

ELDRITCH HORROR

SABER OLVIDADO

EXPANSIÓN

Mucho antes de que la humanidad se atreviera a llamarse a sí misma la forma de vida dominante de la Tierra, hubo muchos otros. Hace más de mil millones de años, los Antiguos llegaron del espacio y construyeron enormes ciudades. Cientos de millones de años después, la Gran Raza de Yith proyectó sus mentes a extraños seres cónicos y usó su avanzada tecnología para catalogar el conocimiento a lo largo del tiempo. Los hombres serpiente fueron los gobernantes indiscutibles del mundo, llegando a usar su dominio de la ciencia y la hechicería para subyugar a los primeros humanos.

Pero todos acabaron cayendo. Fuese por culpa de los elementos, por depredadores o por su propia ambición desmesurada, todas estas poderosas civilizaciones desembocaron en la ruina. Sólo unos pocos conocen sus historias. El conocimiento de estas especies se ha mantenido oculto a la humanidad, y aun así, en estas historias perdidas se encuentra la única esperanza para la supervivencia de la humanidad. Para proteger este mundo de la inminente amenaza del Primigenio, unos pocos valientes investigadores deben descubrir este saber olvidado.

DESCRIPCIÓN DE LA PARTIDA

En la expansión *Saber olvidado*, lo que los investigadores pensaban que entendían era una ilusión. Ahora el poder de los Primigenios ha aumentado, y están listos para entrar en nuestro mundo. Esta expansión incluye un nuevo Primigenio, Yig, así como nuevas cartas de Misterio para los Primigenios ya existentes, cientos de nuevas historias con las que resolver encuentros y nuevos Artefactos, Apoyos y Hechizos que los investigadores podrán usar contra los Primigenios.



CONTENIDO

La expansión *Saber olvidado* contiene estos componentes:

- 1 hoja de Primigenio
- 148 cartas de Encuentro
 - 8 de América
 - 8 de Europa
 - 8 de Asia/Australia
 - 4 Generales
 - 6 de Otros Mundos
 - 6 de Expedición (6 dorsos únicos)
 - 20 Especiales (4 dorsos únicos)
 - 88 de Investigación (5 dorsos únicos)
- 14 cartas de Misterio (5 dorsos únicos)
- 6 cartas de Mitos
- 8 cartas de Artefacto
- 16 cartas de Apoyo
- 24 cartas de Estado
- 28 cartas de Hechizo
- 8 fichas de Monstruo (1 normal, 7 épicos)
- 6 fichas de Salud y de Cordura (4 de Salud y 2 de Cordura)

ICONO DE LA EXPANSIÓN

Todas las cartas de esta expansión vienen indicadas con el icono de la expansión *Saber olvidado* para distinguirlas de las cartas de *Eldritch Horror*.



CÓMO USAR ESTA EXPANSIÓN

Al jugar a la expansión *Saber olvidado*, añade todos los componentes de la expansión a sus respectivos mazos o reservas de componentes de *Eldritch Horror*. A menos que se indique algo distinto, al jugar con esta expansión debes usar todos los componentes de *Saber olvidado*.

REGLAS ADICIONALES

La expansión *Saber olvidado* añade nuevas reglas como se describe a continuación.

ENCUENTROS DE COMBATE

Durante la fase de Encuentros, los investigadores deben resolver un encuentro con cada Monstruo no épico de su casilla antes de resolver un encuentro con cada Monstruo épico de su casilla.

PRUEBAS DE COMBATE ALTERNATIVAS

Algunos Monstruos épicos de esta expansión requieren que el jugador realice pruebas de habilidades distintas a la  y la .

- Si un monstruo tiene otro icono de habilidad en lugar de los indicadores de prueba de  o , el jugador realiza una prueba de la habilidad indicada en lugar de la habilidad a la que está reemplazando.

PERDIDO EN EL TIEMPO Y EL ESPACIO

El Estado Perdido en el tiempo y el espacio incluido en esta expansión afecta a los investigadores de forma distinta a otros Estados. Cuando un investigador obtiene un Estado Perdido en el tiempo y el espacio, resuelve los siguientes efectos:

- Retira su ficha de Investigador del tablero de juego.
 - Pasa la ficha de Investigador jefe a otro investigador si es posible.
 - Descarta cualquier Estado Detenido que tenga.
- Mientras un investigador tenga un Estado Perdido en el tiempo y el espacio, sigue estas reglas:
- No puede moverse ni realizar acciones.
 - No ocupa ninguna casilla del tablero de juego ni ocupa la misma casilla que ninguna ficha o investigador. Esto incluye a otros investigadores que tengan Estados Perdido en el tiempo y el espacio.
 - No se ve afectado por efectos de cartas de Mitos, efectos  ni ningún otro efecto de juego excepto los de su Estado Perdido en el tiempo y el espacio.
 - Su capacidad pasiva de investigador no puede resolverse ni afecta a otros elementos de la partida.
 - No puede gastar recursos (fichas de Pista, Salud y Cordura, y cartas de Artefacto, Apoyo y Hechizo) como parte de un grupo.
 - Un investigador no puede darle la ficha de Investigador jefe a otro investigador que tenga el Estado Perdido en el tiempo y el espacio.
 - Si un efecto del Estado Perdido en el tiempo y el espacio fuera a “generar 1 Portal” y no quedasen Portales en el montón de Portales ni en la pila de descartes, en lugar de eso elige un Portal del tablero de juego.
 - Un investigador que tenga el Estado Perdido en el tiempo y el espacio pierde la partida si los investigadores pierden la partida, y gana la partida si los investigadores ganan la partida.

PREGUNTAS FRECUENTES

P. Si un investigador tiene el Estado Envenenado, ¿recupera Salud y Cordura adicionales por efectos como el Hechizo Palabras curativas o el Apoyo Curandero?

R. No. Un investigador con el Estado Envenenado no recupera Salud y Cordura al realizar una acción de descansar, ni recupera Salud y Cordura adicionales por otros efectos durante una acción de descansar.

Sin embargo, otros efectos que hagan que un investigador recupere Salud o Cordura sin realizar una acción de descansar, como el Apoyo Seguro privado, afectan al investigador de forma normal.

P. ¿Puede un investigador con el Estado Perdido en el tiempo y el espacio ser movido por otro investigador que use el Hechizo Surcar el vacío?

R. No. Un investigador que tenga el Estado Perdido en el tiempo y el espacio (o un Estado Detenido) no puede moverse. Esto significa que no puede moverse por sí mismo ni ser movido por ningún otro efecto, lo que incluye el Hechizo Surcar el vacío.

CRÉDITOS

Diseño de la expansión: Nikki Valens

Diseño de *Eldritch Horror*: Corey Konieczka y Nikki Valens

Contenido y diseño adicionales: Tim Uren

Edición y corrección: Brendan Weiskotten y Darío Aguilar Pereira

Traducción: Sergio Hernández

Diseño gráfico: Michael Silsby

Maquetación: Edge Studio

Ilustración de cubierta: Matthew Starbuck

Ilustraciones interiores: Clark Huggins, Stephen Somers y los ilustradores de los productos de *La Llamada de Cthulhu* LCG y *Arkham Horror Files*

Dirección artística: John Taillon

Coordinador artístico: Andrew Navaro

Coordinador de diseño gráfico: Brian Schomburg

Coordinador de producción: Eric Knight

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editores: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

Pruebas de juego: 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, y Remco van der Waal.

Más información en
EDGEENT.COM

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Eldritch Horror y Fantasy Flight Supply son TM de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Arkham Horror y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel. (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.