

Spielwelt – Generator

1 Schergen

Würfle mit einem W10 um zu ermitteln welche Schergen verwendet werden.
Festlegung des Schwierigkeitsgrads vor dem Spiel.

	Schergenwurf			Anzahl Schergen				
	einfach	mittel	schwer	2	3	4	5	
1	Krabbler	Krabbler	Krabbler	Krabbler	7	8	9	10
2	Krabbler	Krabbler	Wühler	Wühler	6	7	8	9
3	Krabbler	Wühler	Torkler	Torkler	5	6	7	8
4	Wühler	Wühler	Torkler	Rattling	7	8	9	10
5	Wühler	Torkler	Sycline	lathi	4	4	4	4
6	Wühler	Torkler	Sycline	Sycline	6	7	8	9
7	Torkler	Sycline	Rattling					
8	Torkler	Sycline	Rattling					
9	Torkler	Rattling	lathi					
0	Sycline	Rattling	lathi					

Um zu ermitteln ob weitere Verstecke/Jagd-Gruppen platziert werden wird ein **weiterer** Würfelwurf durchgeführt.



Spielwelt – Generator

2 Kartenabschnitt & Fallen

Würfle zwei Schicksalswürfel um Kartenabschnitt und Falle zu ermitteln.

	Kartenabschnitt	Fallen	
		4x6	6x6
	4x6	Avatar des Winters	Kettenblitz
	6x6	Rollender Felsblock	Giftpfeile
	12x12	Fallende Decke	Dracheodem
	4x12	Bodenstacheln	Stählener Wirbel
	6x12	Zerquetschende Mauern	Hurns Fallgrube
	12x24	Einbruch der Dunkelheit	Verschlingende Dunkelheit

6x6: Siehe erster Schergenwurf.
Gerade = Quest, Ungerade = Falle



Spielwelt – Generator

3 Verstecke

Ziehe eine Karte vom Stapel der Verstecke um die Art des Versteckes zu ermitteln und Würfle einen W10 um ein Versteckwurf durchzuführen.

Es wird ermittelt wo das Versteck im Verhältnis zur Heldengruppe steht.

Ergebnis:
1 – 3: So nah wie möglich zur Heldengruppe
4 – 6: In der Mitte des Aufbauortes
7 – 0: Entfernteste Stelle zur Heldengruppe

