



本扩展引入了一种全新类型的章节卡牌，称为**永恒章节**。你可以通过永恒章节图标加以区别。

降临和恐惧概率记录条

常规章节中，你需要在降临阶段和恐惧阶段通过掷骰来判定是否有怪物降临和是否要引发恐惧事件，但**永恒章节**引入了一种新的方式来处理这两个阶段。

降临阶段开始时：

- 取消当前影响降临阶段的所有效果（跳过该阶段的效果除外）
- 按照当前降临概率结算卡牌上对应的所有效果

恐惧阶段开始时：

- 取消当前影响恐惧阶段的所有效果（跳过该阶段的效果除外）
- 按照当前恐惧概率结算卡牌上对应的所有效果

本轮结束时：

- 如果当前降临概率不是 1，就将其降低 1 点
- 如果当前恐惧概率不是 1，就将其降低 1 点

章节板块

除了常规的地图板块之外，你在**永恒章节**中还会使用到某些预设的章节板块。这些章节板块可能会连接到地图板块边界，或是其他章节板块，甚至也可能单独放置。

通常在你进入下一章时，会将当前章节卡牌翻面放到章节面板的上半部分。但现在，如果章节卡牌在翻面后，显示的是个章节板块，则改为将其加入游戏区域。

如果目前场上没有地图板块，也没有已放置的章节板块，则将新翻出的章节板块单独放置。否则，检查新翻出的章节板块上是否带有以下图标：



地图板块方位图标：

将其与场上任意地图板块的任意未探索边缘拼合。



章节板块方位图标：

按照对应的章节方位符号，将其与场上已放置的章节板块拼合。

地图板块范围

章节板块视为与其拼合的（一块或多块）地图板块的一部分。

在判断能力的“地图板块范围”时，互相拼合的多块章节板块视为一整块章节板块。

延伸地图板块

因为章节板块普遍偏小，最大面积只有 5x4 格，所以在计算游戏区域上限（即 2x2 块地图板块）时，一块章节板块只视为半块地图板块。这意味着一块地图板块可以扩展出两块章节板块，之后游戏区域才会开始需要延伸。

你可以按正常规则，利用某些章节板块未探索的边缘来抽取并放置新的地图板块，以此扩展游戏区域。

任何防止探索者探索地图板块的效果，也会防止探索者在已放置的章节板块上进行探索。

或泛起一股阴人的力量。它使我们获得，获得了伟大的洞察力。同时也带一种可怕的渴望。我们的身体在黑暗中颤抖。装备的碎片垂在身边随风飘舞。头开裂又重新组合。似乎完全不顾对称的状态。

对此并不在意。在这没有俗世杂物的我们似乎与这荣耀的圣堂本身达成了某种协议。看起来我们正被这荣耀的圣堂——然后有之间为一体。完全永无止境的内部。

有探索者各自摧毁至少1个
每摧毁一个就恢复1点精华

摧毁恐惧事件牌堆顶
第一张卡牌

所有探索者不受触发
陷阱和炸药桶影响

1: 所有探索者结算怪物降临效果
重置降临概率

2: 当任意探索者被命中时：
其失去的生命从1点改为2点

1: 当任意探索者被命中时：
其失去的生命从1点改为3点

降临阶段开始时，如果当前降临概率为 1：

每位探索者触发一次怪物降临，

随后重置降临概率。

恐惧阶段开始时，如果当前恐惧概率为 2：

每次探索者被命中时，将失去 2 点生命而非通常的 1 点。该效果持续到下一次恐惧阶段之前。

恐惧阶段开始时，如果当前恐惧概率为 1：

每次探索者被命中时，将失去 3 点生命而非通常的 1 点。该效果会一直持续，因为每轮都会进行结算（若无特殊效果，恐惧概率不会重置）。

充能

在一张标有“充能：”的卡牌入场，或在你拿起或获得该卡牌时，在其上面放置“充能：”后所示数量的计数标记。

不论该物品是否被装备，这些充能标记会一直保留在卡牌上，即使该物品的所有权发生变更。

在弃牌或驱逐该卡牌时，移除其上面所有计数标记。



备忘事项

不要忘记，引发恐惧事件这一效果还会将怪物威胁值提升1点。

如果有效果要你在不可通行的地图格（例如行动格）上放置（或结算怪物降临效果）某一单位时，选择离该格最近且未被占据的通行格。

当某个特定格子被视为出口标记时，该格变为可以通行（它不再是障碍物，且单位可以站在上面）。你仍然需要花费2点耐力来通过该格离开地图板块。

当你结算“进入终局之战”效果时，拿起终局之战卡牌，将其放在场上地图板块和章节板块旁边，以便快速参考。章节面板上可以显示出终局之战的插画和剧情故事文字。

当最后一位幸存的探索者离开地图板块时：

- 驱逐场上地图板块和章节板块中所有怪物
- 将已放置的章节板块放到章节面板的上半部分卡牌槽中
- 混洗已放置的地图板块，并放回地图板块堆底端
- 将当前章节翻面放到章节面板上半部分，并结算下一章的“入场”能力
- 如果章节卡牌在翻面后，显示的是一个章节板块，则将其放置入场。如果章节板块将要单独放置，则将所有探索者放置在该卡牌上标明的入口标记上或相邻未被占据的通行格上