

Vor der Reise

Rollen zuweisen

1

Anführer, Jäger,
Späher, Kundschafter

2

Reiseweg festlegen

Wurf des Anführers auf Reisen (Weisheit)

SG 15

Erfolgreich
um 5 oder mehr

Erfolgreich

Nicht erfolgreich

Nicht erfolgreich
um 5 oder mehr

Event
4 Hexfelder
entfernt

Event
3 Hexfelder
entfernt

Event
2 Hexfelder
entfernt

Event
1 Hexfeld
entfernt

Rettungswürfe
gegen Erschöpfung
SG 10 + Ereignisse

Erhaltene Level Erschöpfung

Erfolgreich	0
Nicht erfolgreich	1
Nicht erfolgreich +5	2
Nicht erfolgreich +10	3

Ziel der Reise erreicht?

Nein

Ja

Ereignis

1

Verantwortlich
für das Ereignis (W3)

2

2

Art des Ereignisses (W20)

3

Verantwortlich
würfelt auf das Ereignis

1

Auf einer Straße	SG 10
Im offenen Gelände	SG 15
In schwerem Gelände	SG 20

1-2

Schreckliches Unglück

3-4

Verzweiflung

5-6

Schlechte Entscheidungen

7-14

Missgeschick

15-17

Abkürzung

18-19

Zufallsbegegnung

20

Erfreulicher Anblick

ggf. Erschöpfung Rettungswurf-SG anpassen

SG = Schwierigkeitsgrad, W = Würfel