В этом дополнении вас ждут 2 не связанных между собой самостоятельных сценария: «Возвращение к началу» и «Очертания бездны».

ЗАРЯДЫ

Если вы забрали из колоды или получили предмет (по эффекту *«Получите предмет»*) со словом «Заряды», поместите на такой предмет жетоны продвижения по количеству зарядов.

Заряды (жетоны продвижения) остаются на карте всегда, даже если вы экипировались этим предметом, убрали его в инвентарь или передали новому владельцу.

Когда эффект карты указывает вам сбросить или добавить заряд, вы всегда сбрасываете его с той же карты или добавляете на эту карту (если в тексте не указано другое).

Если вы сбрасываете карту, также сбросьте с неё жетоны продвижения, если есть.

ДВУСТОРОННИЕ КАРТЫ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ

Начальная сторона

Оборотная сторона

Когда вы переворачиваете карту своего первопроходца, сделайте следующее:

- Уменьшите его выносливость до 0 и полностью восстановите здоровье (если не указано другое).
- Не меняйте значение воодушевления.
- Разыграйте эффект *«Когда вступает в игру»* (если есть) с оборотной стороны карты.

ГЛАВЫ ВОСПОМИНАНИЙ

Символ на карте главы означает, что вы не сможете перейти к следующей главе, просто задействовав клетку главы.

В разделе «Элементы» указаны многоразовые способности и/или эффекты, но вы получаете доступ к той или иной строке, только если на этой карте лежит **ровно** столько жетонов света, сколько требуется элементов (X). Такие жетоны должны просто лежать на карте, не сбрасывайте их. Каждый эффект добавляет на карту 1 жетон света.

Способности из раздела «Воспоминания» также можно использовать многократно, каждый раз сбрасывая с карты столько жетонов света, сколько указано в стоимости.

ЛИЧНЫЕ СОБЫТИЯ УЖАСА

На некоторых картах событий ужаса есть символ связи. Если вы открыли такую карту, пройдите следующие этапы:

- Если в игре нет чудовищ, пропустите этапы ниже (сбросьте эту карту).
- Если у каждого чудовища уже есть личное событие ужаса, пропустите этапы ниже.
- Найдите первое в очерёдности чудовище без личного события ужаса и поместите под его карту личное событие так, чтобы были видны только способности.

Теперь карта личного события ужаса считается частью карты чудовища. Чудовище использует способности с этой карты в первую очередь *(см. с. 28 правил базовой игры)*.

Если чудовище уничтожено, сбросьте его карту личного события, если есть. Из-за сброшенной карты в игре не будет текущего события ужаса.

Возвращение к началу

12 карт глав

8 карт и **8** фишек чудовищ

4 карты и **4** фишки первопроходцев

15 карт событий ужаса

15 карт событий первопроходцев

Очертания бездны

13 карт глав

33 карты предметов

2 карты и **2** фишки первопроходцев

15 карт событий ужаса

14 подставок для фишек

15 карт событий первопроходцев

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

crowdgames.ru