OPZIONI)

11

Temporale: Un violento acquazzone ha trasformato il terreno in un fiume impetuoso.

1) Lo eviti. Ritorna nell'esagono precedente (se sei al primo turno, spostati in uno degli esagoni Palude adiacenti).
2) Lotti contro la corrente per raggiungere un'altura. -2 Resistenza.

12-15

Trappola Punji: Hai sentito storie terrificanti su queste trappole infernali. Ti accolgono con spine lunghissime che si conficcano nella carne in profondità.

1) Affondi in una buca ben nascosta e non molto profonda. Piede Fratturato.
2) Le felci hanno in parte coperto le spine. Taglio profondo.

16

Mine: Ti accorgi di un filo invisibile imperlato di gocce di rugiada vicino alle tue caviglie. E lì vicino, un interruttore a pressione seminascosto dal fango. Hanno piazzato delle mine sul tuo cammino.

1) Attraversi con cautela il campo minato. -1 Vantaggio.
2) Ritorni nell'esagono precedente. Segna questo esagono come non attraversabile (traccia un confine intorno all'esagono).

21-23

Cecchino: Attraversi un grande spazio aperto, perfetto per i colpi dei cecchini. Una pallottola ti colpisce alla spalla. Ora hai una Ferita da Arma da Fuoco...

1) Ti butti a terra e cerchi di raggiungere strisciando le colline davanti a te. Vieni raggiunto da un secondo proiettile: nuova Ferita da Arma da Fuoco. Spostati in un esagono non mappato qualsiasi, e mappalo come Colline. Ignora eventuali incontri con un Cecchino finché ti trovi in quell'esagono.
2) Torni sui tuoi passi e cerchi riparo per uscire dalla linea di tiro del cecchino. Ti fai un Taglio Profondo. Ritorna nell'esagono precedente. Non puoi più attraversare l'esagono dove si trova il Cecchino (traccia un confine intorno all'esagono).

56

Pietra Miliare: Sbuchi su una strada tranquilla che va verso il fiume Song Thach Han. Spostati di un esagono verso il fiume.

1) Tutti gli esagoni non mappati adiacenti sono Pianura.
2) Un esagono non mappato adiacente è un Villaggio.
3) +2 al prossimo tiro per la Fase 4 Movimento.

61-62

Affluente del Fiume Song Thach Han: Ti trovi davanti a un corso d'acqua che va verso il fiume Song Thach Han.

1) Disegna un torrente dal tuo esagono a uno degli esagoni del fiume Song Thach Han. +1 al tiro della Fase 4 Movimento se ti trovi in uno degli esagoni del torrente.
2) Fai una pausa rinfrescante nelle acque trasparenti del torrente. +1 Salute. +1 Resistenza.

63

Capanna Abbandonata: Trovi una capanna vuota, mezza bruciata e con molti fori di proiettile.

1) Crei un bendaggio improvvisato con il tessuto leggero appeso alla parete. +2 Salute.
2) La capanna è un rifugio tranquillo, riprendi fiato. +1 Resistenza.

64-66

Elicotteri Huey: due elicotteri della Marina che trasportano alcuni compagni passano rumorosamente sopra di te. Se hai un Bengala, puoi segnalare la tua presenza ed essere portato in salvo. Hai vinto! Altrimenti...

1) Gli elicotteri aprono il fuoco sulla giungla, a grande distanza da te. +2 Vantaggio.
2) “Spediteli all'inferno” bisbigli mentre gli Huey fanno cadere piccoli detriti. L'attacco ti infonde nuove forze. +1 Salute. +1 Resistenza.