

mapa podróży

USTALENIE TRASY PODRÓŻY

Ustalcie trasę, łącząc punkt początkowy z miejscem przeznaczenia i narysujcie ją w Dzienniku Podróży (wliczając heks końcowy, ale nie początkowy).

WYKONYWANIE TESTÓW MARSZRUTY

Przewodnik Drużyny wykonuje test Marszruty, rzucając na WEDRÓWKĘ. Określa w ten sposób, w którym punkcie podróży dojdzie do zdarzenia.

- ♦ Jeżeli test WEDRÓWKI się uda, zdarzenie ma miejsce 3 heksy dalej, plus 1 za każdy znak sukcesu ☐.
- ♦ Jeżeli test WEDRÓWKI się nie uda, zdarzenie ma miejsce 2 heksy dalej latem i wiosną albo 1 heks dalej jesienią i zimą.

By ustalić, co dokładnie zaszło, zastosujcie zasady rozgrywania zdarzeń (strona 112). Gdy skończycie, Przewodnik wykonuje kolejny test Marszruty i ustala miejsce kolejnego zdarzenia.

- ♦ Podróż się kończy, gdy rezultat testu Marszruty jest większy lub równy liczbie heksów dzielących obecne położenie Drużyny od celu. Bohaterowie przybywają na miejsce.

ZAKOŃCZENIE PODRÓŻY

Podróż trwa tyle dni, ile heksów Drużyna musiała przewedrować, plus 1 dzień za każdy heks trudnego terenu (wzgórza, lasy, moczary itd.). Jeśli wszyscy poszukiwacze przygód jadą konno, długość podróży zmniejsza się o połowę (zaokrąglając w górę).

- ♦ Drużyna może maszerować forsowniej, pokonując w ciągu 1 dnia 2 heksy zamiast 1, ale za każdy dzień takiej wędrowki Bohaterowie otrzymują 1 dodatkowy punkt Znużenia.

OBLICZENIE ZNUŻENIA PODRÓŻA

Znużenie zapisuje się w Dzienniku Podróży. Nie można go zmniejszyć, póki trwa wędrowka.

- ♦ Na koniec podróży Bohaterowie posiadający wierzchowce zmniejszają Znużenie o wartość Wigoru konia (patrz strona 50).

Wszyscy Bohaterowie mogą ponadto zmniejszyć Znużenie testując WEDRÓWKĘ.

- ♦ Sukces pozwala zmniejszyć Znużenie o 1, plus 1 za każdy znak sukcesu ☐. Pozostałe Znużenie zmniejsza się w tempie 1 punktu za każdy Dłuższy Odpoczynek w bezpiecznym i wygodnym miejscu.

1 heks = 20 mil

- Spokojna Kraina
- Dzika Kraina
- Mroczna Kraina
- Nieprzebyty Teren
- Niebezpieczny Obszar

