

# ELECCIÓN DE ROLES

GUÍA	
Tirada de Viaje	Tirada
Abrir Camino	Sabiduría (Supervivencia)
Trazar la Ruta	Herramientas de Cartógrafo
Forrajear	Sabiduría (Naturaleza)

CENTINELA	
Tirada de Viaje	Tirada
Vigilar	Sabiduría (Percepción)
Trazar la Ruta	Destreza (Sigilo)
Tipo de Incognito	Kit de Disfraz

EXPLORADOR	
Tirada de Viaje	Tirada
Cazar	Sabiduría (Trato con Animales)
Subir a lo Alto	Destreza (Acrobacias)
Otear	Inteligencia (Investigación)

HERALDO	
Tirada de Viaje	Tirada
Cura Sana	Inteligencia (Medicina)
Una Canción en el Corazón	Carisma (Interpretar)
Escucha Activa	Sabiduría (Perspicacia)

PERTRECHADOR	
Tirada de Viaje	Tirada
Compartir la Carga	Fuerza (Atletismo)
Como Nuevo	Herramientas de Herrero Herramientas de Curtidor
Comida Caliente	Utensilios de Cocina Utensilios de Maestro Cervecer

# HACER PREPARATIVOS

Preparativo	Tirada	Éxito	Fracaso
<b>Trazar el Rumbo</b>	Inteligencia (Herramientas de Cartógrafo)	-4 Dif. del Viaje	+2 Dif. del Viaje
<b>Consultar lo Oculto</b>	Inteligencia o Sabiduría (Arcana o Religión)	Todos pueden repetir una tirada de salvación fallida 1 vez	
<b>Empacar</b>	Fuerza (Atletismo)	-1 Dif. del Viaje	
<b>Preparar un Banquete</b>	Sabiduría o Carisma (Utensilios de Cocina)	Todos ignoran el primer Exhausto que ganen	
<b>Ir de Jarana</b>	Constitución (Atletismo o Set de Juegos)	Ventaja en habs. y salvaciones en el 1er encuentro	Desventaja en habs. y salvaciones en el 1er encuentro
<b>Reunir al Grupo</b>	Carisma (Interpretación) o Sabiduría (Perspicacia)	Todos ganan inspiración o Todos ganan +2 en pruebas de habs o Todos ganan +2 en salvaciones	
<b>Conseguir Suministros Extra</b>	Inteligencia (Investigación) + GP o Sabiduría (Supervivencia) o Destreza (Juego de Manos o Sigilo)	-2 Dif. del Viaje	
<b>Documentarse</b>	Inteligencia (Historia)	Todos pueden repetir una tirada de habilidad fallida 1 vez	
<b>Investigar Rumores</b>	Sabiduría (Perspicacia) o Carisma (Persuasión o Mentir o Intimidar)		
<b>Estudiar el Clima</b>	Inteligencia o Sabiduría (Naturaleza)	-2 Dif. del Viaje	+1 Dif. del Viaje
<b>Preparar Tónicos</b>	Inteligencia o Sabiduría (Herramientas de Cervecería o Herramientas de Alquimia o Kit de Herboristería)	Todos ganan PdG temporales igual a su bono de competencia	
<b>Ser de Ayuda</b>		Ventaja a un aliado en su preparación	