

ZNAK STARSZYCH BOGÓW™

NIEZNANE SIŁY™ ROZSZERZENIE

*DO CZEGOŻ BY DOSZŁO, GDYBYM NIE POKONAŁ ZŁA?
ZAIŚTE, FORTUNA MI SPRZYJA. JEDNAK ZA KAŻDYM
TRAZEM, KIEDY WALCZĘ Z BESTIAMI I KOSZMARNYMI
STWORAMI, ZASTANAWIAM SIĘ, CZY NIEZNANE SIŁY,
KTÓRE NIEPOSTRZEŻENIE SKIETROWAŁY MNIE NA TĘ
ŚCIEŻKĘ BYŁY DOBROCZYNNY, CZY TEŻ NIKCZEMNE?
MOŻE NIEWIDZIALNE RĘCE, KSZTAŁTUJĄCE MÓJ
LOS, CZEKAJĄ TYLKO SPOSOBNOŚCI, BY PCHNĄĆ MNIE
W OTCHŁAŚ.*

Opis rozszerzenia

Budzą się kolejni, potężni Przedwieczni, a wraz z nimi mordercze potwory i nowe, przerażające tajemnice. W tych mrocznych czasach badacze potrzebują nowych sprzymierzeńców, zaklęć, przedmiotów i błogosławieństwa sił wyższych. Jednak badając nieznane muszą zachować ostrożność, ponieważ w mroku czają się straszliwe klątwy, gotowe sprowadzić na nich zagładę!

Elementy

- Instrukcja
- 1 biała kość
- 1 czarna kość
- 66 dużych kart, w tym:
 - 4 karty Przedwiecznych
 - 8 kart Badaczy
 - 40 kart Przygód
 - 2 karty Przygód w Innych Światach
 - 4 karty Wejścia
 - 8 kart zastępczych
- 76 małych kart, w tym:
 - 8 kart Błogosławieństwa/Klątwy
 - 12 kart Przedmiotów powszechnych
 - 12 kart Przedmiotów unikatowych
 - 12 kart Zaklęć
 - 3 karty Sprzymierzeńców
 - 20 kart Mitów
 - 9 kart Potężnych Mitów
- 44 żetony i znaczniki, w tym:
 - 8 znaczników Badaczy
 - 7 żetonów Pocztylności
 - 7 żetonów Wytrzymałości
 - 6 żetonów zagłady
 - 12 żetonów potworów
 - 1 żeton potwora o typie „Maska”
 - 3 żetony potworów Dzieci Abhotha

Opis elementów

Poniżej opisano nowe elementy, które pojawiają się w tym rozszerzeniu. Wszystkie komponenty znane z gry podstawowej działają zgodnie z jej zasadami i nie opisano ich ponownie.

Karty Wejścia

Zastępują arkusz Wejścia z gry podstawowej, oferując nowe możliwości i miejsca, które gracze mogą odwiedzić.



Biała kość

Dodaje się ją do puli kości pobłogosławionego Badacza.



Czarna kość

Dodaje się ją do puli kości przeklętego Badacza.



Karty Błogosławieństwa/ Klątwy

Te dwustronne karty reprezentują dobroczynne Błogosławieństwo albo straszliwą Klątwę.



Kiedy Badacz zostaje pobłogosławiony albo przeklęty, bierze taką kartę i kładzie ją obok swojej karty postaci, odpowiednią stroną do góry (patrz strony 2-3).

Karty Potężnych Mitów

Opcjonalne, trudniejsze karty Mitów, przeznaczone dla zaawansowanych graczy. Od zwykłych kart Mitów odróżnia je czerwona ramka.



Żetony potworów Dzieci Abhotha

Tych specjalnych żetonów potworów używa się wyłącznie, kiedy Przedwiecznym jest Abhoth.



Symbol rozszerzenia Nieznane Siły

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



Używanie rozszerzenia

Poniżej opisano, jak połączyć elementy z *Nieznanych Sił ze Znakiem Starszych Bogów*. Jeżeli gracze używają rozszerzenia, muszą wykorzystać wszystkie znajdujące się w nim elementy, chyba że zaznaczono inaczej.

Karty zastępcze

To rozszerzenie zawiera jedną kartę Przygody, cztery karty Przygód w Innych Światach oraz trzy karty Badaczy, które zastępują karty o tych samych nazwach z gry podstawowej:

- **Karta Przygody:** „Znak Starszych Bogów”
- **Karty Przygód w Innych Światach:** „Wielka Sala Celeano”, „Otchłań”, „Płaskowyż Leng” oraz „Miasto Wielkiej Rasy”
- **Karty Badaczy:** „Carolyn Fern”, „Vincent Lee”, „Mandy Thompson”

Wymienione karty należy usunąć z gry podstawowej i zastąpić je zamiennikami z tego rozszerzenia.

Przygotowanie do gry z rozszerzeniem

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy wykonać poniższe kroki:

1. **Nowe karty Badaczy:** Badaczy z *Nieznanych Sił* należy dołączyć do talii Badaczy.
2. **Nowe karty Przedwiecznych:** Karty nowych Przedwiecznych dołącza się talii Przedwiecznych.
3. **Nowe karty Przygód oraz Przygód w Innych Światach:** Należy wtasować je do odpowiednich talii.
4. **Karty Błogosławieństwa/Klątwy:** Układa się je na stole, tak, by wszyscy mogli po nie łatwo sięgnąć.
5. **Nowe karty Przedmiotów powszechnych, Przedmiotów unikatowych, Zaklęć oraz Sprzymierzeńców:** Należy wtasować je do odpowiednich talii.
6. **Nowe karty Mitów:** Karty Potężnych Mitów odkłada się do pudełka, chyba że gracze zdecydowali się grać w „Wariant Potężnych Mitów” (patrz strona 4). Następnie tasuje się talię Mitów.
7. **Nowe żetony potworów:** „Dzieci Abhotha” oraz żetony potworów o typie „Maska” należy odłożyć do pudełka. Pozostałe dodaje się do puli, w której znajdują się potwory z gry podstawowej. „Dzieci Abhotha” i potworów o typie „Maska” używa się **wyłącznie** w rozgrywkach przeciwko niektórym Przedwiecznym. Jeśli Przedwiecznym jest Abhoth, „Dzieci Abhotha” układa się w stosie obok jego karty (**nie dołącza się ich** do puli potworów).

Nowe zasady

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

Karty Wejścia

Rozszerzenie nie korzysta z arkusza Wejścia. Zamiast tego, podczas przygotowania do gry, obok zegara układa się cztery karty Wejścia. Znaczniki Badaczy należy położyć na karcie „Sklep z Pamiątkami”.

Podczas fazy Ruchu Badacz może pozostać na aktualnej karcie Wejścia albo przesunąć się na dowolną inną kartę Wejścia, Przygody, albo Przygody w Innym Świecie dostępną w grze. Jeśli gracz pozytywnie rozpatrzy przygodę, należy przenieść wszystkie znaczniki Badaczy z jej karty na kartę Wejścia „Sklep z Pamiątkami”.

Jeśli w swojej fazie Działania Badacz znajduje się na karcie Wejścia, musi rozegrać jej zdolność.

Jeżeli jakaś karta lub zdolność odnosi się do „Wejścia”, to dotyczy wszystkich kart Wejścia. Przykładowo, jeśli Badacz musi przesunąć się na „Wejście”, przemieszcza się na dowolną, wybraną przez siebie kartę.

Zamknięte karty Wejścia

Niektóre efekty mogą sprawić, że karta Wejścia zostanie zamknięta. Należy wówczas odwrócić wskazaną kartę rewersem do góry. Badacze nadal mogą się na nią przesuwać, nie mogą jednak korzystać z jej zdolności.

Błogosławieństwa i Klątwy

Niektóre efekty w grze - zadania, nagrody i kary albo karta Wejścia „Kaplica” - mogą sprawić, że Badacz otrzyma **BŁOGOSŁAWIEŃSTWO** lub **KLĄTWĘ**. Opisano je dokładnie poniżej.

Błogosławieństwo

Kiedy Badacz zostaje pobłogosławiony, otrzymuje kartę Błogosławieństwa. Od tej pory, podczas rozpatrywania przygody (również w Innym Świecie), dodaje białą kość do swojej puli.

Biała kość posiada takie same ścianki, jak kość zielona i podczas rozpatrywania przygód działa tak, jak pozostałe kości. Można jej użyć do wykonania zadania, przerzucić, odłożyć, wykorzystać podczas skupienia albo zagrać na nią kartę (np. Zaklęcie).



Biała kość pozostaje w puli, dopóki Badacz nie użyje jej do wykonania zadania, odłoży po nieudanym rzucie albo zakończy turę.

Badacz może posiadać tylko jedną kartę Błogosławieństwa naraz. Jeśli pobłogosławiony Badacz ma otrzymać kolejne Błogosławieństwo, zamiast tego wybiera **jedną** z poniższych premii:

- Otrzymuje jeden żeton Wskazówki.
- Losuje jedną kartę z talii Przedmiotów powszechnych.
- Losuje jedną kartę z talii Przedmiotów unikatowych.
- Losuje jedną kartę z talii Zaklęć.

Odrzucenie karty Błogosławieństwa

Pobłogosławiony Badacz odrzuca kartę Błogosławieństwa, jeśli poniesie porażkę podczas rozpatrywania przygody (również w Innym Świecie), albo gdy przebudzi się Przedwieczny. Kiedy pobłogosławiony Badacz zostaje przeklęty, odrzuca kartę Błogosławieństwa, ale nie otrzymuje karty Klątwy (patrz „Klątwa” na stronie 3).



Klątwa

Kiedy Badacz zostaje przeklęty, otrzymuje kartę Klątwy. Podczas rozpatrywania przygody (również w Innym Świecie), przeklęty Badacz musi dodać czarną kość do swojej puli.

Czarna kość posiada dokładnie takie same ścianki, jak kość zielona, jednak podczas rozpatrywania przygód działa inaczej niż pozostałe. **Nie można** użyć jej do wykonania zadania, ani odłożyć w normalny sposób.



Po każdym rzucie (i rozpatrzeniu wszystkich przerzutów, zdolności oraz efektów „Paniki”), należy sprawdzić, czy na jakiejś innej kości Badacz wyrzucił taki sam wynik, jak na czarnej. Jeśli taka sytuacja ma miejsce, należy odłożyć czarną kość **oraz** kość z identycznym wynikiem. Jeżeli pasuje do niego kilka kości, Badacz wybiera, którą odłoży.

Czarna kość pozostaje w puli dopóki Badacz nie odłoży jej wraz z kością o takim samym wyniku albo nie zakończy tury. Nie można jej odłożyć z powodu nieudanego rzutu, nie wywołuje efektów paniki i nie można zagrywać na nią kart Przedmiotów, Zakłęć, zdolności Badaczy ani zetonów Wskazówek. Przykładowo, czarnej kości nie można zatrzymać na karcie Zakłęcia, a Marie Lambeau nie może zmienić jej wyniku.

Badacz może posiadać tylko jedną kartę Klątwy naraz. Jeśli przeklęty Badacz ma otrzymać kolejną Klątwę, zostaje **pochłonięty**.

Odrzucenie karty Klątwy

Przeklęty Badacz odrzuca kartę Klątwy, jeśli **odniósł sukces** podczas rozpatrywania przygody (również w Innym Świecie), albo gdy przebudzi się Przedwieczny. Kiedy przeklęty Badacz zostaje pobłogosławiony, odrzuca kartę klątwy, ale nie otrzymuje karty Błogosławieństwa.

Błogosławieństwo i Klątwa w środku fazy

Jeśli Badacz został pobłogosławiony albo przeklęty w trakcie rozpatrywania przygody, przy kolejnym rzucie musi dodać do puli odpowiednią kość.

Jeżeli Badacz został przeklęty w trakcie rozpatrywania przygody, to **nie odrzuca** karty Klątwy, nawet jeśli odniósł sukces. Aby odrzucić kartę Klątwy, musi odnieść sukces podczas rozpatrywania innej przygody.

Kiedy gracz traci kartę Błogosławieństwa albo Klątwy w trakcie rozpatrywania przygody, usuwa z puli odpowiednią kość dopiero przy kolejnym rzucie.

Biała kość przydzielona do wykonanego zadania nie wlicza się do puli kości gracza. Jeżeli gracz traci Błogosławieństwo, a białą kość przydzielił już do wykonanego zadania, odrzuca kartę Błogosławieństwa, ale biała kość pozostaje na zadaniu.

Jeśli biała kość znajduje się na karcie Zakłęcia i gracz, który ją tam umieścił, traci Błogosławieństwo, musi również usunąć białą kość z Zakłęcia i odrzucić jego kartę.

Przykład Klątwy



W poprzedniej turze Rita Young została przeklęta na skutek działania karty Mitów, a teraz usiłuje rozpatrzyć przygodę przedstawioną powyżej. Aby ułatwić sobie zadanie, postanawia użyć Przedmiotu powszechnego, dzięki czemu dodaje do puli żółtą kość. Musi też dodać do niej czarną kość, na skutek działania Klątwy. Następnie rzuca kośćmi i uzyskuje następujący rezultat:



Na czarnej kości wypadły trzy Śledztwa, tak jak na żółtej kości i jednej z zielonych kości. Rita decyduje, że razem z czarną kością odłoży kość zieloną (1). Następnie odkłada kolejną zieloną kość, ponieważ nie udało się jej wykonać żadnego zadania (2).

Ricie zostało teraz tylko pięć kości, którymi może próbować wykonać zadania.

Symbol Przeczucia na karcie Mitów

Badacze miewają od teraz przeczucia odnośnie Mitów – dzięki nim mogą, przynajmniej niekiedy, decydować o swoim losie.

Na niektórych nowych kartach Mitów znajduje się symbol Przeczucia. Takie akty pozwalają graczom wybrać jeden lub więcej efektów. Kiedy gracze wylosują taką kartę, muszą wspólnie zdecydować, czy rozpatrują efekt z górnej, czy z dolnej połowy. Gracze rozgrywają go natychmiast po dokonaniu wyboru. Jeśli nie mogą dojść do porozumienia, decyzję podejmuje gracz, który ostatni wykonał turę.



Symbol Przeczucia

Gracze nie mogą wybrać opcji, która nie wywołuje efektu – na przykład, jeśli jedna opcja wymaga odrzucenia Przygody w Innym Świecie, a aktualnie w grze nie ma takiej karty, gracze muszą wybrać drugą opcję tej karty Mitów.

Efekt „Wkraczając”

W treści niektórych kart Przygód z tego rozszerzenia pojawia się słowo „**WKRACZAJĄC**”. Kiedy jakiś Badacz przesuwają się na taką kartę, natychmiast musi rozpatrzyć efekt, który ono poprzedza. Jeśli Badacz poniesie porażkę podczas rozpatrywania przygody i w swojej następnej turze pozostanie na takiej karcie, **nie** musi ponownie rozpatrywać efektu „Wkraczając”. Kiedy inny Badacz przesuwają się na taką kartę, musi rozpatrzyć efekt „Wkraczając”.

Nowe symbole zadań

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



Klątwa: Po uzyskaniu wszystkich wymaganych przez to zadanie wyników, aby je wykonać aktywny gracz zostaje przeklęty.



Zagłada: 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 pojawiają się cztery nowe symbole, rozpatrywane, gdy aktywny gracz otrzymuje nagrody i kary:



Błogosławieństwo: Gracz zostaje pobłogosławiony (patrz strona 2).



Klątwa: Gracz zostaje przeklęty (patrz strona 3).



Wychnienie: Należy usunąć jeden żeton z toru zagłady Przedwiecznego.



Zegar: Należy przesunąć zegar jeden raz do przodu.

Strzałka na żetonach potworów

Żeton potwora „Czarownik Whateley”, znajdujący się w tym rozszerzeniu, posiada symbol strzałki. Umieszcza się go tak samo jak zwykły żeton potwora, z tą różnicą, że zadania z karty Przygody, na której znalazł się potwór z symbolem strzałki, trzeba wykonywać po kolei, od góry do dołu, nawet jeśli żeton potwora nie jest pierwszym zadaniem w kolejności.

Strzałki na żetonach potworów działają zatem tak samo jak strzałki na kartach Przygód, opisane w instrukcji do gry podstawowej. Jeśli jakaś karta lub zdolność odnosi się do strzałek, dotyczy ona również strzałek na żetonach potworów. Przykładowo, zdolność Marka Harrigana działa zarówno na strzałki z kart Przygód, jak i żetonów potworów.



Symbol strzałki na żetonie potwora.

Przykład strzałki na żetonie potwora

Gracze wylosowali „Czarownika Whateley”, który posiada symbol strzałki. Aktualnie w grze nie ma żadnego pustego zadania potwora, więc gracze umieszczają żeton pod zadaniami na karcie Przygody „Między półkami” (1).



Od tej pory zadania z tej Przygody należy wykonywać po kolei, rozpoczynając od zadania na samej górze i kończąc na zadaniu potwora.

Dzieci Abhotha

Kiedy jakiś efekt gry mówi, że „pojawia się Dziecko Abhotha”, aktywny gracz losuje ze stosu jeden żeton potwora o tej nazwie i umieszcza go na zadaniu potwora. Jeżeli w grze nie ma żadnego pustego zadania potwora, gracz wybiera kartę Przygody albo kartę Przygody w Innym Świecie i umieszcza żeton pod jej zadaniami (zgodnie z normalnymi zasadami rozmieszczania potworów).

Kiedy jakiś efekt gry sprawia, że Dziecko Abhotha „wraca do puli potworów”, zamiast tego żeton odkłada się na stos obok karty Przedwiecznego (Abhotha). Następnie stos należy pomieszać.

Wariant Potężnych Mitów

Doświadczeni gracze, którzy szukają większego wyzwania, mogą dołączyć te karty do talii Mitów. Jeśli wszyscy wyrażą na to zgodę, przed przygotowaniem do gry należy potasować karty Potężnych Mitów wraz z talią Mitów.



Opracowanie

Projekt rozszerzenia: Kevin Wilson

Projekt gry: Richard Launius i Kevin Wilson

Projekt oryginalnej mechaniki opartej na kościach: Reiner Knizia

Producent: Christopher Hosch

Redakcja i korekta: David Hansen oraz Brendan Weiskotten wraz ze Stevenem Kimballem

Projekt graficzny: Dallas Mehlhoff

Kierownik opracowania graficznego: Brian Schomburg

Główny kierownik artystyczny: Andrew Navaro

Kierownictwo artystyczne: Mike Linnemann

Okladka: John Matson

Pozostałe ilustracje: Erfian Asafat, Kip Ayers, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Yoann Boissonnet, Allen Douglas, Dleoblack, David Gaillet, Aurelien Hubert, Lake Hurwitz, Romain Leguay, David Auden Nash, Cynthia Sheppard i Darek Zabrocki

Kierownik produkcji: Eric Knight

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Deb Beck, Bryan Bornmeuller, Pedar Brown, Frank Mark Darden, Kerri England, Meric England, Megan Duehn, Rob Kouba, Mark Larson, Ramona McCance, Loren Overby, Tim Uren, Jason Walden, Christian Williams, Lynell Williams i Nik Wilson.

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Znak Starszych Bogów: Nieznane Siły, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply oraz logo FFG są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem 651-639-1905. Zachowaj te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od zamieszczonych powyżej. Wyprodukowano w Chinach. Uwaga! Nie nadaje się dla dzieci poniżej 3 lat ze względu na drobne elementy. Ryzyko zadławienia. TO NIE JEST ZABAWKA. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.

