

ELDRITCH HORROR™

PRZEDWIECZNA GROZA

POD
PIRAMIDAMI
ROZSZERZENIE

POD PIRAMIDAMI

„Wracaj!” Hanif stał u szczytu schodów w swym nieskazitelnie białym ubraniu. Gdyby to zależało od niego, kazalby z powrotem przesunąć kamień zakrywający zejście tam, gdzie spoczywał niewzruszenie od 3000 lat. „To miejsce nie jest przeznaczone dla żywych! Jack?”

Monterey Jack zapuszczał się coraz głębiej w kręte katakumby, trzymając pochodnię blisko ścian. Jak wiele z mumifikowanych ciał tutaj złożono? Każda mumia uzbrojona była w chopesz i miała naszyjnik z odwróconym ankh. „Hanif!” - zawołał Jack podekscytowany. „To armia Nephren-Ka. Wygląda na to, że odnaleźliśmy Labirynt Kish! Zejdź tutaj!”

Blask pochodni Jacka oświetlił malowidła na ścianie. Przedstawiały Echnatona wznoszącego modły do słońca i przybycie kapłana Nephren-Ka. Przyjrzyj się uważniej, Jack. Ileż to razy Jack wpatrywał się bezmyślnie we fragment glinianego naczynia albo kawałek skały tylko po to, żeby nagle usłyszeć głos ojca doradzającego łagodnie, aby przyjrzał się uważniej? Jack przyjrzał się uważniej. To nie było słońce, lecz wirująca masa chaosu i wcale nie zsyłała kapłana. To był zmartwychwstały król. Nephren-Ka nie było tylko imieniem przyjętym po legendarnym Czarnym Faraonie, to był on we własnej osobie, ten sam przedwieczny koszmar. „Hanif! Zejdź tu w końcu! To jest niesamo...”

Jack odwrócił się i nagle stanął twarzą w twarz z Hanifem, ubranym teraz w czarną szatę, z odwróconym ankh zawieszonym na piersi. „Byłeś dzielny człowiekiem, Jack.” Hanif przystawił chopesz do gardła Jacka. „Twój ojciec też zginął dzielnie.”

SYMBOL ROZSZERZENIA

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



OPIS ROZSZERZENIA

W rozszerzeniu *Pod Piramidami* badacze zapuszczają się w podziemne korytarze pod piramidami w Gizie, aby odkryć historię Czarnego Faraona, okrutnego egipskiego władcy, którego dzieje wymazane zostały z kart historii. W pudełku znajdziecie nowych badaczy, Przedwiecznych, Potwory oraz Spotkania, które można wykorzystać do gry w *Eldritch Horror*. Ponadto rozszerzenie urozmaica rozgrywkę, dodając nowe zasady, dodatkową planszę, Zasoby Unikatowe, żetony Osłabienia oraz przygodę Pod Piramidami.

KORZYSTANIE Z ROZSZERZENIA

Grając z rozszerzeniem *Pod Piramidami*, 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 Egiptu, karty Spotkań w Egipcie, karty Spotkań w Afryce, sześć Wskazówek oraz trzy Bramy powiązane z polami dodatkowej planszy Egiptu wykorzystuje się wyłącznie podczas rozgrywki, w której Przedwiecznym jest Nephren-Ka, albo jeśli podczas przygotowania do gry dobrano kartę Preludium „Pod Piramidami”. W każdym innym wypadku wszystkie wymienione elementy należy odłożyć do pudełka. Opisano je dokładniej na stronie 4.
- Kart Przygód używa się wyłącznie, jeśli na początku rozgrywki dobrano kartę Preludium „Pod Piramidami”. W przeciwnym razie należy odłożyć je do pudełka. Przygody opisano dokładniej na stronie 5.
- Wszystkie żetony Osłabienia oraz żeton Przygody należy dodać do ogólnej puli żetonów. Opisano je dokładniej na stronie 5.
- 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.

ELEMENTY



1 dodatkowa plansza Egiptu



8 arkuszy Badaczy wraz ze znacznikami Badaczy i plastikowymi podstawkami



2 arkusze Przedwiecznych



22 karty Mitów

KARTY SPOTKAŃ



4 w Ameryce



4 w Europie



4 w Azji/Australii



16 w Egipcie



16 w Afryce



4 Ogólne



12 Ekspedycyjnych (9 rodzajów)



6 w Innych Światach



48 Badawczych (2 rodzaje)



40 Specjalnych (4 rodzaje)



12 kart Tajemnic (2 rodzaje)



6 kart Przygód



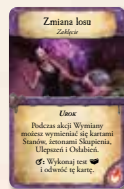
6 kart Preludium



4 karty Artefaktów



16 kart Zasobów



24 karty Zakłęb



35 kart Zasobów Unikatowych



16 kart Stanów



7 żetonów Potworów i 5 żetonów Potężnych Potworów



12 żetonów Zdrowia i Pocztylności



6 żetonów Wskazówek



20 żetonów Osłabienia



1 żeton Przygody



1 żeton Aktywnej Ekspedycji



6 żetonów Bram

KARTY PRELUDIUM

Przed przygotowaniem do gry z tym rozszerzeniem gracze dobierają jedną losową kartę Preludium. Modyfikuje ona proces przygotowania do gry i urozmaica każdą rozgrywkę.

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

Karta Preludium „Pod Piramidami” nakazuje graczom przygotować dodatkową planszę Egiptu. Poniżej opisano zasady dotyczące tej planszy.

DODATKOWA PLANSZA EGIPITU

Dodatkowa plansza Egiptu z tego rozszerzenia umożliwia badaczom dokładniejsze zbadanie Egiptu i terenów w pobliżu Wielkich Piramid. Obszary te pełne są cennej, starożytnej wiedzy i reliktyw.

Z dodatkowej planszy korzysta się wyłącznie podczas rozgrywki, w której Przedwiecznym jest Nephren-Ka, albo jeśli podczas przygotowania do gry dobrano kartę Preludium „Pod Piramidami”.

Jeśli plansza Egiptu 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 Egiptu, 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 NOWYCH WSKAZÓWEK I BRAM

Sześć Wskazówek i trzy Bramy powiązane z dodatkową planszą należy wstawić do puli Wskazówek oraz stosu Bram.

3. ODŁOŻENIE POTWORÓW

Należy odłożyć na bok następujące Potwory z puli: 1 Potwór Mumia, 1 Potwór Mieszkaniec Pustyni i 1 Potwór Pomiot Sebaka.

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 rozdzielić karty Spotkań w Egipcie oraz Spotkań w Afryce, potasować z osobna każdą talię i umieścić je obok dodatkowej planszy.

ZASADY DODATKOWEJ PLANSZY

Dodatkową planszą Egiptu rządzą następujące zasady:

PRZEMIESZCZANIE SIĘ NA DODATKOWĄ PLANSZĘ

Niektóre pola na planszy głównej i planszy dodatkowej są ze sobą połączone szlakami Lokalnymi albo Morskimi, dzięki czemu badacze mogą przemieszczać się pomiędzy planszami, wykonując akcję Podróży lub korzystając z innego efektu umożliwiającego ruch. Dokładniejszy opis szlaków Lokalnych znajduje się w akapicie „Szlaki Lokalne” po prawej.

➤ Poniżej wymieniono, które pola planszy głównej i planszy dodatkowej są ze sobą połączone.

- Pole „Piramidy” połączone jest szlakiem Lokalnym z polami: „Aleksandria”, „Kair”, „Amarna” i „Piramida Snofru”.
- Pole „Serce Afryki” połączone jest szlakiem Lokalnym z polem „Nil”.
- Pole „10” połączone jest szlakiem Lokalnym z polem „Sahara”.
- Pole „17” połączone jest szlakiem Morskim z polem „Kair”.

SPOTKANIA Z OBSZARÓW

Na dodatkowej planszy Egiptu badacze mają dostęp do spotkań tematycznie powiązanych z tą krainą. Pod każdym polem dodatkowej planszy podano efekt, który najczęściej występuje na kartach spotkań związanych z danym polem.

- Podczas Fazy Spotkań badacz znajdujący się na polu „Aleksandria”, „Piramida Snofru” albo „Kair” może odbyć tam spotkanie, dobierając kartę z talii Spotkań w Egipcie i rozpatrując efekt dotyczący pola, na którym się znajduje.
- Podczas Fazy Spotkań badacz znajdujący się na polu „Sahara”, „Amarna” albo „Nil” może odbyć tam spotkanie, dobierając kartę z talii Spotkań w Afryce i rozpatrując efekt dotyczący pola, na którym się znajduje.

SPOTKANIA BADAWCZE

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

SZLAKI LOKALNE

Niektóre pola na dodatkowej planszy Egiptu połączone są z innymi polami szlakami Lokalnymi. Pola połączone szlakiem Lokalnym są tak blisko siebie, że przemieszczanie się między nimi nie wymaga poświęcania 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 poświęcania akcji, jednak nie może być wykonany przez Wstrzymanego badacza.

PRZYGODY

Karty Przygody reprezentują kilkietapowe przedsięwzięcie, w którym badacze mogą wziąć udział, aby zyskać różnorakie korzyści, na przykład cofnięcie Zagłady lub postęp aktywnej Tajemnicy. Kart Przygód **OGRABIONEGO MUZEUM** używa się wyłącznie, jeśli na początku rozgrywki dobrano kartę Preludium „Pod Piramidami”. Karty Przygód podzielone są na cztery etapy (co oznaczono na awersie jako **I, II, III, IV**) i przedstawiają historię Ericha Weissa, którego niesłusznie oskarżono o kradzież cennego, egipskiego reliktu.

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 często wiąże się 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.

ZASOBY UNIKATOWE

Niektóre spotkania z tego rozszerzenia nagradzają badaczy różnymi Zasobami Unikatowymi. Podobnie jak w przypadku Zaklęć 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 Zasobów Unikatowych. Określenie „zwykły Zasób” odnosi się tylko do Zasobów, nie dotyczy Zasobów Unikatowych.
- Kiedy Zasób Unikatowy jest odrzucany, należy również odrzucić wszystkie znajdujące się na nim żetony.

ŻETONY OSŁABIENIA

W tym rozszerzeniu wprowadzono nową mechanikę, powiązaną z żetonami Ulepszeń i umiejętnościami badaczy. Żetony Osłabienia to trwałe ujemne modyfikatory do umiejętności badaczy.

- Kiedy umiejętność badacza zostaje osłabiona, badacz otrzymuje żeton Osłabienia z odpowiednim symbolem i umieszcza go obok swojego arkusza stroną „-1” do góry.
 - Jeśli ta sama umiejętność zostanie osłabiona po raz drugi, badacz odwraca żeton stroną „-2” do góry. Żeton Osłabienia „-2” traktowany jest jak dwa żetony Osłabienia „-1”.
- Żetony Ulepszeń i Osłabień niwelują się wzajemnie. Jeśli badacz posiada żeton Ulepszenia i Osłabienia dla tej samej umiejętności, odrzuca oba żetony.
- Umiejętność nie może być osłabiona, jeśli skutek tego jej wartość spadłaby poniżej 1.
 - Badacz nie może wybrać osłabienia umiejętności, jeśli skutek tego jej wartość spadłaby poniżej 1.
- Umiejętność nie może być osłabiona więcej niż dwa razy.
 - Badacz nie może wybrać osłabienia umiejętności, jeśli już ona osłabiona dwa razy.

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.

ALTERNATYWNE TESTY WALKI

Jeśli na żetonie Potwora zamiast  lub  znajduje się symbol innej umiejętności, gracz musi wykonać test tej właśnie umiejętności zamiast testu  lub .

ODPORNOŚĆ MAGICZNA

Niektóre Potwory oraz Potężne Potwory z tego rozszerzenia posiadają zdolność Odporności Magicznej. Rozpatrując Spotkanie Walki z Potworem, który ją posiada, badacz nie może korzystać z premii zwiększających pulę kości, zapewnianych przez **MAGICZNE** wyposażenie oraz Zaklęcia.

Odporność Magiczna nie ma wpływu na efekty pozwalające przerzucać kości lub manipulować wynikiem rzutu.

ODPORNOŚĆ FIZYCZNA

Niektóre Potwory oraz Potężne Potwory z tego rozszerzenia posiadają zdolność Odporności Fizycznej. Rozpatrując Spotkanie Walki z Potworem, który ją posiada, badacz może korzystać wyłącznie z premii zwiększających pulę kości, zapewnianych przez **MAGICZNE** wyposażenie oraz Zaklęcia.

Odporność Fizyczna nie ma wpływu na efekty pozwalające przerzucać kości lub manipulować wynikiem rzutu.

TAJEMNICE

W tym rozszerzeniu wprowadzono nową mechanikę „postępu aktywnej Tajemnicy”. Ze względu na zróżnicowanie Tajemnic będzie ona wywierać różne efekty. Kiedy ma nastąpić postęp aktywnej Tajemnicy, aktywny badacz wykonuje jedną z poniższych czynności, zależnie od 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 poświęcania 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 (np. zdolność akcji Harveya Waltersa albo zdolność pasywna Rexa Murphy'ego). Wartość umiejętności to cyfra nadrukowana na arkuszu badacza zmodyfikowana o żetony Ulepszeń i Osłabień.

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

Przykładowo, na arkuszu Rexa Murphy'ego przy symbolu  widnieje cyfra 3, ponadto posiada on jeszcze żeton Ulepszenia „+1 ”. W takim wypadku wartość  wynosi 4 (3 z arkusza plus 1 z Ulepszenia). Rex posiada również Zasób Sekretarkę, jednak zapewniana przez nią premia do  nie wpływa na wartość umiejętności.

ZASADY OPCJONALNE

Niektórzy gracze wolą mieć większą kontrolę nad tym, jak karty Preludium wpłyną na grę. Ta część zawiera zasady opcjonalne dotyczące kart Preludium.

WYBIERZ 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.

Ewentualnie gracze mogą zdecydować, że będą grali bez kart Preludium.



NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

P. Czy dwa pola połączone szlakiem Lokalnym uważa się za sąsiadujące?

O. Tak. Dwa pola połączone szlakiem Lokalnym sąsiadują ze sobą.

P. Jak działa zdolność pasywna Hanka Samsona?

O. Kiedy Hank Samson rozpatruje spotkanie z Potworem, który wymaga wykonania testu ❶ i ❷, najpierw wykonuje test ❷. Następnie, jeśli w teście ❷ stracił Zdrowie, musi wykonać test ❶. Jeśli nie stracił Zdrowia, nie wykonuje testu ❶.

Jeśli zamiast testu ❷ Potwór wymaga wykonania testu innej umiejętności, Hank najpierw wykonuje test tej umiejętności i tylko jeśli stracił w nim Zdrowie, wykonuje test ❶.

Jeśli zamiast testu ❶ Potwór wymaga wykonania testu innej umiejętności, zdolność pasywna Hanka nie wpływa na takie spotkanie.

P. Jak działa zdolność akcji Harveya Waltersa?

O. Harvey Walters poświęca akcję i wybiera innego badacza na swoim polu. Wybrany badacz wybiera jedną ze swoich umiejętności, którą chce ulepszyć. Wartość wybranej umiejętności u wskazanego badacza nie może być większa niż u Harveya Waltersa. Przy porównaniu pod uwagę brana jest wyłącznie wartość nadrukowana na arkuszu oraz modyfikatory z żetonów Ulepszeń/Osłabień. Wszelkie premie do umiejętności w postaci Zasobów itp. nie wpływają na wartość umiejętności.

P. Czy dodatkowa Wskazówka otrzymywana dzięki zdolności pasywnej Mandy Thompson traktowana jest jako Wskazówka otrzymana w Spotkaniu Badawczym?

O. Nie. Po rozpatrzeniu Spotkania Badawczego Mandy może użyć zdolności pasywnej, aby otrzymać dodatkową Wskazówkę, jednak taka Wskazówka to Wskazówka ze zdolności pasywnej, nie Wskazówka otrzymana w Spotkaniu Badawczym.

P. Czy Minh Thi Phan może użyć swojej zdolności akcji, aby otrzymać bilet, nawet jeśli z pola, na którym stoi, nie wychodzi szlak odpowiedniego rodzaju?

O. Tak. Zdolność akcji Minh pozwala otrzymać dowolny rodzaj biletu, nawet jeśli nie mogłaby otrzymać takiego biletu poprzez akcję Przygotowania do podróży. Co więcej, Minh może skorzystać ze swojej zdolności, nawet jeśli nie stoi na polu Miasta.

P. Jak działa zdolność pasywna Rexa Murphyeego?

O. Kiedy tylko Rex Murphy pozbędzie się Stanu Kłatwy, natychmiast otrzymuje jedną Wskazówkę, ulepsza jedną umiejętność, a następnie otrzymuje Stan Kłatwę.

P. Czy jeśli w Fазie Spotkań badacz pokona Potwora Kultystę w ramach Spotkania Specjalnego „Pomiot Abhotha”, to nadal może rozpatrzyć inne spotkanie?

O. Tak. Spotkania Specjalne „Pomiot Abhotha” traktowane są jako spotkania walki. Jeśli w Fазie Spotkań badacz pokona wszystkie Potwory na swoim polu, może rozpatrzyć dodatkowe spotkanie.

P. Czy badacz może posiadać kilka kopii tego samego Zasobu Unikatowego?

O. Tak. Co więcej, liczba Zasobów Unikatowych, jakie może posiadać badacz, nie jest w żaden sposób ograniczona.

P. Jeśli badacz ma otrzymać losowy Zasób, może wziąć losowy Zasób Unikatowy?

O. Nie. Jeśli efekt brzmi „otrzymujesz 1 losowy Zasób z talii”, badacz otrzymuje Zasób z talii Zasobów, a nie z talii Zasobów Unikatowych. Badacz otrzymuje Zasób Unikatowy wyłącznie, kiedy efekt wyraźnie mówi o Zasobie Unikatowym.

P. Czy badacze mogą wymieniać się Zasobami Zadaniami?

O. Tak. Zasoby ZADANIA tak jak inne Zasoby, można przekazywać podczas akcji Wymiany. Jeśli na Zasobie ZADANIU znajdują się jakieś żetony, pozostają one na karcie i nie traci się ich podczas wymiany.

P. Jeśli badacz posiadający Zasób Unikatowy Poznaj swego wroga otrzymuje w Spotkaniu Badawczym więcej niż jedną Wskazówkę, to czy może umieścić więcej żetonów Plugastwa na swoim zadaniu?

O. Tak. Badacz umieszcza żeton Plugastwa na Poznaj swego wroga za każdą Wskazówkę otrzymaną w Spotkaniu Badawczym.

Należy jednak pamiętać, że Wskazówki otrzymane wskutek innych efektów (np. zdolność pasywna Mandy Thompson) nie są częścią Spotkania Badawczego i nie pozwalają umieścić żetonu Plugastwa na Poznaj swego wroga.

P. Co się stanie, jeśli badacz otrzyma Zasób Unikatowy Mapa skarbów, a w puli nie ma już żadnych Wskazówek?

O. Badacz powinien odrzucić Wskazówkę z najbliższego pola zawierającego Wskazówkę i umieścić ją odkrytą na swojej Mapie skarbów.

P. Czy badacz odzyskuje dodatkowe Zdrowie wskutek efektów takich jak Zasób Psychoanalityk, jeśli posiada Stan Rozpacz?

O. Nie. Badacz posiadający Stan Rozpacz nie może odzyskiwać Zdrowia w akcji Odpoczynku ani odzyskiwać dodatkowego Zdrowia za pomocą żadnych efektów podczas akcji Odpoczynku.

Natomiast efekty pozwalające odzyskać Zdrowie bez wykonywania akcji Odpoczynku (np. Zasób Prywatna opieka) działają na badacza normalnie.

jednak policjanci zabrali charakterystyczny
srebrny pierścień z wizerunkiem czaszki.

HARRY HOUDINI WZBUDZA SENSACJĘ!

autor: **Rex Murphy**
reporter śledczy

ARKHAM, Mass. — Po sensacyjnym debiucie w Vaudeville Harry Houdini podróżuje po całym kraju, prezentując swe niesamowite zdolności uwalniania się z więzów. Po zapierającym dech w piersiach pokazie sprzed kilku lat, kiedy to został żywcem pogrzebany, stał się szalenie popularny – do tego stopnia, że jego książki i bilety na przedstawienia zostały kompletnie wyprzedane! Redakcji Advertiserza szczęśliwie udało się ostatnio obejrzyć występ Houdiniego w mieście – na jego koszt co prawda, ale w zamian publikujemy tę recenzję – i wiercie mi, była to istna uczta dla oczu! Widowisko rozpoczęło się od legendarnej „Wodnej komory chińskich tortur”. Houdini został skrępowany na wszelkie możliwe sposoby i zanurzony do góry nogami w zbiorniku, a mimo to kilka chwil później wydostał się zupełnie bez szwanku! Zobaczenie tego na żywo było czystą przyjemnością. Zaś na sam koniec występu mieliśmy okazję obejrzyć interesujący nowy numer, w którym Houdini korzystał z mocy telepatii, aby odczytać myśli swej ukochanej żony, Bess. Zdumiewające!



© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Eldritch Horror oraz Fantasy Flight Supply są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Horror w Arkham oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. 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.

WWW.GALAKTA.PL

OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Nikki Valens

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

Opisy dodatkowe: Dane Beltrami i Tim Uren

Korekta: Matthew Landis

Projekt graficzny: Shaun Boyke

Projekt graficzny gry *Eldritch Horror: Przedwieczna Groza*: Michael Silsby

Okładka: Jacob Murray

Ilustracje: Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Mauro Dal Bo, Guillaume Ducos, Tony Foti, Ed Mattinian, Stephen Somers, Magali Villeneuve i artyści *Call of Cthulhu* LCG oraz produktów z serii *Arkham Horror Files*.

Kierownictwo artystyczne: Taylor Ingvarsson i Zoë Robinson

Dyrektor artystyczny: Andy Christensen

Kierownik artystyczny: Brian Schomburg

Kierownictwo produkcji: Megan Duehn i Simone Elliott

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Koordynator zapewnienia jakości: Zach Tewalthomas

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Korekta: Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: René van den Berg, Carolina Blanken, Pieter Blanken, Marieke Franssen, Anita Hilberdink, Mark Larson, Emile de Maat, Alex Ortloff, Martin van Schaijk, Maarten Schopman, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug i Vera Visscher

Specjalne podziękowania dla wszystkich naszych beta testerów.

