



ПРАВИЛА

Это – приглашение к исследованию мира.

В детстве я жил в сельской местности на юго-востоке Висконсина, проводя большую часть времени в играх и исследовании леса на границе нашей деревушки.

Помню, как однажды обнаружил на поляне огромный муравейник и наблюдал за муравьями, которые стройными рядами маршировали вверх и вниз по его склонам. Помню луг, поросший яркой зеленой травой, а за лугом – кладбище старой сельскохозяйственной техники. Старые трактора и комбайны, щедро прогретые солнцем, мирно ржавели, постепенно скрываясь под вьюнами и лозами, а внутри гнездились мелкие зверьки.

Когда мне было девять лет, мы переехали в Огайо. Там мы жили недалеко от центра городка, где дома стояли буквально вплотную, но неподалеку были и незастроенные земли – поля и леса, которые я мог исследовать. Посреди поля с высокой золотистой травой стоял старый сарай, побитый непогодой и обветшалый, с сильно просевшей крышей и рассыпающимися деревянными стенами. Мы с братом осмелились зайти в этот сарай – и бросились бежать, когда нас прогнала жившая там сова.

Через несколько лет дикие земли на окраине нашего района были освоены. Поля и леса уступили место дорогам, фундаментам и дренажным систе-

мам, поэтому вместо древесных рощ я исследовал остовы строек, пробираясь по постоянно расширяющемуся лабиринту бетонных труб.

На протяжении долгих лет мы с семьей множество раз выезжали с походами в Скалистые горы. Во время этих походов мне нравилось фантазировать, каково это – жить в мире, где единственным средством передвижения являются собственные ноги; где ты проводишь время, прогуливаясь между редкими поселениями, расположенными в живописных местах, и где между этих поселений нет ничего, кроме лесов, скал и непередаваемо прекрасных видов на зелень речных долин. А что было бы, – думал я, – если бы такие прогулки по горам были моей ежедневной работой? Насколько бы я изменился благодаря этому? Я фантазировал, сколь многое должно измениться, чтобы это стало возможным.

«Рейнджеры» – это наша попытка воплотить в карточной игре азарт исследований и восторг открытий. Это приглашение исследовать вымышленный мир, вдохновляться им и смотреть на него, как на реальность, как на то, что действительно существует – за горизонтом настоящего, в области грядущего. Мы надеемся, что вам понравится этот опыт.

С любовью,



ОГЛАВЛЕНИЕ

Время и место действия.....	4
Компоненты.....	6
Базовые определения	7
Подготовка к игре.....	10
Ход игры.....	12
Прохождение испытаний.....	16
Устранение карт.....	18
Усталость	20
Завершение дня.....	21
Дополнительные определения	22
Структура карт	24
Ключевые слова.....	26
Игра в режиме кампании	27
Создание рейнджера	32
Квалификация рейнджера	34
Специализация рейнджера.....	38
Личность рейнджера	46
Указатель	47
Краткий справочник.....	48

АВТОРЫ

Эндрю Наваро: креативное направление, дизайн игры, разработка контента, графический дизайн, концепт-арт, текстовая часть.

Эндрю Фишер: дизайн игры, разработка контента, написание правил, координация тестирования.

Эван Симонет: художественное оформление, концепт-арт, иллюстрации, графический дизайн.

Брукс Флюгуар-Ливитт: разработка контента.

Сэм Грегор-Стюарт: текстовая часть.

Джо Баннер: концепт-арт, иллюстрации.

Кори Девор: графический дизайн.

Майкл Курран-Дорсано: текстовая часть.

Адам и Брэди Сэдлеры: оригинальный игровой дизайн, разработка контента.

Кейт Каннингем: корректура «Правил игры» и «Книги приключений».

Люк Эдди: корректура карт.

Огромная благодарность Адаму Х.Б., Дэну Хеллиджу, Дэви Паулино и всем другим нашим тестерам:

Мэтью Энсли, Дамиану Алонзи, Алану Боллу, Кэти Бишоп, Тейлору Боуну, Максу Бруку, Эрику Бертчу, Марку Батту, Эй Джей Крессману, Уэсу Дивину, Ричарду Эдвардсу, Бернхарду Кляйну, Курту Эриксону, Майклу Фельдману, Сету Флэггу, Джону Гетти, Мелле Груберу, Мэту Харкрадеру, Стефану Хестермейеру, Майклу Хиллманну, Кристофу Хуберу, Райану Киму, Брайану Мазуровски, Иоахиму Мейеру, Рэймонду Мишо, Марио Нисгодда, Брайану О’Доннеллу, Лиз Печ, Стивену Петерсену, Саманте Ти Портер, Сил Пуглиси, Кристоферу Пютц, Каролине Рейд, Запу Рикену, Глену Саварду, Дэну Саваде, Бретту Шофилду, Бену Шёнхайтеру, Доминик Шенлебен, Дереку Шульцу, Кайлу Старку, Веронике и Маркусу Фолькам.

Особая благодарность всем нашим спонсорам на Kickstarter и нашим деловым партнерам.

Отдельное спасибо нашим близким.

ЛОКАЛИЗАТОРЫ

Константин Масленников: руководитель проекта Meerle House. Организатор процесса локализации игры.

Максим Московцев: ведущий дизайнер компании и ответственный за верстку русской версии игры.

Олеся Шамарина: перевод и адаптация текстов.

Огромная благодарность Анжеле Борцовой, Илье Мурсееву, Вадиму Холявко, Андрею Колесникову, Владимиру Данилевскому, Василию Яковлеву, Александру Виноградову, другим нашим тестерам и всему дружному комьюнити Мипл Хаус.



ВЫДЕРЖКА ИЗ ЗАМЕТОК ПО ИСТОРИИ ТРЕТЬЕГО И ЧЕТВЕРТОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЙ,

написанных Властителем преданий Второго совета Тишалой Сайдиком. 3-й цикл, 8433 г. ЛВ¹.

Две с половиной тысячи лет назад мир балансировал на грани уничтожения. Великие Катастрофы грозили окончательно превратить наш мир в выжженную пустыню, но перед лицом неминуемой гибели люди сделали то, чего никто не ожидал: они объединились.

Под руководством человека, прозванного Советником², разрозненные народы Земли взялись восстанавливать свою тяжело раненную планету. Для этого они запустили ряд Великих Проектов поколений.

Эти проекты были монументальными достижениями в области инженерии, практической биологии и химии (и это лишь некоторые из задействованных дисциплин). На реализацию Проектов потребовались десятилетия труда миллионов людей; словом, это были величайшие начинания за всю историю человечества. Участники проектов создали Мессипийское море, развернули в небе Тень Лагранжа для охлаждения Земли, построили высочайшие карбоновые трубы, а в биологических лабораториях спланировали и создали грязеедов – многокилометровых созданий, которые до сих пор медленно ползают по миру, поглощая и перерабатывая вековой мусор. Наши предки сделали все это и многое другое.

Эти проекты получили соответствующие названия. На реализацию самых простых из них ушли десятилетия, а самые грандиозные могли быть завершены только через столетия труда.

Предки знали, что на восстановление нашего мира потребуется более тысячи лет, и чтобы на это время укрыться от разрушительного воздействия ухудшающегося климата, они выстроили огромные закрытые города – аркологии. Когда пришло время пережить величайшую из бурь, наши предки скрылись в этих аркологиях, чтобы их потомки могли когда-нибудь свободно ходить по Земле.

Это сработало. Претерпев невероятные изменения, планета постепенно исцелилась и достигла нового равновесия. К этому времени механизмы, обслуживавшие аркологии, начали выходить из строя, и наши предки были вынуждены выйти в мир, не тронутый руками человека более тысячи лет.

Люди, покинувшие аркологии в те времена, были намного более здравомыслящими и осознанными, чем основатели этих убежищ. Многочисленные культурные сообщества, которые сформировались за прошедшие тысячелетия (и которые будут развиваться в грядущие тысячелетия), единодушны в одном: здоровье Земли – источника всего живого – ни в коем случае нельзя подвергать новым рискам.

Общества, которые в итоге заселили нашу планету, очень разные, но всех их объединяет чувство осознанности и стремление жить в гармонии с живой природой, а не пренебрегать ею и не доминировать над ней. Некоторые из этих сообществ отказались ото всех технологических наработок наших предков, другие же пытаются найти баланс, переплетая победы прежнего мира с нынешними достижениями – и к числу таких искателей баланса относимся и мы, Властители преданий.

¹ ЛВ – летоисчисление Властителей преданий. ОЛ – общее летоисчисление.

² Личность Советника неизвестна нам и по сей день. Он появился из ниоткуда в 6202 г. ЛВ, а затем бесследно исчез из исторических хроник.

Мир, в котором мы живем сегодня, сильно отличается от Земли, какой она была две тысячи лет назад. Впечатляющие обломки огромных механизмов, оставшихся после Проектов поколений, до сих пор усеивают землю, свидетельствуя об изобретательности наших предков. Некоторые механизмы все еще работают, выполняя непонятные нам задачи, и к ним лучше не прикасаться. Любая гора или горный хребет могут скрывать в себе просторные залы заброшенной аркологии. Если бы наши предки увидели, какие существа населяют этот мир, то некоторых они, конечно, узнали бы, но других бы посчитали невероятно странными – ведь это плоды генетического творчества, которым их ученые увлеклись, лихорадочно пытаясь предотвратить массовое исчезновение животных и выводя новые виды взамен вымерших.

Изменилась география самой Земли. Широкие пространства речных равнин превратились в новые моря, прежние горные массивы разрушились, и им на смену вздыбились новые пики, климат всего земного шара совершенно изменился.

Наши предки преподнесли нам ни с чем не сравнимый подарок, когда предприняли усилия по спасению человечества. Теперь этот новый мир принадлежит нам.

ЛИЧНАЯ ПЕРЕПИСКА

Отправитель: Рен Кобо, магистр торговли 9-го ялика Солнечной флотилии. Весна, 4441 г. ОЛ.

Пишу тебе, моя милая солнцерыбка, чтобы рассказать о Долине в надежде, что летом у тебя возникнет соблазн попутешествовать вместе со мной.

Эта Долина – на самом деле множество долин, полей и лесов, окруженных горами. Она простирается от высокогорных лугов на севере до края южного хребта, где начинается Вердесса. Там есть водопад, настолько высокий и прекрасный, что захватывает дух. Долина с трех сторон защищена горами, а с четвертой – самыми густыми джунглями, которые ты когда-либо видела.

Предки обитателей Долины пришли сюда через Суровый перевал. Они отправились на запад к озеру Белое Небо, затем вниз по реке Серебринке, пока не добрались до насыпного зеленого острова. На нем был нанокарбонный шпиль (высочайший из тех, что мне когда-либо довелось повидать; он столь высок, что в ненастный день пронизывает тучи). К нему-то путники и шли, а придя – решили в нем поселиться, раз уж сама земля располагала к этому. Свой поселок люди назвали «Шпиль».

За последние сто лет их поселение разрослось и приняло немало путешественников из дальних стран (вроде меня). Шпиль – центр цивилизации в Долине, но есть еще и Белое Небо – рыбацкий поселок, расположенный прямо на воде на южном краю озера. Свежепойманная и тут же прожаренная рыба, которой там угощают на убывающей луне, просто восхитительна.

Дальше к югу Долина переходит в луга и леса. Если не сворачивать с тропы, то можно выйти к другим поселениям. В пастушьем поселке Луга разводят феррум-

шерстных овец и лошарафов. Древесный поселок Ветви сокрыт в глубине леса; дома его обитателей расположены в кронах и стволах вечнодеревьев. Ты можешь несколько дней идти по лесу и даже не подозревать, что над твоей головой живут люди. Это нечто невероятное. Местные форматоры, управляющие заданным ростом древесных волокон, – настоящие мастера своего дела.

На юге, в дальнем конце Долины, земля обрывается утесами, уходящими вниз к Великой впадине и дальше к Вердессе. Есть люди, которые живут на краю местного водопада. Их поселок называется Пропасть. Они стоят на страже Вердессы, а вердессийцы, как мне рассказывали, в свою очередь, охраняют их.

А на востоке, высоко в горах, есть монастырь. Мне пока не довелось там побывать, и, возможно, никогда не доведется. Парящая башня предназначена для тех, кто хочет следовать путем форматора и предпочитает уединение во время обучения.

Но главная жемчужина Долины – станция Одинокое Дерево, где живут и работают местные рейнджеры. Это дерево размером с гору, оно усеяно жилыми домами, исследовательскими центрами, комнатами для медитаций и многим-многом другим. Рейнджеры стоят на страже безопасности всей Долины и помогают всем, кому только могут. Это замечательные люди.

Я очень люблю Долину, поэтому навещаю сюда после каждой оттепели. Торговля здесь тоже весьма хороша, как тебе известно. Увидимся, когда я вернусь на флотилию. Жду не дождусь, когда смогу показать тебе, что я выменял этой весной.

С любовью, Р. К.

ВЫДЕРЖКА ИЗ ЗАПИСОК О ДОЛИНЕ

старейшины Грелля. Зима, 3874 г. ОЛ.

Долина – это уединенное место в горах, которые когда-то назывались Скалистыми горами Колорадо, а ныне известны как Эстийские горы или охвостье Барьерного хребта. На севере в Долину с гор пенными каскадами сбегают ледяные ручьи. Их воды текут по скалистым прериям, открытым всем ветрам, а затем сливаются в небольшие реки и впадают в озеро Белое Небо, раскинувшееся на северной окраине Долины.

Из озера Белое Небо проистекает река Серебринка, что несет свои воды через всю Долину. В Серебринку впадает множество ручьев и мелких речек, благодаря чему она оказывается достаточно глубока и широка, чтобы по ней могли плавать небольшие лодки и плоты.

Серебринка остается судоходной вплоть до самого устья Долины, где опасные пороги предваряют появление грандиозного водопада. Здесь ложе Долины обрывается чередой круч и отвесных утесов, уходящих в глубокую котловину, питающую джунгли далеко внизу.

КОМПОНЕНТЫ



44 жетона энергии



11 жетонов вреда



12 жетонов прогресса



11 общих жетонов



4 жетона рейнджера

НАБОРЫ КАРТ

Все карты в «Рейнджерах» входят в **наборы**. Внизу или в левом нижнем углу каждой карты указано, к какому набору она принадлежит.

Карты встреч отмечены иконкой в верхнем левом углу.



24 карты вызова



4 карты погоды



17 карт миссий



160 карт встреч



34 карты личности



86 карт моментов



Книга приключений



Карта Долины



92 карты снаряжения



46 карт прикреплений



12 карт встреч рейнджера



35 разделителей



37 карт локаций



8 карт подсказок



12 карт черт



8 карт ролей

БАЗОВЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

«**Рейнджеры**» – это приключения под открытым небом, знакомство с природой, исследование лесов, гор, рек, болот, оврагов и прерий, а также всего, что находится между ними. Это еще и научная фантастика, поэтому вас ждут древние руины со странными механизмами, высокотехнологичные устройства, способные помочь в пути и усилить ваши возможности, а также встречи со странными существами, которых предки генетически модифицировали для сохранения жизни на Земле.

Игра «**Рейнджеры**» призвана рассказать вам историю – вашу историю – которая будет меняться при каждом прохождении для каждого из игроков. Партия начинается с того, что вы выкладываете карту локации, которая обозначает ваше нынешнее местонахождение в Долине, и заканчивается, когда в вашей колоде рейнджера не остается карт, либо ваш рейнджер получает слишком много ранений, либо поворот сюжета приводит к завершению дня.

ИГРА

Каждая партия «**Рейнджеров**» – это один игровой **день**, а вся **кампания** длится несколько дней. Во время игры на листе дневника вы будете отмечать ход времени, важные события, миссии и награды за их выполнение.

Представьте себе, как проводите день, прогуливаясь в зеленых лесах, полных живности; как идете вдоль озер, мирно серебрищихся под солнцем; как восходите по склонам гор к вершинам, откуда открываются виды на просторы невероятной красоты. Чтобы помочь вам представить все это, в «Книге приключений» имеются описания здешних мест, в которых будет разворачиваться действие сюжета.

Каждая партия разбита на раунды, в ходе которых вы и ваши друзья-рейнджеры по очереди будете совершать действия, разыгрывая карты из своих рук и взаимодействуя с лежащими на столе картами – они представляют собой *флору*, *фауну*, природные *объекты*, древние *руины*, попутчиков и всякие необычные *явления*, которые вы встретите в своем путешествии.

Каждый раунд представляет собой 1-2 часа игрового дня, и то, как вы проведете это время, зависит только от вас. Вы можете потратить раунд на подготовку к путешествию, медитируя, приобретая снаряжение и прислушиваясь к птичьим трелям, подсказывающим, где прячутся *хищники* – или можете весь раунд занять марш-броском через дикую глушь, изо всех сил стараясь оторваться от идущих по пятам гончеволков, что злобным рычанием подгоняют вас к выходу из своих охотничьих угодий. Или же можно провести весь раунд за исследованием поселка в древесных кронах – общаться с его обитателями, помогать тем, кому это нужно.

Все это вы будете делать, взаимодействуя с картами на столе и проходя **испытания**.

РЕЙНДЖЕРЫ

Каждый игрок берет на себя роль рейнджера – человека, которому поручено заботиться о Долине, защищать живущих там людей и помогать им. Каждый игрок создает своего собственного рейнджера.

Образ вашего рейнджера складывается из трех составляющих:

Черты

Это четыре значения, которые показывают врожденные сильные стороны рейнджера.

Каждой *черте* соответствует определенный тип **жетонов энергии**, и каждый раунд вы получаете количество жетонов, равное значению конкретной *черты*. Эту энергию вы будете тратить на совершение действий в игре.

Колода рейнджера

Колода из 30 карт представляет собой все, на что способен ваш рейнджер: навыки, снаряжение и даже союзников, которых можно призвать в трудную минуту. Количество карт в вашей колоде показывает, сколько выносливости у вас осталось до конца партии.

Роль

Роль отражает вашу специализацию и функцию, которую вы выполняете в группе рейнджеров. В начале игры роль дает вам карту с постоянной и повторяемой способностью.



ИСПЫТАНИЯ

Испытания показаны на картах в виде описательных формул. В них говорится, что можно попытаться сделать в мире игры, как это сделать и что произойдет, если вы добьетесь успеха или потерпите неудачу. Вам могут попасться испытания для вашего игрового *снаряжения*, испытания существ, *объектов* и *локаций* из вашего окружения, а также четыре **стандартных испытания**, описанные на карте с подсказкой, которые выполняются практически при любых обстоятельствах. Каждое испытание добавит деталей истории, и от того, как вы пройдете эти испытания, будет зависеть развитие сюжета.



Проходя испытание, вы будете решать, сколько энергии и других доступных вам ресурсов вы на него потратите – то есть, сколько **усилий** вы приложите. Чем больше усилий будет приложено, тем выше шансы на успех и тем лучше возможный результат. Однако энергия и другие ресурсы ограничены. Вам придется тщательно выбирать, куда и сколько приложить усилий и стоит ли идти на риск.

О СТИЛЕ ИЗЛОЖЕНИЯ

«Рейнджеры» созданы для чтения вслух. Эффекты вызова и испытаний, а также сюжетные блоки в «Книге приключений» написаны так, чтобы создать атмосферу живой истории, а не механического игрового процесса. Поэтому игровые зоны обозначены как «окрестности», «по пути» и «поблизости». Ведь чтение вслух эффекта «Этот хищник оказывается поблизости от вас» звучит эмоциональнее, чем «Положите эту карту перед собой».

В текстах карт часто будет встречаться обращение «вы». Оно означает человека, который взял или сыграл эту карту, либо человека, проходящего это испытание. Если вы не уверены, к кому из рейнджеров относится правило, вся группа решает, к кому именно.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Как и многие другие карточные игры, «Рейнджеры» следуют «золотому правилу». То есть «Правила игры» содержат все основные правила и порядок действий в игре. Однако правила были придуманы так, чтобы текст на картах изменял или даже нарушал их. Если правило на карте противоречит основным правилам игры, приоритет отдается правилу на карте.

КОЛОДА ВЫЗОВА

Вы не всегда можете контролировать условия, при которых проходит испытание. Отвесная скала, на которую вы взбираетесь, вдруг начнет осыпаться, внезапный порыв ветра лишит вас равновесия или неожиданно надежная опора для рук поможет ускорить подъем. После того, как вы приложили усилия для прохождения испытания, возьмите из **колоды вызова** карту, которая символизирует непредвиденные события. Карта вызова увеличивает или уменьшает ваши усилия, изменяя результат испытания и делая каждый ход непредсказуемым.

Помимо изменения шансов на успех, карты вызова выполняют еще одну очень важную функцию. На каждой из них изображена 1 из 3 иконок вызова. Такие же иконки имеются на картах в игре. После того как вы определите, удалось ли вам пройти данное испытание, игровой мир оживает: активируются те карты в игре, чья иконка совпадает с иконкой на карте вызова – *хищник* может наброситься на *жителя* деревни, испугав его или ранив; животные, которые могли бы стать *добычей*, способны отправиться на поиски *еды* и опередить вас, подъем целебные ягоды; *грозовые тучи* над головой возьмут да и обрушат на вас потоки ливня. Игровой мир будет реагировать на каждое пройденное испытание, создавая живую и динамичную среду.



ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ

Игровая область разделена на четыре отдельные игровые зоны.

Окрестности: в этой зоне находятся основные условия игровой партии. Здесь лежат карты текущей локации, погоды и выполняемых рейнджерами миссий.



По пути: взятые карты встреч кладутся **по пути** или **поблизости** от конкретного рейнджера. По пути – это общая зона в центре стола, доступная для всех рейнджеров.



Поблизости: это отдельная зона перед каждым игроком. Здесь карты находятся в непосредственной близости от рейнджера. Когда в эффекте карты говорится «поблизости», имеется в виду зона перед игроком, применяющим этот эффект.



Зона игрока: перед каждым игроком есть своя зона с картами, предназначенными для его рейнджера: роль, черты, снаряжение, колода рейнджера, сброс и колода усталости. Только этот рейнджер может использовать их в своей зоне.



НАЧАЛО ИГРЫ

Перед началом игры советуем полностью прочитать правила или посмотреть обучающие материалы на сайте rangergame.ru. У вас есть выбор, как играть первую партию кампании.

- Опытные игроки могут сразу погрузиться в игру, создав колоду рейнджера в соответствии с правилами на стр. 32, а затем перейти к разделу «1. Миссии» на стр. 4 «Книги приключений», чтобы начать первую партию.
- Если это ваша первая партия в игру «**Рейнджеры**» или вы новичок в карточных играх, рекомендуем сначала пройти «Пролог». Это обучающая партия, которая постепенно познакомит вас с концепцией игры и с созданием колоды рейнджера. Для прохождения «Пролога» перейдите на стр. 2 «Книги приключений» и следуйте инструкциям. Перед началом партии в «Пролог» вам не потребуется никакой подготовки (кроме чтения его правил).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для подготовки к игре выполните следующие этапы.

Если вы начинаете новую кампанию, перейдите в раздел «Начало игры» на стр. 9 и выберите один из перечисленных там вариантов.

1 ПОДГОТОВКА ЗОНЫ ИГРОКА

Положите карту *черт*, карту роли и подсказку для стандартных испытаний в зону игрока. Туда же положите тщательно перемешанную колоду рейнджера. Выложите на свою карту *черт* жетоны энергии в количестве, равном соответствующим значениям ваших *черт*.

2 ПОДГОТОВКА СТАРТОВОЙ РУКИ

Возьмите 6 карт из своей колоды рейнджера.

Замена карт: если вам не нравится стартовая рука, отложите любое количество карт с руки и возьмите столько же новых карт. Замешайте отложенные карты в колоду рейнджера.

3 ВЫБОР ВЕДУЩЕГО РЕЙНДЖЕРА

Вместе выберите **ведущего рейнджера**. В начале каждого раунда ведущий рейнджер первым берет карту встреч и принимает решение за всех, если группа не может прийти к соглашению.

4 ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ ВЫЗОВА

Перемешайте колоду вызова и положите ее над окрестностями.

5 ПОДГОТОВКА СТАРТОВОЙ ЛОКАЦИИ

Положите карту нынешней *локации* в окрестности. При продолжении кампании сверьтесь со строкой «Местоположение» в дневнике.



6 ПОДГОТОВКА КАРТ ПОГОДЫ

Найдите карту погоды соответственно пометке под текущим днем на шкале дней в дневнике. Положите эту карту в окрестности, слева от карты *локации*, вверх стороной, указанной в дневнике. Прочтите в «Книге приключений» сюжетный блок, отмеченный над текущим днем на шкале дней.

7 ПОДГОТОВКА КАРТ МИССИЙ

Найдите соответствующие карты для каждой незавершенной миссии, отмеченной в дневнике. Выложите их в окрестности, справа от карты *локации*.



8 СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ ВСТРЕЧ

Сначала добавьте все карты встреч из набора той местности, по которой вы путешествовали в конце предыдущего дня, как указано в дневнике. Затем, если вы находитесь в *ключевой локации*, добавьте все карты встреч из соответствующего ей набора. Если вы в *обычной локации*, вместо этого добавьте три случайные карты из набора «Долина». Наконец добавьте любые другие карты, привнесенные выполняемыми миссиями. Перемешайте получившуюся колоду и положите ее над окрестностями.

Примечание: более подробную информацию об этих картах и типах локаций см. «Соберите колоду встреч» на стр. 15.

9 ПОДГОТОВКА К ПРИБЫТИЮ В ЛОКАЦИЮ

Прочитайте сюжетный блок кампании на обороте карты *локации* и выполните все инструкции по подготовке, указанные там же. Если карта требует, чтобы «следующий рейнджер» применил ее эффект, но каждый из рейнджеров уже успел применить по одному, то данный эффект игнорируется.

10 ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ДЕТАЛИ

Выложите на карты в игре любые предписанные ими жетоны, и выполните инструкции на карте погоды или на карте миссии с пометкой «Начало дня».



ХОД ИГРЫ

Каждая партия «*Рейнджеров*» представляет собой один день кампании и состоит из раундов. Количество раундов в день не ограничено. Каждый раунд делится на четыре фазы.

- » Фаза 1: карты встреч.
- » Фаза 2: действия рейнджеров.
- » Фаза 3: путешествие.
- » Фаза 4: обновление.

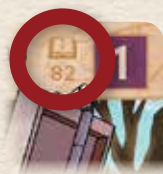
ФАЗА 1: КАРТЫ ВСТРЕЧ

Каждый раунд рейнджеры исследуют местность вокруг текущей локации и открывают для себя новых существ и новые *объекты*.

Начиная с ведущего рейнджера, каждый рейнджер берет 1 карту встреч. Если справа от названия карты имеется иконка книги с номером под ней, найдите в «Книге приключений» **сюжетный блок** с указанным номером и прочитайте его вслух. Затем примените эффекты взятых карт с пометкой «При входе в игру». Полностью примените эффекты каждой карты, перед тем как взять следующую.

Если нужно взять карту встреч, а колода пуста, перемешайте сброс и создайте колоду заново.

На каждой карте встреч, слева от названия, имеется стрелка, которая указывает на зону, куда следует поместить карту. Карту со стрелкой вверх кладут по пути. Карту со стрелкой вниз кладут поблизости от взявшего ее рейнджера.



Поблизости



Указатель зоны

ФАЗА 2: ДЕЙСТВИЯ РЕЙНДЖЕРОВ

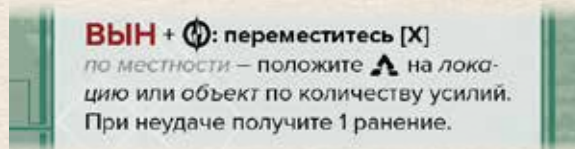
Действия рейнджеров – основная часть игры. Во время партии вы надеваете *снаряжение*, взаимодействуете с окружающей средой и используете свои способности для достижения целей этого дня.

В этой фазе каждый рейнджер совершает по одному действию. Количество действий, которые рейнджер может сделать в каждом раунде, не ограничено. Вы вместе решаете, какой рейнджер будет ходить первым. После этого рейнджеры ходят в любом порядке. Если вы не единственный рейнджер, продолжающий ходить, то после выполнения вами действия должен сходить другой рейнджер. Но вы можете сделать второе действие подряд, повернув свою карту роли.

В свой ход можно пройти испытание, разыграть карту или отдохнуть.

ПРОХОЖДЕНИЕ ИСПЫТАНИЙ

Испытания отображают взаимодействие рейнджера с окружающей средой. На картах они показаны в виде формулы – «*черта* плюс символ подхода» – за которой следует описание действий рейнджера в случае успеха.



У вас всегда есть доступ к 4 **стандартным испытаниям**, которые указаны на карте подсказки. Кроме того, на картах в игре встречаются и другие испытания. В свой ход вы можете выбрать 1 испытание для любой карты в игре, кроме карт в зонах других игроков (например, их карт *снаряжения*). Подробные инструкции по прохождению испытаний описаны на стр. 16.

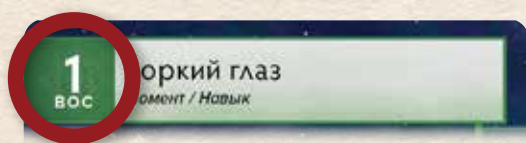
Большинство испытаний требует, чтобы вы **взаимодействовали** с картой в игре. Когда вы проходите испытание с карты поблизости от себя, по пути или в окрестностях, вы взаимодействуете с этой картой. Когда вы проходите испытание с карты, сыгранной с руки или в своей зоне игрока, и это испытание напрямую влияет на другие карты в игре, вы взаимодействуете с ними.

Например, при испытании «**Переместитесь**» можно класть жетоны прогресса на карту локации. При прохождении этого испытания вы взаимодействуете с картой локации.

Когда вы взаимодействуете с картой в игре, другие карты между вами и этой картой вызывают у вас усталость. Подробнее см. «Усталость» на стр. 20.

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ

Чтобы разыграть карту с руки, потратьте энергию согласно **стоимости** карты: количество и тип энергии указаны в верхнем левом углу карты.



Затем срабатывает эффект, основанный на типе карты.



Момент: текст на карте *момента* описывает конкретные обстоятельства ее розыгрыша. Когда вы играете *момент*, выполните все инструкции на карте и сбросьте ее.



Прикрепление: на таких картах указано, к какой карте их можно прикрепить. Положите *прикрепление* под целевую карту или сбоку от нее и примените его эффекты. Если целевая карта по какой-либо причине выходит из игры, сбросьте также и все *прикрепления*.



Снаряжение: карты *снаряжения* имеют длительный или активируемый эффект, который можно использовать в свой ход или в указанное на самой карте время. *Снаряжение* **разыгрывается** в вашу зону игрока и остается в игре до тех пор, пока вы не решите его сбросить.

На карте снаряжения указано **значение экипировки** от 0 до 5 в виде ряда закрашенных квадратов справа от названия карты. Если на картах снаряжения в вашей зоне игрока в сумме больше 5 квадратов, сбрасывайте оттуда карты до тех пор, пока сумма квадратов на оставшихся картах не станет равна 5 или меньше.



Объект или существо: это карты рейнджера, которые действуют как карты встреч. При розыгрыше кладите их не в свою зону игрока, а поблизости от себя, и пока они в игре, считайте, что это карты встреч.



Качества: карты *качеств* не требуют затрат энергии. Их нельзя разыграть, они используются только для испытаний (см. описание на стр. 16).

РЕАКЦИЯ

Иногда инструкции на карте начинаются со слова **«Реакция»**. Они выполняются в указанное на карте время. Если это карта момента, можно разыграть ее в указанное время. Это может случиться во время вашего хода, хода других рейнджеров или даже других фаз игры.

ЖЕТОНЫ

Многие карты используют жетоны для учета того, сколько раз их можно использовать. На таких картах справа в прямоугольнике указаны число и название ресурса, который символизируется жетонами. При входе в игру такой карты положите на нее общие жетоны в количестве, равном указанному числу.

Если текст карты упоминает ее ресурс, имеется в виду один из лежащих на ней общих жетонов. Когда карта предписывает «использовать» один из жетонов, сбросьте его. Если жетонов для сброса больше нет, вы не можете применять эффекты, требующие их использования.

Когда жетоны ресурса на карте заканчиваются, карта не сбрасывается сразу же. **Однако в свой ход вы можете сбросить любое количество более не нужных карт снаряжения.**



ОТДЫХ

Если вы в текущем раунде больше не можете или не хотите совершать действия, вы можете выбрать отдых. Примените любые эффекты карт с пометкой «Во время отдыха». Затем ваш ход заканчивается, и вы испытываете 1 усталость за каждое имеющееся у вас ранение (см. «Ранения» на стр. 23). В этом раунде вы больше не сможете совершать действия.

Когда все рейнджеры выбрали отдых, фаза действий рейнджеров заканчивается, и игра переходит в фазу путешествия.

ФАЗА 3: ПУТЕШЕСТВИЕ

После того, как все рейнджеры устроились на отдых, группа может решить, хотите ли вы попутешествовать. Путешествие – это способ передвижения по Долине, посещение новых локаций, знакомство с людьми и уникальными уголками разных областей.

На каждой карте *локации* справа указан **уровень прогресса**. Если на карте *локации* количество жетонов прогресса равно указанному уровню или превышает его, вы можете отправиться в путешествие.

Примечание: развернутые карты с ключевым словом «Преграда» не позволяют путешествовать. Чтобы путешествовать, необходимо устранить эти карты, повернуть их или распорядиться ими как-то иначе. См. «Преграда» на стр. 27.

Если вы решили путешествовать, выполните следующие этапы.

1. ОЧИСТИТЕ ИГРОВУЮ ОБЛАСТЬ

Сбросьте все карты встреч в игре, а также все карты рейнджеров, которые считаются картами встреч и выложены поблизости от вас, по пути или в окрестностях (кроме карт в зонах игроков). Рассортируйте все карты из колоды встреч и из сброса по наборам и верните их в свою коллекцию.

Примечание: карты с ключевым словом «Постоянный / Постоянная» не сбрасываются. См. «Постоянный» на стр. 27.

Эффекты карт миссий с пометкой «Покиньте локацию» применяются именно в этот момент.

2. ПУТЕШЕСТВУЙТЕ В НОВУЮ ЛОКАЦИЮ

На карте Долины вместе выберите для путешествия новую *локацию*, которая напрямую связана одним из путей с нынешней. На этом пути выбранная *локация* должна быть ближайшей (нельзя «перепрыгивать» через *локации*).

После того, как вы вместе выбрали пункт назначения, найдите карту этой *локации* и положите ее в окрестности взамен нынешней.

Примечание: вы не можете путешествовать по рекам, пока какой-либо компонент игры не позволит это сделать.



Уровень прогресса

3. РАЗБЕЙТЕ ЛАГЕРЬ

Выбрав новую *локацию*, вместе решите, не пора ли завершить день и разбить лагерь для ночлега, прежде чем переместиться в новую местность. Завершить день таким образом безопаснее, чем в ходе событий, и можно спокойно подготовиться к следующему дню.

Разбив лагерь, вы сможете между игровыми сессиями заменять карты наград в своей колоде рейнджера (см. «Создание колоды» на стр. 31). Если вы решили не завершать день, перейдите к этапу 4.



Если ваша нынешняя локация гора Атрокс, можно добраться до Золотого берега, например, по пути с иконкой «Берег озера»



4. СОБЕРИТЕ КОЛОДУ ВСТРЕЧ

Создайте колоду встреч для новой локации, собрав карты встреч из наборов, перечисленных ниже:

Набор типов местности (например, «Карты встреч (Лес)» и т.д.). В Долине много обширных территорий, и в пути вам предстоит кардинальная смена впечатлений. Тип местности определяет, с какими существами и объектами вы столкнетесь. На карте Долины тип местности указан в виде цветных иконок на линиях путей.

При создании колоды встреч возьмите все карты из набора с тем же типом местности, что и выбранный путь к новой локации.

Набор локации (см. набор «Карты встреч (Ключевые локации)», а в нем – все карты конкретной локации). В некоторых локациях вам встретятся необычные люди и интересные места. Это **ключевые** локации. На игровых картах и на карте Долины они отмечены золотисто-коричневой восьмиконечной звездой рядом с названием. У этих локаций наборы карт встреч уникальны. Добавьте весь набор в колоду встреч.

Если новая локация не является ключевой, невозможно предугадать, с кем или с чем вы в ней столкнетесь. Это могут быть другие путешественники, объекты или невероятно опасные хищники. Перемешайте карты встреч из набора «Долина» и добавьте оттуда 3 случайные карты в колоду встреч.

Другие карты встреч. Некоторые игровые эффекты дополнительно добавляют карты в колоду встреч.

Проверьте карты *погоды*, *локации* и *миссий* на наличие инструкций с пометкой «Сборка колоды встреч». После сборки колоды встреч перемешайте ее.



Ключевая локация



Набор «Долина»



5. ПОДГОТОВЬТЕ ЛОКАЦИЮ

На обороте карты *локации* указан номер сюжетного блока из «Книги приключений» – прочтите этот блок.

Эффекты карт *миссий* с пометкой «Прибытие в локацию» применяются именно в этот момент. Инструкции *миссий* могут замещать обычные сюжетные блоки «Книги приключений».

Для завершения подготовки локации выполните все инструкции на обороте карты *локации* с пометкой «Подготовка локации». Сначала применяется эффект ведущего рейнджера, затем эффекты следующего рейнджера. Если эффект касается следующего рейнджера, а все рейнджеры уже какой-либо применили, игнорируйте этот эффект.

ФАЗА 4: ОБНОВЛЕНИЕ

В конце раунда происходит обновление карт и подготовка к следующему раунду. Все рейнджеры одновременно выполняют нижеуказанные действия:

- **Возьмите карту рейнджера:** возьмите 1 карту из своей колоды рейнджера. Количество карт в руке не ограничено. Если вы не можете взять карту, значит, вы слишком устали, и ваша группа должна завершить день (см. «Завершение дня» на стр. 21).
- **Пополните запас энергии:** добавьте жетоны энергии в свой запас, чтобы количество каждого типа жетонов было равно значению *черты*. Если количество жетонов больше значения *черты*, сбросьте лишние.
- **Разверните все карты в игре:** разверните все повернутые карты во всех зонах. Затем начните новый раунд!

ПРОХОЖДЕНИЕ ИСПЫТАНИЙ

Испытания – это основа игры «Рейнджеры». Они позволяют взаимодействовать с окружающим миром и делают его реальным. В свой ход рейнджеры проходят испытания, как описано на стр. 12.

В тексте карты **испытание** выглядит так: *черта* + символ подхода, а далее художественное и техническое описание. Для прохождения испытания выполните нижеуказанные действия по порядку:

1. ВЫБЕРИТЕ ИСПЫТАНИЕ

Выберите испытание, которое собираетесь пройти, на любой карте в игре (кроме тех, что находятся в зоне игрока у других рейнджеров). Затем выберите другие карты, с которыми будет взаимодействовать испытание. Большинство испытаний взаимодействует с картой, на которой они указаны, но некоторые, например, стандартные испытания, взаимодействуют с другими картами (см. стр. 12).

Каждая развернутая карта, находящаяся между вами и картой, с которой вы взаимодействуете, вызывает у вас усталость. Подробнее см. «Усталость» на стр. 20.



На испытание игрок тратит 2 энергии ВОС и 2 символа разведки, итого 4 усилия

ДУХ + ♥: погрузите [2] ноги в прозрачную холодную воду, чтобы переместить свой ♦ на этот «Приток ручья» и снять усталость, равную вашим усилиям.

Испытание на карте встреч

2. ПРИЛОЖИТЕ УСИЛИЯ





Испытания могут быть пройдены успешно или неудачно. Чем больше усилий вы приложите, тем больше шансов, что испытание пройдет успешно. Прилагаемые усилия можно брать из нескольких нижеперечисленных источников. Для удобства отслеживания суммы усилий рекомендуем вам класть жетоны и карты в игровую зону рядом с картой испытания, а после прохождения испытания не забывать сбрасывать их.

ПОТРАТЬТЕ ЭНЕРГИЮ

Чтобы начать испытание, сначала потратьте из своего запаса энергии один или несколько жетонов энергии указанной *черты*. Каждый потраченный жетон энергии добавляет 1 усилие. Если вы не можете потратить хотя бы 1 жетон энергии соответствующей *черты*, вы не можете пройти испытание.

ДОБАВЬТЕ СИМВОЛЫ ПОДХОДА

Символ подхода, указанный в испытании, показывает способ подхода к ситуации и используемые при этом методы. Существует четыре подхода:

-  **Конфликт**
-  **Интеллект**
-  **Разведка**
-  **Контакт**

Вы можете сбросить с руки любое количество карт с соответствующим символом подхода (он указан в левой части карты). Количество этих символов на картах равно количеству добавленных вами усилий.

Сбрасывая карту с символом подхода, игнорируйте текст на карте, если он не касается добавления символов подхода. При прохождении испытания можно сбрасывать любое количество карт с символами подхода.

ДОБАВЬТЕ УСИЛИЯ ИЗ ДРУГИХ ИСТОЧНИКОВ

При прохождении испытания добавить усилия может, например, ваше *снаряжение*, *существо-помощник* или жетоны рейнджеров от других игроков.

Чтобы определить общую сумму приложенных усилий, сложите количество потраченной энергии, добавленных символов подхода и усилий из других источников.

3. ПРИМЕНИТЕ МОДИФИКАТОРЫ

Как только вы определили сумму усилий своего рейнджера, откройте верхнюю карту колоды вызова. На лицевой стороне карты вызова изображены все 4 черты – каждая с одной из цифр: 0, +1, -1 или -2. Найдите черту, указанную в испытании и примените ее значение к затраченным вами усилиям. Затем примените к ним любые другие модификаторы из эффектов карт, влияющих на усилия. Так вы определите итоговый результат своих усилий.


4. УСПЕХ ИЛИ НЕУДАЧА

У испытаний есть сложность – число в квадратных скобках после названия испытания, выделенное полужирным шрифтом. Если числа после названия испытания нет, сложность равна 1. **Если общее значение ваших усилий равно сложности испытания или превосходит ее – вы успешно завершили испытание.** Если общее значение усилий меньше сложности испытания – вы потерпели неудачу.

Примечание: некоторые испытания имеют сложность X, зависящую от уникальных обстоятельств, которые описаны на этой карте.

Если испытание завершено успешно, примените все эффекты, написанные обычным шрифтом. Если эффект уменьшает ваши усилия при прохождении испытания, то он уменьшает и итоговый результат усилий.

При неудаче эффекты, указанные обычным шрифтом, не применяются. Чаще всего единственным последствием проваленного испытания является сам факт неудачи, но если есть и иные последствия, они описываются на карте отдельно.

Например, при неудаче испытания «Переместитесь» вы не кладете жетоны , а получаете 1 ранение.

Некоторые испытания включают в себя эффекты с пометкой «независимо от успеха или неудачи» – они не зависят от результата и применяются всегда.

5. ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТЫ НА КАРТЕ ВЫЗОВА



На открытой карте вызова на цветной плашке внизу есть 1 из 3 иконок вызова: «герб», «гора» или «солнце». Иконки совпадают с соответствующими эффектами вызова на картах в игре.

После розыгрыша последствий успешного или неудачного испытания вы должны выполнить инструкции вызова каждой активной карты, чей эффект вызова совпадает с иконкой на открытой карте вызова.

Активные карты – это развернутые карты в окрестностях, по пути, поблизости от вас или в вашей зоне игрока. Игнорируйте эффекты вызова на картах, которые повернуты или лежат поблизости от других игроков. Но если вы взаимодействуете с картой поблизости от другого рейнджера, все его карты в этой зоне на этом ходу считаются для вас активными.

Примечание: эффекты вызова на уstra- ненных или повернутых из-за испытания картах не срабатывают, т. к. они вне игры или стали неактивными до перехода к этому этапу (см. «Устранение карт» на стр. 18).



Эффект вызова


ПОРЯДОК ЭФФЕКТОВ ВЫЗОВА

Применяйте эффекты вызова в следующем порядке. Если в одной зоне несколько эффектов вызова, можно выбрать порядок их срабатывания.

1. Карта погоды.
2. Карта локации.
3. Карты миссий.
4. Карты по пути.
5. Карты поблизости от вас.
6. Карты в вашей игровой зоне.




ЗАМЕШИВАНИЕ КАРТ

Если вы после прохождения испытания кладете в сброс карту вызова с иконкой замешивания () – замешайте весь сброс обратно в колоду вызова.

Каждый эффект вызова при испытании применяется только 1 раз. Если карта предлагает применить свой эффект вызова еще раз во время того же испытания, игнорируйте это.

УСЛОВИЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ЭФФЕКТОВ ВЫЗОВА

Если текст эффекта вызова разделяется иконкой двойной стрелки ()>, учитывайте текст после иконки только в случае, если вы успешно выполнили все инструкции или условия перед этой иконкой.

УСТРАНЕНИЕ КАРТ

Игра будет часто предлагать вам положить на карты жетоны прогресса (▲) или вреда (★). Эти жетоны – абстракции, заменяющие описание результатов пройденных испытаний и розыгрыша карт с руки.

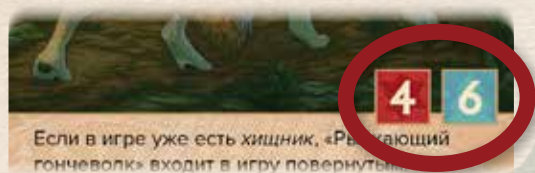
Прогресс (▲) – это единица затраченного времени. Например, жетоны прогресса на карте *локации* – это время, потраченное на прогулку, изучение локации или просто созерцание окружающих красот. Жетоны прогресса на карте *существа* – это время, потраченное на беседу с ним, изучение его поведения или попытки убедить его пропустить вас невредимым. Устранение карты с жетонами прогресса означает, что вы потратили достаточно времени на нее или успешно избежали ее влияния.



То, чем является **вред (★)**, зависит от текста на карте. *Существам* можно причинить не только физический вред, но и страдания. Вред *объектам* означает, например, какой ущерб может выдержать *объект*, прежде чем сломается. Или сколько ресурсов можно получить от растения, прежде чем от него ничего не останется.



Возможно, вы привычно думаете об уровне вреда как об очках здоровья, т. е. о сумме урона, который можно выдержать до уничтожения, но это не всегда так. Если вы устраняете карту *существа* с помощью вреда, это значит, что вы нанесли ему достаточно ущерба или страданий, чтобы оно отступило. Если вы устраняете карту *объекта* с помощью вреда, это значит, что вы разобрались с ним силой или истощили его ресурсы.



У большинства карт в верхнем правом углу текстового поля указаны **уровни**, соответствующие одному или обоим типам жетонов.

Когда количество жетонов на карте равно указанному уровню или превышает его, эта карта **устраняется**. При устранении карты выполните инструкции в тексте карты с пометкой «Устранение». Если рядом с «Устранением» есть иконка книги с номером, найдите в «Книге приключений» соответствующий сюжетный блок и прочтите его вслух. После применения эффектов карты уберите с нее все жетоны и положите ее в соответствующий сброс.

ЖЕТОН РЕЙНДЖЕРА

У каждого рейнджера есть уникальный жетон. Его можно класть на карту в игре, отмечая: здесь требуется ваше особое внимание или физическое присутствие. Когда жетоны рейнджеров лежат на карте, а вы, взаимодействуя с ней, проходите ее испытание, вам придется добавить по 1 дополнительному усилию за каждый чужой жетон на карте.



На некоторых картах вместо уровня прогресса – символ значка рейнджера. Чтобы устранить такую карту, положите на нее все жетоны рейнджеров. Жетон рейнджера хранится на карте роли и возвращается туда, если должен быть сброшен с карты в игре.

Когда игровой эффект приводит к тому, что жетонов на картах достаточно для их устранения, сперва завершите применение текущего эффекта, а затем уберите все карты, достигшие нужного уровня.

Например, если успешное прохождение испытания приводит к устранению карты, примените эффекты испытания и только потом – устранение. Или если эффект вызова наносит достаточно вреда для устранения карты, примените текущий эффект вызова и только потом – устранение.

Если жетонов обоих типов достаточно для устранения карты, при устранении выберите тип жетонов.

КАРТЫ БЕЗ УРОВНЯ

Некоторые карты встреч не имеют уровня вреда или прогресса. Такие карты накапливают жетоны, но не устраняются за их счет.

УСТРАНЕНИЕ И КАРТЫ ЛОКАЦИИ

Карты *локации* являются исключением из правила устранения. У каждой карты *локации* есть требуемое значение прогресса, необходимое для перехода вашей группы к следующей *локации*. Однако карта *локации* не устраняется, если вы достигли ее уровня прогресса. Вместо этого в фазу путешествия, если прогресс карты локации равен требуемому уровню или превышает его, вы сообщая можете выбрать путешествие (см. «Путешествие» на стр. 14).

ПРИМЕР ИСПЫТАНИЯ

1 Семен играет за рейнджера-одиночку, путешествующего по лесу. Поблизости от него – «Рыскающий гончеволк» и «Ситкинская оленуха», а по пути – «Заросшая чаща». Он проходит испытание «**Переместитесь**» на «Заросшей чаще».

ВЫН + : **переместитесь** [X] по местности – положите на локацию или объект по количеству усилий. При неудаче получите 1 ранение.



5 Испытание пройдено успешно – и Семен по инструкции карты кладет 2 жетона прогресса (по количеству приложенных усилий) на «Заросшую чащу».



2 Семен взаимодействует с картой по пути, и каждая карта поблизости от него вызывает усталость. Он получает 3 усталости (2 от «Рыскающего гончеволка» и 1 от «Ситкинской оленухи»).



6 2 жетона прогресса на «Заросшей чаще» равны уровню прогресса карты, поэтому она устраняется. Семен ее сбрасывает.

Поверните активного хищника. >> Положите на «Ситкинскую оленуху» число , равное влиянию этого хищника.

3 Семен тратит на испытание 2 жетона выносливости и 1 карту с руки с символом разведки, что в сумме дает 3 приложенных усилия.



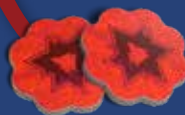
4 Он берет карту вызова и применяет модификатор выносливости – *черты* этого испытания. Модификатор равен -1, что уменьшает усилия до 2. У «Заросшей чащи» уровень влияния 1, значит, сложность испытания «**Переместитесь**» равна 1, и Семен успешно проходит испытание.



7 Наконец Семен применяет эффект вызова «гора» () с карты вызова ко всем картам с идентичной иконкой. «Заросшая чаща» уже устранена, поэтому единственная карта с эффектом вызова «гора» – «Ситкинская оленуха».



У «Рыскающего гончеволка» признак *хищника*. Его карта развернута, и он считается активным. Семен поворачивает гончеволка и добавляет 2 жетона вреда, равные его влиянию, на «Ситкинскую оленуху», которая устраняется и сбрасывается.



УСТАЛОСТЬ

Рейнджеры способны на многое, прежде чем окончательно устанут и завершат день. Ваша колода – это общая выносливость вашего рейнджера, и когда карт в колоде не останется, вам придется разбить лагерь на ночь (см. «Завершение дня» на стр. 21). Путешествие по Долине довольно утомительно, и даже если рейнджер находится в гармонии с природой, в дороге ему придется потратить немало сил. Это выражается усталостью.

Когда ваш рейнджер испытывает усталость, возьмите взакрытую столько карт с верха своей колоды рейнджера, сколько усталости испытано, и – не глядя на них! – положите эти карты взакрытую рядом со сбросом рейнджера, создав колоду усталости.



Колода рейнджера

Сброс рейнджера

Колода усталости

Если текст карты или сюжетного блока предписывает вам испытать усталость, но не можете положить карты в колоду усталости, вы должны завершить день.

«ВЫЗЫВАЕТ УСТАЛОСТЬ»

На каждой карте из колоды встреч в верхнем правом углу указана цифра – это значение влияния данной карты. Некоторые игровые эффекты приведут к тому, что карты встреч будут вызывать у вас усталость. В таких случаях, если карта развернута, вы **испытываете усталость, равную влиянию** этой карты. Если карта повернута, она не вызывает усталости.

СНЯТИЕ УСТАЛОСТИ

Некоторые игровые эффекты позволят вам снять усталость. Когда это случится, возьмите с верха колоды усталости себе в руку столько карт, сколько будет указано эффектом.

УСТАЛОСТЬ ОТ КАРТ

Когда вы взаимодействуете с картой из окружения, все, что окажется между вами и ею, может вызвать у вас усталость – например, карта выдрыси (зверь преследует вас, мешая выполнить задачу) или болота (замедляет передвижение).

До прохождения испытания все **развернутые** карты между вами и самой дальней картой, с которой вы взаимодействуете, вызывают усталость. Количество развернутых карт между вами и этой картой зависит от зоны, в которой она находится.

- **Если карта поблизости от вас:** препятствий нет, и другие карты не вызывают усталости.
- **Если карта поблизости от другого рейнджера:** все карты поблизости от вас вызывают усталость.
- **Если карта по пути:** все карты поблизости от вас вызывают усталость.
- **Если карта в окрестностях:** все карты поблизости от вас и по пути вызывают усталость.

Некоторые карты рейнджера и эффекты воздействуют на карту без прохождения испытания. Это не считается взаимодействием, поэтому карты между нею и вами не вызывают усталости.

Если испытание с карты в вашей зоне игрока или сыгранной из вашей руки взаимодействует с несколькими картами, пройдите испытание только один раз для той карты, с которой вы взаимодействуете и которая находится дальше всего от вас.



При взаимодействии с локацией рейнджер испытывает 3 усталости (2 от «Рыскающего гончеволка» поблизости от себя и 1 от «Тайника рейнджеров» по пути).

ЗАВЕРШЕНИЕ ДНЯ

День может завершиться несколькими способами.

- **Решение разбить лагерь:** после успешного путешествия группа решает разбить лагерь на ночь.
- **Рейнджер слишком устал:** если рейнджер не может взять карту или испытать усталость, день немедленно завершается.
- **У рейнджера слишком много ранений:** если рейнджер получает 3-е ранение, в конце текущего хода день завершается. Этот рейнджер должен будет добавить в свою колоду одну карту «Тяжелая травма» (см. «Ранения» на стр. 23).
- **Вред союзнику:** ваш долг – защищать жителей Долины, и если карта *человека* оказывается устранена из-за жетонов вреда, «Книга приключений» скорее всего предпишет вам завершить день.
- **Миссия выполнена:** иногда после выполнения миссии вы можете достичь ключевой точки сюжета, и вам необходимо завершить день. «Книга приключений» укажет, когда это нужно сделать.

При завершении дня текущая партия заканчивается: прошел один день кампании. 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.



СВЕДЕНИЕ ПРАВИЛ ВОЕДИНО

Эти правила расскажут вам о том, как будет проходить игра, но не станут вдаваться в детали относительно целей, которых вам предстоит достичь. Из-за особенностей открытого мира «Рейнджеров» ваша цель на день может меняться от партии к партии – на это может повлиять ваша текущая *миссия* или какая-либо другая задача, идея, возникшая на основе полученной подсказки, а может быть просто ваша тяга к исследованиям.

В одной из партий вы можете решить отправиться в далекое путешествие: ваша цель будет – с помощью действия «**Переместиться**» добавлять прогресс на карту *локации* и в итоге пройти как можно дальше, пока у кого-то из вас не закончатся карты в колоде. Ради этой цели вам нужно будет убирать с дороги карты, лежащие между вами и намеченной *локацией*. Вам придется **контактировать** с дружелюбным *существом*, повернуть карту опасного *хищника* и **увернуться** у него из-под носа, **переместиться** через некие *объекты* на пути или выполнить особые действия карт, которые входят в игру.

В следующей партии вместо продолжения путешествия вы можете попробовать найти конкретного персонажа. Для этого нужно будет остаться в определенной *локации* и использовать все свои навыки разведывания, ища в колоде встреч нужного *человека* и стараясь вовремя избавляться от опасных карт.

А в третьей партии вы, возможно, **попытаетесь** выполнить *миссию* с нестандартной целью, которая заставит вас взаимодействовать с картами совершенно неожиданным для вас образом.

В общем, «Рейнджеры» не похожи на многие другие карточные игры, в которых вы партию за партией пытаетесь достичь одной и той же цели. Эта игра больше похожа на ролевую – она предоставляет систему правил, позволяющих смоделировать широкий спектр действий в открытом мире. Вам карты в руки – отыщите все возможные тропинки к сердцу этого мира!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

АКТИВНЫЙ

Активная карта – это развернутая карта в окрестностях, по пути, поблизости 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.

ПРИКРЕПИТЕ

Некоторые карты нужно прикреплять к целевым картам. Подложите прикрепленную карту под целевую так, чтобы ее было хорошо видно.



«Энергоячейки» прикреплены к «Камуфляжному плащу»

Карты, прикрепленные в открытую, считаются находящимися «в игре», а карты, прикрепленные взакрытую, – «вне игры». Когда целевая карта покидает игру, все прикрепленные к ней карты сбрасываются.

Некоторые карты можно прикрепить к своей роли. 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.

КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Если в названии карты изображена иконка книги с номером под ней, то при входе этой карты в игру необходимо прочитать в «Книге приключений» сюжетный блок с соответствующим номером.

Если в тексте карты изображена иконка книги и следом указан номер – прочитайте в «Книге приключений» соответствующий сюжетный блок, когда будет выполнено условие этого текста карты.

Если после иконки книги нет номера, прочитайте сюжетный блок под номером, указанным вверху карты.

Более подробно см. «Книга приключений» на стр. 28.



Иконка «Книги приключений»

СБРОСЬТЕ

Положите сбрасываемые карты в соответствующие стопки сброса, а сброшенные жетоны – в запас. Эффекты, срабатывающие при устранении карты, не работают при ее сбросе.

УКЛОНИТЕСЬ

Некоторые игровые эффекты позволяют уклоняться от карт во время прохождения испытания. Когда вы уклоняетесь от карты, она не считается находящейся между вами и картой, с которой вы взаимодействуете. Карты, от которых уклоняются таким образом, не вызывают усталости, и если на них есть ключевое слово «Преграда», они не мешают вам взаимодействовать с картами, путь к которым они преграждают. Карты по-прежнему считаются активными, поэтому их эффекты вызова срабатывают.

ПОВЕРНИТЕ/РАЗВЕРНИТЕ

Чтобы показать, что карта была использована, поверните ее на 90°. Чтобы показать, что карта готова к использованию, разверните ее вертикально.

- Повернутые карты не вызывают усталости.
- Повернутые карты не активны, поэтому их эффекты вызова не срабатывают.
- Вы можете взаимодействовать с повернутыми картами.
- Если перед текстом эффекта на карте написано «Поверните [название карты]», чтобы эффект сработал, указанная карта должна быть развернутой.
- Вы не можете повернуть уже повернутую карту.



Развернутая карта



Повернутая карта

Примечание: способности, начинающиеся с **«Поверните»**, можно использовать только в определенное время (см. «Время срабатывания эффекта» на стр. 23).

РАНЕНИЯ

Ранения очень опасны. Если рейнджер в течение дня получит слишком много ранений, все игроки будут вынуждены разбить лагерь на ночь.

Если в результате игрового эффекта ваш рейнджер получил 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.

Когда вам предписано излечить ранение, уберите 1 жетон вреда со своей роли.

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).

В ИГРЕ

Любые открытые карты и жетоны в окрестностях, по пути, поблизости, в зоне игрока или на компоненте в одной из этих зон, находятся **в игре**. Карты в сбросе, в руках игроков, в колодах или прикрепленные взакрытую находятся вне игры.

ПЕРЕМЕСТИТЕ

Карта перемещается 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.

Р – КОЛИЧЕСТВО РЕЙНДЖЕРОВ

Символ **Р** означает количество рейнджеров (игроков) в текущей партии. Если рядом с этим символом есть число, умножьте количество рейнджеров на это число (например, в партии с 2 игроками **3Р** равно 6).

РАЗВЕДАЙТЕ

«Разведывая» колоду, просмотрите указанное количество карт сверху этой колоды (например, «Разведайте 3 карты встреч») и положите любое количество этих карт наверх и/или вниз этой колоды в выбранном вами порядке.

НАЙДИТЕ

Чтобы найти карту, возьмите указанную колоду или сброс, найдите каждую карту с соответствующим критерием и выберите одну из них (например, «Найдите снаряжение»). Если вы нашли карту встреч,

введите ее в игру. Если вы нашли карту рейнджера, возьмите ее в руку. Верните все невыбранные карты туда, где вы их взяли, и перемешайте использованную колоду и/или сброс.

Иногда эффект «Найдите» указывает вам найти «следующую карту... (с определенным критерием)». В этом случае 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.

ВРЕМЯ

Многие эффекты карт срабатывают в определенное время (например, «Проходя испытание»). Любые эффекты без указания времени действуют всегда или их можно использовать во время хода любого рейнджера.

Эффекты с определенным временем срабатывания активируются в зависимости от этапа раунда или от другого игрового эффекта при использовании перечисленных слов.

- **До:** эффект срабатывает непосредственно перед началом отмеченного этапа.
- **Когда:** эффект срабатывает во время отмеченного этапа. Обычно это как-то изменяет указанный этап или срабатывает в определенное время этапа. Для более подробного объяснения прочитайте правила этого этапа.
- **После:** эффект срабатывает сразу же после того, как будут сыграны все эффекты отмеченного этапа.

Если несколько эффектов должны сработать в одно и то же время, выберите порядок срабатывания.

ВРЕМЯ СРАБАТЫВАНИЯ ЭФФЕКТА

Активируемые вами эффекты без указания времени срабатывания (например, карта рейнджера со способностью поворачивать карты) используются только в начале или в конце вашего хода или хода другого рейнджера. Их нельзя использовать при испытании или срабатывании эффекта другой карты.

СТРУКТУРА КАРТ

- Иконка набора:** показывает, из какого набора эта карта, и помогает быстро находить набор при подготовке к игре.
- Заголовок:** название карты.
- Тип и признаки карты:** описательные характеристики, на которые курсивом ссылаются способности карт.
- Указатель зоны:** показывает, где карта входит в игру – поблизости или по пути.
- Иконка книги:** бывает в заголовке некоторых карт и показывает номер сюжетного блока из «Книги приключений», который необходимо прочитать вслух, когда карта входит в игру.
- Влияние:** заметность карты в окружении. Определяет количество вызываемой усталости и величину эффектов.
- Ресурсы:** название ресурсов, используемых для этой карты, и количество жетонов на ней при входе в игру. Используйте общие жетоны.
- Уровень прогресса:** показатель прогресса рейнджера в преодолении карты или в контакте с ней. Когда количество жетонов прогресса на карте равно уровню прогресса или превышает его, карта устранивается.
- Уровень вреда:** показатель выносливости карты. Когда количество жетонов вреда на карте равно уровню вреда или превышает его, карта устранивается.
- Способности и испытания:** основные способности карты. Это испытания для рейнджера, специальные правила для карты или эффекты при ее устранении.
- Задача миссии:** условие, которое должно быть выполнено для завершения миссии.
- Эффекты вызова:** эффекты, срабатывающие в конце испытания в зависимости от одной из трех иконок на карте вызова.
- Данные о наборе:** название набора карт и номер карты в наборе.



СТРУКТУРА КАРТ РЕЙНДЖЕРА

- Стоимость в энергии:** количество и тип жетонов энергии для розыгрыша карты.
- Заголовок:** название карты.
- Тип карты и признаки:** описательные характеристики, на которые курсивом ссылаются способности карт.
- Значение экипировки:** сколько места занимает снаряжение, когда оно введено в игру. Если в вашей зоне игрока на картах снаряжения в сумме больше 5 квадратов, сбросьте лишние карты, чтобы квадратов стало 5 или меньше.
- Влияние:** заметность карты в окружении. На картах рейнджера влияние есть только у существ и объектов.
- Ресурсы:** название ресурсов, используемых на этой карте, и их количество при ее входе в игру. Используйте общие жетоны.
- Уровень вреда:** показатель выносливости карты. Когда количество жетонов вреда на карте равно уровню вреда или превышает его, карта устраняется.
- Символы подхода:** облегчить прохождение испытания можно, сбросив карты, которые добавят по 1 усилию за каждый символ на них, совпадающий с указанным для испытания.
- Способности и испытания:** основные способности карты. Это испытания для рейнджера, специальные правила для карты или эффекты при ее устранении.
- Требование к черте:** при создании колоды выбранные вами карты должны иметь значения *черт*, не превышающие значения на вашей карте *черт*.
- Данные о наборе:** название набора и номер карты в наборе.



КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Ключевые слова на картах заменяют собой длинные формулировки.

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.

Примечание: усталость вызывают только развернутые карты. Повернутая карта с «Засадой» не вызывает усталости.

ПРОВОДНИК

Когда у вас среди *снаряжения* в игре имеется карта с ключевым словом «Проводник», вы можете разыграть карту явления с руки, сбросив один жетон с карты *проводника*.

НЕКОНТАКТНЫЙ

Вы не можете добавить жетоны прогресса на эту карту с помощью стандартного испытания **«Контактируйте»**.

УТОМЛЯЮЩИЙ

Если во время вашего отдыха карта с ключевым словом «Утомляющий» – развернутая и в игре – находится поблизости от вас или по пути, то вы испытываете усталость, равную влиянию этой карты. Если это ключевое слово сопровождается числом, карта вызывает усталость, равную этому числу.

ДРУЖЕЛЮБНЫЙ

Карта с ключевым словом «Дружелюбный» не вызывает у вас усталости, когда находится между вами и картой, с которой вы взаимодействуете.

На карту с ключевым словом «Дружелюбный» нельзя воздействовать картой с признаком *оружие*.

ЯВЛЕНИЕ

Вы не можете разыграть карту *явления* с руки, пока не сбросите жетон со своей карты *снаряжения* с ключевым словом «Проводник», которая должна находиться в игре.



ПРЕГРАДА

Вы не можете взаимодействовать с картой, если между вами и ней есть развернутая карта с ключевым словом «Преграда».

Например, преграда поблизости от вас мешает взаимодействовать с картами по пути или в окрестностях. Преграда по пути мешает взаимодействовать с картами в окрестностях.

Если в игре есть развернутые карты с ключевым словом «Преграда», вы не можете путешествовать.

ПОСТОЯННЫЙ

Когда вы путешествуете, карты с ключевым словом «Постоянный» (развернутые или повернутые) и все прикрепленные к ним карты остаются в игре.

ПОДГОТОВКА

В начале дня после 1-го этапа подготовки вы можете найти в своей колоде 1 карту с ключевым словом «Подготовка» и ввести ее в игру.

УНИКАЛЬНЫЙ

У рейнджера не может быть в игре одновременно 2 уникальные карты с одинаковым названием.

Если вы разыгрываете копию уникальной карты (2-ю карту с тем же названием), первая карта немедленно сбрасывается.



ИГРА В РЕЖИМЕ КАМПАНИИ

История «Рейнджеров» разворачивается в ходе кампании, состоящей из нескольких игровых партий, каждая из которых представляет собой один игровой день. Только от вас зависит, что делать каждый игровой день. Можно продвигаться по сюжету, выполняя миссии, или исследовать мир в поисках новых приключений и задач. За выполнение миссий вы будете получать новые карты, которые навсегда изменят вашу колоду, а сделанный выбор приведет к долгосрочным последствиям для Долины.

Перед началом кампании прочитайте раздел «Начало игры» на стр. 9. Каждый раз, когда вы начинаете новый игровой день, следуйте инструкциям по подготовке к игре на стр. 10. Игра подстраивается под количество рейнджеров, поэтому не обязательно играть одним и тем же составом. Любой игрок может быть заменен другим или может даже пропустить какой-то день.

КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В «Книге приключений» находятся пронумерованные сюжетные блоки, которые нужно зачитывать вслух во время игры. В них содержится текст истории, а также указания о том, как события меняют игру.

Когда срабатывает текст карты, в котором имеется иконка книги (📖) в купе с номером, прочтите в «Книге приключений» сюжетный блок под указанным номером. Некоторые сюжетные блоки вариативны – это зависит от условий, при которых они были прочитаны. Переходите к блоку, который соответствует условию, отсылающему вас к книге (например, когда карта встреч входит в игру, срабатывает ее условие «При входе в игру»).

Иногда в сюжетных блоках проверяется, были ли соблюдены какие-то условия. Прочитайте эти условия со словом «Если» по порядку. Выполните указания первого совпадающего условия.

47. «ПОВАР ХАЙ ПИМПОТ»

ПРИ ВХОДЕ
В ИГРУ

ПРОЧИТАЙТЕ 47.1

УСТРАНЕНИЕ 🚩

ЕСЛИ К КАРТЕ ХАЯ ПИМПОТА ПРИКРЕПЛЕНА МИССИЯ «РУКА ПОМОЩИ», ПРОЧИТАЙТЕ 47.2
В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ ПРОЧИТАЙТЕ 47.3

УСТРАНЕНИЕ 🚩

ПРОЧИТАЙТЕ 47.6

Иногда в сюжетном блоке должен быть сделан выбор. Вы должны сделать этот выбор вместе, в случае тупика решение принимает ведущий рейнджер. Рекомендуем принимать решение, прочитав лишь варианты действий, выделенные **красным**, и только после этого читать о последствиях выбора.

Варианты решений и их последствия напечатаны с отступом слева. После выполнения выбранного варианта обязательно проверьте, нет ли указания «» **Читайте дальше**», т. к. может быть продолжение.

РЕЙНДЖЕРЫ ДОЛЖНЫ ВЫБРАТЬ:

А) Продолжить помогать. Уберите все 🚩 с Хая Пимпота.

Б) Не сегодня. Пусть Хай идет домой. Сбросьте карту Пимпота и верните миссию «РУКА ПОМОЩИ» в свою коллекцию. Каждый рейнджер снимает 1 усталость.

ХРАНЕНИЕ КОЛЛЕКЦИИ

Все карты, которые в данный момент не используются вами в игре и в колоде рейнджера, называются **коллекцией**. В коробке с игрой есть разделители, которые организуют коллекции игроков по наборам карт. Таким образом, очень просто создать новые колоды встреч во время путешествий и взять отдельные карты, когда этого требует игровой эффект. Храните карты левым краем вверх, чтобы можно было быстро найти темно-серые плашки на картах рейнджера или иконки наборов на картах встреч.



ХРАНЕНИЕ КОЛОД РЕЙНДЖЕРА

По мере прохождения кампании ваш рейнджер будет развиваться – его награды, ранения и какие-то решения будут изменять колоду рейнджера. Если вы играете только одну кампанию, самый простой способ отслеживать все изменения в колоде рейнджера – хранить их как есть, используя прилагаемые разделители.

Если вы не можете держать колоду рейнджера в одном месте или играете разные кампании с одним набором карт, скачайте список карт колоды рейнджера в формате PDF с сайта rangersgame.ru. Отметьте в этом списке карты из своей колоды рейнджера, чтобы ее можно было собрать позже.

ДНЕВНИК

На последней странице «Книги приключений» находится лист дневника для отслеживания хода кампании. Этот лист также можно скачать в формате PDF на сайте rangersgame.ru и распечатать. На этом листе собрана вся необходимая вам информация:

1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

В конце каждого игрового дня запишите нынешнюю локацию и тип местности (лучше всего – карандашом, чтобы можно было стереть). Используйте данные о локации и типе местности при подготовке следующего дня.

2 ШКАЛА ДНЕЙ

Шкала дней отслеживает, сколько дней прошло во время кампании. При завершении дня зачеркните его на шкале дней. Под каждым днем есть «Рекомендуемая погода», которая используется при подготовке к игре (см. «Карты погоды» на стр. 30).

Результаты многих миссий могут меняться в зависимости от того, сколько дней вы потратили на их выполнение, а развитие части сюжета зависит от того, сколько времени прошло.

На 6-м этапе подготовки к игре прочитайте все записи за текущий день. По итогу ваших действий в Долине «Книга приключений» иногда укажет вам написать что-то над определенным днем на шкале дней.

3 МИССИИ

Когда «Книга приключений» дает вам новую миссию, запишите ее название в разделе «Миссии», а в квадрате слева от названия укажите номер текущего дня. Положите карту миссии в окрестности. В некоторых миссиях прогресс отслеживается с помощью ромбов прогресса справа от их названия. При завершении миссии зачеркните ее название (см. «Карты миссий» на стр. 30).

4 НАГРАДЫ

Когда «Книга приключений» выдает вам новую награду, запишите название карты в разделе «Награды». Найдите в своей коллекции все копии этой карты и отложите их в сторону. Теперь они доступны остальным игрокам при подготовке колод (см. «Создание колоды» на стр. 31). Если какой-то эффект предписывает вам получить уже имеющуюся у вас награду, игнорируйте этот эффект.

5 ВАЖНЫЕ СОБЫТИЯ

При принятии решений или на ключевых этапах сюжета в «Книге приключений» может быть указание записать результаты важных событий, чтобы свериться с ними позже. Запишите указанную в «Книге приключений» фразу в разделе «Важные события».

2

EARTHBORNE
РЕЙНДЖЕРЫ
«ДНЕВНИК»

1

Местоположение

Локация _____

Тип местности _____

3

Миссия	День	Название	Прогресс
РЕЙНДЖЕРЫ	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇

3

Миссия	День	Название	Прогресс
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇
	<input type="checkbox"/>	_____	◇◇◇◇

4

НАГРАДЫ

5

ВАЖНЫЕ СОБЫТИЯ

КАРТЫ МИССИЙ

В картах *миссий* отмечены задачи, которые вы должны выполнять, чтобы продвигаться по сюжету.

«Книга приключений» указывает, когда нужно получить новую *миссию*. При получении новой *миссии* запишите ее название в дневнике в разделе «Миссии», а в квадрате слева от названия укажите номер текущего дня. Найдите соответствующую карту *миссии* и положите ее в окрестности. В дневнике справа от каждой линии для *миссии* есть 3 ромба прогресса. В некоторых *миссиях* они используются для отслеживания продвижения по сюжету.

Во время подготовки сверьтесь с дневником и положите карты незавершенных *миссий* в окрестности.



Карты *миссии* работают почти так же, как карты встреч, но обычно не имеют уровня вреда или прогресса. Если карту *миссии* необходимо устранить или сбросить за счет игровых эффектов, верните ее в окрестности. *Миссии* удаляются из игры только после их завершения (или если есть специальное указание в самой *миссии*). Когда *миссия* завершена, зачеркните ее название в дневнике и верните ее карту в коллекцию.

Задача миссии указана на зеленой плашке. Когда указанное там условие выполнено, прочитайте следующий текстовый блок в сюжете *миссии*.

ЦЕЛИ В МИССИЯХ

В некоторых *миссиях* упоминаются **цели**, указанные в скобках – например, «Поиски (Квизи Вос)». Целью становится карта локации или карта встреч, неким образом задействованная в *миссии*. Когда для *миссии* в скобках указывается какая-то цель, найдите указанную карту в своей коллекции и прикрепите к *миссии* взакрытую. *Миссия* проинструктирует вас, как обойтись с этой целью дальше.

КАРТЫ ПОГОДЫ

Карты погоды отражают погоду или необычные атмосферные условия, которые влияют на путешествия. Как и карты *миссий*, карты погоды лежат в окрестностях и работают подобно картам встреч, но чаще всего не имеют уровня вреда или прогресса. Если карту погоды необходимо устранить или сбросить за счет игровых эффектов, просто верните ее в окрестности.



Карты погоды двусторонние, иногда их можно повернуть другой стороной. В этом случае все жетоны ресурсов на карте сохраняются.

ВЫБОР УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ ЗА СЧЕТ ПОГОДЫ

Когда вы выполняете подготовку к новому дню, дневник указывает, какую карту погоды использовать. Однако группы, желающие изменить сложность игры, могут во время подготовки к партии заменить карту погоды на другую, в зависимости от предпочитаемой сложности:

- **Легкий режим** – прекрасная погода.
- **Обычный режим** – ливень.
- **Сложный режим** – шквальный ветер.
- **Экспертный режим** – электротуман.

Примечание: среди «рекомендуемой погоды» в дневнике нет электротумана. Используйте этот режим, только если хотите столкнуться с самым сложным уровнем игры.

СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ

В процессе прохождения кампании ваши колоды рейнджеров развиваются за счет замены стартовых карт новыми, появляющимся по мере продвижения по сюжету. Это наглядное отображение того, как рейнджеры обучаются на собственном опыте и им становится доступно новое улучшенное снаряжение.

Есть 3 способа изменить вашу колоду во время кампании:

ПОСТОЯННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Некоторые игровые эффекты навсегда изменяют вашу колоду. Обычно они позволяют вам заменить 1 карту из своей колоды любой другой картой из стартового списка вашего рейнджера. Такая замена ни при каких обстоятельствах не даст вам 2 копии одной и той же карты. Эти изменения колоды постоянны и не могут быть отменены (разве что вы в процессе игры найдете другой похожий эффект).

ЗАМЕНА КАРТ НА НАГРАДЫ

Если вы завершили день, разбив лагерь, используйте это время, чтобы обновить снаряжение и поразмышлять о полученном опыте (см. «Путешествие» на стр. 14).

Разбив лагерь и устроившись на ночлег, перед началом нового дня вы можете выбрать до 2 копий каждой из полученных группой *наград* и добавить их в свою колоду. За каждую добавленную таким образом карту *награды* вы должны удалить из своей колоды любую карту (кроме карты с признаком *недуг*).

Если удаленная карта – другая награда, верните ее в коллекцию. Если удаленная карта – стартовая карта рейнджера, отложите ее в сторону. Эти **отложенные** карты не являются частью коллекции, и вы можете, разбивая лагерь, заменять свои карты отложенными так же, как и картами наград.

НЕДУГИ

Недуги представляют собой серьезные последствия испытаний, выпавших на долю вашего рейнджера. Основной недуг – это «Тяжелая травма», которая добавляется в вашу колоду, если вы завершаете день из-за получения 3-го ранения.

Карты недуга всегда добавляются к тем 30 картам, которые обычно находятся в колоде рейнджера. Их нельзя заменить на карты наград, обменять у торговцев или удалить каким-либо способом, кроме того, что описан на самой карте недуга.



Решив завершить день и разбить лагерь для ночевки, рейнджер добавляет в свою колоду 2 карты только что полученной награды «Прикосновение Вердессы». Он убирает 1 карту «Зоркий глаз» и 1 карту «Уравновешенность», чтобы освободить место в колоде.

СОЗДАНИЕ РЕЙНДЖЕРА

В начале кампании вы создадите своего собственного рейнджера. Вы соберете все необходимые карты, из которых сложится история о том, кем является ваш персонаж, какой путь становления остался позади и какая подготовка была получена, прежде чем успешно пройденные испытания, обряды и церемонии ознаменовали ваше вступление в ряды рейнджеров.

Если вы начинаете с «Пролога» (см. стр. 9), создание персонажа станет частью прохождения, но если вам хочется без промедления приступить к сюжету, создайте рейнджера нижеописанным способом.

КАРТЫ РЕЙНДЖЕРА

Карты рейнджера разбиты на 5 категорий: личность, квалификация, специализация, недуги и награды. Пока отложите все карты наград и недугов. Их получают при прохождении кампании и не используют при создании рейнджера. При создании персонажа вы будете выбирать между разными наборами, которые состоят из карт квалификации и специализации. Чтобы упростить создание рейнджера, держите каждый набор в отдельной стопке.

Как только вы ознакомитесь с процессом создания колоды, вы сможете создавать колоду в любом понравившемся порядке. Однако в первый раз выполните следующие шаги в указанном ниже порядке.

ВЫБЕРИТЕ ЧЕРТЫ

Восприятие (ВОС)

Умение вашего рейнджера наблюдать за окружающим миром. Показатель его способности анализировать все, что происходит вокруг.

Выносливость (ВЫН)

Сила, ловкость, тренированность вашего рейнджера. Показатель его выдержки и подготовленности к физическим нагрузкам.

Духовность (ДУХ)

Внутренняя сила вашего рейнджера и его осознанность. Показатель его способности к самодисциплине и самообладанию.

Концентрация (КОН)

Способность вашего рейнджера сосредоточиться и вспомнить информацию. Показатель его навыка фокусирования на задаче.



ВЫБЕРИТЕ ЛИЧНОСТЬ

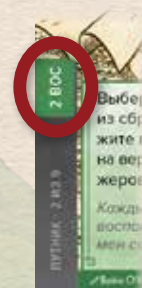
Карты личности отражают особенности характера вашего рейнджера и способы его взаимодействия с окружающим миром.

Выберите 4 уникальные карты из набора личности: по одной карте от каждой из четырех разных черт (восприятие, духовность, выносливость и концентрация) – и добавьте по 2 экземпляра каждой выбранной карты в колоду рейнджера.

Черты – это 4 значения, которые показывают врожденные сильные стороны рейнджера. Все они показаны на одной карте. В игре вам доступно 12 разных карт черт, на каждой из которых значение каждой черты варьируется от 3 (самое высокое значение) до 1 (самое низкое значение). Выберите для своего рейнджера одну из этих карт.

Самое высокое и самое низкое значение черт на вашей карте будут указывать на то, в каком типе испытаний ваш рейнджер изначально будет иметь преимущество. Эти показатели также определяют, какие карты вы можете включить в свою колоду рейнджера.

На левой стороне каждой карты рейнджера указано ее требование к черте. Если значение вашей соответствующей черты равно требованию или превышает его, вы можете включить эту карту в свою колоду; если значение вашей черты ниже требования – эта карта вам недоступна.



ВЫБЕРИТЕ КВАЛИФИКАЦИЮ

Квалификация рейнджера отражает его опыт в предыдущие годы. Вы будете использовать уже имеющиеся у вас навыки и снаряжение. Выберите 1 из 4 наборов квалификации.

- **Ремесленник:** см. стр. 34.
- **Добытчик:** см. стр. 35.
- **Пастух:** см. стр. 36.
- **Путник:** см. стр. 37.

Каждый набор квалификации состоит из 9 уникальных карт. Выберите 5 карт из одного приглянувшегося и положите в свою колоду рейнджера по 2 экземпляра каждой выбранной карты.

ВЫБЕРИТЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИЮ

Специализация рейнджера – это определенная подготовка вашего персонажа. Выберите 1 из 4 наборов специализации.

- **Изобретатель:** см. стр. 38.
- **Примиритель:** см. стр. 40.
- **Разведчик:** см. стр. 42.
- **Форматор:** см. стр. 44.

Каждый набор специализации состоит из 14 уникальных карт. Выберите 5 карт из одного приглянувшегося набора и положите в свою колоду рейнджера по 2 экземпляра каждой выбранной карты.

Кроме того, каждая специализация включает в себя 2 карты роли. Карта роли не входит в колоду, она входит в игру с самого начала партии и обладает особой способностью, которую можно использовать постоянно. Выберите для своего рейнджера 1 карту роли.

РОЛЬ

Роль показывает, на чем вы специализируетесь и какую функцию выполняете в группе рейнджеров. Ваша роль дает вам карту, которая находится в игре с самого начала партии и наделяет вас постоянной способностью, доступной к неоднократному повторному использованию.

ВЫБЕРИТЕ ХОББИ

Последний шаг к созданию рейнджера: выберите хобби – карту, которая отражает его увлечения в свободное от повседневных обязанностей время. Это одна карта, взятая из любого набора специализации или квалификации. Выбранная карта не может быть ролью или иметь признак «Эксперт». Добавьте 2 экземпляра выбранной карты в свою колоду рейнджера.

В первый раз при создании рейнджера выбор карт может оказаться очень непростым, т. к. они практически все в вашем распоряжении. Рекомендуем вам в первой партии выбирать карты из нижеприведенного списка. В скобках рядом с названием карты указано название набора, в котором вы можете её найти:

- «Справочник зверей» (*Изобретатель*);
- «Пограничный датчик» (*Разведчик*);
- «Переводчик намерений» (*Примиритель*);
- «Феррумшерстные сапоги» (*Путник*);
- «Любимое снаряжение» (*Ремесленник*);
- «Отвлекающий свисток» (*Пастух*);
- «Знакомая земля» (*Добытчик*);
- «Фляга с настоем» (*Изобретатель*).

Когда вы закончите сборку колоды, в ней будет 30 карт (по 2 экземпляра каждой из 15 уникальных карт), а также карта роли и карта *черт*. Теперь ваш рейнджер готов к приключениям!



КВАЛИФИКАЦИЯ: РЕМЕСЛЕННИК

В юности вы были ремесленником в одном из поселков Долины. Вы умеете обращаться с инструментами и любите работать руками. Карты ремесленника работают с ключевым словом «Снаряжение» – они увеличивают возможности находящегося в игре *снаряжения*, как вашего, так и других рейнджеров.

ЖИЗНЬ РЕМЕСЛЕННИКА

Ремесленники Долины изготавливают инструменты и обучают работе с ними. Они вручную создают предметы для поселков и учат этому других. Обучение у мастера-ремесленника иногда может длиться до 20 лет. Некоторые ремесленники становятся изобретателями и экспериментируют с новыми технологиями, но большинство предпочитает путь традиции, на стыке разных интересов создавая инструменты, не имеющие себе равных.




1 ВОС **Подходящий инструмент** Момент / Мудрость **1 ВОС**




Выберите рейнджера – он может сбросить 1 свое *снаряжение* из игры, чтобы выбрать и бесплатно ввести в игру *снаряжение* из своей колоды рейнджера.

1 ВЫИ **Отчаянные меры** Момент / Опыт / Оружие **1 ВЫИ**



Сбросьте 1 свое *снаряжение* из игры, чтобы положить на существо число \star , равное количеству жетонов на сбрасываемом *снаряжении*.

2 ВОС **Пояс с карманами** Снаряжение / Одежда **1 ВОС**



Уменьшите значение экипировки своего *снаряжения* в игре на 1, но не ниже 1.

ВОС + Δ (используйте 1 карман): **пошарьте** в поясном кармане, чтобы найти *снаряжение* в своей колоде рейнджера и взять его в руку.

3 КАРМАНА


2 ВЫИ **Шедевр** Прикрепление / Модуль / Эксперт **2 ВЫИ**



Прикрепите к любому *снаряжению* в игре.

Реакция: когда любой рейнджер проходит испытание на целевом *снаряжении*, добавьте 1 усилие.

1 КОН **Энергоячейки** Прикрепление / Модуль / Техника **1 КОН**




Прикрепите к любой *технике* в игре.

При прикреплении «Энергоячеек» положите 3 жетона на целевую карту.

Реакция: при откреплении «Энергоячеек» сбросьте 3 жетона с целевой карты.


1 ДУХ **Любимое снаряжение** Прикрепление / Модуль **1 ДУХ**



Прикрепите к своему *снаряжению* в игре.

Реакция: используя жетон с целевого *снаряжения* в игре, снимите 1 усталость.


2 КОН **Действующая копия** Снаряжение / Инструмент / Техника **2 КОН**



Поверните (используйте 1 заряд): выберите *снаряжение* любого рейнджера в игре и примените его эффект, как будто повернули его и/или использовали жетон с него.

3 ЗАРЯДА

2 ДУХ **Энергопоножи** Снаряжение / Техника / Поддержка **2 ДУХ**



Используйте X буферов: при прохождении испытания ощутите на X меньше усталости от каждой карты между вами и картой, с которой вы взаимодействуете.

3 БУФЕР


КВАЛИФИКАЦИЯ: ДОБЫТЧИК

В юности вы получили множество знаний о растениях Долины. Вы умеете определять любые дикие растения – лекарственные, съедобные или опасные. Карты добытчика работают с картами, чье ключевое слово «Флора» – вы сможете использовать растения в качестве ресурса так, как не способны это делать карты других квалификаций.

ЖИЗНЬ ДОБЫТЧИКА

Добытчики Долины собирают пищу и приносят в поселки любые съедобные фрукты, овощи, грибы, травы, специи и растения, которые только могут найти. Добытчики от природы любознательны, поэтому многие из них становятся разведчиками и первопроходцами, прокладывая дороги там, где еще не ступала нога человека. Они исследуют дикие просторы, бросая вызов неизведанному.


1 ВОС
Садоводство
Прикрепление / Навык / Эксперт
1 ВОС



Найдите в колоде встреч и в сбросе флору и введите ее в игру с прикрепленным «Садоводством».


Для целевой карты флоры уровень **★** повышается на 2.

1 ВЫИ
Знакомая земля
Момент / Опыт
1 ВЫИ




Положите 1 **★** на флору, чтобы положить 3 **▲** на тропу.

1 ВОС
Местная еда
Момент / Опыт / Природа
1 ВОС



Реакция: когда любой рейнджер проходит испытание, он может положить 1 **★** на флору, чтобы уклониться от всех существ в зоне с этой флорой.


2 ВЫИ
Карбоновая лопатка
Снаряжение / Инструмент / Оружие
2 ВЫИ



ДУХ + **▲**: **ухаживайте** за местными растениями, чтобы положить на флору или сбросить с нее число **★**, равное количеству своих усилий.

ВЫИ + **⚡**: **нанесите [2] удар садовым инструментом**, чтобы положить 1 **★** на существо за каждые 2 усилия. При неудаче получите 1 ранение.

2 ВОС
Споры игловика
Прикрепление / Природа
2 ВОС




Прикрепите к снаряжению любого рейнджера в игре.

Реакция: положив на существо **★** с помощью целевого снаряжения, поверните это существо и прикрепите к нему эти «Споры игловика».

Целевое существо получает признак флоры.


1 КОН
Тайный сад
Прикрепление / Природа
1 КОН



Прикрепите к объекту.


Целевой объект получает признак флоры.

1 ДУХ
Природное изобилие
Момент / Опыт / Природа
1 ДУХ



Все рейнджеры могут положить 1 **★** на флору, чтобы снять 1 усталость и получить 1 энергию любого типа. Когда вы таким образом кладете **★** на флору, вы не можете превысить ее уровень **★**.

2 КОН
Заварочный набор
Снаряжение / Еда
2 КОН



Реакция: после того как вы положили 1+ **★** на флору, можете положить на «Заварочный набор» 1 траву.

Поверните (используйте 1 траву): выберите рейнджера – он получает 1 энергию любого типа.

2 ДУХ
Электростатическое сито
Снаряжение / Инструмент / Еда
2 ДУХ



Реакция: после того как вы положили 1+ **★** на флору, можете положить 1 горсть на «Электростатическое сито».

Поверните (используйте 1 горсть): выберите рейнджера – он снимает 2 усталости.


КВАЛИФИКАЦИЯ: ПАСТУХ

В юности вы пасли стадо феррумшерстных овец на юго-западных холмистых лугах Долины. Вам всегда нравились домашние и дикие животные. Карты пастухов обычно влияют на существ, и помогают взаимодействовать с хищниками, умирив их без использования силы.

ЖИЗНЬ ПАСТУХА


Пастухи Долины приглядывают за стадами феррумшерстных овец на травянистых холмах у поселка Луга. Пастушьи традиции обитателей Долины имеют долгую и легендарную историю. Разведением и выпасом овец пастухи занимались задолго до начала освоения Долины. За годы, проведенные в одиночестве, ничто не отвлекало пастухов от размышлений о природе бытия. Поэтому, независимо от выбранного ими пути, пастухи, рассмотрев все варианты, полностью посвящают себя выбранному делу.

1 ВОС Всегда начеку Момент / Мудрость **0** ВОС



Реакция: во время отдыха поверните число существ, равное количеству ВОС в своем запасе энергии.

2 ВОС Ястреб Рири Существо / Спутник / Птица **2** ВОС



Дружелюбный. Постоянный. Уникальный.

Поверните: положите 1 **★** на существо в той же зоне, что и «Ястреб Рири».

ВОС + ▲: изучите тропу с высоты, чтобы разведать число карт встреч, равное количеству усилий. Затем возьмите 1 карту встреч.

1 ВЫИ Легкий толчок Момент / Опыт **1** ВЫИ




Все рейнджеры могут сбросить 1 **▲** с существа поблизости от себя, чтобы переместить его.

2 ВЫИ Возвращение домой Момент / Опыт **2** ВЫИ



Перенесите все **▲** с существа на объект.

1 ДУХ Целебное прикосновение Момент / Навык / Поддержка **1** ДУХ

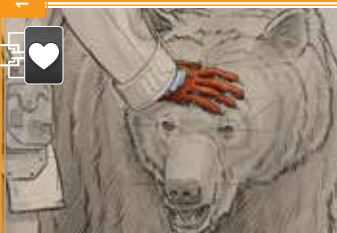


Выберите одно:

Сбросьте 1 **★** с существа, чтобы положить на него 3 **▲**.

Вылечите 1 ранение любого из рейнджеров на ваш выбор.

1 ДУХ Успокаивающее влияние Прикрепление / Навык **1** ДУХ

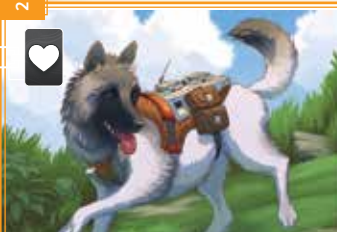


Прикрепите к хищнику.

Целевая карта теряет признак хищника.

Реакция: до выполнения эффекта вызова на целевой карте можете сбросить с нее 2 **▲**, чтобы отменить этот эффект.

2 ДУХ Пастуший пес Ору Существо / Спутник / Зверь / Эксперт **2** ДУХ



Дружелюбный. Постоянный. Уникальный.

Поверните: переместите существо и положите 2 **▲** на него.


ВЫИ + ♥: почешите своего пса за ухом, чтобы развернуть «Пастушьего пса Ору» и снять 1 усталость.

1 КОН Отвлекающий свисток Снаряжение / Инструмент / Поддержка **1** КОН



Поверните (используйте 1 свист): когда любой рейнджер должен получить ранение от хищника или положить **★** на существо из-за хищника, отмените этот эффект.

2 КОН Глубокое понимание Момент / Мудрость **2** КОН



Выберите существо и перенесите с него жетоны **▲** на все другие карты в игре (не более 1 **▲** на карту).

КВАЛИФИКАЦИЯ: ПУТНИК

В юности вы на своих двоих исходили все тропы, ведущие от поселка к поселку Долины, или даже путешествовали за ее пределами. Вы чувствуете себя как дома, только когда вы в пути. Чаще всего карты путников используются для того, чтобы максимально эффективно разыгрывать карты *моментов*.

ЖИЗНЬ ПУТНИКА

Путники в Долине разносят товары и материалы по поселкам и делятся важной информацией с другими путешественниками. Жители Долины почти не бывают за пределами родного поселка, поэтому путники помогают людям из разных мест общаться друг с другом. Благодаря общительности некоторые путники становятся примирителями. Другие становятся разведчиками или даже форматерами, выбирая путь открытости и познания.

1 КОН	Медальон отзвук	Снаряжение / Техника / Эксперт	1 КОН
		При розыгрыше «Медальона отзвук» прикрепите к нему <i>момент</i> из руки.	2 ОТЗВУКА
Поверните (используйте 1 отзвук): сыграйте прикрепленный <i>момент</i> , как будто он у вас в руке. Он останется прикрепленным к «Медальону отзвук», а не сбрасывается.			

1 ВОС	Зоркий глаз	Момент / Навык	1 ВОС
		Разведайте 3 карты встреч. <i>Посмотрите 3 верхние карты, верните их на верх колоды или под нее в любом порядке.</i> Затем возьмите 1 карту встреч.	

1 КОН	Приятное воспоминание	Момент / Навык	X КОН
		Сыграйте любой <i>момент</i> из своего сброса, не тратя на него энергию (при этом X будет равен стоимости выбранного вами <i>момента</i>).	
«Приятное воспоминание» можно разыграть в указанное в выбранном <i>моменте</i> время.			

2 ВОС	Память пройденных дорог	Момент / Опыт	2 ВОС
		Выберите до 4 <i>моментов</i> или <i>качеств</i> из сброса любых рейнджеров. Положите выбранные карты <i>взакрытую</i> на верх колод усталости тех же рейнджеров.	

2 КОН	Мультитул	Снаряжение / Инструмент / Техника	2 КОН
		Поверните (используйте 1 заряд): потратьте 1 энергию, чтобы получить 1 энергию любого типа.	3 ЗАРЯДА

1 ВЫН	Странник	Качество / Врожденное	
		Это <i>качество</i> можно добавлять к усилиям только при взаимодействии с <i>тропой</i> .	

1 ДУХ	Феррумшерстные сапоги	Снаряжение / Одежда	1 ДУХ
		Уникальные. Реакция: после розыгрыша <i>момента</i> снимите 1 усталость.	

2 ВЫН	Походный перекус	Снаряжение / Еда / Поддержка	2 ВЫН
		Поверните (используйте 1 порцию): выберите рейнджера – он снимает с себя усталость, равную количеству ВЫН в своем запасе энергии.	2 ПОРЦИИ

2 ДУХ	Подушка для медитации	Снаряжение / Поддержка	2 ДУХ
		КОН + ♥ (используйте 1 сеанс): помедитируйте в <i>путешествии</i> , чтобы замешать число карт, равное количеству усилий, из колоды усталости в колоду рейнджера.	3 СЕАНСА

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

Изобретатели – это те из мастеров-ремесленников, что, сочетая в себе навыки инженеров с даром художников-визионеров, посвятили свою жизнь поиску знаний. Они не только изучают технологии прошлого, но и новаторски внедряют экспериментальные технологии сегодняшнего дня. Соответственно, карты изобретателя – это в первую очередь *снаряжение и прикреплёния*, которые, как правило, на голову выше тех, что имеются у других.

ЖИЗНЬ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ

Изобретатели Долины отвечают за придумывание и воплощение новых технологий, которые затем становятся доступными для всего сообщества. Занимаются они также и совершенствованием электрогенераторов и системы водоснабжения.

Чтобы стать изобретателем, нужно сперва побывать в подмастерьях. Все величайшие изобретатели Долины проходили обучение в Шпиле, у старейшины Моры Орлин. Она учила их управлять Карбоновой

кузней и создавать все, что угодно – от простых инструментов и строительных материалов до сложных устройств, поражающих воображение.

Хотя большую часть времени изобретатели сидят в мастерской, немало часов они проводят и на природе, испытывая свои творения. Например, изобретатель Бен Амон, разработавший и сконструировавший механизированный планер «Стриж», целыми днями летает на этом замечательном аппарате с одного края Долины на другой.

Каждый полет дает ему понимание, как улучшить характеристики и дальность полета планера. А еще, как он любит говорить, «это так забавно».

Изобретатели, ставшие рейнджерами, получают доступ к хорошо оборудованным мастерским на станции Одинокое Дерево. Иногда во время патрулирования обнаруживаются древние руины, и изобретатели с огромным интересом их исследуют. В руинах часто можно найти древние образцы эстийских технологий, которые находятся там уже сотни лет.



Выдающийся инженер

Роль

Поверните: разверните любую технику.

Мастер на все руки

Роль

Поверните: потратьте 1 энергию, чтобы положить 1 жетон на любую технику.

1 ВОС **Справочник зверей** Снаряжение / Книга / Техника **1 ВОС**



4 ДОСЬЕ

Поверните (используйте 1 досье): когда любой рейнджер проходит испытание «Увернитесь», добавьте 1 усилие.

1 КОН **Фляга с настоем** Снаряжение / Инструмент / Техника **1 КОН**




3 ГЛОТКА

При розыгрыше «Фляги с настоем» выберите **черту** (положите сюда запасной жетон энергии как памятку).

Поверните (используйте 1 глоток): получите 1 энергию, совпадающую с выбранной чертой.

2 ВОС **Карбоновый трос** Прикрепление / Инструмент / Техника **2 ВОС**



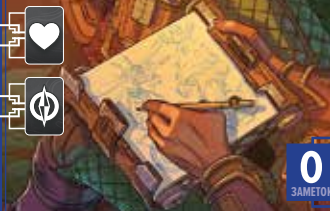
3 ОТРЕЗКА

Прикрепите к хищнику.

Используйте 1 отрезок: когда целевой хищник должен быть развернут, он остается повернутым.

ВЫН + [символ]: ведите животное, чтобы переместить целевого хищника.

2 КОН **Блокнот для заметок** Снаряжение / Книга / Техника **2 КОН**



0 ЗАМЕТОК

Реакция: после устранения карты встреч положите на «Блокнот для заметок» 1 заметку.

Используйте 1 заметку: когда любой рейнджер взаимодействует с объектом, добавьте 1 усилие.

3 ВОС **Дневной зуммер** Снаряжение / Техника **1 ВОС**



1 ЗАРЯД

Сбросьте «Дневной зуммер», чтобы повернуть число существ, равное количеству зарядов на нем.

Реакция: после успешного прохождения испытания «Увернитесь» положите 1 заряд на «Дневной зуммер».


3 КОН **Треккинговые палки** Снаряжение / Инструмент / Техника **2 КОН**



3 ЗАРЯДА

Поверните (используйте 1 заряд): когда вы проходите испытание «Переместитесь», используйте **КОН** вместо **ВЫН**.

1 ВЫН **Путевые метки** Прикрепление / Инструмент **1 ВЫН**




Прикрепите к локации или объекту.

Целевая карта получает признак тропы.


Реакция: когда на целевую тропу добавляют 1+ [символ], увеличьте количество добавленных [символ] на 1.

1 ДУХ **Как рыба в воде** Момент / Мудрость **1 ДУХ**



Реакция: после успешного испытания «Увернитесь» поверните 1 дополнительное существо.

2 ВЫН **Паутинные перчатки** Снаряжение / Одежда / Техника **2 ВЫН**




2 ЗАРЯДА

В свой ход можете игнорировать ключевое слово «Преграда».

ВЫН + [символ] (используйте 1 заряд): проберитесь через препятствия на пути с ловкостью паука, чтобы переместить свой [символ] на преграду.

2 ДУХ **Камуфляжный плащ** Снаряжение / Одежда / Техника **2 ДУХ**



3 ЗАРЯДА

Используйте 1 заряд: когда вы должны испытать 1+ усталость от карты встреч, уменьшите усталость до 0.


3 ВЫН **Кистевой дротикомет** Снаряжение / Техника / Оружие **2 ВЫН**



3 ДРОТИКА

КОН + [символ] (используйте 1 дротик): выстрелите дротиком, чтобы положить на существо число [символ], равное количеству усилий. Независимо от успеха или неудачи уклонитесь от всех карт между вами и этим существом.

3 ДУХ **Тщательная подготовка** Момент / Опыт **1 ДУХ**



Реакция: вместо того чтобы испытать 1+ усталость, рейнджер снимает столько же усталости.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ПРИМИРИТЕЛЬ

Задолго до того, как стать рейнджером, вы приняли решение помогать всем нуждающимся, от мала до велика. Вы, как прирожденный примиритель, являетесь посредником и защитником для обитателей Долины, поскольку за долгие годы у вас с ними сложилась глубокая связь. Карты примирителя специализируются на установлении контактов с жителями, которых вы защищаете от хищников, а также на путешествиях по обитаемым районам Долины.

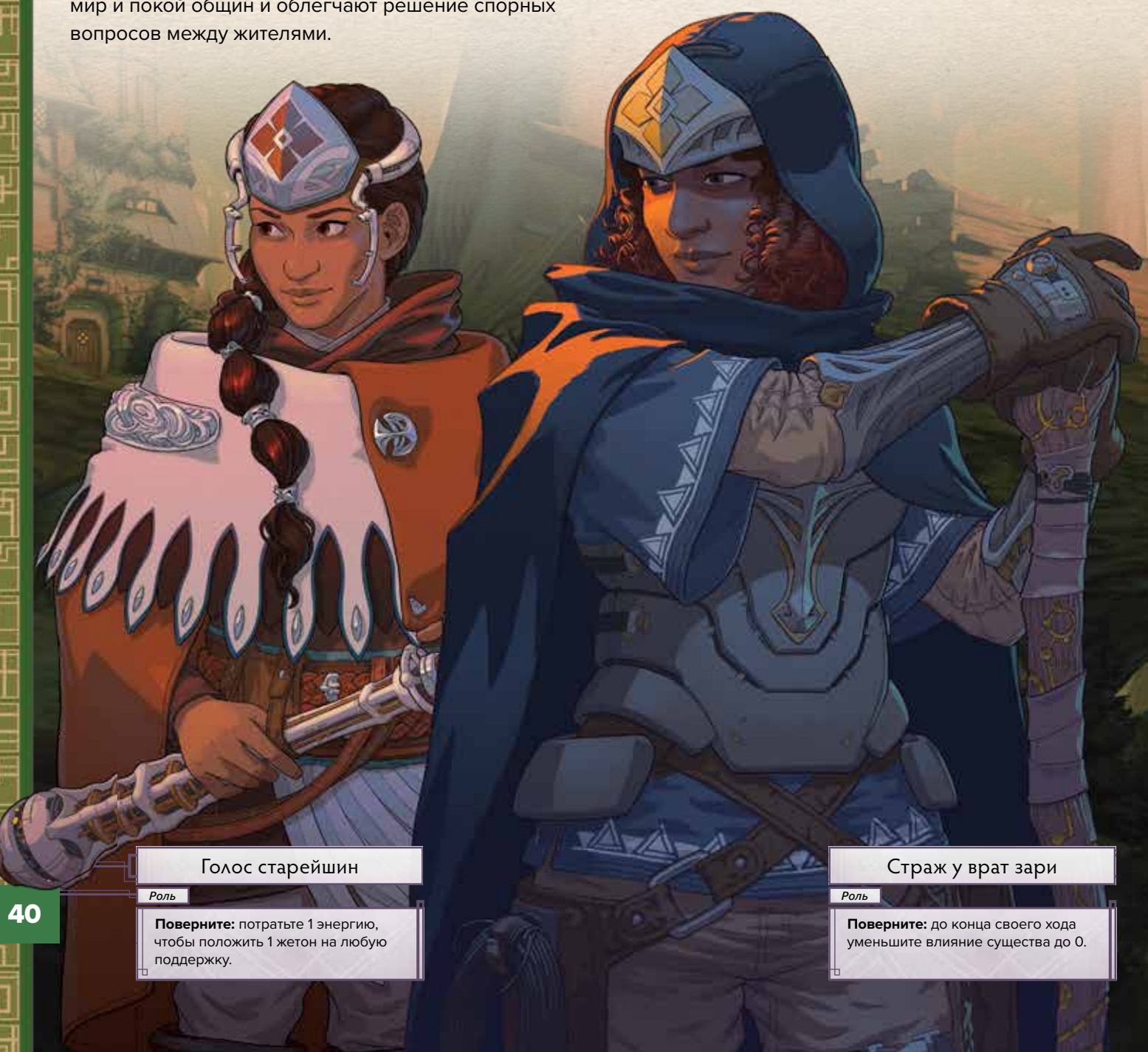
ЖИЗНЬ ПРИМИРИТЕЛЯ

Бывает, что даже в таком идиллическом месте, как Долина, возникают конфликты. Иногда их невозможно разрешить без помощи беспристрастного посредника – примирителя. Примирители Долины поддерживают мир и покой общин и облегчают решение спорных вопросов между жителями.

Примирители работают бок о бок со старейшинами, внимая их мудрости и используя ее, когда это необходимо. Обычно примиритель раз в неделю встречается со старейшинами, чтобы обсудить важные события и придумать, как помочь, если кто-то из жителей попал в затруднительную ситуацию.

Кроме того, примирители служат защитниками. Если рядом с поселком был замечен хищник, они выходят ему навстречу, чтобы убедить найти другое место для охоты или ударить колотушкой. Оба метода одинаково эффективны.

Примирители, ставшие рейнджерами, хорошо экипированы, ведь у них уже есть многолетний опыт оказания помощи нуждающимся.



Голос старейшин

Роль

Поверните: потратьте 1 энергию, чтобы положить 1 жетон на любую поддержку.

Страж у врат зари

Роль

Поверните: до конца своего хода уменьшите влияние существа до 0.


1 ВОС Исследованный край *Прикрепление / Опыт / Поддержка* **1 ВОС**



Прикрепите к объекту.
Уменьшите влияние целевого объекта на 1 за каждую метку на «Исследованном крае».

1 МЕТКА


1 КОН Переводчик намерений *Снаряжение / Техника / Поддержка* **1 КОН**



3 ЗАРЯДА

Поверните (используйте 1 заряд): когда любой рейнджер проходит испытание «Контактируйте», приложите 1 усилие.


2 ВОС Транквиловушки *Прикрепление / Поддержка* **2 ВОС**



Прикрепите к существу.
Уменьшите влияние целевого существа на 1 за каждую ловушку на «Транквиловушках».


1 ЛОВУШКА

2 КОН Защита *Момент / Опыт* **0 КОН**




Реакция: когда любой рейнджер должен получить ранение или когда на существо нужно положить \star , отмените этот эффект. Получите 1 ранение.

3 ВОС Единство с природой *Момент / Мудрость* **3 ВОС**



До конца следующего хода уменьшите влияние всех карт в игре до 0.


3 КОН Эмпатический страж *Прикрепление / Техника / Поддержка* **3 КОН**



2 ТРЕВОГИ


Прикрепите к существу.
Используйте 1 тревогу: когда должен сработать эффект вызова целевого существа, отмените его.

1 ВЫИ Следуй по стопам *Момент / Навык* **1 ВЫИ**



Реакция: после успешного испытания «Контактируйте» положите на объект число \blacktriangle , равное количеству своих усилий. Это дополнение к стандартному эффекту испытания.

1 ДУХ Учение предков *Момент / Мудрость* **1 ДУХ**



Поверните существо. Затем положите на него число \blacktriangle , равное количеству повернутых существ поблизости от вас.


2 ВЫИ Колотушка Орлин *Снаряжение / Техника / Оружие* **1 ВЫИ**



3 УДАРА

ВЫИ + \blacktriangle (используйте 1 удар): ударьте [2] импульсом кинетической энергии, чтобы положить 1 \star на существо и повернуть его. При неудаче уберите 1 \blacktriangle с этого существа. Если не можете убрать, испытайте усталость.


2 ДУХ Хорек Покодо *Существо / Спутник / Зверь* **2 ДУХ**



Дружелюбный. Постоянный. Уникальный.
Поверните: сбросьте 1 \blacktriangle с «Хорька Покодо», чтобы положить 1 жетон на поддержку и 2 \blacktriangle на другое существо.

1
1

3 ВЫИ Слежение *Прикрепление / Навык / Поддержка* **3 ВЫИ**



Прикрепите к существу.
Реакция: после срабатывания эффекта вызова на целевом существе положите на «Слежение» 1 след.
Используйте 1 след: когда любой рейнджер проходит испытание, приложите 1 усилие.

3 СЛЕДА

3 ДУХ Близкий друг *Прикрепление / Опыт / Эксперт* **1 ДУХ**



Найдите в колоде встреч и в сбросе человека и введите его в игру, прикрепив «Близкого друга».
Реакция: когда целевая карта человека устранена, переместите \blacktriangle с нее на карты других существ, распределив по своему усмотрению.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: РАЗВЕДЧИК

Жители Долины – прирожденные разведчики, но вас тяга к исследованиям сделала настоящим знатоком дикой природы. Никакие секреты и тайны Долины не скроются от вас. Вы провели много лет, бродя по неизведанным землям в поисках ресурсов для жителей Долины. Вы умеете прокладывать новые тропы и преодолевать любые препятствия, стоящие на пути. Карты разведчиков нужны, чтобы быстро накапливать жетоны прогресса на *объектах* и *локациях*, разведывать колоду встреч и быстро перемещаться по карте Долины.

ЖИЗНЬ РАЗВЕДЧИКА

Разведчиков Долины зовут, когда требуется, чтобы кто-то отправился в дикую местность.

Обычному жителю долины небезопасно уходить слишком далеко от поселка, но иногда это бывает необходимо. Саму Долину так никогда и не обнаружили бы, если бы не разведчики. Именно они составили ее первые карты, и благодаря им появились поселки Ветви, Белое Небо, Луга и Пропасьт.

Разведчики проложили большинство главных дорог в Долине и продолжают искать новые, более эффективные маршруты.

Разведчики, которые решили стать рейнджерами, продолжают заниматься любимым делом. Чем больше рейнджеры узнают о том, что существует за пределами цивилизации, тем лучше они смогут обеспечить благополучие тех, кого поклялись защищать.



Неутомимый искатель

Роль


Поверните: проходя испытание, уклонитесь от 1 карты.

Непревзойденный следопыт

Роль


Поверните: положите свой **♦** на объект. Этот объект вызывает у вас усталость.

1 ВОС Лист на ветру Момент / Навык **1** ВОС



Реакция: когда вы проходите испытание «Переместитесь», уклонитесь от не более чем 3 карт.

1 КОН Фоноскопы Снаряжение / Одежда / Техника **1** КОН



Поверните: когда любой рейнджер разведывает карты, увеличьте их количество на 1.

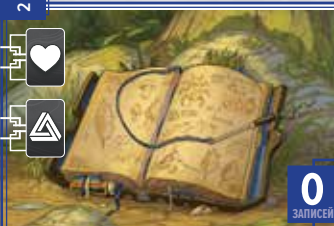
2 ВОС Очки с гидролинзой Снаряжение / Одежда / Техника **2** ВОС



ВОС + ⚠ (используйте 1 каплю): проясните свой взгляд на окружающий мир, чтобы разведать число карт встреч, равное количеству своих усилий. Затем возьмите 1 карту встреч.

3 КАПЛИ

2 КОН Полевой дневник Снаряжение / Книга **1** КОН



Реакция: во время отдыха добавьте число записей, равное количеству **КОН** в своем запасе энергии.

Используйте 1 запись: когда любой рейнджер взаимодействует с объектом, добавьте 1 усилие.

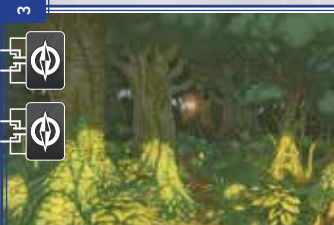
0 ЗАПИСЕЙ

3 ВОС Поделись тайнами Долины Момент / Мудрость **3** ВОС



Поверните все преграды. Испытайте усталость, равную количеству повернутых таким образом преград.

3 КОН Скрытая тропа Объект / Тропа **3** КОН




Реакция: если «Скрытая тропа» прикреплена к локации, во время путешествия можно пропустить ближайшую локацию и прийти в следующую за ней. При сборке колоды встреч используйте набор с типом местности выбранной локацией.

Устранение ⚠: прикрепите «Скрытую тропу» к локации.

0 **3Р**


1 ВЫИ Пограничный датчик Снаряжение / Техника **1** ВЫИ



Поверните (используйте 1 датчик): когда любой рейнджер проходит испытание «Переместитесь», добавьте 1 усилие.

4 ДАТЧИКА

1 ДУХ Иди со мной Момент / Опыт **1** ДУХ



Реакция: после успешного испытания «Переместитесь» положите на существо число ⚠, равное количеству своих усилий. Это дополнение к стандартному эффекту испытания.

2 ВЫИ Походный посох Орлин Снаряжение / Инструмент / Техника / Оружие **2** ВЫИ

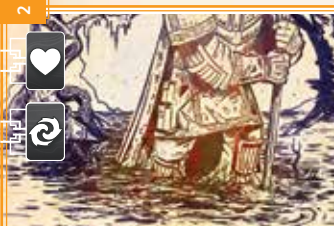


Поверните (используйте 1 шаг): положите 1 ⚠ на тропу.

ВЫИ + ⚡: нанесите [2] удар походным посохом, чтобы положить 1 ⚡ на существо за каждые 2 усилия. При неудаче получите 1 ранение.


3 ШАГА

2 ДУХ Второе дыхание Момент / Навык **2** ДУХ




Реакция: проходя испытание, сбросьте из своей колоды усталости любое количество карт, чтобы за каждые 2 карты, сброшенные таким образом, добавить по 1 усилию.

3 ВЫИ Подручные средства Момент / Опыт / Оружие **3** ВЫИ



Сбросьте любое количество ⚠ с тропы, чтобы положить такое же количество ⚡ на существо.

3 ДУХ Убаюканный Землей Момент / Мудрость **3** ДУХ



Выберите тропу. Снимите усталость, равную количеству ⚠ на этой тропе. Вы можете выбрать рейнджеров и распределить это снятие усталости между ними.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ФОРМАТОР

Давным-давно вы пришли по осыпающейся лестнице в монастырь на вершине Слепого пика, где после десятилетий обучения и практики в Парящей башне научились концентрировать волю и изменять реальность с помощью проводника – удивительной современной технологии, доступной только самым дисциплинированным и сознательным. Для использования карт форматора необходимо добавить в свою колоду специальное *снаряжение* – **проводник**. Благодаря ему форматор использует свои впечатляющие способности для совершения действий, обычно недоступных никому другому.

ЖИЗНЬ ФОРМАТОРА

Форматоры занимают в обществе особое место. Все форматоры учатся в монастыре на вершине Слепого пика, но некоторые из них не завершают обучение. Чаще всего они уходят в отшельники и живут в уединении

в отдаленных и негостеприимных местах, размышляя о великих тайнах Вселенной и ведя глубоко осознанную жизнь.

Те немногие, кто возвращается в свои общины, пользуются большим уважением, ведь для того, чтобы заслужить право изменять саму ткань реальности, форматор должен проявить огромную самодисциплину и мудрость. Потому-то форматоры часто выступают в роли советников для примирителей и старейшин.

Иногда из монастыря выходят в мир целые группы форматоров, совершающие удивительные подвиги, на которые уходят годы - например, они сплели из вечнодеревьев поселок Ветви, а из камней, вздыбленных из-под земли, соткали Кружевной мост.

Форматоры редко становятся рейнджерами, но те, кто все же им стал, – одни из самых одаренных людей в Долине.



Виртуоз Парящей башни

Роль

Поверните: выберите явление в своем сбросе и возьмите в руку.

Адепт Первого Идеала

Роль

Поверните: разведайте 1 карту вызова.

1 ВОС **Ловушка из корней** *Прикрепление / Явление / Природа* **1 ВОС**



Явление. Для розыгрыша явления сбросьте 1 жетон с проводника.

Прикрепите к объекту и положите 2 **▲** на него.

Реакция: когда любой рейнджер пройдет испытание, он может сбросить 1+ **▲** с целевого объекта, чтобы уклониться от такого же количества карт в той же зоне.

1 ДУХ **Гармонизация** *Прикрепление / Явление* **1 ДУХ**




Явление. Для розыгрыша явления сбросьте 1 жетон с проводника.

Прикрепите к существу поблизости от любого рейнджера.

Реакция: после срабатывания эффекта вызова на целевом существе рейнджер, разыгравший «Гармонизацию», получает 1 энергию любого типа.

2 ВОС **Небесный хлыст** *Момент / Явление / Оружие* **0 ВОС**



Явление. Для розыгрыша явления сбросьте 1 жетон с проводника.

ВОС + ♻️: хлестните вихрем воды и ветра, чтобы положить на существо число **★**, равное количеству своих усилий, затем поверните это существо.

2 ДУХ **Взгляд сквозь циклы** *Момент / Явление* **2 ДУХ**



Явление. Для розыгрыша явления сбросьте 1 жетон с проводника.

Выберите существо в игре и замешайте его в колоду встреч. Затем найдите существо в колоде встреч и в сбросе и введите его в игру.

3 ВОС **Посох Солнца** *Снаряжение / Проводник / Эксперт* **3 ВОС**



Проводник. Подготовка.

Реакция: после перемешивания колоды вызова положите 1 блик на «Посох Солнца».

Поверните (используйте X бликов): разведайте X карт встреч.

3 ДУХ **Скипетр гармонии** *Снаряжение / Проводник / Эксперт* **3 ДУХ**



Проводник. Подготовка.

Реакция: после прохождения испытания без срабатывания эффектов вызова положите 1 песню на «Скипетр гармонии».

Поверните (используйте X песен): положите X **▲** на существо.


1 ВЫИ **Чего не должно было быть** *Момент / Явление* **1 ВЫИ**



Явление.

Реакция: когда во время испытания нужно взять карту вызова, берите и сбрасывайте их, пока не найдете карту с задействованной чертой +1. Используйте эту карту во время этого испытания и испытайте усталость, равную количеству сброшенных таким образом карт.


1 КОН **Поток жизни** *Момент / Явление* **1 КОН**



Явление. Для розыгрыша явления сбросьте 1 жетон с проводника.

Реакция: когда любой рейнджер во время испытания открывает карту вызова, выберите, какой модификатор на ней использовать. Затем выберите дополнительную иконку вызова для этого испытания.


2 ВЫИ **Власть над материей** *Момент / Явление* **2 ВЫИ**



Явление. Для розыгрыша явления сбросьте 1 жетон с проводника.

Положите по 1 **▲** на все объекты и локации. Затем можете перераспределить любое количество **▲** между этими картами.

2 КОН **Линза новичка** *Снаряжение / Техника* **2 КОН**



Реакция: после прохождения испытания с использованием 1+ явления получите 1 **КОН**.

Реакция: во время отдыха, если у вас в запасе энергии 1+ **КОН**, разведайте 1 карту вызова.

3 ВЫИ **Посох странника** *Снаряжение / Проводник / Эксперт* **3 ВЫИ**




Проводник. Подготовка.

Реакция: после успешного испытания «Переместитесь» положите 1 шаг на «Посох странника».

Поверните (используйте X шагов): положите X **▲** на тропу.

3 КОН **Жезл облаков** *Снаряжение / Проводник / Эксперт* **3 КОН**



Проводник. Подготовка.

Реакция: перед взятием карты вызова назовите иконку вызова. Если эта иконка есть на взятой карте, положите 1 видение на «Жезл облаков».

Поверните (используйте X видений): разведайте X карт любого рейнджера.

ЛИЧНОСТЬ

Личность рейнджера определяет его способы взаимодействия с окружающим миром. Во время игры спросите себя: «Что бы сделал мой рейнджер в этой ситуации?» Наверняка, если бы вы были в такой ситуации, вы бы поступили по-другому. Если вам нравится отыгрыш, принятие решений с оглядкой на личность рейнджера будет очень увлекательным.

Карты из набора личности – это карты качеств, которые во время испытания можно сбрасывать, чтобы использовать их символы подхода. С помощью карт

личности можно уравнивать количество разных символов подхода в своей колоде или, наоборот, увеличить количество определенных символов.

Если вам важна ролевая составляющая игры, можно взять карты личности, совпадающие с выбранной темой. Ну а если вы берете карты просто потому, что вам нравится их название или дополнительный художественный текст, – это тоже абсолютно правильный выбор.



УКАЗАТЕЛЬ

А

Активный 17, 22

Б

Берег озера 15

Болото 15

В

В игре 23

Важные события 29

Ведущий рейнджер 10

Взаимодействовать 12

Взакрытую 22

Восприятие 32

В открытую 22

Вред 18

Время срабатывания эффекта 23

Вызывает усталость 20

Выносливость 32

Г

Горный перевал 15

Д

День 7, 29

Дневник 29

До 23

Добытчик 33, 35

Дружелюбный 26

Духовность 32

Ж

Жетон рейнджера 18

Жетоны 13

З

Завершение дня 21

Замена карт 10

Замешать 17

Засада 26

Значение экипировки 13

Зона игрока 9

И

Изобретатель 33, 38

Использовать 13

Испытание 16

К

Кампания 28

Карты встреч 12, 24

Карта Долины 14

Карты рейнджера 32

Качество 13

Квалификация 33

Ключевая локация 15

Ключевые слова 26

Когда 23

Коллекция 28

Колода вызова 8, 17

Концентрация 32

Л

Лес 15

Лист дневника 29

Личность 32, 46

М

Миссия 24, 30

Момент 13

Н

Награда 31

Найдите 23

Недуг 31

Неконтактный 26

Неудача 17

О

Обновление 15

Общие жетоны 13

Объект 12, 13

Окрестности 9

Отдых 13

Отложенные карты 31

П

Пастбище 15

Пастух 33, 36

Переместите 23

По пути 9, 12

Поблизости 9, 12

Поверните 22

Погода 30

Подготовка к игре 10

Подготовка к новому дню 27

Подготовка локации 15

После 23

Постоянный 27

Преграда 27

Прикрепите 22

Прикрепление 13

Приложите усилия 16

Примиритель 33, 40

Проводник 26

Прогресс 18

Путешествие 14

Путник 33, 37

Путь 14

Р

Разбить лагерь 14

Разведайте 23

Разведчик 33, 42

Разверните 22

Ранения 23

Раунд 12

Реакция 13

Режим кампании 28

Река 15

Реликтовый лес 15

Ремесленник 33, 34

Розыгрыш карты 13

Роль 33

С

Сборка колоды встреч 15

Сбросьте 22

Символ подхода 16

Снаряжение 13

Снять усталость 20

Специализация 33

Стандартное испытание 12

Структура карт рейнджера 25

Существо 12, 13

Сюжетный блок 12, 15, 22, 28

Т

Тип местности 15

У

Уклонитесь 22

Уникальный 27

Уровень прогресса на карте 18

Уровень прогресса на локации 14

Усилие 16

Успех 17

Усталость 20

Устранить 18

Утомляющий 26

Ущелье 15

Ф

Форматор 33, 44

Х

Хобби 33

Ход игры 12

Хранение коллекции 28

Ц

Цель 30

Ч

Черта 32

Э

Энергия 13

Эффект на карте вызова 17

Я

Явление 26

СИМВОЛЫ И ИКОНКИ





ЧЕРТЫ

стр. 32

- ВОС** Восприятие
- КОН** Концентрация
- ВЫН** Выносливость
- ДУХ** Духовность


ПОДХОДЫ

стр. 48





-  Контакт
-  Конфликт
-  Разведка
-  Интеллект

ЭФФЕКТЫ ВЫЗОВА

стр. 17




-  Солнце
-  Гора
-  Герб

ИКОНКИ


-  Замешать
стр. 17
-  Количество рейнджеров
стр. 23
-  Сюжетный блок
стр. 28
-  Условие выполнения
стр. 17

ЖЕТОНЫ

стр. 18

-  Прогресс
-  Вред
-  Жетон рейнджера

НАПОМИНАНИЯ

- Если указано «поблизости», имеется в виду зона близости от того рейнджера, который применяет данный эффект, если не указано иное.
- При получении ранения сбросьте все карты из колоды усталости.
- Во время отдыха получите 1 усталость за каждое имеющееся у вас ранение.
- Чтобы сделать 2-й ход подряд, вы должны повернуть свою карту роли, если остальные рейнджеры в этом раунде еще не отдыхают.
- Каждый жетон другого рейнджера (кроме вас) на карте, с которой вы взаимодействуете, требует 1 дополнительного усилия при прохождении испытания этой карты.
- Повернутые карты не вызывают усталости.
- Если какая-то часть способности не может быть использована, примените те части способности, которые возможны. Исключение – способности после символа 

СТРУКТУРА РАУНДА

стр. 12

1. КАРТЫ ВСТРЕЧ

Каждый рейнджер берет карту встреч.

2. ДЕЙСТВИЯ РЕЙНДЖЕРОВ

Рейнджеры выполняют действия, пока все не выберут отдых. В свой ход каждый рейнджер выбирает что-то одно:

- розыгрыш карты,
- прохождение испытания,
- отдых.

3. ПУТЕШЕСТВИЕ

Если прогресс локации равен требуемому уровню или больше, можно путешествовать. Во время путешествия очистите общую игровую область, выберите новую локацию и соберите для нее колоду встреч.

4. ОБНОВЛЕНИЕ

Разверните все карты. Каждый рейнджер восстанавливает всю энергию и берет 1 карту рейнджера.

ИСПЫТАНИЯ

стр. 16

1. ВЫБЕРИТЕ ИСПЫТАНИЕ

Выберите, какое испытание будете проходить. Все карты между вами и картой с испытанием вызывают усталость.

2. ПРИЛОЖИТЕ УСИЛИЯ

Для прохождения испытания приложите энергию, символы подхода и усилия от других эффектов.

3. ПРИМЕНИТЕ МОДИФИКАТОРЫ

Возьмите карту вызова. Примените ее модификатор и другие модификаторы к своим усилиям.

4. ОПРЕДЕЛИТЕ РЕЗУЛЬТАТ ИСПЫТАНИЯ

Если общее значение усилий равно сложности испытания или превышает ее, испытание успешно пройдено. Примените эффекты испытания.

5. ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТЫ ВЫЗОВА

Примените все эффекты вызова, соответствующие иконке на взятой карте вызова.