

# ELDRITCH HORROR

PRZEDWIECZNA GROZA



KRAINY SNÓW  
ROZSZERZENIE

## STARZY PRZYJACIELE

Luke Robinson zszedł z kołyszącego się lekko okrętu na nabrzeże w Celephaïs i odetchnął pełną piersią, wdychając pachnące solą powietrze i rozkoszując się delikatną bryzą wiejącą od Morza Cerenariańskiego. Lśniące miasto rozciągało się na wschód, na porośniętym drzewami milorzębów zboczu góry Aran. Majaczące w oddali ośnieżone szczyty wyglądały kojąco i przepępniały go poczuciem bezpieczeństwa, choć wiedział, że to wrażenie jest złudne. Na końcu pomostu czekał bogato ubrany mężczyzna, który na widok Luke'a szeroko rozłożył ramiona, witając go serdecznie.

„Luke! Przyjacielu, dawnośmy się nie widzieli. Chodź, napijmy się i pogawędźmy, cóż tam u ciebie słychać?”. Mężczyzna uśmiechał się szeroko, a jego złota i turkusowa biżuteria podzwaniała i skrzyła się w promieniach słońca.

Luke pokręcił głową. „Wkrótce, Kuranesie. Wiesz, że nic nie ucieszyłoby mnie bardziej”. Na jego twarzy malował się grymas zmartwienia. „To nie przyjaźń sprowadza mnie tym razem do Celephaïs. Coś straszliwego nadciąga z północy. Czuję to”. Luke nerwowo pogładził ozdobne pudełko, które trzymał w kieszeni, podarunek, który dawno temu otrzymał od swojego wujka.

Oblicze Kuranesa spochmurniało. „Nie ty jeden, przyjacielu. Ja również to poczułem”. Kuranes odwrócił się i spojrzął w dal. „Władca Kadath budzi się”. Luke pokręcił głową. „Nie mamy pewności, że—” Kuranes uniósł dłoń, uciszając go. „Nie. Wiesz, że to prawda. On coś planuje. Wszystkie domeny ludzkości stoją nad przepaścią”.

Luke zadrżał, mimo że południowe słońce zalewało go ciepłem swoich promieni. „I Krainy Snów nie są wyjątkiem”. Luke przytaknął i spojrzął na północ. „Dlatego tu jestem, stary przyjacielu. Zamierzam go powstrzymać”. Odwrócił się z powrotem do Kuranesa i położył dłoń na ramieniu przyjaciela. „Chodźmy. Mamy wiele do omówienia”.



## OPIS ROZSZERZENIA

W rozszerzeniu *Krainy Snów* badacze muszą rozwikłać sprawę dziwnych wizji, które nawiedzają ich w koszmarach, i przeciwstawić się złowrogim siłom, które pragną wchłonąć naszą rzeczywistość do krain snów. W pudełku znajdziecie dwóch nowych Przedwiecznych oraz nowych badaczy, Potwory i Spotkania, które można wykorzystać do gry w *Eldritch Horror*. Ponadto rozszerzenie urozmaica rozgrywkę, dodając nowe zasady, Zasoby Unikatowe oraz żetony Skupienia.

## KORZYSTANIE Z ROZSZERZENIA

Podczas gry z rozszerzeniem *Krainy Snów* należy dołączyć wszystkie jego elementy do odpowiednich talii i puli żetonów z podstawowej gry *Eldritch Horror: Przedwieczna Groza*. Nowe elementy wykorzystuje się następująco:

- Przed rozpoczęciem przygotowania do gry należy dobrać jedną losową kartę Preludium. Modyfikuje ona przygotowanie do gry i urozmaica każdą partię.
- Dodatkową planszę Krain Snów, karty Spotkań w Krainach Snów, karty Spotkań Śnionej Wyprawy, żetony Portali Snów, żeton Śnionej Wyprawy, siedem Wskazówek oraz trzy Bramy powiązane z polami dodatkowej planszy Krain Snów wykorzystuje się wyłącznie podczas rozgrywki, w której Przedwiecznym jest Hypnos, albo jeśli podczas przygotowania do gry dobrano kartę Preludium „Nieziemskie sny”. W każdym innym wypadku wszystkie wymienione elementy należy odłożyć do pudełka. Opisano je dokładniej na stronach 4 i 5.
- Kart Przygód używa się wyłącznie, jeśli na początku rozgrywki dobrano kartę Preludium „Nieziemskie sny”. W przeciwnym razie należy odłożyć je do pudełka. Przygody opisano dokładniej na stronie 4.
- Wszystkie żetony Skupienia oraz żeton Przygody należy dodać do ogólnej puli żetonów. Opisano je dokładniej na stronach 4 i 6.
- Karty Zasobów Unikatowych należy potasować, tworząc z nich talię Zasobów Unikatowych, a następnie umieścić odkrytą obok talii Zasobów.

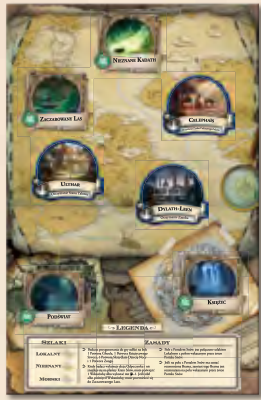
Niektóre elementy tego rozszerzenia są ze sobą ściśle powiązane, w związku z czym należy korzystać z niego w całości.

### SYMBOL ROZSZERZENIA

Wszystkie karty z dodatku *Krainy Snów* oznaczono symbolem rozszerzenia, aby ułatwić oddzielenie ich od kart z gry podstawowej i innych rozszerzeń serii *Eldritch Horror: Przedwieczna Groza*.



# ELEMENTY



1 dodatkowa plansza  
Krain Snów



8 arkuszy Badaczy wraz  
ze znacznikami Badaczy  
i plastikowymi podstawkami



2 arkusze  
Przedwiecznych



12 kart Tajemnic  
(2 rodzaje)



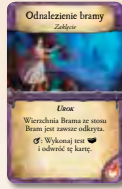
8 kart Przygód



4 karty  
Artefaktów



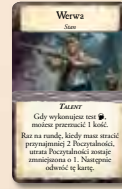
16 kart  
Zasobów



12 kart  
Zaklęć



25 kart Zasobów  
Unikatowych



19 kart  
Stanów

## KARTY SPOTKAŃ



4 w Ameryce



4 w Europie



4 w Azji/Australii



4 Ogólne



16 w Krainach  
Snów



6 w Innych  
Światach



48 Badawczych  
(2 rodzaje)



24 Specjalne  
(3 rodzaje)



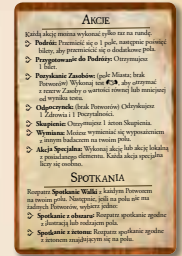
20 Śnieżnej Wyprawy  
(4 rodzaje)



24 karty Mitów



6 kart Preludium



4 karty Opisu  
Rundy



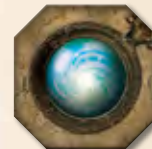
6 żetonów Potworów  
i 5 żetonów Potężnych Potworów



3 żetony Portali Snów



1 żeton Przygody



1 żeton  
Śnieżnej Wyprawy



3 żetony Bram



4 żetony  
Zdrowia  
i Poczuciałości



7 żetonów  
Wskazówek



12 żetonów  
Skupienia

## KARTY PRELUDIUM

Przed przygotowaniem do gry z tym rozszerzeniem gracze dobierają jedną losową kartę Preludium. Modyfikuje ona przygotowanie do gry i urozmaica każdą partię.

Efekt karty rozpatruje się natychmiast po dobraniu, chyba że w jej treści zaznaczono inaczej (np. „po zakończeniu przygotowania do gry”).

Karta Preludium „Nieziemskie sny” nakazuje graczom przygotować dodatkową planszę Krain Snów. Po prawej opisano zasady dotyczące tej planszy.

## PRZYGODY

Karty Przygody reprezentują rozmaite historie, w których badacze mogą wziąć udział, aby zyskać różnorakie korzyści, na przykład otrzymanie Stanu *TALENTU* lub postęp aktywnej Tajemnicy.

Kart Przygód *NIEZIEMSKICH SNÓW* używa się wyłącznie, jeśli na początku rozgrywki dobrano kartę Preludium „Nieziemskie sny”. Wszystkie karty Przygód należy odłożyć na bok zgodnie z poleceniami zawartymi na karcie Preludium. Karty Przygód *NIEZIEMSKICH SNÓW* podzielone są na cztery etapy, co oznaczono na awersie (*I, II, III, IV*). Niektóre polecenia odnoszą się do kart z wyznaczonego etapu.

Po przygotowaniu do gry karta Preludium nakazuje dobrać Przygodę z pierwszego etapu opowieści, czyli „Przypadkowe spotkanie”. Kiedy dobierana jest karta Przygody, aktywny badacz kładzie ją odkrytą na obszarze gry i rozpatruje efekt „kiedy ta karta wchodzi do gry”.

Na każdej Przygodzie opisano, jak badacze mogą ją ukończyć. Kiedy to nastąpi, aktywny badacz rozpatruje efekt „kiedy ta Przygoda zostaje ukończona” opisany na karcie, co wiąże się również z dobraniem kolejnej karty Przygody z następnego rozdziału opowieści. Następnie aktywny badacz odrzuca kartę ukończonej Przygody, wszystkie znajdujące się na niej żetony oraz wszystkie żetony umieszczone przez jej efekty.

Czwarty etap opowieści jest ostatnim – po ukończeniu go nie dobiera się już żadnych Przygód.

## DODATKOWA PLANSZA KRAIN SNÓW

Dodatkowa plansza Krain Snów z tego rozszerzenia tworzy most pomiędzy światem jawy i krainami snów, umożliwiając badaczom odwiedzenie fantastycznych miast i innych tajemniczych miejsc.

Z dodatkowej planszy korzysta się wyłącznie podczas rozgrywki, w której Przedwiecznym jest Hypnos, albo jeśli podczas przygotowania do gry dobrano kartę Preludium „Nieziemskie sny”.

Jeśli plansza Krain Snów jest w grze, wszelkie odniesienia do „planszy” dotyczą zarówno planszy głównej z gry podstawowej, jak i planszy dodatkowej. Wyrażenie „dodatkowa plansza” dotyczy natomiast wyłącznie dodatkowej planszy i nie odnosi się do planszy głównej.

## PRZYGOTOWANIE DODATKOWEJ PLANSZY

Aby przygotować dodatkową planszę Krain Snów, należy wykonać poniższe czynności.

### 1. ROZŁOŻENIE DODATKOWEJ PLANSZY

Dodatkową planszę należy rozłożyć i umieścić obok planszy głównej, aby każdy gracz miał do niej łatwy dostęp.

### 2. DOŁĄCZENIE WSKAZÓWEK I BRAM

Siedem Wskazówek i trzy Bramy powiązane z dodatkową planszą należy wtasować do puli Wskazówek oraz stosu Bram.

### 3. ODŁOŻENIE POTWORÓW

Należy odłożyć na bok następujące Potwory z puli: 1 Potwór Ghoul, 1 Potwór Księżycowy Stwór, 1 Potwór Skrzydlate Dziecię Nocy i 1 Potwór Zoog.

Jeśli którykolwiek z nich miałby trafić z powrotem do puli Potworów, zamiast tego ponownie odkłada się go na bok.

### 4. ROZDZIELENIE I ROZŁOŻENIE TALII

Należy wyjąć karty Spotkań w Krainach Snów oraz Spotkań Śnionej Wyprawy, potasować z osobna każdą talię i umieścić je obok dodatkowej planszy. Następnie należy umieścić żeton Śnionej Wyprawy na polu wskazanym przez ilustrację wierzchniej karty z talii Spotkań Śnionej Wyprawy.


### 5. ROZMNOŻENIE PORTALI SNÓW

Należy odkrywać kolejne Bramy ze stosu, dopóki nie zostaną odkryte trzy Bramy powiązane z polami spoza planszy Krain Snów. Trzy Portale Snów należy umieścić na tych polach. Odkryte Bramy pozostają odkryte na swoich miejscach w stosie Bram. Po rozmnożeniu Portali Snów nie należy tasować stosu Bram.

## ZASADY DODATKOWEJ PLANSZY

Dodatkową planszą Krain Snów rządzą następujące zasady.

### PRZEMIESZCZANIE SIĘ NA DODATKOWĄ PLANSZĘ

Kiedy badacz wykonuje akcję Odpoczynku i nie znajduje się na planszy Krain Snów, może poświęcić 1 Wskazówkę albo wykonać test -1. Jeśli zdał albo poświęcił Wskazówkę, przemieszcza się na pole „Zaczarowany Las”.

Portale Snów również umożliwiają badaczom podróżowanie pomiędzy główną planszą i planszą Krain Snów. Patrz „Portale Snów” poniżej.

### PORTALE SNÓW

Portale Snów przedstawiają miejsca, w których Krainy Snów przenikają do świata jawy. Pole z Portalem Snów jest połączone szlakiem Lokalnym z polem wskazanym przez żeton Portalu Snów. Patrz „Szlaki Lokalne” po prawej.

Niektóre efekty powodują rozmnożenie Portalu Snów. Aby rozmnożyć Portal Snów, aktywny badacz odkrywa kolejne Bramy ze stosu, dopóki nie trafi na Bramę powiązaną z polem spoza planszy Krain Snów, na którym nie ma jeszcze Portalu Snów. Na tym polu należy umieścić Portal Snów. Odkryta Brama pozostaje odkryta w stosie Bram; po rozmnożeniu Portalu Snów nie należy tasować stosu Bram.

Jeśli na polu z Portalem Snów ma zostać rozmnożona Brama, zamiast tego Brama jest rozmnażana na polu wskazanym przez żeton Portalu Snów.

### POLA ŚNIONEJ WYPRAWY

„Zaczarowany Las”, „Księżyc”, „Podświat” i „Nieznane Kadath” to pola Śnionej Wyprawy i można je rozpoznać po ozdobnej prostokątnej ramce. Badacz znajdujący się na polu Śnionej Wyprawy może odbyć tam Spotkanie Śnionej Wyprawy, które opisano po prawej.

### SPOTKANIA Z OBSZARÓW

Na planszy Krain Snów badacze mają dostęp do spotkań tematycznie powiązanych z tym miejscem. Pod każdym polem Miasta podano efekt, który najczęściej występuje na kartach spotkań związanych z danym polem.

- Podczas Fazy Spotkań badacz znajdujący się na polu „Celephaïs”, „Dylath-Leen” albo „Ulthar” może odbyć tam spotkanie, dobierając kartę z talii Spotkań w Krainach Snów i rozpatrując efekt dotyczący pola, na którym się znajduje.

### SPOTKANIA BADAWCZE

Kiedy badacz znajdujący się na planszy Krain Snów wykonuje spotkanie z żetonu Wskazówki, dobiera Spotkanie Badawcze powiązane z Przedwiecznym i rozpatruje je na normalnych zasadach.

## SPOTKANIA ŚNIONEJ WYPRAWY

Karty Spotkań Śnionej Wyprawy z tego rozszerzenia umożliwiają badaczom odbycie podróży do egzotycznych miejsc w Krainach Snów. Wyprawy te mogą zapewnić badaczom rozmaite korzyści, które pomogą im w osiągnięciu zwycięstwa.

- Spotkania Śnionej Wyprawy to spotkania złożone, które mogą wymagać od badacza wykonania więcej niż jednego testu.
- Rewers każdej karty Spotkania Śnionej Wyprawy wskazuje pole, z którym dana karta jest powiązana.
- Żeton Śnionej Wyprawy umieszcza się na polu wskazanym przez rewers wierzchniej karty talii Spotkań Śnionej Wyprawy. Takie pole nazywane jest „polem aktywnej Śnionej Wyprawy”. Jeśli z jakiegoś powodu wierzchnia karta talii Spotkań Śnionej Wyprawy się zmieni, należy przesunąć żeton na odpowiednie pole.
- Badacz na polu z żetonem Śnionej Wyprawy może w Fazie Spotkań rozpatrzyć związane z nim spotkanie, dobierając wierzchnią kartę z talii Spotkań Śnionej Wyprawy.

## SZLAKI LOKALNE

Pole z Portalem Snów jest połączone szlakiem Lokalnym z polem przedstawionym na żetonie Portalu Snów. Pola połączone szlakiem Lokalnym są tak blisko siebie, że przemieszczanie się między nimi nie wymaga poświęcenia akcji.

- W Fazie Akcji badacz może przemieścić się wzdłuż dowolnej liczby połączonych szlaków Lokalnych.
  - Każdy badacz może wykonać tylko jeden taki ruch na rundę.
  - Taki ruch nie wymaga poświęcenia akcji, jednak nie może być wykonany przez Wstrzymanego badacza.



## ZASADY DODATKOWE

W tej części instrukcji opisano dodatkowe zasady dotyczące Spotkań Walki oraz Tajemnic.

### SPOTKANIA WALKI

W Fazie Spotkań badacz musi rozpatrzyć wszystkie spotkania ze zwykłymi Potworami na swoim polu, zanim będzie mógł rozpatrzyć spotkanie ze znajdującym się tam Potężnym Potworem.

### AKCJA SKUPIENIA

W tym rozszerzeniu wykorzystywany jest nowy rodzaj akcji, który po raz pierwszy pojawił się w rozszerzeniu *Góry Szaleństwa*. Badacz może wykonać akcję Skupienia na dowolnym polu, aby otrzymać 1 żeton Skupienia.

- Podczas testu badacz może poświęcić żeton Skupienia, aby przerzucić jedną kość. Nie ma limitu żetonów Skupienia, które gracz może poświęcić, aby przerzucać kości.
- Badacz może posiadać najwyżej dwa żetony Skupienia.

### BRAMY

Niektóre efekty z tego rozszerzenia powodują odkrycie Bram ze stosu Bram. Odkryta Brama pozostaje w stosie na swoim miejscu, chyba że efekt odkrywający Bramę nakazuje coś innego.

Jeśli jakiś efekt powoduje odkrycie kilku Bram ze stosu, a liczba Bram w stosie jest mniejsza, aktywny badacz tasuje stos odrzuconych Bram i umieszcza go na spodzie stosu Bram przed rozpatrzeniem efektu.

Po odkryciu Bramy ze stosu Bram pozostaje ona odkryta, dopóki nie opuści stosu. Jeśli stos Bram jest tasowany, odkryte Bramy są zakrywane przed tasowaniem.



## TAJEMNICE





W tym rozszerzeniu wykorzystywana jest nowa mechanika „postępu aktywnej Tajemnicy”, której po raz pierwszy użyto w rozszerzeniu *Góry Szaleństwa*. Ze względu na zróżnicowanie Tajemnic będzie ona wywierać różne efekty. Kiedy ma nastąpić postęp aktywnej Tajemnicy, aktywny badacz wykonuje jedną z poniższych czynności, zależnie do sytuacji:

- Jeśli Aktywna Tajemnica wymaga umieszczania na karcie żetonów, umieść na niej jeden żeton odpowiedniego rodzaju.
  - Wskazówki, Bramy i Potwory umieszczane wówczas na Aktywnej Tajemnicy, losuje się z odpowiedniej puli.
- Jeśli Aktywna Tajemnica wymaga pokonania Potężnego Potwora, umieść na karcie dwa żetony Zdrowia. Wytrzymałość Potężnego Potwora zmniejsza się o 1 za każdy żeton Zdrowia, znajdujący się na aktywnej Tajemnicy.
- Jeśli Aktywna Tajemnica wymaga od badacza poświęcenia Wskazówek, umieść na karcie jedną Wskazówkę z puli. Dowolny badacz może wydawać Wskazówki z karty aktywnej Tajemnicy, kiedy rozpatruje opisany na niej efekt.

## WARTOŚĆ UMIEJĘTNOŚCI

Niektóre efekty z tego rozszerzenia odnoszą się do wartości umiejętności badacza. Wartość umiejętności to cyfra nadrukowana na arkuszu badacza, zmodyfikowana o żetony Ulepszeń i Osłabienia.

- Na wartość umiejętności nie wpływają premie z wyposażenia i innych efektów, które uwzględnia się jedynie podczas testów.

*Przykładowo, na arkuszu Kate Winthrop przy symbolu  widnieje cyfra 4, ponadto posiada ona jeszcze żeton Ulepszenia „+1 ”. W takim przypadku wartość jej  wynosi 5 (4 z arkusza oraz 1 z Ulepszenia). Kate posiada również Zasób Prywatnego detektywa, jednak zapewniana przez niego premia do  nie wpływa na wartość umiejętności.*

## ZASOBY UNIKATOWE

Niektóre spotkania z tego rozszerzenia nagradzają badaczy różnymi Zasobami Unikatowymi. Podobnie jak w przypadku Zakłęk lub Stanów, karty Zasobów Unikatowych są dwustronne. Badaczowi nie wolno sprawdzać opisu na rewersie karty Zasobu Unikatowego, chyba że jakiś efekt mu to umożliwi.

- Zasoby Unikatowe są wyposażeniem i mogą być przekazywane przy pomocy akcji Wymiany. Nie ma limitu Zasobów Unikatowych, które może posiadać badacz.
- Określenie „Zasób” odnosi się zarówno do Zasobów, jak i do Zasobów Unikatowych. Określenie „zwykły Zasób” odnosi się tylko do Zasobów i nie dotyczy Zasobów Unikatowych.
- Kiedy Zasób Unikatowy jest odrzucany, należy również odrzucić wszystkie znajdujące się na nim żetony.

## NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

*P. Czy zdolnością akcji Amandy Sharpe można ulepszyć tę samą umiejętność więcej niż raz?*

O. Tak. Jeśli korzystając ze zdolności akcji, Amanda odrzuci kilka Stanów Talentów, może ulepszyć tę samą umiejętność więcej niż raz. Należy jednak pamiętać, że maksymalna premia dla pojedynczej umiejętności to +2.

*P. Co się stanie, jeśli Kate Winthrop stoi na polu z Portalem Snów i na tym polu ma być rozmnożona Brama?*

O. Zarówno efekt Portalu Snów, jak i zdolność pasywna Kate Winthrop powiązane są z rozmnożeniem Bramy. Aktywny badacz wybiera, który z efektów ma pierwszeństwo. Może więc zdecydować, że zdolność pasywna Kate spowoduje odrzucenie Bramy.

*P. Co liczy się jako „spotkanie Bramy” w zdolności pasywnej Luke’a Robinsona?*

O. Luke może skorzystać ze swojej zdolności pasywnej, żeby zignorować Potwory na swoim polu, kiedy wybiera rodzaj spotkania. Jeśli jednak to robi, musi wybrać spotkanie Bramy.

Spotkanie Bramy polega najczęściej na dobraniu i rozpatrzeniu karty Spotkań w Innych Światach. Jednakże spotkanie wymagające od Luke’a, aby znajdował się na polu z Bramą, również liczy się jako spotkanie Bramy. Spotkanie tego typu pojawia się na przykład na karcie Tajemnicy „Schwytni w sieć”.

*P. Jakie jest pole początkowe Luke’a Robinsona, jeśli na planszy jest kilka Bram albo nie ma ich wcale?*

O. W przypadku Luke’a jego znacznik badacza nie jest umieszczany na planszy w trakcie 3 kroku przygotowania do gry. Po rozpatrzeniu przygotowania do gry Luke wybiera jedno z pól zawierających Bramę i umieszcza swój znacznik badacza na tym polu. Jeśli na planszy nie ma żadnych Bram, umieszcza znacznik swojego badacza na dowolnym polu.

*P. Co dzieje się z Bramami w stosie Bram po tym, jak zostaną odkryte?*

O. Odkryta Brama pozostaje w stosie na swoim miejscu, chyba że efekt odkrywający Bramę nakazuje coś innego. Stos Bram nie jest tasowany, a odkryte Bramy nie są odrzucane ani w żaden sposób przesuwane w stosie Bram.

Po odkryciu Bramy ze stosu Bram, pozostaje ona odkryta, dopóki nie opuści stosu. Jeśli stos Bram jest tasowany, odkryte Bramy są zakrywane przed tasowaniem.

## ZASADY OPCJONALNE

Niektórzy gracze mogą chcieć zmienić poziom trudności gry. Ta część zawiera zasady opcjonalne, pozwalające dostosować trudność, oraz sugestie dotyczące przygotowania do gry z kartami Preludium.

### DOSTOSOWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI GRY

Jeśli podczas przygotowania do gry wszyscy gracze wyrażą zgodę, można zastosować poniższe zasady opcjonalne, aby dostosować poziom trudności gry.

### ZRÓŻNICOWANIE TRUDNOŚCI ETAPÓW

Gracze mogą sprawić, że poziom trudności będzie wzrastać wraz z postępem rozgrywki. W tym celu talię Mitów Etapu I należy stworzyć wyłącznie z łatwych kart Mitów, talię Etapu II wyłącznie z normalnych kart Mitów, a talię Etapu III wyłącznie z trudnych kart Mitów.

Aby jeszcze bardziej zwiększyć poziom trudności tego wariantu, gracze mogą użyć normalnych niebieskich kart Mitów w Etapie I i trudnych niebieskich kart Mitów w Etapie II. Mogą również podczas przygotowania od razu wprowadzić do gry łatwą niebieską kartę Mitów, zgodnie z zasadami „Początkowej Pogłoski”, opisanymi w Almanachu gry podstawowej.

### OBŁĄKAŃCZY POZIOM TRUDNOŚCI

Jeśli gracze szukają wyzwania cięższego niż zwiększony poziom trudności z gry podstawowej, mogą utrudnić grę jeszcze bardziej, tworząc talię Mitów wyłącznie z trudnych kart Mitów.

Uwaga: w zależności od wybranego Przedwiecznego ta zasada opcjonalna może wymagać dodatkowych kart z innych rozszerzeń.

### KONTROLUJ SWÓJ LOS

Zamiast losować kartę Preludium podczas przygotowania do gry gracze mogą wspólnie wybrać jedną z kart Preludium i rozpatrzyć jej efekt zgodnie z zasadami.

Gracze mogą również zdecydować, że będą grali bez kart Preludium.

## CZARNĄ GALERĄ NA KSIĘŻYC

Luke od wielu lat przemierzał idylliczne krajobrazy wysnionych krajin, ale nigdy nie odważył się wejść na pokład jednej z czarnych galer. Teraz ukrywał się cicho pomiędzy ładunkiem rubinów, które transportowali ludzie z Leng. „Morze wydaje się spokojne” – wyszeptał do swojego towarzysza, dużego, rudego kota.

„Kiedy jesteś w Karinach Snów, uważaj na to, co się wydaje” – zamruczał kot. Dawno temu Luke nauczył się kociej mowy i ta umiejętność dobrze mu służyła. „Weźmy na przykład naszych gospodarzy”.

„Ludzi z Leng?” – zapytał Luke. „Może wcale nie są z Leng?” A może wcale nie są ludźmi, przeszło mu przez myśl. Nie sposób powiedzieć, jak wyglądają pod tymi ciemnymi, długimi szatami. Luke przyjrzał się uważnie leżącym dookoła rubinom. Klejnoty były czerwone jak śmiertelna rana, a kiedy się ich dotknęło, doznawało się strasznego uczucia pustki.

„Chodź” – machnął ręką, pokazując kotu, żeby poszedł za nim. „Zakradnijmy się i zobaczymy, gdzie jesteśmy”.

Kiedy wymknęli się cicho przez drzwi na pokład, Luke zaniemówił z wrażenia. Okręt nie płynął już morzem, lecz żeglował przez nocne niebo. Z przodu widzieli cel swojej podróży – Księżyc. Był ogromny, większy niż Luke kiedykolwiek sobie wyobrażał. Kiedy statek zaczął skręcać w kierunku ciemnej strony księżycy, w dole ujrzął jeziora i lasy rozciągające się na powierzchni.

Nagle kot wycofał się bezszelestnie, ale Luke był tak pochłonięty widokiem, że nawet nie zwrócił na to uwagi. „No proszę” – huknął donośny głos za jego plecami. – „Wygląda na to, że mamy pasażera na gapę”.



## OPRACOWANIE

**Projekt rozszerzenia:** Nikki Valens

**Projekt gry Eldritch Horror: Przedwieczna Groza:** Corey Konieczka i Nikki Valens

**Dodatkowe opracowanie** Dane Beltrami

**Dodatkowa treść:** Tim Uren

**Korekta:** Christopher Meyer

**Projekt graficzny:** Monica Helland

**Kierownik graficzny:** Brian Schomburg

**Okładka:** Jacob Murray

**Ilustracje:** Frej Agelii, Cristian Balanescu, Tony Foti, David Griffith, Adam Lane, Mark Molnar, Reiko Murakami, Jacob Murray, Christopher A. Peuler, Stephen Somers oraz artyści *Call of Cthulhu LCG* i produktów *Arkham Horror Files*

**Kierownictwo artystyczne:** Zoë Robinson

**Dyrektor artystyczny:** Andy Christensen

**Dyrektor kreatywny:** Andrew Navaro

**Zarządzanie produkcją:** Megan Duehn i Jason Beaudoin

**Koordynator kontroli jakości:** Zach Tewalthomas

**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:** Carolina Blanken, Marieke Franssen, Anita Hilberdink, Matthew Landis, Mark Larson, Emile de Maat, Alex Ortloff, Emiel Speets, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug

Specjalne podziękowania dla wszystkich naszych beta testerów!



**GALAKTA**  
ul. Łagiewnicka 39  
30-417 Kraków  
tel. 12 656 34 89



© 2016 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply jest znakiem towarowym Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, Eldritch Horror i 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. Rzeczywiste 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 ROKU ŻYCIA.

[WWW.GALAKTA.PL](http://WWW.GALAKTA.PL)