



PROCEDIMENTO BÁSICO PARA HEXCRAWL

1 Pontos de Jornada
Calcule quantos pontos de jornada o grupo possui para gastar naquele dia:

PONTOS DE JORNADA =
MENOR MOVIMENTO DO GRUPO.

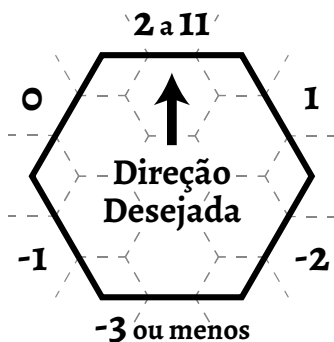
2 Teste de Navegação
Faça um teste de navegação para determinar o Hex a ser adentrado de acordo com a navegação que o grupo está realizando na viagem.

- ♦ **Controlada:** automático;
- ♦ **Livre:** jogue 2d6:

Sucesso: (2 ou mais): o grupo segue na direção desejada;

Falha: (1 ou menos): o grupo segue na direção errada (ver diagrama de navegação).

DIAGRAMA DE NAVEGAÇÃO



3 Terreno & Periculosidade
Determine o tipo de terreno e a periculosidade do hex a ser adentrado na tabela 4.2 (pág 47).

4 Condições do Clima
Use as tabelas para determinar as condições climáticas, de acordo com o clima do hex a ser adentrado:

- ♦ **Polar:** tabela 1.1 (pág 2)
- ♦ **Temperado:** tabela 1.2 (pág 13)
- ♦ **Tropical:** tabela 1.3 (pág 14)

5 Teste de Explorar
Sempre que um novo Hex for adentrado existe uma chance de 1 em 1d6 de algo ser descoberto de novo naquele Hex.

Sucesso: algo foi descoberto pelo grupo. Ver tabela 4.3 de tipo de descoberta (pág 49);

Falha: nada foi encontrado pelo grupo.

6 Teste de Encontro Aleatório
Sempre que um novo Hex for adentrado existe uma chance de um encontro aleatório ocorrer. Esta chance é influenciada pela periculosidade determinada no passo 3.

- ♦ **Hex Normal:** 1 chance em 1dX;
- ♦ **Hex Perigoso:** 1-2 chances em 1dX;
- ♦ **Hex Extremo:** 1-3 em 1dX.

O dado a ser usado no Teste de Encontro Aleatório é definido pelo terreno do Hex.

- ♦ **Planície/Colina:** 1d6;
- ♦ **Floresta:** 1d10;
- ♦ **Deserto/Geleira/Pântano:** 1d8;
- ♦ **Floresta/Montanha:** 1d10;

Sucesso: um encontro ocorre. Ver tabelas do Apêndice C (pág 86);

Falha: nada foi encontrado pelo grupo.

Com os resultados destes testes em mãos e anotados, mas ainda sem descrever nada aos jogadores, pergunte como eles passarão o dia de acordo com as ações de viagem.

Cada ação de viagem tem um custo em **Pontos de Jornada** como determinado pelas tabelas 2.1 e 2.2 (pág 20).