

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 Cervejero

HACER PREPARATIVOS

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