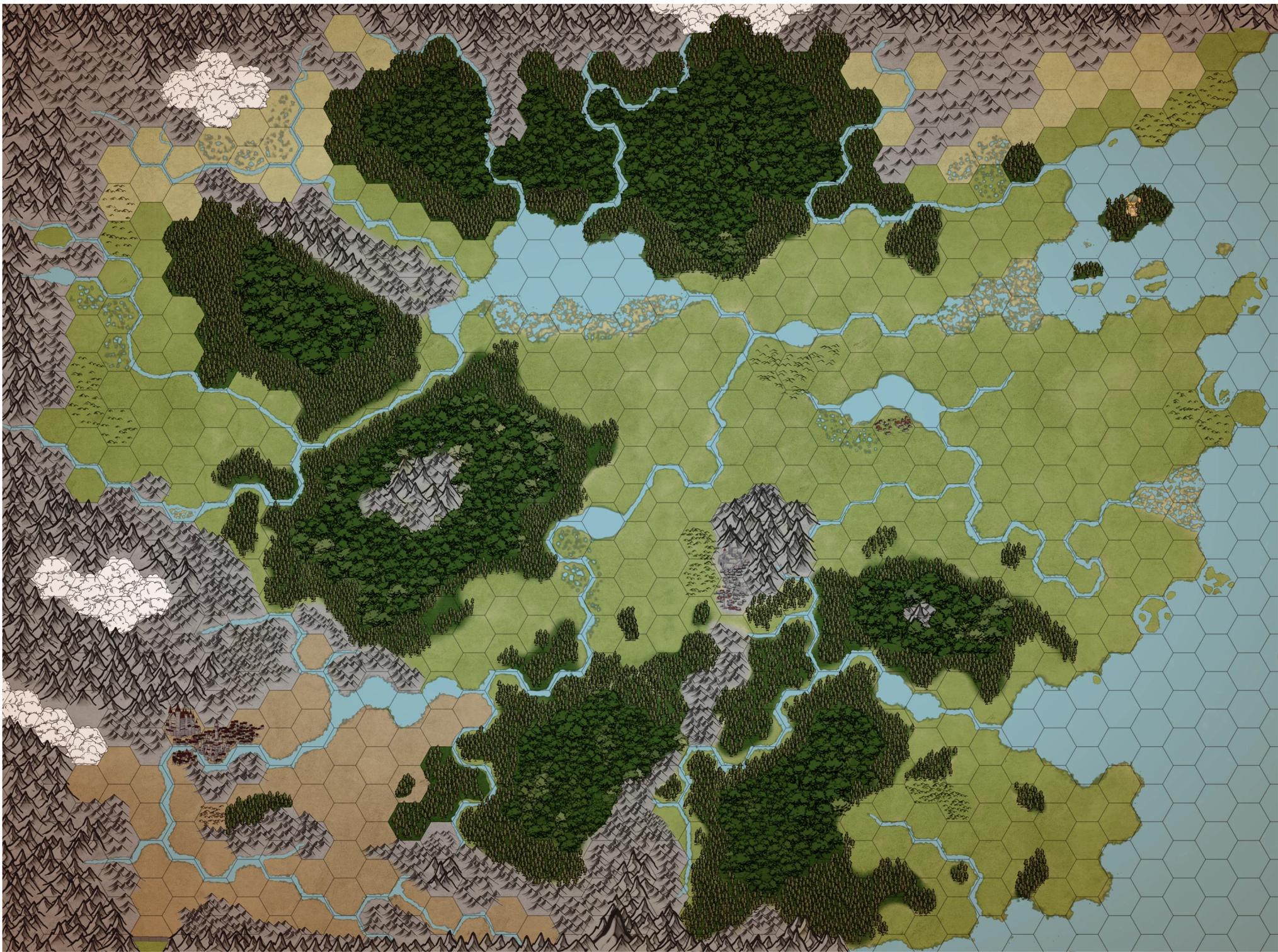
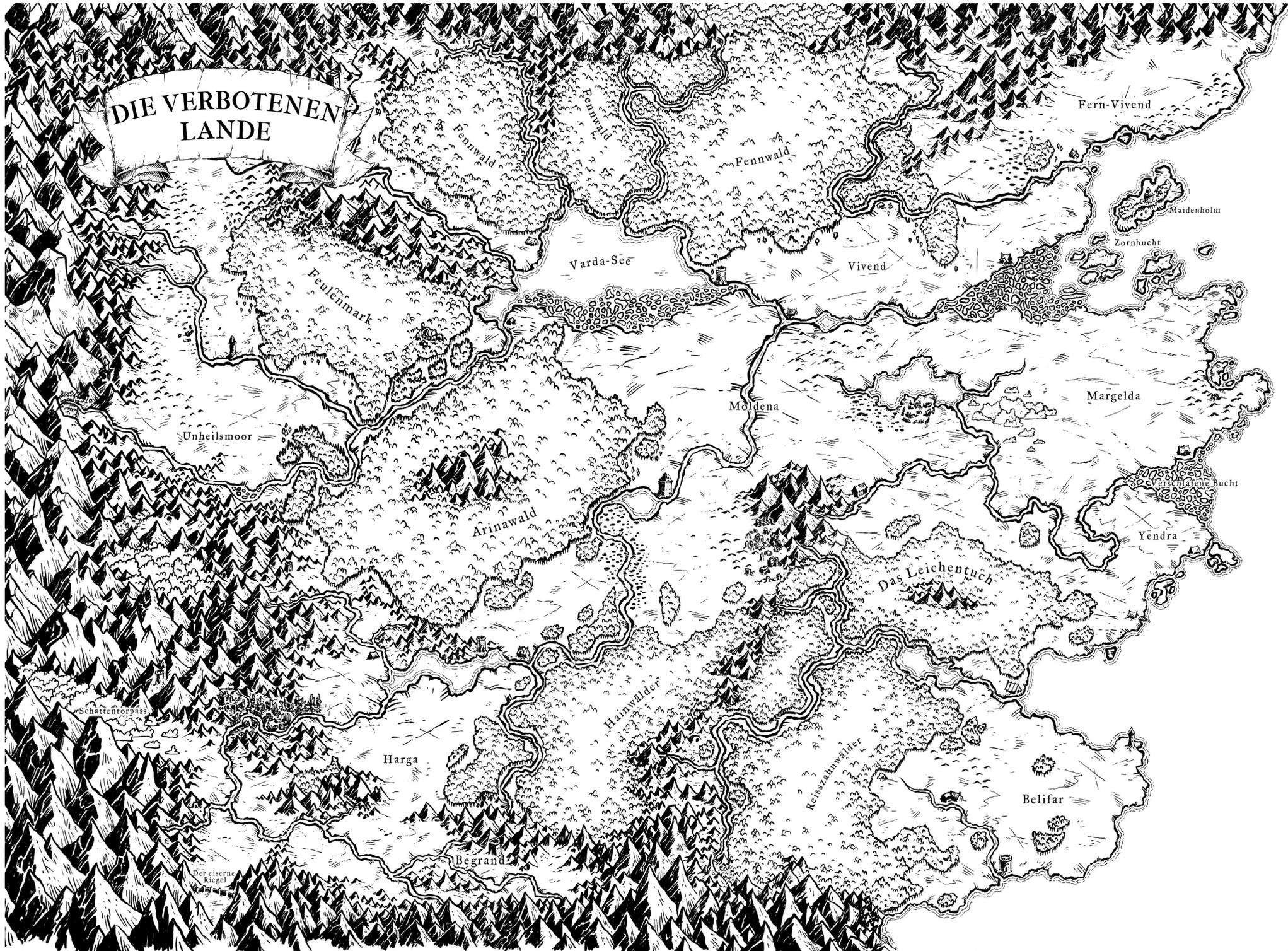
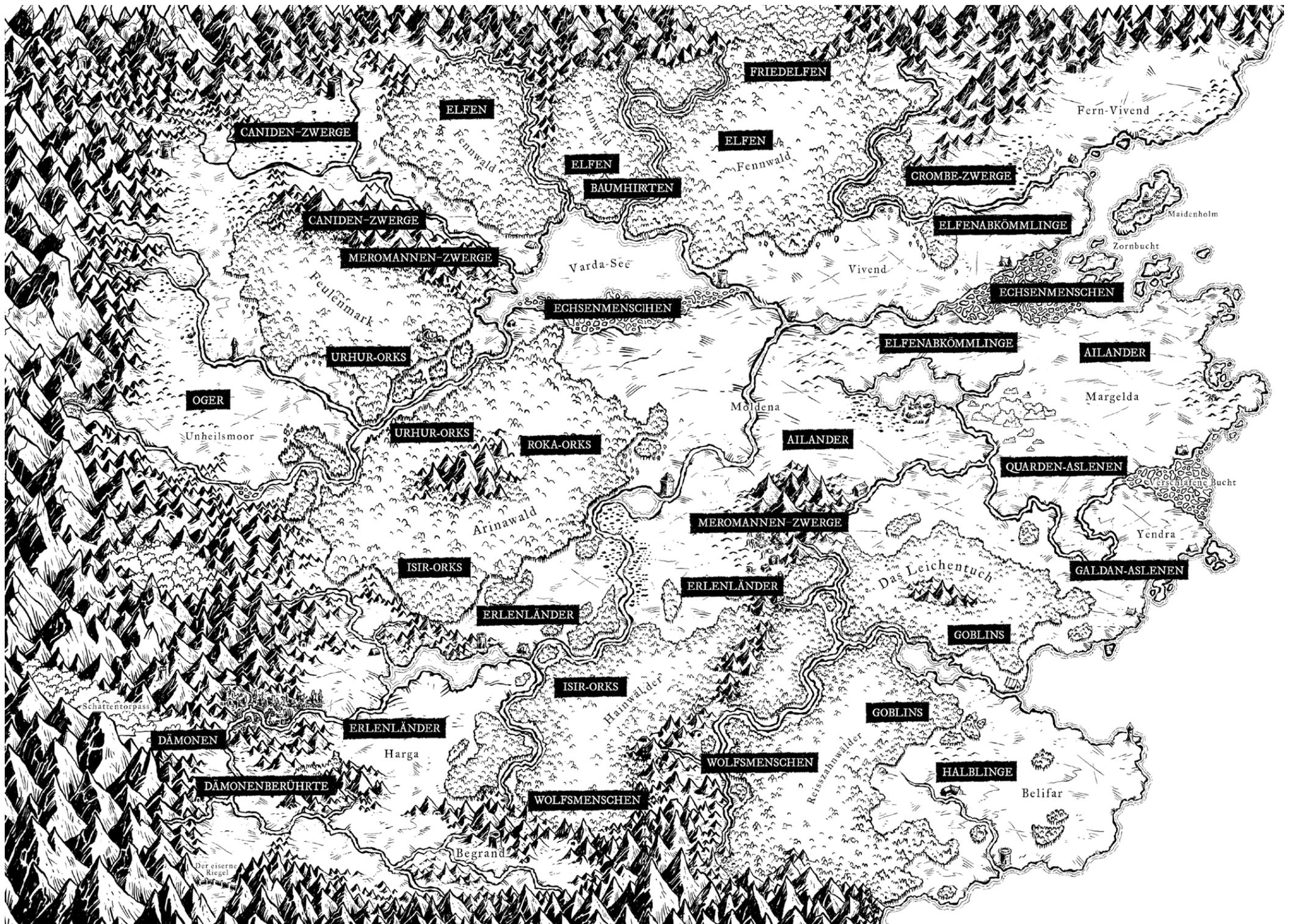


<p><b>Vorangehen [Kundschafter]</b>  nur eine Person, kein Helfen möglich, nur wenn Hex unbekannt</p> <p><b>Überleben</b> bei Misserfolg <b>Missgeschick</b> im Dunkeln: -2 auf <b>Überleben</b>, alle ohne Dunkelsicht <b>Auskundschaften</b>, Misserfolg 1 Stärke-Schaden</p> <p><i>Nützliche Talente:</i>  <i>Kundschafter, Seemann, Weg des Waldes</i></p>	<p><b>Ausschau/Wache halten [Späher/Wache]</b>  nur eine Person, kein Helfen möglich</p> <p><b>Auskundschaften</b> evtl. Begegnung bei Misserfolg (1/Tagesabschnitt oder 1/Tag)</p> <p><i>Nützliche Talente:</i>  <i>Quartiermeister, Sechster Sinn</i></p>	<p><b>Marschieren</b>  jedes Mitglied der Gruppe, 2/Tag oder 3/Tag für Gewaltmarsch  Gelände offen=2 Hex (3 beritten), schwierig=1 Hex</p> <p><b>Gewaltmarsch zu Fuß: Ausdauer</b>  <b>Gewaltmarsch beritten: Tierkunde</b>  Fertigkeit + <b>Stärke</b> des Reittiers  bei Misserfolg -1 Geschick oder ruhen  <b>Nachtmarsch: Auskundschaften</b></p> <p><i>Nützliche Talente:</i>  <i>Wanderer, Weg Der Ebenen</i></p>
<p><b>Lager aufschlagen</b>  nur eine Person, Helfen möglich</p> <p><b>Überleben</b> Unheil bei <b>Missgeschick</b></p> <p><i>Nützliche Talente: Quartiermeister</i></p>	<p><b>Ausruhen/Schlafen</b>  <b>Schlafen im Lager:</b> Attribute heilen  <b>Schlafen ohne Lager: Überleben</b>, sonst müde und <b>Ausdauer</b>, sonst kalt  <b>Ausruhen:</b> Attribute heilen (eingeschränkt durch durstig, hungrig, müde, kalt)  1x/Tag Schlaf, sonst Status müde  bei Unterbrechung kein Schlaf</p> <p><i>Nützliche Talente: Weg des Waldes</i></p>	<p><b>Andere Aktionen</b></p> <p><i>Nützliche Talente: Bogner, Gerber, Giftmischer, Koch, Schmied, Schneider</i></p>
<p><b>Sammeln</b>  mehrere Personen einzeln oder Helfen  Wasser oder Nahrung?</p> <p><b>Überleben</b> Frühjahr -1, Sommer 0, Herbst +1, Winter -2  Wald/Marsch/Sumpf +1, Hügel 0, Ebene/Tiefer Wald -1, Gebirge/Ruinen -2  1 Gemüse pro Erfolg/Wasser für alle oder Missgeschick</p> <p><i>Nützliche Talente:</i>  <i>Kräuterkundler, Weg des Waldes</i></p>	<p><b>Jagen</b>  mehrere Personen einzeln oder Helfen</p> <p><b>Finden: Überleben</b>, Unheil bei Misserfolg  Ebene/Wald +1, Tiefer Wald/Hügel/Sumpf 0, Gebirge/Marsch -1, Ruinen -2  W6 für Beutetier, Neuwurf pro Erfolg  <b>Erlegen: Fernkampf</b> oder mit Falle:  <b>Überleben</b> (Beutetier Schwierigkeit)  Pelz und Fleisch</p> <p><i>Nützliche Talente: Jagdmeister, Weg des Waldes, Jagdinstinkte</i></p>	<p><b>Fischen</b>  mehrere Personen einzeln oder Helfen  nur mit Ausrüstung an Seen oder Flüssen  <b>Überleben</b> (+ Ausrüstung)  1 Fisch pro Erfolg</p> <p><i>Nützliche Talente: Fischer</i></p>



# DIE VERBOTENEN LANDE







HOHLHEIM

# WETTERSTEIN



9

10

8

7

6

5

3

4

1

2

# KNOCHENMÜHLE

