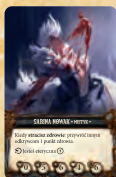


ODWRACANI ODKRYWCY



Strona początkowa



Strona odwrócona

Kiedy odwrócisz swojego odkrywcy:

- Posiadasz 0 kondycji i maksymalne zdrowie.
- Aktualna wartość twojej esencji nie ulega zmianie.
- Rozpatrz wszystkie twoje zdolności «wejdzie do gry».



ŁADUNKI



Kiedy karta z ładunkami wchodzi do gry lub kiedy weźmiesz lub zdobędziesz przedmiot zawierający określoną liczbę ładunków, umieść na danej karcie taką samą liczbę żetonów odliczania.

W przypadku przedmiotu ładunki pozostają na karcie bez względu na to, czy przedmiot jest na wyposażeniu, czy nie i nawet wtedy, gdy przejdzie pod kontrolę innego odkrywcy.

Kiedy dana karta zostanie zniszczona lub wypędzona, należy usunąć z niej żetony odliczania.

EWOKACJE

Symbol ewokacji



PRZYPISANE WYDARZENIA GROZY



Na niektórych wydarzeniach grozy pojawia się symbol przypisanego wydarzenia.

Kiedy rozpatruje się efekt przypisanego wydarzenia grozy:

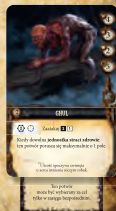
- Jeśli w grze nie ma potworów, należy pominąć pozostałe kroki.
- Jeśli każdy potwór posiada już przypisane wydarzenie grozy, należy pominąć pozostałe kroki.

■ Należy odnaleźć pierwszego potwora na torze potworów bez przypisanego wydarzenia grozy.

■ Należy umieścić dane wydarzenie pod kartą danego potwora w taki sposób, aby były widoczne tylko zdolności wydarzenia.

Zdolności wydarzenia traktuje się od tej chwili tak, jakby stanowiły część karty danego potwora.

Kiedy potwór z przypisanym wydarzeniem zostanie zniszczony, przypisane wydarzenie także zostaje zniszczone.



EWOKACJE

Symbol ewokacji



Na niektórych wydarzeniach grozy pojawia się symbol przypisanego wydarzenia.

Kiedy rozpatruje się efekt przypisanego wydarzenia grozy:

- Jeśli w grze nie ma potworów, należy pominąć pozostałe kroki.
- Jeśli każdy potwór posiada już przypisane wydarzenie grozy, należy pominąć pozostałe kroki.

■ Należy odnaleźć pierwszego potwora na torze potworów bez przypisanego wydarzenia grozy.

■ Należy umieścić dane wydarzenie pod kartą danego potwora w taki sposób, aby były widoczne tylko zdolności wydarzenia.

Zdolności wydarzenia traktuje się od tej chwili tak, jakby stanowiły część karty danego potwora.

Kiedy potwór z przypisanym wydarzeniem zostanie zniszczony, przypisane wydarzenie także zostaje zniszczone.



Liczba wymaganych składników

Dodaj 1 „żeton światła” na tę kartę

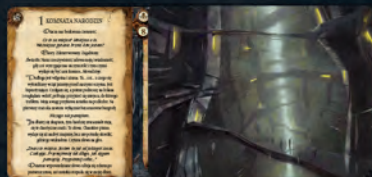
Usuń X „żetonów światła” z tej karty



Na niektórych rozdziałach pojawia się symbol ewokacji, który uniemożliwia postęp do następnego rozdziału poprzez aktywowanie pola rozdziału.

Rozdział ewokacji posiada osobną sekcję dla składników i osobną dla ewokacji. Sekcja składników zawiera aktywne zdolności lub efekty warunkowe. Te zdolności są rozpatrywane tylko, jeśli liczba żetonów światła na rozdziale jest równa liczbie wymaganych składników.

Nawrót



12 ROZDZIAŁÓW

Geometria pustki



13 ROZDZIAŁÓW



8 POTWORÓW



33 PRZEDMIOTY



4 ODKRYWCÓW



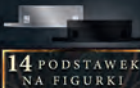
2 ODKRYWCÓW



15 WYDARZEŃ GROZY



15 WYDARZEŃ GROZY



14 PODSTAWEK NA FIGURKI



15 WYDARZEŃ ODKRYWCÓW



15 WYDARZEŃ ODKRYWCÓW