



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).

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.

- 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.

- 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).

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

- Qualquer Fadiga restante é removida na velocidade de 1 ponto de Fadiga para cada Descanso Prolongado feito em um refúgio protegido e seguro.

1 hex = 32 km

