

KU WIECZNOŚCI



ZASADY ROZSZERZENIA



To rozszerzenie wprowadza nowy typ kart rozdziału nazywany *rozdziałami Wieczności*. Można je poznać po *symbolu rozdziału Wieczności*.

Tory wartości rozstawiania i grozy

W zwykłych rozdziałach rzuca się na potrzeby rozstawiania potworów i przywoływania wydarzeń grozy, jednak w *rozdziałach Wieczności* zastosowano nowe podejście do faz rozstawiania oraz grozy.

Na początku fazy rozstawiania należy:

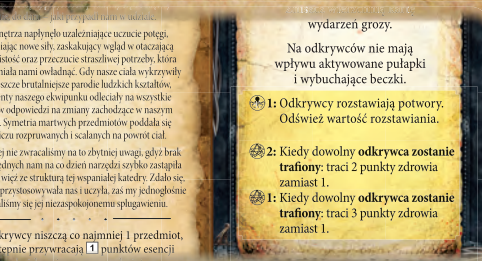
- Zanegować wszystkie efekty rozstawiania, które obecnie wpływają na grę.
- Rozpatrzyć wszystkie efekty rozstawiania, które są równe aktualnej wartości rozstawiania.

Na początku fazy grozy należy:

- Zanegować wszystkie efekty grozy, które obecnie wpływają na grę.
- Rozpatrzyć wszystkie efekty grozy, które są równe aktualnej wartości grozy.

Na końcu rundy:

- Jeśli wartość grozy nie wynosi 1, należy obniżyć ją o 1.
- Jeśli wartość rozstawiania nie wynosi 1, należy obniżyć ją o 1.



Na początku fazy rozstawiania, kiedy aktualna wartość rozstawiania wynosi 1 – każdy odkrywca rozstawi potwora, a następnie wartość rozstawiania zostanie odświeżona.

Na początku fazy grozy, kiedy aktualna wartość grozy wynosi 2 – za każdym razem, kiedy odkrywca zostanie trafiony, traci 2 punkty zdrowia zamiast 1. Ten efekt trwa do następnej fazy grozy.

Na początku fazy grozy, kiedy aktualna wartość grozy wynosi 1 – za każdym razem, kiedy odkrywca zostanie trafiony, traci 3 punkty zdrowia zamiast 1. Ten efekt trwa przez nieokreśloną ilość czasu, ponieważ będzie rozpatrywany co rundę (wartość grozy nie jest odświeżana).

Kafelki rozdziału

Oprócz rozgrywki na zwykłych kafelkach planszy, *rozdziały Wieczności* umożliwiają także grę w obrębie z góry określonych kafelków rozdziału. Takie kafelki rozdziału mogą być połączone z brzegiem kafelka planszy, połączone z brzegiem innego znajdującego się w grze kafelka rozdziału, a w rzadkich przypadkach umieszczone zupełnie samodzielnie.

Zwykle gdy następuje przejście do następnego rozdziału, gracze odwracają kartę rozdziału i umieszczają ją w górnej części planszy rozdziału. Jeśli jednak dana odwrócona karta rozdziału okaże się być kafelkiem rozdziału, należy ją zamiast tego dodać do obszaru gry.

Jeśli aktualnie w grze nie ma żadnych kafelków planszy, ani kafelków rozdziału, należy umieścić właśnie dobrany kafelek rozdziału samodzielnie. **W przeciwnym razie** jeśli na właśnie dobranym kafeleku rozdziału widnieje:



SYMBOL KIERUNKU KAFELKA PLANSZY:

Należy połączyć go z dowolnym nieeksplorowanym brzegiem dowolnego kafelka w grze.



SYMBOL KIERUNKU KAFELKA ROZDZIAŁU:

Należy połączyć go z pasującym symbolem kierunku kafelka rozdziału na kafelku rozdziału będącym już w grze.

Zakres oddziaływania na kafelki planszy

Kafelek rozdziału uważa się za część kafelka (kafelków) planszy, z którym(i) jest połączony. Określając zakres oddziaływania na kafelki planszy połączone ze sobą kafelki rozdziału są uważane za jeden kafelek rozdziału.

Przesuwanie kafelków planszy

Ponieważ kafelek rozdziału może mieć maksymalny rozmiar 5×4 pola, uważa się go za **połowę** kafelka planszy na potrzeby określania maksymalnego obszaru gry (2×2 kafelki planszy). Oznacza to, że 1 kafelek planszy można rozbudować o 2 kafelki rozdziału zanim będzie wymagane przesunięcie obszaru gry.

Gracze mogą wykorzystać nieeksplorowany brzeg niektórych kafelków rozdziału celem rozbudowania obszaru gry poprzez dobranie i umieszczenie nowego kafelka planszy według normalnych zasad.

Wszystkie efekty uniemożliwiające odkrywcom eksplorowanie nowych kafelków planszy uniemożliwiają im również eksplorowanie przez umieszczone kafelki rozdziału.

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 przejdziesz pod kontrolę innego odkrywcy.

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



WARTO ZAPAMIĘTAĆ

Pamiętaj, że przywołanie wydarzenia grozy zwiększa zagrożenie potworów o 1.

Gdyby jednostka miała zostać rozstawiona lub umieszczona na niedostępnym polu planszy (przykładowo na jakimkolwiek polu akcji), należy wybrać pole najbliższe danemu polu, które jest niezajęte i dostępne.

Kiedy określone pole jest traktowane jak żeton wyjścia, staje się ono dostępne (przestaje być przeszkodą i jednostki mogą na nim stać). Wciąż wymagana jest strata 2 punktów kondycji w przypadku wychodzenia z kafelka planszy.

Kiedy gracze rozstrzygają ostateczne wyzwanie, powinni wziąć karty ostatecznego wyzwania i umieścić je obok znajdujących się w grze kafelków planszy oraz rozdziału, by móc łatwo sprawdzać zawartość tych kart. Plansza rozdziału powinna pokazywać ilustrację ostatecznego wyzwania oraz jego opis fabularny.

Kiedy ostatni żywy odkrywca wyjdzie z danego kafelka planszy należy:

- Wypędzić wszystkie potwory z kafelków planszy i rozdziału znajdujących się w grze.
- Odłożyć umieszczone na stole kafelki rozdziału na górną część planszy rozdziału.
- Potasować ułożone na stole kafelki planszy i umieścić je na spodzie talii kafelków planszy.
- Odwrócić aktualną kartę rozdziału i rozpatrzyć zdolności «wejście do gry» nowego rozdziału.
- Jeśli odwrócona karta rozdziału okaże się kafelkiem rozdziału, należy umieścić ją w grze. Kiedy kafelek rozdziału zostaje umieszczony samodzielnie, należy umieścić odkrywców na widocznym na nim żetonie wejścia lub na polach, które z nim sąsiadują.