

# 1W10 Dinge, die man bei einem zügigen Aufbruch vergessen kann

*“Es tut mir schrecklich leid“, entgegnete Bilbo, „aber ich bin ohne Hut gekommen, habe mein Taschentuch vergessen und kein Geld eingesteckt.“*

**- J.R.R. Tolkien**

Der Hobbit

Wenn man in aller Eile aufbricht, kann einem schon mal ein Missgeschick passieren. Eine Probe auf Weisheit kann aber helfen sich zu erinnern ... Wurde doch was vergessen, kann diese Tabelle zu Rate gezogen werden. Viel Glück!

1. Futter für die Pferde: Reisezeit erhöht sich um 1W6+1 Tage.
2. Seile und Kletterausrüstung: Alle Kletterproben sind erschwert.
3. Vorräte: Entweder steigt die Reisezeit um 1W6+1 Tage wegen der Nahrungssuche - oder alle Proben auf körperliche Aktivitäten sind erschwert, aber man erreicht sein Ziel rechtzeitig.
4. Waschzeug: Alle sozialen Interaktionen sind erschwert bis zum nächsten Bad.
5. Feuerstein, Stahl und Zunder: Übernachtungen im Freien bringen nur die Hälfte an Trefferpunkten zurück.
6. Wasserundurchlässiger Kapuzenumhang: Wurf mit 1W6, bei einer 1 erkrankt der Charakter und alle Proben sind erschwert.
7. Schleifstein und Waffenöl: Nach 1W6+1 Kämpfen zerbricht die Klinge bei einem Patzer.
8. Karte und Kompass: Die Reisezeit erhöht sich um 2W6 Tage und der Spielleiter würfelt zwei Zufallsbegegnungen pro Tag aus.
9. Nadel, Faden und Flickzeug: Nach jedem Kampf wird mit einem W6 gewürfelt. Bei einer 1 ist die Kleidung des Charakters zerrissen und alle sozialen Interaktionen sind erschwert.
10. Persönlicher Gegenstand des Charakters: Wurf mit 1W6. Bei einer 1 wurde

der Gegenstand gestohlen. Bei einer 6 taucht der Gegenstand doch noch unter der anderen Ausrüstung auf.