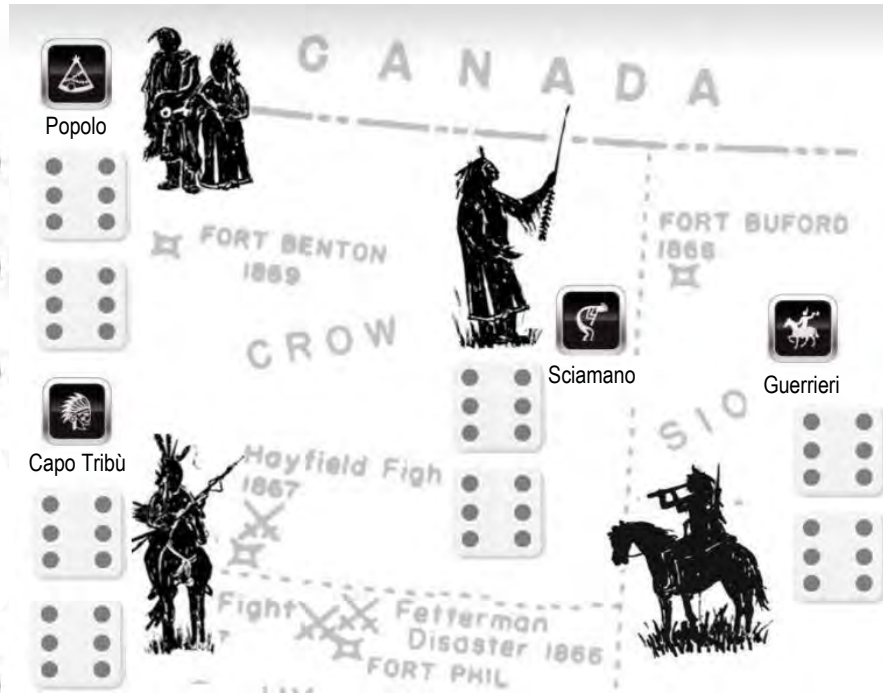






















  Inizia a 6
CIBO (Risorsa)
 Max cap: 6 5 4 3 2 1






  Inizia a 6
CONSENSO (Risorsa)
 Max cap: 6 5 4 3 2 1







  Inizia a 6
VANTAGGIO (Risorsa)
 Max cap: 6 5 4 3 2 1








  Inizia a 6
MOVIMENTO
 (NON è una Risorsa)



	POPOLO	CAPO TRIBÙ	SCIAMANO	GUERRIERI
5				
4				
3				
2				
<2				

 =    

 =     

 =      

Fasi del Turno
 1 - Attivazione Tribù
 2 - Risolvi le Azioni
 3 - Movimento (opzionale)
 4 - Diario (negli esagoni con la lettera)

 Spirito Danzante

 Spirito Danzante

VISIONE DELLO SCIAMANO

1872 The Lost Crows

by Mike Heim
v0508





1872 The Lost Crows

Number of Players: 1
 Player Ages: 12+
 Time to Play: 60+ minutes

1872 The Lost Crows è un gioco di sopravvivenza in solitario, map-building e story-telling.
 by Mike Heim v0508
 Traduzione di Enrico Leorato e Francesca Fulceri

Le Tribù si sono riunite e hanno deciso che combatteranno. Tu ti rifiuti di coinvolgere i tuoi Corvi in una causa persa. Una Visione ti ha rivelato che gli Americani stanno sterminando molte Tribù alla frontiera. Guiderai la tua Tribù attraverso il Montana fino al Canada, in una fuga per sfuggire alla cavalleria dei Visi Pallidi che vi dà la caccia.

Historical Disclaimer

In questo gioco i dettagli storici sono accurati - in parte. La storia che il giocatore sviluppa è ovviamente fittizia. La Tribù dei Corvi ha sempre intrattenuto rapporti pacifici con gli Americani durante la conquista dell'Ovest; quanto meno, è sempre stata più affabile dei confinanti Sioux.


Nel corso del gioco è possibile che la storia coinvolga i Canadian Mounties. La parola Mounties si riferisce alla Dominion Police ed ai NorthWest Mounted Rifles - l'organizzazione del Canada Britannico che aveva il compito di mantenere la pace nel tardo '800 (non i Mounties come li conosciamo oggi).

In alcuni Eventi viene nominato "l'Henry" del Capo Tribù: si fa riferimento al modello di fucile usato nella Guerra Civile.



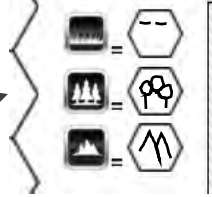
Oltre a questo PDF, ti serve:

- *12d6 (4 da tenere sul FdG e 8 da lanciare)
- *Gomma e matita
- *Diario di Viaggio (Per la Fase 4)
- *3 Matite colorate (consigliate: giallo, verde e marrone) ◆

1) Usa 3 colori qualsiasi (a parte il nero, che userai per tracciare il tuo percorso) per colorare i 3 esagoni esempio sulla destra della mappa. Per es, se usi le matite gialla, verde e marrone, colora la Pianura di giallo, la Foresta di verde e la Montagna di marrone. Usa gli stessi colori per colorare gli esagoni sulla mappa nella Fase 2 e i 7 corvi disegnati accanto alla mappa quando ottieni  con il lancio dei dadi dello Sciamano o in un Evento..

◆ Alternativa ai colori

Se non vuoi usare le matite colorate, puoi comunque giocare creando una mappa visivamente diversa. Disegna semplicemente il tipo di terreno come nell'esempio qui accanto. Disegna gli stessi simboli anche nei 7 corvi.



2) Piazza 3 dadi (con la faccia 6 verso l'alto) nei 3 spazi delle Risorse in alto nel FdG (Cibo, Consenso e Vantaggio).



Piazza un altro dado (con la faccia 6

verso l'alto) nello spazio del Movimento. Il Movimento non è una Risorsa, ma si comporta allo stesso modo. Nessuno dei 4 dadi può mai superare il valore 6. Le risorse in eccesso vengono perse.

Alcuni eventi possono ridurre la capacità (Max cap) della Tribù di trasportare una determinata risorsa fino alla fine del gioco. Se succede, cerchia la nuova Capacità Massima nello spazio sotto il tuo dado.

Vittoria

Guida la tua Tribù dall'esagono foresta di partenza nel Sud-Est della mappa (con il Nativo a cavallo) fino a uno dei 2 esagoni con la bandiera del Canada Inglese nel Nord. Ottieni la vittoria immediatamente quando raggiungi la bandiera.

Spostati usando i punti Movimento e bilanciando Cibo, Consenso della tua Tribù e Vantaggio sugli Americani. Devi obbligatoriamente passare per i 5 esagoni con la lettera (A B C D E).

Sconfitta

Se una delle 3 Risorse primarie (Cibo, Consenso, Vantaggio) sono a 0 alla fine del turno, hai perso.

- **Cibo:** comprende carne, frutta e cereali per il sostentamento della tua Tribù. La Tribù si disgrega e ti abbandona se il Cibo scende a 0.
- **Consenso:** rappresenta la lealtà e il desiderio di seguirti della tua Tribù. Tu, come Capo Tribù, vieni cacciato se il Consenso scende a 0.
- **Vantaggio:** è la distanza della Tribù dalla cavalleria americana che le dà la caccia. Ti raggiunge e massakra la tua Tribù se il Vantaggio scende a 0.

Punteggio

Se perdi: 1 punto per ogni esagono attraversato.

Se vinci: 1 punto per ogni esagono attraversato più 2 punti per ogni corvo che hai colorato.

Guida ai luoghi della Mappa

Ci sono alcuni luoghi particolari sulla mappa che devi conoscere prima di giocare.

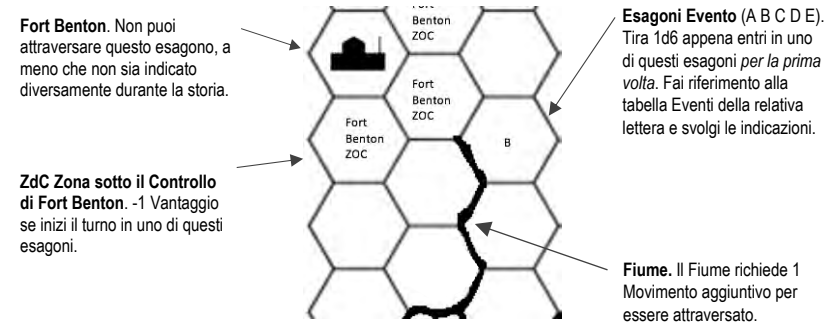
La Tribù parte dall'esagono con il Nativo a cavallo nel Sud-Est della mappa. È una Foresta, quindi colorala di verde (o del colore che hai scelto per questo tipo di terreno). Traccia il tuo spostamento quando lasci questo esagono.

Devi obbligatoriamente passare per gli Esagoni Evento (con le lettere A B C D E).

L'esagono di Fort Benton nell'Ovest della mappa non può essere attraversato.

I 4 esagoni adiacenti sono sotto il Controllo di Fort Benton.

I 2 esagoni con la bandiera del Canada Britannico nel Nord sono il tuo obiettivo.



Il setup della mappa è finito. Buona fortuna!

Fasi del Turno

1 – Attivazione della Tribù.

Tira 2d6 e piazzali in 2 caselle Tribù libere a tua scelta. Ripeti per le altre 3 coppie di dadi, finché tutte le caselle sono occupate.

2 – Risolvi le Azioni.

Fai la sottrazione tra i 2 dadi di ogni spazio tribù (Popolo, Capo Tribù, Sciamano e Guerrieri) e fai riferimento alla tabella sulla destra, nella colonna corrispondente.

3 – Movimento (opzionale).

4 – Diario di Viaggio (negli Esagoni Evento).

Turno di Gioco

Ogni turno rappresenta un giorno di viaggio ed è composto da 4 Fasi. Lancerai i dadi 2 alla volta e li assegnerai alle 4 unità della tua Tribù e risolverai le Azioni, mentre con gli altri 4 dadi terrai conto delle Risorse e del Movimento.

Fase 1 – Attivazione della Tribù

Ognuna delle 4 unità della Tribù (Popolo, Capo Tribù, Sciamano e Guerrieri) ha 2 caselle per i dadi. Prendi gli 8d6, lanciali 2 alla volta e piazzali in 2 caselle libere a tua scelta. Puoi assegnarli alla stessa unità o a unità diverse.

L'obiettivo è ottenere una differenza di 2 o 3 tra i 2 dadi di ogni unità: devi sottrarre il secondo dado dal primo, quindi è importante scegliere con attenzione le caselle!



Popolo: Sono i bambini, le donne e i pochi uomini che cacciano e procurano il cibo.

Capo Tribù: Il Capo Tribù è il più versatile delle 4 unità. Non compie azioni particolari ma ha l'importante compito di mantenere alte le Risorse (icona Piume).

Sciamano: Lo Sciamano riveste un ruolo importante come il Capo Tribù, ed è molto più del suo consigliere. Lo Sciamano è il guaritore e il giudice dell'intera Tribù. È l'unico che può ottenere un corvo, necessario per la Visione dello Sciamano.

Guerrieri: Sono i coraggiosi uomini a cavallo armati di fucile che attaccano la Cavalleria nemica e la portano fuori strada.

Spiriti Danzanti



Hai a disposizione 2 Spiriti Danzanti. Ognuno può essere usato una sola volta in tutto il gioco per cambiare il risultato di 1 dado nella Fase 1.

Per es, se è rimasta libera solo la casella inferiore del Popolo e il risultato del tuo dado è 4, ma il dado nella casella superiore è un 3, puoi cambiarlo per non ottenere un risultato <2 (3 - 4 = -1). Per farlo, fai una X su uno degli Spiriti Danzanti e cambia il risultato del tuo dado.

Puoi evocare gli Spiriti Danzanti anche nello stesso turno.

Fase 2 – Risolvi le Azioni

La tua Tribù è costantemente in movimento e ha bisogno di una serie di azioni per bilanciare le risorse necessarie a raggiungere il Canada.

Fai la differenza dei 2 dadi assegnati ad ogni unità della Tribù (casella superiore MENO casella inferiore). Cerca il risultato nella tabella sulla destra della mappa, nella colonna corrispondente all'unità (Popolo, Capo Tribù, Sciamano o Guerrieri).

Risolvi le icone da sinistra verso destra, cioè nell'ordine Popolo, Capo Tribù, Sciamano e Guerrieri.

Se il risultato corrisponde a 2 icone, risolvi nell'ordine che preferisci.

Qui accanto trovi le azioni che risolvono le icone della tabella.



-1 a 2 Risorse a tua scelta (Cibo/Consenso/Vantaggio).



Lo Sciamano è **ferito** o ha preso la **febbre**. -1 Consenso.

Nei prossimi 2 turni, devi assegnare allo Sciamano la prima coppia di dadi lanciata durante la Fase 1. Se lo Sciamano è lo Sciamano Anziano (se è stato specificato nel corso del gioco), durante la Fase 1 puoi comunque scartare 1 dado qualsiasi (dopo averlo lanciato).



+1 a una Risorsa a tua scelta o al Movimento.



+1 Vantaggio.



-1 Vantaggio. -1 Consenso.



+1 Movimento.



+1 Cibo.



Colora un corvo (sotto la mappa) del colore del terreno in cui ti trovi. Quando tutti i 7 corvi sono colorati, fai riferimento alla sezione **Visioni** corrispondente al terreno maggiormente rappresentato sui corvi e ottieni il tuo dono.

Lo Sciamano può avere una sola Visione durante il gioco.

Ogni corvo acquisito dopo la Visione aumenta una Risorsa a tua scelta di 1.



Colora un esagono adiacente non mappato come Pianura. Se tutti gli esagoni adiacenti sono mappati, colora un esagono non mappato a distanza 2 dal tuo.



Colora un esagono adiacente non mappato come Foresta. Se tutti gli esagoni adiacenti sono mappati, colora un esagono non mappato a distanza 2 dal tuo.



Colora un esagono adiacente non mappato come Montagna. Se tutti gli esagoni adiacenti sono mappati, colora un esagono non mappato a distanza 2 dal tuo.



Tira 2d6 e fai riferimento alla tabella **Cattivi Presagi** nella pagina successiva. Risolvi immediatamente le conseguenze.



-1 Consenso.



Una Tempesta ti impedisce di muoverti in questo turno (quindi, nella Fase 4 Movimento -1 Consenso perché non ti sposti in questo turno).



Ti dirigi erroneamente a Sud. Spostati nell'esagono a Sud del tuo.

Devi eseguire immediatamente questo movimento forzato. Non consuma nessuna Risorsa.

Se sei costretto ad entrare in un esagono non mappato, quell'esagono diventa Foresta.

Non puoi spostarti in un esagono non attraversabile o fuori dalla mappa.



Ti dirigi erroneamente a Sud-Est. Spostati nell'esagono a Sud-Est del tuo.

Devi eseguire immediatamente questo movimento forzato. Non consuma nessuna Risorsa.

Se sei costretto ad entrare in un esagono non mappato, quell'esagono diventa Foresta.

Non puoi spostarti in un esagono non attraversabile o fuori dalla mappa.

Cattivi Presagi

Tira 1d6 per le decine e 1d6 per le unità. Fai riferimento alla tabella qui sotto:

11-12	Tempesta di Vento. -1 Movimento
13-14	Traditori. Riduci di 1 il tuo valore massimo di Vantaggio.
15-16	Tempesta. Il costo del Movimento è doppio in questo turno.
21-22	Sfortuna. -2 della tua risorsa con il valore più basso al momento.
23-24	Tempesta di Grandine. Non puoi muoverti in questo turno.
25-26	Ondata di Caldo. -2 Consenso.
31-32	Coloni Americani. -2 Vantaggio.
33-34	Carestia. Riduci di 1 il tuo valore massimo di Cibo.
35-36	Dissenso. Riduci di 1 il tuo valore massimo di Consenso.
41-42	Terre Maledette. Il prossimo turno non puoi andare nell'esagono Nord adiacente.
43-44	Futuro Incerto. Riduci di 1 il tuo valore massimo di 2 Risorse.
45-46	Cibo Avvelenato. -2 Cibo.
51-52	Tempesta con Tromba d'Aria. Riduci a 0 il Movimento. -1 Consenso.
53-54	Disorientati. Ritorna nell'ultimo esagono dal quale sei uscito.
55-56	Tempesta di Fulmini. -1 Consenso.
61-62	Trombe in Lontananza. Riduci di 1 il tuo valore massimo di Vantaggio.
63-64	Tempesta di Sabbia. -2 Movimento.
65-66	Esploratori Comanche della Cavalleria americana. -1 Vantaggio. -1 Consenso.

Fase 3 – Movimento














Se decidi di spostarti, puoi entrare solo in esagoni mappati adiacenti.

Usa la matita per tracciare la tua strada dal Sud del Montana fino ai confini canadesi.

Se non fai azione di Movimento, -1 Consenso.

Il tuo obiettivo è arrivare agli esagoni con la bandiera del Canada Inglese, ma devi necessariamente passare per gli Esagoni Evento (con le lettere A B C D E).

Per entrare in un esagono, devi spendere Risorse in base al tipo di terreno:

Pianura: 1 Movimento e 2 Cibo.	  
Foresta: 2 Movimento e 1 Cibo.	  
Montagna: 3 Movimento e 1 Cibo.	   
Per attraversare un Fiume: 1 Movimento extra o 1 Consenso.	 o 
Se non fai azione di Movimento: 1 Consenso.	

Ogni tipo di terreno ha ostacoli e facilitazioni. Le Pianure sono facili da attraversare, mentre sulle Montagne puoi fare incontri più proficui e ricevere doni migliori. Le Foreste offrono buone possibilità da entrambi i punti di vista.

Per spostarti devi avere i punti Cibo e Movimento richiesti dal terreno dell'esagono in cui vuoi entrare, e puoi avere un massimo di 6 sul dado.

Es: con 3 Movimento e 6 Cibo puoi attraversare 2 Pianure, oppure con 6 Movimento e 3 Cibo puoi attraversare 2 Foreste (se gli esagoni sono mappati). Solo 2 Pianure o 3 Foreste perché: puoi consumare tutti i tuoi punti Movimento (sposta il dado Movimento fuori dal FdG finché non recuperi punti) ma non puoi mai arrivare a 0 Cibo, o perdi la partita! (Vedi **Sconfitta**).

Usa la matita per tracciare i tuoi spostamenti attraverso gli esagoni.

Quando entri per la prima volta in un Esagono Evento (con le lettere A B C D E), la Fase 4 Movimento si conclude immediatamente. Tira 1d6 e fai riferimento alla sezione **Eventi**

corrispondente alla lettera dell'esagono nelle prossime pagine.

La maggior parte degli Esagoni Evento ti mettono davanti a delle scelte per creare la TUA avventura. Molti Eventi hanno un filo conduttore, quindi NON LEGGERE le prossime pagine o le conseguenze alternative una volta che hai fatto la tua scelta.

Per vincere, devi arrivare in Canada, a Nord della mappa. I 2 esagoni devono essere già mappati (disegna lo stesso tipo di terreno).

Fase 4 – Diario di Viaggio

Questa Fase si attiva quando risolvi un Esagono Evento. Scrivi nel tuo Diario di Viaggio una breve descrizione del tuo viaggio fino a qui. Ci sono delle "parole chiave" che innescano altri Eventi futuri, alcuni dei quali cambiano le condizioni di vittoria, altri lo svolgimento della storia. Per es, se entri in un esagono e trovi un corso d'acqua sacro, dovresti scriverlo, perché un futuro Evento potrebbe darti istruzioni di fare (o ottenere) qualcosa se hai scritto le parole "corso d'acqua sacro" nel tuo Diario di Viaggio.

Alla fine del gioco (sia in caso di vittoria che di sconfitta) scrivi la conclusione della storia. Ogni volta che giochi, la storia sarà diversa!

Visione

La Visione è un'azione speciale che ti aiuta nella tua missione di raggiungere il Nord.

Non sempre ti porta alla vittoria, ma il dono è indubbiamente grande.

Sette corvi sono richiesti per attivare la Visione. Ogni volta che ottieni un corvo (con una differenza di 2 nei dadi dello Sciamano nella Fase 2, oppure grazie ad un Evento), colora uno dei corvi (sotto la mappa) dello stesso colore del terreno in cui ti trovi.

Quando ottieni il settimo corvo, tira 1d6 e fai riferimento alla sezione **Visioni** corrispondente al tipo di terreno presente sulla maggioranza dei corvi. In caso di parità, puoi scegliere il tipo di terreno (prima di leggere!).

Esagoni Evento (A B C D E)

Per vincere il gioco, devi raggiungere il Canada attraversando i 5 Esagoni Evento. Quando entri in un Esagono Evento devi immediatamente interrompere il movimento. La prima volta che entri in OGNUNO di questi esagoni, tira 1d6 e fai riferimento alla sezione **Eventi** nelle prossime pagine (solo un tiro per ogni Esagono Evento in ogni partita, cioè solo un risultato A, solo un risultato B, ecc). Se entri (o sei costretto ad entrare) di nuovo in un Esagono Evento già visitato, NON tiri il dado per l'evento.



Nelle prossime pagine trovi i risultati delle Visioni e degli Esagoni Evento.
Non leggere se non hai indicazione di farlo!!

VISIONI (scrivi la Visione del tuo Sciamano nello spazio vicino agli Spiriti Danzanti)

Visioni delle Pianure

- 1 – SPIRITI DEL FIUME +2 Consenso ogni volta che la tua Tribù attraversa un Fiume.
- 2 – BRANCO DI BISONTI Porta il Cibo (e il tuo punteggio massimo di Cibo) a 6.
- 3 – CAVALIERI DELL'ACQUA I Fiumi non richiedono 1 Movimento aggiuntivo.
- 4 – CAVALIERI DEL VENTO Puoi ritirare 1 dado se ti trovi in una Pianura.
- 5 – GRANDE BENEDIZIONE DAL CIELO -1 Risorsa a tua scelta invece delle conseguenze della Tempesta (risultato <2 del Capo Tribù o dello Sciamano nella Fase 2).
- 6 – GUERRIERA CAPO TRIBÙ La prima casella dei dadi del Capo Tribù è sempre un 6 (scrivilo nella casella). Durante la Fase 1, scarta un dado qualsiasi (dopo averlo lanciato).

Visioni delle Foreste

- 1 – CAVALIERI DELLA TEMPESTA Sei immune a qualsiasi conseguenza negativa degli effetti che contengono la parola *Tempesta*.
- 2 – TRATTATO CON LA TRIBÙ DEGLI ORSI Riporta a 6 il tuo punteggio massimo di tutte le Risorse e del Movimento. Poi +2 a tutte le Risorse e al Movimento.
- 3 – LADRI DELLA NOTTE +1 Cibo quando la Tribù ottiene un risultato negativo ai dadi.
- 4 – FUOCO NELLA FORESTA Riporta immediatamente il tuo Vantaggio a 6. +1 Consenso.
- 5 – CERCATORE DI PIUME Solo 1 Movimento per attraversare le Foreste.
- 6 – FODERO DEL FUCILE La prima casella dei dadi della Tribù è sempre un 6 (scrivilo nella casella). Durante la Fase 1, scarta un dado qualsiasi (dopo averlo lanciato).

Visioni delle Montagne

- 1 – LA MONTAGNA FANTASMA Disegna una Montagna in un qualsiasi esagono NON adiacente non mappato. Riporta le tue 3 Risorse a 5 quando entri in quell'esagono.
- 2 – SPIRITO CAPRA Solo 1 Movimento per attraversare le Montagne.
- 3 – DANZATORI DELLA TEMPESTA Rimuovi i tuoi Spiriti Danzanti. Da ora in poi puoi usare l'abilità degli Spiriti Danzanti ad ogni turno, ma solo sulle Montagne.
- 4 – SORGENTE SACRA Il tuo Sciamano è immune a ferite, febbre e Cattivi Presagi.
- 5 – BUONI PRESAGI Quando lanci i dadi per un Cattivo Presagio, tira i 2d6 insieme e scegli quale dado conta per le decine e quale per le unità dopo aver letto le conseguenze del risultato. Ignora le conseguenze se tiri due risultati uguali (es: due 5).
- 6 – SCIAMANO ANZIANO La prima casella dei dadi dello Sciamano è sempre un 6 (scrivilo nella casella). Durante la Fase 1, scarta un dado qualsiasi (dopo averlo lanciato).



EVENTI

A

A1 Tramonto Perfetto - Il silenzio cala sulla Tribù mentre assistete a uno dei tramonti più belli che il Creatore abbia mai creato. Che commovente conclusione per questo giorno. Una scintilla dorata brilla sul tuo Henry. Abbassi lo sguardo e mormori in una preghiera silenziosa la speranza di non doverlo usare.

A2 Una Sfida per il Capo Tribù - Un irascibile nipote simpatizzante dei Sioux ti sfida per la guida della Tribù. Se lo ignori, vai al 10A. Se accetti la sfida, vai al 40A.

A3 Carovane a Est - Incontri una piccola carovana di Cristiani che va verso Est e porta la bandiera inglese. Se la ignori, vai al 11A. Se li accogli pacificamente, vai al 23A. Se ordini che vengano massacrati, vai al 31A.

A4 Lago Tossico - Ti imbatti in un lago d'acqua calda che puzza di uova marce. Centinaia di pesci morti galleggiano sulla superficie e vengono spinti sulla riva. Se lo ignori, vai al 17A. Se raccogli tutti i pesci commestibili, vai al 04A.

A5 Nebbia Fitta - Una fitta nebbia scende a peggiorare la giornata faticosa. Se ti accampi per la notte, vai al 33A. Se ordini di smontare immediatamente l'accampamento per tentare di uscire dal banco di nebbia, vai al 18A.

A6 Fattoria a Fuoco - Vedi del fumo in lontananza, che risulta provenire dall'incendio di una fattoria di Americani. Se aiuti gli abitanti, vai al 29A. Se saccheggii la fattoria in cerca di provviste, vai al 47A. Se lo ignori, vai al 03A.

B

B1 Tramonto Perfetto - Il silenzio cala sulla Tribù mentre assistete a uno dei tramonti più belli che il Creatore abbia mai creato. Che commovente conclusione per questo giorno.

B2 Avamposto - Supponi che sia un avamposto di Fort Benton. Se ti accordi per scambiare merci, vai al 07A. Se attacchi l'avamposto, vai al 30A. Se lo ignori, vai al 48A.

B3 Cadaveri di Piedi Neri - Ti imbatti in ciò che rimane di un gruppo di esploratori della Tribù dei Piedi Neri. Indossano le uniformi della Cavalleria americana ma sono stati pugnalati e hanno fatto loro lo scalpo, probabilmente da qualche tribù locale. Se lasci i cadaveri dei traditori agli avvoltoi, vai al 11A. Se ordini alla tua Tribù di preparare una pira per dare pace ai morti, vai al 37A.

B4 Spirito Orso - Un rarissimo Spirito Orso bianco attraversa la sorgente del fiume in cerca di cibo. Si avvicina senza paura allo Sciamano. Se attacchi, vai al 25A. Se fai rumore per far sentire la tua presenza, vai al 15A. Se rimani in silenzio e osservi con reverenza, vai al 35A.

B5 Sorgente d'Oro - Accampati vicino alla sorgente, alcuni membri della Tribù scorgono delle pepite d'oro nel fiume. Se rimani un giorno in più per raccogliere l'oro, vai al 02A. Se lo ignori, vai al 17A.

B6 Accampamento di Minatori - Cercando un posto sicuro per campeggiare, trovi un piccolo accampamento di minatori americani tra le colline vicino ad un fiume. Se ordini di attaccare l'accampamento, vai al 41A. Se cerchi di avvicinarti pacificamente, vai al 19A. Se lo ignori, vai al 48A.

C1 Tramonto Perfetto - Il silenzio cala sulla Tribù mentre assistite a uno dei tramonti più belli che il Creatore abbia mai creato. Che commovente conclusione per questo giorno.

C2 Sorgente del Lago Incontaminato - Ti trovi davanti alla sorgente del Grande Fiume, un enorme lago di origine glaciale. Se ti accampi sulle rive del lago, vai al 43A. Se cerchi un posto più sicuro, vai al 16A.

C3 Sorgente Calda - Scopri che la sorgente del Grande Fiume è una serie di sorgenti d'acqua calda. Lo Sciamano vuole che la Tribù si immerga nelle sorgenti. Se sei d'accordo con lo Sciamano, vai al 05A. Se ti opponi, vai al 39A.

C4 Razziatori Sioux - Le grida di guerra dei cavalieri Sioux rompono la quiete della notte mentre galoppo nel vostro accampamento facendo a fette guerrieri, donne e bambini indiscriminatamente. Se rispondi all'attacco per proteggere la tua Tribù, vai al 34A. Se provi a concludere una trattativa, vai al 21A.

C5 Tribù della Luna Rossa - Una delle più vecchie tribù della zona è sotto attacco di un gruppo di esploratori della Cavalleria americana. È sempre stata una tribù molto chiusa e riluttante alle trattative. Se mandi i tuoi guerrieri in battaglia, vai al 28A. Se sfrutti la distrazione della Cavalleria per passare inosservato, vai al 09A.

C6 Capanna Abbandonata - In mezzo al nulla, trovi una capanna, ancora in buono stato, ma apparentemente abbandonata. Se la esplori, vai al 08A. Se la ignori, vai al 17A.

D

D1 Tramonto Perfetto - Il silenzio cala sulla Tribù mentre assistite a uno dei tramonti più belli che il Creatore abbia mai creato. Che commovente conclusione per questo giorno.

D2 Gola Stretta - Mentre attraversi una stretta gola, il piccolo rivolo d'acqua ai tuoi piedi si ingrossa sempre di più. Il livello dell'acqua si è alzato fino a due piedi d'altezza nel giro di un'ora, facendo cadere alcuni bambini. Se riporti indietro la tua Tribù, uscendo dalla gola da dove siete entrati, vai al 42A. Se ordini alla Tribù di arrampicarsi sulle pareti della gola, vai al 14A.

D3 Sogno Nefasto - Un sogno terribile fa visita a te e allo Sciamano. Corvi morti cadevano giù dal cielo del Nord. Se guidi la tua Tribù verso Sud, vai al 27A. Se ignori il sogno, vai al 01A.

D4 Imboscata! La Cavalleria arriva svelando l'inganno, e sparando contro i teepee con fucili e pistole. Se il tuo Consenso è 4+, vai al 22A. Se il tuo Consenso è 1, 2 o 3, vai al 45A.

D5 Massacro di Bufali - Davanti a voi, per miglia, la recente uccisione di centinaia di bufali. Una mandria chiamata Red Hooves per il tipo di fango e argilla che preferisce. Pare che l'intera mandria sia stata massacrata dalla Cavalleria. Se ordini alla tua Tribù di raccogliere quanta più carne possibile, vai al 38A. Se ordini allo Sciamano di benedire questa terra maledetta e lasci i bufali riposare in pace, vai al 06A.

D6 Radere Al Suolo Fort Benton - gli esploratori ti informano che il distaccamento principale dell'esercito di stanza a Fort Benton è lontano 40 miglia e si dirige nella direzione sbagliata. Al Forte non può essere rimasta che una manciata di soldati. Colpire ora potrebbe essere l'unica opportunità di vittoria, e di proteggere tutte le altre tribù della regione, forzando gli americani a una tregua.
NUOVE CONDIZIONI DI VITTORIA: se accetti le nuove condizioni e attacchi Fort Benton, vai al 12A. Se ignori questa possibilità, vai al 17A.

E

E1 Tramonto Perfetto - Il silenzio cala sulla Tribù mentre assistite a uno dei tramonti più belli che il Creatore abbia mai creato. Che commovente conclusione per questo giorno.

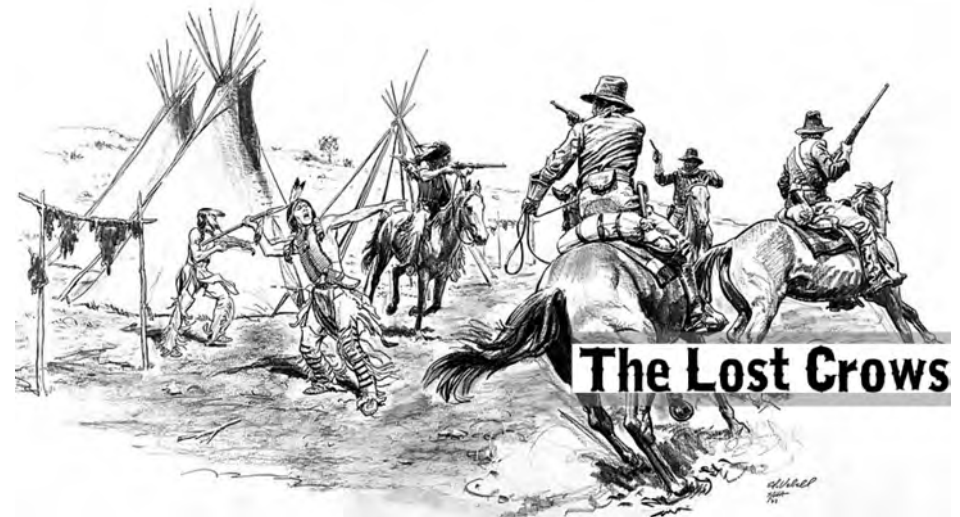
E2 Un Mountie Scomparso - Un piccolo gruppo di Mounties cerca uno di loro sulla riva americana del fiume. Hanno il permesso di restare sul suolo americano solo per 24 ore, e ti offrono protezione in Canada in cambio di aiuto.
NUOVE CONDIZIONI DI VITTORIA: Se accetti l'offerta, vai al 44A. Se non accetti, vai al 17A.

E3 Serpente a Sonagli - Un sogno te lo aveva predetto, me non gli avevi dato importanza, finché non sei stato morso questa mattina presto. Se permetti allo Sciamano di curarti, vai al 26A. Se preferisci farti curare da una donna della Tribù che dichiara di conoscere la medicina dei visi pallidi, vai al 49A.

E4 Tornado - Le nuvole si ammassano e ribollono sopra di voi colorandosi di verde e viola. La temperatura scende drasticamente quando i tentacoli delle nuvole iniziano a serpeggiare verso terra. Se guidi la Tribù al riparo delle alte sponde del fiume, vai al 24A. Se guidi la Tribù verso i picchi di roccia qualche miglio dietro di voi, vai al 46A.

E5 Tumuli d'Argilla - Trovi i resti di una civiltà centinaia di anni più vecchia di te. Si discuteva sin da quando tuo nonno era un bambino se costruzioni d'argilla come queste fossero templi, case, o tombe. È la prima volta che ne vedi una. Se la esplori, vai al 13A. Se la aggiri, vai al 36A.

E6 Ponte di Corda - Un largo vecchio ponte di corda attraversa il fiume a Nord. Mentre discutete se sia sicuro o meno, uno dei guerrieri più impazienti guida con cautela il suo cavallo lungo il ponte. Se ordini alla Tribù di attraversare il ponte con attenzione, vai al 20A. Se ordini al guerriero di tornare indietro perché il ponte ti sembra una via "troppo facile", vai al 32A.



01A - Se avessi tenuto conto di tutti i sogni che hai fatto, ora saresti pazzo. Ignori il sogno e continui verso Nord.

02A - Per i Visi Pallidi vale più della loro stessa vita. Realizzi che puoi usarlo per assicurarti l'ingresso in Canada. Porta i punti Movimento a 0, non puoi uscire da questo esagono nel prossimo turno.
NUOVE CONDIZIONI DI VITTORIA: la parola ORO deve essere scritta in almeno 3 paragrafi del tuo Diario di Viaggio prima che tu raggiunga l'Esagono Evento E. Quando lo raggiungi, non tirare i dadi: gli uomini neutrali alla frontiera sulla riva meridionale del fiume vi scoteranno fino all'avamposto canadese in cambio dell'oro. VITTORIA!

03A - Il fuoco è una questione tra i coloni e il Creatore. Ignori l'incendio e prosegui.

04A - Quando il Creatore provvede, è un insulto non approfittarne. Il pesce è un dono per la tua Tribù (+1 Cibo), ma alcuni dei più deboli si ammalano. Lo Sciamano prende la Febbre.

05A - I benefici dell'acqua sembrano avere effetto sia sul corpo che sullo spirito. +1 Consenso.

06A - Nessuno deve trarre beneficio da questa tragedia. Lo Sciamano svolge il rituale. -1 Consenso.

07A - Sembrano propensi allo scambio di merce, +2 Cibo. Ripartite, e poco dopo avvistate in lontananza una vedetta della Cavalleria americana, intenta a studiare i vostri spostamenti. -1 Vantaggio.

08A - Un'elaborata trappola carica di dinamite esplose, ferendo molti della tua Tribù, troppo vicini per evitarla. Capisci troppo tardi che la Cavalleria l'ha preparata proprio per cercare di uccidere te e i tuoi Corvi. -1 Consenso. Lo Sciamano prende la Febbre.

09A - La schermaglia mantiene l'attenzione lontana da voi. +1 Movimento.

10A - Gli giri le spalle ed entri con decisione nel tuo teepee. Dopo qualche momento di silenzio, senti urla e risate sguaiate. Lo sfidante, umiliato, ha lasciato la Tribù.

11A - Non vale la pena sprecare tempo e energie preziose. Vai avanti. Il loro Dio e il vostro Creatore sembrano essere la stessa cosa, anche se i Visi Pallidi si rifiutano di ammetterlo. Hai evitato un'accesa discussione sulla religione.

12A - Se il tuo Vantaggio scende a 1, hai perso. Se concludi la tua Fase 4 Diario di Viaggio a Fort Benton con 5+ di Consenso, hai vinto. Sei vincolato a queste condizioni, non puoi vincere in altro modo.

13A - Non trovi niente di valore. Questo posto dev'essere stato depredata settimane o addirittura secoli fa. Lo Sciamano svolge un rituale di rispetto. Poi ripartite.

14A - L'acqua continua a salire. Un gran temporale deve aver investito la sorgente di questo piccolo corso d'acqua prosciugato. L'acqua ha ormai raggiunto i 4 piedi, quando inizia a scendere lentamente fino a ritrasformarsi in un rivolo. Esausti per lo sforzo, raggiungete la cima delle pareti della gola e vi concedete un po' di riposo. Nessuno spostamento nel prossimo turno.

15A - Anche se sacra, rimane sempre una bestia. Ti hanno detto che questi animali hanno poca vista, quindi ti metti a urlare e fischiare verso l'orso finché non si accorge della tua presenza. Annusa l'aria e scompare tra i cespugli. Hai impressionato la tua Tribù, che ha ritrovato nuovo coraggio per la lunga marcia. Se avevi abbassato il tuo punteggio massimo di Consenso, riportalo a 6. +1 Consenso.

16A - La tua priorità è tenere la tua Tribù al sicuro, quindi invii i tuoi esploratori a cercare un posto migliore. Scegli una lingua di terra che domina il lago. -2 Movimento. +1 Vantaggio.

17A - Hai promesso di portare la tua Tribù in salvo tra le colline e i fiumi del Canada. Vai avanti senza fermarti.

18A - Questo tempo è cattivo. Lo puoi sentire nelle ossa e nell'anima. La Tribù smonta l'accampamento nel buio della notte. Dopo aver camminato per ore, ti ritrovi nello stesso posto, smarrito. Spostati subito nell'esagono a Sud, senza nessun costo di Risorse o Movimento. Se l'esagono è inesplorato, mappalo come Pianura.

19A - Anche se all'inizio sono diffidenti, i minatori ti accolgono e ti ascoltano. Uno di loro ha visto uno dei Mounties a Fort Benton. Ti avvisano che i Canadesi e gli Americani hanno stretto alleanze tra di loro.

20A - Questo è il ponte verso il futuro. Sembra un po' pericolante, ma adesso quello che conta è solo portare la tua Tribù in Canada. Dopo ore passate ad attraversarlo cautamente, siete tutti in salvo sulla riva Nord del fiume, a miglia di distanza dal confine canadese. Spostati nell'esagono a Nord. Se l'esagono è inesplorato, mappalo come Foresta.

21A - Dopo qualche minuto di caos e distruzione, i Sioux interrompono il loro assalto. Ritorna la pace, e ti spiegano che hanno trovato il cadavere di un cavallo marchiato dai Mounties. Non c'era traccia dell'uomo che lo cavalcava. Ipotizzano che la tua Tribù stia cercando di innescare una guerra tra gli Americani e i Canadesi. Assicuri loro che non è così. Sembra che il Mountie li abbia ingannati. Il tuo Sciamano è stato ferito nell'attacco e adesso ha la Febbre.

22A - I tuoi esploratori ti hanno avvisato in tempo dell'imboscata e hai preparato una trappola per la Cavalleria, approntando un finto accampamento vicino ad una fila di alberi. Come Capo Tribù, ti unisci ai guerrieri con il tuo Henry. Quando la Cavalleria arriva al galoppo, li attaccate al fianco di sorpresa e decimate i soldati. +1 Vantaggio.

23A - Iniziate a condividere racconti delle atrocità perpetrate dal governo americano. I Cristiani dicono che un Mountie traditore sta vendendo segreti canadesi agli americani, e che fa visita a Fort Benton ogni mese. Hanno bisogno di una scorta per andare a Est.
Se accetti, i tuoi prossimi 2 spostamenti devono essere verso l'esagono di partenza, e si applicano NUOVE CONDIZIONI DI VITTORIA. Ti consegnano un Trattato di Amnistia da portare a Fort Benton. Devi arrivare al forte con 5-6 di Consenso per vincere. Però, se il tuo Consenso scende a 1, hai perso.
Se non vuoi essere coinvolto, puoi ancora vincere la partita raggiungendo il Canada.

24A - L'argine del fiume cede al furore della tempesta seppellendo molti della Tribù. Dopo qualche ora potete riprendere il cammino, ma una tangibile tristezza è scesa su tutti. Sembra che anche Madre Natura sia contro di voi. -2 Consenso.

25A - Non permetterai che uno dei tuoi venga ferito, neanche da un animale sacro. Gli spari 3 colpi uno dietro l'altro con il tuo Henry. L'orso giace a terra senza vita. La tua gente è scioccata, ma spieghi che non era uno spirito, ma solo un orso albino, mostrando i suoi occhi rosa. I conciatori iniziano il loro lavoro dopo aver spezzato le carni dell'animale. Nel frattempo, una squaw dà alla luce un bambino...il nome scelto è Orso Bianco. Colora 1 corvo (sotto la mappa) di un colore a tua scelta.

26A - Il morso è superficiale, ma hai bisogno di riposo. Viene preparata per te una tenda a vapore, dove resterai fino alla guarigione. Nel prossimo turno, la tua Tribù non può uscire da questo esagono, e il Capo Tribù non svolge azioni (lancia solo 3 coppie di dadi nella Fase 1; non puoi piazzare dadi nelle caselle del Capo Tribù).



27A - Le visioni sono importanti e non devono essere ignorate. Con il tuo prossimo spostamento devi andare a Sud. Quando entri nell'esagono a Sud, colora un corvo (sotto la mappa) del colore del terreno in cui ti trovi.

28A - I tuoi guerrieri sconfiggono facilmente l'ignara Cavalleria. La matriarca della Tribù organizza un banchetto rituale in onore del vostro tempestivo salvataggio. +2 Consenso. +2 Cibo. -2 Vantaggio.

29A - Gli innocenti devono essere salvati. Mandi la tua Tribù ad aiutarli. Dopo circa un'ora, il fuoco è spento. Anche se il granaio è andato perduto, persone e provviste sono salvi. Come ringraziamento per aver salvato le loro vite e la fattoria, i coloni ti offrono alcuni animali. +2 Cibo.

30A - Dopo una breve resistenza, l'Avamposto sventola bandiera bianca. +2 Cibo. Ma appena ve ne andate, riferiscono il vostro assalto al forte. -2 Vantaggio.

31A - La tua Tribù scatena in questo attacco tutta la rabbia causata dal tradimento dei Visi Pallidi. I viaggiatori provano a combattere, ma presto soccombono agli spari dei vostri fucili.

32A - La spavalderia dei giovani coraggiosi porta solitamente più problemi che benefici. Ordini all'arrogante guerriero di tornare al di qua del ponte e di rimanere lontano da quella che è evidentemente una trappola. -2 Movimento.

33A - È stato un inizio difficile, e temi che non migliorerà. Ordini alla Tribù di accamparsi. Al mattino vi svegliate sotto un cielo terso, che lascia vedere chiaramente per miglia e miglia in tutte le direzioni. Colora tutti gli esagoni adiacenti non mappati come Pianura, e poi gli adiacenti a quelli che hai appena colorato come Pianura anch'essi.

34A - La lotta è lunga e selvaggia. I Sioux sono guerrieri esperti, e non cadono facilmente. Finalmente i tuoi guerrieri cambiano le sorti della battaglia, ma non senza gravi perdite. Tira 1d6 e dividi le perdite (il risultato del dado) tra Cibo, Consenso e Vantaggio.

35A - Rimani in silenzio a guardare la maestosa creatura avvicinarsi. Sembra che la Tribù non si accorga di lui finché non è ormai arrivato troppo vicino allo Sciamano. Un grugnito, la carica, lo scontro. Poi vedi l'orso scomparire velocemente come era apparso. Lo Sciamano è ferito e prende la Febbre. Ma porta le ferite con orgoglio.

36A - Ritieni più appropriato rimanere a debita distanza dai tumuli, in caso siano terra sacra o un insieme di tombe. -2 Movimento. Lo Sciamano approva la tua decisione. Colora 1 corvo (sotto la mappa).

37A - Ogni uomo ha diritto ad un rituale funebre, non importa chi sia o cosa abbia fatto. Costruite una pira. Lo Sciamano guida la Tribù in una danza di morte, e alla fine del rituale uno stormo di corvi si innalza gracchiando sopra le vostre teste. È sicuramente un buon presagio. Colora 1 corvo (sotto la mappa) di un colore a tua scelta.

38A - La tua Tribù non ha mai visto niente di così orribile e straziante. La strage dei bufali decimerà le tribù delle Grandi Pianure. Non permetterai che la morte di queste creature sia vana. Ordini di raccogliere quanto più possibile. "Ogni colpo di lama sarà una lacrima". Porta il Consenso a 1, ma riporta il Cibo alla capacità massima.

39A - Sei sicuro che l'odore penetrante delle sorgenti sia un chiaro avvertimento di non avvicinarsi. Ammiri la loro bellezza da lontano e organizzi l'accampamento a qualche minuto di cammino più a valle, dove la temperatura dell'acqua è perfetta. La Tribù ti chiede di rimanere qualche ora in più per godersi le rilassanti acque del fiume. -1 Movimento ma +1 Consenso.

40A - Di solito nessuno perde la vita in questi duelli, ma gli incidenti possono sempre capitare. Sai che questo giovane uomo non smetterà di provocarti finché non avrà il controllo della Tribù. Nella lotta, superi il limite. Gli punti il pugnale dritto alla gola. La Tribù si zittisce e ogni Corvo distoglie lo sguardo. Mantieni il controllo, ma ormai hai perso il rispetto del tuo popolo. Riduci di 1 il tuo massimo punteggio di Consenso.

41A - I minatori si arrendono subito e ti offrono l'argento che hanno estratto dallo scavo. Vi informano anche riguardo a un complotto tra gli americani e i Mounties. Sembra che si stiano muovendo in accordo per non far arrivare la tua Tribù al confine.

42A - Guidi la tua Tribù in una corsa disperata di nuovo verso Sud, da dove siete arrivati, mentre il livello dell'acqua continua a salire. Rimanete intrappolati nell'acqua vorticoso per circa un'ora prima di poter raggiungere un'altura abbastanza sicura. Spostati nell'esagono a Sud-Est del tuo e porta il Movimento a 0. Se l'esagono è inesplorato, mappalo come Montagna.

43A - Ora che il campo è approntato, osservi la tua gente. Sembrano così felici e vivi, non c'è traccia dell'angoscia della fuga che stanno vivendo. Gli uomini pescano, le donne ridono, i bambini giocano nel lago. Si rafforza in te la speranza di trovare un posto così meraviglioso anche in Canada.

44A - Hai sentito che molto probabilmente l'uomo si trova a Fort Benton. Se hai letto altri Eventi che contengono la parola *Mountie* e hai scritto questa parola nel tuo Diario di Viaggio, condividi le tue informazioni con i Canadesi. Realizzano così che il loro compagno è un traditore. Gli abitanti delle sue terre hanno paura di venire sottomessi da voi Corvi, se riuscite ad arrivare al confine, quindi si è accordato con gli Americani per fermarvi. I Canadesi vi scortano fino al loro confine, e in un paio di giorni siete accolti in Canada. HAI VINTO!

45A - L'attacco della Cavalleria è stato perfettamente organizzato. Fortunatamente la loro impazienza è costata loro la vittoria definitiva, perché hanno deciso di attaccarvi nel cuore della notte. La tua Tribù, colta di sorpresa, è fuggita nell'oscurità in tutte le direzioni, ma conoscendo bene il vostro punto di ritrovo: il precedente accampamento. Torna nell'esagono precedente e porta a 1 Movimento, Consenso e Vantaggio.

46A - L'andatura veloce e senza sosta vi salva. Esausti, riuscite a raggiungere la salvezza sulle rocce. Spostati nell'esagono a Sud-Est, se è inesplorato mappalo come Montagna. -4 Movimento.

47A - I coloni americani da sempre ci uccidono e ci cacciano dalle nostre terre. Non meritano nessuna pietà. Attacchi e radi al suolo l'edificio. +1 Cibo. Trovi una lettera di uno dei Mounties con una mappa del vostro possibile percorso verso il Canada e alcune importanti indicazioni. Disegna sulla mappa 4 esagoni Montagna adiacenti a metà strada tra gli Esagoni Evento D e E.

48A - Assicuri alla tua Tribù che gli Americani vi lasceranno passare. Sfortunatamente, la loro lealtà va a Fort Benton, e riferiscono subito la vostra posizione. -1 Vantaggio.

49A - La squaw ti prepara un anti-veleno. Anche se non ti senti bene, sei ancora vivo. Le dai il compito di istruire lo Sciamano su qualche nozione di medicina americana. Colora 1 corvo (sotto la mappa).

