



ZAGINIONA WIEDZA

ROZSZERZENIE

Na długo nim ludzkość uznała się za dominującą formę życia na Ziemi, żyły na niej inne potęgi. Ponad miliard lat temu z gwiazd przybyły starsze istoty, budowniczości potężnych miast. Setki milionów lat później Wielka Rasa Yith przeniosła umysły do żyjących wówczas na Ziemi dziwnych, stożkowatych istot i przy pomocy swej ogromnie zaawansowanej technologii próbowała skatalogować wszelką wiedzę. Był też czas, kiedy światem niepodzielnie rządziły humanoidalne węże, które z pomocą magii i niezwykle rozwiniętej nauki niewoliły młodą rasę ludzką.

Jednak wszystko ma swój kres. Czy to wskutek działania żywiołów, drapieżników, czy własnych przerośniętych ambicji, każda z tych potężnych cywilizacji upadła. Tylko nieliczni znają ich historię. Mądrość, zgromadzoną przez pradawnych mieszkańców Ziemi, ukryto przed oczyma ludzkości. W pradawnych, na pół zapomnianych relacjach kryje się jednak ostatnia szansa ocalenia człowieka – aby ocalić ten świat przed zagładą, którą sprowadzi wielki Przedwieczny, grupa dzielnych badaczy musi posiadać tę zaginioną wiedzę.



OPIS GRY

Dzięki rozszerzeniu *Zaginiona wiedza* badacze przekonają się, że ich dotychczasowe doświadczenie to tylko iluzja. Potęga Przedwiecznych wzrosła i są gotowi, aby wdrzeć się do naszego świata. Rozszerzenie wprowadza nowego Przedwiecznego, Yiga, ale zawiera również nowe karty Tajemnic dla Przedwiecznych z gry podstawowej. Ponadto znajdziecie w nim setki nowych Spotkań oraz nowe Artefakty, Zasoby i Zaklęcia, które pomogą badaczom w walce z Przedwiecznymi.



ELEMENTY

Rozszerzenie *Zaginiona wiedza* zawiera następujące elementy:

- 1 Arkusz Przedwiecznego
- 148 kart Spotkań
 - 8 w Ameryce
 - 8 w Europie
 - 8 w Azji/Australii
 - 4 Ogólne
 - 6 w Innych Światach
 - 6 Ekspedycyjnych (6 rodzajów)
 - 20 Specjalnych (4 rodzaje)
 - 88 Badawczych (5 rodzajów)
- 14 kart Tajemnic (5 rodzajów)
- 6 kart Mitów
- 8 kart Artefaktów
- 16 kart Zasobów
- 24 karty Stanów
- 28 kart Zaklęć
- 8 żetonów Potworów (1 zwykły, 7 potężnych)
- 6 żetonów Zdrowia i Poczytalności (4 zdrowia, 2 poczytalności)

SYMBOL ROZSZERZENIA

Wszystkie karty w *Zaginionej wiedzy* oznaczono symbolem rozszerzenia, aby ułatwić oddzielenie ich od kart z podstawowej wersji *Eldritch Horror: Przedwieczna Groza*.



UŻYWANIE ROZSZERZENIA

Grając z rozszerzeniem *Zaginiona Wiedza*, należy dołączyć wszystkie jego elementy do odpowiednich talii i puli żetonów podstawowej wersji *Eldritch Horror: Przedwieczna Groza*. O ile nie zaznaczono inaczej, podczas rozgrywki z tym rozszerzeniem wykorzystuje się wszystkie jego elementy.



ZASADY DODATKOWE



Rozszerzenie *Zaginiona Wiedza* wprowadza następujące nowe zasady.

SPOTKANIA WALKI

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

ALTERNATYWNE TESTY WALKI

Niektóre Potężne Potwory z tego rozszerzenia wymagają od gracza testowania umiejętności innych niż  i .


- Jeśli na żetonie Potwora zamiast  lub  znajduje się symbol innej umiejętności, gracz musi w jego miejsce wykonać test tej właśnie umiejętności.

ZAGUBIONY W CZASIE I PRZESTRZENI

W rozszerzeniu pojawia się Stan Zagubiony w czasie i przestrzeni, który pod pewnymi względami różni się od pozostałych kart Stanów. Kiedy badacz go otrzymuje, wykonuje następujące czynności:

- Usuwa z planszy znacznik swojego badacza.
- Jeśli posiada żeton Głównego Badacza, przekazuje go innemu badaczowi (o ile to możliwe).
- Jeżeli posiada Stan Uwieszenie, odrzuca go.

Badacza posiadającego Stan Zagubiony w czasie i przestrzeni obowiązują poniższe zasady:

- Nie może się przemieszczać ani wykonywać akcji.
- Nie znajduje się na żadnym polu planszy i nie może znaleźć się w tym samym miejscu, co inne żetony ani badacze, w tym inni posiadacze Stanu Zagubiony w czasie i przestrzeni.
- Nie oddziałują na niego efekty kart Mitów, efekty , ani żadne inne, poza opisanymi na karcie Stanu Zagubiony w czasie i przestrzeni.
- Nie może korzystać ze zdolności pasywnej ani wpływać na inne elementy gry.
- Nie może nic poświęcać jako członek grupy badaczy.
- Nie może otrzymać żetonu Głównego Badacza.
- Jeśli efekt Stanu Zagubiony w czasie i przestrzeni nakazuje „rozmnożyć 1 Bramę” a w stosie Bram i stosie odrzuconych nie ma żadnych Bram, zamiast tego gracz wybiera jedną z Bram na planszy.
- Kiedy badacze przegrywają lub zwyciężają, badacz posiadający Stan Zagubiony w czasie i przestrzeni przegrywa lub zwycięża razem z nimi.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

P. Czy badacz odzyskuje dodatkowe Zdrowie i Poczytalność zapewniane przez takie efekty jak Zakłęcie Słowa uzdrowienia albo Zasób Szaman, jeśli posiada Stan Zatrucie?

O. Nie, badacz posiadający Stan Zatrucie nie może odzyskiwać Zdrowia i Poczytalności podczas akcji Odpoczynku ani w żaden sposób zapewniany przez jakieś efekty podczas akcji Odpoczynku.

Jednak inne efekty pozwalające odzyskiwać badaczowi Zdrowie lub Poczytalność bez akcji Odpoczynku, jak np. Zasób Prywatna opieka, będą działać normalnie.

P. Czy badacz posiadający Stan Zagubiony w czasie i przestrzeni może być przemieszczony przez innego badacza za pomocą Zaklęcia Zgłębianie pustki?

O. Nie, badacz posiadający Stan Zagubiony w czasie i przestrzeni (albo Stan Uwieszenie) „nie może się przemieszczać”. Oznacza to, że nie może przemieszczać się sam, ale również, że nie mogą przemieszczać go żadne efekty, w tym Zakłęcie Zgłębianie pustki.

OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Nikki Valens

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

Projekt elementów dodatkowych: Tim Uren

Redakcja i korekta: Brendan Weiskotten

Projekt graficzny: Michael Silsby

Okładka: Matthew Starbuck

Ilustracje: Clark Huggins, Stephen Somers i artyści *Call of Cthulhu LCG* oraz produktów z serii *Arkham Horror Files*.

Kierownictwo artystyczne: John Taillon

Dyrektor artystyczny: Andrew Navaro

Kierownik artystyczny: Brian Schomburg

Menedżer produkcji: Eric Knight

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Wersja polska: Galakta

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Testerzy: 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, Sebastian van der Pal, Francis “Cake” Rosting, Martin van Schaijk, Alex Stragey, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Vera Visscher i Remco van der Waal.

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Eldritch Horror i 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 i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. 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.