

ZNAK STARSZYCH BOGÓW®

DROGI PRZYJACIELU, W CHWILI, GDY PISZĘ TE SŁOWA, SPRAWY MAJĄ SIĘ BARDZO ZŁE. NIEDAWNO WYKOPALIŚMY DZIWNY POSĄZEK, KTÓRY WEDŁUG NASZYCH PRZEWODNIKÓW JEST WIZERUNKIEM TUTEJSZEGO BÓSTWA ZWANEGO ITHAQUA. WIDOK TEJ FIGURKI ABSOLUTNIE ICH PRZETRAZIŁ. OD TAMTEJ PORY NĘKAJĄ NAS TAJEMNICZE BURZE I JAKIEŚ DZIWNE ISTOTY PODĄŻAJĄ NASZYM ŚLADEM. OBAWIAM SIĘ, ŻE TO OSTATNIA WIADOMOŚĆ ODE MNIE, NAWET TERAZ SŁYSZĘ WYCIE CZEGOŚ ZNACZNIE GORSZEGO NIŻ WILKI. JEŚLI TEN LIST DO CIEBIE DOTRZE, PROSZĘ, OSTRZEŻ WSZYSTKICH I PRZYŚLIJ NAM JAK NAJSZYBCIEJ POMOC.

- DR ASHLEY LOTT

OMENY LODU ROZSZERZENIE

Opis rozszerzenia

Zorganizowana przez Uniwersytet Miskatonic ekspedycja archeologiczna na Alaskę obudziła pradawne zło, uśpione w samym sercu tej surowej krainy. Od kilku tygodni nie ma od nich żadnych wieści. Badacze muszą szybko zorganizować prowiant i wyruszyć na lodowe pogranicze, by mieć jakiegokolwiek szanse na ocalenie zaginionej ekspedycji. To rozszerzenie wzorowane jest na *The Trail of Ithaqua*, rozszerzeniu do cyfrowej wersji gry *Elder Sign: Omens*. Nowe karty alaskańskich Mitów i Przygód na Alasce zmuszą badaczy do podejmowania trudnych wyborów, gdy nienaturalne burze spowiją świat, grożąc pogrzebaniem wszystkiego pod lodem i śniegiem.

Elementy



60 KART PRZYGÓD
NA ALASCIE



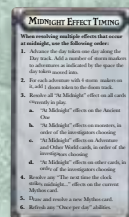
4 KARTY PRZYGÓD
SPECJALNYCH



3 KARTY
PRZEDWIECZNYCH



8 KART BADACZY



1 KARTA POMOCY



30 KART
ALASKAŃSKICH
MITÓW



5 KART
PRZEDMIOTÓW
POWSZECHNYCH



5 KART
PRZEDMIOTÓW
UNIKATOWYCH



5 KART
SPRZYMIERZĘCÓW



5 KART
ZAKŁĘĆ



1 KARTA WEJŚCIA
„OBÓZ EKSPEDYCYJNY”



28
ZNACZNIKÓW
BURZY



2 ŻETONY
ZAOPATRZENIA



1 ŻETON
DNIA



12 ŻETONÓW
POTWORÓW



8 ZNACZNIKÓW
BADACZY



1 KARTA PORY ROKU

Korzystanie z rozszerzenia

Rozszerzenie *Omeny lodu* pozwala zagrać w *Znak Starszych Bogów* w zupełnie nowy sposób. Wariant „Ekspedycja na Alaskę” umożliwia Badaczom opuszczenie cywilizowanych terenów Arkham i wyruszenie w mroźne, lodowe ostępy Alaski. W tym wariantcie rozgrywki wykorzystywane są karty Przygód na Alasce, nowa talia alaskańskich Mitów oraz kilka nowych mechanik powiązanych z przygodami na rozległych, dzikich terenach Alaski.

Ekspedycja na Alaskę – przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem rozgrywki z wariantem „Ekspedycja na Alaskę” należy przygotować grę w standardowy sposób, uwzględniając poniższe modyfikacje:

- Nowe standardowe elementy:** Do elementów z gry podstawowej należy dołączyć następujące elementy tego samego typu z rozszerzenia *Omeny lodu*: karty Badaczy, Przedmiotów powszechnych, Przedmiotów unikatowych, Zakłéc i Sprzymierzeńców oraz żetony potworów.
- Nowe karty Przygód:** Talię Przygód należy zastąpić nową talią, złożoną **wyłącznie** z kart Przygód na Alasce z tego rozszerzenia. Zestaw czterech kart Przygód specjalnych należy odłożyć na bok. Następnie należy podzielić karty Przygód na Alasce na talię Etapu I i talię Etapu II.
- Nowe karty Mitów:** Talię Mitów należy zastąpić talią alaskańskich Mitów.
- Znaczniki burzy:** Znaczniki burzy należy wymieszać i stworzyć z nich zakryty stos.
- Arkusze Wejścia:** Podstawowy arkusz wejścia należy zastąpić kartą wejścia „Obóz ekspedycji”.
- Karta pory roku:** Należy wybrać, o jakiej porze roku odbędzie się ekspedycja: może to być „Lato” (łagodniejsza rozgrywka) lub „Zima” (wymagająca rozgrywka). Kartę należy położyć na obszarze gry wybraną stroną do góry. Na torze zaopatrzenia (górny tor), na polu „5”, należy umieścić żeton zaopatrzenia „+10”. Na torze dni (dolny tor), na polu „Dzień 1” należy umieścić żeton dnia.
- Wybranie Przedwiecznego:** Należy wybrać jednego z trzech Przedwiecznych z rozszerzenia *Omeny lodu*: Rhan-Tegotha, Rlim-Shaikortha albo Ithaque.
- Zmiana w przygotowaniu do gry:** Krok 4 standardowego przygotowania do gry należy zastąpić poniższym:
 - 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. Pod rzędem zakrytych kart należy wyłożyć odkrytą kartę Przygody specjalnej „Przybycie”. 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.



Numer etapu

SYMBOL ROZSZERZENIA OMENY LODU

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



EKSPEDYCJA NA ALASKĘ – SCHEMAT PRZYGOTOWANIA DO GRY



KARTA WEJŚCIA „OBÓZ EKSPEDYCYJNY”



KARTA PORY ROKU



3 ODKRYTE KARTY PRZYGÓD NA ALASCE



3 ZAKRYTE KARTY PRZYGÓD NA ALASCE



KARTA PRZYGODY SPECJALNEJ „PRZYBYCIE”



TALIA PRZYGÓD NA ALASCE „ETAP I”



ZNACZNIKI BURZY



TALIA PRZYGÓD W INNYCH ŚWIATACH

Ekspedycja na Alaskę – zasady

W tej części opisano szczegółowo zasady rozgrywki w wariant „Ekspedycja na Alaskę”.

OBÓZ EKSPEDYCJI

Karta wejścia „Obóz ekspedycji” zastępuje wszystkie inne karty wejścia. Badacz, który rozpoczyna swoją fazę Zegara na „Obozie ekspedycji”, 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 lub Przygody w Innym Świecie albo przesunąć się na „Obóz ekspedycji”. Jeśli graczowi uda się rozpatrzyć przygodę albo zostanie ona odrzucona, należy przenieść wszystkie znaczniki Badaczy z takiej przygody na kartę „Obozu ekspedycji”.

Jeśli Badacz na koniec swojej fazy Ruchu znajduje się na karcie „Obozu ekspedycji”, 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 „Obozu ekspedycji”. Przykładowo, jeśli Badacz musi przesunąć się na „Wejście”, przesuwa się na „Obóz ekspedycji”.

Karta pory roku

Na karcie pory roku znajdują się dwa tory: tor zaopatrzenia na górnej połowie karty oraz tor dni na dolnej połowie karty.

Tor zaopatrzenia

Tor zaopatrzenia, umieszczony na górnej połowie karty, symbolizuje sprzęt i prowiant niezbędny do przetrwania w surowym klimacie Alaski. Dzięki zaopatrzeniu Badacze są w stanie łagodzić zagrożenia, które napotykają podczas podróży przez dzikie ostępy.

Ileokroć ekspedycja zyskuje zaopatrzenie, należy przesunąć żeton zaopatrzenia o podaną liczbę pól. Kiedy żeton zaopatrzenia przekroczy pole „9”, należy go zastąpić żetonem z wartością o dziesięć wyższą i umieścić go na polu „0”.



Tor zaopatrzenia wskazuje, że drużyna ma 11 zaopatrzenia.

Ileokroć ekspedycja traci zaopatrzenie, należy przesunąć żeton zaopatrzenia o podaną liczbę pól. Kiedy żeton zaopatrzenia cofnie się za pole „0”, należy go zastąpić żetonem z wartością o dziesięć niższą i umieścić go na polu „9”.

Tor dni

Na dolnej połowie karty umieszczony jest tor dni. Kiedy wybije północ, przed rozpatrzeniem jakichkolwiek efektów „O północy” i dobraniem karty alaskańskich Mitów, należy przesunąć żeton dnia o jedno pole do przodu. Następnie na przygodach należy umieścić tyle znaczników burzy, ile wskazuje nowe pole dnia.



Tor dni i żeton dnia

Kiedy żeton dnia przesunie się na ostatnie pole toru dni, Badacze otrzymują karę. W zależności od wybranej pory roku kara jest inna. Jeśli ekspedycja odbywa się latem, na torze zagłady należy umieścić dwa żetony zagłady, cofnąć żeton dnia z powrotem na pole „Dzień 7” i umieścić na przygodach siedem znaczników burzy. Jeśli ekspedycja odbywa się zimą, Badacze przegrywają.

PRYZGODY NA ALASCE

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

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

W górnej części każdej karty Przygody na Alasce znajduje się kolorowe pole z symbolem trupy 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 za zadanie jedynie ułatwić graczom szybsze rozpoznanie miejsc tego samego typu.



Łatwa



Zwykła



Trudna

Kiedy badacz przesuwa się na zakrytą kartę Przygody na Alasce, 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 Alasce, 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

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

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

Karty Przygód specjalnych z rozszerzenia *Omeny lodu* umożliwiają ekspedycji posuwanie się coraz dalej na północ i przejście do kolejnego etapu.

ETAPY EKSPEDYCJI NA ALASKĘ

Przygody na Alasce podzielone są na dwie talie: Etap I i Etap II. Etap I zawiera mniej niebezpieczeństw i daje Badaczom wiele okazji do zdobycia przydatnych przedmiotów oraz zaopatrzenia. Etap 2 jest bardziej zdradziecki, ale daje dostęp do Znaków Starszych Bogów i Przygód w Innych Światach, dzięki którym będzie można zapieczętować Przedwieczne Złokąjące Alaskę.

Badacze rozpoczynają grę od Etapu I i wszelkie rozpatrzone lub odrzucone przygody uzupełniają kartami z talii Etapu I. Badacze mogą przejść do Etapu II, jeśli uda im się rozpatrzyć Przygodę specjalną „W dzikich ostępach”.

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

KARTY ALASKAŃSKICH MITÓW

Rozszerzenie *Omeny lodu* zawiera zupełnie nową talię Mitów, działającą na zmienionych zasadach. Kiedy Badacze będą stawiać czoła rosnącemu zagrożeniu, nowe karty Mitów zmuszą ich do podejmowania wielu trudnych decyzji.

Kiedy gracze losują i rozpatrują kartę alaskańskich Mitów, stają w obliczu jakiegoś problemu i muszą wspólnie wybrać jedną z dwóch dostępnych opcji podanych na karcie. Gracze nie mogą wybrać dolnej opcji, jeśli nie są w stanie całkowicie rozpatrzyć opisanego tam efektu. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, decyzję podejmuje Badacz, który właśnie wykonywał swoją turę.



Karta alaskańskich Mitów

EFEKT WKROCZENIA

Niektóre karty Przygód z rozszerzenia *Omeny lodu* posiadają efekty WKROCZENIA. Kiedy Badacz przesuwa się na kartę, która zawiera zwrot „Wkraczając”, natychmiast musi rozpatrzyć opisany tam efekt. 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 musi go ponownie rozpatrywać. Kiedy jednak inny Badacz przesuwa się na taką kartę, musi on normalnie rozpatrzyć efekt wkroczenia.

PODZIELONE NAGRODY I KARY

Niektóre nagrody i kary z rozszerzenia *Omeny lodu* 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.

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



Podzielona kara

ZNACZNIKI BURZY

Niektóre efekty gry, wywołane przez kary, symbole zagłady, pola na torze dni czy karty alaskańskich Mitów powodują umieszczenie znaczników burzy na przygodach. Znaczniki te symbolizują nienaturalną, złą pogodę panującą w danym miejscu. W tej części instrukcji opisano zasady dotyczące burz.



Znacznik burzy

Umieszczanie znaczników burzy

Kiedy jakiś efekt nakazuje umieścić na przygodach znaczniki burzy, należy wylosować podaną liczbę znaczników burzy ze stosu i bez podglądania rozłożyć je zakryte, po jednym naraz, na wybranych przygodach. Na przygodzie mogą się znajdować maksymalnie cztery znaczniki burzy naraz.

Znaczniki burzy nie mogą być umieszczane na kartach Przygód w Innych Światach ani Przygód specjalnych. Jeśli gracz ma umieścić znaczniki burzy podczas swojej fazy Działania, nie może umieszczać znaczników na przygodzie, na której znajduje się jego Badacz, chyba że na wszystkich pozostałych przygodach są już cztery znaczniki burzy.

Liczba znaczników burzy jest ograniczona. Jeśli jakiś efekt nakazuje graczowi umieścić znacznik burzy, a wszystkie znaczniki burzy są już w grze, znacznik burzy nie jest umieszczany.

Efekty burzy

Jeśli Badacz rozpoczyna swoją fazę Działania na przygodzie, na której leżą znaczniki burzy, musi je wszystkie odwrócić i rozpatrzyć w wybranej kolejności opisane na nich kary. Znaczniki burzy, na których nie ma żadnego symbolu, nie powodują kar. Kiedy znacznik burzy zostanie rozpatrzony, należy go zakryć i wmieszać w stos znaczników burzy.

Kiedy zegar wybija północ, za każdą przygodę z 4 znacznikami burzy należy umieścić 1 żeton zagłady na torze zagłady.

SYMBOL PÓŁNOCY NA ŻETONACH POTWORÓW

Niektóre żetony potworów z rozszerzenia *Omeny lodu* posiadają 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

Nowy symbol zagłady

W tym rozszerzeniu na torach zagłady Przedwiecznych pojawia się nowy symbol zagłady. Ilekroć na polu z symbolem burzy umieszczany jest żeton zagłady, Badacze muszą umieścić na przygodach 3 znaczniki burzy.


















Symbol burzy

ROZGRYWKA W INNE WARIANTY

Zawarte w rozszerzeniu *Omeny lodu* karty Przygód na Alasce, karty alaskańskich Mitów, karta pory roku i karta Wejścia wykorzystywane są **wyłącznie** podczas wariantu „Ekspedycja na Alaskę”. Wszystkie inne elementy z tego rozszerzenia **mogą** być używane w grze podstawowej i dowolnych innych wariantach rozgrywki.

Nowe nagrody i kary

Na kartach Przygód i Przygód w Innych Światach pojawia się 15 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 Wyttrzymałości.
-  **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.
-  **Burza:** Na przygodach należy umieścić 3 znaczniki burzy.
-  **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 Sprzymierzenia:** Badacz musi odrzucić 1 Sprzymierzenia.
-  **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.
-  **Zaopatrzenie:** Ekspedycja zyskuje 1 zaopatrzenia.
-  **Utrata zaopatrzenia:** Ekspedycja traci 1 zaopatrzenia. Jeśli to niemożliwe, zamiast tego Badacz traci 1 punkt Wyttrzymałości.

OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Samuel Bailey

Projekt gry podstawowej: Richard Launius oraz Kevin Wilson

Projekt oryginalnej mechaniki opartej na kościach: Reiner Knizia

Producent: Jason Walden

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

Projekt graficzny: Monica Helland

Kierownik opracowania graficznego: Brian Schomburg

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Główny kierownik artystyczny: Andy Christensen

Okładka: Tony Foti

Grafiki na kartach: Lale Ann, David Auden Nash, Tiziano Baracchi, Arden Beckwith, Jeff Brown, Jessica Cheng, Dane Cozens, Sebastian Giacobino, Rafał Hryniewicz, Kate Laird, Mark Molnar, Emilio Rodriguez, Stephen Somers, Brian Valenzuela, Owen William Weber oraz artyści *Call of Cthulhu: The Card Game*

Kierownik produkcji: Megan Duehn i Simone Elliott

Kierownik gier planszowych: Steven Kimball

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Korekta: Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: David Anderson, Jenny Anderson, Glen Aro, Simone Biga, Dale Catello II, Sacha Cauvin, Robert Crandall, Nick Cyr, Caterina D'Agostini, Clarissa DeGan, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Leone Fenzi, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Marek Jones, Jason Keeping, BJ Land, Robert Marteus, Michelle McCarthy, Philip McNeill, Erik Miller, Lacey Miller, Maegan Mohr, Kiefer Paulson, Rebecca Olene, Sebastien Pique, Michael Sanfilippo, Cathrine Shen i Mark Slabinski

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Fantasy Flight Supply jest znakiem towarowym Fantasy Flight Publishing, Inc. 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, 651-639-1905. 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.



PÓLNOC – KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA EFEKTÓW

Kiedy zegar wskaże północ, efekty należy rozpatrzyć w następującej kolejności (poniższy schemat znajduje się również na karcie pomocy):

1. Należy przesunąć żeton dnia o jedno pole do przodu na torze dnia. Należy umieścić na przygodach odpowiednią liczbę znaczników burzy (liczbę znaczników wyznacza pole, na które przesunął się żeton dnia).
2. Za każdą przygodę z 4 znacznikami burzy należy umieścić na torze zagłady 1 żeton zagłady.
3. W podanej kolejności należy rozpatrzyć 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.
4. Należy rozpatrzyć wszystkie efekty „Kiedy zegar wybije północ...” na aktualnej karcie Mitów.
5. Należy dobrać i rozpatrzyć nową kartę Mitów.
6. Odnawiają się wszelkie zdolności, których można użyć „raz dziennie”.

NOWI PRZEDWIECZNI

Rhan-Teęoth

Poziom trudności:
Średni

Czeka w uśpieniu na swym kościanym tronie w pałacu z lodu i kamienia. Przez trzy miliony lat karmiono go ofiarami składanymi z ciała i krwi, a mimo to nadal jest głodny.

Rlim-Shaikorth

Poziom trudności:
Trudny

Legendy głoszą, że na potężnej górze lodowej żyje olbrzymi biały robak, który atakuje falami morderczego chłodu każdego, kto się zbliży.

Ithaqua

Poziom trudności:
Szaleńczy

Potworna bestia czająca się na dalekiej północy, gdzie śnieg nigdy nie topnieje. Ithaqua poluje na każdą istotę, która w swej głupocie wkroczy na jego terytorium.