

# КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

## АКТИВНАЯ КАРТА

Развернутая карта в окрестностях, по пути, поблизости от вас или в вашей зоне игрока. Карты поблизости от других рейнджеров для вас не активны. Но если вы взаимодействуете с картой поблизости от другого рейнджера, все карты поблизости от него в этом ходу считаются для вас активными.

## ДРУЖЕЛЮБНЫЙ

Не вызывает усталости, когда находится между вами и картой, с которой вы взаимодействуете. На дружелюбного нельзя воздействовать картой с признаком «Оружие».

## ЗАВЕРШЕНИЕ ДНЯ

Отметьте в дневнике наступление следующего дня. Сохраните текущую локацию, положив карту локации в свою колоду рейнджера или записав ее название и тип местности в дневнике. Разложите остальные игровые компоненты по обычным местам хранения.

## ЗАСАДА

Когда карта с ключевым словом «Засада» входит в игру поблизости от рейнджера или перемещается в эту его зону, эта карта вызывает у рейнджера усталость. Усталость вызывают только развернутые карты. Повернутая карта с «Засадой» не вызывает усталости.

## ИЗЛЕЧИТЬ РАНЕНИЕ

Уберите 1 жетон вреда со своей роли.

## НАЙДИТЕ

Возьмите указанную колоду или сброс, найдите каждую карту с соответствующим критерием и выберите одну из них (например, найдите снаряжение). Если ищем карту встреч – ввести в игру, если карту рейнджера – взять в руку. Все невыбранные карты вернуть обратно и перемешать использованную колоду и/или сброс.

Найдите следующую карту... (с определенным критерием) – просмотрите карты в колоде, начиная сверху, и выберите 1-ю карту, соответствующую критерию. Если необходимо найти в двух местах (например, «Найдите в колоде встреч и в сбросе»), ищите в указанном порядке. Если вы не можете найти карту в первом указанном месте, перейдите к следующему. Если указано найти карту в наборе, возьмите этот набор из коллекции и выполните поиск, как описано выше. Если этот набор сейчас используется, найдите карту в колоде и в сбросе.

## НЕКОНТАКТНЫЙ

На него нельзя добавить жетоны прогресса с помощью стандартного испытания «Контактируй».

## ПЕРЕМЕСТИТЕ

Переместите – в зону, отличную от той, в которой она находится в данный момент. Если в тексте эффекта зона не указана, вы можете выбрать перемещение либо по пути, либо поблизости от рейнджера, которого вы выберете.

## ПОВЕРНИТЕ/РАЗВЕРНИТЕ

Повернутые карты не вызывают усталости.

- Повернутые карты не активны, поэтому их эффекты вызова не срабатывают.
- Вы можете взаимодействовать с повернутыми картами.
- «Поверните [название карты]» – чтобы эффект сработал, карта должна быть развернутой.
- Вы не можете повернуть уже повернутую карту.

## ПОДГОТОВКА

В начале дня после 1-го этапа подготовки можно найти в своей колоде и ввести в игру 1 карту «Подготовка».

## ПОСТОЯННЫЙ

Вместе с прикрепленными к ней картами после путешествия остаются в игре.

## ПРЕГРАДА

Если развернута, не позволяет взаимодействовать с картой, находящейся дальше нее, и не позволяет путешествовать.

## ПРИКРЕПИТЕ

Подложите прикрепленную карту под целевую так, чтобы ее было хорошо видно. Карты, прикрепленные в открытую – «в игре», закрытую, – «вне игры». Целевая карта покидает игру вместе со всеми прикрепленными. С прикрепленными картами можно взаимодействовать. Разыгрывайте их эффекты вызова, как если бы они были поблизости от вас. Когда вы взаимодействуете с другими картами в игре, прикрепленные к вашей роли карты считаются находящимися между вами и другими картами, и всегда вызывают усталость.

## ПРОВОДНИК

Позволяет разыграть «Явление» с руки, сбросив один жетон с карты «Проводника».

## РАЗВЕДАЙТЕ

Просмотрите указанное количество карт сверху колоды и положите любое количество этих карт наверх и/или вниз этой колоды в выбранном вами порядке.

## РАНЕНИЕ

Положите жетон вреда на свою карту роли и сбросьте все карты из своей колоды усталости. В каждом раунде во время действия отдыха каждое ранение вызывает 1 усталость. После того, как ваш рейнджер получает третье ранение, вы обязаны в конце своего хода завершить день и добавить из коллекции в свою колоду одну карту «Тяжелая травма» (если таковая имеется в наличии).

## РЕАКЦИЯ

Описывает, в какой момент времени разыгрывается карта или эффект.

## СНЯТИЕ УСТАЛОСТИ

Возьмите с верха колоды усталости себе в руку столько карт, сколько будет указано эффектом.

## УКЛОНИТЕСЬ

Карта, от которой уклоняетесь, не считается находящейся между вами и картой, с которой вы взаимодействуете (т.е. не вызывают усталости), и, если на них есть ключевое слово «Преграда», она не мешает вам взаимодействовать с картами, путь к которым они преграждают. Карты по-прежнему считаются активными, поэтому их эффекты вызова срабатывают.

## УНИКАЛЬНЫЙ

В любой момент времени в игре может быть только 1 уникальная карта с таким названием. При розыгрыше копии первая карта немедленно сбрасывается.

## УСТАЛОСТЬ

Переложить взакрытую в колоду усталости количество карт, равное влиянию карты.

## УСТРАНЕНИЕ

При достижении уровня прогресса или вреда – выполняем условия «Устранение» на карте и читаем сюжетный блок, затем сбрасываем все жетоны и карту. Эффекты, срабатывающие при устранении карты, не работают при ее сбросе.

## УТОМЛЯЮЩИЙ

Во время отдыха эта развернутая карта в игре вызывает усталость, равную влиянию этой карты.

## ЯВЛЕНИЕ

Можно разыгрывать с руки только сбросив жетон со своей карты «Проводника» в игре.