



ПЕРЕМЕНЧИВАЯ ПАМЯТЬ ВЕКОВ

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

ДОЛГИЕ ГОДЫ ПОЗНАНИЯ И ЗАБВЕНИЯ

Когда вы должны забыть карту способности, вместо этого вы можете положить ее в свою стопку сброса (не более одного раза между действиями).

ПОНИМАНИЕ ПРИРОДЫ МИРА

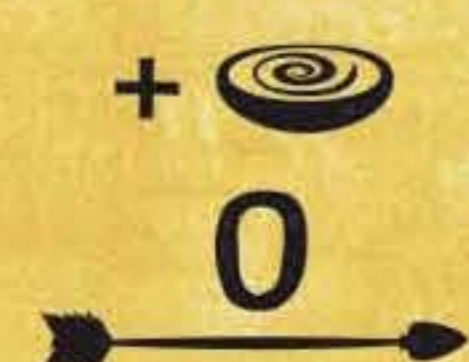
Некоторые из ваших действий позволяют **Подготовить** метки стихий, которые хранятся здесь, пока не будут использованы. У вас нет ограничения на количество хранимых меток стихий.

Каждая потраченная отсюда метка стихии дает вам 1 стихию этого типа на одно действие (одну способность).

РОСТ (ВЫБЕРИТЕ ОДИН)



Вернуть карты



Добавить 1 присутствие



Получить карту способности



Добавить 1 присутствие



Добавить 1 присутствие



Получить энергию



Получить энергию

ПРИСУТВИЕ



Энергия в ход



1



2



3, подготовьте 1 метку стихии



4



Вернуть 1 карту



5



6, подготовьте 1 метку стихии



Число разыгрываемых карт



2



2



Сбросьте 2 метки стихии, чтобы разыграть +1 карту



3

ПРИРОДНЫЕ СПОСОБНОСТИ ИЗУЧЕНИЕ ТАКТИКИ ЗАХВАТЧИКОВ

СКОРОСТЬ	ДАЛЬНОСТЬ	РЕГИОН
	1	ЗАХВАТЧИКИ

2 Защита 2.

1 2 Вместо этого, Защита 3.

2 3 4 Вместо этого, Защита 2 за каждую карту в колоде сброса захватчиков.

НАБЛЮДЕНИЕ ЗА ПОСТОЯННО МЕНЯЮЩИМСЯ МИРОМ

СКОРОСТЬ	ДАЛЬНОСТЬ	РЕГИОН
	1	ЛЮБОЙ

1 Подготовьте 1 метку стихии.





2 1 Вместо этого, после применения эффекта каждого третьего действия, которое меняет расположение находящихся в регионе захватчиков и жетонов. Подготовьте 1 метку стихии. Учитываются все действия, а не только совершаемые в ваш ход.

ПЕРЕМЕНЧИВАЯ ПАМЯТЬ ВЕКОВ

An immensely old Spirit that has ascended to great power countless times over the ages – and then destroyed that power each time, severing huge pieces of itself to become small once again. It does this in part for the joy of learning anew, but also for the delight of perceiving the living world on the short timescales that larger Spirits grow beyond.

The Invaders' arrival has pushed it to grow much more quickly than it usually would, re-learning lessons and powers from its deep past in order to fight more effectively. After the fight is won, there will be time to forget, to diminish, and renew itself once more.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите 2  на ваше стартовое поле: в пустыню или горы с наибольшим номером. Подготовьте 1 , 1 , и 1  метку стихии.

СТИЛЬ ИГРЫ

Поначалу не слишком сильно воздействует на игровое поле. Большая часть его возможностей будет исходить от полученных карт способностей. Невероятно хорошо управляется с Великими способностями и обычно хочет как можно раньше и чаще их получать. Может как попытаться сделать резкий рывок к победе, благодаря своему феноменальному притоку энергии, так и развиваться равномерно, собрав огромные силы к концу игры.

СЛОЖНОСТЬ

СРЕДНЯЯ

ДИАГРАММА СПОСОБНОСТЕЙ



1 ДАР ДРЕВНЕЙ ПАМЯТИ



SPEED	RANGE	TARGET
	—	ЛЮБОЙ

Если выбранный дух - вы, получите карту Малой способности.
Иначе: выбранный дух получает карту способности. Если это Великая способность, он может заплатить 2 энергии вместо того, чтобы забыть карту способности.

JOSHUA WRIGHT

0 ПОДЕЛИТЬСЯ СЕКРЕТАМИ ВЫЖИВАНИЯ



SPEED	RANGE	TARGET LAND
	1	ЛЮБОЙ

Каждый раз, когда должен быть уничтожен, уничтожьте на 2 меньше.

или

Соберите до 2 .

ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ 3 :

Можете сделать оба действия.

JOSHUA WRIGHT

0 ОБУЧЕНИЕ СТИХИЯМ



SPEED	RANGE	TARGET
	—	ЛЮБОЙ

Подготовьте 1 метку стихии.

Скиньте до 3х меток стихий. Выбранный дух получает эти стихии.

(Это может быть любая комбинация стихий - разных или одинаковых.)

JOSHUA WRIGHT

0 ИЗУЧЕНИЕ СТРАХОВ ЗАХВАТЧИКОВ



SPEED	RANGE	TARGET LAND
	0	/

2 .

Переверните верхнюю карту из колоды страха лицом вверх.

JOSHUA WRIGHT





ТРЕКЕР СТИХИЙ



ТРЕКЕР СТИХИЙ



ТРЕКЕР СТИХИЙ

