



DEFINA O CAMINHO DA JORNADA

Defina o caminho da Jornada conectando o ponto de partida ao destino e anote no Registro de Jornada (contando o hexágono que contém o destino, mas não o de partida).

REALIZE TESTES DE MARCHA

O Guia da Companhia faz um Teste de Marcha, fazendo uma jogada de **VIAGEM** para determinar onde os Eventos de Jornada ocorrem ao longo do caminho.

- ◆ Se a jogada de **VIAGEM** for bem-sucedida, o evento ocorre a 3 hexágonos de distância, mais 1 para cada ícone de Sucesso.
 - ◆ Se a jogada de **VIAGEM** fracassar, o evento ocorre a 2 hexágonos de distância ao longo do caminho da Jornada, durante o Verão ou Primavera, ou a 1 hexágono, durante o Inverno ou Outono.

Siga as regras de Resolução de Eventos (pág. 112) para determinar a natureza específica do evento. Uma vez que um evento tenha sido resolvido, o Guia faz um novo Teste de Marcha para determinar onde outro evento ocorrerá.

 - ◆ A Jornada termina quando o resultado do Teste de Marcha do Guia seja igual ou maior que o número de hexágonos restantes entre a posição atual da Companhia e seu ponto de chegada — a Companhia chegou ao seu destino.

FIM DA JORNADA

Uma viagem dura um número de dias igual ao número de hexágonos no caminho da viagem, mais 1 dia para cada hexágono de terreno difícil (colinas, bosques, pântanos, etc.). Se toda a Companhia estiver viajando a cavalo, reduza pela metade o total resultante (arredondando as frações para cima).

- ◆ Em uma marcha forçada, conte 1 dia para cada 2 hexágonos no caminho da Jornada em vez de 1, mas cada Herói-jogador acumula 1 ponto adicional de Fadiga por dia.

CALCULE A FADIGA DE VIAGEM

Os pontos de Fadiga são anotados na planilha de Registro de Jornada e não podem ser removidos enquanto a viagem durar.

- ♦ No final da Jornada, os Heróis-jogadores com uma montaria primeiro reduzem sua Fadiga total pelo valor de Vigor da montaria (ver pág. 50).
 - ♦ Todos os Heróis-jogadores podem reduzir ainda mais sua Fadiga acumulada com uma jogada de **VIAGEM**.

- ♦ Um sucesso reduz a Fadiga total em 1, mais 1 ponto para cada ícone obtido.

de 1 ponto de Fadiga para cada Descanso Prolongado feito em um refúgio protegido e seguro.



1 hex = 32 km

