

KLĄTWA CZARNEGO FARAONA (EDYCJA POPRAWIONA)TM

Fragment artykułu z gazety Arkham Advertiser:

Termin wystawy „Dziedzictwo Faraonów” był przesuwany już kilkakrotnie, jednak w ostatni wtorek ekspozycja w końcu została otwarta dla zwiedzających i do Muzeum Historycznego w Arkham zawitał spory tłum. Wystawiono jedne z najstarszych i najbardziej tajemniczych artefaktów wykopanych w Egipcie, które do tej pory obejrzeć można było wyłącznie w Kairze.

Muzeum planowało otworzyć swe podwoje już trzy tygodnie temu, jednak ciągle pojawiały się jakieś komplikacje, które raz za razem odwlekały premierę, stawiając cały projekt pod znakiem zapytania. Kustosz muzeum, dr Anthony Migliore, usprawiedliwił całą sytuację następująco: „Kilkunastu naszych pracowników nie było w stanie pełnić swoich obowiązków z powodu chorób lub tragedii rodzinnych, a jeden z czterech docentów bez podania jakichkolwiek wyjaśnień przestał pojawiać się w pracy.” Krążą plotki, że niektóre z artefaktów mających trafić na wystawę zaginęły w tajemniczych okolicznościach, jednak dr Migliore stanowczo temu zaprzecza.

W rozszerzeniu KLĄTWA CZARNEGO FARAONA (EDYCJA POPRAWIONA) nad Arkham zawiśł pradawny zły urok. Ludzie szepczą, że z wystawy „Dziedzictwo Faraonów” zaginęły jakieś dziwne artefakty. Ci, którzy próbowali ich szukać, natrafili na rzeczy tak koszmarnie, że nie sposób tego opisać. Co więcej, na ulicach widuje się tajemniczą, mroczną postać, odzianą w antyczne, egipskie szaty. Powiadają, że przeklęty każdy, kto ją napotka. Miasto sparaliżował strach. Los wszystkich spoczywa na barkach niewielkiej grupki badaczy, którzy nie cofną się przed niczym, aby powstrzymać nadnaturalne zło, które wypełzło na ulice Arkham!

Elementy gry

W pudełku z rozszerzeniem KLĄTWA CZARNEGO FARAONA (EDYCJA POPRAWIONA) znajdują się następujące elementy:

- 76 kart Badaczy
- 22 karty Przedmiotów muzealnych
- 18 kart Spotkań muzealnych
- 21 kart Zakłęb
- 7 kart Sprzymierzeńców
- 4 karty Korzyści
- 4 karty Utrapienia
- 90 kart Przedwiecznych
- 45 kart Obszarów
- 27 kart Bram
- 18 kart Mitów
- 1 arkusz Herolda (Czarny Faraon)
- 1 znacznik Pradawnych szeptów
- 9 znaczników Patroli



Wszystkie karty z rozszerzenia KLĄTWA CZARNEGO FARAONA (EDYCJA POPRAWIONA) zostały oznaczone na awersach niewielkim symbolem egipskiego oka, aby w razie potrzeby można je było łatwo oddzielić od kart z gry HORROR W ARKHAM.

Opis elementów

Poniżej znajduje się szczegółowy opis elementów, które znajdują się w pudełku z rozszerzeniem KLĄTWA CZARNEGO FARAONA (EDYCJA POPRAWIONA). Ułatwia on rozpoznanie wszystkich elementów i pokrótce opisuje, do czego służą.

Nowe karty Badaczy

Nowe Zakłęcia i Sprzymierzeńcy są podobne do swych odpowiedników z gry podstawowej HORROR W ARKHAM i można je po prostu wtasować do odpowiednich talii.



Karty Przedmiotów muzealnych przedstawiają egipskie artefakty przywiezione do miasteczka jako część wystawy muzealnej „Dziedzictwo Faraonów”. Są podobne do Przedmiotów unikatowych, ale w przeciwieństwie do nich nie posiadają ceny. Można je zdobyć jedynie podczas spotkań w Arkham, Innych Światach lub Spotkań muzealnych.



Karty Spotkań muzealnych losowane są w Fazie Spotkań w Arkham, kiedy badacz stoi na polu ulicy, na którym leży znacznik Pradawnych szeptów. Opisano na nich dziwne zdarzenia, które przytrafiają się badaczom podczas poszukiwań Przedmiotów muzealnych.



Karty Korzyści i Utrapienia są nieco podobne do kart Błogosławieństwa i Klątwy. Gracze mogą je otrzymać podczas niektórych spotkań w Arkham i Innych Światach. Korzyści zapewniają Badaczom nowe możliwości, a Utrapienia utrudniają rozgrywkę.

Nowe karty Przedwiecznych

Nowe karty Obszarów Arkham, Mitów oraz Bram są podobne do swych odpowiedników z gry podstawowej HORROR W ARKHAM i można je po prostu wtasować do odpowiednich talii.

Arkusz Herolda Czarnego Faraona



Ten arkusz przedstawia potężny, nadnaturalny byt, który dąży do sprowadzenia Przedwiecznego. Używa się go tylko podczas rozgrywki z wariantem „Herolda” opisanym w dalszej części tej instrukcji.

Znacznik Pradawnych szeptów



Znacznik ten przedstawia plotki i wieści na temat przedmiotów z odwiedzającej miasteczko wystawy „Dziedzictwo Faraonów”. Znacznik przemieszcza się pomiędzy polami ulic, a kiedy badacz odbywa związane z nim Spotkanie muzealne, ma szansę otrzymać Przedmiot muzealny.

Znaczniki Patroli



Znaczniki te umieszczane są na ulicach i reprezentują policję oraz różnych mieszkańców, którzy pilnują okolicy przed wścibskimi badaczami. Badacz przechodzący przez patrolowane pole ulicy musi zdać test Skradania się albo zostanie aresztowany.

Przygotowanie do gry

Przed pierwszą rozgrywką z rozszerzeniem KLĄTWA CZARNEGO FARAONA (EDYCJA POPRAWIONA) należy ostrożnie wypchnąć kartonowe żetony z wyprasek, tak aby ich nie podrzeć.

Łączenie rozszerzenia z grą podstawową

Ta edycja KLĄTWY CZARNEGO FARAONA jest poprawioną wersją rozszerzenia z roku 2006. Wiele zasad i elementów zostało zmienionych względem pierwotnej edycji, dlatego podczas rozgrywki **nie powinno się** mieszać starej i nowej edycji rozszerzenia. Jeśli gracze dołączyli wcześniej do gry podstawowej elementy starego rozszerzenia KLĄTWA CZARNEGO FARAONA, powinni je oddzielić i schować do pudełka, zanim rozpoczną rozgrywkę z edycją poprawioną.

Przed rozpoczęciem rozgrywki z rozszerzeniem KLĄTWA CZARNEGO FARAONA (EDYCJA POPRAWIONA) do odpowiednich talii należy wtasować nowe karty Sprzymierzeńców, Zakłęb, Obszarów Arkham, Mitów i Bram.

Przygotowanie rozszerzenia

Grając z rozszerzeniem KLĄTWA CZARNEGO FARAONA (EDYCJA POPRAWIONA), gracze wykonują normalne kroki przygotowania do gry zgodnie z instrukcją HORRORU W ARKHAM, uwzględniając zmiany i uzupełnienia wymienione poniżej:

1. Przygotowanie miejsca do gry

Znacznik Pradawnych szeptów należy umieścić na polu ulicy Uniwersytetu Miskatonic. Znaczniki Patroli należy umieścić obok planszy.

6. Rozdzielenie talii

Cztery karty Korzyści i cztery karty Utrapienia należy umieścić obok innych kart Specjalnych. Następnie należy potasować talię Przedmiotów muzealnych i umieścić ją obok Przedmiotów unikatowych. Na koniec należy potasować talię Spotkań muzealnych i umieścić ją obok kart Obszarów Arkham.

Ustalanie Sprzymierzeńców: W tym rozszerzeniu znajduje się siedmiu nowych Sprzymierzeńców, jednak w każdej grze gracze powinni korzystać jedynie z 11 kart Sprzymierzeńców. Przygotowując talię Sprzymierzeńców, należy najpierw sprawdzić na arkuszach badaczy, czy w rozgrywce biorą udział badacze rozpoczynający grę z konkretnym Sprzymierzeńcem. Jeśli taka sytuacja ma miejsce, należy wyszukać odpowiednich Sprzymierzeńców i odłożyć ich na bok na odkryty stos. Pozostałych Sprzymierzeńców należy potasować, a następnie do stosu odkrytych Sprzymierzeńców dołożyć tyle kart, aby w sumie było ich 11. Resztę Sprzymierzeńców należy odłożyć do pudełka. Gracze mogą obejrzeć karty 11 Sprzymierzeńców, którzy mogą pojawić się w grze. Następnie karty należy zakryć i potasować, tworząc w ten sposób talię Sprzymierzeńców.

Zasady rozszerzenia

Z tych zasad korzysta się wspólnie z zasadami **HORROR W ARKHAM**, jeśli w rozgrywce wykorzystywane jest rozszerzenie **KLĄTWA CZARNEGO FARAONA (EDYCJA POPRAWIONA)**.

Znacznik Pradawnych szeptów i Spotkania muzealne

Znacznik Pradawnych szeptów wskazuje pole ulicy, na której ostatnio widziano jakiś Przedmiot muzealny. Odkąd wystawa „Dziedzictwo Faraonów” zawitała do Arkham, cały czas słyszy się plotki o starożytnych egipskich artefaktach pojawiających się w różnych częściach miasteczka. Na początku gry znacznik Pradawnych szeptów umieszczany jest na ulicy Uniwersytetu Miskatonick.

W fazie Spotkań w Arkham badacz znajdujący się na polu ulicy, na którym leży znacznik Pradawnych szeptów, musi odbyć Spotkanie muzealne. Gracz tasuje talię Spotkań muzealnych i losuje z niej jedną kartę. Następnie odczytuje na głos jej treść i stosuje się do opisu.

Każda karta Spotkania muzealnego nakazuje przesunąć znacznik Pradawnych szeptów na konkretne pole ulicy. Jeśli w fazie Spotkań w Arkham jakiś badacz znajduje się na polu ulic, na które właśnie przesuwany jest znacznik Pradawnych szeptów, nie odbywa on Spotkania muzealnego. **W ciągu jednej tury tylko jeden badacz może odbyć Spotkanie muzealne.**

Kiedy gracz rozpatrzy polecenia na karcie i przesunie znacznik Pradawnych szeptów, rozpatrzoną kartę Spotkania muzealnego wkłada z powrotem do talii.

(Należy zwrócić uwagę, że jeśli na polu ulicy ze znacznikiem Pradawnych szeptów znajduje się żeton bramy, badacz nie odbędzie tam Spotkania muzealnego, ponieważ będzie musiał przejść przez bramę.)

Jeśli znacznik Pradawnych szeptów nie przesunie się w fazie Spotkań w Arkham, w fazie Mitów przesuwa się jak żeton potwora z symbolem księżycy (z tą różnicą, że obecność badacza na polu nie wstrzymuje ruchu znacznika). Jeśli znacznik Pradawnych szeptów przesunął się w fazie Spotkań w Arkham, nie przesuwa się w fazie Mitów. Żaden efekt nie może usunąć z planszy znacznika Pradawnych szeptów. Znacznik Pradawnych szeptów nie wywiera żadnego wpływu na inne żetony i znaczniki na planszy i vice versa.

Korzyści i Utrapienia

Niektóre spotkania w Arkham i Innych Światach skutkują otrzymaniem przez gracza karty Korzyści (Pomazaniec, Prywatny detektyw, Medium, Wizje) albo karty Utrapienia (Udręczony, Miejscowy przewodnik, Naznaczony, Poszukiwany). Gracz może otrzymać taką kartę tylko wtedy, kiedy nie jest ona w posiadaniu innego gracza. Jeśli karta spotkania nakazuje graczowi wziąć kartę Korzyści lub Utrapienia, a obecnie posiada ją inny gracz, polecenie należy zignorować.

Na każdej karcie Korzyści i Utrapienia opisano, w jakiej sytuacji gracz odrzuca daną kartę. Kiedy karta jest odrzucana, należy ją odłożyć z powrotem do puli obok planszy, dzięki czemu znów będzie można ją otrzymać podczas spotkań.

Gracze mogą posiadać dowolną liczbę Korzyści i Utrapien naraz.

Patrolowane dzielnice

Niektóre spotkania w Arkham nakazują graczom umieścić znacznik Patrolu na wskazanym polu ulicy. Jeśli na takim polu znajduje się już znacznik Patrolu, kolejny nie jest dokładany. Mieszkańcy dzielnicy ze znacznikiem Patrolu zrobili się podejrzliwi wobec wymachujących bronią i parających się okultyzmem badaczy i najchętniej widzieliby tych niebezpiecznych szaleńców za kratkami.

Znaczniki Patrolu wpływają na ruch badaczy podobnie jak żetony potworów. Za każdym razem, kiedy badacz chce opuścić pole ulicy ze znacznikiem Patrolu, musi wykonać **test Skradania się (+0)**. Podobnie, jeśli badacz zakończy ruch na polu ulicy, musi wykonać **test Skradania się (+0)**. Jeśli test się nie powiedzie, badacz zostaje *aresztowany*.

Za każdym razem, kiedy wzrasta poziom paniki, z planszy należy usunąć wszystkie znaczniki Patrolu. Kiedy ludzie przypominają sobie o potężnym, nadnaturalnym zagrożeniu, nie są już tak chętni do krytykowania badaczy!

Wariant „Herolda”

W tym wariantcie pojawia się Czarny Faraon: potężna, wroga istota, która dąży do sprowadzenia Przedwiecznego. Ten wariant zwiększa poziom trudności gry i wprowadza do rozgrywki arkusz Herolda Czarnego Faraona.

Przygotowanie do gry

Przygotowanie przebiega tak samo jak w grze podstawowej **HORROR W ARKHAM**, lecz w **kroku 5 i 11** należy wykonać dodatkowe czynności.

5a. Arkusz Czarnego Faraona należy umieścić po lewej stronie arkusza Przedwiecznego.

11a. Do puli potworów należy dołożyć żeton potwora Czarnego Faraona, nawet jeśli Przedwiecznym nie jest Nyarlathotep.

Rozgrywka

W tym wariantcie obowiązują standardowe zasady i warunki zwycięstwa, rozszerzone o zasady arkusza Herolda Czarnego Faraona:

- Za każdym razem, kiedy Badacz otrzymuje Przedmiot unikatowy (włączając przedmioty otrzymywane na początku gry), traci 1 punkt Pocztylności.
- Za każdym razem, kiedy Badacz otrzymuje Przedmiot muzealny, rzuca kostką. W przypadku porażki zostaje *Przekłęty*.
- Na początku Fazy Utrzymania, przed rzutem na pozbycie się Klątwy, każdy *Przekłęty* Badacz traci 1 punkt Wytrzymałości.
- Żywotność wszystkich potworów *Masek* wzrasta o 1. Dodatkowo za każdą pokonaną *Masę* należy umieścić jeden żeton zagłady na torze zagłady Przedwiecznego.
- Jeśli Przedwiecznym jest Nyarlathotep i przebudzi się, za każdego potwora *Masę* na planszy należy zwiększyć o 1 wartość walki Przedwiecznego (do -5, -6 itd.) oraz umieścić jeden dodatkowy żeton zagłady na torze zagłady (do 12, 13 itd.).

Opracowanie

Projekt oryginalnego rozszerzenia: Rob Vaughn

Projekt edycji poprawionej: Tim Uren

Redakcja: Mark O'Connor

Opracowanie graficzne: WiL Springer

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Ilustracja na okładce: Anders Finér

Ilustracja na arkuszu Herolda: Patrick McEvoy

Pozostałe ilustracje zostały stworzone przez artystów pracujących nad *Call of Cthulhu CCG*.

Kierownik produkcji: Gabe Laulunen

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Rafał Kalota, na podstawie tłumaczenia *Klątwy Czarnego Faraona* Marcina Welnickiego

Korekta: Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyrażenia pisemnego pozwolenia. *Call of Cthulhu* to zarejestrowany znak towarowy należący do Chaosium, Inc., na licencji Chaosium, Inc. *Horror w Arkham, Klątwa Czarnego Faraona, Klątwa Czarnego Faraona (Edycja poprawiona)*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, i logo FFG to znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe należące do Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

WWW.GALAKTA.PL

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM