

Vor der Reise

1

Rollen zuweisen

Anführer, Jäger,
Späher, Kundschafter

2

Reiseweg festlegen

Wurf des Anführers auf Reisen (Weisheit)

SG 15

Erfolgreich
um 5 oder mehr

Event
4 Hexfelder
entfernt

Erfolgreich

Event
3 Hexfelder
entfernt

Nicht erfolgreich

Event
2 Hexfelder
entfernt

Nicht erfolgreich
um 5 oder mehr

Event
1 Hexfeld
entfernt

Ziel der Reise erreicht?

Nein

Ja

Rettungswürfe
gegen Erschöpfung

SG 10 + Ereignisse

Erhaltene Level Erschöpfung

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

Ereignis

1

Verantwortlich
für das Ereignis (W3)

1	Kundschafter (Erkunden)
2	Späher (Wahrnehmung)
3	Jäger (Jagen)

3

Verantwortlich
würfelt auf das Ereignis

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

2

Art des Ereignisses (W20)

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