


TRAMOS DEL VIAJE			DISTANCIA		DURACIÓN		PRUEBAS DE FATIGA		DIFICULTAD	
			Hexágono x 16 = Kilómetros		$\frac{\text{Kilómetros}}{\text{Velocidad}} \times \text{Terreno} = \text{Duración (en días)}$		$\frac{\text{Duración}}{\text{Estación}} = \text{Pruebas}$		Número Objetivo (NO)	
Desde:										
Hasta:										
Desde:										
Hasta:										
Desde:										
Hasta:										
Desde:										
Hasta:										
Desde:										
Hasta:										
Desde:										
Hasta:										
Desde:										
Hasta:										
Desde:										
Hasta:										
Desde:										
Hasta:										

CORRUPCIÓN POR LUGARES ASOLADOS			HEXÁGONOS = KILÓMETROS				TERRENO		VELOCIDAD POR TIERRA		1 PRUEBA CADA...		REGIÓN / NO		
Región	Asolada con 	Pruebas	1 = 16	7 = 112	13 = 208	19 = 304	Muy fácil / Caminos	x 0,5	A pie	32	Invierno	cada 3 días	a	Libre	12
a Libre	Tirar proeza 1 vez	Bajo demanda MdS	2 = 32	8 = 128	14 = 224	20 = 320	Fácil	x 1	Caballo	64	Primavera	cada 5 días	c	Fronteriza	14
c Fronteriza			3 = 48	9 = 144	15 = 240	21 = 336	Moderada	x 1,5	VELOCIDAD POR RÍOS		Verano	cada 6 días	n	Salvaje	16
n Salvaje	Tirar proeza 2 veces	1 cada semana	4 = 64	10 = 160	16 = 256	22 = 352	Difícil	x 2	Corriente abajo	32	Otoño	cada 4 días	o	Sombra	18
o Sombra	Tirar proeza 3 veces	1 cada día	5 = 80	11 = 176	17 = 272	23 = 368	Muy difícil	x 3	Contracorriente medio	16	Nota: resultados parciales, redondear hacia arriba.				
u Oscura	Tirar proeza 4 veces	2 cada día	6 = 96	12 = 192	18 = 288	24 = 384	Desalentadora	x 5	Contracorriente fuerte	8	u	Oscura	20		