

ZNAK STARSZYCH BOGÓW®

BRAMY ARKHAM ROZSZERZENIE

MIMO NASZYCH NAJSZCZERSZYCH WYSIŁKÓW ZŁO GNIEZDZĄCE SIĘ W MUZEUM ZDOŁAŁO UCIEC I NIEWYOBRAŻALNY KOSZMAR ZAŁAĆ ULICE ARKHAM. ZBYT WIELE RAZY WIDZIAŁEM JUŻ, JAK NIEBO ROZDZIERA PULSUJĄCY WITR OBCEJ ENERGII I UCIEKAŁEM ZDJĘTY GROZĄ NA WIDOK SZKARADZIENSTW, KTÓRE WDZIETRAŁY SIĘ DO NASZEGO ZTRUJOWANEGO MIASTA. CZY KTOKOLWIEK JEST JESZCZE W STANIE NAS OCALIĆ?

OPIS ROZSZERZENIA

Zasłona oddzielająca naszą rzeczywistość od niezliczonych innych światów stała się niebezpiecznie cienka. Nowi Przedwieczni wylaniają się z plugawych bram, sprowadzając śmiercionośne potwory i potężne efekty mitów. Jeśli badacze chcą przetrwać, muszą zdobyć nowych sprzymierzeńców, zaklęcia i przedmioty oraz nauczyć się nowych umiejętności, z pomocą których będą mogli stanąć do walki z rosnącym zagrożeniem. Ludzkości zostało niewiele czasu, a zegar tyka, nieubłaganie odliczając dni do zagłady Arkham.

ELEMENTY



78 KART PRZYGÓD
W ARKHAM



8 KART PRZYGÓD
W INNYCH ŚWIATACH



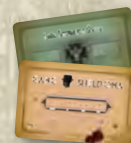
4 KARTY
PRZEDWIECZNYCH



8 KARTY BADACZY



8 ZNACZNIKÓW
BADACZY



8 KART CZŁONKOSTWA
(DWUSTRONNYCH)



30 KART
MITÓW



5 KART
PRZEDMIOTÓW
POWSZECHNYCH



5 KART
PRZEDMIOTÓW
UNIKATOWYCH



5 KART
SPRZYMIERZEŃCÓW



5 KART
ZAKŁĘC



12 KART
UMIEJĘTNOŚCI



25 KART
WYDARZEŃ



1 KARTA WEJŚCIA
„ULICE ARKHAM”



6 ŻETONÓW BRAM
Z PLASTIKOWYMI
PODSTAWKAMI



2 ŻETONY
ZAGŁADY



3 ŻETONY
POCZYTAŁNOŚCI



3 ŻETONY
WYTRZYMAŁOŚCI



9 ŻETONÓW
POTWORÓW



6 ŻETONÓW
PIECZĘCI

KORZYSTANIE Z ROZSZERZENIA

Poniżej opisano, jak połączyć elementy rozszerzenia *Bramy Arkham* z podstawową grą *Znak Starszych Bogów*.

Przed pierwszą rozgrywką należy dołączyć wymienione poniżej elementy z tego rozszerzenia do ich odpowiedników z gry podstawowej:

- karty Przedwiecznych
- karty Badaczy
- karty Przygód w Innych Światach
- karty Przedmiotów powszechnych, Przedmiotów unikatowych, Zaklęć i Sprzymierzeńców
- żetony potworów

WARIANT ROZGRYWKI ULICE ARKHAM

Dzięki *Bramom Arkham* można zagrać w *Znak Starszych Bogów* na zupełnie nowy sposób. Umożliwia to wariant *ULICE ARKHAM*, dzięki któremu Badacze wyjdą poza mury muzeum i wyruszą w miasto. W tym wariantcie rozgrywki wykorzystywane są karty Przygód w Arkham, nowa talia Mitów oraz kilka nowych mechanik powiązanych z przygodami w rozmaitych miejscach w Arkham.

ULICE ARKHAM – PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki z wariantem *Ulice Arkham* należy wykonać standardowe przygotowanie do gry uwzględniając poniższe modyfikacje:

1. **Nowe karty Przygód:** Talię Przygód należy zastąpić nową talią, złożoną **wyłącznie** z kart Przygód w Arkham z tego rozszerzenia.
2. **Nowe karty Mitów:** Talię Mitów należy zastąpić nową talią, złożoną **wyłącznie** z kart Mitów z tego rozszerzenia.
3. **Karty Wydarzeń:** Należy potasować talię Wydarzeń i umieścić przy talii Mitów.
4. **Karty Umiejętności:** Należy potasować talię Umiejętności i umieścić przy taliach Przedmiotów i Sprzymierzeńców.
5. **Karty Członkostwa:** Należy je umieścić przy taliach Przedmiotów, Sprzymierzeńców i Umiejętności.
6. **Żetony bram:** Należy je zamocować w plastikowych podstawkach i umieścić obok Zegara.
7. **Arkusze Wejścia:** Podstawowy arkusz wejścia należy zastąpić kartą „Ulice Arkham”.
8. **Zmiana w przygotowaniu do gry:** Krok 4 standardowego przygotowania do gry należy zastąpić poniższym:

4. Przygotowanie Przygód: Talię Przygód w Arkham należy potasować pod stołem, po czym wyłożyć w jednym rzędzie trzy odkryte karty pod kartą „Ulice Arkham”. Następnie pod trzema odkrytymi kartami należy wyłożyć trzy zakryte karty, uzyskując w ten sposób dwa rzędy po trzy karty. Jeśli na karcie Przygody w Arkham znajduje się symbol zablokowanej kości, należy umieścić na nim odpowiednią kość. Na koniec należy potasować talię Przygód w Innych Światach. Obie talie należy umieścić obok rzędów kart Przygód w Arkham.

Symbol rozszerzenia Bramy Arkham

Wszystkie elementy tego rozszerzenia oznaczono symbolem *Bramy Arkham*, aby ułatwić odróżnienie ich od komponentów gry podstawowej.



Symbol ograniczenia

Niektóre karty i żetony z tego rozszerzenia wykorzystywane są **wyłącznie** podczas rozgrywki z wariantem *Ulice Arkham*. Jeśli **nie** wybrano tego wariantu, należy usunąć z gry wszystkie elementy oznaczone symbolem ograniczenia.



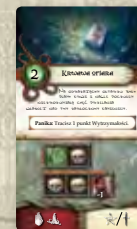
Ulice Arkham – Schemat przygotowania do gry



KARTA WEJŚCIA
„ULICE ARKHAM”



ŻETONY BRAM



3 ODKRYTE KARTY PRZYGÓD W ARKHAM



3 ZAKRYTE KARTY PRZYGÓD W ARKHAM



TALIA PRZYGÓD
W INNYCH ŚWIATACH



TALIA PRZYGÓD
W ARKHAM

ULICE ARKHAM — ZASADY

W tej części opisano szczegółowo zasady rozgrywki w wariant Ulice Arkham.

Ulice Arkham — Karta Wejścia

Karta wejścia „Ulice Arkham” zastępuje arkusz wejścia z gry podstawowej. Badacze rozpoczynają grę na karcie Ulic Arkham.



Podczas fazy Ruchu Badacz może pozostać na aktualnej karcie, przesunąć się na dowolną inną znajdującą się w grze kartę Przygody w Arkham lub Przygody w Innym Świecie albo przesunąć się na kartę Ulic Arkham. Jeśli graczowi uda się rozpatrzyć przygodę, albo zostanie ona odrzucona, należy przenieść wszystkie znaczniki Badacza z jej karty na kartę Ulic Arkham.

Jeśli w swojej fazie Działania Badacz znajduje się na karcie Ulic Arkham, może rozpatrzyć opisany na niej efekt.

Jeżeli jakaś karta lub zdolność odnosi się do „Wejścia”, zamiast tego należy uznać, że odnosi się do karty Ulic Arkham. Przykładowo, jeśli Badacz musi przesunąć się na „Wejście”, przesuwa się na Ulice Arkham.

Przygody w Arkham

Karty Przygód z tego rozszerzenia nazywane są kartami Przygód w Arkham. Efekty odnoszące się do „kart Przygód” działają również na Przygody w Arkham. Efekty odnoszące się do „Przygód w Arkham” działają **wyłącznie** na karty Przygód w Arkham. Kiedy gracz otrzymuje polecenie umieszczenia w grze karty Przygody w Arkham, wprowadza taką kartę zakrytą. **Uwaga:** treść rewersu wierzchniej karty z talii Przygód w Arkham jest zawsze jawna.

W górnej części rewersu każdej karty Przygody w Arkham znajduje się kolorowe pole z symbolem trupiej czaszki. Kolor określa poziom trudności: zielony oznacza łatwe, żółty normalne, a czerwony trudne przygody. Kolor ramki na rewersie kart nie ma wpływu na rozgrywkę i ma jedynie za zadanie ułatwić graczom szybsze rozpoznanie miejsc tego samego typu.



Łatwa



Zwykła



Trudna

Kiedy badacz przesuwa się na zakrytą kartę Przygody w Arkham, natychmiast rozpatruje efekt opisany na rewersie karty. Następnie odwraca kartę i kończy swoją fazę Ruchu. Efekty „O północy” znajdujące się na rewersach Przygód w Arkham aktywują się tylko na zakrytych kartach, kiedy wybije północ.

Kiedy pojawia się potwór, można go umieścić na dowolnej odkrytej lub zakrytej karcie Przygody, zgodnie z normalnymi zasadami rozmieszczania potworów. Kiedy zakryta karta Przygody z potworem jest odkrywana, leżącego na niej potwora należy umieścić na dowolnym zadaniu potwora znajdującym się na tej przygodzie. Jeśli przygoda nie posiada żadnych zadań potworów, albo na karcie znajduje się więcej potworów niż zadań potworów, nadmiarowe żetony potworów należy umieścić pod ostatnim zadaniem na karcie, zgodnie z normalnymi zasadami rozmieszczania potworów.

Bramy

W trakcie gry różne efekty, takie jak kary, symbole zagłady lub karty Mitów, spowodują otwarcie bram na kartach Przygód w Arkham. Żetony bram w tym samym kolorze łączą kartę Przygody w Arkham z kartą Przygody w Innym Świecie. Badacz **nie może przesunąć się na kartę Przygody w Arkham**, na której znajduje się żeton bramy, dopóki nie zostanie rozpatrzona połączona z nią karta Przygody w Innym Świecie. Poniżej opisano zasady działania bram.

Otwieranie bram

Kiedy jakiś efekt otwiera bramę, albo umieszcza w grze kartę Przygody w Innym Świecie, należy wylosować kartę z talii Przygód w Innym Świecie i umieścić ją zakrytą pod sześcioma kartami Przygód w Arkham. Następnie należy wziąć dwa identyczne żetony bram i umieścić jeden na karcie Przygody w Innym Świecie, a drugi na karcie Przygody w Arkham, na której nie ma żetonu bramy ani pieczęci. Jeśli na wybranej karcie Przygody w Arkham znajdują się jacyś Badacze, przesuwać się na Ulice Arkham.



Żeton bramy

Badacze **nie mogą się przesuwać na kartę Przygody w Arkham**, na której znajduje się żeton bramy, mogą jednak przesunąć się na połączoną z nią kartę Przygody w Innym Świecie. Kiedy badacz przesuwa się na zakrytą kartę Przygody w Innym Świecie, na której znajduje się żeton bramy, odkrywa kartę i jego faza Ruchu się kończy.

Jeśli gracz otrzymuje polecenie otwarcia bramy, lecz nie ma już wolnych żetonów bram, zamiast tego pojawia się potwór. Jeśli jakiś efekt miałby otworzyć bramę i są wolne żetony bram, ale na wszystkich Przygodach w Arkham znajdują się żetony bram albo pieczęci, należy usunąć wszystkie żetony pieczęci z kart Przygód w Arkham, umieścić 1 żeton zagłady na torze zagłady, a następnie umieścić żeton bramy zgodnie z normalnymi zasadami otwierania bram.

Zamykanie bram

Kiedy Badaczowi uda się rozpatrzyć kartę Spotkania w Innym Świecie, na której znajduje się żeton bramy, zamyka tę bramę. Kiedy brama zostaje zamknięta, na powiązanej karcie Przygody w Arkham należy umieścić żeton pieczęci. Żeton pieczęci zapobiega ponownemu otwarciu bramy na tej karcie Przygody w Arkham. Następnie oba żetony bram wracają do puli.

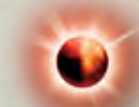


Żeton pieczęci

Czasami jakiś efekt zamknie bramę, bez rozpatrywania karty Przygody w Innym Świecie, na której znajduje się żeton bramy. W takim przypadku karta Przygody w Innym Świecie jest odrzucana bez żadnego efektu, ale na powiązanej karcie Przygody w Arkham nadal należy umieścić żeton pieczęci.

Wydarzenia

Jeśli Badacz na początku swojej fazy Działania znajduje się na karcie Przygody w Innym Świecie zawierającej symbol wydarzenia, zanim będzie mógł rozpatrzyć kartę Przygody, musi wylosować i rozpatrzyć kartę Wydarzenia.



Symbol wydarzenia

Członkostwo

W Arkham jest wiele organizacji, które mogą wesprzeć Badaczy w walce z Przedwiecznymi. Dwiema z nich są Loża Srebrnego Świtu oraz Gang Sheldona. Zostanie członkiem którejś z tych grup zapewni Badaczowi dodatkowe wsparcie i zasoby, jednak taka przynależność wystawi go jednocześnie na nowe niebezpieczeństwa. Kiedy badacz otrzyma członkostwo (zwykle wskutek wizyty w Zajeździe Hibba lub Loży Srebrnego Świtu), bierze kartę Członkostwa i kładzie ją na swoim obszarze gry odpowiednią stroną do góry. Badacz posiadający kartę Członkostwa uznawany jest za członka danej organizacji. Można posiadać tylko jedną kartę Członkostwa naraz. Jeśli Badacz otrzymuje kolejne członkostwo, musi wybrać, które chce zatrzymać.



Karta członkostwa

Korzyści z członkostwa

Jeśli Badacz jest członkiem organizacji, której symbol widnieje obok zadania na rozpatrywanej karcie Przygody, uznaje to zadanie za wykonane bez przydzielania do niego kości i pomijając wszelkie inne związane z nim wymagania. Jeśli uda mu się rozpatrzeć Przygodę, a na zadaniu członkowskim leży żeton potwora, gracz ignoruje potwora i zwraca jego żeton do puli.



Zadanie członkowskie

Jeśli Badacz jest członkiem organizacji, której symbol widnieje obok nagrody na karcie Przygody i uda mu się rozpatrzeć tę Przygodę, prócz podstawowej nagrody otrzymuje dodatkowo nagrodę za przynależność do organizacji.



Nagroda członkowska

Umiejętności

Karty Umiejętności reprezentują wiedzę i doświadczenie zdobyte przez Badacza. Kiedy gracz wylosuje kartę Umiejętności, natychmiast kładzie ją odkrytą na swoim obszarze gry. Umiejętność pozostaje w grze, dopóki nie wyczerpie się zapewniany przez nią efekt, tak jak opisano na karcie danej Umiejętności. Tylko gracz, który wylosował kartę danej Umiejętności, może korzystać z jej zdolności.



Karty umiejętności

Efekt wkroczenia

W treści niektórych kart Przygód w Arkham i Przygód w Innych Światach pojawia się słowo „Wkraczając”. Kiedy Badacz przesuwają się na taką kartę, natychmiast musi rozpatrzeć opisany tam efekt. Ponadto, jeśli Badacz odsłania kartę Przygody w Arkham albo Przygody w Innym Świecie, na której się znajduje, natychmiast rozpatruje opisany na niej efekt wkroczenia.

Przykładowe rozpatrzenie Przygody z symbolami Członkostwa



Trish Scarborough jest członkinią Gangu Sheldona i rozpatruje Przygodę w Arkham „Napad na bank”. Ignoruje górne zadanie, ponieważ to zadanie członkowskie gangu Sheldona i pozostaje jej do wykonania jedynie dolne zadanie.



Spełnienie wymagań dolnego zadania oznacza, że Trish udało się rozpatrzeć przygodę i otrzymuje w nagrodę dwa Przedmioty powszechne. Ponieważ jest członkinią Gangu Sheldona, otrzymuje również Sprzymierzeńca jako dodatkową nagrodę członkowską.

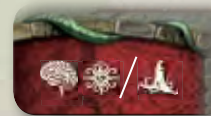


Jeśli Badacz poniesie porażkę podczas rozpatrywania przygody i w swojej następnej turze pozostanie na karcie z efektem wkroczenia, **nie musi** go ponownie rozpatrywać. Kiedy jednak inny Badacz przesuwają się na taką kartę, musi normalnie rozpatrzeć efekt wkroczenia.

Podzielone nagrody i kary

Niektóre nagrody i kary są podzielone ukośnikiem na dwie grupy. Podczas otrzymywania podzielonej nagrody lub kary Badacz musi wybrać, którą z grup rozpatrzy.

Badacz nie może wybrać kary, której nie jest w stanie ponieść. Przykładowo, Badacz nie może wybrać utraty Przedmiotu powszechnego, jeśli żadnego nie posiada



Podzielona kara

Niektóre podzielone nagrody i kary zawierają błogosławieństwo lub klątwę, które wprowadzono w rozszerzeniu *Nieznane Siły*. Jeśli gracze **nie** korzystają z rozszerzenia *Nieznane Siły*, muszą wybrać nagrodę lub karę, która nie zawiera błogosławieństwa lub klątwy.

Wielokrotna północ

W wariantcie Ulice Arkham możliwym jest, że zegar przesunie się na północ kilka razy podczas jednej tury. W takim wypadku, za każde nadmiarowe wybicie północy na torze zagłady należy umieścić żeton zagłady. **Nie** należy losować dodatkowych kart Mitów, ani rozpatrywać kilkakrotnie efektów „O północy”.

Nowe symbole zagłady

W tym rozszerzeniu na torach zagłady Przedwiecznych pojawia się nowy symbol zagłady. Efekt umieszczenia żetonu zagłady na polu z symbolem bramy zależy od tego, czy wybrano wariant rozgrywki Ulice Arkham:



Symbol bramy

- **Wariant Ulice Arkham:** Otwiera się brama.
- **Inne warianty rozgrywki:** Każdy Badacz traci 1 punkt Poczytalności.

Nowe symbole zadań

Na kartach Przygód, Przygód w Innych Światach i żetonach potworów pojawiają się dwa nowe symbole zadań. Wywołują one następujące efekty:



Brama: Po uzyskaniu wszystkich wymaganych przez to zadanie wyników, aby je wykonać należy otworzyć bramę zgodnie z normalnymi zasadami otwierania bram.



Zagląda: Po uzyskaniu wszystkich wymaganych przez to zadanie wyników, aby je wykonać aktywny gracz musi umieścić jeden żeton na torze zagłady Przedwiecznego.

Nowe nagrody i kary

Na kartach Przygód i Przygód w Innych Światach pojawia się 13 nowych symboli. Gdy aktywny gracz otrzymuje nagrody lub kary, za każdy z symboli widniejący na karcie rozpatruje następujące efekty (o ile to możliwe):



Umiejętność: Wylosuj 1 kartę z talii Umiejętności.



Leczenie: Jeden z Badaczy odzyskuje 1 punkt Wytrzymałości.



Wytchnienie: Jeden z Badaczy odzyskuje 1 punkt Poczytalności.



Wydajność: W tej turze, podczas fazy Zegara nie należy przesuwania zegara do przodu.



Odroczenie: Z toru zagłady Przedwiecznego należy usunąć 1 żeton zagłady.



Zegar: Należy przesunąć zegar jeden raz do przodu.



Brama: Należy otworzyć bramę (zamiast dokładać kartę Spotkań w Innym Świecie).



Usunięcie potwora: Należy zwrócić do puli 1 potwora z Przygody



Utrata Przedmiotu powszechnego: Badacz musi odrzucić 1 Przedmiot powszechny.



Utrata Przedmiotu unikatowego: Badacz musi odrzucić 1 Przedmiot unikatowy.



Utrata Zaklęcia: Badacz musi odrzucić 1 Zaklęcie.



Utrata Sprzymierzeńca: Badacz musi odrzucić 1 Sprzymierzeńca.



Utrata Znak Starszych Bogów: Z karty Przedwiecznego należy usunąć 1 Znak Starszych Bogów. Jeśli na karcie nie ma Znaków Starszych Bogów, zamiast tego na torze zagłady należy umieścić 1 żeton zagłady.



NOWI PRZEDWIECZNI

Yibb-Tstll

Poziom trudności: Łatwy

Yibb-Tstll zasiada w centrum czasu, nieustannie obserwując powoli obracający się wszechświat. Gromadzą się wokół niej skrzydlate dzieci nocy, wielbiąc ją i uczując na jej czarnym mleku.

Ghatanothoa

Poziom trudności: Średni

Pierworodny Cthulhu o wyglądzie tak straszliwym, że każdy, kto na niego spojrzy, przemienia się w żyjącą, skamieniałą mumię, która nadal myśli i jest świadoma, lecz już nigdy nie będzie mogła się ruszać ani czuć.

Atlach-Nacha

Poziom trudności: Trudny

Zwana bóstwem wszystkich pajaków w nieskończoność tką sieci pomiędzy Krainami Snów a światem na jawie. Jeśli kiedykolwiek ukończy swe zadanie, potwory swobodnie przenikną do naszego świata, zwiastując jego koniec.

Yoq-Sothoth

Poziom trudności: Szaleńczy

Poprzez swego awatara, Czyhającego w Progu, otwiera drzwi pomiędzy światami i czeka, aby pożreć nieostrożnych, którzy odważą się przez nie przejść.

OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Samuel Bailey i Richard Launius

Projekt gry: Richard Launius i Kevin Wilson

Projekt oryginalnej mechaniki opartej na kościach: Reiner Knizia

Producent: Jason Walden

Redakcja i korekta: Andrea Dell'Agnese i Julia Faeta

Projekt graficzny: Evan Simonet

Kierownik opracowania graficznego: Brian Schomburg

Główny kierownik artystyczny: Andy Christensen

Kierownictwo artystyczne: John M. Taillon

Okladka: Jake Murray

Grafiki na kartach: Tommy Arnold, Yoann Boissonnet, Felicia Cano, Stephen Somers, Bill Thompson oraz artyści *Call of Cthulhu: The Card Game*

Kierownik produkcji: Eric Knight

Główny producent: Steven Kimball

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Steve Avery, Dan Basemann, Kirk Bauer, Erik Bernhardt, Simone Biga oraz Chiara Bertulesi, Caterina D'Agostini, Jon DeGan, Andrea Dell'Agnese i Julia Faeta, Steven Duff, Matt Freimark, Jesse Gilhula, Deb Godley, Jon Hirsch, Jeff Jarvis, Marek Jones, Rob Kavert, Alex Lauber, Kevin Lanzing, Mark Larson, Clarissa Lockrey, Andrew Marsh, Evan Maxwell, Jason Maxwell, Austin Murray, Andrew Patterson, Jessica Prudence, Heather Rivera, Josh Rivera, Brooke Rogers, Savannah Ross, Alex Rovnyansky, Heather Silsbee, Niko Simmons, Britton Stanley, Chris Staufer, Michelle Stoliker, Byron Swain, Michael Sweazey, Zach Tewalthomas, Marc West, Brian Wilson, Kyle Wyant i Brandon Zimmer

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Fantasy Flight Supply to znak towarowy Fantasy Flight Publishing, Inc. *Znak Starszych Bogów*, *Horror w Arkham*, Fantasy Flight Games i logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem 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 DLA OSÓB W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.**

