

ZNAK STARSZYCH BOGÓW

OMENY FARAONA ROZSZERZENIE

PROSZĘ CIĘ O WYBACZENIE, BO WIEM, ŻE TO, O CO POPROSZĘ, ZABRZMI ABSURDALNIE. CZUJĘ JEDNAK, ŻE W TYM CZASIE NAJPIŃNIEJSZEJ POTRZEBY NIE MAM INNEGO WYJŚCIA. NIE ZNASZ MNIE, CHOĆ JA ZNAM CIĘBIE I WIEM, CO W TAJEMNICY WYNIOSŁEŚ Z ZAPLECZA MUZEUM... I CO MUSZĘ MIEĆ. CZY SŁYSZAŁEŚ OPOWIEŚCI O NEPHREN-KA, CZARNYM FARAONIE STAROŻYTNIEGO EGIPHTU? ZOSTAŁ POKONANY WIEKI TEMU, ZAŚ JEGO RZĄDY BYŁY TAK KRWAWIE I OKRUTNE, ŻE PO ŚMIERCI WYMAZANO Z HISTORII WSZELKIE ŚLADY JEGO ISTNIENIA. I TU ZACZYNAJĄ SIĘ SCHODY... NIE ZOSTAŁ ON CAŁKOWICIE ZGŁADZONY. WIERZĘ, ŻE JEDYNYM SPOSOBEM, BY TEGO DOKONAĆ JEST UŻYCIE CZEGOŚ, CO OBOJE POSIADAMY: OKA ŚWIATEŁA I CIEMNOŚCI. MUSISZ MI UWIERZYĆ. ZABIERZ POŁÓWKĘ, KTÓRĄ POSIADASZ I UDAS SIĘ DO KAIRU. TAM CIĘ ODNAJDĘ.

- PRZYJACIEL

OPIS ROZSZERZENIA

To rozszerzenie wzorowane jest na rozszerzeniu Dark Pharaoh do cyfrowej wersji gry Elder Sign: Omens. W rozszerzeniu Omeny Faraona badacze wyruszą na egipską pustynię, gdzie przedwieczne zło próbuje raz jeszcze wydostać się na nasz świat. Głęboko pod piaskami, w tajemnej krypcie Beżświetlnej Piramidy, spoczywa Czarny Faraon, który pragnie odzyskać swą utraconą potęgę.

ELEMENTY



50 KART PRZYGÓD
W EGIPCIE



8 KART PRZYGÓD
SPECJALNYCH



3 KARTY
PRZEDWIECZNYCH



6 KART BADACZY



16 KART
RELIKTÓW



30 KART
EGIPSKICH MITÓW



4 KARTY
SPRZYMIERZEŃCÓW



1 KARTA WEJŚCIA
„KAIR/DAHSZUR”



8 ŻETONÓW
EKSPEDYCYJ



8 ŻETONÓW POTWORÓW
(W TYM 7 POTWORÓW „MASKA”)



6 ZNACZNIKÓW
BADACZY



1 DWUSTRONNA
KARTA SCENARIUSZA

KORZYSTANIE Z ROZSZERZENIA

Rozszerzenie *Omeny Faraona* pozwala zagrać w *Znak Starszych Bogów* w zupełnie nowy sposób dzięki wariantowi „Bezświatlna Piramida”. W wariantcie tym badacze opuszczają Arkham i wyruszają do egipskiego miasta Kair. Podczas rozgrywki wykorzystywane są nowe karty Przygód i karty Mitów oraz kilka nowych mechanik, ściśle powiązanych z piaskami Egiptu.

BEZŚWIETLNA PIRAMIDA – PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki z wariantem „Bezświatlna Piramida” należy przygotować grę w standardowy sposób, uwzględniając poniższe modyfikacje:

- 1. Arkusz Wejścia:** Podstawowy arkusz Wejścia należy zastąpić kartą Wejścia z rozszerzenia *Omeny Faraona*, stroną „Kair” do góry.
- 2. Ekspedycja:** Kartę scenariusza „Ekspedycja” należy umieścić w obszarze gry. Następnie obok karty scenariusza „Ekspedycja” należy umieścić 8 żetonów ekspedycji.
- 3. Wybranie Przedwiecznego:** Należy wybrać jednego Przedwiecznego, któremu Badacze stawiają czoła. Zaleca się, aby do pierwszej rozgrywki w wariant „Bezświatlna Piramida” wybrać jednego z Przedwiecznych zawartych w rozszerzeniu *Omeny Faraona*.
- 4. Nowe karty:** Nowe karty Sprzymierzeńców z rozszerzenia *Omeny Faraona* należy dołożyć do talii zawierającej Sprzymierzeńców z gry podstawowej *Znak Starszych Bogów* i Sprzymierzeńców z pozostałych rozszerzeń (jeżeli jakieś są wykorzystywane). Należy potasować nowe karty Reliktów i umieścić je w pobliżu pozostałych kart.
- 5. Nowe potwory:** Należy dodać żeton nowego zwykłego potwora do puli. Następnie należy dołożyć do puli żetony potworów „Maska” (w tym te zawarte w grze podstawowej *Znak Starszych Bogów* i rozszerzeniach, jeżeli jakieś są wykorzystywane). **Ważne:** Jeżeli wybranym Przedwiecznym jest wersja Nyarlathotepa z rozszerzenia *Omeny Faraona*, należy zamiast tego postępować zgodnie z opisem na jego karcie, odnoszącym się do potworów „Maska”.
- 6. Nowe karty Przygód:** Należy podzielić nowe karty Przygód w Egipcie zgodnie z oznaczeniem etapu i osobno potasować każdy etap, tworząc talię Etapu I „Kair” i talię Etapu II „Dahszur”. Następnie należy zastąpić talię Przygód z gry podstawowej *Znak Starszych Bogów* tymi dwiema nowymi taliami, złożonymi **wyłącznie** z nowych kart Przygód w Egipcie, zawartych w tym rozszerzeniu. **Należy zwrócić uwagę, aby w talii Etapu II „Dahszur” znalazły się przygody specjalne „Ukryta Komora”.**
- 7. Zmiana w przygotowaniu gry:** Krok 4 standardowego przygotowania do gry należy zastąpić poniższym:



Numer etapu

4. Przygotowanie Przygód: Talię Etapu II należy odłożyć na bok. Talię Etapu I należy potasować pod stołem, po czym wyłożyć w jednym rzędzie trzy odkryte karty pod kartą Wejścia. Następnie pod trzema odkrytymi kartami należy wyłożyć trzy zakryte karty, uzyskując w ten sposób dwa rzędy po trzy karty.

Na koniec należy potasować talię Przygód w Innych Światach i umieścić ją wraz z talią Etapu I obok dwóch rzędów przygód. Jeśli na karcie Przygody znajduje się symbol zablokowanej kości, należy umieścić na nim odpowiednią kość.

- 8. Przygody specjalne „Czarny Faraon”:** Należy potasować razem 4 karty Przygód specjalnych „Czarny Faraon” i umieścić je obok talii przygód.
- 9. Nowe karty Mitów:** Talię Mitów należy zastąpić nową talią, złożoną **wyłącznie** z kart Mitów z rozszerzenia *Omeny Faraona*.

ROZGRYWKA W INNE WARIANTY

Zawarte w rozszerzeniu *Omeny Faraona* karty Przygód w Egipcie, nowe karty Mitów, strona Ekspedycji karty scenariusza i karta Wejścia „Kair/Dahszur” wykorzystywane są wyłącznie podczas wariantu „Bezświatlna Piramida”. Wszystkie pozostałe elementy z tego rozszerzenia mogą być używane w grze podstawowej i dowolnych innych wariantach rozgrywki.

BEZŚWIETLNA PIRAMIDA – SCHEMAT PRZYGOTOWANIA DO GRY



KARTA WEJŚCIA (STRONA „KAIR”)



KARTA SCENARIUSZA I ŻETONY EKSPEDYCJI



3 ODKRYTE KARTY PRZYGÓD „KAIR”



3 ZAKRYTE KARTY PRZYGÓD „KAIR”



PRZYGODY SPECJALNE CZARNY FARAON

„KAIR” I „DAH SZUR” (TALIE PRZYGÓD)



TALIA PRZYGÓD W INNYCH ŚWIATACH

BEZŚWIE TLNA PIRAMIDA – ZASADY

W tej części opisano szczegółowo zasady rozgrywki w wariant „Bezświatlna Piramida”.

KAIR I DAHSZUR

Karta Wejścia „Kair / Dahszur” zastępuje wszystkie inne karty Wejścia. Rozgrzywka rozpoczyna się stroną „Kair” ku górze. Badacz, który rozpoczyna swoją fazę zegara na karcie Wejścia, może wydawać trofea, aby korzystać z różnych możliwości, w tym odwrócenia karty Wejścia (podróż na jej drugą stronę).



Karta Wejścia „Kair”

Podczas swojej fazy ruchu Badacz może pozostać na aktualnej karcie, przesunąć się na inną znajdującą się w grze kartę Przygody w Egipcie, Przygody w Innym Świecie lub Przygody specjalnej, albo przesunąć się na kartę Wejścia. Jeśli graczowi uda się rozpatrzyć przygodę lub zostanie ona odrzucona, należy przenieść wszystkie znaczniki Badaczy z takiej przygody na kartę Wejścia, na jej zwróconą obecnie ku górze stronę.

Jeżeli jakiś efekt odnosi się do „Wejścia”, należy uznać, że odnosi się do obu stron karty Wejścia. Przykładowo, jeżeli Badacz musi przesunąć się na „Wejście”, przesuwa się na „Kair” lub „Dahszur” (zależnie od tego, która strona jest obecnie widoczna).

Jeśli Badacz na koniec swojej fazy ruchu znajduje się na dowolnej stronie karty Wejścia, pomija swoją fazę działania i przechodzi bezpośrednio do fazy zegara.

KORZYSTANIE Z KARTY WEJŚCIA

Każda strona karty Wejścia jest unikatowa. Podczas fazy zegara, Badacz w „Kairze” lub „Dahszur” może, zamiast rozpatrywać pozostałe możliwości, przesunąć wskazówkę zegara, aby odwrócić kartę Wejścia na drugą stronę. Dodatkowo, każda strona karty Wejścia daje inne możliwości wydawania trofeów i wpływa na to, z której talii przygód należy dobierać karty.

Jeśli Badaczowi uda się rozpatrzyć przygodę lub zostanie ona odrzucona, należy zastąpić ją wierzchnią kartą z tej talii Przygód, która odpowiada widocznej stronie karty Wejścia. A więc, jeżeli widoczna jest strona karty Wejścia „Kair”, należy dobrać przygodę z talii Przygód Etapu I („Kair”). Jeśli zaś widoczna jest strona karty Wejścia „Dahszur”, należy dobierać przygody z talii Przygód Etapu II („Dahszur”).

Badacze powinni gromadzić zapasy, będąc w Kairze, gdyż w Dahszur nie znajdują ich zbyt wiele. Nie mogą jednak zbyt długo zwlekać z wyruszeniem do Dahszur, gdyż to właśnie tam znajdują Znaki Starszych Bogów, niezbędne do zwycięstwa.

POTWORY „MASKA”

Potwory „Maska” symbolizują różne aspekty Nyarlathotepa i często są wyjątkowo trudne do pokonania. Zazwyczaj takie potwory dodaje się do puli potworów wyłącznie podczas rozgrywki przeciwko Nyarlathotepowi z gry podstawowej. Jednak w przypadku rozgrywania wariantu Bezświatlna Piramida, należy podczas przygotowania rozgrywki zawsze dodać do puli potworów wszystkie potwory „Maska”. Dzięki temu będą mogły się pojawić, jeśli zostaną dobrane z puli. Potwory „Maska” można rozpoznać po symbolu maski, znajdującym się po prawej stronie rewersu żetonu danego potwora.



Żeton potwora „Maska”

Należy postąpić w ten sposób z każdym potworem „Maska” z gry podstawowej i dodatków (jeżeli wykorzystywane są wszystkie dodatki, takich potworów będzie łącznie 13). Jeżeli wybranym Przedwiecznym jest wersja Nyarlathotepa z rozszerzenia *Omeny Faraona*, należy postępować zgodnie z opisem na jego karcie, odnoszącym się do potworów „Maska”, zamiast umieszczać je w puli.

EKSPEDYCJA

Rozgrywając wariant „Bezświatlna Piramida”, Badacze mogą wykorzystać moc ekspedycji i zyskać dodatkowe korzyści dzięki karcie scenariusza „Ekspedycja”, umieszczonej podczas przygotowania rozgrywki.

Badacze mogą otrzymywać żetony ekspedycji dzięki różnym nagrodom i efektom. Kiedy Badacz otrzymuje żeton ekspedycji, wybiera puste pole karty scenariusza „Ekspedycja” i umieszcza na nim dany żeton. Gdy żeton znajduje się na jednym z takich pól, Badacze zyskują dostęp do opisanego tam efektu.



Żeton ekspedycji zostaje umieszczony na lewym-górnym polu na karcie scenariusza

Z efektów niektórych pól można skorzystać wyłącznie po dobrowolnym odrzuceniu znajdującego się na nich żetonu. Jeżeli Badacz się na to zdecyduje, z efektu danego pola nie można ponownie skorzystać, dopóki nie zostanie na nim umieszczony kolejny żeton ekspedycji.

Na każdym polu karty scenariusza „Ekspedycja” można umieścić maksymalnie 1 żeton ekspedycji. Jeżeli jakiś efekt lub otrzymana kara zmusi Badaczy do odrzucenia żetonu ekspedycji, wówczas powiązany z jego polem efekt nie zostaje rozpatrzony.

PRZYGODY W EGIPCIE

Karty Przygód z tego rozszerzenia nazywane są kartami Przygód w Egipcie. Efekty odnoszące się do „kart Przygód” działają również na karty Przygód w Egipcie, jednakże efekty odnoszące się do „Przygód w Egipcie” działają wyłącznie na karty Przygód w Egipcie. Kiedy gracz otrzymuje polecenie umieszczenia w grze karty Przygody w Egipcie, wprowadza taką kartę zakrytą (karty Przygód w Innym Świecie nadal wchodzi do gry odkryte).

Uwaga: Treść rewersów wierzchnich kart z talii Przygód w Egipcie Etapu I „Kair” oraz kart Przygód w Egipcie Etapu II „Dahszur” jest zawsze jawna.

W górnej części każdej karty Przygody w Egipcie znajduje się kolorowe pole z symbolem trupiej czaszki. Kolor określa poziom trudności: zielony oznacza łatwe, żółty normalne, a czerwony trudne przygody.



Łatwa



Zwykła



Trudna

Kiedy badacz przesuwa się na zakrytą kartę Przygody w Egipcie, natychmiast rozpatruje efekt opisany na rewersie karty. Następnie odwraca kartę, rozpatruje efekty wkroczenia i kończy swoją fazę ruchu. Efekty „O północy”, znajdujące się na rewersach Przygód w Egipcie, aktywują się tylko na zakrytych kartach po wybiciu północy.

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.

KARTY PRZYGÓD SPECJALNYCH

Omeny Faraona wprowadzają do gry dwie nowe grupy kart Przygód specjalnych: „Czarny Faraon” i „Ukryta Komora”.

Przygody specjalne „Czarny Faraon”

Niektóre efekty gry, w tym nowy symbol zagłady, mogą wprowadzić do gry zakryte karty Przygód specjalnych „Czarny Faraon”. Reprezentują one knowania Czarnego Faraona, który próbuje udaremnić przebieg ekspedycji.



Karta Przygody Czarny Faraon

Przygody specjalne „Czarny Faraon” nie mogą być pozyskane jako trofea. Kiedy uda się rozpatrzyć kartę Przygody specjalnej „Czarny Faraon”, należy ją odrzucić na osobny stos kart odrzuconych, znajdujący się obok innych kart „Czarnego Faraona”. Kiedy wszystkie cztery karty „Czarnego Faraona” zostaną dobrane lub odrzucone i gracz musi dobrać kolejną, należy potasować stos odrzuconych kart „Czarnego Faraona” i utworzyć z nich nowy stos dobierania. Jeżeli trzeba dobrać kolejną kartę „Czarnego Faraona”, ale wszystkie cztery przygody „Czarny Faraon” są już w grze, należy zapłacić tor zagłady żetonami zagłady i Przedwieczny natychmiast się budzi.

Znaczników i żetonów (w tym potworów), nie można umieszczać na kartach Przygód specjalnych „Czarny Faraon”.

Przygody specjalne „Ukryta Komora”

Przygody specjalne „Ukryta Komora” reprezentują z dawna zaginione komory grobowe, znajdujące się głęboko pod piramidami w Dahszur, w których można znaleźć liczne Znaki Starszych Bogów.



Karta Przygody „Ukryta Komora”

Przygody specjalne „Ukryta Komora” są częścią talii Przygód Etapu II i są wtapowywane do tej talii wraz z pozostałymi przygodami Etapu II. Każdą Przygodę specjalną „Ukryta Komora” można łatwo rozpoznać po pojedynczym zadaniu w dolnej części karty.

Aby przesunąć się do Komory, badacz musi ją najpierw odblokować, wypełniając zadanie na jej rewersie. Aby to zrobić, przed przesunięciem się należy wykonać specjalny rzut. Standardowa pula kości, której badacz może użyć do wykonania tego rzutu to sześć zielonych kości. Przedmioty, wskazówki i inne efekty, które wpływają na wynik na kości lub dodają nowe, mogą być wykorzystane w tych rzutach. Jeśli rzut nie jest udany, badacz musi przesunąć się na inną przygodę lub pozostać na swojej bieżącej karcie. To jednorazowy rzut i nie można odrzucić kości, aby go powtórzyć. Podczas odblokowywania komór przeklęte i pobłogosławione kości z rozszerzenia *Nieznane Siły* nie są wykorzystywane i nie mogą być wówczas odrzucone ani stracone.

Niezależnie od tego, czy komora zostanie odblokowana czy nie, wszystkie kości, które zostały dodane do tego rzutu, przepadają.

Każda Ukryta Komora ma efekt „Komora”, opisany w górnej części przygody. Te efekty mogą być rozpatrzone tylko przez Badacza, który odblokował daną komorę i tylko wtedy, gdy po raz pierwszy odwraca daną kartę. Komory nie mogą zostać odwrócone przez efekt gry, chyba że informuje on wyraźnie, że komora zostaje „odblokowana”. Wówczas Badacz, który ją odblokował, może rozpatrzyć efekt „Komora”.

Kiedy przygoda specjalna „Ukryta Komora” zostanie rozpatrzona, należy odłożyć ją do pudełka. Nie można jej pozyskać jako trofeum.

NOWE ZASADY

W tej części instrukcji szczegółowo opisano nowe zasady, wprowadzone w rozszerzeniu *Omeny Faraona*.

RELIKTY



Symbole odnowienia kości

Relikty to nowy typ przedmiotów. Widnieje na nich kość oraz symbol odnowienia. Wskazuje on, że dany Relikt można odrzucić przed wykonaniem rzutu, aby dołożyć wskazaną kość do puli kości. Można to zrobić **nawet wówczas, gdy dana kość została usunięta w wyniku nieudanego rzutu**.

Nie można jednak w ten sposób dołożyć więcej kości, niż jest fizycznie dostępnych (więc przykładowo, użyć Reliktu, by mieć dwie czerwone kości lub siedem zielonych kości w jednym rzucie).

Niektóre Relikty mają specjalne efekty, które aktywują się po ich wykorzystaniu lub wtedy, gdy w grze znajduje się inny wskazany Relikt. Zbieranie takich Reliktów może znacząco wzmocnić możliwości Badacza.

WYSTAWA

Jeśli Badacze chcą wykorzystać Relikty w wariancie innym niż Beźświatna Piramida, mogą umieścić w grze kartę scenariusza „Wystawa”. Dodaje ona dodatkową możliwość do opcji na Wejściu, lecz sama nie jest polem, na które można się przesunąć. Dzięki temu Badacze będą mogli wydawać trofea, aby pozyskiwać Relikty i jednocześnie mierzyć się z przygodami specjalnymi „Czarny Faraon” oraz złowieszczymi potworami „Maska” w pozostałych wariantach gry.



Karta scenariusza „Wystawa”

NOWY SYMBOL ZAGŁADY

Na torach zagłady każdego z trzech Przedwiecznych, wprowadzonych w rozszerzeniu *Omeny Faraona* pojawia się nowy symbol zagłady. Ilekroć na polu z takim symbolem umieszczany jest żeton zagłady, należy dobrać przygodę specjalną „Czarny Faraon” i umieścić ją w grze zakrytą. Jeżeli żeton zagłady dotrą na torze do pola z takim symbolem zagłady, ale wszystkie cztery przygody „Czarny Faraon” znajdują się już w grze, należy zapłacić tor zagłady żetonami zagłady i Przedwieczny natychmiast się budzi.



Nowy symbol zagłady

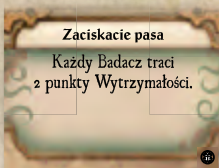
NOWE KARTY MITÓW

Omeny Faraona wprowadzają nowe karty Mitów, wykorzystywane wyłącznie podczas rozgrywania wariantu Beźświatna Piramida. **Nie należy** ich łączyć z pozostałymi kartami Mitów.

Kiedy gracze losują i rozpatrują kartę Mitów, stają w obliczu jakiegoś problemu i muszą wspólnie wybrać jedną z dwóch dostępnych opcji podanych na karcie. Gracze mogą wybrać dowolną z nich. Jeśli nie mogą dojść do porozumienia, decyzję podejmuje Badacz, który właśnie wykonywał swoją turę.

Wariant Eksperckich Mitów

Doświadczeni gracze, którzy szukają większego wyzwania, mogą zastosować opisywany wariant. Jeśli się na to zdecydują, za każdym razem, gdy rozpatrują opcję karty Mitów, która posiada w tle turkusowe oznaczenie Eksperckich Mitów, muszą dołożyć 1 dodatkowy żeton zagłady na tor zagłady po tym, jak rozpatrzą wybrany efekt na danej karcie Mitów.



Oznaczenie eksperckich Mitów

EFEKT „WKRAZAJĄC”

Niektóre karty Przygód w rozszerzeniu *Omeny Faraona* posiadają efekty **WKRAZAJĄC**. Kiedy Badacz przesuwają się na kartę, która zawiera zwrot „Wkraczając”, natychmiast musi rozpatrzyć opisany tam efekt, o ile to możliwe. Ponadto jeśli Badacz odwraca kartę Przygody albo Przygody w Innym Świecie, na której się znajduje, natychmiast rozpatruje opisany na niej efekt „Wkraczając”.

Jeśli Badacz poniesie porażkę podczas rozpatrywania przygody i w swojej następnej turze pozostanie na karcie z efektem „Wkraczając”, nie rozpatruje go ponownie. Kiedy jednak inny Badacz przesuwają się na taką kartę, musi on normalnie rozpatrzyć efekt „Wkraczając”.

CALVIN WRIGHT

Omawiane rozszerzenie wprowadza nowego Badacza, Calvina Wrighta. Należy usunąć z talii Sprzymierzeńców kartę Sprzymierzeńca Calvina Wrighta (wprowadza ją rozszerzenie *Bramy Arkham*). Nie będzie ona używana.

PODZIELONE NAGRODY I KARY

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



Podzielona kara

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

Niektóre podzielone nagrody i kary zawierają błogosławieństwo lub klątwę, które wprowadzono w rozszerzeniu *Nieznane Siły* albo Umiejętności, które wprowadzono w rozszerzeniach *Bramy Arkham* i *Omeny Głębin*. Jeśli gracze nie korzystają z tych rozszerzeń, **muszą** wybrać nagrodę lub karę, która **nie zawiera** błogosławieństwa, klątwy lub Umiejętności.



Symbol
błogosławieństwa



Symbol
klątwy



Symbol
Umiejętności

SYMBOL PÓŁNOCY NA ŻETONACH POTWORÓW

Żeton potwora Mieszkaniec piasku w rozszerzeniu *Omeny Faraona* posiada na swoich zadaniach symbol północy. Taki symbol oznacza, że potwór posiada efekt „O północy”, opisany na rewersie żetonu. Kiedy wybija północ, należy rozpatrzyć wszystkie efekty „O północy” na żetonach potworów z tym symbolem.



Symbol północy

NOWE NAGRODY I KARY

Na przygodach pojawia się 14 nowych symboli. Gdy aktywny gracz otrzymuje nagrody lub kary, za każdy z symboli widniejący na karcie rozpatruje następujące efekty (o ile to możliwe):



Leczenie: Jeden z Badaczy odzyskuje 1 punkt Wyttrzymalności.



Wytchnienie: Jeden z Badaczy odzyskuje 1 punkt Poczytalności.



Zegar: Należy przesunąć zegar jeden raz do przodu.



Wydajność: W tej turze podczas fazy zegara nie należy przesunąć zegara do przodu.



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 Sprzymierzeńcy: 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.



Zyskanie Reliktu: Badacz dobiera 1 kartę z talii Reliktów.



Utrata Reliktu: Badacz musi odrzucić 1 Relikt.



Zyskanie żetonu ekspedycji: Należy wziąć 1 żeton ekspedycji ze stosu i umieścić go na pustym polu karty scenariusza.



Utrata żetonu ekspedycji: Należy wybrać i odrzucić 1 żeton ekspedycji z karty scenariusza. Jeśli na karcie scenariusza nie ma żetonów ekspedycji, zamiast tego na torze zagłady należy umieścić 1 żeton zagłady.



OPRACOWANIE

FANTASY FLIGHT GAMES

Projekt i rozwój rozszerzenia: Dane Beltrami

Projekt oryginalnej mechaniki opartej na kościach: Reiner Knizia

Producent: Molly Glover

Redakcja i korekta: Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta i Allan Kennedy

Kierownik gier planszowych: James Kniffen

Grupa Arkham Horror Story: MJ Newman, Katrina Ostrander i Nikki Valens

Projekt graficzny: Monica Helland

Kierownik opracowania graficznego: Brian Schomburg

Okladka: Aurore Folny

Grafiki na kartach: Amy Ashbaugh, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Ignacio Bazán Lazcano, Dimitri Bielak, Lin Bo, Grzegorz Bobrowski, Yoann Boissonnet, Raymond Bonilla, Joao Bosco, Joshua Cairos, Nicole Cardiff, Miguel Coimbra, Matthew Cowdery, Mauro Dal Bo, Thomas Denmark, David Demaret, Vincent Devault, Matt Dixon, Lino Drieghe, Guillaume Ducos, Alexandr Elichev, Fabien Fernandez, Anders Finér, Aurore Folny, Guy Gentry, Sebastian Giacobino, David Griffith, Rafal Hryniewicz, Clark Huggins, Lukasz Jaskolski, Julepe, Priscilla Kim, Chun Lo, Henning Ludvigsen, Antonio Mainez, Ed Mattinian, Patrick McEvoy, Brynn Metheney, Mark Molnar, Jacob Murray, Andrew Olson, Diane Ozdamar, Ted Pendergraft, Borja Pindado, Chris Rallis, Nicola Robinson, Emilio Rodriguez, Adam Schumpert, Marc Simonetti, Stephen Somers, Josh Stewart, Preston Stone, Angela Sung, Cory Trego-Erdner, Brian Valenzuela, Jose Vega, Cristina Vela, Magali Villeneuve, Jacob Walker, Drew Whitmore, Doug Williams, Jarreau Wimberly, Sara Winters i Andrea Zafiratos

Kierownictwo artystyczne: Crystal Chang

Główny kierownik artystyczny: Melissa Shetler

Koordynator kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Starszy kierownik produkcji: Chris Gerber

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Kierownik kreatywny: Andrew Navaro

Kierownictwo produkcji: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Wydawca: Christian T. Petersen

TESTERZY

John Bradford, Carl Coffey, Michelle Coffey, Andrea Dell'Agnese, Caterina D'Agostini, Julia Faeta, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Skyler Latshaw, Michael Lawrence, Jamie Lewis, Michelle McCarthy, Maegan Mohr, Erik Miller, Lacey Miller, Chris Moore, Shay Moore, Patrice Mundinar, Mark Ortego, Rosemary Ortego, Jake Tighe, Regine Mualla Tighe i Matt Tyler

Specjalne podziękowania dla naszych beta testerów!

© 2017 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Gamegenic i logo Gamegenic są TM oraz © Gamegenic GmbH, Niemcy. Znak Starszych Bogów, Horror w Arkham, Fantasy Flight Games oraz 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. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach.

WERSJA POLSKA

GALAKTA

ul. Lagiewnicka 39

30-417 Kraków

www.galakta.pl

Tłumaczenie: Rafał Kalota, Lukasz Tkaczyk

Korekta: Lukasz Chelmecki, Katarzyna Tkaczyk

Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki

SYMBOL ROZSZERZENIA OMENY FARAONA

Większość elementów z tego rozszerzenia oznaczono symbolem Omenów Faraona, aby ułatwić odróżnienie ich od komponentów gry podstawowej.



PÓLNOC — KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA EFEKTÓW

Kiedy zegar wskaże północ, efekty należy rozpatrywać w następującej kolejności:

1. W podanej kolejności należy rozpatrywać wszystkie efekty „O północy”:

- Efekty „O północy” na karcie Przedwiecznego.
- Efekty „O północy” na potworach. Badacze wybierają kolejność.
- Efekty „O północy” na kartach Przygód i Przygód w Innych Światach. Badacze wybierają kolejność.
Uwaga: Nie należy rozpatrywać efektów „O północy” na kartach Przygód specjalnych „Czarny Faraon”, jeżeli weszły do gry w ramach kroku a.
- Efekty „O północy” na innych kartach. Badacze wybierają kolejność.

2. Należy dobrać i rozpatrywać nową kartę Mitów.

3. Odnawiają się wszelkie zdolności, których można użyć „raz dziennie”.

NOWI PRZEDWIECZNI

Duch ciemności

Średni

Aspekt Nyarlathotepa, znany jako „Ojciec wszystkich nietoperzy”. Istota mogąca istnieć jedynie w czystej ciemności. To on, podszeptując do ucha Nephren-Ka, Czarnego Faraona, doprowadził go do oblędu.

Nephren-Ka

Trudny

Nephren-Ka – Czarny Faraon, został wiele wieków temu uwięziony wewnątrz Bezświatelnej Piramidy. Jego ucieczka oznaczałaby zgubę dla Egiptu, a wkrótce potem dla całego świata.

Nyarlathotep

Szaleńczy

Posłaniec Zewnętrznych Bogów, siejący chaos i oblęd wszędzie, gdzie tylko zdoła. Występuje pod tysiącem masek, a każda jest bardziej upiorna od poprzedniej.

