

# ELDRITCH HORROR

## CONHECIMENTO PERDIDO EXPANSÃO

Muito antes de a humanidade sequer pensar em se chamar de espécie dominante, muitas outras existiram. Há mais de um bilhão de anos, as criaturas ancestrais vieram do espaço e construíram cidades enormes. Centenas de milhões de anos depois disso, a Grande Raça de Yith projetou suas mentes para dentro de estranhos seres cônicos e usaram sua tecnologia avançada para registrar o conhecimento ao longo do tempo. O povo-serpente já dominou o mundo sem oposição, tendo chegado a usar seu profundo conhecimento científico e mágico para subjugar os primeiros humanos.

Ainda assim, cada um desses povos encontrou sua ruína. Seja pelo resultado de elementos da natureza, predadores ou por sua própria ambição descontrolada, cada uma dessas poderosas civilizações foi destruída. E as suas histórias são conhecidas apenas por um grupo seletivo. O conhecimento dessas espécies foi mantido em segredo, mas é justamente nessas histórias perdidas que se encontra a única esperança para a sobrevivência da raça humana. Para proteger este mundo da ameaça iminente do Ancião, alguns investigadores intrépidos precisam descobrir esse conhecimento perdido.

### RESUMO DO JOGO

Na expansão *Conhecimento Perdido*, tudo o que os investigadores acreditavam saber não passava de ilusão. Agora os Anciões expandiram seu poder e estão preparados para invadir nosso mundo. Esta expansão inclui um novo Ancião, Yig, assim como novas cartas de Mistério para os Anciões já existentes, centenas de novas histórias de encontros, e novos Artefatos, Recursos e Feitiços para os investigadores usarem contra os Anciões.



### COMPONENTES

A expansão *Conhecimento Perdido* contém estes componentes:

- 1 Ficha de Ancião
- 148 Cartas de Encontro
  - 8 da América
  - 8 da Europa
  - 8 da Ásia/Austrália
  - 4 de Encontros Genéricos
  - 6 de Outro Mundo
  - 6 de Expedição (6 versos diferentes)
  - 20 de Encontros Especiais (4 versos diferentes)
  - 88 de Pesquisa (5 versos diferentes)
- 14 Cartas de Mistério (5 versos diferentes)
- 6 Cartas do Mito
- 8 Cartas de Artefato
- 16 Cartas de Recurso
- 24 Cartas de Condição
- 28 Cartas de Feitiço
- 8 Marcadores de Monstros (1 normal, 7 épicos)
- 6 Fichas de Vida e Sanidade (4 de vida, 2 de sanidade)

### ÍCONE DE EXPANSÃO

Cada uma das cartas desta expansão está marcada com o ícone de expansão *Conhecimento Perdido* para distingui-la das cartas do jogo-base *Eldritch Horror*.



### UTILIZANDO ESTA EXPANSÃO

Quando jogar com a expansão *Conhecimento Perdido*, adicione todos os componentes da expansão aos respectivos baralhos e pilhas de componentes de *Eldritch Horror*. A menos que seja instruído do contrário, use todos os componentes de *Conhecimento Perdido* quando jogar com a expansão.







## REGRAS ADICIONAIS



A expansão *Conhecimento Perdido* adiciona as novas regras descritas a seguir.

### ENCONTROS DE COMBATE

Na Fase de Encontros, um investigador tem de encontrar cada um dos Monstros não Épicos em seu espaço antes de encontrar os Monstros Épicos em seu espaço.

### TESTES DE COMBATE ALTERNATIVOS

Alguns Monstros Épicos desta expansão requerem que o jogador teste outras proficiências além de  e .


- Se um Monstro tiver outro ícone de proficiência no lugar dos indicadores de teste  ou , os jogadores testam a proficiência indicada em vez da proficiência que foi substituída.

### PERDIDOS NO TEMPO E NO ESPAÇO

A Condição de Perdido no Tempo e no Espaço incluída nesta expansão afeta os investigadores de uma maneira diferente em relação às demais Condições. Quando um investigador recebe uma Condição de Perdido no Tempo e no Espaço, ele resolve os seguintes efeitos:

- Ele remove seu marcador de Investigador do tabuleiro.
- Ele passa o indicador de Investigador-Chefe para outro investigador, se possível.
- Ele descarta qualquer Condição de Aprisionado que possua.

Quando um investigador tem uma Condição de Perdido no Tempo e no Espaço, ele segue estas regras:

- Ele não pode se mover ou realizar ações.
- Ele não ocupa nenhum espaço no tabuleiro, nem ocupa o mesmo espaço que marcadores ou outros investigadores. Isso inclui também outros investigadores que tenham Condições de Perdido no Tempo e no Espaço.
- Ele não é afetado por efeitos de Cartas do Mito, Efeitos de  ou qualquer outro efeito de jogo exceto aqueles descritos em sua Condição de Perdido no Tempo e no Espaço.
- A sua habilidade passiva não pode ser usada e não afeta os demais elementos do jogo.
- Ele não pode gastar bens e recursos como parte de um grupo.
- Um investigador não pode passar o indicador de Investigador-Chefe para outro investigador que tenha uma Condição de Perdido no Tempo e no Espaço.
- Se o efeito de uma Condição de Perdido no Tempo e no Espaço for “fazer aparecer 1 Portal” e não houver Portais na pilha de Portais ou na pilha de descartes, ele escolhe um Portal que esteja no tabuleiro.
- Um investigador que tenha uma Condição de Perdido no Tempo e no Espaço perde o jogo se os investigadores perderem o jogo, e ganha o jogo se estes vencerem.

## PERGUNTAS FREQUENTES

*P. Um investigador recupera Vida e Sanidade extras de efeitos como o do Feitiço Palavras de Cura ou do Recurso Curandeiro se tiver uma Condição de Envenenado?*

R. Não, um investigador com uma Condição de Envenenado não recupera Vida e Sanidade com uma ação de Descansar, nem recupera Vida e Sanidade extras de outros efeitos que ocorrem durante uma ação de Descansar.

Porém, outros efeitos que fazem um investigador recuperar Vida ou Sanidade sem realizar uma ação de Descansar, tais como o do Recurso Médico Particular, afetam normalmente o investigador.

*P. Um investigador com uma Condição de Perdido no Tempo e no Espaço pode ser movido por outro investigador que esteja usando o Feitiço Sondando o Vazio?*

R. Não, um investigador com uma Condição de Perdido no Tempo e no Espaço (ou uma Condição de Aprisionado) “não pode se mover”. Isso significa que ele não pode se mover por conta própria, nem pode ser movido por outros efeitos, incluindo o do Feitiço Sondando o Vazio.

## CRÉDITOS

**Design da Expansão:** Nikki Valens

**Design de *Eldritch Horror*:** Corey Konieczka e Nikki Valens

**Conteúdo e Design Adicionais:** Tim Uren

**Edição e Revisão:** Brendan Weiskotten

**Design Gráfico:** Michael Silsby

**Ilustração da Capa:** Matthew Starbuck

**Arte Interna:** Clark Huggins, Stephen Somers e os artistas do LCG *Call of Cthulhu* e dos produtos da *Arkham Horror Files*.

**Direção de Arte:** John Taillon

**Diretor Administrativo de Arte:** Andrew Navaro

**Gerente de Design Gráfico:** Brian Schomburg

**Gerente de Produção:** Eric Knight

**Produtor Executivo:** Michael Hurlay

**Editor:** Christian T. Petersen

**Playtest:** Audrey Bailey, Samuel W. Bailey, Joe Baranoski, Dane Beltrami, Nayt Brookes, Pippin Brown, Jeannine Duncan, Deb Freytag, Jason Glawe, Eric Hanson, Anita Hilberdink, Tim Huckelbery, Mike Kutz, Matthew Landis, Mark Larson, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, “Lovey the Snake”, Emile de Maat, Sebastiaan van der Pal, Francis “Cake” Rosting, Martin van Schaijk, Alex Stragey, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Vera Visscher e Remco van der Waal.

**Tradução:** Leonardo Zilio

**Galápagos Jogos:** Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão. Eldritch Horror e Fantasy Flight Supply são marcas comerciais da Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Arkham Horror e o logotipo FFG são marcas registradas da Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Made in China. Importado e Distribuído no Brasil por ILHAS GALÁPAGOS COMÉRCIO DE BRINQUEDOS, ARTIGOS RECREATIVOS E SERVIÇOS, LTDA CNPJ: 15.605.065/0001-38. Rua Augusto Perroni, 217, Butantã 05539-020 - São Paulo/SP contato@galapagosjogos.com.br. ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS.