**ГОРЫ**

При открытии

Пробираясь по сыпучему откосу, вы оступаетесь и катитесь по волне осыпающихся 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.

Холодный ветер пробирает до костей. Путешественники без теплого одеяла получают состояние Озноб.

При открытии

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

Ночь.

На огонь костра слетается много насекомых. Исследователь с наименьшим показателем Внимания получает состояние Укусы насекомых.

При открытии

На вашем пути оказывается глубокая расщелина.Группа может потратить дополнительное движение чтобы обойти ее. Имея **альпинистское снаряжение**, любой член экспедиции может пройти проверку Акробатики 3, чтобыпопробовать перепрыгнуть через расщелину и помочь остальным переправиться. При провале он получает тяжелое ранение.

Ночь.

Вы предусмотрительно накидываете травы и песка на землю, чтобы не спать на жестких камнях. Таким образом вам удается выспаться в относительном комфорте.

**ДЖУНГЛИ**

При открытии

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

Ночь.

Вы просыпаетесь от осознания того, что кто-то разворошил костер. Дикие кабаны прибежали на свет и разбросав угли скрылись. В лагере начинается пожар. Если есть запас воды, лидер экспедиции должен пройдите проверку самообладания 2, чтобы потушить костер. Иначе или при провале, член экспедиции с наименьшим самообладанием уничтожает случайную вещь и получает 1 легкое ранение.

­­­­­­­­­­­­­­­­­­­

При открытии

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

Ночь.

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

При открытии

Заросли становятся все гуще. Игрок идущие во главе экспедиции должен пройти проверку Навигации 3. При провале вы возвращаетесь в предыдущую локацию, не открывая новую.

Ночь.

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

**РАВНИНЫ**

При открытии

Тропа перед вами сильно петляет, 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.

Ночь прошла без происшествий, но наутро вы обнаруживаете, что ваши запасы еды сильно погрызли крысы. Исследователи теряют в сумме 2 запаса еды.

­­­­­­­­­­­­­­­­­­­

При открытии

Тропу преграждает 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 приятной и успокаивающей. Каждый исследователь может вылечить 1 негативное состояние.

При открытии

Вы натыкаетесь на стаю диких собак. Выложите врага – Дикие Собаки.

Ночь.

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

**ПУСТЫНИ**

При открытии

Дорогу преграждает песчаная насыпь. Каждый исследователь 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

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.

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

При открытии

Тропа разделяется на множество мелких троп. Впереди идущий должен пройти проверку Навигации 3. При успехе можно выбрать любую локацию, соединенную с исходной, и переместится в нее, без дополнительных затрат передвижения. При провале вы попадаете в ту локацию, в которую двигались изначально.

Ночь.

Вы готовите укромное место для ночлега и слегка раскапываете землю. Внезапно вы натыкаетесь на гнездо термитов. Исследователь с самым высоким показателем силы получает состояние Укусы насекомых.