

Reisezeiten

Reisezeiten werden in Tagen zu Fuß angegeben.

Die Reisezeit zu Fuß gilt auch für Reisen mit dem eigenen Pferd oder Wagen. Die Reisezeit kann durch (teure) Fahrten mit der Kutsche oder Mietpferde reduziert werden. Diese Reisearten verkürzen die Reisedauer etwa um die Hälfte.

Die Reisezeit wird durch die Entfernung und die verwendeten Straßen und Wege bestimmt. Letztlich bleibt es aber immer eine Schätzung.

Eine Reise planen

Die Gruppe bestimmt wohin die Reise gehen soll und legt auf der Karte eine ungefähre Route fest.

Der Spielleiter notiert sich, geheim, die Reisedauer in Tagen. Ein Mitglied der Gruppe wird mit der genaueren Planung betraut. Der planende Spieler schätzt ebenfalls die Reisedauer und gibt diese offen bekannt. Danach testet der Spieler auf die Fähigkeit Navigation +/- 0 (es können Modifikationen für Wissensfähigkeiten, Straßenkunde oder für häufiges Reisen auf dieser Strecke herangezogen werden).

Je besser der Test bestanden wird kann der Charakter die Route und die Reisedauer einschätzen. Der Spielleiter gibt basierend auf den Erfolgsgraden die neue Reisezeit bekannt auf die sich die Gruppe einstellen muss, in Wirklichkeit gilt noch die vom Spielleiter festgelegte Reisedauer. Bei einem kritischen Erfolg wird die wirkliche Reisezeit um 1 Tag verkürzt und diese bekanntgegeben.

Schlägt der Test fehl, überschätzt sich der Charakter oder plant eine ineffiziente Route. Der Spielleiter modifiziert die von den Spielern festgelegte Reisedauer nach oben je schlechter der Test ausgefallen ist. Dann gibt er das korrigierte Ergebnis den Spielern bekannt. Nach dem Ermessen des Spielleiters kann sich die Reisezeit tatsächlich verlängern (nicht länger als 1 Tag zusätzlich) oder es gilt weiterhin die vom Spielleiter festgelegte Reisedauer. Bei einem Patzer verlängert sich die tatsächliche Reisedauer um 2 Tage, das wird den Spielern aber nicht mitgeteilt.

Eine Reise planen mit Mietkutschen

Eine Mietkutsche oder Mietpferde müssen pro Tag im Voraus bezahlt werden. Auch hier legt der Spielleiter die Reisedauer geheim fest (Fußmarsch / 2). Dann erfolgt ein vergleichender Navigationswurf zwischen dem Reiseplaner der Gruppe und dem Kutscher. Gewinnen die Helden, zahlen sie nur für die wirkliche Reisedauer (die vom Spielleiter festgelegte), gewinnt der Kutscher wird die Reisedauer 1-2 Tage verlängert.

Beispiel für eine Reise von Middenheim nach Altdorf:

Der Spielleiter legt die Reisedauer im Geheimen auf 16 Tage fest.

Die Spieler legen die Dauer selbst auf 12 Tage fest.

Einer der Spieler legt einen Navigationstest ab und erzielt 2 Erfolge.

Der Spielleiter gibt bekannt, dass die Reise wohl 14 Tage dauern wird. Die Reise dauert nach wie vor 16 Tage.

Würde der Spieler einen kritischen Erfolg erwürfeln, wäre die Reisedauer auf 15 Tage reduziert und dies auch bekannt gegeben.

Konsequenzen der Reiseplanung

Die Reisegruppe muss auf Basis der Reisedauer z.B. Rationen planen. So kann es sein, dass der Gruppe auf der Reise der Proviant ausgeht.

Revision #1

Created 2026-05-24 20:08:42 UTC by thomas

Updated 2026-05-24 20:48:41 UTC by thomas