

Uśpieni bogowie

Poradnik szybkiego startu

Niniejszy **poradnik szybkiego** startu krok po kroku wprowadzi was w arkana „Uśpionych bogów”. Jeśli przeczytacie go zaraz po otwarciu pudełka, będziecie gotowi, by zacząć grać! Choć nie wyjaśnimy wam tutaj wszystkich zasad, po lekturze poznacie podstawy gry.

Poradnik dzieli się na dwie części:

Scenariusz wprowadzający: Przygoda, która pozwoli wam zapoznać się z kapitan Odessą i załogą statku Mantykorą. Zawiera opis przygotowania oraz podstawy rozgrywki, dzięki czemu możecie rzucić się w wir przygody bez czytania głównej instrukcji. **Jeśli przeczytaliście już instrukcję, wciąż musicie rozegrać scenariusz wprowadzający.**

Fragmenty tekstu poświęcone zasadom zapisane są na **niebiesko**, łatwo możecie więc skupić się na samej opowieści.

Samouczek: Przeprowadzi was przez dwie pierwsze tury gry do rozgrania po scenariuszu wprowadzającym. Pozwola one przyswoić sobie kluczowe elementy gry bez wchodzenia we wszystkie szczegóły. **Jeśli przeczytaliście instrukcję, możecie pominąć samouczek, bo nie zawiera istotnych elementów fabularnych.**

Zalecamy, by po rozegraniu **scenariusza wprowadzającego** oraz **samouczka** co najmniej jeden gracz przeczytał **instrukcję** przed kontynuowaniem kampanii – dzięki temu rozgrywka przebiegać będzie płynniej.

A teraz do dzieła!

SCENARIUSZ WPROWADZAJĄCY

Załoga

W „Uśpionych bogach” poznacie 9 członków załogi, którzy **zawsze** będą brać udział w grze.

Kapitan Sofi Odessa: Umieście jej **planszę załogi** pośrodku stołu. Aktywny gracz zawsze kontroluje kapitan podczas swojej tury.

Reszta załogi: Lauren Lapointe, Kasumi Aoshima, Kannan Sharma, Marco Reyes, Audrie Williams, Gregory Little, Rafael Vieira i Mara „Mac” Johnson.

Rozdajcie pozostałe **8 plansz załogi** pomiędzy siebie tak równo, jak to możliwe. (W grze 4-osobowej wszyscy gracze otrzymają po 2 członków załogi; w grze 3-osobowej dwóch graczy otrzyma po 3 członków załogi, jeden zaś tylko 2; w grze 2-osobowej obaj gracze otrzymają po 4 członków załogi. W grze solo gracz otrzymuje wszystkie 8 postaci oraz kapitan Odessę). Gracze będą wykorzystywać swoich członków załogi podczas własnych tur oraz podczas walki.

Uwaga: Zakryjcie na razie planszę Mac. Na potrzeby tego scenariusza, jeśli gracze w 3 lub 4 osoby, upewnijcie się, że Kasumi oraz Mac trafią do dwóch różnych graczy, najlepiej nie do pierwszego.

Żetony i karty

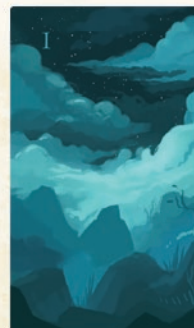
Umieście **żetony obrażeń, zmęczenia, rozkazów, synergii i walki** w osobnych stosach. Przekażcie pierwszemu graczowi **żeton kapitana**, oznacza on **aktywnego gracza**.

Umieście na stole zakrytą **talię wrogów** (nie tasując jej).

Atlas

Umieście **atlas** na środku stołu i otwórzcie go na stronach 2–3.

A teraz włóżcie swoje kamizelki ratunkowe, przejdźcie do strony 3 i zacznijcie swoją przygodę!



78 kart wrogów
(ułożonych numerycznie,
nie tasujcie ich)



Żetony synergii



Żetony walki



35 drewnianych
żetonów obrażeń



60 kart umiejętności



18 żetonów
zmęczenia



14 żetonów
rozkazów



Atlas

Kapitan Sofi Odessa, 27 kwietnia 1929 r.

Po ośmiu latach napawającej lekimi ciszy otrzymałam telegram od mego ojca.

„Dopadła mnie choroba. Przyjedź”.

Wyruszyłam ze swoją załogą na pokładzie *Mantykory* z silnym postanowieniem dotarcia do Nowego Jorku. Minęły trzy dni, odkąd opuściliśmy Hongkong, kiedy złapał nas największy sztorm, jaki w życiu widziałam. Kiedy w końcu niebo się przejaśniło, płynęliśmy po zupełnie obcych wodach.

Horyzont był mętny, a jedynym punktem orientacyjnym stanowiła wysoka skała, która wyrastała z wody niedaleko nas. Na jej szczycie siedziała kobieta o siwych włosach, wymachująca trzymetrową wędką w tym parnym powietrzu.

– Witajcie na Wędrującym Morzu – odezwała się. – Być może uznacie, że to sen, ale tak naprawdę to nie wy śpicie. Bogowie władający tymi morzami pogrążeni są we śnie tak głębokim i mocnym jak sama śmierć. Ich moc jest uszpięta, ograniczona przez niewdzięcznych śmiertelników. Zdołali oni jednak sprowadzić was w to miejsce z odległego świata, byście pomogli ich wybudzić. A musicie tego dokonać, jeśli pragniecie powrócić do domu.

– Bogowie? – zapytałam.

– A któż by inny? – zaśmiała się kobieta. – Musicie odnaleźć ich totemy, ukryte pośród tych wysp. Jeśli zdołacie zgromadzić ich dostatecznie dużo, wybudzicie bogów, a oni być może odeślą was do domu. Nagrodzą w ten sposób waszą służbę. Jednak wielu zginęło, próbując tego dokonać. Wy najpewniej także podzielicie ich los... no cóż. Powodzenia!

Zapytałam, gdzie znajdziemy najbliższy port, jednak kobieta zniknęła.

Płynęliśmy na północ, kiedy nastąpiła noc. Oszotomieni podróżą i obcym światem, w którym się znaleźliśmy, nie zauważyliśmy ścigającego nas mrocznego, wąskiego statku. Na reakcję było już za późno. Zaskoczeni i przerażeni członkowie naszej załogi zaczęli krzyczeć wniebogłosy, kiedy na pokład wpadła zgraja postaci o byczych łbach. Oczy potworów żarzyły się piekielnym płomieniem, a ich język był mieszaniną gardłowych ryków i ujadania.

Nie mogliśmy nic zrobić. Zajęli nasz statek, a nam pozostało modlić się o łaskę ze związanymi rękami i posiniaczonymi głowami.



Przygody i Księga przygód

Podczas grania w „Uśpionych bogów” będziecie posługiwać się **księgą przygód**. Dla wygody przygody związane ze **scenariuszem wprowadzającym** zostały zawarte w niniejszym **poradniku**. Wszystkie zostały zapisane z perspektywy kapitan Sofi Odessy. **Aktywny gracz** powinien czytać je na głos.

(Przejdź do A)

A

Budzisz się na zimnej ziemi. Większość twojej załogi leży obok, związana tą samą prymitywną liną, która rani twoje nadgarstki i kostki. Boli cię całe ciało, a twoje ubranie jest mokre od rosy. Rozglądasz się dookoła, jednak nie zauważasz żadnych strażników. W pobliżu obiecująco majaczą ostre skały.

A. Przetnij więzy o pobliskie skały.

SPRYT 5

Porażka: +3 obrażenia. (Skały z łatwością przecinają linę, jednak przy okazji ranią twoją skórę).

(Przejdź do A.1)

B. Spróbuj wyswobodzić się z więzów.

SILA 5

Porażka: +3 obrażenia. (Podczas oswobodzania się z więzi liną przeciera ci skórę).

(Przejdź do A.1)

Przygody i testy zdolności

Dokonaj wyboru

Aktywny gracz musi zdecydować, czy przeciąć więzy (test **SPRYTU 5**), czy wyswobodzić się, używając siły (test **SILY 5**). Przed wyborem może przeczytać szczegóły dotyczące dostępnych opcji, ale musi wybrać tylko jedną. W tym wypadku przecina więzy.

(Uwaga: Mac nie może brać udziału w tym teście).

Wybierz członków załogi

Wybrana opcja wymaga wykonania testu zdolności przed kontynuowaniem przygody – który wymaga sprytu o wartości 5. Aktywny gracz może wybrać tylko **swich** członków załogi oraz **kapitan Odessę** do udziału w teście.

Tym razem gracz wybiera **kapitan Odessę** i **swojego członka załogi z symbolem sprytu**. Umieszcza na ich planszach po **1 żetonie zmęczenia** i sumuje posiadane przez nich symbole sprytu, otrzymując wartość 2.

Symbole zdolności:



Sila



Spryt



Uwaga: Pierwszy żeton zmęczenia umieszcza się na **planszy członka załogi** pustą stroną do góry. Jeśli członek załogi miałby otrzymać kolejny, odwróć żeton wcześniej umieszczony na stronę z symbolem dwóch żetonów zmęczenia. Oznacza to, że ten członek załogi jest zbyt zmęczony, by angażować się w przygody, i **nie może brać udziału w testach**.

Dobranie losu

Aktywny gracz dobiera **kartę umiejętności** i dodaje do swojego sprytu pokazaną na niej **wartość losu**. Żeby zaliczyć test, musi uzyskać wynik 5 lub większy (los + symbole sprytu). W przeciwnym wypadku musi ponieść konsekwencje porażki.

W tym wypadku założmy, że gracz dobrał los o wartości 2. Po dodaniu symboli sprytu biorących udział w teście członków załogi otrzymujemy wynik 4, a zatem nie udało mu się zaliczyć tego testu zdolności.

Porażki

Porażka w teście niekoniecznie wiąże się z końcem przygody. Oznacza jedynie, że gracz spisał się kiepsko i musi teraz ponieść konsekwencje.

W tym wypadku konsekwencją porażki jest otrzymanie 3 obrażeń (podczas przecinania więzów doszło do rozcięcia skóry). Aktywny gracz umieszcza na swoich planszach załogi **3 żetony obrażeń**. W pierwszej kolejności muszą one trafić na członków załogi uczestniczących w teście, ale o ich dokładnym rozdysponowaniu decyduje aktywny gracz.

Przejdźcie teraz do paragrafu A.1 i kontynuujcie czytanie.

A.1

Udało ci się uwolnić. Wyglądasz na zewnątrz drewnianej chaty. Ciemne sosny górują nad okolicą. Na skraju zarośli stoi toporna klatka z drewnianych listewek. Jej drzwiczki blokuje mechanizm przymocowany do pobliskiego drzewa. W środku leży na plecach jakaś kobieta. Ma zamknięte oczy.

— Powinniśmy ją uwolnić — rzuca Kasumi.

— Nie mamy czasu! — odpowiada Rafael.

— Mogę coś powiedzieć? — odzywa się więźniarka, otwierając oczy i siadając na ziemi. — Nazywam się Mac. Przydałaby mi się pomoc.

Otwierasz prymitywny zamek przy pomocy kamienia. Udaje ci się uwolnić kobietę, kiedy słyszysz za plecami głośnie warczenie. Dwa potwory o byczych łbach wylaniają się z lasu i ruszają na was.

WALKA 1, 2
(Przejdź do A.2)

(Uwaga: Możecie teraz obrócić planszę Mac i wykorzystać ją w tej walce).

Słowo „WALKA” wraz z następującymi po nim numerami oznacza, że aby kontynuować przygodę, musicie pokonać wrogów. Do boju zatem! Przejdźcie do strony 6.

Wartość losu



WALKA

Wyciągnijcie z **talii wrogów** karty oznaczone **numerami 1 i 2**. Ulóżcie je obok siebie (tak jak na ilustracji po prawej). Tak równo, jak to możliwe, rozdzielcie pomiędzy siebie **żetony walki** (w grze 3-osobowej jeden gracz otrzyma 2 żetony). Na **planszach załogi** umieśćcie odpowiadające im **żetony synergii**. Teraz krok po kroku poprowadzimy was przez walkę.

Ataki graczy

Gracze mogą atakować w dowolnej kolejności. Atak przeprowadza się przez umieszczenie **żetonu walki** na **planszy kontrolowanego przez siebie członka załogi**. W tym szkoleniowym scenariuszu wszystkie polecenia odnoszące się do członków załogi będą wykonywane przez posiadacza wymienionych niżej **plansz załogi**.

Umieść **żeton walki** na **planszy Kasumi**. Ma ona jedną broń, Wakizashi o **celności +2**. Gdyby Kasumi miała więcej broni, mógłbyś wybrać, której chcesz użyć. Teraz wybierasz przeciwnika na cel. W tym wypadku będzie to Mityjski strażnik.

Mityjski strażnik ma **obronę 5**. Dobierz **kartę umiejętności** z talii i dodaj **wartość losu do celności** broni Kasumi. Jeśli wynik jest większy lub równy obronie strażnika, oznacza to trafienie. Załóżmy, że **wartość losu** Kasumi wyniosła **3** – po dodaniu **2 punktów celności** ostateczny wynik to 5. Przeciwnik został trafiony!

Rozmieszczanie obrażeń

Wakizashi Kasumi zadaje 3 obrażenia. Wszystkie obrażenia z danego ataku muszą zostać rozłożone na przylegających do siebie polach niczym jeden cios. Zaczynając od pierwszego pola, możesz rozłożyć obrażenia w dowolnym kierunku, ale nie po przekątnej. Obrażenia możesz też umieścić na sąsiadujących z nim wrogach – są to „obrażenia obszarowe”. Przynajmniej połowa obrażeń musi znaleźć się na wrogu będącym celem ataku. Za chwilę wyjaśnimy, jak to wygląda w praktyce.

Umieszczanie obrażeń na kartach wrogów

(spójrzcie na ilustrację na str. 7). Aby pokonać wroga, trzeba zakryć wszystkie jego symbole serca. Połóż pierwszy **żeton obrażeń** na głowie Mityjskiego strażnika, zakrywając 1 symbol serca.

Wartości pokazane na **symbolach obrażeń** to dodatkowe obrażenia, które Mityjski strażnik zada twojemu członkowi załogi podczas swojego ataku. Umieść **1 żeton obrażeń** na jego ręce, zakrywając **kolejne serce i symbol dodatkowych obrażeń**. Dzięki temu jego atak będzie słabszy.



Żeton walki



Teraz zadaj **obrażenia obszarowe** Mityjskiemu brutalowi – jest to znakomity sposób na ranienie przeciwników o **wysokiej wartości obrony**. Umieść **1 żeton obrażeń** na ręce Mityjskiego brutala, zakrywając symbol **dodatkowych obrażeń**. To pole zawiera również **symbol synergii** – gdy zostanie zakryty przez członka załogi, może on przekazać swój **żeton synergii** innej postaci, przyznając jej specjalny bonus, który może wykorzystać w tej **walce**. Umieść **żeton synergii** Kasumi na **planszy Mac**.

Kontratak wroga

Mityjski strażnik kontratakuje (przeciwnicy, którzy otrzymali obrażenia obszarowe, nie wykonują kontrataków). Wrogowie zadają swoje **podstawowe obrażenia** zwiększone o wszystkie niezakryte **symbole dodatkowych obrażeń** na swojej karcie. Wszystkie dodatkowe symbole obrażeń Mityjskiego strażnika zostały zakryte, zadaje on więc tylko 3 podstawowe obrażenia. Kasumi ma 0 punktów bloku, więc otrzymuje wszystkie 3 obrażenia. Umieść **3 żetony obrażeń** na jej **planszy załogi**.

Runda walki trwa w ten sposób do chwili wykorzystania wszystkich żetonów walki lub pokonania wszystkich wrogów.

Umieść **żeton walki** na **planszy Mac** i weź na cel Mityjskiego brutala. Dobierz **kartę umiejętności**. Załóżmy, że wartość **losu** wyniosła 3. Po dodaniu **4 punktów celności** Mac ostateczny wynik to 7. Mac trafia swoją szablą i zadaje 2 obrażenia. Użyj teraz **żetonu synergii Kasumi**, by zadać dodatkowe obrażenie, a następnie odłóż go z powrotem na planszę Kasumi.

Umieść 1 żeton obrażeń na głowie Mityjskiego brutala (górną środkowe pole), 1 żeton na jego tułowiu (środkowe pole) oraz 1 żeton na nogach (dolne środkowe pole). Głowa ma także symbol synergii, **przełącz więc żeton synergii Mac kapitan Odessie**. Mityjski brutal został pokonany, nie wykonuje więc kontrataku.

Umieść **żeton walki** na kapitan Odessie i dobierz **kartę umiejętności**. Przyjmijmy, że wartość **losu** wyniosła 1. Nawet ze wsparciem **żetonu synergii** Mac Odessa chybia, co oznacza, że Mityjski strażnik atakuje pierwszy. Zadaje on 3 obrażenia. Kapitan posiada **1 punkt bloku**, umieść więc na jej planszy jedynie **2 żetony obrażeń**. Ponieważ Odessa chybiła, zadaje tylko 1 punkt obrażeń. Umieść **żeton obrażeń** na pysku Mityjskiego strażnika z symbolami serca i synergii. Przełącz żeton synergii kapitan Odessy innemu członkowi załogi.

Użyjcie ostatniego **żetonu walki** do zaatakowania dowolnym członkiem załogi. W tym momencie nawet chybiony atak wystarczy do pokonania Mityjskiego strażnika (pamiętajcie jednak, że w takiej sytuacji potwór zaatakuje jako pierwszy).

Zwycięstwo! Pokonaliście Mityjczyków, możecie kontynuować swoją przygodę.
(Przejdź do A.2)



Żetony synergii poszczególnych członków załogi zapewniają bonusy do walki. Żeton synergii Kasumi zwiększa o 1 obrażenia zadawane przez innego członka załogi, Mac natomiast zwiększa celność broni o 2 punkty.



A.2

Kierujecie się ścieżką prowadzącą na plażę. Cała załoga oddycha z ulgą na widok waszego statku, Mantykory, zakotwiczonego nieopodal. Kiedy dostajecie się na pokład, znajdujecie ochmistrzynię Glorię związaną na tylnym pokładzie.

— Ależ to jest wspaniała podróż... — mówi z delikatnym uśmiechem.

Mac dziękuje wam za ratunek i tłumaczy, że bogowie ją także sprowadzili w to miejsce. — Pochodzę ze Stanów, a konkretnie z Atlanty. Utknęłam tu na dobre, to już piętnaście lat — mówi. — Próbowalam wrócić do domu, po jakimś czasie sobie odpuściłam, ale później znów wznowiłam starania. Chętnie połączę z wami siły, niestety straciłam wszystkie zdobyte totemy, dlatego musimy zacząć od zera. Mam jednak kilka pomysłów, gdzie możemy rozpocząć poszukiwania.

— No to ruszajmy! — przytakujesz.

Umieście statek w atlasie na obszarze zawierającym lokację nr 2. Następnie połóżcie planszę statku oraz pionek akcji statku poniżej atlasu. Usuńcie wszystkie obrażenia i żetony zmęczenia z planszy załogi. Weźcie z puli 3 monety, 1 zboża i początkowe karty przygody (Gloria, Zupa, Przybory i Naleśniki). Otrzymajcie zadania 1 i 2. Wróćcie na statek.

Nagrody i konsekwencje przygód

Na zakończenie przygody – oraz podczas określonych momentów w jej trakcie – otrzymacie nagrody lub poniesiecie konsekwencje. Są one zapisane kursywą i mogą zawierać zasoby, monety, żetony stanu, obrażenia, zmęczenie, karty przygody, zadania i wiele, wiele więcej. Przed kontynuowaniem gry zastosujcie się do wszystkich instrukcji.

Fraza „wróćcie na statek” wyznacza koniec eksploracji. Przekażcie żeton kapitana następnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Plansza statku

Umieście statek na morzu nieopodal lokacji nr 2. Następnie nad atlasem połóżcie planszę statku (wybierzcie jej odpowiednią stronę w zależności od liczby graczy, 1–2 lub 3–4; odpowiednie oznaczenie znajdziecie w prawym górnym rogu) i umieśćcie na niej figurkę akcji statku. Usuńcie z członków załogi wszystkie żetony obrażeń, zmęczenia i synergii. Następnie połóżcie na planszy statku 3 monety i 1 zboże; pozostałe żetony zasobów oraz monety ułóżcie nieopodal w stosy. Znajdźcie początkowe karty targu (Gloria, Zupa, Przybory, Naleśniki) i umieśćcie je obok planszy statku. Postąpcie tak samo z kartami zadań 1 i 2.

Jeśli jeszcze tego nie zrobiliście, przygotujcie kostki uszkodzeń statku i ułóżcie z nich stos w pobliżu planszy statku. Reprezentują one uszkodzenia, które otrzymywać będzie statek.

Jeśli jeszcze tego nie zrobiliście, przygotujcie **kostki uszkodzeń statku** i ułóżcie z nich stos w pobliżu **planszy statku**. Reprezentują one uszkodzenia, które otrzymywać będzie statek.



Uwaga: Po otrzymaniu kart zadań natychmiast przeczytajcie je na głos.

Przygotowanie talii wydarzeń

Podzielcie karty wydarzeń zgodnie z ich typem (**łagodne, niebezpieczne, zabójcze**) i przetasujcie otrzymane stosy. Dobierzcie **6 kart zabójczych** i ulóżcie je zakryte, tworząc nową talię. Następnie połóżcie na nich **6 kart niebezpiecznych**, a na końcu **6 kart łagodnych**. W ten sposób otrzymacie talię 18 kart wydarzeń, przechodzących z łatwych poprzez niebezpieczne aż do zabójczych. Umieśćcie ją na wyznaczonym miejscu na **planszy statku**. Niewykorzystane karty odłóżcie do pudełka.



Łagodne



Niebezpieczne



Zabójcze

Talia targu

Przetasujcie **talię targu** i połóżcie ją w pobliżu.



Talia targu

Żetony poszukiwań

Przetasujcie **żetony poszukiwań**, a następnie ulóżcie je w zakrytym stosie w pobliżu planszy statku.



Żetony poszukiwań

Arkusz dziennika podróży

Przygotujcie dla swojej kampanii nowy arkusz **dziennika podróży**. Zdecydujcie, czy chcecie grać w **trybie zwykłym, czy brutalnym**, i zaznaczcie odpowiednią kratkę. Tryb zwykły pozwala na szybsze zrestartowanie rozgrywki – przegrana w trakcie kampanii wiąże się jedynie ze stratą czasu. Tryb brutalny pozwala uzyskać na koniec gry więcej punktów, ale przegrana oznacza całkowitą klęskę i konieczność rozpoczęcia nowej kampanii. Na górze arkusza zapiszcie datę, na dole natomiast imiona wszystkich graczy.



Arkusz dziennika podróży

Rozdajcie każdemu graczowi (**nie** członkowi załogi!) po 1 rozkazie i 1 karcie umiejętności.

Ukończyliście **scenariusz wprowadzający** – możecie teraz rozpocząć swoją kampanię! Jeśli nie przeczytaliście jeszcze instrukcji, przejdźcie do poniższego **samoucza**, który poprowadzi was przez pierwsze tury.

Omówienie tur

Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W niniejszym omówieniu poprowadzimy was przez pierwsze tury dwóch graczy. Każda tura składa się z 4 kroków, wypisanych również na planszy statku.

Tura pierwszego gracza

1. Akcja statku

Przesuń **figurkę akcji statku** na jedno z pięciu pomieszczeń na **planszy statku** i zastosuj się do podanych efektów. **Figurka akcji statku na początku tury zawsze musi zostać przesunięta do innego pomieszczenia.**

Pokład i poszukiwanie

Tym razem umieść **figurkę akcji statku** na **pokładzie**. Otrzymaj wskazaną liczbę **rozkazów** (zależy ona od liczby graczy – zob. str. 10 w instrukcji). Rozkazy nie są wspólnym zasobem – nie można się nimi dzielić. Następnie dobierz pojedynczo do **3 żetonów poszukiwań**. Po dobraniu każdego żetonu zdecyduj o dobraniu kolejnego. Możesz zachować nagrody z tylko jednego żetonu, ale musisz zastosować się do uszkodzeń statku ze wszystkich. Nagrody trafiają na planszę statku i mogą być wykorzystywane przez wszystkich graczy.

2. Wydarzenie

Dobierz **kartę wydarzenia** i przeczytaj jej treść. Wydarzenia mogą zawierać wybór, test, konsekwencje lub inne efekty. Przed kontynuowaniem tury musisz rozpatrzyć dobraną kartę.

3. Dwie akcje

Wykonaj **dwie dowolne akcje** z wypisanych na **planszy statku**. Możesz dwukrotnie przeprowadzić tę samą akcję.

Pierwsza akcja: Eksploracja

W tej turze jako swoją pierwszą akcję wybierz **eksplorację**. Możesz eksplorować dowolną lokację znajdującą się na obszarze zajmowanym przez statek. W tym wypadku otwórz **Księgę przygód** na paragrafie 2, przeczytaj go i zastosuj się do wszystkich wyborów i testów, dopóki nie zostaniesz poinstruowany, by „wrócić na statek”.

Otrzymaj 3 rozkazy.

Gdy statek otrzymuje uszkodzenie, dobierz kartę umiejętności. Umieść **1 kostkę uszkodzenia statku** na pomieszczeniu o wskazanej **wartości losu**.



Jeśli dobrałeś ten żeton jako pierwszy, możesz wybrać **1 monetę** albo **2 materiały**.



Jeśli zdecydowałeś się kontynuować i dobrałeś ten żeton, możesz wybrać jedną z nagród z poprzedniego żetonu **ALBO** zdobyć **1 mięso** i **1 warzywo**. Niezależnie od wyboru **musisz też umieścić na statku 1 uszkodzenie**.



(Łagodne)



Druga akcja: Podróż

Jako drugą akcję wybierz podróż. Podczas podróżowania musisz wykonać test rzemiosła. Nie musisz używać do niego załogi, jeśli chcesz jednak zwiększyć szanse na przemierzenie większej liczby obszarów, możesz umieścić na jednym (i tylko jednym) ze swoich członków załogi **żeton zmęczenia**, aby dodać do wyniku jego symbole rzemiosła. W tym wypadku po prostu dobierz **kartę umiejętności** i spójrz na **wartość losu**. Załóżmy, że wynosi ona 3 – oznacza to, że możesz przemieścić statek o 1 obszar. Przesuń Mantykorę na obszar zawierający lokacje 37, 43 i 54.

4. Koniec tury

Po przeprowadzeniu dwóch akcji przekaż **żeton kapitana** graczowi po swojej lewej – zaczyna się jego tura.



Wynik losu

Liczba obszarów, o które możecie się przemieścić.

Tura drugiego gracza

1. Akcja statku

Kambuz

Przesuń **figurkę akcji statku** na kambuz. Dobierz 1 lub 2 **karty umiejętności** i otrzymaj rozkazy. Następnie możesz odrzucić **kartę umiejętności** z ręki, by usunąć **żeton zmęczenia** z dowolnego członka załogi.

2. Wydarzenie

Dobierz **kartę wydarzenia**, przeczytaj jej treść i rozpatrz wszelkie efekty.

WYPOSAŻANIE KART UMIEJĘTNOŚCI

W dowolnym momencie (ale nie w trakcie walki lub testu) i bez zużywania akcji możesz wyposażać swojego członka załogi w **kartę umiejętności**. Wybierz **kartę umiejętności** ze swojej ręki i wydaj podaną na niej liczbę rozkazów (zwracając je do puli), aby wsunąć ją pod **planszę członka załogi** tak, by jej dolna część pozostawała widoczna. Po wyposażeniu karty członek załogi otrzymuje ukazany na karcie symbol zdolności, jak i specjalną umiejętność (jeśli jakaś jest).

W przykładzie ukazanym po prawej Laurent otrzymał dodatkowy symbol siły. Może też odtąd korzystać z umiejętności „Adrenalina”.



Koszt w rozkazach



Tura drugiego gracza (cd.)

3. Dwie akcje

Przeprowadź następujące **dwie akcje**:

Pierwsza akcja: Odwiedzenie targu

Ponieważ znajdujecie się na obszarze z **symbolem targu**, możesz przeprowadzić związaną z nim akcję. Dobierz 7 kart z **talii targu**. Decydujecie wspólnie, jakie karty kupić, płacąc za nie posiadanymi monetami. Kupione karty umieśćcie w pobliżu **planszy statku** i **kart przygody**, pozostałe – na spodzie talii.

Druga akcja: Podróż

Spójrz na posiadane **karty zadań** (1 i 2) – mogą one zaprowadzić was ku poszukiwanym totemom. (**Uwaga: Nie wszystkie zadania prowadzą do totemów**). W tej turze jako swoją drugą akcję wybierz **podróż**. Skieruj się na północ, dzięki czemu znajdziecie się bliżej rozwiązania obu zadań. Wykonaj test rzemiosła i przesun statek na obszar z lokacją 63.

Zagrożenia

Ten obszar zawiera **zagrożenie** – gdy statek zakończy tu ruch, musisz wykonać test SIŁY 5 albo otrzymać 1 uszkodzenie statku. Porażka w wyzwaniu również oznaczać będzie otrzymanie 1 uszkodzenia.

4. Koniec tury

Twoja tura dobiegła końca. Przekaż **żeton kapitana** graczowi po swojej lewej.



Talia targu

Zagrozenie



Symbol targu

W ten sposób zakończyliście samouczek. Do dalszej rozgrywki będziecie musieli opanować jeszcze kilka pojęć i mechanik. Zapoznajcie się z poniższymi fragmentami instrukcji:

- wydawanie rozkazów (str. 17),
- akcja: Odwiedzenie portu (str. 16),
- karty zadań i słowa kluczowe (str. 28),
- karty broni (str. 22),
- przepisy (str. 30),
- umiejętności wrogów (str. 35),
- pojęcia i terminologia (str. 8),
- umiejętności żetonów synergii (str. 25).