

# REISE-BOGEN

## Bereiste Regionen

- Die Stillen Tore
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## Abschluss -Liste

- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_
- 6 \_\_\_\_\_
- 7 \_\_\_\_\_
- 8 \_\_\_\_\_
- 9 \_\_\_\_\_
- 10 \_\_\_\_\_
- 11 \_\_\_\_\_
- 12 \_\_\_\_\_
- 13 \_\_\_\_\_
- 14 \_\_\_\_\_
- 15 \_\_\_\_\_
- 16 \_\_\_\_\_
- 17 \_\_\_\_\_
- 18 \_\_\_\_\_

## Die Jagd

1	2	3	4	5	6 ZS
---	---	---	---	---	---------

## Die JAGD: Kurzübersicht

- +1 wenn ab Region #11, Situation 2 ein Problem gelöst wird
- Wird das 6te Feld erreicht, ist die Leiste auf 0 zurückzusetzen und ein Jagd-Kampf-Zusammenstoß beginnt, je nach Region
- Endet der Zusammenstoß damit, dass der letzte Charakter zum Verlorenen wird, oder die Gruppe verliert den Zusammenstoß während **alle** verloren sind, geh stattdessen zu Ende V (Seite 274).