

При открытии

Пробравшись по слышуемому откоосу, вы оступаетесь и катитесь по волне осыпавшихся камней. Пройдите проверку самообладания 2. Прибавьте 1 к сложности за каждые 3 кг груза. При провале получите 1 легкое ранение и потеряйте в этой локации 1 случайный предмет.

Ночь.

Отменяется костром.
Холодный ветер пробирается до костей. Путешественники без теплого одеяла получают состояние Озноб.



При открытии

Ваш путь претраждает скала. Можно потратить по 1 дополнительному действию, чтоб обойти ее, либо каждый должен пройти проверку силы 3, чтобы забраться наверх.

Ночь.

Только если экспедиция развела костер. На огонь костра слетается много насекомых. Игрок с наименьшим показателем внимания получает состояние Укус насекомых.



При открытии

На вашем пути оказывается глубокая расщелина.

Группа может потратить дополнительное движение, чтобы обойти ее. Имея альпинистское снаряжение, любой исследователь может пройти проверку Акробатики 3, чтобы попробовать перепрыгнуть через расщелину и помочь остальным переправиться. При провале он получает тяжелое ранение и должен взять карту состояния Передом ноги.

Ночь.

С горы сходит лавина. Игрок с наименьшим показателем акробатики получает состояние Передом Руки, а так же одна любая палатка уничтожается.



При открытии

Продираясь по густым зарослям, вы сбиваетесь с тропы. Каждый член экспедиции теряет дополнительное действие.

При открытии

Проходя по тропе вы замечаете необычные следы. Любый член экспедиции может пройти проверку внимательности 3. При успехе вы находите тропу диких кабанов. Эта локация получает знак охоты 4.

Ночь.

Всю ночь вы вздрагиваете от каждого шороха. На утро вы встаете еще более уставшим, чем когда ложились. На следующий ход все члены экспедиции получают -1 к выносливости и -1 к силе.

Ночь.



Только если экспедиция развела костер. Вы просыпаетесь от осознания того, что кто-то разворочил костер. Дикие кабаны прибежали на свет и разоросав угли скрылись. В лагере начинается пожар. Если есть запас воды, лидер экспедиции должен пройти проверку самообладания 2, чтобы потушить костер. Иначе или при провале член исследователи терпят случайный предмет.



При открытии

Заросли становятся все гуще. Игрок идущие во главе экспедиции должен пройти проверку Навигации 3. При провале вы возвращаетесь в предыдущую локацию, новая локация все равно открывается.

Ночь.

Ночью проходит дождь. Вы тратите много сил на защиту лагерь от затопления. Каждый исследователь получает на следующий ход -1 выносливость. Если в локации нет знака доступа к питьевой воде, на следующий ход эта локация получает знак доступа к воде.



При открытии

Тропа перед вами сильно пегает, идущий во главе экспедиции может пройти проверку навигации 4, чтобы попробовать найти короткий путь. При провале ничего не происходит. При успехе группа может переместиться в соседнюю локацию Равнину, без затраты передвижения.

Ночь.

Отменяется костром.
Ночь прошла без происшествий, но наутро вы обнаруживаете, что ваши запасы еды сильно попрызали крысы. Исследователи терпят в сумме 2 запаса еды.



При открытии

Тропу претраждает быстротекущая река. Группа может потратить 1 дополнительное движение чтобы найти более безопасное место для пересечения, либо каждый член группы проходит проверку Силы 2. При провале получите 1 легкое ранение. Все исследователи могут пополнить запасы воды.

Ночь.

Ночь была очень засухливая. Эта и все соседние локаций(кроме речных) терпят на один день знак доступа к питьевой воде.



При открытии

Вы натываетесь на стаю диких собак. Выложите двух врагов – Дикан Собака.

Ночь.

Вы слишком поздно поняли что разбили лагерь в близости к муравейникам. Всю ночь вы отчаянно боролитесь с этими насекомыми. Исследователи с самообладанием ниже 3-х получают в следующем дне на 1 очко передвижения меньше.



При открытии

Вы слышите громкий лай. Похоже за вами бежит дикая собака. Исследователи могут сбросить жетон провизии, либо выложить врага Дикая собака.

Ночь.

Земли быстро охлаждается. Исследователи без тепло-го одеяла замерзают и получают одно легкое ранение.



При открытии

Вы пробираетесь по этим засушливым территориям уже очень долго, в глазах рябит от этого несменяемого маршрута. В усталости вы почти не смотрите под ноги, и попадаете ногой прямо в змеиное гнездо. Выложите врага Ядовитая змея.

Ночь.

Отменяется костром. Вы проспали относительно спокойно, лишь изредка просыпаясь от тихих шорохов. Наутро вы замечаете как вокруг лагера много следов змей, и одна из них угрожающе шипит глядя на вас. Выложите врага Ядовитая змея.



При открытии

Дорогу прерывает песчаная насыпь. Каждый исследова-тель проходит проверку Акробатики 2. Если у всех успех – группа проходит без происшествий. Если хотя бы один исследователь провалил проверку, группа вынуждена либо потратить дополнительное движение на прохождение этого участка, либо отступить назад.

Ночь.

Ночь была ветреная, и засушливая. Если в локации нет источника воды, каждый исследователь должен потратить запас воды.



При открытии

Ветер и солнце высушивают ваше тело. Использо-ватели должны потратить по 1 запасу воды, иначе получат состояние обезвоживания.

Ночь.

Читайте это событие только если в вашей локации есть источник воды. Вы расположили свои запасы возле воды, и ручей размыл землю. Потеряйте 1 жетон еды.



При открытии

Вы проходите через неизвестные кусты, и слишком поздно замечаете ожоги на открытой коже. Использо-ватели должны совместно потратить аптечку, либо вперед идущий получает легкое ранение.

Ночь.

Только если экспедиция развела костер. За ночь костер перекинулся на траву и вещи рядом. Потеряйте в сумме 2 жетона еды.



При открытии

Читайте это событие только если в локации которую вы покидаете - есть источник воды. Вы пытаетесь перейти реку по упавшему дереву. Каждый исследо-ватель проходит проверку Самообладания 2. Каждый проваливший проверку должен дополнительное действие для передвижения.

Ночь.

Вы готовите укромное место для ночлега и шепка раскаты-ваете землю. Внезапно вы натываетесь на гнездо термитов. Исследователь с самым высоким показателем силы получа-ет состояние Укус насекомых.



При открытии

Исследователь с наименьшим показателем внимания повреждает свою обувь. Он либо получает ранение, либо теряет все оставшиеся действия на этот день.

Ночь.

Ветер за ночь заносит песком все следы и тропы. Эта локация на один день получает +1 к сложности похода в любую сторону.



При открытии

Исследователь с наименьшим показателем внима-тельности спотыкается о корни деревьев и падает. Пройдите проверку акробатики 2. при провале полу-чит легкое ранение.

Ночь.

Ночью по окрестностям проходит ураганный ветер, который сваливает несколько деревьев. Северное и южное направление получают на следующий раунд непреодолимую сложностью похода. Исследователи могут потратить по одному действию чтоб расчистить себе путь.



При открытии

Исследователь с наименьшим показателем внимания спотыкается и падает с откоса. Ниже по склону он застревает рукой в камнях. Один любой исследо-ватель может пройти проверку Самообладания 3 чтобы помочь ему выбраться. При провале застрявший исследователь получает состояние Перелом руки.

Ночь.

Вы просыпаетесь среди ночи от жуткого шума. С горы сходит селя, вы успевайте передвинуть палатки и вещи, но к сожалению под селя попадают ваши запасы еды. Сбросьте все жетоны провизии.

