1572

La Spedizione Perduta

Conquistadores | Moschetti | Provviste | Morale | Movimento

PARTENZA

ARRIVO

MORALE

-3	-1	+1
-1	-1	+3
	+1	

Tipo di Spedizione + Bonus

Jolly **Febbre**

Pianificazione: lancia 5 dadi, puoi ritirarne alcuni o tutti un' altra volta.
Assegna i Jolly ed esegui le fasi in ordine.
Per ogni fase lancia 2 dadi e aggiungi 1 per ogni dado oltre al primo.

Movimento
Puoi usare il Moschetto

1-3:	
4-5:	1
6-8:	1
9:	1
10:	2
11:	2 1
12:	2 2

Mappatura
Non puoi usare il Moschetto

2:	Palude
3:	Collina
4:	Montagna
5:	Giungla
6-9:	Stesso tipo
10:	Foresta
11:	Lago
12+:	Pianura

Se ottieni almeno un 1 in lungo il percorso del fiume disegna una **Cascata**.

Esplorazione
Puoi usare il Moschetto

0-2:	
3:	
4-5:	-1
6-7:	
8:	
9:	
10+:	

Contatto Indigeni
Puoi usare il Moschetto

0-4:	
5:	
6-8:	
9:	
10:	
11+:	

Caccia
Puoi usare il Moschetto

0-3:	
4:	
5:	
6-8:	
9-10:	2
11+:	2

Incontri Speciali
Non puoi usare il Moschetto

2-3:	
4:	
5:	
6-8:	
9:	
10:	
11+:	

Calendario

Montagna
-1 fase movimento
+1 caccia

Collina
+1 contatto indigeni
-1 fase movimento

Foresta
+1 caccia

Pianura
+1 fase movimento

Giungla
-1 fase movimento
-1 esplorazione

Palude
-1 fase movimento
non puoi curarti

Lago
+1 fase movimento
no villaggi

Fasi:
1 Pianificazione
2 Movimento
3 Mappatura
4 Esplorazione
5 Contatto Indigeni
6 Caccia
7 Incontri Speciali
8 Consumo provviste
9 Spostamento
10 Morale
11 Calendario
12 Diario (opzionale)