

EKSPEDITSIOONI JUHID

Navigaator

Nimi

Geograafia oskus

Skaut

Nimi

Tähelepanu oskus

Loodusteadlane

Nimi

Loodusoskused

LIIKUMINE

Ekspeditsioonikäigu pikkus (km / ajaühik)

Ekspeditsiooni tavaline liikumiskiirus erinevatel maastikel ühe päeva kohta

Maastiku tüüp Liikumiskiirus

Tee, rada, hõre mets, rohtla, stepp

Tihed mets või/ja küngad

Džungel, mäed või sood

Muud liikumiskiirused

Kiirmars (forced march)

Tegelased liiguvad 1,5 korda kauem ja kaugemale kui muidu oleks sellel maastikul võimalik.

Kiirmarsi jooksul ei saa keegi teha muid tegevusi.

Kiirmarsi lõpuks on kõik tegelased väsinud, mis tähendab, et kuni välja puhkamiseni on neil kõik visked -4ga. Kiirmarsil lisandub Ohtude protsendile +10%.

Uurimisretk

Tegelased liiguvad 0,5 kordse kiirusega. Uurimisretke rahulik tempo lisab Võimaluste protsendile +10%.

Varjatult liikumine

Tegelased liiguvad 0,5 kordse kiirusega ja nende Ohtude protsendist lahutatakse -10%.

SEIKLEJATE VÕIMEKUS OHTE VÄLTIDA

Ohtude baasprotsent 50%

Navigaatori Geograafia oskus - ___ %

Skaudi Tähelepanu oskus - ___ %

Loodusteadlase Loodusoskused - ___ %

Kui mõnel ekspeditsiooni juhil on võime Kogenenud teejuht -10%

Kokku

Ajutised mõjutajad

Iga ekspeditsioonijuhi pealt, kes on väsinud. +5%

Iga ekspeditsioonijuhi pealt, kes on haavatud või raskelt haavatud. +5%

Kui ekspeditsioon liigub kiirmarsil. +10%

Kui ekspeditsioon liikmed on piirkonda valitseva loodusjumala vaenlased. +20%

Kui ekspeditsiooni liikmed on piirkonda valitseva loodusjumala sõbrad (keegi on näiteks vastava loodusjumala preester). -20%

Ekstreemsed temperatuurid. Külma üle -10° C või kuum üle 30° C. +10%

Paks lumekiht. Maapinda on selle all raske näha. +5%

Tugev torm või orkaan. +10%

Ekspeditsioonil on preestri õnnistus (Rituaal: õnnistus, kestab ühe päeva.). -10%

Ekspeditsioonil on esivanema hinge õnnistus (küti õnnistus). -5%

Kokku sel käigul

IGA SEIKLUSKÄIK

1. PCd vaatavad üle oma ekspeditsioonilehe, kas miski mõjutab nende Ohtude-Võimaluste protsente või liikumiskiirust.

2. PCd otsustavad ühiselt liikumiskiiruse.

3. PCd otsustavad individuaalselt tegevused, mida nad rändamise jooksul saavad lisaks teha.

4. PCd viskavad Ohte ja Võimalusi.

5. PCde tegustest ja Ohtude ning Võimaluste visetest tulenevad encaunterid mängitakse läbi.

SEIKLEJATE OSKUSVÕIMALUSI LEIDA

Võimaluste baasprotsent 0%

Navigaatori Geograafia oskus + ___ %

Skaudi Tähelepanu oskus + ___ %

Loodusteadlase Loodusoskused + ___ %

Mõne ekspeditsiooni liikme Taimeteadus on +6 või kõrgem +5%

Mõne ekspeditsiooni liikme Ajalugu on +6 või kõrgem +5%

Mõne ekspeditsiooni liikme Metafüüsika on +6 või kõrgem +5%

Mõne ekspeditsiooni liikme Teoloogia on +6 või kõrgem +5%

Mõne ekspeditsiooni liikme Kunst on +6 või kõrgem +5%

Mõnel PCI on võime: Professionaalne seikleja +10%

Kokku

Ajutised mõjutajad

Kui tegelased liiguvad uurimisretke kiirusega. +10%

Kui ekspeditsiooni liikmed on piirkonda valitseva loodusjumala sõbrad (keegi on näiteks vastava loodusjumala preester). +20%

Ekspeditsioonil on preestri õnnistus (Rituaal: õnnistus, kestab ühe päeva.). +10%

Ekspeditsioonil on esivanema hinge õnnistus (põlluharija õnnistus). +5%

Kokku sel käigul

INDIVIDUAALSED TEGEVUSED
Taimse toidu korjamine

Visates Taimeteadust saab koguda taimset toitu nii enesele kui kaaslastele. Taimse toidu korjamine toimub läbi terve päeva ning seda saab teha vaid juhul kui liigutakse tavapärase kiirusega, uurimisretke kiirusega või varjatult või ollakse paiksed.

Iga 5 punkti pealt, mis tegelane nõutust rohkem viskab kogub ta piisavalt toitu, et täita peale enda veel ühe kaaslane päevane toiduvajadus. Ühe inimese päevane toit kaalub 1kg.

Jahtimine

Jahtimiseks peab grupp liikuma tavapärase kiirusega, uurimisretke kiirusega või olema paikne.

Alustuseks valib grupp enda hulgast jahi juhi, kellegi, kellel on kõikse paremad Loodusoskused ja mõne laskerelva oskus (vibud või tulirelvad). Tema viskab oma Loodusoskuseid jälgede ajamiseks. Jahist saavad osa võtta lisaks kõik grupi liikmed, kellel on laskerelv, viskerelv või oda ning koerad või muud jahiloomad, kes gruppi saadavad. Iga kaaslane pealt lisandub jahi juhi Loodusoskuste viskele +1 kuni maksimum +10ni.

Kaardistamine

Tegelane, kellel on vähemalt 1 punkt Geograafia all ning vajalik varustus (paberid-pliiatsid ja võimalus ilmakaarte täpseks määramiseks: kompass või navigaatori tööriistad) saab kogu rännaku vältel joonistada piirkonnast detailse kaardi. See kaart tagab selle, et kui seltskond mööda sama teed tagasi tuleb, siis ei ole neil võimalik ära eksida. Lisaks on neil eksimise või kursist kõrvale kaldumise puhul lihtsam seda märgata. Lisaks on neil nüüd kaart potentsiaalselt muidu teadmata piirkonnast.

JAHTIMISE VISE
Vise mitme võrra rohkem kui nõutud
Tulemus

0	Õnnestub tabada 1 väike loom (jänes, rebane, nirk vms.) Toitu kokku ca 1-4 (1d4) kg.
5	Õnnestub tabada 2-8 väikest looma (jänes, rebane, nirk vms.) või 1 suuremat sorti loom (kits, hirv, metssiga vms.) Toitu kokku ca 4-32 kg (4d8).
10	Õnnestub tabada 1-2 suuremat looma (kits, hirv, metssiga vms.) Toitu kokku ca 26-45 kg (d20+25).
15	Õnnestub tabada 3-4 suuremat looma (kits, hirv, metssiga vms.) Toitu kokku ca 75-100 kg.
20	Õnnestub tabada 1 väga suur loom (karu, tarvas, piison vms.) Toitu kokku ca 100-200 kg. Seda kohtumist võib ka läbi mängida, et näha kuidas läheb ja kas karust ka päriselt jagu saadakse.

Ühine varustus ja muud märkmed