

RITAGLIA LUNGO LE LINEE TRATTEGGIATE E CREA LE TUE CARTE GIOCO, QUANDO LE IMPILI LASCIA IL DISEGNO SOPRA E LA SCRITTA SOTTO.

	<b>BONUS</b> <i>medievale</i>	INCONTRI UN ALTRO PELLEGRINO CHE HA UNA MAPPA PIU' DETTAGLIATA, PROCEDI PIU' VELOCEMENTE. <b>TIRA IL DADO UN'ALTRA VOLTA</b>
	<b>BONUS</b> <i>medievale</i>	TROVI UN'OSPEDALE DOVE PUOI LAVARE I PIEDI, MANGIARE E RIPOSARE COMODAMENTE. IL GIORNO DOPO CAMMINERAI PIU' AGILMENTE. <b>AL PROSSIMO TURNO AGGIUNGI 2 AL RISULTATO DEL DADO</b>
	<b>BONUS</b> <i>medievale</i>	SEI SENZ'ACQUA E DEVI ANCORA CAMMINARE MOLTO, MA INCONTRI UN VIANDANTE CON UN MULO CHE TI OFFRE UN PASSAGGIO. <b>AVANTI DI UNA CASELLA</b>
	<b>BONUS</b> <i>medievale</i>	INCONTRI UN ALTRO PELLEGRINO CHE STA TORNANDO E TI DA' OTTIMI CONSIGLI PER PROCEDERE NEL VIAGGIO. <b>AL PROSSIMO TURNO AGGIUNGI 1 AL TIRO DI DADO</b>
	<b>BONUS</b> <i>medievale</i>	LA NEBBIA SE N'E' ANDATA E VEDI IN LONTANANZA UN BIVIO E UN "OMINO" DI SASSI. SAI CHE SEI SULLA GIUSTA VIA. <b>ACCELERI E PROCEDI DI 4 CASELLE.</b>
	<b>BONUS</b> <i>medievale</i>	AL CONVENTO DOVE PERNOTTI TI DICONO CHE LA BANDA DI BRIGANTI E' STATA CATTURATA. POTRAI PASSARE DALLA SCORCIATOIA SENZA CORRERE PERICOLI. <b>AL PROSSIMO TURNO AGGIUNGI 2 AL TIRO DI DADO</b>

RITAGLIA LUNGO LE LINEE TRATTEGGIATE E CREA LE TUE CARTE GIOCO, QUANDO LE IMPILI LASCIA IL DISEGNO SOPRA E LA SCRITTA SOTTO.

	<b>BONUS</b> <i>medievale</i>	IN CHIESA IL PARROCO TI CONSIGLIA UNA STRADA PIU' CORTA PER RAGGIUNGERE LA PROSSIMA CITTA'. <b>AVANTI DI 3 CASELLE</b>
	<b>BONUS</b> <i>medievale</i>	GRAZIE AL DOCUMENTO SCRITTO DAL TUO SACERDOTE PRIMA DELLA PARTENZA, RIESCI A FARTI DARE UN PASSAGGIO SU UNA BARCA PER ATTRAVERSARE IL FIUME. <b>AVANTI DI 1 CASELLA</b>
	<b>BONUS</b> <i>odierno</i>	TI SVEGLI FRESCO E RIPOSATO, IL METEO E' PERFETTO, PROCEDI SPEDITO LUNGO IL TUO CAMMINO. <b>AVANTI DI 2 CASELLE</b>
	<b>BONUS</b> <i>odierno</i>	INCONTRI UN ALTRO PELLEGRINO CON IL QUALE INIZIA A CHIACCHIERARE PIACEVOLMENTE. NON PENSI PIU' ALLA STANCHEZZA E FAI PIU' KM DEL PREVISTO. <b>TIRA UN'ALTRA VOLTA IL DADO.</b>
	<b>BONUS</b> <i>odierno</i>	LUNGO IL TRAGITTO C'E' UNA VASCA DI ACQUA TERMAL, DECIDI DI FARE IL BAGNO. TUTTO RINFRANCATO RIPARTI PER IL VIAGGIO. <b>AL PROSSIMO TURNO AGGIUNGI 2 AL TIRO DI DADO</b>
	<b>BONUS</b> <i>odierno</i>	SEI SENZ'ACQUA. INCONTRI UN RAGAZZO IN BICI CHE TI OFFRE LA SUA BORRACCIA. RINFRESCATO PROCEDI PIU' VELOCE. <b>AVANTI DI UNA CASELLA</b>
	<b>BONUS</b> <i>odierno</i>	LA CENA ALL'ALBERGUE HAI CONOSCIUTO MOLTI PELLEGRINI E IMPARI LA LINGUA DEL POSTO. COMUNICHI PIU' RAPIDAMENTE. <b>AL PROSSIMO TURNO AGGIUGI 1 AL TIRO DI DADO</b>

RITAGLIA LUNGO LE LINEE TRATTEGGIATE E CREA LE TUE CARTE GIOCO, QUANDO LE IMPILI LASCIA IL DISEGNO SOPRA E LA SCRITTA SOTTO.

 <p><b>BONUS</b> odierno</p>	UN PELLEGRINO MI INSEGNA AD USARE LA BUSSOLA E LA MAPPA. PROCEDO SICURO. <b>AGGIUNGI 1 AL TIRO DI DADO PER I PROSSIMI DUE TURNI</b>
 <p><b>BONUS</b> odierno</p>	OGGI CAMMINO DA SOLO. STO AL MIO RITMO. SENZA PARLARE PROCEDO PIU' SPEDITO. <b>AVANTI DI ALTRE 2 CASELLE</b>
 <p><b>IMPREVISTO</b> odierno</p>	NON SEI ABITUATO A CAMMINARE. TI SONO VENUTE LE VESCICHE AI PIEDI E DEVI STARE FERMO <b>2 TURNI</b> PER FARLE GUARIRE.
 <p><b>IMPREVISTO</b> odierno</p>	IERI SERA HAI DIMENTICATO DI RICARICARE IL TUO CELLULARE, NON HAI MODO DI CONSULTARE LA MAPPA E NON NE HAI UNA CARTACEA. <b>STAI FERMO UN GIRO</b> PERCHE' DEVI CHIEDERE INDICAZIONI
 <p><b>IMPREVISTO</b> odierno</p>	NELLA CAMERATA UN SIGNORE HA RUSSATO TUTTA LA NOTTE, NON HAI DORMITO. TI SENTI STANCO E FATICHI A PROCEDERE. <b>AL PROSSIMO TURNO TOGLI 3 AL TIRO DEL DADO</b>
 <p><b>IMPREVISTO</b> odierno</p>	ARRIVI ALL'OSTELLO E LO TROVI CHIUSO, IN PAESE TUTTO DESERTO. DEVI TROVARE UN ALBERGO IN ZONA. PERDI MOLTO TEMPO E IL GIORNO DOPO RIPARTI TARDI. <b>TOGLI 2 AL PROSSIMO TIRO DI DADO.</b>
 <p><b>IMPREVISTO</b> odierno</p>	HAI DIMENTICATO DI METTERE LA CREMA SOLARE. TI BRUCI E DEVI FERMATI OGNI ORA PER METTERE LA CREMA AL VISO. <b>INDIETREGGIA DI 1 CASELLA</b>

RITAGLIA LUNGO LE LINEE TRATTEGGIATE E CREA LE TUE CARTE GIOCO,  
QUANDO LE IMPILI LASCIA IL DISEGNO SOPRA E LA SCRITTA SOTTO.



**IMPREVISTO**  
*odierno*

DOPO GIORNI DI PIOGGIA LA STRADA SI RIEMPIE DI FANGO E FATICHI A CAMMINARE. DECIDI DI FERMARTI PER PULIRE GLI SCARPONI.  
**INDIETREGGIA DI 1 CASELLA**



**IMPREVISTO**  
*odierno*

NON TI PRENDE IL GPS, APRI LA CARTA MA TI RENDI CONTO DI NON SAPERLA LEGGERE, CONTINUI ALLA CIECA MA TI PERDI.  
**STAI FERMO UN TURNO**



**IMPREVISTO**  
*odierno*

TI SI ROMPE UNO SCARPONE, LO AGGIUSTI COME PUOI, PROCEDI MOLTO LENTAMENTE.  
**STAI FERMO UN TURNO**



**IMPREVISTO**  
*odierno*

IL METEO PEGGIORA, SEI COSTRETTO A FERMARTI.  
**STAI FERMO UN TURNO**



**IMPREVISTO**  
*odierno*

CADI E TI SLOGHI UNA CAVIGLIA  
**STAI FERMO 2 TURNI**



**IMPREVISTO**  
*odierno*

HAI CAMMINATO SOTTO LA PIOGGIA E ORA HAI LA FEBBRE.  
**STAI FERMO 2 TURNI**



**IMPREVISTO**  
*odierno*

HAI DIMENTICATO LA BORRACCIA ALL'OSTELLO.  
SE DECIDI DI TORNARE INDIETRO INDIETREGGI DI 3 CASELLE, SE DECIDI DI PROSEGUIRE AD OGNI TIRO DI DADO DEVI TOGLIERE 1

RITAGLIA LUNGO LE LINEE TRATTEGGIATE E CREA LE TUE CARTE GIOCO, QUANDO LE IMPILI LASCIA IL DISEGNO SOPRA E LA SCRITTA SOTTO.



**IMPREVISTO**  
*medievale*

ATTACCO DI ANIMALI SELVATICI. TI RIESCI A DIFENDERE MA LO SCONTRO TI LASCIA DELLE FERITE.

**STAI FERMO 1 TURNO**



**IMPREVISTO**  
*medievale*

CALA LA NEBBIA, NON RIESCI A TROVARE LA VIA. TI PERDI.

**STAI FERMO 2 TURNI**



**IMPREVISTO**  
*medievale*

ARRIVI ALL'OSPEDALE CHE E' GIA' NOTTE. IL MONACO SPEDALINGO DORME PROFONDAMENTE E NON SENTE CHE STAI BUSSANDO. DORMI ALL'APERTO, NON CHIUDI OCCHIO E NON RIPOSI.

**AL PROSSIMO TIRO DI DADO TOGLI 1**



**IMPREVISTO**  
*medievale*

TI ASSALGONO I BRIGANTI CHE TI DERUBANO DI TUTTO. **STAI FERMO 2 TURNI** PER RECUPERARE LE FORZE E RAGGIUNGERE IL PRIMO VILLAGGIO



**IMPREVISTO**  
*medievale*

LA NOTTE PRIMA HAI DORMITO IN UNA LOCANDA SU UN GIACIGLO DI PAGLIA. PROCEDI LENTAMENTE.

**AL PROSSIMO TIRO DI DADO TOGLI 3**



**IMPREVISTO**  
*medievale*

SANDALI ROTTI, DEVI FARTELI RISUOLARE. **STAI FERMO UN TURNO**



**IMPREVISTO**  
*medievale*

PER ARRIVARE PRIMA CHE FACCI NOTTE UTILIZZI UNA SCORCIATOIA, CHE PERO' P FANGOSA. IL PASSO SI RALLENTA.

**AL PROSSIMO TURNO TOGLI 2**

RITAGLIA LUNGO LE LINEE TRATTEGGIATE E CREA LE TUE CARTE GIOCO,  
QUANDO LE IMPILI LASCIA IL DISEGNO SOPRA E LA SCRITTA SOTTO.



**IMPREVISTO**  
*medievale*

NELLA REGIONE CHE STAI ATTRAVERSANDO E' SCOPPIATA UNA GUERRA. ASPETTI CHE FINISCA PER RIPARTIRE.

**TIRI IL DADO, SE FAI 5 O 6 LA GUERRA FINISCE E PROCEDI**



**IMPREVISTO**  
*medievale*

UN'INONDAZIONE HA DISTRUTTO IL PONTE SUL FIUME. DEVI ASPETTARE UN TRAGHETTATORE.

**STAI FERMO 1 TURNO**



**IMPREVISTO**  
*medievale*

SEI IN UN NUOVO STATO E DEVI CAMBIARE MONETA. CERCHI UN UFFICIO DEL CAMBIO.

**STAI FERMO 1 TURNO**



**IMPREVISTO**  
*medievale*

DURANTE UNA SALITA IL TUO BASTONE SI ROMPE. VAI A RILENTO.

**AL PROSSIMO TIRO DI DADO TOGLI 1**