

# ZNAK STARSZYCH BOGÓW



Znak Starszych Bogów  
FAQ - wersja 1.0



# ZNAK STARSZYCH BOGÓW

Znak Starszych Bogów - FAQ 1.0

## Errata

W poniższej części znajduje się errata do zasad gry.

### Kości

#### Symbol Jokera

Wynik Jokera może być wykorzystany jako wynik Wiedzy, Niebezpieczeństwa, Paniki albo 4 Śledztwa (nie 1 Śledztwa, jak zaznaczono w instrukcji).

### BADACZE

#### Carolyn Fern: Specjalna zdolność powinna brzmieć:

Raz na dzień, na początku tury dowolnego gracza Carolyn może przywrócić 1 punkt Poczytalności wybranemu Badaczowi (w tym sobie).

#### Mandy Thompson: Specjalna zdolność powinna brzmieć:

Raz na dzień, po tym jak dowolny gracz rzucił kośćmi, Mandy może przerzucić 2 kości zanim zostanie ustalone, czy aktywny gracz był w stanie wykonać zadanie.

#### Vincent Lee: Specjalna zdolność powinna brzmieć:

Raz na dzień, na początku tury dowolnego gracza, Vincent może przywrócić 1 punkt Wytrzymałości wybranemu Badaczowi (w tym sobie).

**Uwaga:** Określenie „raz na dzień” zostało dokładnie wyjaśnione w dalszej części FAQ.

### Przedmioty

#### Zaklęcia i zatrzymane kości

Zaklęcia, które zatrzymują kości są rzucane **po** rzuceniu graczem, a nie **przed**. Gracz patrzy na swój wynik rzutu, następnie, jeśli chce zatrzymać określoną kość, rzuca

zaklęcie i umieszcza daną kość na zaklęciu. „zatrzymana” kość pozostaje na karcie Zaklęcia dopóki nie zostanie wykorzystana do wykonania zadania albo zostanie usunięta (zgodnie z tym co opisano poniżej).

- Wyniki przedstawione na kościach mogą być modyfikowane przez przedmioty/zdolności zanim zostaną umieszczone na zaklęciu. Jeśli kość już znajduje się na karcie Zaklęcia, nie można modyfikować jej wyniku.
- Przed dowolnym rzutem gracz może usunąć część albo wszystkie kości zatrzymane na zaklęciach aby móc wykonać nimi rzut. Należy odrzucić zaklęcie, na którym nie została żadna kość. Na zaklęcie nie można położyć nowych kości, aby zastąpić te, które zostały z niego usunięte.
- Jeśli kość zostanie zablokowana w momencie kiedy znajduje się na zaklęciu, dana kość jest usuwana z zaklęcia i blokuje się ją. Jeśli na zaklęciu nie pozostały żadne inne kości, należy je odrzucić.

### Północ

Północ nie odbywa się już w trakcie tury gracza. Zamiast tego północ następuje natychmiast **po** turze gracza, w której wskazówka poruszyła się na lub poza 12. W związku z tym, że północ nie jest dłuższą częścią tury gracza, zdolność specjalna Nauka! Kate Winthrop nie działa na potwory pojawiające się o północy.

### Potwory

#### Umieszczanie potworów

Jeśli podczas umieszczania potwora pod zadaniem przedstawionym na dole karty Przygody w grze nie ma żadnych dostępnych zadań potworów, gracze muszą rozkładać potwory tak równo, jak jest to możliwe. Oznacza to, że pod kartą Przygody nie można umieścić drugiego potwora, dopóki pod każdą kartą Przygody nie będzie znajdował się co najmniej jeden potwór (pod kartą nie można umieścić trzeciego potwora, jeśli pod każdą Kartą Przygody nie ma co najmniej dwóch potworów itd.).





# ZNAK STARSZYCH BOGÓW

Znak Starszych Bogów - FAQ 1.0

## FAQ - Najczęściej zadawane pytania

W tej części znajdują się odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania.

### Przedwieczni

#### Zdolności

**Czy moglibyście wyjaśnić jak działa zdolność Shub-Nigguratha, Czarnej Kozy z Lasów?**

Zdolność Shub-Nigguratha dodaje każdemu potworowi nowe zadanie składające się z jednego symbolu Paniki.

#### Walka z Przedwiecznym

**Czy w trakcie bitwy skutecznie wykonane zadanie przedwiecznego normalnie blokuje kość, wykorzystaną do jego realizacji?**

Tak.

**Czy podczas walki z przedwiecznym można korzystać z żetonów wskazówek, sprzymierzeńców i specjalnych zdolności Badaczy?**

Tak.

**Co dokładnie dzieje się kiedy Badacz zostanie pochłonięty w czasie walki z Przedwiecznym?**

Na torze zagłady umieszcza się żeton zagłady, a dany gracz zostaje wyeliminowany z gry. Należy jednak zauważyć, że zegar nadal jest poruszany w trakcie „tury” pochłoniętego gracza, choć nie bierze on udziału w rozgrywce.

**Co dzieje się z odkrytymi kartami Mitów w momencie przebudzenia Przedwiecznego?**

Należy je odrzucić. Wszelkie opisane na nich trwale efekty zostają natychmiast zakończone.

**Czy zablokowane kości zostają uwolnione w momencie przebudzenia Przedwiecznego?**

Nie. Przepadają one na zawsze. Wyjątkiem od tej zasady jest sytuacja kiedy kość została zablokowana przez kartę Mitów. Karta Mitów zostaje odrzucona z gry na początku walki, co zakańcza jej efekty (i w ten sposób uwalnia wszelkie kości, które były przez nią zablokowane).

**Czy efekty „O północy” nadal działają podczas walki z Przedwiecznym?**

Nie.

### Kości

#### Czerwona/żółta kość

**Czy można zdobyć czerwoną lub żółtą kość więcej niż raz na Przygodę jeśli skorzysta się z kilku przedmiotów? Czy mogą odrzucić czerwoną lub żółtą kość po tym jak mi nie uda się wykonać zadania, a następnie użyć Przedmiotu, aby ją odzyskać?**

Nie. W grze dostępna jest tylko jedna czerwona i jedna żółta kość. Po tym jak gracz użyje Przedmiotu aby zdobyć żółtą kość (na przykład), rzuca żółtą kością wraz z pozostałymi kośćmi w puli do końca Przygody, dopóki nie wykorzysta jej do ukończenia zadania albo odrzuci ją, aby zapłacić za poniesioną porażkę. Po tym jak kość zostanie odrzucona w ramach zapłaty za porażkę, przepada do końca tury gracza i nie można jej pozyskać ponownie przy pomocy innego przedmiotu ani zdolności.

#### Zablokowana kość

**Czy kość może zostać zablokowana przez więcej niż jedno źródło?**

Jeśli kość jest zablokowana przez więcej niż jednego potwora, przygodę lub efekt gry, kiedy tylko zostanie uwolniona z jednej blokady, zostaje zablokowana przez pozostałe. Tak więc, możliwe jest, że kość będzie zablokowana podwójnie lub potrójnie. Wówczas, aby uwolnić taką kość, Badacze muszą usunąć wszystkie blokady.







# ZNAK STARSZYCH BOGÓW

## Znak Starszych Bogów - FAQ 1.0

### **Czy zdolności Badaczy odblokowują kości na czas ich rozpatrywania?**

Specjalne zdolności postaci zapewniające wykorzystanie kości (takie jak „Psychiczna Wrażliwość” Glorii Goldberg albo „Konto oszczędnościowe” Jenny Barnes) nie odblokowują zablokowanych kości. Jedynie zdolność „Anioł stróż” Siostry Mary zapewnia jej dostęp do zablokowanej kości.

### **Co dzieje się jeśli kość zostaje zablokowana w momencie kiedy jest zatrzymana przez zaklęcie?**

Kość usuwa się z zaklęcia i zostaje ona zablokowana. Jeśli na zaklęciu nie pozostały żadne inne kości, należy je odrzucić.

## Zağłada

### **Co dzieje się, jeśli ostatni żeton zagłady oraz ostatni Znak Starszych Bogów zostaną dołozone w tym samym momencie?**

Badacze zrywają, tuż przed tym jak Przedwieczny się przebudzi.

### **Czy gracz otrzymuje nowego Badacza, jeśli śmierć jego poprzedniego Badacza przebudzi przedwiecznego?**

Nie. Jednak w czasie walki z przedwiecznym zegar nadal jest przesuwany podczas „tury” martwego Badacza.

## Badacze

### **Zdolności specjalne**

#### **Czy specjalne zdolności Badaczy mogą być wykorzystywane podczas tury innych graczy?**

Większość zdolności Badaczy zawiera warunek aktywacji wskazujący kiedy można z nich skorzystać. Tak więc na przykład zdolność „Obrotny Sprzedawca” Boba Jenkinsa (Kiedy Bob otrzymuje 1 lub więcej Przedmiotów powszechnych, dodatkowo otrzymuje 1 Przedmiot powszechny.) może być aktywowana podczas tury dowolnego Badacza. Jednak wiele zdolności jest

aktywowanych „Raz na rzut”. Takie zdolności mogą być wykorzystywane jedynie podczas tury danego Badacza, tak jak to opisano w odpowiedzi na kolejne pytanie. Wreszcie treść zdolności Mandy Thompson, Carolyn Fern oraz Vincent Lee została zmieniona na „raz na dzień”. Oznacza to, że mogą oni skorzystać ze swoich zdolności raz na pełen obrót zegara, a ta zdolność jest przywracana zawsze o północy.

#### **Co oznacza określenie „raz na rzut”?**

Takie zdolności mogą być wykorzystywane podczas tury danego Badacza, tylko jeden raz na rzut kości. Należy zauważyć, że przerzut kości w wyniku wykorzystania żetonów wskazówek ani inne efekty nie zapewniają możliwości ponownego skorzystania z tej zdolności. Uznaje się, że nowy rzut rozpoczyna się po tym jak poprzedni rzut został w pełni rozpatrzony (Badacz wypełnił zadanie albo odrzucił kość po tym jak poniósł porażkę).

#### **Co oznacza określenie „raz na dzień”?**

Kilku Badaczy zostało poprawionych w taki sposób, że treść ich zdolności zawiera określenie „raz na dzień”. Oznacza ono, że po skorzystaniu ze swojej zdolności badacz nie może skorzystać z niej ponownie do momentu aż wybije północ. Zdolności „raz na dzień” mogą być wykorzystywane podczas tur innych graczy. Dokładne wskazówki dotyczące momentu wykorzystania zdolności są przedstawione w jej treści.

#### **Jak działa zdolność „Przecucia” Joe Diamonda?**

Za każdym razem kiedy Joe wydaje żeton wskazówki, otrzymuje drugi, darmowy przerzut (tak jakby wydał drugi żeton wskazówki). W celu uzyskania dokładnych informacji na temat wydawania żetonów wskazówek proszę zapoznać się z odpowiednim pytaniem w sekcji „Przedmioty, Zaklęcia, Wskazówki i Sprzymierzeńcy”.





# ZNAK STARSZYCH BOGÓW

## Znak Starszych Bogów - FAQ 1.0

### Skupianie się i otrzymywanie wsparcia

*Czy gracz może skupić się lub zapewnić wsparcie w momencie kiedy udało mu się wypełnić zadanie?*

*Nie. Gracz może skupić się albo udzielić wsparcia tylko jeśli poniesie porażkę podczas wypełniania zadania.*

*Czy można się skupić więcej niż raz podczas przygody jeśli kość, na której się skupiło, została wykorzystana?*

*Nie. Gracz może skupić się tylko raz na turę.*

*Czy można skupić się i otrzymać wsparcie podczas tego samego rzutu?*

*Nie. Albo jedno, albo drugie.*

*Czy mogę wykorzystać kość, która została skupiona aby ukończyć zadanie i wypełnić kolejne zadanie przy pomocy tego samego rzutu?*

*Nie. Badacze mogą wykonać tylko jedno zadanie na rzut (nie dotyczy Amandy Sharpe).*



### Przedmioty, Zaklęcia, Wskazówki oraz Sprzymierzeńcy

*Czy moglibyście wyjaśnić co dokładnie daje graczowi wydanie żetonu wskazówki?*

*Po tym jak gracz wykona rzut, jednak zanim zostanie on rozpatrzony, gracz może wydać żeton wskazówki aby przerzucić **jedną, kilka lub wszystkie** swoje kości. Po tym może wydać kolejny żeton wskazówki, jeśli nadal nie jest zadowolony ze swojego przerzuconego rezultatu (znów może przerzucić jedną, część lub wszystkie swoje kości). Itd. dopóki nie skończą mu się żetony Wskazówek. Należy zauważyć, że zdolności, które można wykorzystać „raz na rzut” nie mogą być wykorzystane ponownie dopóki rzut nie zostanie rozpatrzony.*

*Czy gracze mogą korzystać z przedmiotów, zaklęć, wskazówek i/lub sprzymierzeńców podczas tur innych graczy?*

*Nie, gracze nie mogą wykorzystywać żetonów wskazówek podczas tur innych graczy. Podobnie, karty nie mogą być wykorzystywane w ten sposób jeśli przedmiot/zaklęcie/sprzymierzeniec nie wskazuje wyraźnie czegoś innego. Obecnie w grze nie ma żadnych kart, które by na to pozwalały.*

*Co oznacza określenie „pokonanie” potwora obecne na przedmiotach?*

*Jeśli gracz użyje przedmiotu/zaklęcia, które „pokonuje” potwora, gracz ten wybiera potwora obecnego w grze (niekoniecznie znajdującego się na tej samej Przygodzie co jego Badacz) i zakrywa danego potwora. Nie należy płacić żadnego z kosztów wyszczególnionych na potworze (takich jak poruszenie zegara lub utrata poczytalności/wytrzymałości) a zadanie tego potwora jest uznawane za wykonane. Na koniec tury (nie wcześniej) gracz zabiera potwora jako swoje trofeum, niezależnie czy jego badacz odniesie sukces, czy poniesie porażkę podczas obecnej Przygody. Należy zauważyć, że jeśli potwór częściowo zakrywa zadanie, wszelkie odkryte części zadania nadal są uznawane za niewykonane w odniesieniu do rozpatrywania sukcesu w danej Przygodzie.*





# ZNAK STARSZYCH BOGÓW

## Znak Starszych Bogów - FAQ 1.0

**Czy można użyć Whiskey/Jedzenia aby zapłacić koszt Poczytalności/Wytrzymałości wyszczególniony na zadaniu?**

Tak. W grze Znak Starszych Bogów, w przeciwieństwie do Horroru w Arkham, utrata i wydawanie poczytalności/wytrzymałości są uznawane za to samo.

## Karty Mitów oraz północ

### Karty Mitów

**Czy jakiegokolwiek karty Mitów posiadają trwałe efekty, które nie kończą się na koniec dnia?**

Tylko jedna karta Mitu posiada efekt, który może działać po północy – „Gwiazdy ustawiają się... ponad otwartymi drzwiami”. Karta ta umieszcza w grze dodatkową kartę Przygody. Ta karta Przygody pozostaje w grze dopóki nie zostanie ukończona. Wszystkie pozostałe karty Mitów z trwałymi efektami zakańczają o północy działanie swoich efektów.

**Czy moglibyście wyjaśnić trwały efekt karty „Ostrzeżenie... o konspiracji”?**

Każdy wymagany wynik Śledztwa (symbol lupy) na każdej karcie Przygody (niezależnie czy jest to „1 Śledztwo” czy „6 Śledztw”) zostaje do północy zwiększony o 1.

### Północ i efekty „O północy”

**Czy północ następuje na początku gry?**

Nie. Choć na początku gry odkrywana jest karta Mitów, efekty „o północy” nie są aktywowane na początku gry.

**Czy jeśli potwór lub efekt poruszy zegar na lub poza północ w trakcie tury gracza, to czy północ odbywa się natychmiast?**

Nie, nie należy rozpatrywać północy dopóki tura gracza się nie zakończy.

**Czy efekty „o północy” zachodzą, jeśli na karcie Przygody nie ma żadnego Badacza?**

Tak. Wszystkie „efekty” o północy” są aktywowane o północy, niezależnie od tego gdzie w danym momencie znajdują się Badacze.

**Czy efekty „o północy” są kontynuowane podczas walki z przedwiecznym?**

Nie.

**Jeśli Badacz wypełni przygodę i do gry wejdzie efekt „o północy” zaraz po tym jak wskazówki zegara poruszają się na północ, to czy nowy „efekt o północy” następuje zaraz po tym?**

Tak. Czasami dobrych ludzi spotykają złe rzeczy.





# ZNAK STARSZYCH BOGÓW

Znak Starszych Bogów - FAQ 1.0

## Potwory

**Czy potwory dodawane poniżej kart Przygód są ostatnim zadaniem na karcie?**

Tak. Jeśli karta Przygody zwiera strzałkę a potwór zostanie dołożony na dolną część karty, potwór musi zostać pokonany jako ostatni (posiadanie przedmiotu pokonującego potwora lub efekt ignorują strzałkę).

**Czy potwory będące częścią „nagrody” mogą być umieszczane na nowej karcie Przygody, która właśnie wchodzi do gry?**

Tak. Podczas umieszczania potworów najpierw należy zastąpić lub uzupełnić wszelkie brakujące karty Przygód, a dopiero po tym umieścić potwory.

## Wejście do Muzeum

**Czy w trakcie zakupu pamiątek mogą kupić po jednej sztuce każdej pamiątki, czy tylko jedną pamiątkę w ogóle?**

Za każdym razem kiedy odwiedzasz sklep z pamiątkami możesz dokonać tylko jednego zakupu. Tak więc, możesz kupić przedmiot powszechny albo żeton wskazówki albo Znak Starszych Bogów itd.

**Co dzieje się z trofeami wydanymi na wejściu do muzeum?**

Wydane żetony potworów są odkładane do puli potworów, podczas gdy wydane karty Przygód są umieszczane na spodzie odpowiedniej talii.

**Czy przedmioty lub inne zdolności modyfikują wynik rzutu w Biurze rzeczy znalezionych?**

Nie. Wynik rzutu uzyskany w Biurze rzeczy znalezionych nie może być modyfikowany przez żaden efekt gry.

