

ZNAK STARSZYCH BOGÓW®

OMENY GŁĘBIN ROZSZERZENIE

HAROLDZIE, MÓJ DROGI PRZYJACIELU,
Z PRZYKROŚCIĄ MUSZĘ CIĘ POINFORMOWAĆ,
ŻE ALMANACH, O KTÓRYM CI WCZEŚNIEJ PISAŁEM,
PRZEPADŁ W ODMĘTACH, KIEDY KAISER DRAKE
POSZEDŁ NA DNO. OBAWIAM SIĘ, ŻE BEZ TEJ
KSIĘGI ODNALEZIENIE ZAGINIONEGO MIASTA
R'LYEH MOŻE OKAZAĆ SIĘ NIEMOŻLIWE. JEDYNA
POCIECHA W TYM, ŻE DOWÓDCA EKSPEDYCCJI
PRZEŻYŁ KATASTROFĘ OKRĘTU. W TRAKCIE
REKONWALESCENCJI POKAZAŁ MI DZIWNY AMULET,
NA KTÓRYM ZACHOWAŁ SIĘ NIEZWYKŁY, LŚNIĄCY
KLEJNOT. NORMALNIE NIE WSPOMINAŁBYM CI
O JAKIEJS NIEISTOTNEJ BŁYSKOTCE, ALE
W TYM KAMIENIU JEST COŚ, CO PRZEPEŁNIA
MNIE NIEPOKOJEM. MUSIMY SPOTKAĆ SIĘ
OSOBIŚCIE... IM SZYBCIEJ, TYM LEPIEJ.

- DR MASON PHILLIPS

OPIS ROZSZERZENIA

To rozszerzenie wzorowane jest na rozszerzeniu *The Call of Cthulhu* do cyfrowej wersji gry *Elder Sign: Omens*. W rozszerzeniu *Omeny głębin* nieustraszeni badacze spróbują rozwikłać tajemnicę niezwykłego amuletu i zapieczętowaną przedwieczne zło, które czai się w straszliwym mieście R'lyeh.

ELEMENTY



60 KART PRZYGÓD
NA PACYFIKU



4 KARTY PRZYGÓD
SPECJALNYCH



3 KARTY
PRZEDWIECZNYCH



8 KART BADACZY



40 KART MITÓW
ETAPU I i II



12 KART
UMIEJĘTNOŚCI



3 KARTY
PRZEDMIOTÓW
POWSZECHNYCH



3 KARTY
PRZEDMIOTÓW
UNIKATOWYCH



3 KARTY
SPRZYMIERZENCÓW



3 KARTY
ZAKŁĘC



1 KARTA WEJŚCIA
„ULTIMA THULE”



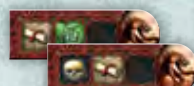
3 ŻETONY
ZNISZCZONEGO
AMULETU



1 ŻETON
OMENU



5 ŻETONÓW
MISJI



15 ŻETONÓW
POTWORÓW



8 ZNACZNIKÓW
BADACZY



1 KARTA SCENARIUSZA

KORZYSTANIE Z ROZSZERZENIA

Rozszerzenie *Omeny głębin* pozwala zagrać w *Znak Starszych Bogów* w zupełnie nowy sposób dzięki wariantowi „Wynurzenie R'lyeh”. W wariacie tym badacze opuszczą Arkham i wyruszą zbadać mroczne głębin Oceanu Spokojnego. Podczas rozgrywki wykorzystywane są nowe karty Przygód i karty Mitów Etapu I i II oraz kilka nowych mechanik ściśle powiązanych z oceanem.

WYNURZENIE R'LYEH - PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki z wariantem „Wynurzenie R'lyeh” należy przygotować grę w standardowy sposób, uwzględniając poniższe modyfikacje:

- 1. Arkusz Wejścia:** Podstawowy arkusz Wejścia należy zastąpić kartą Wejścia, stroną „Ultima Thule” do góry.
- 2. Karta scenariusza:** Żeton omenu należy umieścić na polu początkowym na torze Mrocznych wód.
- 3. Wybranie Przedwiecznego:** Należy wybrać jednego Przedwiecznego, któremu badacze stawia czoła.
- 4. Nowe standardowe elementy:** Do elementów tego samego typu z gry podstawowej należy dołączyć następujące elementy z rozszerzenia *Omeny głębin*: karty Badaczy, Przedmiotów powszechnych, Przedmiotów unikatowych, Zaklęć i Sprzymierzeńców. Karty Umiejętności (ze wszystkich rozszerzeń) należy potasować razem i umieścić przy pozostałych taliach. Żetony misji należy dołączyć do puli potworów.
- 5. Legion Istot z Głębin:** 15 żetonów potworów Legionów Istot z Głębin należy odłożyć na bok i stworzyć z nich pulę Legionu Istot z Głębin. Nie należy ich mieszać z pulą potworów.
- 6. Nowe karty Przygód:** Talię Przygód należy zastąpić nową talią, złożoną **wyłącznie** z kart Przygód na Pacyfiku z tego rozszerzenia. Zestaw czterech kart Spotkań specjalnych należy odłożyć na bok. Następnie należy podzielić karty Spotkań na Pacyfiku na talię Etapu I i talię Etapu II.



Numer etapu

- 7. Zmiana w przygotowaniu do gry:** Krok 4 standardowego przygotowania do gry należy zastąpić poniższym:

4. Przygotowanie Przygód: Talię Etapu II należy odłożyć na bok. Talię Etapu I należy potasować pod stołem, po czym włożyć w jednym rzędzie trzy odkryte karty pod kartą wejścia. Następnie pod trzema odkrytymi kartami należy włożyć trzy zakryte karty, uzyskując w ten sposób dwa rzędy po trzy karty. Pod drugim rzędem przygód należy włożyć odkrytą kartę Przygody specjalnej „Zew”.

Na koniec należy potasować talię Przygód w *Innych Światach*. Obie talie należy umieścić obok dwóch rzędów przygód. Jeśli na karcie Przygody znajduje się symbol zablokowanej kości, należy umieścić na nim odpowiednią kość.

- 8. Żetony zniszczonego amuletu:** Należy zakryć i wymieszać wszystkie żetony zniszczonego amuletu. Następnie badacze jako grupa otrzymują 1 żeton zniszczonego amuletu.
- 9. Nowe karty Mitów:** Należy rozdzielić karty Mitów Etapu I i II, a następnie potasować je jako dwie osobne talie. Talię Mitów z gry podstawowej należy zastąpić talią Mitów Oceanu (Mity Etapu I). Talię Mitów R'lyeh (Mity Etapu II) należy odłożyć na bok.

SYMBOL ROZSZERZENIA OMENY GŁĘBIN

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



WYNURZENIE R'LYEH - SCHEMAT PRZYGOTOWANIA DO GRY



KARTA WEJŚCIA „ULTIMA THULE”



KARTA SCENARIUSZA



3 ODKRYTE KARTY PRZYGÓD NA PACYFIKU



3 ZAKRYTE KARTY PRZYGÓD NA PACYFIKU



KARTA PRZYGODY SPECJALNEJ „ZEW”



TALIA PRZYGÓD NA PACYFIKU „ETAP I”



ŻETONY ZNISZCZONEGO AMULETU



TALIA PRZYGÓD W INNYCH ŚWIATACH



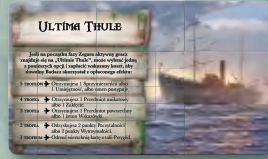
STOS LEGIONU ISTOT Z GŁĘBIN

WYNURZENIE R'LYEH - ZASADY

W tej części opisano szczegółowo zasady rozgrywki w wariant „Wynurzenie R'lyeh”.

ULTIMA THULE

Karta wejścia „Ultima Thule” zastępuje wszystkie inne karty wejścia. Badacz, który rozpoczyna swoją fazę Zegara na „Ultimie Thule”, może wydawać trofea, aby korzystać z różnych efektów.



Podczas fazy Ruchu Badacz może pozostać na aktualnej karcie, przesunąć się na inną znajdującą się w grze kartę Przygody na Pacyfiku lub Przygody w Innym Świecie albo przesunąć się na „Ultimę Thule”. Jeśli graczowi uda się rozpatrzyć przygodę albo zostanie ona odrzucona, należy przenieść wszystkie znaczki Badaczy z takiej przygody na kartę „Ultimy Thule”.

Jeśli Badacz na koniec swojej fazy Ruchu znajduje się na karcie „Ultimy Thule”, pomija swoją fazę Działania i przechodzi bezpośrednio do fazy Zegara.

Jeżeli jakaś karta lub zdolność odnosi się do „Wejścia”, zamiast tego należy uznać, że odnosi się do „Ultimy Thule”. Przykładowo, jeśli Badacz musi przesunąć się na „Wejście”, przesuwa się na „Ultimę Thule”.

Jeśli w grze jednocześnie znajdują się będą co najmniej cztery potwory Legion Istot z Głębin, zatopią one okręt. Należy wtedy natychmiast odwrócić kartę wejścia stroną „Wrak Ultimy Thule” do góry. Od tego momentu, jeżeli jakaś karta lub zdolność odnosi się do „Wejścia”, zamiast tego należy uznać, że odnosi się do „Wraku Ultimy Thule”.

LEGION ISTOT Z GŁĘBIN

Na początku gry tworzona jest pula Legionu Istot z Głębin. Kiedy Legion Istot z Głębin zostaje pokonany, należy odnieść się do rewersu żetonu. Podano tam koszt, który musi ponieść badacz, aby ten Legion Istot z Głębin nie pojawił się na kolejnej przygodzie.

Jeśli po pokonaniu Legionu Istot z Głębin badacz nie opłaci kosztu, ten Legion Istot z Głębin natychmiast pojawia się na innej przygodzie zgodnie z normalnymi zasadami wykładania potworów.

Legion Istot z Głębin może pojawić się wskutek działania różnych efektów w grze.

Odrzucony żeton Legionu Istot z Głębin wraca z powrotem do puli. Jeśli ma pojawić się Legion Istot z Głębin, a w puli nie ma już żetonów, nic się nie dzieje.

Uwaga: Obie strony żetonu Legionu Istot z Głębin są zawsze jawne.



Żeton potwora Legion Istot z Głębin

KARTA SCENARIUSZA

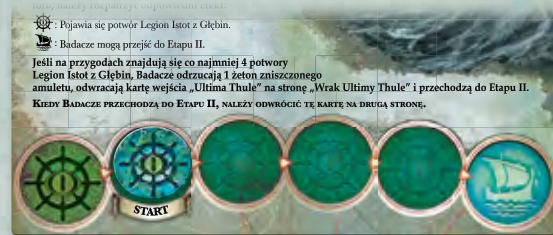
Karta scenariusza jest dwustronna. Na jednej stronie znajduje się tor Mrocznych wód, a na drugiej tor Amuletu R'lyeh.

Tor Mrocznych wód

Tor Mrocznych wód przedstawia rosnącą aktywność Istot z Głębin na Oceanie Spokojnym. Wskutek różnych efektów gry żeton omenu będzie postępował lub cofał się na torze. Ilekroć następuje postęp omenu, należy przesunąć żeton omenu o jedno pole w prawo. Ilekroć następuje cofnięcie omenu, należy przesunąć żeton omenu o jedno pole w lewo.

Jeśli następuje postęp omenu, a żeton omenu znajduje się już na polu najbardziej wysuniętym na prawo, należy rozpatrzyć efekt powiązany z tym polem.

Jeśli następuje cofnięcie omenu, a żeton omenu znajduje się już na polu najbardziej wysuniętym na lewo, należy rozpatrzyć efekt powiązany z tym polem.



Tor Mrocznych wód z żetonem omenu na polu początkowym

Tor Amuletu R'lyeh

Kiedy rozgrywka z wariantem „Wynurzenie R'lyeh” przejdzie do Etapu II, należy odwrócić kartę scenariusza na drugą stronę, okrywając tym samym tor Amuletu R'lyeh. Następnie badacze umieszczają na odpowiednich polach wszystkie żetony zniszczonego amuletu, które zdobyli do tej pory. Za każde niezakryte pole należy zablokować odpowiednią kość, umieszczając ją na torze Amuletu R'lyeh.

Kiedy badacze otrzymują żeton zniszczonego amuletu, mogą go umieścić na odpowiednim polu i uwolnić zablokowaną kość. Kiedy Przedwieczny się przebudzi, należy usunąć z gry wszystkie zablokowane kości znajdujące się na torze Amuletu R'lyeh.

Jeśli podczas Etapu II następuje postęp albo cofnięcie omenu, należy rozpatrzyć odpowiedni efekt opisany na torze Amuletu R'lyeh.



Tor Amuletu R'lyeh ze wszystkimi trzema żetonami zniszczonego amuletu

PRZYGODY NA PACYFIKU

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

Uwaga: Treść rewersu wierzchniej karty z talii Przygód na Pacyfiku jest zawsze jawna.

W górnej części każdej karty Przygody na Pacyfiku 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 przesuwają się na zakrytą kartę Przygody na Pacyfiku, 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 na Pacyfiku aktywują się tylko na zakrytych kartach po wybieniu 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

Karty Przygód specjalnych nie są tasowane z resztą talii Przygód, lecz odkładane na bok, dopóki gracze nie otrzymają polecenia, aby wprowadzić je do gry.

Karty Przygód specjalnych opuszczają grę wyłącznie wtedy, gdy zostaną pozytywnie rozpatrzone – nie mogą być odrzucane ani usuwane z gry w żaden inny sposób. Znaczniki i żetony takie jak potwór Legion Istot z Głębin nie mogą być umieszczane na kartach Przygód specjalnych.

Karty Przygód specjalnych z rozszerzenia *Omeny głębin* umożliwiają ekspedycję zapuszczanie się coraz dalej na otwarte morze, i podążanie za tajemniczym zewem.



Karta Przygody specjalnej

ETAPY WARIANTU WYNURZENIE R'LYEH

Przygody na Pacyfiku podzielone są na dwie talie: Etap I i Etap II. Etap I daje badaczom więcej okazji na zdobywanie przydatnych przedmiotów i pozwala przesuwając omen do przodu, aby unikać Istot z Głębin. Jednak zbyt długie pozostawanie w Etapie I może być niebezpieczne, ponieważ daje Istotom z Głębin czas na zgromadzenie wystarczająco dużych sił do zaatakowania waszego okrętu. Etap II jest bardziej zdradziecki, ale daje dostęp do Znaków Starszych Bogów i Przygód w Innych Światach, dzięki którym będzie można zapieczętować Przedwieczne Zło przyzywające was do R'lyeh.

Badacze rozpoczynają grę od Etapu I i wszelkie przygody, które rozpatrzą lub odrzucą, uzupełniają kartami z talii Etapu I. Badacze mogą przejść do Etapu II, jeśli uda im się rozpatrzyć Przygodę specjalną „Echa snu”.

Kiedy Badacze przechodzą do Etapu II, talia Przygód Etapu I jest odrzucana i zastępuje ją talia Przygód Etapu II. Karty Przygód Etapu I znajdujące się w grze i trofea za karty Etapu I nie są odrzucane.

Następnie należy odwrócić kartę scenariusza, aby odkryć tor Amuletu R'lyeh i umieścić na odpowiednich polach wszystkie żetony zniszczonego amuletu, które badacze do tej pory zebrali. Za każde niezakryte pole należy zablokować odpowiednią kość. Karty Mitów Oceanu (Etapu I) należy odłożyć do pudełka i zastąpić je kartami Mitów R'lyeh (Etapu II). Karty Przygód specjalnych znajdujące się w grze nie są odrzucane.

Na koniec należy wyłożyć na obszar gry odkrytą kartę Przygody specjalnej „Wynurzenie R'lyeh”. Od tego momentu, kiedy Badacze będą uzupełniać miejsce po rozpatrzonej albo odrzuconej przygodzie, będą losować kartę z talii Etapu II.

MISJE

Misje to nowy rodzaj żetonu potwora symbolizujący niebezpieczne przedsięwzięcia podejmowane przez badaczy. Żetony misji dodawane są do puli potworów podczas przygotowania do gry. Misje pojawiają się i są rozpatrywane tak samo jak żetony potworów, z jednym wyjątkiem: efekty przedmiotów i zaklęć, które powodują pokonanie albo odrzucenie potwora, nie działają na misje.

Kiedy gracz wykona zadanie misji, kładzie przed sobą zakryty żeton misji, tak aby widoczny był opis na rewersie. Wykonana misja nie jest trofeum. Liczba na rewersie żetonu nie jest wartością trofeum – to liczba trofeów, które badacz musi wydać, aby wypełnić podjętą misję.

Badacz może wypełnić misję na początku swojej fazy Ruchu albo na początku swojej fazy Zegara. Aby wypełnić misję, badacz wydaje wymaganą liczbę trofeów, otrzymuje nagrodę opisaną na żetonie misji i odkłada żeton wypełnionej misji do pudełka.

NOWY SYMBOL ZAGŁADY

W tym rozszerzeniu na torach zagłady Przedwiecznych pojawia się nowy symbol zagłady. Ilekroć na polu z tym symbolem umieszczany jest żeton zagłady, pojawia się potwór Legion Istot z Głębin losowany ze stosu Legionu Istot z Głębin.



Nowy symbol zagłady

KARTY MITÓW ETAPU I I II

Rozszerzenie *Omeny głębin* zawiera dwie zupełnie nowe talie Mitów (Mity Etapu I oraz Etapu II), które działają na zmienionych zasadach. Kiedy Badacze będą stawić czoła rosnącemu zagrożeniu, nowe karty Mitów zmuszą ich do podejmowania wielu trudnych decyzji.



Rewers karty Mitów Etapu II

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

EFEKT WKROCZENIA

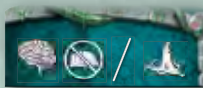
Niektóre karty Przygód z rozszerzenia *Omeny głębin* posiadają efekty WKROCZENIA. Kiedy Badacz przesuwają się na kartę, która zawiera zwrot „Wkraczając”, natychmiast musi rozpatrzyć opisany tam efekt, o ile to możliwe. Ponadto jeśli Badacz odsłania kartę Przygody albo Przygody w Innym Świecie, na której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

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

PODZIELONE NAGRODY I KARY

Niektóre nagrody i kary z rozszerzenia *Omeny głębin* 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 – zostały one wprowadzone w rozszerzeniu *Nieznane siły*. Jeśli gracze nie korzystają z tego rozszerzenia, **muszą** wybrać nagrodę lub karę, która **nie zawiera** błogosławieństwa lub klątwy.




















Symbol błogosławieństwa



Symbol klątwy

Nowe nagrody i kary

Na kartach przygód pojawia się 17 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 Wytrzymałości.
-  **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 przesuwania zegara do przodu.
-  **Odroczenie:** Z toru zagłady Przedwiecznego należy usunąć 1 żeton zagłady.
-  **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.
-  **Umiejętność:** Wylosuj 1 kartę z talii Umiejętności.
-  **Utrata Umiejętności:** Badacz musi odrzucić 1 Umiejętność.
-  **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.
-  **Otrzymanie Amuletu:** Należy wylosować i odkryć żeton zniszczonego amuletu, a następnie położyć go obok karty scenariusza.
-  **Utrata Amuletu:** Należy odłożyć z powrotem do puli jeden żeton zniszczonego amuletu.
-  **Postęp Omen:** Należy przesunąć żeton omenu na torze Mrocznych wód o jedno pole w prawo.
-  **Cofnięcie Omenu:** Należy przesunąć żeton omenu na torze Mrocznych wód o jedno pole w lewo.

OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Dane Beltrami

Projekt gry podstawowej: Richard Launius i Kevin Wilson

Projekt oryginalnej mechaniki opartej na kościach: Reiner Knizia

Producent: Molly Glover

Redakcja i korekta: Andrea Dell'Agnesse, Julia Faeta, Allan Kennedy i Chris Meyer

Projekt graficzny: Monica Helland

Kierownik opracowania graficznego: Brian Schomburg

Okladka: Aurore Polny

Grafiki na kartach: Frej Agelii, Yoann Boissonnet, Stanislaw Dikolenko, Nicholas Elias, Alexander Gustafson, Dani Hartel, Alexander Kozachenko, Adam Lane, Robert Laskey, David Auden Nash, John Pacer, Emilio Rodriguez, Stephen Somers oraz artyści *Call of Cthulhu: The Card Game*

Kierownictwo artystyczne: Deb Freytag

Główny kierownik artystyczny: Melissa Shetler

Grupa Arkham Horror Story: Dane Beltrami, Michael Hurley, Matthew Newman, Katrina Ostrander i Nikki Valens

Koordinator zapewnienia jakości: Zach Tewalthomas

Kierownictwo produkcji: Megan Duehn i Jason Beaudoin

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Kierownik działu gier planszowych: James Kniffen

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Korekta wersji polskiej: Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Natalia Olszewska i Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Carl Coffey, Michelle Coffey, Jason Collins, Andrea Dell'Agnesse & Julia Faeta, Caterina D'Agostini, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Devin Jester, Larry Kozlowski, Mark Larson, Michael Lawrence, Brian Lewis, Jamie Lewis, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Amielle Love, Chris Moore, Shay Moore, Steve Mumford, Mark Ortego, Rosemary Ortego, Jenna Van Rijn, Matt Tyler, Marty Urick i JD Wilkins

Specjalne podziękowania dla wszystkich naszych beta testerów!

© 2016 Fantasy Flight Games. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Fantasy Flight Supply jest znakiem towarowym Fantasy Flight Games. Znak Starszych Bogów, Horror w Arkham, Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA. 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.

ROZGRYWKA W INNE WARIANTY

Zawarte w rozszerzeniu *Omeny głębin* karty Przygód na Pacyfiku, karty Mitów Etapu I i II, karta scenariusza i karta Wejścia wykorzystywane są **wyłącznie** podczas wariantu „Wynurzenie R'lyeh”. Wszystkie inne elementy z tego rozszerzenia mogą być używane w grze podstawowej i dowolnych innych wariantach rozgrywki.

PÓŁNOC – KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA EFEKTÓW

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

1. W podanej kolejności należy rozpatrzeć wszystkie efekty „O północy”:
 - a. Efekty „O północy” na karcie Przedwiecznego.
 - b. Efekty „O północy” na potworach. Badacze wybierają kolejność.
 - c. Efekty „O północy” na kartach Przygód i Przygód w Innych Światach. Badacze wybierają kolejność.
 - d. Efekty „O północy” na innych kartach. Badacze wybierają kolejność.
2. Należy dobrać i rozpatrzeć nową kartę Mitów.
3. Odnawiają się wszelkie zdolności, których można użyć „raz dziennie”.

NOWI PRZEDWIECZNI

Hydra **Poziom trudności: Średni**

Nikt spośród żyjących nie pamięta już, czy Matka Hydra jest po prostu pradawną Istotą z Głębin, czy może czymś znacznie bardziej przerażającym.

Dağon **Poziom trudności: Trudny**

Ojciec Dagon mknie bezszelestnie przez głębin i wysłał legiony Istot z Głębin przeciwko każdemu, kto go rozniewia.

Cthulhu **Poziom trudności: Szaleńczy**

Cthulhu, Kapłan Przedwiecznych, czeka uśpiony pośród fal w straszliwym R'lyeh i śni o dniu, w którym jego zaginione miasto znów wynurzy się na powierzchnię.

