

SCENARIO n° 8



Questo pacchetto contiene diverse pagine che sono gli elementi del nuovo scenario per Robinson Crusoe - Alla Ricerca del Dr. Livingstone:

1_ Questa è la Storia - questa pagina contiene un articolo di Ignacy Trzewiczek, in cui descrive la storia che lo ha ispirato a creare lo scenario. Non è necessario per il gioco.

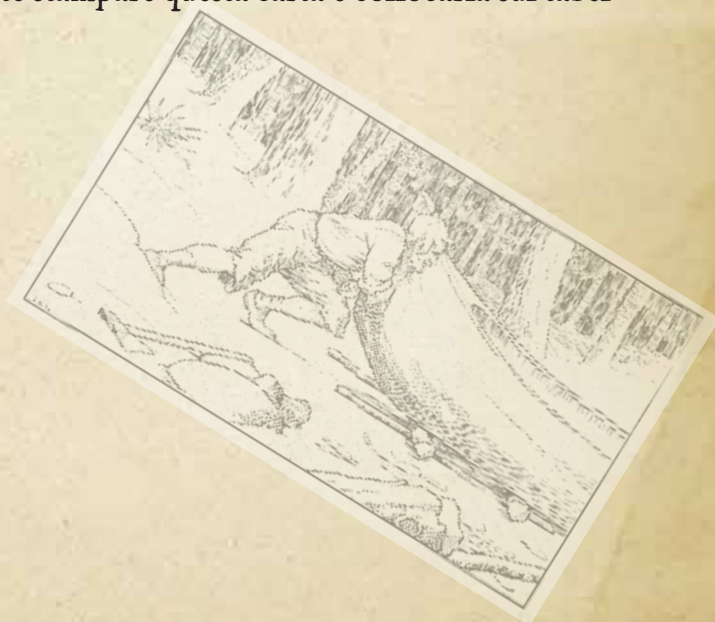
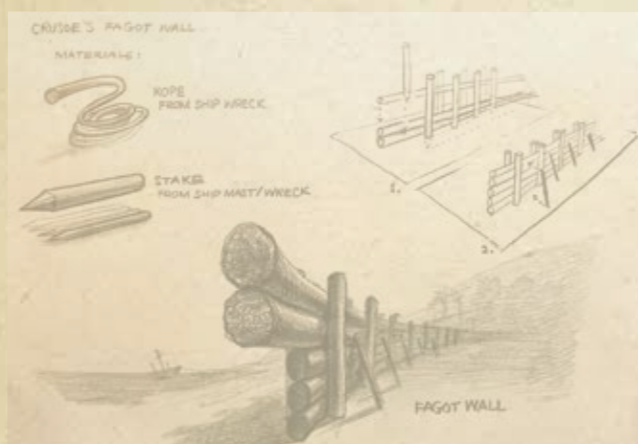
2_ Regolamento Scenario - questa pagina contiene il regolamento per questo nuovo scenario.

3_ Alla Ricerca del Dr. Livingstone - questa pagina contiene una tabella dove sono raffigurati degli Spazi Azione aggiuntivi e il tracciato dei turni - questa pagina deve essere stampata e collocata accanto al tabellone di gioco in una posizione facilmente accessibile a tutti i giocatori.

4_ La Storia di Henry Stanley - queste pagine (pag. 1, 2, 3, 4, e 5) contengono le informazioni aggiuntive essenziali per giocare a questo scenario. Le informazioni sono qui elencate nella forma di un piccolo librogame.

5_ Livingstone_Trovato - queste pagine (pag. 1, 2 e 3) rappresentano la seconda parte della storia di Henry Stanley, che contiene diversi finali di questo scenario.

6_ Carta Croce - uno degli eventi descritti in La Storia di Henry Stanley richiede ai giocatori di costruire un Oggetto "Croce". Se lo desiderate, potete stampare questa carta e collocarla sul tabellone di gioco.



QUESTA E' LA STORIA!

Venerdì scorso mi sono seduto a giocare e verificare l'8° scenario per Robinson Crusoe. Chi ha giocato a questo noto gioco da tavolo, sa che lo scopo in Robinson Crusoe è il raggiungimento di un obiettivo su avventure diverse - ognuna di loro è profondamente ispirata ai classici racconti di avventura creati da Giulio Verne o dai suoi seguaci. Dallo scenario Naufraghi fino alla Famiglia Robinson, ogni scenario è ispirato da uno dei libri o grandi film di questo genere.

L'8° scenario va oltre. Racconta una storia che ha dell'incredibile e, più importante ancora, racconta la vera storia del Dr. Livingstone. Morirei, se non vi raccontassi questa storia ...

David Livingstone (nato il 19 Marzo 1813) era un medico missionario Scozzese e un esploratore in Africa. Esegui un paio di spedizioni di successo, era un po' bastardo ma con una passione nel cuore. Potrete saperne di più su di lui e le sue spedizioni leggendo i libri di storia, ma per ora basta che mi crediate sulla parola - Egli fu l'Esploratore. E come potete immaginare, un giorno si cacciò nei guai. Di lui si perse ogni traccia.

Livingstone perse completamente i contatti con il mondo esterno per sei anni. Solo una delle sue 44 lettere lo resero riconducibile a Zanzibar. Una lettera superstite a Horace Waller, messa a disposizione del pubblico nel 2010 dal suo proprietario Peter Beard, recita: "sono in un terribile guaio, ma questo lo dico solo a voi... Dubito di vivere abbastanza per rivedervi ..."



Questa sola lettera arrivò a destinazione. Era spaventosa e aveva il potenziale per raccontare una buona storia. E' qui che emerge un giovane giornalista, Henry Morton Stanley del New York Herald...

Il New York Herald annuncia che sta inviando una spedizione per rintracciare e soccorrere il Dr. Livingstone. E l'annuncio sta per essere mandato in onda ...

Oggi giorno abbiamo tutti i tipi di reality show, dal Grande Fratello al reality delle Casalinghe di Miami, fino a MTV True Life. Nel 1871 avevano il loro - Rintracciare il Dr. Livingstone. Ogni singola settimana il New York Herald pubblicava una relazione scritta da Henry Morton Stanley trasmessa direttamente dall'Africa con la descrizione delle sue avventure e dei progressi sulla spedizione. Ebbero la storia.

Leggendo la biografia di Giulio Verne ho trovato una parte interessante. La Storia sul ritrovamento del Dr. Livingstone fu così popula-

re a quei tempi che il New York Herald ottenne molta attenzione e un incremento di vendite, tanto che il direttore del giornale ordinò a Stanley di non trovare Livingstone troppo presto. Così Stanley visitò diverse parti della regione, scrivendo storie terribili del suo viaggio e alimentando la storia per molti mesi.

Incredibile, non è vero?

Alla fine il Dr. Livingstone fu trovato ...

Quindi potete immaginare. Siete nel cuore dell'Africa. Avete trovato un villaggio con un uomo bianco. Solo un uomo bianco in questa regione e dicendo questo intendo una regione che si estende per migliaia di chilometri intorno a voi.

E' il 10 novembre 1871, nella città di Ujiji sulle rive del lago Tanganica. Questa è la fine della spedizione. E' chiaro che Stanley ha trovato Livingstone. Quindi cosa fa? Si avvicina a Livingstone e gli dice delle parole che diventeranno una delle citazioni più famose del giornalismo: "Il Dr. Livingstone, suppongo?". E' sempre bene ricordare l'etichetta, giusto?

*

L'8° scenario per Robinson racconta questa storia. State prendendo parte alla spedizione per rintracciare il Dr. Livingstone. Tenete ben in mente quando giocate questa storia. Rendiamo onore a questi due grandi esploratori del XIX secolo!

Ignacy Trzewiczek

Diary of family living on deserted island has been found! They lived there with children for 20 years!

10 CENTS

7TH APRILE 1871

ILLUSTRATED DAILY NEWSPAPER

NO. 180

Regolamento Scenario

Introduzione

E' il 1871. Alcuni anni fa il famoso scienziato David Livingstone ed i membri della sua spedizione, si sono persi nel cuore dell'Africa. Dopo sei anni, le



persone di tutto il mondo civilizzato ricevono una lettera dallo scienziato, che scrive di essere malridotto, gravemente malato e dice addio al mondo.

Una missione di soccorso viene organizzata immediatamente.

Lo scienziato deve essere trovato e tratto in salvo. Questo è il vostro compito!

(Per saperne di più sugli eventi che hanno ispirato questo scenario, vi consigliamo di leggere l'articolo "Questa è la storia!").

Modifica alla Preparazione

Durante il setup effettuate le seguenti variazioni:

- Ponete il libro *La Storia di Henry Stanley* accanto al tabellone di gioco;
- Ponete la *Tabella dei Turni e Spazi Azione* allegata con questo scenario accanto al tabellone di gioco;
- Collocate il cubo del Morale a +1
- Rimuovete la tessera Isola no. 2 dalla pila delle tessere Isola e riponetela nella scatola;
- Nella preparazione dei segnalini Scoperta, estraete i 4 segnalini Speciali e collocateli da parte a faccia in giù. Avrete bisogno solo di uno di loro per l'Azione Speciale *Esamina Accampamento*;
- invece del set standard di Invenzioni, ponete sul tabellone le seguenti carte:

a) Invenzioni a faccia in su: *Sacco, Cesta, Lanterna,*

b) Oggetti a faccia in su: *Fuoco, Corda, Coltello* (grazie al *Coltello* il livello delle Armi e 1).

Ponete tutte le altre carte Invenzione (incluse quelle specifiche dei Personaggi) in un mazzo vicino al tabellone. I giocatori saranno in grado di introdurre nel gioco nel corso della partita con l'Azione Speciale *Idea Brillante*.

Meteo

Durante la fase Meteo tirare solo il dado ma applicare il seguente effetto invece delle regole standard:

- applica 1 al *Primo Giocatore*.
- applica 1 a *ogni Giocatore*.

I segnalini Meteo hanno lo stesso effetto come descritto sopra.

I giocatori possono proteggersi dalle avverse condizioni atmosferiche nel modo standard (costruire un Tetto di livello appropriato, utilizzare l'abilità speciale del Cuoco, costruire una Fornace, ecc.)

diminuito di 1.

Ciò rappresenta il fatto che i giocatori trovano un Accampamento vuoto senza Livingstone.

I giocatori devono svolgere l'Azione Speciale *Esamina Accampamento* sulle tessere Isola .



Obiettivo dello Scenario

I giocatori devono scoprire 5 tessere Isola . L'azione speciale *Esamina Accampamento* deve essere eseguita in ciascuna di tali tessere. Dopo aver eseguito una ricerca nel 4° *Accampamento*, i giocatori sapranno quale sarà la missione finale che dovranno affrontare dopo aver terminato la ricerca nel 5° per vincere. I giocatori conosceranno la missione finale della *Storia di Henry Stanley*. Dopo che i giocatori risolvono la missione finale con successo, devono sopravvivere alla fine del round e poi vincono.

Nota: Non è necessario trovare tutti i prima di poter svolgere l'Azione Speciale *Esamina Accampamento*.

Una volta che i giocatori hanno rivelato il primo possono eseguire l'azione speciale nel prossimo round.

Totem

In questo scenario il rappresenta l'Accampamento di Livingstone che i giocatori hanno scoperto. Ogni volta che una tessera Isola viene rivelata, il livello del Morale deve essere

Libro

rappresenta la fitta nebbia, che rende la spedizione più difficile. Posizionare un segnalino sullo spazio *Azione Esplorazione*.

Nota! Ignorare la regola per il Segnalino Unico. In questo scenario ci può essere un numero qualsiasi di sullo spazio *Azione Esplorazione*.



Diary of fossilizing an
deserted island has been found!
They lived there with cell phones
for 20 years!


ALLA RICERCA DEL Dr. LIVINGSTONE

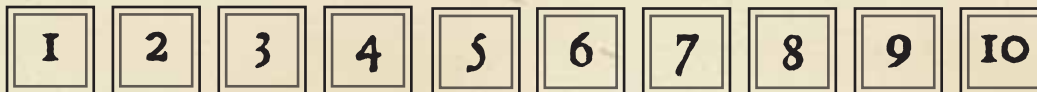
Tabella Turni
e Spazi Azione

7TH APRILE 1871

ILLUSTRATED DAILY NEWSPAPER

NO. 180


PREVISIONI METEO:
10 GIORNI DI PIOGGIA ,
LEGGI A PAG 2 SEZIONE
METEO.




Idea Brillante






Questa azione permette ai giocatori di acquisire nuove Invenzioni. Deve essere risolta come prima azione, prima ancora dell'Azione Minaccia.


I giocatori dovrebbero usare 1 pedina Azione e scartare 3  per scegliere una carta dal mazzo Invenzioni accanto al tabellone e collocarla nell'area Risorse Future. Dopo la Fase Azione, la carta viene collocata su uno spazio Invenzione a faccia in su.


Nota! Quando si prende una carta Invenzione specifica di un Personaggio, è anch'essa collocata su uno spazio del tabellone e qualsiasi giocatore può attivare quell'oggetto. Se è costruito dal Personaggio al quale quell'oggetto appartiene, lui/lei ottiene ulteriori 2  come nelle regole standard.

Esamina Accampamento

I giocatori possono svolgere questa azione solo su una tessera Isola . I giocatori possono svolgere tale azione una sola volta per round. Dopo che l'azione è stata eseguita con successo, coprire  con un , per segnalare che non si può svolgere questa azione nuovamente su quella tessera.



Se i giocatori assegnano 2 pedine per svolgere l'azione, il successo è garantito, come nelle regole standard. Se i giocatori assegnano 1 sola pedina, allora il giocatore deve tirare il  per verificare se ha avuto successo. Quando l'azione ha avuto successo, il giocatore pesca casualmente 1 segnalino Scoperta tra i 4 disponibili e ne controlla il significato nelle pagine della *Storia di Henry Stanley*. Terminata l'azione, il segnalino viene restituito ai 3 restanti, in modo che per l'azione successiva tutti e 4 i segnalini siano di nuovo disponibili.

Ognuno dei primi quattro Accampamenti fornisce ai giocatori una nuova Invenzione. La carta viene collocata nell'area delle Risorse Future e dopo la Fase Azione è collocata su uno spazio Invenzione a faccia in su. 

Nota! Quando svolgete una Ricerca nel 5° Accampamento non pescate un segnalino Scoperta, ma consultate la sezione appropriata nella *Storia di Henry Stanley*.

8TH APRILE 1871

Edizione Speciale

LA STORIA DI HENRY STANLEY

Questo documento fa parte dello scenario Sulle Tracce del Dottor Livingstone e include eventi e scoperte nei quali i giocatori possono incorrere quando esaminano gli accampamenti scoperti nel corso della loro missione. Le informazioni sono qui raccolte nella forma di un librogame - a seconda di ciò che si scopre in un accampamento la storia della spedizione cambia e i giocatori dovranno affrontare differenti incarichi. Quando i giocatori pescano un segnalino Scoperta per aver Esaminato il primo Accampamento, devono controllarne il significato in questo documento, dopodiché saranno re-indirizzati alla sezione a cui dovranno far riferimento quando Esaminano il secondo Accampamento, etc...



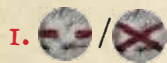
„Attacco dei Selvaggi”

Abbiamo trovato tracce della spedizione del Dr. Livingstone. Sfortunatamente il campo è distrutto. Le tende sono a terra, l'equipaggiamento sparso ovunque ma la cosa più terrificante sono i cadaveri che abbiamo trovato. Non c'è nessun dubbio, il campo è stato attaccato. Non so chi o cosa abbia attaccato la spedizione del Dottore ma dobbiamo prepararci per un eventuale scontro, dobbiamo allestire le armi e andare avanti. Fortunatamente non abbiamo trovato il corpo di Livingstone, questo significa che il Dottore è riuscito a fuggire.

Esamina il prossimo Accampamento il prima possibile. Fino ad allora non puoi eseguire l'Azione Minaccia.



Nuova Invenzione: *Lancia*

Quando Esamini l'Accampamento successivo, vedi 2.



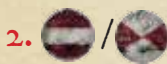
„Malaria!”

Mi sono imbattuto nei resti di un accampamento, le tracce trovate mi fanno pensare che il campo sia stato allestito dal Dr. Livingstone. Tra i resti abbiamo trovato carte nelle quali il Dottore descrive erbe e misteriose piante. Questo materiale mi fa credere che il Dottore sia malato ed abbia cercato di curarsi da solo. Potrebbe essere malaria. I resti dei medicinali trovati nell'accampamento, sembrano confermare la mia teoria. Sfortunatamente, ci dobbiamo aspettare il peggio, inoltre la mia gente ha paura di un'epidemia. Nonostante tutto ho deciso di continuare la ricerca. Ho immediatamente ordinato di proseguire la marcia.

Fino a che non costruisci , ogni giocatore riceve 1 extra  durante la Fase Notte.

Nuova Invenzione: *Cura*

Quando Esamini l'Accampamento successivo, vedi 3.





„Il Dottore è Ferito”

Trovare la strada non è stato difficile, ci ha guidato il sangue di cui è ricoperta l'intera area. Temiamo per la vita del Dr. Livingstone, è probabilmente

ferito e ciò non può portare a niente di buono. Il sangue ci conduce verso una strada piena di bende sporche e coperte di sangue. Credo che il Dottore sia riuscito a medicarsi da solo, ma quanto ancora può sopravvivere? Ho ordinato alla mia gente di cercare alcune erbe e di seguire il sentiero.

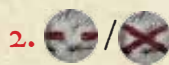
Contrassegna questo accampamento con

. Puoi eseguire una speciale azione Raccolta Risorse su questa Tessera per ottenere la carta Oggetto Iniziale – *Fiaschetta di Rum*.

Considera  come una fonte per questa azione.

Nuova Invenzione: *Pentola, Cura*

Quando Esamini l'Accampamento successivo, vedi 4.



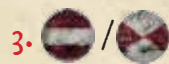
„Creature Misteriose”

Credo che il Campo del Dr. Livingstone non sia stato attaccato da esseri umani, le tracce mi fanno pensare che sia stato un gruppo di animali. Il gruppo deve essere stato enorme se la spedizione del Dottore non è riuscita a difendersi. La mia gente è terrorizzata, temono per la propria vita. Specialmente i nativi che abbiamo assunto come portatori, hanno iniziato a raccontare storie su una maledizione che grava sopra questa area e di demoni che si aggirano per la giungla in cerca di prede. Ho detto loro di smettere di raccontare queste leggende, se loro vogliono crederci li lascerò fare, ma non permetterò loro di intossicare la mente della mia gente. Ci muoviamo.

Pesca 1 carta dal Mazzo Belva e posizionala sopra il Mazzo Evento. Questa carta rimarrà qui in cima fino all'inizio del prossimo round, quando il Primo Giocatore dovrà risolverla Combattendo contro la Belva, prima di pescare la Carta Evento.

Nuova Invenzione: *Pala*

Quando Esamini l'Accampamento successivo, vedi 5.



„Grazie a Dio! E' una croce”

Nei successivi giorni di ricerca non abbiamo trovato niente. Il malessere cresce tra la mia ciurma e ho iniziato a dubitare di riuscire a

trovare il Dr. Livingstone ancora in vita. Per fortuna, abbiamo trovato ulteriori tracce, uno dei miei scout mi ha riferito di aver trovato nelle vicinanze una costruzione a forma di croce. Il Crocifisso che ho trovato ha migliorato l'umore della mia gente e mi fa sperare che il Dr. Livingstone non solo sia vivo ma sia anche in buona salute. Credo che la nostra spedizione durerà più di quanto pianificato. Per questo ho deciso di scrivere tutti i fatti in un diario.

Solo per una volta puoi eseguire un'azione speciale Preghiera:



Questa azione può essere eseguita da un qualsiasi numero di giocatori ed ogni giocatore può usare sia 1 che 2 pedine.

Nuova Invenzione: *Diario*

Quando Esamini l'Accampamento successivo, vedi 6.



„Erboristeria”

Ho trovato altre tracce del Dr. Livingstone. Questa volta il campo non sembra essere stato abbandonato in fretta, credo che il Dottore stia meglio. Ho detto alla mia gente di cercare nell'accampamento indizi sui movimenti successivi di Livingstone. L'idea ha pagato, abbiamo trovato uno dei suoi diari che deve essere stato perso durante lo spostamento. Ho ordinato una piccola pausa e deciso di leggere gli appunti.

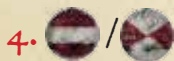
La Fortuna sembra sorriderci, il diario è pieno di descrizioni di erbe, è possibile che Livingstone non sia mai stato malato e i medicinali che abbiamo trovato prima, avessero solo uno scopo scientifico. Domani ci muoviamo. Siamo più tranquilli sulla sorte del Dottore e ho deciso di scrivere un diario.



Contrassegna questo Accampamento con **2**. Puoi eseguire una speciale azione Raccolta Risorse su questa tessera per ottenere erbe rappresentate da . Considera **2** come una fonte per questa azione. Le erbe non vanno scartate alla fine del round.

Nuova Invenzione: *Diario*

Quando Esamini il successivo Accampamento, vedi **7**.



„Equipaggiamento Abbandonato”

Sono state trovate molte altre bende insanguinate, ho temuto sempre più per la vita del Dottore. Abbiamo scorto mucchi di casse in lontananza, forse il Dottore sta allestendo un campo? Forse siamo vicini alla nostra destinazione? Vana speranza, appena più vicini abbiamo capito che Livingstone non è qui, erano solo mucchi di casse rotte e cadaveri. E' chiaro che alcuni portatori feriti non hanno potuto proseguire oltre e il Dottore ha dovuto lasciare il proprio equipaggiamento e continuare con lo stretto necessario.

Fino alla fine della partita, ogni round durante la Fase Notte piazza **1** nello Spazio Notte - non vanno scartati alla fine del round.

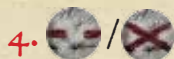
Contrassegna questo accampamento con **3**. Puoi eseguire una speciale azione Raccolta Risorse su questa tessera per pescare a caso una carta Oggetto Iniziale. Considera **3** come una fonte per questa azione.

Nuova Invenzione: *Focolare*

Quando Esamini il successivo Accampamento, vedi **8**.



La Tribù Chitapangwa dà il benvenuto al Dr. Livingstone



„Preparativi al Combattimento”

Siamo andati avanti pieni di paura. Abbiamo attraversato cespugli spezzati. Ogni cosa appare come se qualcuno l'avesse calpestata. Come qualcuno che corre alla cieca. Abbiamo trovato i resti di un focolare. E' probabile che il Dottore si sia fermato qui per una breve pausa. Dobbiamo essere vicini perché le braci sono ancora calde, Livingstone non ha piantato la sua tenda, ciò significa che aveva fretta. Intorno al campo abbiamo trovato avanzi di cibo ed utensili primitivi. Abbiamo trovato semplici punte di freccia e frammenti di legno, abbiamo trovato strani miscugli di erbe e unguenti. Sembra che il Dottore si stia preparando per combattere.

Fino alla fine della partita, ogni round durante la fase Notte piazza **1** nello Spazio Meteo - non vanno scartati alla fine del round.

Nuova Invenzione: *Fionda*

Quando Esamini il successivo Accampamento, vedi **9**.



„Compagno Misterioso”

Siamo fortunati, abbiamo trovato i resti di un accampamento. Sembra che il Dottore sia vivo e credo che abbia curato le sue ferite, infatti ci sono meno bende e macchie di sangue. Gli Scout mi hanno riferito che le tracce trovate intorno al campo indicano che il Dottore non è solo. E' molto strano perché il grande numero di corpi trovati nel precedente accampamento mi avevano fatto pensare che fossero tutti morti. Forse Livingstone ha incontrato qualcuno? O qualcuno è sopravvissuto? Ulteriori ricerche hanno rivelato numerose trappole. Siamo stati fortunati a scoprirle senza farle scattare. Sembra che il Dottore si stia proteggendo da solo. Ma contro cosa? Dalla gente o da qualcos'altro. Muoviamoci.

Prendi il segnalino Campo e piazzalo sopra questa Tessera Isola che hai appena Esaminato. Non puoi muovere il Campo da qui fino a che uno dei giocatori non esegua una speciale azione Disinnesca le Trappole. Per eseguire questa azione il giocatore deve usare **1** pedina. Per risolvere l'azione il giocatore deve pescare **3** dal mazzo Mistero.

Dopo l'azione: **+2**



Nuova Invenzione: *Buca*

Quando Esamini il successivo Accampamento, vedi **10**.



„Paura”

Credo di aver ascoltato per tutto il tempo storie su creature misteriose e demoni che vivono nella giungla. La mia richiesta di non raccontarle più non ha avuto seguito. Ho ordinato alla mia gente di non parlare con i nativi, in modo da non ascoltare queste favole. Il problema è sorto quando mi hanno informato di strani animali che la mia gente ha visto nella giungla. All'inizio non ho creduto a queste informazioni e ho pensato che si trattasse della loro immaginazione, ma poi ho scoperto strane orme sul terreno, qualcosa che non avevo mai visto prima. Ho iniziato a credere ai racconti dei nativi.



Ogni giocatore piazza un segnalino sulla sua scheda Personaggio. Durante la prossima azione, che richiede al giocatore un lancio dei dadi Azione, questi deve ritirare per una volta un successo, se questo è il risultato del primo lancio.

Inoltre, piazza sugli Spazi Azione Costruzione, Raccolta Risorse e Esplorazione. Nello Spazio Meteo piazza - in questo round dovrai anche lanciare il dado Animali Affamati.

Nuova Invenzione: *Arco*



Quando Esamini il successivo Accampamento, vedi **11**.



„I Nativi”

Oggi abbiamo individuato tracce dei nativi. Mi assalgono di nuovo i brutti pensieri riguardo il destino del Dottore. Non conosciamo le intenzioni degli indigeni. Di nuovo cresce tra la mia compagna la preoccupazione sulla nostra sicurezza. In previsione di un'aggressione da parte dei nativi, ho ordinato alla mia gente di armarsi e di prepararsi ad un possibile scontro. Appena la mia gente avrà finito di prepararsi e completato le difese provvisorie, darò ordine di marciare nel villaggio.



Piazza  e  nello Spazio Azione Esplorazione


Nuova Invenzione: *Scudo*

Quando Esamini il successivo Accampamento, vedi **12**.



„Maledizione”

Dopo alcuni giorni grigi abbiamo trovato le prime tracce di un campo. Resti di cibo e di rifiuti giacevano tutto intorno, e infine la tenda stessa. Sentivo una strana ansia, una vocina nella mia testa mi diceva che c'era qualcosa che non andava. Nella tenda abbiamo trovato collane di perline, braccialetti e altra strana chincaglieria, inoltre in una borsa abbiamo trovato sostanze particolari dal forte odore. L'Aura che circondava il campo influenzava tutti. La mia gente era pallida, non sono sicuro se fosse la paura o il fumo che copriva tutta la zona e che stava causando difficoltà respiratorie. Alcuni di noi erano deboli e non riuscivano a stare in piedi. Dobbiamo andare via il più lontano possibile, perchè quel posto sembra essere impregnato di una sorta di magia. Abbiamo bisogno di letti per riposare.

Ogni giocatore piazza un segnalino  sulla propria scheda Personaggio. Iniziando dal prossimo round, durante ogni azione che richiede al giocatore di lanciare i dadi Azione, deve ritirare un Successo per una volta, se questo è il risultato del primo lancio. Il segnalino non viene mai scartato e rimane in vigore fino alla fine della partita.




Nuova Invenzione: *Letto*

Quando Esamini il successivo Accampamento, vedi **13**.



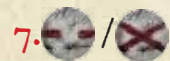
„Tradimento”

Altri giorni e altre tracce. Lontano da qui abbiamo individuato oggetti accatastati. Forse è un altro campo che può darci qualche indizio. La ricerca si è rivelata sbalorditiva. Sembra che il Dottore abbia abbandonato il suo equipaggiamento. Non credo che Livingstone sia stato così irragionevole da continuare senza le sue scorte. Dobbiamo cercare tra tutti i resti per scoprire cosa sia successo. I rapporti che ho ricevuto non sono ottimistici, sembra che per qualche ragione la spedizione si sia divisa. Credo che Livingstone sia stato tradito dai propri portatori ed abbia proseguito solo con lo stretto necessario. Abbiamo deciso di raccogliere qualche utile equipaggiamento e di andare avanti.

Contrassegna questo accampamento con . Puoi eseguire una speciale azione Raccolta Risorse su questa tessera per raccogliere l'equipaggiamento di Livingstone rappresentato da . Puoi eseguire questa azione più volte. Considera  come una fonte per questa azione. L'equipaggiamento di Livingstone non va scartato alla fine del round e può essere utile alla fine della partita.





Nuova Invenzione: *Cinture*

Quando Esamini il successivo Accampamento, vedi **14**.



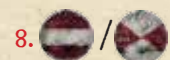
„Smarrito”

Appena fuori dall'Accampamento, abbiamo rinvenuto una serie di tracce. Quando abbiamo controllato i vari sentieri, abbiamo scoperto che molti di loro terminano in un unico punto. Sembra che Livingstone si sia perso ed abbia vagabondato nei pressi del campo. Ora dobbiamo scoprire quale dei sentieri lasciati dal Dottore sia quello giusto, se si è perso, può aver bisogno di aiuto. Credo, imparando dagli errori di Livingstone, che dovremmo disegnare una mappa nel caso dovessimo perdere un sentiero e perderci noi stessi.

Usa  per coprire la fonte di  /  sulla tessera Campo e in tutte quelle adiacenti. Per ri-scoprire una fonte, i giocatori devono eseguire una normale azione Raccolta Risorse su quella tessera e rimuovere il  invece che ottenere la risorsa.

Nuova Invenzione: *Mappa*


Quando Esamini il successivo Accampamento, vedi **15**.



„Il Dottore Nudo”

Le cose stanno peggiorando, il sentiero era pieno di cadaveri e di bendaggi sporchi di sangue. All'improvviso ho avvistato un mucchio di stracci ed utensili. Mi aspettavo il peggio, che in quel mucchio avremmo trovato il cadavere di Livingstone. Appena abbiamo scoperto che non era

lì, io non ero sicuro se rallegrarmene o se iniziare a preoccuparmi di più. Probabilmente Livingstone si è preparato tanti bendaggi quanti poteva ed ha proseguito quasi nudo. Abbiamo trovato tracce di sangue meno distanti tra loro. Probabilmente Livingstone è così debole che non riesce a camminare.

Nel prossimo round devi aver scoperto il quinto , e nel round successivo devi Esaminare l'ultimo Accampamento. Altrimenti hai immediatamente perso la partita.




Nuova Invenzione: *Pala*

Quando Esamini l'Accampamento finale, vedi **16**.



„C'è una Speranza!”

Sono seriamente preoccupato per il Dottor Livingstone. Stiamo trovando meno bendaggi di prima, ma tutto quello che abbiamo visto prima non è un buon segno. Le tracce del Dottore sono ora irregolari, a volte sembra come se fosse caduto ed abbia strisciato. Sono contento perché le tracce ci dicono che il Dottore è ancora vivo, ma per quanto tempo ancora riuscirà ad eludere la morte? Ho ordinato alla mia gente di velocizzarsi prima che le chance crollino a zero.

Puoi eseguire una speciale azione Raccolta Risorse sulle tessere con  per raccogliere erbe rappresentate da . Considera  come una fonte per questa azione. Le erbe non vanno scartate alla fine del round e possono essere utili alla fine della partita.


Nuova Invenzione: *Diga*

Quando Esamini l'Accampamento finale, vedi **17**.



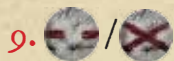
„Ricerca”

Abbiamo mangiato in fretta e furia e ci siamo mossi. Dobbiamo sbrigarci, gli unguenti e le misture che abbiamo trovato nel campo sono probabilmente narcotici. Non so cosa il Dottore stia progettando ma il fatto che lui li abbia preparati e si sia intossicato la mente non è un buon segno. Forse ci sono tribù indigene o predatori nell'area e il Dottore ha deciso di cacciarli come ritorsione per la distruzione del Campo. Improvvisamente un terrificante ruggito è giunto alle nostre orecchie. Abbiamo deciso di accelerare il passo, una volta usciti dai cespugli abbiamo visto una tigre così grande che avrebbe potuto uccidere un uomo con un solo colpo delle sue zampe. La tigre sanguinava per le numerose ferite e stava combattendo contro un uomo con il corpo coperto da strane pitture.

Se non hai 3 , non puoi Esaminare il prossimo Accampamento.

Nuova Invenzione: *Arco*

Quando Esamini l'Accampamento finale, vedi **18**.



„Il Mostro Morto”

Stiamo inseguendo il Dottore, trovare le sue tracce non è stato affatto difficile dato che è stato probabilmente ferito e gli alberi e i cespugli sono macchiati di sangue. Una volta raggiunta una piccola radura abbiamo visto il corpo di un'enorme tigre. Il corpo era perforato da punte di lancia e cosparso di ferite. La tigre era così grande che avrebbe potuto uccidere un uomo con un solo colpo delle sue zampe. La mia gente e specialmente i nativi hanno iniziato a temere per le loro vite. Ci siamo armati e abbiamo proseguito con cautela. Livingstone deve essere vicino.

La paura si fonde con la speranza e l'ansia con la fede...

Aumenta il Morale .

Inoltre, ogni giocatore scarta un numero di uguale al numero di presenti nello Spazio Azione Meteo.

Nuova Invenzione: *Zattera*

Quando Esamini l'Accampamento finale, vedi **I9**.



„Il Nativo Morto”

Appena la mia gente ha trovato una traccia abbiamo seguito Livingstone e il suo misterioso compagno. Abbiamo attraversato un altro Accampamento dove c'erano le orme di due persone. Credo che il Dottore si sia sentito in pericolo. Ulteriori tracce erano difficili da trovare ed il Campo sembrava essere stato abbandonato in fretta. Abbiamo proseguito. Improvvisamente, in lontananza abbiamo avvistato un corpo, avevo il cuore in gola, avevo paura che si trattasse di Livingstone. L'avrà ucciso il suo compagno? O forse la situazione è precipitata. Ho sospirato quando il cadavere si è rivelato essere quello di un nativo, probabilmente uno schiavo. Sembra che il Dottore abbia proseguito da solo.

Puoi seppellire l'amico di Livingstone eseguendo l'azione Funerale:



Nuova Invenzione: *Tamburi*

Quando Esamini l'Accampamento finale, vedi **2I**.



„Sentieri Inquietanti”

Abbiamo inseguito Livingstone e il suo misterioso compagno. Il fatto che il Dottore non si trovi solo è una buona notizia. In gruppo ha più chance di sopravvivere e il fatto che un gruppo lascia più tracce ci ha facilitato la loro ricerca. Abbiamo raggiunto un altro Accampamento, il focolare era ancora caldo come se il campo fosse stato abbandonato in fretta. Abbiamo subito trovato la ragione di tanta celerità. Si è dedotto dalle numerose orme che Livingstone è stato catturato.

Puoi eseguire la seguente azione:



Nuova Invenzione: *Arco*

Quando Esamini l'Accampamento finale, vedi **2O**.



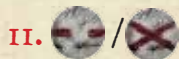
„L'Uomo di Paglia”

La mia gente mi ha riferito che strane creature ci stanno seguendo da molto tempo. Non so più distinguere cosa sia reale e cosa sia frutto della mia immaginazione. Sta diventando sempre più difficile trovare persone da inviare in perlustrazione, nessuno vuole muoversi lontano dal gruppo. Ho anche visto delle forme misteriose tra gli alberi. Ad un tratto abbiamo individuato un focolare con un uomo seduto accanto. Mi sono avvicinato e ho afferrato il suo braccio - Il Dottor Livingstone, presumo? - ho chiesto. L'uomo è caduto dritto tra le fiamme. Ho provato subito a salvarlo ma mi sono accorto che si trattava di un uomo di paglia, forse costruito da Livingstone. Ho iniziato a pensare a cosa ci può essere di così pauroso, quei misteriosi animali? O forse tutta la zona è in realtà stregata.

Sarà veramente difficile trovare Livingstone se si è nascosto. Posiziona **2** nello Spazio Azione Esplorazione.

Nuova Invenzione: *Mappa*

Quando Esamini l'Accampamento finale, vedi **22**.



„L'Incontro”

La mia gente è impaurita e la situazione sta peggiorando a causa delle storie che raccontano i nativi. Abbiamo proseguito con prudenza e ogni rumore ci terrorizza, ogni singolo scricchiolio. Ad un tratto abbiamo sentito un ruggito, il sangue ci si è gelato nelle vene. Alcuni portatori sono scappati via abbandonandoci. Ho raggiunto il bordo di un cespuglio con la mia gente e abbiamo scoperto un gruppo di selvaggi che combatteva contro un leone. Abbiamo deciso di aiutarli con la speranza che loro ci possano dare qualche informazione su Livingstone. Abbiamo scoperto che loro non solo conoscono il Dottore, ma fanno anche parte del suo esercito. Abbiamo deciso di unirci a loro e seguire Livingstone. Il nostro viaggio sta giungendo al termine.



Rivela le prime 3 carte del mazzo Belva. I giocatori devono Combattere immediatamente queste Belve - si stabilisce chi combatte contro quale Belva (un giocatore può lottare contro più di una).

Nota: se devi diminuire il livello di Armi dopo aver risolto uno o più combattimenti, devi farlo solo dopo che tutti i combattimenti sono stati risolti. Se così il livello delle Armi dovesse scendere sotto lo zero allora ogni giocatore riceve per ogni livello mancante.

Nuova Invenzione: *Letto*

Quando Esamini l'Accampamento finale, vedi **23**.



„Il Santuario Distrutto”

Abbiamo proseguito con la mia spedizione nella direzione indicata dagli indigeni. Dopo una breve ricerca ho trovato altre tracce lasciate probabilmente dal Dr. Livingstone. Gli esploratori mi hanno riferito di una specie di tempio che hanno trovato. Sfortunatamente è stato distrutto dalle intemperie. L'avrà costruito Livingstone tutto da solo? Mi piacerebbe avere un pò di tempo per ricostruirlo e per celebrare una messa per il Dottore. Ma abbiamo abbastanza tempo?

Per Esaminare l'ultimo Accampamento, devi prima eseguire un'azione Costruzione per costruire una Cappella. Il suo costo di costruzione è lo stesso del Riparo.

Nuova Invenzione: *Mattoni*


Quando Esamini l'Accampamento finale, vedi **24**.



„La Grande Croce”

Abbiamo avvistato in lontananza un'enorme costruzione. Quando ci siamo avvicinati ci è apparsa un'incredibile grande croce fatta di tronchi. La costruzione è così enorme che un uomo non potrebbe mai costruirla da solo. Credo che Livingstone abbia iniziato a convertire i nativi e guadagnato alleati, che l'hanno aiutato a costruire una croce così grande. Dopo averla vista più da vicino ho trovato inquietanti segni di sangue. Livingstone potrebbe essere in pericolo, allora ho ordinato alla mia gente di armarsi nell'eventualità di dover salvare il Dottore.



Devi costruire l' Oggetto Croce ed avere almeno 2  per poter Esaminare l'ultimo Accampamento.




Nuova Invenzione: *Pala*

Quando Esamini l'Accampamento finale, vedi 25.






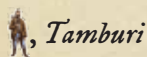
„L'Esorcismo”


Le cose viste nel campo avrebbero terrorizzato anche il più coraggioso tra noi e questa strana aura sembra succhiare l'energia vitale. Appena abbiamo recuperato le forze ci siamo mossi. Non so cosa ci dovremmo aspettare, ma temo qualcosa di terribile. Non ho mai visto una tale oscurità come questa nel campo in tutta la mia vita. Abbiamo trovato una grotta che sembra essere disabitata. Sui muri abbiamo trovato sinistri dipinti che rappresentavano macabre scene. Sul terreno c'erano gli stessi braccialetti e chincaglierie che avevamo visto nella tenda. E questa dilagante oscura aura che ti penetra nel cuore e ti succhia la linfa vitale. Temo che il Dr. Livingstone abbia iniziato a relazionarsi con misteriose forze che vanno oltre l'essere umano. Solo l'esorcismo mi viene in mente, per fortuna abbiamo un prete tra noi. Ci ha detto che avrà bisogno di tamburi.

Usa  per coprire i 3 spazi più in alto del tracciato Morale - questi spazi ora non sono disponibili. Se il tuo attuale Morale è maggiore di 0 allora scende a 0.



Per rimuovere  dal tracciato Morale (cominciando da ) i giocatori devono eseguire una speciale azione che richiede l'uso di una pedina e l'aver costruito l' Oggetto Tamburi. Questa azione permette di scartare un  dal tracciato Morale. I giocatori possono eseguire questa azione più volte contemporaneamente.



Rimuovi un  dal tracciato Morale.


Nuova Invenzione: *Tamburi*

Quando Esamini l'Accampamento finale, vedi 26.



„Campo Distrutto”

Abbiamo notato un gruppo di tende, e ci è tornata la speranza. Finalmente abbiamo trovato delle prove che Livingstone potrebbe essere vivo. Forse è all'interno del campo proprio ora. Sfortunatamente quando ci siamo avvicinati abbiamo capito che non solo il campo è vuoto, ma anche totalmente distrutto. L'origine del fumo non erano i falò come avevamo pensato, ma solo cenere. Tutto intorno c'erano utensili distrutti e pezzi del diario del Dr. Livingstone. Abbiamo anche trovato una croce distrutta il che mi ha fatto pensare che il campo è stato attaccato da selvaggi pagani. Dobbiamo armarci e salvare Livingstone.

Se non hai 3 , non puoi Esaminare l'ultimo Accampamento.


Nuova Invenzione: *Arco*

Quando Esamini l'Accampamento finale, vedi 27.



„Campo Inondato”

Ogni traccia è stata difficile da trovare pertanto trovare altri indizi ha portato via molto tempo. Finalmente, all'orizzonte si è profilato un campo che sembrava fosse allestito e ciò significava la possibilità di trovare Livingstone. Sfortunatamente, la realtà si è rivelata più brutale di quello che avevamo pensato. Il campo era vuoto, ogni cosa era zuppa e bagnata. Sembra che il fiume che scorre nelle vicinanze abbia esondato ed allagato il campo di fortuna. Senza utensili e lavoratori, Livingstone non è stato capace di mettere in sicurezza il suo campo.

Perdi  - gira il segnalino Riparo sul lato Campo e riduci i livelli del Tetto e della Palizzata a 0. Inoltre, scarta 1 Oggetto a caso.

Nuova Invenzione: *Fossato*

Quando Esamini l'Accampamento finale, vedi 28.



„La Diga”

Sembra che il gruppo che abbiamo seguito sia piuttosto numeroso, in ogni istante incontriamo dei resti. Finalmente dopo alcuni giorni abbiamo individuato un grande campo vicino al fiume e molta gente in subbuglio tutta intorno. Ho deciso di inviare alcuni esploratori e attendere con il resto della mia gente. Non so se il campo è stato allestito dal Dottore o dopo la separazione. I miei esploratori mi hanno riferito che l'accampamento è stato probabilmente allestito dal concorrente del Dr. Livingstone. I miei esploratori non hanno avvistato nel campo Livingstone, ma hanno trovato una specie di diga in costruzione. Se la diga sarà finita l'intera area cambierà aspetto.

C'è un traditore anche tra voi. Rimuovi a caso dal tabellone metà degli Oggetti costruiti (arrotondati per eccesso).


Nuova Invenzione: *Diga*

Quando Esamini l'Accampamento finale, vedi 29.



„La Disperazione di un Uomo Perduto”

Stiamo trovando parecchie tracce. Livingstone si è perduto, vagabonda intorno senza una chiara direzione. Seguirlo è come andare alla ricerca di un pazzo - non abbiamo alcun indizio su quale direzione possa aver preso.

Piazza il segnalino  nello Spazio Azione Esplorazione.



Nuova Invenzione: *Diario*

Quando Esamini l'Accampamento finale, vedi 30.



„La Ricerca”

Penso che abbiamo trovato il sentiero giusto, finora non abbiamo vagabondato a caso. Spero che, quando avremo trovato finalmente il Dottore, sarà tutto intero. In lontananza abbiamo individuato una grotta, stanno calando le tenebre così la grotta sarebbe un posto perfetto per allestire un campo. Facile da difendere e ci potrebbe riparare dalla pioggia. Se il Dottore è passato da queste parti, deve aver anche lui scoperto questa grotta, o forse è ancora qui dentro. Abbiamo scoperto che la grotta è più grande di quanto appariva dall'esterno, potremmo nascondere tutto il nostro equipaggiamento qui. Inoltre abbiamo trovato un passaggio che porta in fondo alla grotta.

Cadete dentro un profondo tunnel. Ogni giocatore lancia tutti i dadi Ferita  e subisce tante  quante ne risultano dal lancio.

Nuova Invenzione: *Diga*

Quando Esamini l'Accampamento finale, vedi 31.



TROVATO LIVINGSTONE!

16.

„Livingstone è morto”

Siamo arrivati tardi. Quando siamo usciti dal boschetto, Livingstone ci ha sorriso a disagio, ha fatto un cenno per salutarci e ci ha chiesto l'estrema unzione. Mi ha consegnato il suo diario, poi è spirato. Lo seppelliremo qui e costruiremo un tumulo.



Vittoria.

17.

„Possiamo salvarlo!”

Ho l'impressione che la mia spedizione stia giungendo al termine, non so se avremo successo o se falliremo. Abbiamo raggiunto una cascata. Da una delle sporgenze ho avvistato un uomo bianco. Ho ordinato alla mia gente di prendere le corde ed ho iniziato a scendere con la mia ciurma. Una volta raggiunto il corpo ho riconosciuto Livingstone. Fortunatamente ancora respira, ma non è cosciente. Dobbiamo sbrigarci, c'è ancora una speranza!

Se hai e e durante la Fase Notte scarti tanti , per quanti si trovano nello Spazio Notte, hai vinto.

Nota: per questo scopo, ogni raccolto equivale a 1 .

18.

„Combattimento epico”

L'uomo ruggisce come un leone, respinge gli attacchi e combatte con le unghie e con i denti. L'uomo danza intorno alla tigre e la pungola ripetutamente con una lancia rudimentale. Il tempo sembra rallentato, stiamo correndo verso il Dottore che diventa sempre più debole. Ho visto un potente colpo bloccato da uno scudo di legno che

ha quasi steso il Dottore. Livingstone, stordito, ha perso per un momento la concentrazione e il mostro nonostante la sua stazza ha attaccato rapidamente. L'attacco successivo è stato così veloce che il Dottore non è stato capace di pararlo con il suo scudo, Livingstone ha allontanato la zampa con la sua lancia lacerando l'arto che è passato a pochi centimetri dalla sua testa. Il Dottore è caduto a terra e il predatore si sta preparando ad attaccarlo. Non so se riusciremo a salvarlo. Dobbiamo attaccare.

Lancia i Dadi Meteo e somma il numero delle nuvole uscite. Aggiungici il numero di presenti nello Spazio Notte e sottrai a questo risultato il livello di . Il numero così ottenuto è il numero di che ogni giocatore deve subire.

Se sopravvivi a tutto ciò, hai vinto!

19.

„Livingstone è vivo”

Ci siamo inerpicati tra gli arbusti seguendo il sentiero di sangue. Oscuri pensieri crescono nella mia testa. Temo che non riusciremo a salvare Livingstone. Se il mostro lo ha ferito non abbiamo molto tempo. Abbiamo seguito il fiume e una volta fuori dagli arbusti abbiamo visto un uomo ferito. Il suo corpo è coperto da strane pitture. Le sue numerose ferite stanno sanguinando e la pozza di sangue intorno al corpo sta aumentando. Per fortuna Livingstone è vivo. Non abbiamo molto tempo, ho iniziato a coprirla le ferite e ho ordinato alla mia gente di costruire una barca. Dobbiamo navigare il fiume e raggiungere la civiltà. Forse saremmo in grado di salvare Livingstone.

Vinci la partita quando hai costruito i seguenti oggetti:

e la Zattera.

20.

„Cacciatori di teste”

Il sole sta tramontando e abbiamo trovato ulteriori tracce. A volte sembra come se stessimo seguendo una sola persona e altre volte come fosse un intero gruppo. Al crepuscolo abbiamo raggiunto una valle dove abbiamo individuato un villaggio. Non so quale tribù viva lì. Ho deciso di aspettare il resocento dei miei esploratori. Forse Livingstone è nel villaggio? Una volta tornati si è capito che avevo in parte ragione. Il Dr. Livingstone è nel villaggio ma sfortunatamente non come uomo libero ma come schiavo. Si è rivelato essere un villaggio dei cacciatori di teste. Dobbiamo salvarlo!

Il giocatore che ha Esaminato l'ultimo Accampamento deve provare a salvare Livingstone. Per riuscirci deve lanciare 2 dadi Successo: . Se esce il Successo in entrambi i dadi, avete vinto la partita. Se fallisce, al prossimo round si può provare ad effettuare questa azione di nuovo ma ora il giocatore deve lanciare tutti e 3 i dadi Successo: . Se esce il Successo su tutti e tre i dadi avete vinto la partita. Altrimenti avete perso.

Nota: Per ogni livello di sopra il 2, puoi ritirare un dado una volta.

21.

„Selvaggi”

Rintracciare il gruppo non è stato troppo difficile, i selvaggi hanno calpestato tutte le piante sul loro cammino. Il sentiero è così visibile che abbiamo potuto accelerare. Ad un tratto abbiamo sentito tamburi tribali, all'inizio quasi silenziosi, ma poi il suono è iniziato ad essere più forte. Ho inviato la mia gente a controllare. Temo sia una trappola. Mi hanno riferito di aver visto un uomo bianco all'interno del villaggio. Non si sono potuti avvicinare troppo, ma hanno capito che non è un prigioniero. La nostra spedizione sta per giungere al termine coronata dal successo. Ci siamo tutti mossi verso il villaggio, tra la folla ho potuto facilmente individuare un uomo bianco.

Mi sono avvicinato e ho afferrato il suo braccio. - Il Dottor Livingstone, presumo? - ho chiesto - Il Dottor Livingstone è una leggenda - mi ha risposto una strana voce e quando l'uomo si è girato verso di me ho visto i suoi occhi vuoti e una faccia ricoperta da strani simboli - Mi piacerebbe darvi il benvenuto, ma non ci piacciono gli stranieri qui - mi ha detto e la sua gente ci ha circondato.

Siete tutti sotto attacco. La Forza dell'attacco è 4 🐼 - sottrai ad essa il valore del livello delle tue 🐼. Il numero così ottenuto è il numero di 🐼 che ogni giocatore deve subire.

Se sopravvivete a tutto ciò, avete vinto.

22.

„Dr. Livingstone”

La mia gente era inquieta, hanno paura di allontanarsi dalla luce. Alcuni di loro non reggono la tensione. Alcuni portatori sono fuggiti e uno dei miei uomini è stato trovato impiccato ad un albero. Si sta facendo buio e potremmo non trovare alcun sentiero. Ogni esploratore che sia stato così coraggioso da andare è poi tornato senza niente. In serata abbiamo trovato una traccia che sembra guidarci da qualche parte. Ho seguito il mio uomo, abbiamo scoperto una grotta con un focolare all'interno. Ci siamo avvicinati e abbiamo visto un uomo bianco dentro. Era sporco, con la barba incolta e vestito di stracci, mi sono avvicinato ed ho domandato. - il Dottor Livingstone, presumo?

- In persona, sono felice che mi abbiate trovato - mi ha risposto e mi ha narrato la sua storia.

Vittoria!

23.

„Battaglia”

Abbiamo sentito tamburi tribali in lontananza disturbare il silenzio della giungla. Il Capo del gruppo con il quale ci siamo uniti ci ha raccontato che loro sono una parte dell'esercito del Dottore. Io e la mia gente ci siamo sentiti al sicuro per la prima volta da che io ricordi. I guerrieri ci hanno raccontato di non aver sentito niente sui demoni cacciatori in questa zona e finalmente siamo vicini a trovare Livingstone. Abbiamo raggiunto un'enorme campo pieno di selvaggi. Il Capo mi ha condotto nella tenda più grande. Sono entrato dentro e ho visto un uomo bianco, il suo volto era ricoperto di tatuaggi e sedeva su di un trono. - Il Dottor Livingstone, presumo? - ho domandato - Sì - ha risposto - sono felice di dare il benvenuto a voi e al vostro gruppo nel mio campo.

Vittoria!

24.

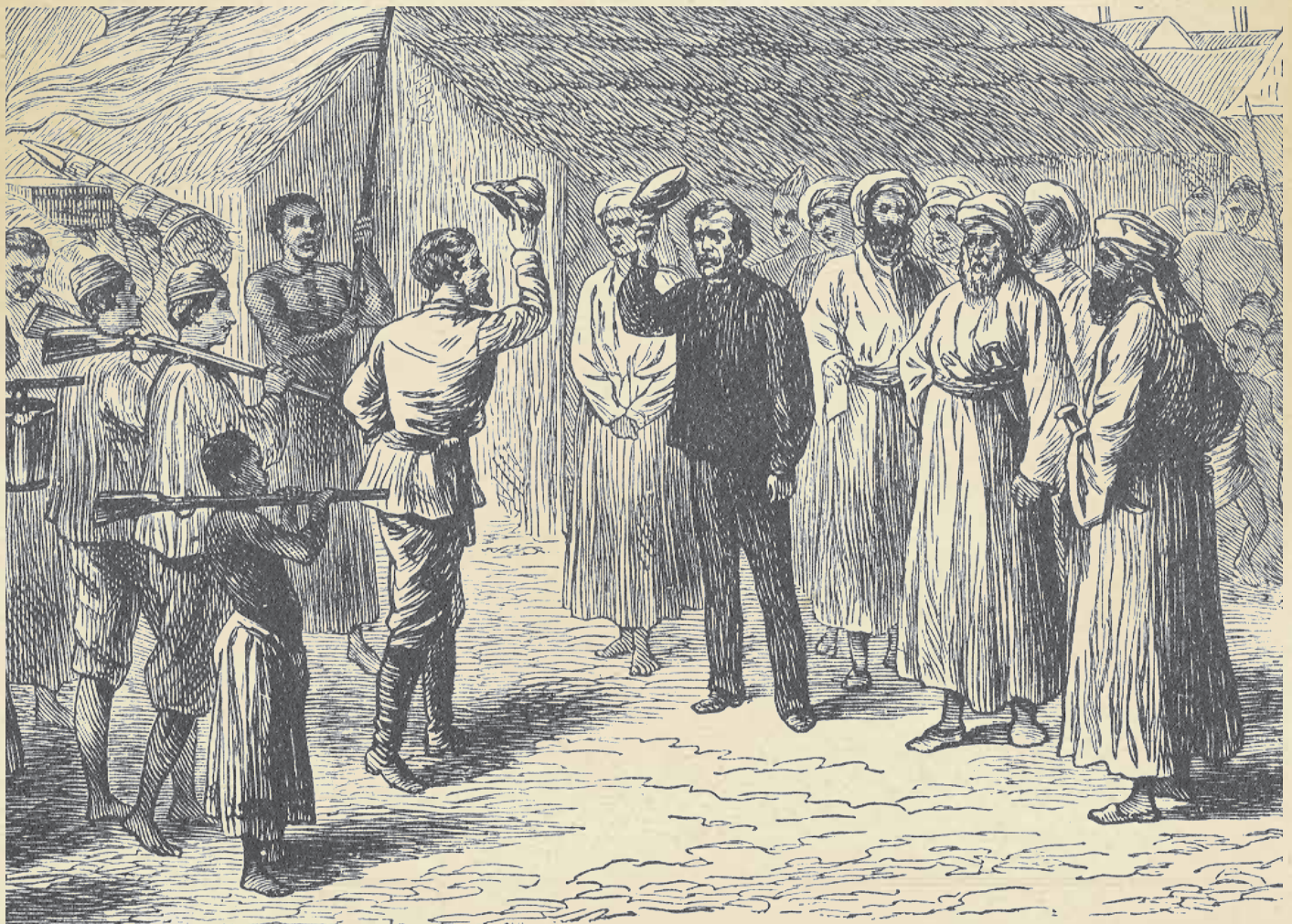
„Il Pastore”

Ce l'abbiamo fatta! La mia spedizione è finalmente giunta al termine. Nei pressi del lago Tanganika abbiamo incontrato un gruppo di nativi

che affermano che nel villaggio Ujiji vive un vecchio uomo bianco. Ho ordinato alla mia gente di prepararmi vestiti puliti e un bagno, in modo da accogliere il Dr. Livingstone decentemente. Appena possibile, sono andato al villaggio dove un barbuto uomo bianco mi stava aspettando. - Il Dottor Livingstone, presumo? - ho domandato - Sì, questo è il mio nome - mi ha risposto - Sono felice di darVi il benvenuto. E' emerso che il Dottore durante la sua spedizione ha iniziato a convertire gli indigeni e si è insediato come Pastore nel villaggio Ujiji.

Dovete aiutare Livingstone a costruire una grande croce. Per farlo avete bisogno di due grandi tronchi. Per ottenere un grande tronco i giocatori devono eseguire un'azione Raccolta Risorse nelle tessere che hanno sia 🐼 sia 🐼.

Non puoi raccogliere 🐼 e un grande tronco dalla stessa 🐼 contemporaneamente. Usa 🐼 per indicare i grandi tronchi. I grandi tronchi non sono considerati essere 🐼.



Henry Stanley incontra il Dr. Livingstone

25.

„Crocifisso”

In lontananza si profila un'altra costruzione, forse è un'altra croce allestita dagli indigeni convertiti? Abbiamo deciso di controllare, forse qualche oggetto rimasto mi potrà fornire degli indizi per trovare Livingstone. Una volta arrivati più vicino, abbiamo visto una scena macabra. Sulla croce, più piccola di quella che avevamo trovato prima, è appeso un anziano uomo bianco. Appena la mia gente è riuscita a tirarlo giù, abbiamo scoperto che è ancora vivo. Sfortunatamente le mie peggiori paure si sono rivelate veritiere, era il Dr. Livingstone. Dobbiamo salvarlo!

Se hai , scarta 3 durante la Fase Notte per curare il Dottore. Altrimenti la partita è persa.

Se non hai , ma hai una , allora scarta 2 durante la Fase Notte per seppellire il Dottore. Altrimenti la partita è persa.

26.

„Pazzia”

Aspetto strambo, sguardo assente, nessuna connessione... Livingstone è seduto davanti al focolare e sembra non accorgersi della nostra presenza ...

Improvvisamente Livingstone vi sta attaccando! Ogni giocatore lancia tutti e 3 i dadi Ferita e subisce tante quante ne sono uscite nel tiro dei dadi. Se sopravviverete a tutto ciò, potrete assoggettare Livingstone e prendervi cura di lui - in altre parole avete vinto!

27.

„Selvaggi”

La tribù, che aveva attaccato il campo, non si è data cura di cancellare le tracce, e si è lasciata dietro un sentiero di orme. Sono partito con una squadra dei miei uomini migliori, armati con qualunque cosa potesse essere utile per combattere. Eravamo determinati a salvare Livingstone.

Dopo poche ore di marcia, abbiamo sentito tamburi tribali e selvagge urla. Appena risalita la collina abbiamo visto un gruppo di selvaggi che stavano

danzando intorno ad un uomo bianco legato ad un palo. Non avevo alcun dubbio: si trattava del Dr. Livingstone. E' tempo di vendicarsi di questi selvaggi.

Siete tutti sotto attacco! La forza dell'attacco è 6 - sottrai ad essa il valore del livello delle tue . Il numero così ottenuto è il numero di che ogni giocatore deve subire. Se sopravvivete a tutto ciò, avete vinto.

28.

„Dr. Livingstone”

Un giorno pieno di lavoro è finalmente passato, la temperatura è calata e il sole sta iniziando a tramontare. Una delle guardie mi ha riferito che un uomo si sta avvicinando. Ho inviato due della mia gente a controllare chi sia e che intenzioni abbia. Quando hanno fatto ritorno insieme all'uomo ho scorto un anziano barbuto uomo bianco con la disperazione disegnata in volto. - Il Dottor Livingstone, presumo? - ho domandato - Sì, questo è il mio nome - mi ha risposto - Sarei stato felice di darvi il benvenuto ma vedo che già vi siete stabiliti nel mio campo. Il Dr. Livingstone mi ha raccontato della sua ricerca e dei suoi progetti. Mi ha anche raccontato dello scellerato tradimento che ha reso quasi impossibile la sua ricerca. E sulla situazione del fiume.

Somma il numero di e raccolti. Se il risultato è uguale a 5 o più, la ricerca di Livingstone è salva e avete vinto.

Se la somma dei cubetti è meno di 5, ogni giocatore deve scartare un numero di pari alla differenza.

Se riuscite a farlo e sopravvivete, avete vinto!

29.

„Il Francese”

Una volta entrato nel campo le notizie dei miei esploratori si sono rivelate vere. Il Dr. Livingstone non è nel campo. Un uomo francese ci ha dato il benvenuto. Ci ha raccontato che il modo di lavorare di Livingstone non si armonizzava con il suo. Ci ha detto che il Dottore era troppo gentile, e non voleva modificare l'ecosistema della zona. Comunque il francese è un sognatore, ha costruito la diga per deviare il corso del fiume in modo da far crescere le erbe più velocemente.

Il francese ha compromesso la carriera del Dr. Livingstone e lo ha lasciato solo in mezzo al deserto ...

Lancia tutti e 3 i dadi Successo: , per calcolare il numero di stimabili scoperte del Francese. Ogni risultato Successo rappresenta 1 scoperta. Se la somma dei e dei raccolti è uguale o superiore al numero delle scoperte del francese, allora la ricerca di Livingstone è più rilevante ed avete vinto!

30.

„Sfinito”

Ricoperto di foglie, stremato il Dottore non ha la forza di alzarsi e di ringraziarci per averlo salvato ...

Lancia tutti e 3 i dadi Ferita . Se esce anche una sola , hai perso e Livingstone muore.

Nota: Per ogni puoi rilanciare un qualsiasi numero di dadi.

31.

„La Valle Misteriosa”

Il passaggio porta sempre più in basso, non posso dire per quanto siamo scesi, ma deve essere stato abbastanza profondo perché ha iniziato a fare più freddo. A volte il passaggio è così scosceso che dobbiamo stare attenti a non cadere di sotto. Le pietre sotto i nostri piedi stanno diventando umide, quindi dobbiamo stare attenti ad ogni passo. Credo di aver visto una luce da qualche parte in basso, quasi impossibile dato che siamo nel profondo sottosuolo, ma la luce sembra risplendere. L'ho mostrata alla mia gente e abbiamo deciso di controllare. Non è stata una delusione, abbiamo trovato un'altra entrata alla grotta, ma quando ci siamo avvicinati abbiamo visto qualcosa di straordinario. Siamo sbucati in una verde vallata nascosta tra le montagne. La valle è piena di piante, alcune delle quali sconosciute a me e alla mia gente e in lontananza ci sono giganteschi alberi. Il fatto che questa zona sia così ricca di piante, non è niente a confronto degli animali. Ne abbiamo avvistato alcuni estinti, nel cielo abbiamo visto bellissimi uccelli esotici, e tra gli alberi vivono creature simili ai dinosauri. E' un sogno!

Vittoria!

Daily Tribune

NOTA.

Questo pacchetto contiene la traduzione non ufficiale delle diverse pagine dello scenario “Livingstone” e non non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole dello scenario. Questa traduzione è amatoriale e non ufficiale e ne è stata autorizzata la pubblicazione online per gentile concessione di “Uplay.it edizioni” alla quale appartengono tutti i diritti sul gioco “Robinson Crusoe”.

- Lo scenario non può avere fine di lucro, pertanto non può essere stampato per poi essere rivenduto o regalato con il gioco.



Traduzione Italiana a cura di:



<http://www.goblins.net>

Nickname:

Traduzione: “Upupa”

Grafica: “Rolli”

Revisione: “JJ”



