

Uśpieni bogowie

Instrukcja

1–4 graczy, wiek 14+, 1-20 godzin

PRZEGLĄD

Oto Wędrujące Morze. Przywiedli was tutaj bogowie i jeśli chcecie powrócić do domu, musicie ich przebudzić.

W grze „Uśpieni bogowie” wcielicie się w kapitan Sofi Odesę i załogę parostatku Mankyora, zagubionych w tajemniczym świecie w roku 1929. By przeżyć, będziecie musieli współpracować, eksplorując egzotyczne wyspy, poznając nowe osoby i poszukując totemów bogów, by móc powrócić w ojczyste strony.

„Uśpieni bogowie” to gra kampanijna. To wy decydujecie, jak długo trwać będzie każda sesja. Gdy będziecie chcieli zrobić sobie przerwę, wystarczy, że zaznaczycie swoje postępy w dzienniku podróży, a podczas następnej gry łatwo zdołacie powrócić do odpowiedniego miejsca. Kampanię można rozgrywać samotnie lub w gronie przyjaciół – zmiana liczby graczy w jej trakcie nie stanowi żadnego problemu. Waszym celem jest odszukanie tylu ukrytych i rozsianych po całym świecie totemów, ile tylko zdołacie. Będziecie powoli odkrywać nowe miejsca i związane z nimi historie, jak podczas czytania książki.

„Uśpieni bogowie” to gra atlasowa. Każda strona atlasu przedstawia jedynie niewielki fragment świata, który przyjdzie wam badać. Gdy dotrzecie do krawędzi strony i będziecie chcieli kontynuować podróż w obranym kierunku, wystarczy, że przejście na kolejną stronę i poześlujecie dalej.

„Uśpieni bogowie” to gra narracyjna. Każdy nowy obszar kryje ciekawe przygody, niesamowite skarby i wyraziste postaci. Wasze wybory będą miały wpływ na świat i fabułę gry – mogą wam pomóc lub przeszkodzić w powrocie do domu!

Witajcie w rozległym świecie. Wasza podróż właśnie się rozpoczęła.



SPIS ZAWARTOŚCI

Komponenty gry	2–3
Przygotowanie do gry	4–5
Podstawy	6
Pojęcia i terminologia	8–9
Tury i akcje	10–16
Rozkazy	17
Testy	19
Walka	21
Pozostałe zasady	28
Karty przygody	29
Zapisywanie stanu gry	31
Skorowidz i autorzy	38
Symbole	40

JAK PRZECHOWYWAĆ KOMPONENTY

Pudełko 1:

- Plansze i przedmioty załogi (przechowywane w torebkach).
- Talia wrogów.

Archiwum zadań:

- Wykorzystane zadania.

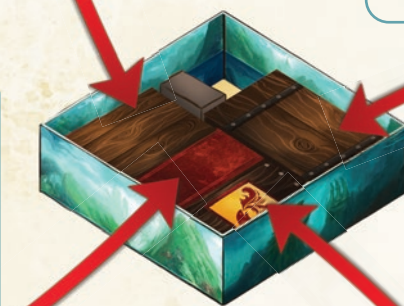
Pudełko magnetyczne:

- Niewykorzystane karty przygody i zadań (w kolejności, zob. poniżej).
- Niewykorzystane karty wydarzeń.

Pudełko kampanii:

Przechowuje elementy związane z aktualną kampanią:

- Posiadane karty przygody.
- Karty umiejętności na ręce.
- Posiadane żetony rozkazów.
- Posiadane monety i zasoby.
- Aktualną talię wydarzeń.
- Aktualne karty zadań.



Pudełko 2:

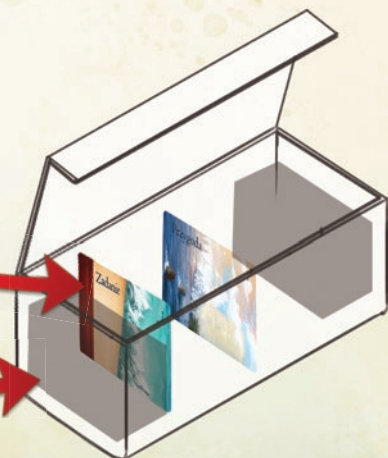
- Karty targu.
- Karty poziomu.
- Karty umiejętności.
- Pozostałe elementy.

Przygotowanie pudełka magnetycznego

Umieśćcie w magnetycznym pudełku karty przygody i zadań według kolejności numerycznej tak, jak pokazano na ilustracji. Najpierw ułóżcie karty zadań (rozpoczynając od 1), a następnie umieśćcie za nimi karty przygody (również zaczynając od 1). Nie przeglądajcie ich, aż zostaniecie o to poproszeni. Użyjcie tego pudełka również do przechowywania niewykorzystanych kart wydarzeń.

Rewersy kart z numerami w prawym górnym rogu.

Do wypełnienia pustych przestrzeni użyjcie piankowych bloczków.



SPIS KOMPONENTÓW



90 kart przygody
(ułożonych numerycznie,
nie tasujcie ich!)



32 karty targu



180 kart zadań
(ułożonych numerycznie,
nie tasujcie ich!)



(Łagodne) (Niebezpieczne) (Zabójcze)
54 karty wydarzeń



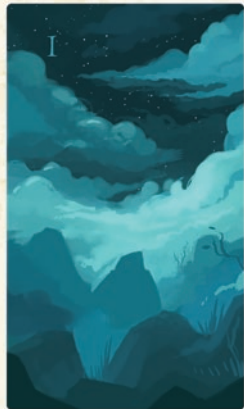
9 żetonów poszukiwań



11 kostek
uszkodzeń statku



60 kart umiejętności



78 kart wrogów
(ułożonych numerycznie,
nie tasujcie ich!)



9 plansz żalogi



14 żetonów
rozkazów



Żetony stanu

(8 żetonów niskich morale, po 4 żetony
zatrucia, szaleństwa, przerażenia i osłabienia)



8 żetonów eksploracji



Plansza statku



Żeton kapitana



Żeton jaja
dinozaura



Żeton węży
morskiego



Dziennik podróży



Żeton skafandra
nurka



Żeton pyłkowego
napoju



Planszетка portu



4 żetony walki



Figurka
akcji statku



Żetony zasobów
(po 6 mięsa, warzyw, zboża,
materiałów, artefaktów; 40 monet)



18 żetonów
synergii

Nieprzedstawione:

- Instrukcja.
- Poradnik szybkiego startu.
- Karta zasad.
- Księga przygód.
- Atlas.
- Arkusz osiągnięć.
- Plastikowe torebki.



Statek



9 żetonów synergii

PRZYGOTOWANIE

Rozpoczynając nową kampanię, zastosujcie się do poniższych instrukcji. Jeśli to wasza pierwsza kampania, zapoznajcie się najpierw z poradnikiem szybkiego startu (oddzielna książeczka). Jeśli przygotowujecie się do kontynuowania kampanii, przejdźcie do strony 32.

1. Umieściecie **atlas** na środku stołu i otwórzcie go na stronie 2. Umieściecie statek na morskim obszarze zawierającym lokację nr 2.

2. Umieściecie **planszę statku** obok atlasu. W zależności od liczby graczy wybierzcie właściwą stronę, opatrzoną w prawym górnym rogu numerami 1–2 albo 3–4. Umieściecie na niej pionek akcji statku, 3 monety i 1 zboże. To wasze zasoby początkowe.

3. Umieściecie **planszę kapitan Sofi Odessa** obok planszy statku. Pozostałe 8 plansz załogi podzielcie pomiędzy siebie tak równo, jak to możliwe, i połóżcie je przed sobą. Umieściecie w pobliżu żetony synergii.

4. Przetasujcie **talię umiejętności** i umieściecie ją w pobliżu planszy statku. Wybierzcie pierwszego gracza i przekazcie mu żeton kapitana.

5. Przetasujcie **talię targu** i umieściecie ją w pobliżu.

6. Podzielcie **karty wydarzeń** zgodnie z ich typem (łagodne, niebezpieczne, zabójcze) i przetasujcie je oddzielnie. Stwórzcie talię wydarzeń, dobierając 6 zakrytych kart zabójczych, następnie połóżcie na nich 6 zakrytych kart niebezpiecznych, a na końcu – 6 zakrytych kart łagodnych. W ten sposób otrzymacie talię składającą się z 18 kart. Umieściecie je we właściwym miejscu na planszy statku. Niewykorzystane karty włóżcie do pudełka.





7. Umieśćcie **początkowe karty targu** w pobliżu planszy statku. Są to: Gloria, Zupa, Przybory i Naleśniki (te karty są opisane na awersach jako „Początkowe”). Obok połóżcie również magnetyczne pudełko zawierające karty przygody i zadań. **WAŻNE:** Nie zmieniajcie kolejności kart w taliach przygody i zadań ani nie przeglądajcie ich, dopóki nie zostaniecie o to poproszeni!



8. Umieśćcie zakrytą talie wrogów w pobliżu planszy. **WAŻNE:** Nie zmieniajcie kolejności kart w tej talii i nie przeglądajcie jej, dopóki nie zostaniecie o to poproszeni!

9. Umieśćcie **Księgę przygód** w pobliżu planszy statku.

10. Przetasujcie **żetony poszukiwań** i umieśćcie je zakryte w pobliżu planszy statku.

11. Rozdajcie wszystkim graczom (NIE członkom załogi) po **1 rozkazie** i **1 karcie umiejętności**.

12. Umieśćcie **karty poziome** obok planszy statku. Możecie je przeglądać w dowolnym momencie gry. Wszystkie pozostałe żetony umieśćcie w pobliżu.

13. Przygotujcie dla swojej kampanii **arkusz dziennika podróży**. Zdecydujcie, czy chcecie grać w trybie zwykłym, czy brutalnym, i zaznaczcie odpowiednie okienko (zob. „Przegrana” na str. 33). Na górze arkusza zapiszcie datę rozpoczęcia, na dole zaś – imiona wszystkich graczy.



PODSTAWY

Na stronach 6–9 znajduje się wprowadzenie do podstaw „Uśpionych bogów”, które pomoże wam oswoić się z morzem. Wyjaśnienie przebiegu tury i opis akcji rozpoczyna ją się na str. 10.

PLANSZA STATKU

Pomieszczenia

Na statku jest 6 pomieszczeń. Do 5 z nich przypisana jest akcja, którą możesz wykonać na początku swojej tury. Pomieszczenia zawierają też pola na uszkodzenia statku. Pomieszczenie ze wszystkimi wypełnionymi polami nie może zostać użyte podczas akcji statku. Jeśli na statku znajduje się 11 uszkodzeń, oznacza to przegraną!



Po wykonaniu akcji statku i dobraniu karty wydarzenia wykonaj 2 z tych akcji.

Podczas każdej tury dobraćcie i rozpatrzcie kartę wydarzenia z umieszczonej tutaj talii.

PLANSZA ZAŁOGI

Wszyscy gracze kontrolują **2 lub więcej członków załogi**. W trakcie gry załoga otrzymuje obrażenia i żetony zmęczenia.

Możecie wydać rozkazy, by użyć umiejętności swojego członka załogi.

Imię i pochodzenie.

Gdy wyposażacie członka załogi w karty umiejętności, umieszczajcie je poniżej tych dwóch okienek.



Wszyscy członkowie załogi posiadają unikatowy zestaw zdolności.

Zdrowie: Maksymalne obrażenia, które może otrzymać członek załogi.

Statystyki broni: Celność, obrażenia, blok.

KARTA UMIEJĘTNOŚCI

Ta karta ma wartość losu 5. Podczas „dobierania losu” dobieracie kartę umiejętności i wykorzystujecie tę wartość.

Na tej karcie znajduje się symbol zdolności „bystrość”. Gdy jest wyposażona, zapewnia członkowi załogi +1 do bystrości.

Limit ręki: Żaden gracz nie może posiadać na swoim ręku więcej niż **3 karty umiejętności**. Po dobraniu nowych kart, jeśli ten limit został przekroczony, musisz natychmiast odrzucić (wybrane przez siebie) nadmiarowe karty.



Aby wyposażyc członka załogi w tę kartę, musisz wydać 2 rozkazy.

Ta wyposażona karta zapewnia członkowi załogi umiejętność „Pierwsza pomoc”. *Po wyposażeniu do jej użycia nie trzeba wydawać rozkazów.*

Karty w ręku: Trzymajcie karty umiejętności w ręku, tak by inni gracze nie widzieli, co się na nich znajduje, aż do ich zagrania. Nie można ich dawać ani pokazywać innym graczom.

Aktywny gracz

Jesteś **aktywnym graczem** podczas swojej tury.

Obrażenia

Obrażenia to fizyczne i psychiczne rany, które odniósł członek załogi lub wróg. Przedstawiają je **żetony obrażeń** (krople krwi). Jeśli w Księdze przygód lub na karcie znajduje się napis **+1 obrażenie**, oznacza to otrzymanie 1 żetonu obrażenia. Gdy członek załogi otrzyma obrażenia, umieść odpowiednią liczbę żetonów na jego planszy.

Gdy zostaniesz poinstruowany, by **uleczyć obrażenia**, usuń odpowiednią liczbę żetonów obrażeń z planszy członka załogi.

Ten symbol przedstawia liczbę obrażeń zadawaną podczas ataku przez członka załogi lub kartę wroga.



Zdrowie

Zdrowie oznacza wartość obrażeń, które członek załogi może przyjąć i nadal funkcjonować. Członek załogi, który otrzymał obrażenia równe swojemu zdrowiu (posiada 0 zdrowia), nie może dłużej **atakować, brać udziału w testach ani aktywować jakichkolwiek umiejętności ze swojej planszy lub wyposażonych kart**, dopóki nie uleczy przynajmniej 1 obrażenia. *Fabularnie „0 zdrowia” oznacza, że członek załogi może się poruszać i mówić, ale jest poważnie ranny, na granicy przytomności.*

Jeśli zdrowie wszystkich członków załogi spadnie do 0, przegrywacie! (zob. „Przegrana” na str. 33).

Obrażenia otrzymane przez członka załogi nie mogą przekroczyć jego zdrowia – ich nadmiar musi zostać umieszczony na kolejnym członku załogi.



Rozkaz

Rozkaz reprezentuje gotowość załogi i jej umiejętność współpracy. Musisz wydawać rozkazy, aby aktywować **umiejętności członka załogi i karty przygody**, wyposażać członków załogi w **karty umiejętności** oraz pomagać innym graczom podczas ich tur, wykorzystując własnych członków załogi.



Dobieranie losu

Dobierz kartę z talii umiejętności i sprawdź wartość w lewym górnym rogu, po czym natychmiast ją odrzuć. Los jest dobierany podczas testów zdolności, ataków i w wielu innych przypadkach.

Uwaga projektanta: W tej talii wartości 1 i 6 występują rzadziej od pozostałych.



Wartość losu

Test zdolności

Podczas czytania Księgi przygód lub dobierania kart wydarzeń możecie stanąć przed wyzwaniem, które będą wymagały testu zdolności. Aby zaliczyć test, trzeba osiągnąć odpowiedni wynik poprzez **wybór biorących w nim udział członków załogi i dobranie losu** (zob. str. 19).

Stan

W grze jest 5 rodzajów stanu. Kiedy członek załogi otrzymuje określony żeton stanu, umieście go na jego planszy. Członkowie załogi mogą mieć wiele żetonów stanu, **ale nie więcej niż 1 danego rodzaju**. Zdobywają je w wyniku przygód lub walki; mogą się ich pozbyć dzięki umiejętnościom postaci lub kartom przygody.

- **Zatrucie:** Członek załogi otrzymuje 1 obrażenie na początku tury każdego gracza.
- **Przerażenie:** Członek załogi nie może walczyć.
- **Osłabienie:** Wszystkie zdolności członka załogi zmniejszają się o 2.
- **Szaleństwo:** Członek załogi otrzymuje 1 obrażenie, gdy uczestniczy w teście zdolności.
- **Niskie morale:** Użycie członka załogi w teście zdolności kosztuje 1 rozkaz więcej, czyli kosztuje 1 rozkaz, gdy gracz używa kontrolowanego przez siebie członka załogi w swoim teście, i 2 rozkazy, gdy pomaga innemu graczowi.



Obszar

Obszar morza w atlasie jest oddzielony kropkowanymi liniami, lądem, złączeniem atlasu i krawędzią strony. Statek nie może przebywać na lądzie ani się przez niego przemieszczać – jest ograniczony do obszarów morskich.

Uszkodzenia statku



Gdy statek ulega uszkodzeniu, dobierzcie 1 kartę umiejętności za każde uszkodzenie. Wartość losu pokazuje, w którym pomieszczeniu na statku trzeba umieścić kostkę uszkodzenia. Kadłub może przyjąć tylko 1 uszkodzenie, natomiast wszystkie pozostałe pomieszczenia – po 2. Jeśli we wskazanym pomieszczeniu nie ma już miejsca na nową kostkę uszkodzenia, umieśćcie ją w innym, wybranym przez siebie pomieszczeniu. Pomieszczenie z 2 uszkodzeniami nie może być wykorzystywane w fazie akcji statku. Jeśli na statku znajduje się 11 kostek uszkodzeń, przegrywacie (zob. „Przegrana” na str. 33).

Naprawa odnosi się do usuwania uszkodzeń ze statku. Przykładowo „**Naprawa 2...**” oznacza, że możecie zdjąć ze statku 2 kostki uszkodzeń.

Zdolności

W grze jest 5 typów zdolności. Większość członków załogi zaczyna z 2–4 zdolnościami.

Siła: Używana w sytuacjach wymagających fizycznego wysiłku lub wytrzymałości.



Percepcja: Używana do przeszukiwania, koordynacji ręka-oko, wykrywania rzeczy i używania zmysłów, a także ukrywania się i skradania.



Bystrość: Używana w sytuacjach wymagających wiedzy zarówno książkowej, jak i życiowej.



Rzemiosło: Używane do budowania, naprawy, rozbiorczy, utrzymywania czegoś w dobrym stanie lub udoskonalania. Przydatne również podczas zajmowania się silnikami statku oraz podróżowania.



Spryt: Używany podczas przekonywania, dowodzenia, rozmawiania, oszukiwania, wymyślenia i knucia.



Mapa świata i dodatek „Fala zagłady”

Atlas „Uśpionych bogów” zawiera 9 map do eksploracji, ale jeśli przyjrzyście się mapie w dzienniku podróży, przekonacie się, że to tylko część świata gry. Dodatkowe mapy i lokacje zawarte są w dodatku „Fala zagłady”.

Zmęczenie



Członkowie załogi uczestniczący w testach zdolności ulegają zmęczeniu, które oznacza się za pomocą żetonu zmęczenia. Każdy członek załogi może mieć maksymalnie **2 żetony zmęczenia**.

Wszystkie żetony zmęczenia są dwustronne. Gdy członek załogi otrzymuje pierwszy żeton zmęczenia, połóż go pustą stroną do góry. Po otrzymaniu drugiego zmęczenia odwróć żeton na drugą stronę z „dwoma żetonami zmęczenia” i symbolem „–1 obrażenie”. Oznacza on, że członek załogi zadaje w walce 1 obrażenie mniej.

Członek załogi z 2 żetonami zmęczenia nie bierze udziału w przygodach, czyli nie może uczestniczyć w **testach zdolności** (str. 19), ale może wciąż **walczyć** (str. 21).

Żetony zmęczenia możecie odrzucać głównie dzięki **przepisom kulinarnym** lub **akcji portu**.

Dziennik podróży

Gdy zaczynacie nową kampanię, zapiszcie swoje imiona i datę rozpoczęcia na nowym arkuszu. Używajcie go do śledzenia określonych informacji, gdy zapisujecie stan swojej kampanii (oraz jako pamiątkę swojej podróży). Możecie również zapisywać notatki na temat mapy świata, by lepiej zapamiętać wartościowe informacje. **W nowej kampanii możecie używać notatek, które zapisaliście podczas poprzedniej.**

Pula

Gdy gra odnosi się do „puli”, oznacza to elementy, których w danej chwili nie posiadacie. Przykładowo, kiedy zostajecie poinstruowani, by „zwrócić warzywo do puli”, musicie zdjąć odpowiedni żeton z planszy statku i odłożyć go na stos obok planszy. Polecenia „zapłać”, „wydaj”, „odrzuć” czy „usuń” oznaczają zwrot podanego zasobu do puli.

Ograniczone komponenty

Wszystkie komponenty są ograniczone liczbowo – jeśli się wyczerpią, nie możecie ich już więcej otrzymywać. Jedyne wyjątki stanowią żetony obrażeń – po ich wyczerpaniu użyjcie dowolnych zamienników.

PRZEBIEG TURY

W tym dziale znajduje się podsumowanie akcji, jakich możecie się podjąć podczas swoich tur. Zostały one wyjaśnione szczegółowo na stronach 10–16.

Zaczynając od pierwszego gracza, wszyscy rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury wykonaj następujące kroki:

1. Akcja statku

Wybierz **akcję statku**. Przesuń **pionek akcji statku** do 1 z 5 pomieszczeń statku i wykonaj przypisane do niego działanie. **Musisz** przesunąć pionek – pomieszczenia nie mogą być wykorzystywane dwa razy z rzędu (zob. str. 10–11).



2. Wydarzenie

Dobierz **kartę wydarzenia** i przeczytaj jej treść. Wydarzenia mogą zawierać wybór, test zdolności, konsekwencje lub inny efekt (więcej informacji na temat testów zdolności jest na str. 19). Rozpatrz kartę do końca przed kontynuowaniem tury (zasady kart wydarzeń znajdziecie na str. 12).



3. Dwie akcje

Wykonaj **2 akcje**. Dostępne akcje wypisane są na dole planszy statku (zostały opisane na str. 13). Możesz wykonać dwa razy tę samą akcję.

4. Koniec tury

Po wykonaniu 2. akcji przekaż żeton kapitana graczowi po swojej lewej – rozpoczyna się jego tura.

TURA GRACZA

1. AKCJA STATKU

Przesuń pionek akcji do 1 z 5 pomieszczeń i wykonaj przypisaną akcję.

- Do pomieszczeń zaliczają się: mostek, kambuz, pokład, kabiny i szpital okrętowy. (kadłub nie posiada przypisanych akcji).
- Efekty akcji statku mogą być rozpatrywane w dowolnej kolejności.
- W żadnym wypadku nie możecie oddawać swoich żetonów rozkazów i kart umiejętności innym graczom. Jeśli pula rozkazów się wyczerpie, nie możecie otrzymać kolejnych, dopóki nie zostaną zwrócone do puli. Jeśli wyczerpie się talia umiejętności, przetasujcie stos kart odrzuconych, by stworzyć nową.
- Jeśli nie możecie wykonać żadnej akcji, bo we wszystkich pomieszczeniach znajdują się 2 uszkodzenia, przesuniecie pionek do jednego z pomieszczeń bez wykonywania przypisanej akcji.



Efekty pomieszczeń różnią się w zależności od liczby graczy. Gdy w pomieszczeniu na symbolu rozkazu znajdują się dwie wartości, porównaj je z licznikiem graczy w prawym górnym rogu planszy statku – dzięki temu dowiesz się, ile rozkazów powinieneś otrzymać.



Grając w 3–4 osoby, użyjcie strony planszy statku z tym symbolem.

Na tej stronie planszy statku kabiny zapewniają 4/5 rozkazów. Grając w 3 osoby, otrzymujecie w tym miejscu 4 rozkazy, natomiast grając w 4 osoby – 5 rozkazów. Zwracacie też 3 rozkazy z kart do puli.





Mostek: Dobierz 1 kartę umiejętności i otrzymaj podaną liczbę rozkazów. Usuń też i zwróć do puli wszystkie rozkazy ze wszystkich członków załogi (nawet kontrolowanych przez innych graczy) i kart przygody.



Karta umiejętności



Kambuz: Dobierz 2 karty umiejętności (1 kartę, jeśli gracze w 1–2 osoby) i otrzymaj podaną liczbę rozkazów. Możesz też odrzucić z ręki dokładnie 1 kartę umiejętności, aby usunąć 1 żeton zmęczenia z dowolnego członka załogi.



Pokład: Otrzymaj podaną liczbę rozkazów. Możesz poszukiwać zasobów, dobierając do 3 żetonów poszukiwań. Dobieraj żetony pojedynczo, po każdym decydując, czy chcesz dobrać następny. Możesz otrzymać nagrody tylko z jednego, musisz jednak ponieść uszkodzenia statku ze wszystkich. Po rozpatrzeniu wszystkich efektów odrzuć odkryte żetony. Kiedy stos poszukiwań się wyczerpie, przetasuj odrzucone żetony, aby stworzyć nowy.

Żetony poszukiwań



Otrzymaj 1 warzywo i 1 mięso.



Otrzymaj 1 mięso i 1 warzywo. Statek otrzymuje 1 uszkodzenie.



Otrzymaj 1 monetę ALBO 2 materiały.



Kabiny: Dobierz 1 kartę umiejętności i otrzymaj podaną liczbę rozkazów. Usuń także i zwróć do puli 3 rozkazy (2 w przypadku grania w 1–2 osoby) z kart przygody i członków załogi (nawet tych kontrolowanych przez innych graczy).



Szpital okrętowy: Dobierz 1 kartę umiejętności i otrzymaj podaną liczbę rozkazów. Ulecz też 1 obrażenie dowolnego członka załogi.

2. WYDARZENIA

Dobierz wierzchnią kartę talii wydarzeń i przeczytaj ją na głos. Zastosuj wszystkie podane efekty lub wykonaj test zdolności.

- Niektóre karty wydarzeń oferują możliwość wyboru. W takim wypadku wybierz jedną z opcji i rozpatrz przypisany do niej efekt.
- Nie możecie zignorować karty wydarzenia. Jeśli na karcie jest tylko jedna opcja / test – musicie go wykonać.
- Jeśli dobierzesz kartę ze słowem „stałe”, umieść ją obok planszy statku. Stosujcie się do podanego efektu, dopóki karta nie zostanie odrzucona (warunek odrzucenia jest na niej opisany).

W trakcie każdej kampanii przejdziecie przez talię wydarzeń 3 razy. Za każdym razem, gdy dotrzecie do końca talii, zastosujcie się do poniższych instrukcji:

Pierwszy raz

Po dobraniu wszystkich kart z talii wydarzeń dokończcie turę aktywnego gracza. W trakcie następnej tury, zamiast dobierać kartę wydarzenia, przeczytajcie paragraf 1 z Księgi przygód.

Drugi raz

Po dobraniu wszystkich kart z talii wydarzeń dokończcie turę aktywnego gracza. W trakcie następnej tury, zamiast dobierać kartę wydarzenia, przeczytajcie paragraf 1.2.

Trzeci raz

Po dobraniu wszystkich kart z talii wydarzeń dokończcie turę aktywnego gracza. W trakcie następnej tury, zamiast dobierać kartę wydarzenia, przeczytajcie paragraf F1.

Kiedy dobierzecie to wydarzenie, umieście je obok planszy statku. Podany efekt będzie obowiązywał, dopóki ta karta nie zostanie odrzucona. Każdy gracz na koniec swojej tury może wykonać **test RZEMIOSŁA 6**. Jeśli się powiedzie, odrzućcie tę kartę.



Gracz, który dobrał to wydarzenie, musi zdecydować, czy **otrzymać 1 uszkodzenie statku**, czy wykonać **test SIŁY 6**.

Kiedy dobierzecie to wydarzenie, połóżcie je obok planszy statku. Efekt na „koniec tury” będzie obowiązywał, dopóki karta nie zostanie odrzucona. Zużywając w swojej turze akcję, możesz wykonać **test SIŁY 7**, aby odrzucić tę kartę i żeton węża morskiego. **Specjalna zasada polującego węża morskiego:** Jeśli to wydarzenie jest aktywne, po przejściu na nową stronę atlasu umieście węża morskiego na tym samym obszarze co wasz statek.

3. DWIE AKCJE

Wykonaj 2 z następujących akcji: podróż, eksploracja, targ lub port.

- Możesz wybrać tę samą akcję dwukrotnie.
- Możesz **pomiąć akcję, by otrzymać 1 rozkaz**. Tę czynność również możesz wykonać dwukrotnie.

Akcja: Podróż

Ta akcja pozwala przenieść statek do nowego obszaru. Obszary rozdzielone są przez kropkowane linie, lądy, złączenie atlasu i krawędź strony.

Za każdym razem, gdy podróżujesz, musisz zrobić test RZEMIOSŁA:

W pierwszej kolejności zdecyduj, czy chcesz, by w teście uczestniczył **jeden** z twoich członków załogi (posiadający odpowiednią zdolność). Jeśli tak, umieść na nim 1 żeton zmęczenia. (Podróżować można też bez używania członków załogi).

Następnie **dobierz los**. Jeśli użyłeś członka załogi, dodaj do wyniku 1 za każdy posiadany przez niego symbol rzemiosła. Możesz też odrzucić z ręki karty umiejętności z symbolem rzemiosła, dodając do wyniku 1 za każdą odrzuconą kartę. Porównaj wynik z tabelą podróży na planszy statku (spójrz obok), aby sprawdzić, na jaką odległość możecie się przemieścić. *Przykładowo wynik 8 pozwoliłby podróżować na odległość do 3 obszarów.*

Zagrożenia: Jeśli statek wpływa na pole z zagrożeniem, musisz przerwać podróż, by z sukcesem wykonać test umiejętności lub ponieść negatywne konsekwencje. Typ testu oraz jego trudność znajdują się po lewej stronie symbolu, po prawej zaś – konsekwencje porażki. Jeśli jest nią symbol obrażeń, statek otrzymuje uszkodzenia. Jeśli test się powiódł, nie ponosisz żadnych konsekwencji.

Krawędź mapy: Jeśli dotrzecie do krawędzi mapy i chcecie kontynuować podróż w tym samym kierunku, możecie to zrobić, jeśli na obszarze znajduje się oznaczenie strony, na którą należy się przenieść (niektóre strony są niedostępne bez rozszerzenia „Fala zagłady”). Postępujcie następująco:

- Zdejmijcie statek z mapy.
- Przewróćcie atlas na odpowiednią stronę i umieśćcie na niej statek.
- Na nową mapę wpływacie od przeciwnej strony. Przykładowo, jeśli przekroczyliście północną granicę atlasu, na nowej stronie zaczniecie przy krawędzi południowej. Jeśli przy krawędzi znajduje się więcej obszarów, możecie wybrać, na którym chcecie się znaleźć (zobacz diagramy na następnej stronie).

Uwaga projektanta na temat podróży: Nie musicie się martwić o paliwo – Mantykorą przewozi wystarczająco dużo węgla, by nie zabrakło go przez całą wyprawę.



Wynik testu

Odległość

Zagrożenie



Trudność testu

Uszkodzenia statku przy porażce



Przykład podróży 1

Magda przemieszcza statek na obszar z zagrożeniem w postaci upiornej mgły. Musi wykonać test SPRYTU 5. Umieszcza żeton zmęczenia na kapitan Odessie, by dodać do wyniku jej 1 symbol sprytu. Dobiera los o wartości 1. Test kończy się więc porażką ($1 + 1 = 2$). Do sukcesu potrzebny był wynik 5 lub większy. Magda otrzymuje 1 żeton niskich morale i umieszcza go na planszy kapitan Odessy.

Przykład podróży 2

Magda przemieszcza statek na obszar z zagrożeniem w postaci skalistych wybrzeży. Wykonuje test BYSTROŚCI 5. Decyduje, że wezmą w nim udział Gregory i Kannan, dzięki czemu doda 2 symbole bystrości do wyniku. Dobiera los o wartości 2. Końcowy wynik wynosi 4 ($2 + 2 = 4$), co oznacza porażkę. Statek otrzymuje więc 1 uszkodzenie. Nie doszłoby do tego, gdyby Magda osiągnęła wynik 5 lub większy.



Przykład podróży 3

Magda przemieszcza statek na nową mapę, przekraczając zachodnią krawędź aktualnej mapy. Zgodnie z niebieską strzałką musi przemieścić statek na stronę 13. Statek przepłynął przez zachodnią krawędź, więc na nowej mapie rozpoczyna na jednym z obszarów wschodniej krawędzi. Magda wybiera obszar północny.

Akcja: Eksploracja

Eksploruj lokację z czerwoną obwódką znajdującą się w obszarze, w którym przebywa wasz statek. Podczas eksploracji musicie dokonywać wyborów, wykonywać testy lub uczestniczyć w walkach.

Najpierw wybierz lokację do eksploracji i znajdź wskazany przez nią paragraf w Księdze przygód.

Przeczytaj (jeśli nie grasz w pojedynkę – na głos!) pierwszy segment tekstu. Na końcu pojawi się jedna z poniższych opcji:

- Dokonaj wyboru. Może się to wiązać z testem zdolności lub walką (więcej szczegółów na str. 19 i 21) – po ich ukończeniu (lub po prostu dokonaniu wyboru) przeczytaj dalszą część opowieści, przechodząc do wskazanego paragrafu.
- Otrzymaj nagrody lub ponieś konsekwencje (są opisane kursywą).
- Koniec eksploracji wyznacza fraza, „*Wróćcie na statek*”. Aktywny gracz kontynuuje swoją turę (lub kończy ją, jeśli była to druga z jego akcji).

UWAGA: Dopóki nie dokonacie wyboru lub nie ukończycie testu, nie czytajcie dalszego ciągu opowieści. Nie powinniście z wyprzedzeniem znać konsekwencji swoich wyborów.



Eksploracja

Przykład przygody

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)

Akcja: Odwiedzenie targu

Statek musi znajdować się na tym samym obszarze co targ.

Dobierzcie 7 kart z talii targu. Możecie kupić dowolną liczbę z nich, jeśli zapłacicie podany przy ich nazwach koszt w monetach. Zakupione karty umieśćcie odkryte obok planszy statku, przy pozostałych kartach przygody (są wspólne dla wszystkich graczy). Wszystkie niekupione karty umieśćcie na spodzie talii targu.

Wyjątek: Jeśli kupicie broń, wyposażcie w nią jednego z członków załogi. Wszyscy członkowie załogi mogą zostać wyposażeni w dowolną liczbę broni.



Targ



Karty targu

(To karty przygody w rozumieniu zasad. Jedyną różnicą polega na tym, że te karty można kupić)



Targ na mapie

Akcja: Odwiedzenie portu

Statek musi znajdować się na tym samym obszarze co port. Możecie wówczas wykonać jednokrotnie którąkolwiek lub wszystkie z następujących akcji (akcje portu zostały wypisane również na kafelku portu):

Tawerna: Zapłaćcie 4 monety, aby wszyscy członkowie załogi uleczyli po 2 obrażenia i usunęli po 1 żeton zmęczenia.

Stocznia: Zapłaćcie dowolną liczbę i kombinację posiadanych materiałów i monet, by naprawić 1 uszkodzenie statku za każde materiały i monetę.

Uzdrowiciel: Zapłaćcie 1 monetę, aby uleczyć wszystkie obrażenia członka załogi. Możecie w ten sposób uleczyć dowolną liczbę członków załogi, płacąc 1 monetę za każdego.

Wydanie PD: Możecie wydać PD (punkty doświadczenia), by kupić karty poziomów dla dowolnych członków załogi.

Kiedy odwiedzacie port, możecie wydać **PD** (punkty doświadczenia), by zakupić karty poziomu dla członków załogi. Każdy z nich ma przypisany do siebie zestaw kart. Możecie je przeglądać w dowolnym momencie.

Zapisujcie swoje zdobyte PD w Dzienniku podróży i wykreślajcie je po wydaniu.

Po kupieniu karty poziomu natychmiast wyposażcie w nią odpowiedniego członka załogi – wsuńcie ją pod planszę postaci tak, by jej portret został zasłonięty. Karta pozostanie wyposażona do końca kampanii (w żadnym wypadku nie wtasowujcie ich do talii umiejętności). Karty poziomu nie liczą się do limitu wyposażenia 2 kart umiejętności (zob. str. 17). **Nie można ich odrzucić do użycia innych umiejętności lub ataku.**



Port

Koszt PD



4. KONIEC TURU

Przekaż żeton kapitana graczowi po swojej lewej – rozpoczyna się jego tura.

WYDAWANIE ROZKAZÓW

Rozkazy reprezentują psychiczną i fizyczną gotowość członków załogi oraz ich umiejętność współpracy.

Możecie wydawać rozkazy w dowolnym momencie, nawet podczas tur innych graczy (z paroma wyjątkami, opisanymi poniżej). Rozkazy możecie wydawać w celu:

Wyposażenia karty umiejętności

Zagraj na jednego z członków załogi kartę umiejętności ze swojej ręki. Ta czynność nazywana jest „wyposażaniem umiejętności” i reprezentuje czas poświęcany przez członka załogi na trening i przygotowanie do przygody. Wydadaj podaną w prawym górnym rogu karty umiejętności liczbę rozkazów. Następnie wsuń ją pod planszę członka załogi tak, by widoczne były symbol zdolności i opis umiejętności.

- Możesz wyposażyć w karty umiejętności dowolnego członka załogi, wliczając w to kapitan Odesse i członków załogi innych graczy.
- Każdy członek załogi może być wyposażony w danym momencie w **maksymalnie 2** karty umiejętności (do tego limitu nie wliczają się karty poziomu czy posiadane przez niego bronie). Kontrolujący ich gracze mogą w dowolnej chwili odrzucić karty umiejętności, w które zostali wyposażeni.
- Wszystkie wyposażone karty zwiększają o 1 wartość zdolności wskazywanej przez symbol.
- Niektóre wyposażone karty zapewniają członkowi załogi (lub graczowi, który go kontroluje) specjalne umiejętności. **Większość z nich po wyposażeniu nie wymaga do aktywacji wydawania rozkazów.**
- **Kart umiejętności nie można wyposażać w trakcie walki lub testu zdolności.**



Żetony rozkazów



Wydadaj 2 rozkazy, by zagrać tę kartę z ręki i wyposażyć w nią Laurenta.

Aktywacja umiejętności załogi

Możesz wydać swoje rozkazy, by aktywować jedną z umiejętności kontrolowanych przez siebie członków załogi. **Umieść wymaganą liczbę rozkazów na planszy członka załogi**, aby zaznaczyć użycie umiejętności, a następnie rozpatrz jej efekty. Dopóki rozkazy nie zostaną z niej usunięte, nie możesz używać zdolności tego członka załogi. (Objaśnienia umiejętności znajdziecie na str. 34).

Aktywacja kart przygody

Możesz wydać rozkazy, by aktywować umiejętności kart przygody. **Położ ich wymaganą liczbę na karcie przygody**, by zaznaczyć użycie tej umiejętności, a następnie rozpatrz jej efekty. Dopóki wszystkie rozkazy nie zostaną z niej usunięte, nie możecie użyć tej umiejętności ponownie. Karty przygody są wspólne dla wszystkich graczy.

- Każdy gracz może aktywować kartę przygody w dowolnym momencie (poza poniższymi wyjątkami), nawet w turze innego gracza, by mu pomóc w teście lub walce.
- Podczas walki nie możecie korzystać z przepisów kulinarnych ani aktywować kart przygody poruszających statkiem.
- Podczas eksploracji nie możecie aktywować kart przygody poruszających statkiem, ale w jej trakcie możecie korzystać z przepisów kulinarnych.

Aktywacja kart umiejętności

Niektóre karty umiejętności po wyposażeniu przez członka załogi wymagają do użycia wydania rozkazów. Nie umieszczajcie ich na karcie, po prostu zwróćcie je do puli. **Nie możecie wydawać rozkazów umieszczonych na planszy członka załogi lub na karcie przygody.**

Inne sposoby wykorzystania rozkazów

Możecie także wydawać rozkazy w celu:

- Oddania innemu graczowi podczas walki niewykorzystanego żetonu walki (str. 21).
- Użycia swoich członków załogi podczas testów wykonywanych w turach innych graczy (str. 19).

Ważne: Gdy musicie wydać rozkazy, zwróćcie je do puli, chyba że używacie ich do **aktywacji umiejętności na karcie przygody lub planszy załogi**. W takim wypadku umieśćcie żetony na nich.



Umieść 2 rozkazy na planszy Laurenta, by otrzymać 1 mięso lub dodać 1 do jego celności podczas ataku.



Umieść 1 rozkaz na tej karcie, aby otrzymać 2 symbole siły, 3 symbole percepcji albo 1 blok.

TESTY ZDOLNOŚCI

Każdy test związany jest z 1 z 5 zdolności załogi: siłą, sprytem, bystrością, percepcją lub rzemiosłem.

Przykładowy test zdolności wygląda następująco:

SILA 5

Porażka: +3 obrażenia

Aby zaliczyć ten test, musisz osiągnąć wartość siły 5 lub większą. Jeśli ci się to nie uda, musisz ponieść konsekwencje porażki.

Podczas wykonywania testu zdolności podążaj za poniższymi krokami:

1. Zdecyduj, którzy członkowie załogi będą uczestniczyć w teście (wybierając spośród kontrolowanych przez siebie postaci i kapitan Sofi Odessą). Członkowie załogi z 2 żetonami zmęczenia nie mogą brać udziału w testach; nie możesz też użyć członka załogi więcej niż raz na test. Umieść 1 żeton zmęczenia na wszystkich uczestniczących w teście członkach załogi.

Jeśli **inny gracz** chce wspomóc cię podczas testu własnymi członkami załogi, musi wydać 1 rozkaz. Koszt pozostaje niezmienny, niezależnie od tego, ilu członków załogi użyje. Oni również otrzymują po 1 żetonie zmęczenia.

Przykład: Tomasz jest aktywnym graczem i wybiera do testu kapitan Sofi Odessę. Magda decyduje się wspomóc go swoimi dwoma członkami załogi i aby to uczynić, wydaje 1 rozkaz.

Podlicz sumę symboli odpowiedniej zdolności na biorących udział w teście członkach załogi (zazwyczaj jest to 1 symbol na postać oraz każdą pasującą symbolem kartę umiejętności, w którą są wyposażone) i przejdź do kolejnego kroku.

Możesz zdecydować, że żaden z twoich członków załogi nie będzie brać udziału w teście – wtedy pominię 1. krok i przejdź od razu do dobrania losu.

2. Dobierz los: Dobierz kartę z talii umiejętności i sprawdź wartość losu w lewym górnym rogu. Dodaj do wartości losu podliczone wcześniej symbole – otrzymany wynik to całkowita wartość zdolności.

3. Możesz w tej chwili wydać rozkazy, aby użyć zdolności załogi, kart przygody lub wyposażonych kart umiejętności i zmienić w ten sposób rezultat dobrania losu. **Dowolny gracz** może również odrzucić z **ręki** karty umiejętności z odpowiednim symbolem, by dodać do wyniku 1 za każdą odrzuconą w ten sposób kartę. Gracze mogą odrzucić dowolną liczbę kart umiejętności.

4. Test się powiódł, jeśli ostateczny wynik jest równy lub większy od wskazanej wartości. W przeciwnym razie poniosłeś porażkę i musisz ponieść konsekwencje.

5. Odrzuć kartę umiejętności dobraną podczas „dobrania losu”.

Powiedzenie się testu

Jeśli test się powiódł, zignoruj wszelkie wypisane konsekwencje porażki i zastosuj się do dalszych instrukcji.



Porażka

Jeśli poniosłeś porażkę, zastosuj się do wszystkich efektów zawartych po słowie „porażka”. Możliwe konsekwencje:

- +X obrażeń: Otrzymujesz obrażenia. W pierwszej kolejności rozkładane są one na członkach załogi biorących udział w teście. O ich rozmieszczeniu decyduje aktywny gracz. *Przykład: Cezary, Jacek i Magda osiągnęli wartość zdolności 8, ale do zaliczenia testu potrzebowali 9 punktów. Konsekwencją porażki jest 9 obrażeń. Wszyscy użyli po jednym członku załogi i zdecydowali się rozdzielić obrażenia po równo. Członkowie załogi otrzymują więc po 3 obrażenia.*
- Uszkodzenie statku: Musisz rozłożyć wskazaną liczbę uszkodzeń na planszy statku. Pamiętaj, by za każde uszkodzenie dobrać los – jego wartość zdecyduje o tym, które pomieszczenia zostały trafione.
- Przejdź do X: Niektóre konsekwencje porażki zmuszają do przeczytania innego niż w przypadku sukcesu paragrafu przygody. Musisz przeczytać wskazany paragraf **zamiast** tego podanego dalej w tekście.
- Otrzymanie żetonów zatrucia, osłabienia, przerażenia, szaleństwa, niskich morale: Umieść odpowiedni żeton na jednym ze swoich członków załogi: w pierwszej kolejności na biorącym udział w teście, jeśli nie posiada jeszcze takiego żetonu stanu (członkowie załogi nie mogą posiadać dwóch takich samych żetonów stanu).
- Jeśli konsekwencje odnoszą się do określonego członka załogi, zastosuj ich efekty na jego planszy.

Niektóre przygody zawierają specjalny „opis porażki”. Przeczytaj go tylko w przypadku jej poniesienia.

Po rozpatrzeniu wszystkich konsekwencji, jeśli nie zostałeś poinstruowany, by przejść do innego paragrafu, rozpatrz efekty wypisane dalej i kontynuuj czytanie tak jak w przypadku sukcesu.

Uwaga projektanta: Porażka nie zawsze oznacza niykonanie zadania. Czasami tak jest, ale często oznacza jedynie, że wysiłek okupiony został dodatkowymi kosztami, na przykład postać odniosła ranę.

Przykład porażki

W poniższym wyborze Tomek osiągnął wartość zdolności 7, musi więc ponieść konsekwencje porażki. Otrzymuje 7 obrażeń, musi też umieścić żeton zatrucia na jednym ze swoich członków załogi. Czyta opis porażki, a następnie przechodzi do paragrafu 54.6.

A. Podążaj za ich tropem w głąb pustyni.

PERCEPCJA 10

Porażka: +7 obrażeń. Otrzymaj 1 żeton zatrucia. (Załoga wpada prosto na kłębowisko piaskowych kobr).

(Przejdź do 54.6)

Przykład testu

Cezary postanawia wspiąć się po klifie i musi wykonać test SIŁY:

A. Wspinasz się po okrytym pnączami klifie.

SIŁA 7

Porażka: +8 obrażeń

(Przejdź do 16.9)

W pierwszej kolejności Cezary wyznacza do testu Laurenta i kapitan Odesse. Umieszcza na ich planszach po żetonie zmęczenia. Każde z nich posiada 1 symbol siły, sumaryczna wartość wynosi zatem 2. Cezary dobiera los o wartości 4, otrzymując wynik 6 – niewystarczający do sukcesu.

Może w tej chwili aktywować jedną z kart przygody pozwalającą jeszcze raz dobrać los. Umieszcza 1 rozkaz na karcie Przyborów, dzięki czemu dobiera inną kartę umiejętności – tym razem wartość losu wynosi 5. W ten sposób uzyskuje wynik 7 i odnosi sukces.

Cezary ignoruje konsekwencje porażki (+8 obrażeń) i kontynuuje czytanie, przechodząc do paragrafu 16.9.

WALKA

Przygotowanie do walki

Kiedy sekcja przygody kończy się słowem WALKA (oraz spisem numerów), przed kontynuowaniem przygody musicie stanąć do walki i pokonać napotkanych wrogów. Aby przygotować się do walki, wykonajcie następujące kroki:

- Wyciągnijcie z talii wrogów wskazane karty. Talia wrogów powinna być zakryta i ułożona zgodnie z kolejnością – odszukajcie w niej karty oznaczone stosownymi numerami. Nie odwracajcie żadnych innych kart. Przetasujcie wyciągniętych wrogów i rozłóżcie ich odkrytych na środku stołu, bez przerw pomiędzy kartami (w przypadku braku miejsca możecie ułożyć ich na atlasie).
- Rozdajcie pomiędzy siebie 4 żetony walki w zależności od liczby graczy:
 - 4 graczy: wszyscy otrzymują po 1 żetonie.
 - 3 graczy: aktywny gracz otrzymuje 2 żetony, pozostali po 1.
 - 2 graczy: wszyscy gracze otrzymują po 2 żetony.
 - 1 gracz: otrzymuje wszystkie 4 żetony.
- Umieśćcie żetony synergii na planszach członków załogi.

Rundy walki

Walka podzielona jest na rundy i toczy się do chwili, gdy wszyscy wrogowie zostaną pokonani lub zdrowie wszystkich członków osiągnie 0. Runda walki dzieli się na:

ATAK I KONTRATAK: Gracze mogą użyć swych żetonów walki w dowolnej kolejności. Atak zazwyczaj spotyka się z kontratakiem obranego na cel wroga. Atakowanie zostało wyjaśnione szerzej na str. 23.

KONIEC RUNDY: Kiedy wszyscy gracze wykorzystali swoje żetony walki, wrogowie, który nie zostali jeszcze pokonani, atakują załogę i aktywują swoje umiejętności końca rundy (zob. str. 24).

ZWYCIĘSTWO/POCZĄTEK NOWEJ

RUNDY: Jeśli na placu boju pozostali jacyś wrogowie, odzyskajcie swoje żetony walki i rozpocznijcie kolejną rundę. Jeśli wszyscy zostali pokonani, umieśćcie ich z powrotem w talii wrogów, zachowując odpowiednią kolejność, po czym usuńcie wszystkie żetony walki oraz synergii z plansz załogi. Następnie dokończcie historię z Księgi przygód.



Oddawanie żetonów walki: Gracze mogą dzielić się niewykorzystanymi żetonami walki, ale wiąże się to z koniecznością wydania 1 rozkazu. Koszt może zapłacić zarówno gracz, który oddaje żeton, jak i gracz, który go otrzymuje.

SYMBOLE WALKI

Karty wrogów

Nazwa wroga, poziom i numer.

Zdrowie wroga: Aby go pokonać, musicie zakryć wszystkie serca.

♦ Symbol synergii: Zakrywając pola z punktami synergii, otrzymacie premię. Zob. str. 25.



Podstawowe obrażenia zadawane przez wroga: Ten wróg zadaje 2 obrażenia +1 za każdy niezakryty symbol obrażenia na swojej karcie.

Wskaźnik obrony wroga.

Klepsydra wskazuje umiętność końca rundy. Symbol „szaleństwa” oznacza, że na koniec rundy załoga prócz obrażeń otrzyma również ten żeton stanu.

Dodatkowe obrażenia zadawane przez wroga.

Celność i obrona wroga

Celność: Zaznaczona na broniach załogi. Podczas ataku dodajcie do niej wartość losu.

Obrona wroga: Zaznaczona na kartach wrogów. Aby trafić wroga, członek załogi musi podczas ataku osiągnąć wartość równą lub wyższą.

Układ broni załogi



Blok: Używany tylko przy kontratakach wrogów. Każdy punkt bloku oznacza zignorowanie 1 obrażenia.

Celność.

Obrażenia: Ta broń zadaje przy trafieniu 2 obrażenia. Dodatkowe obrażenia: Możesz odrzucić 1 wyposażoną przez tego członka załogi kartę z symbolem bystrości (ale nie kartę poziomu), aby zadać 1 dodatkowe obrażenia. Nie możesz do tego celu odrzucać kart z ręki. Odrzucić można wyłącznie wyposażoną kartę.

ATAK I KONTRATAK

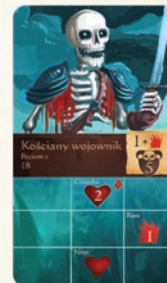
ATAK i KONTRATAK

1. W pierwszej kolejności umieść **żeton walki** na **kontrolowanym przez siebie członku** załogi i wybierz **jedną** z jego **bronii**. Jeśli członek załogi posiada już 2 żetony walki, nie może wykonać więcej ataków w tej rundzie. *Pamiętajcie, że aktywny gracz kontroluje też kapitan Odesę.*
2. Wybierz **kartę wroga**, która stanie się celem ataku.
3. Dobierz los i dodaj do jego wartości **celność** bronii. Aby trafić przeciwnika, musisz uzyskać wynik równy lub wyższy od jego **obrony**. W przeciwnym razie – chybiłeś! Po dobraniu losu możesz użyć karty przygody lub umiejętności członka załogi, by zwiększyć jego celność.
4. Jeśli trafiłeś, umieść na wrogu tyle **żetonów obrażeń**, ile zadaje użyta broń. Rozmieszczane obrażenia z jednego ataku **muszą ze sobą sąsiadować** (pomyśl o nich jako jednym cięciu lub uderzeniu). Nie możesz rozmieszczać obrażeń po przekątnej, ale nie muszą być one w linii prostej (możesz zmieniać ich kierunek, np. w kształt „T”). Każde pole mieści tylko jeden żeton – nie możesz umieszczać na już zakrytym polu nowych obrażeń ani go „przeskakiwać”. Jeśli zakryłeś wszystkie symbole serc, wróg zostaje pokonany – odłóż go z powrotem do talii, a następnie wypełnij ewentualną lukę w szyku przeciwników, zsuwając karty.
5. **KONTRATAK:** Jeśli zaatakowany wróg **nie został pokonany**, natychmiast **kontratakuj** i zadaje swoje podstawowe obrażenia, zwiększone o wszystkie niezakryte symbole obrażeń na swojej karcie. Zmniejsz je o 1 za każdy punkt **bloku** użytej bronii – możesz w tej chwili użyć również bloku z kart przygody i umiejętności załogi. Umieść otrzymane w ten sposób obrażenia na członku załogi, który wykonał atak. Jeśli członek załogi ma już 0 zdrowia, wybierz innego, który otrzyma pozostałą część obrażeń.

1. Połóż żeton walki.



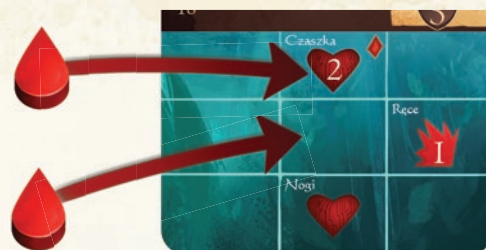
2. Wybierz atakowanego wroga.



3. Dobierz los i dodaj do niego celność swojej bronii. Porównaj wynik z obroną wroga.



4. Jeśli trafiłeś, rozmieść obrażenia tak, by sąsiadowały ze sobą.



5. Wróg kontratakuj.



KONIEC RUNDY

KONIEC RUNDY

Kiedy wszyscy gracze wykorzystali swoje żetony walki, wrogowie, którzy nie zostali pokonani, **atakują** załogę i aktywują swoje **umiejętności końca rundy** (wskazywane przez symbol klepsydry). *Uwaga: Możecie zdecydować się przejść do fazy końca rundy, nawet jeśli nie wykorzystaliście jeszcze wszystkich swoich żetonów ataku.*



Wrogowie atakują pojedynczo, od lewej do prawej, zadając obrażenia członkom załogi.

- Aktywny gracz wybiera, którzy członkowie załogi zostali zaatakowani przez każdego wroga.
- **Obrażenia** jednego wroga w całości zostają zadane jednemu członkowi załogi. **Żetony stanu** mogą trafić na dowolnego członka załogi.
- Jeśli obrażenia zrównają się ze zdrowiem członka załogi (będzie mieć 0 życia), wszelkie pozostałe obrażenia przechodzą na następnego itd.
- **Blok** z broni nie działa podczas ataku wrogów na koniec rundy. Możecie jednak używać bloku z kart przygody, umiejętności załogi lub innego bloku odnoszącego się do „**ataku wrogów na koniec rundy**”.



Przykład końca rundy

Wrogowie Kościany wojownik i Latające oko przetrwali wszystkie ataki graczy. Nie otrzymali żadnych obrażeń, więc wszystkie ich symbole pozostają aktywne. Kościany wojownik atakuje pierwszy i zadaje 2 obrażenia Mac. Następnie Latające oko atakuje, zadając 3 obrażenia Laurentowi i dając Marcowi żeton szaleństwa.

W tej chwili gracze odzyskują swoje żetony walki i rozpoczyna się nowa runda.



Ta umiejętność końca rundy sprawia, iż członek załogi otrzymuje 1 żeton szaleństwa.

POZOSTAŁE ZASADY WALKI

Chybiecie: Jeśli chybiłeś, wciąż zadajesz 1 obrażenie, ale dopiero **po kontrataku wroga** (chyba że członek załogi ma 2 żetony zmęczenia – wtedy zadaje 0 obrażeń). Chybiecie nie wpływa na blok broni – wciąż działa normalnie podczas kontrataku. Możesz użyć umiejętności zwiększających zadawane obrażenia, nawet jeśli chybiłeś.

Obrażenia wroga: Wrogowie zadają obrażenia równe swojej podstawowej wartości **zwiększone** o wszystkie niezakryte symbole obrażeń na swoich polach. Po zakryciu pola żetonem obrażenia przypisane do niego efekty przestają działać.

Obrażenia obszarowe: Rozmieszczając obrażenia na wrogu, możesz umieścić część z nich na przylegającej do niego karcie innego wroga. Na pierwotnym celu ataku musi się znaleźć przynajmniej połowa obrażeń (zaokrąglając w górę). Obrażenia obszarowe trzeba rozmieszczać na sąsiadujących polach zgodnie z zasadami rozmieszczania obrażeń.

Uwaga projektanta: Jest to świetna metoda na zadawanie obrażeń wrogom posiadającym wysoką wartość obrony. W warstwie narracyjnej reprezentuje to bitenny chaos – wyobraźcie sobie, że uderzony slugus przetrwał się na potężniejszego przeciwnika, odsłaniając go na szybki atak, lub że sam podczas upadku zadał mu przypadkowy cios.

Latający: Wrogowie z symbolem skrzydła potrafią latać, co sprawia, że ich obrona zwiększa się o 1, gdy są atakowani bronią bez cechy „dystansowa”.



Zakrywanie pół wroga: Każde pole na karcie wroga mieści jedynie 1 żeton obrażenia. Wszystkie umiejętności znajdujące się na zakrytym polu przestają działać. *Przykład: Magda zakryła posiadany przez latające oko symbol dodatkowych obrażeń, szaleństwa i latania. Dzięki temu wróg zadaje teraz 1 obrażenie mniej, na koniec rundy nie daje żetonu szaleństwa, a jego obrona nie zwiększa się niezależnie od używanej przy ataku broni.*

Podwójne i potrójne serca: Niektórzy wrogowie posiadają serca oznaczone liczbą 2 lub 3. Do ich zakrycia wymagane jest zadanie 2 lub 3 obrażeń (na polu wciąż umieszcza się jednak tylko jeden żeton). Przykład takiej sytuacji znajdziecie na następnej stronie.

Członek załogi z 0 zdrowia: Członek załogi, który chybił, a jego zdrowie spadło do 0 w wyniku kontrataku, wciąż zadaje przeciwnikowi 1 obrażenie. Aż do końca swojej akcji walki może też korzystać ze swoich umiejętności. Po zakończeniu akcji członek załogi nie może uczestniczyć w testach lub walkach, dopóki nie uleczy przynajmniej 1 obrażenia.

ŻETONY SYNERGII

Żetony synergii

- Na początku każdej walki upewnijcie się, że żetony synergii poszczególnych członków załogi znajdują się na ich planszach.
Uwaga: Te żetony są nieprzydatne poza walką, możecie odłożyć je na bok, by nie zajmowały miejsca.
- Jeśli członek załogi umieści żeton obrażeń na polu z punktem synergii (czerwony romb), jego żeton synergii należy umieścić na **innej** planszy członka załogi.
- Jeśli członek załogi ma na swojej planszy żeton synergii **innego** członka załogi, może skorzystać z przypisanej do niego umiejętności (nazywa się to „aktywacją” żetonu synergii) poprzez odłożenie go na właściwą planszę załogi. Żetony synergii można aktywować po dobraniu losu.
- Członkowie załogi nie mogą używać umiejętności własnych żetonów synergii.
- Żeton synergii można w dowolnej chwili oddać bez aktywowania go.

Umiejętności żetonów synergii zostały wyjaśnione po prawej.

Symbol synergii.



Audrie: Po aktywacji członek załogi zadaje podczas swojego ataku 1 obrażenie więcej.



Gregory: Możesz aktywować ten żeton, gdy zdrowie członka załogi spadnie do 0, by uleczyć jego 2 obrażenia.



Kannan: Po aktywacji członek załogi może jeszcze raz dobrać los podczas ataku (i zastąpić poprzedni).



Kapitan Odessa: Po aktywacji członek załogi może rozmieścić obrażenia swojego ataku po przekątnej.



Kasumi: Po aktywacji członek załogi zadaje podczas swojego ataku 1 obrażenie więcej.



Laurent: Po aktywacji członek załogi zadaje podczas swojego ataku 1 obrażenie więcej.



Mac: Po aktywacji członek załogi zyskuje podczas swojego ataku 2 punkty celności. Możecie aktywować tę umiejętność po dobraniu losu.



Marco: Po aktywacji członek załogi może zadać podczas ataku 2 obrażenia więcej – dodatkowych żetonów nie można rozmieścić jednak na symbolach serca (ale na innych symbolach – tak!). Zadawane obrażenia wciąż muszą ze sobą sąsiadować.



Rafael: Po aktywacji członek załogi zyskuje 2 punkty bloku.



PRZYKŁADY WALKI



Przykładowy atak 1

Jacek atakuje Laurentem Kalmariona, wykorzystując pałkę. Umieszcza na Laurencie żeton walki i dobiera los o wartości 5. Pałka ma 0 celności, a zatem $5 + 0 = 5$. Wynik jest równy obronie Kalmariona – atak jest celny. Pałka zadaje 2 obrażenia, ale Jacek decyduje się odrzucić wyposażoną kartę pierwszej pomocy, by zadać 1 dodatkowe obrażenie. Musi teraz rozmieścić wszystkie 3 obrażenia na sąsiadujących ze sobą polach – postanawia wykorzystać 2 z nich do zakrycia pola w lewym dolnym rogu (musi zużyć aż dwa, ponieważ znajduje się na nim podwójne serce). Trzecie obrażenie umieszcza na lewym środkowym polu.

Kalmarion kontratakuję! Zadaje 2 podstawowe i 1 dodatkowe obrażenie z odkrytego symbolu – w sumie 3 obrażenia. Pałka Laurenta daje mu 2 punkty bloku, otrzymuje więc tylko 1 obrażenie. Jacek umieszcza 1 żeton obrażenia na planszy Laurenta.

Przykładowy atak 2

Jacek umieszcza drugi żeton walki na Laurencie, dzięki czemu może ponownie zaatakować Kalmariona. Dobiera los o wartości 6. Wciąż ma celność 0, wynik nie ulega więc zmianie i przebija 5 punktów obrony Kalmariona. Atak jest celny i zadaje 2 obrażenia. Jacek rozmieszcza je na prawym dolnym i prawym środkowym polu – zasłonięcie go sprawia, że na koniec rundy umiejętność kalmariona „Osłabienie” nie zostanie aktywowana. Na tym polu znajduje się również punkt synergii, Jacek umieszcza więc żeton synergii Laurenta na planszy Audrie.

Kalmarion kontratakuję – ponieważ symbol dodatkowych obrażeń w prawym dolnym rogu został zasłonięty, zadaje tylko 2 obrażenia. Pałka Laurenta wciąż zapewnia mu 2 punkty bloku, nie otrzymuje więc żadnych obrażeń.

Pierwszy atak Laurenta



Drugi atak Laurenta



Przykładowa runda walki

Cezary i Magda zostali zaatakowani przez Kościanego wojownika, Latające oko i Piekelnego szakala. Cezary i Magda rozpoczynają pierwszą rundę walki, posiadając po 2 żetony walki.

Zaczyna Cezary. Umieszcza żeton walki na Gregorym i wskazuje jako cel ataku Kościanego wojownika. Dobiera los o wartości 5 i zwiększa go o 2 punkty celności Gregorzy'ego, otrzymując wynik 7 – większy od wartości obrony wroga 5. Umieszcza więc na jego karcie 2 żetony obrażeń, zakrywając symbol serca i puste pole. Wojownik natychmiast kontratakuję, zadając 2 obrażenia (1 podstawowe + 1 z odkrytego symbolu dodatkowych obrażeń).

Teraz atakuje Magda. Umieszcza żeton walki na kapitan Odessie i atakuje tego samego wroga. Dobiera los o wartości 1 i zwiększa go o 1 punkt celności broni kapitan Odessy, otrzymując wynik 2 – mniejszy niż wartość obrony wroga 5. Chybia, co oznacza, że kontratakujący wróg zada obrażenia jako pierwszy. Wojownik zadaje 2 obrażenia, ale broń kapitan Odessy zapewnia jej 1 punkt bloku, otrzymuje więc tylko 1 obrażenie. Dopiero teraz kapitan Odessa zadaje 1 obrażenie. Niestety, by zakryć ostatnie, podwójne serce, potrzebuje dwóch obrażeń. Odrzuca więc wyposażoną kartę umiejętności z symbolem bystrości, by zadać dodatkowe obrażenie i tym samym pokonać wroga. Jako że na tym polu znajduje się również symbol synergii, Magda kładzie żeton synergii kapitan Odessy na planszy innego członka załogi. Następnie usuwa pokonanego wroga z walki i odkłada go do talii wrogów. **Uwaga: Gdyby Magda nie chybiła, pokonałaby wroga przed jego kontratakiem i nie otrzymałaby obrażenia.**

Po wykorzystaniu przez Cezarego i Magdę pozostałych żetonów walki do pokonania Piekelnego szakala na polu walki pozostało Latające oko – następuje koniec rundy i faza wrogiego ataku. Latające oko zadaje 3 obrażenia (2 podstawowe + 1 z odkrytego symbolu). Magda jako aktywny gracz decyduje się umieścić je na Mac. Oko aktywuje również umiejętność końca rundy – „szaleństwo”. Magda umieszcza stosowny żeton stanu na Rafaelu. Cezary i Magda odzyskują swoje żetony walki i rozpoczyna się nowa runda.

Więcej informacji na temat walki i umiejętności przeciwników znajdziecie na str. 35.



Nie zapomnijcie zachować odpowiedniej kolejności kart podczas odkładania ich do talii wrogów.



Przykład działania synergii

Rafał rozkłada obrażenia w prawym górnym i prawym środkowym polu latającego oka. Ponieważ jedno z nich zawiera symbol synergii, Rafał umieszcza swój żeton synergii na planszy innego członka załogi – w tym przypadku Gregorzy'ego.

Teraz Gregorzy wykonuje atak. Chybia, Latające oko wykonuje więc natychmiastowy kontratak, zadając 3 obrażenia. Gregorzy aktywuje zdolność żetonu synergii Rafaela, otrzymując w ten sposób 2 punkty bloku, dzięki czemu może zignorować 2 obrażenia. Żeton Rafaela wraca na jego planszę

POZOSTAŁE ZASADY

KARTY ZADAŃ

Kiedy w Księdze przygód przeczytacie „otrzymaj zadanie nr X”, wyciągnijcie z talii odpowiednią **kartę zadania** i połóżcie ją odkrytą obok atlasu. (Nie odkrywajcie innych kart ani nie zmieniajcie ich kolejności).

Kiedy w Księdze przygód przeczytacie „utrać zadanie nr X” lub „ukończ zadanie nr X”, umieśćcie odpowiednią kartę w **pudełku archiwum zadań**. Zadania, które trafiły do pudełka, stają się niedostępne do końca kampanii i nie można ich przywrócić.

Ten symbol oznacza, że zadanie jest aktywne i możecie podróżować, by je wykonać. Karty zadania bez tego symbolu zazwyczaj używane są jedynie podczas sprawdzania, czy znacie określone słowo kluczowe.

SŁOWA KLUCZOWE

Niektóre przygody wymagają znajomości odpowiedniego słowa kluczowego; może się też zdarzyć, że jest ono niezbędne do dokonania określonego wyboru.

Słowa kluczowe umieszczone są na kartach zadań. Jeśli posiadacie odpowiednią kartę zadania, oznacza to, że znacie przypisane do niej słowo kluczowe.

Gdy paragraf przygody zaczyna się słowami „Jeśli znasz słowo kluczowe X, przejdź do X” i posiadacie kartę ze wspomnianym słowem kluczowym, musicie zastosować się do tego polecenia. Jeśli na początku przygody znajdują się polecenia dotyczące kilku słów kluczowych, rozpatrzcie je po kolei.

Jeśli jeden z dostępnych wyborów zawiera warunek „Wymagana znajomość słowa kluczowego X”, aby go wybrać, musicie posiadać odpowiednie kartę z tym słowem kluczowym. Jednak nawet jeśli ją posiadacie, nie musicie wybierać powiązanej z nim opcji – jeśli chcecie, możecie wybrać inną spośród dostępnych.



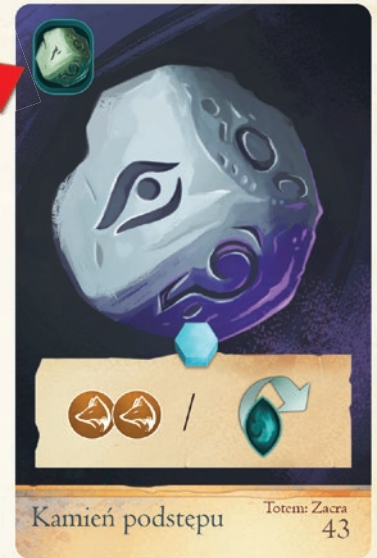
KARTY PRZYGODY

Karty przygody przedstawiają ludzi, sprzęt, wiedzę i totemy odnalezione przez was podczas podróży. Gdy zdobywacie karty przygody, umieśćcie je odkryte nieopodal planszy statku. Możecie używać ich **umiejętności, kładąc na nich rozkazy** (z wyjątkiem broni, co zostało wyjaśnione poniżej).

Karty przygody możecie zdobywać poprzez **eksplorację** lub **kupowanie kart targu** (karty targu są rodzajem kart przygody). Karty przygody są wspólne. Każdy gracz może aktywować kartę przygody w dowolnym momencie, nawet w turze innego gracza, by mu pomóc w teście lub walce.

Totemy

Musicie odszukać jak najwięcej **totemów** – ich liczba zdecyduje o zwieńczeniu historii na końcu kampanii. Totemy posiadają specjalny symbol „totemu” w lewym górnym rogu karty. Wszystkie totemy są kartami przygody.



Koszt w rozkazach

wymagany do aktywacji karty. Kiedy używacie jej umiejętności, połóżcie na niej rozkazy.

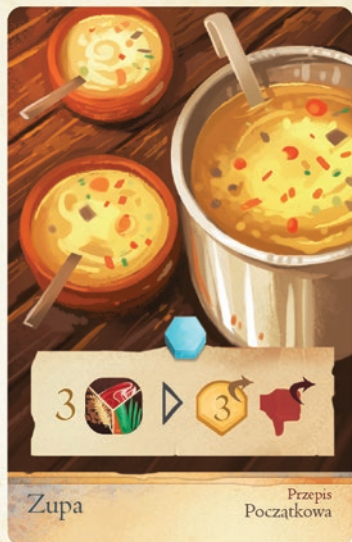


Możecie aktywować tę kartę, by zyskać 3 symbole bystrości podczas testu (po dobraniu losu) **ALBO** by uzyskać 2 punkty bloku podczas walki. Ta karta ma również umiejętność pasywną, która jest zawsze aktywna, i nie trzeba wydawać na nią rozkazów.

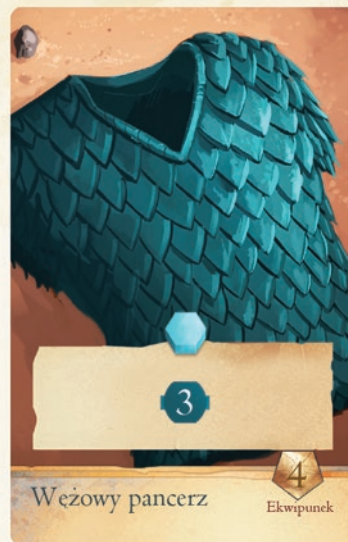
Rodzaj karty i numer karty przygody.

Ta karta przygody pozwala ponownie dobrać los i zatrzymać wyższy wynik.

To jest broń. W dowolnym momencie poza walką możecie wyposażyc w nią członka załogi albo przekazać innemu graczowi. Wsuńcie ją pod planszę członka załogi tak, by statystyki broni pozostały widoczne.



To jest **przepis**. Kiedy aktywujesz tę kartę, możesz zapłacić 3 dowolne żetony żywności (mięso, zboże, warzywa), aby usunąć z członków załogi 3 żetony zmęczenia i 1 żeton niskich morale.



Kiedy aktywujecie tę kartę, zapewnia ona członkowi załogi tymczasowe 3 punkty bloku – możecie ich użyć tylko podczas walki. Blok pozwala na ignorowanie określonej liczby obrażeń podczas kontrataku wroga.



Ten przepis wymaga wydania 3 żetonów zboża. Możecie usunąć 3 żetony zmęczenia i uleczyć 3 obrażenia, rozdzielając te korzyści pomiędzy różnych członków załogi.



Karty targu posiadają swój koszt w prawym dolnym rogu. Możecie je kupić podczas akcji „Odwiedzenie targu”.



Kiedy aktywujecie tę kartę, możecie usunąć 1 żeton szaleństwa z dowolnego członka załogi albo otrzymać 2 symbole bystrości podczas testu.

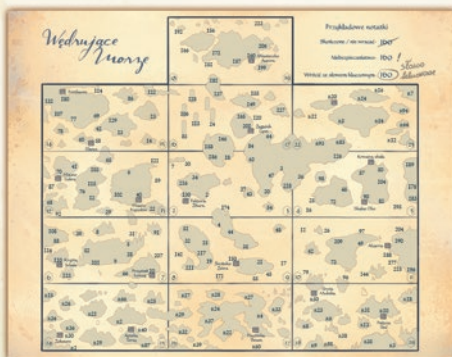
Uwaga projektanta: W późniejszych fazach kampanii prawdopodobnie będziecie posiadać dwadzieścia lub więcej kart przygody. Aby zachować porządek na obszarze gry, możecie odłożyć na bok karty, z których nie będziecie chcieli korzystać. Przykładowo możecie posiadać 2 przepisy o zbliżonym działaniu, z których jeden jest jednak wyraźnie lepszy. W takim wypadku najpewniej nie będziecie potrzebować gorszego, możecie go więc odłożyć, by nie zajmował miejsca.

Kiedy zaczynacie nową kampanię, zapiszcie wasze imiona na nowym arkuszu dziennika podróży. Zaznaczcie też, czy gracie w **trybie zwykłym**, czy **brutalnym**. W trakcie kampanii używajcie tego arkusza do spisywania zdobywanych punktów doświadczenia (PD) oraz do zapisywania stanu gry na koniec sesji.

Po drugiej stronie dziennika podróży znajdziecie mapę Wędrującego Morza. GORĄCO ZACHEĆCAMY do zapisywania na niej notatek, które pomogą wam zapamiętać, które miejsca już odwiedziliście, do których chcielibyście wrócić itp. Jeśli wiecie, że dana lokacja wymaga słowa kluczowego, możecie zapisać tę informację, by wiedzieć, gdzie powrócić, gdy już uda się wam je zdobyć.

Dziennik podróży

The image shows a page from the 'Dziennik podróży' (Travel Journal). At the top, there are fields for 'Start:', 'Koniec:', and 'Wynik:'. Below this is a table with columns for 'Rozkazy i karty umieszczone na ręku' and sub-columns for 'Gracz 1', 'Gracz 2', 'Gracz 3', and 'Gracz 4'. The table has several rows for recording data. Below the table, there is a section for 'Doświadczenie (zgodnie z po wydanym)' with a large empty box for writing. To the right of this box are checkboxes for 'Zwykły' and 'Brutalny', and a section for 'Przegrane' with four small squares. At the bottom, there is a section for 'Talia wydarzeń' with three small squares. The page is numbered '1' in the bottom left corner.



„Uśpieni bogowie” pozwalają prowadzić naraz tylko jedną kampanię. Dzieje się tak, bo musicie śledzić wiele rzeczy, na przykład które karty zadań udało się wam ukończyć, aktualne zdrowie załogi i jej efekty stanu czy posiadane karty przygody.

W dowolnej chwili możecie zrestartować kampanię, postępując zgodnie z krokami opisanymi na str. 33.

Zapisywanie gry

Na początku tury dowolnego gracza możecie zdecydować, że macie dość przygód jak na jeden dzień i chcecie zapisać stan gry. Powinniście to zrobić tylko w przypadku, gdy musicie również spakować grę. Ukończenie kampanii zajmuje od 10 do 20 godzin, ale jeśli macie dedykowane miejsce do gry, nie musicie jej zapisywać.

Aby zapisać grę i spakować ją podczas kampanii, postępujcie zgodnie z poniższymi krokami:

1. W pierwszej dostępnej rubryczce dziennika podróży zapiszcie położenie waszego statku, jego aktualne uszkodzenia i ostatnią użytą akcję statku. Zapiszcie również posiadane przez was na rękę karty umiejętności i liczbę niewydzanych rozkazów.
2. Umieście wszystkie plansze załogi wraz ze znajdującymi się na nich obrażeniami, żetonami stanu, kartami umiejętności i poziomu oraz wyposażonymi bronią w osobnych plastikowych torebkach. Następnie umieście je w pudełku 1 (zob. str. 2).
3. Umieście wszystkie swoje zasoby, monety, karty przygody, karty umiejętności z ręki, niewykorzystane rozkazy, karty zadań oraz aktualną talię wydarzeń w pudełku kampanii. Umieszczając w nim karty przygody, włóżcie je do osobnej torebki – te, na których znajdowały się rozkazy, połóżcie zakryte na wierzchu stosu.
4. Włóżcie do plastikowej torebki zakrytą talię umiejętności i odkryte odrzucone karty umiejętności. Oznaczcie spód utworzonego stosu, umieszczając na nim żeton synergii.
5. Uprzątnijcie pozostałe elementy gry.

Przygotowanie zapisanej gry

1. Umieśćcie atlas na środku stołu i otwórzcie go na stronie z ostatnią zapisaną w dzienniku podróży lokacją. Połóżcie znacznik statku na odpowiednim obszarze.
2. Umieśćcie planszę statku koło atlasu i rozłóżcie na niej ostatnie zapisane w Dzienniku podróży uszkodzenia. Połóżcie też na niej wszystkie zasoby i monety z pudełka kampanii.
3. Rozpakujcie (pojedynczo) wszystkich członków załogi razem z powiązаныmi z nimi żetonami i kartami (nie pomieszajcie ich!). Umieśćcie planszę kapitan Sofi Odessy na środku stołu, nieopodal planszy statku. Podzielcie pomiędzy siebie pozostałych członków załogi tak równo, jak to możliwe, i połóżcie ich przed sobą.
4. Kiedy zapisywaliście grę, talia umiejętności pozostawała zakryta, natomiast jej stos kart odrzuconych był odkryty. Umieśćcie oba stosy w pobliżu atlasu, ale nie mieszajcie ich.
5. Przetasujcie talię targu i umieśćcie ją w pobliżu.
6. Wyciągnijcie z pudełka kampanii talię wydarzeń i połóżcie ją na planszy statku.
7. Umieśćcie swoje karty przygody odkryte nieopodal planszy statku. Połóżcie rozkazy (z puli) na wszystkich kartach przygody, które w pudełku kampanii były zakryte (oznacza to, że były wykorzystane).

8. Umieśćcie zakrytą talię wrogów blisko planszy. (WAŻNE: Nie zmieniajcie kolejności kart w tej talii ani nie przeglądajcie jej, dopóki nie zostaniecie o to poproszeni).
9. Umieśćcie wszystkie aktualne karty zadań blisko planszy statku i pudełka magnetycznego. (WAŻNE: Nie zmieniajcie kolejności kart zadań w pudełku ani nie przeglądajcie ich, dopóki nie zostaniecie o to poproszeni).
10. Umieśćcie wszystkie pozostałe żetony i Księgę przygód blisko planszy.
11. Przetasujcie żetony poszukiwań i umieśćcie je zakryte blisko planszy.
12. Wybierzcie pierwszego gracza i przekazcie mu żeton kapitana. Następnie zgodnie z ostatnim zapisem w dzienniku podróży rozdajcie poszczególnym graczom karty umiejętności (na rękę) i żetony rozkazów.



DODAWANIE I USUWANIE GRACZY

Zmianę liczby graczy możecie przeprowadzić na koniec dowolnej tury.

Jeśli chcecie dodać nowego gracza:

1. Kiedy aktualna tura się zakończy, ponownie podzielcie między siebie plansze załogi (bez kapitan Odessy, którą zawsze kontroluje aktywny gracz) tak równo, jak to możliwe. Nowy gracz zaczyna bez rozkazów i kart w ręku.

Jeśli chcecie usunąć gracza:

1. Kiedy aktualna tura się zakończy, ponownie rozdzielcie między siebie plansze załogi (bez kapitan Odessy, którą zawsze kontroluje aktywny gracz) tak równo, jak to możliwe.

2. Gracz opuszczający grę musi odrzucić 1 kartę umiejętności z ręki i wszystkie rozkazy z wyjątkiem jednego. Aktywny gracz decyduje, jak zostaną rozdane pozostałe karty i rozkaz.

UWAGA: Pamiętajcie, by po zmianie liczby graczy obrócić planszę statku na właściwą stronę, jeśli zajdzie taka potrzeba.

RESTARTOWANIE GRY I NOWA KAMPANIA

Aby zrestartować grę i zacząć nową kampanię, postępujcie zgodnie z poniższymi krokami:

1. Odlóżcie wszystkie karty przygody z powrotem do talii. Upewnijcie się, że wszystkie karty ułożone są w kolejności numerycznej (wierzchnią kartą zakrytej talii powinna być 1).

2. Odlóżcie wszystkie karty zadań z powrotem do talii (wliczając w to karty z pudełka archiwum zadań). Upewnijcie się, że karty ułożone są w kolejności numerycznej (wierzchnią kartą zakrytej talii powinna być 1).

3. Odlóżcie wszystkie karty poziomu z powrotem do puli.

4. Odlóżcie wszystkie żetony z powrotem do puli.

PRZEGRANA

Waszym głównym celem w „Uśpionych bogach” jest odnalezienie totemów i przetrwanie niebezpieczeństw Wędrującego Morza. Wasza podróż może jednak zakończyć się przegraną – jej dokładne znaczenie zależy od trybu, w którym gracie (zwykły lub brutalny). Możecie zostać pokonani na dwa sposoby:

- Zdrowie wszystkich członków załogi spadło do 0.
- Statek otrzymał 11 uszkodzeń.

Jeśli ponieśliście porażkę w trybie zwykłym, gra jest bardziej wyrozumiała – jeśli zdrowie członków załogi spadło do 0, jakimś cudem udało im się uciec i po wielu dniach w końcu zdołają dotrzeć do portu. Jeśli statek otrzymał 11 uszkodzeń, załoga z trudem utrzymała go na powierzchni i dobiła do brzegu, ale naprawy zajmą wiele czasu.

Jeśli graliście w trybie zwykłym, po zaznaczeniu okienka „przegrana” w Dzienniku podróży zastosujcie się do poniższych instrukcji w zależności od tego, co doprowadziło do przegranej:

- **Zdrowie załogi spadło do 0:** Przenieście się do najbliższego portu i usuńcie z członków załogi wszystkie obrażenia i zmęczenie. Następnie odrzućcie 6 wierzchnich kart wydarzeń z talii i zacznijcie nową turę.
- **Statek otrzymał 11 uszkodzeń:** Przenieście się do najbliższego portu i usuńcie ze statku wszystkie uszkodzenia. Odrzućcie 6 wierzchnich kart wydarzeń z talii i zacznijcie nową turę.
- Jeśli podczas odrzucania tych 6 kart wyczerpie się talia wydarzeń, policzcie, ile kart zabrakło do odrzucenia, i weźcie tyle żetonów obrażeń. Połóżcie je na miejscu talii, by pamiętać, ile kart trzeba będzie odrzucić po stworzeniu nowej talii wydarzeń. (Nie rób tego, gdy talia wyczerpie się 3. raz).

Jeśli graliście w **trybie brutalnym**, gra jest bardziej realistyczna, a przegrana wiąże się z całkowitą klęską – musicie zacząć nową kampanię.

Pamiętajcie, by zaznaczać na arkuszu osiągnięć wszystkie totemy, jakie udało się wam znaleźć podczas podróży. Zapiszcie też swój wynik końcowy w dzienniku podróży (zob. str. 34).

WARIANT: KOSTKA

Grając w tym wariantcie, możecie rzucać sześciocienną kostką, zamiast dobierać kartę podczas dobierania losu.

Uwaga projektanta: Niektórzy gracze preferują ten wariant, wprowadzają on jednak do gry więcej nieprzewidywalności. W obecnym systemie możecie do pewnego stopnia manipulować talią umiejętności, zachowując karty z niskimi wartościami na ręku lub wyposażać w nie członków załogi, dzięki czemu nie znajdują się w talii. Możecie też oszczędzać wynik w oparciu o to, jak wiele 1 i 6 dobraliście (ponieważ jest ich o połowę mniej niż pozostałych wartości). Podczas używania kości tracicie te możliwości.

WYNIK KOŃCOWY

Na koniec kampanii zapiszcie w swoim dzienniku podróży wasz wynik końcowy.

- Zdobywacie 2 punkty za każdą kartę przygody i dodatkowe 2 punkty, jeśli jest to totem.
- Zdobywacie 1 punkt za każdą kartę zadania (wliczając w to karty z pudełka archiwum zadań).
- Zdobywacie 2 punkty za każdą kartę poziomu.
- Zdobywacie 1 punkt za każde 2 monety.
- Zdobywacie 1 punkt za każdy posiadany artefakt.
- Zdobywacie 10 punktów, jeśli dotarliście do zakończenia kampanii.
- Traciecie 10 punktów, jeśli ponieśliście porażkę (jeśli graliście w trybie zwykłym).
- Zdobywacie 25 punktów, jeśli graliście w trybie brutalnym.

OBJAŚNIENIA UMIEJĘTNOŚCI

Zasady ogólne dotyczące umiejętności załogi

+1 do zadawanych obrażeń: Te obrażenia mogą zostać dodane tylko do ataku przeprowadzanego przez określonego członka załogi. Nie mogą zwiększyć obrażeń zadawanych przez innego członka załogi i nie mogą zostać zadane poza atakiem.

Blok: Nie może zostać wykorzystany do zablokowania obrażeń zadanych innemu członkowi załogi.

+1 do celności: Ta premia nie może zostać przyznana atakowi innego członka załogi.

Usunięcie stanu: Ta umiejętność może zostać wykorzystana do usunięcia żetonu stanu z dowolnego członka załogi.

+1 do losu: Ta premia może zostać wykorzystana podczas dowolnego dobierania losu, nawet wykonywanego przez innego gracza.

Napraw 1 uszkodzenie / Naprawa 1: Użycie tej umiejętności zdejmuje ze statku 1 kostkę uszkodzenia.

Zmień los, jeśli 1: Jeśli dobrales los o wartości 1, możesz użyć tej umiejętności, by dobrać inną kartę.



Ogólne zasady kart umiejętności:

Karty umiejętności zazwyczaj oddziałują wyłącznie na członka załogi, który jest w nie wyposażony, chyba że tekst na karcie wskazuje inaczej.

Jeśli opis umiejętności zwraca się bezpośrednio do gracza, oznacza to gracza kontrolującego członka załogi wyposażonego w daną kartę.

Efekt natychmiastowy: Zastosujcie ten efekt natychmiast po wyposażeniu karty umiejętności.

Specjalne karty

Atak z zaskoczenia: Odrzuć tę kartę, by zadać 1 obrażenie (bez kontrataku przeciwnika).

Do zadania tych obrażeń nie musisz dobierać losu czy wykorzystywać żetonu walki.

OBJAŚNIENIA UMIEJĘTNOŚCI WROGÓW

Sąsiad zadaje +1/+2 obrażenia: Ta umiejętność aktywuje się na końcu każdej rundy. Wszyscy wrogowie sąsiadujący z tą kartą zadają podczas swojego ataku na koniec rundy +1/+2 obrażenia.

Sąsiad regeneruje 1: Ta umiejętność aktywuje się na końcu każdej rundy. Usuńcie po 1 żetonie obrażenia ze wszystkich wrogów sąsiadujących z tą kartą (żetony wybiera aktywny gracz).

Odrzuć umiejętność: Ta umiejętność aktywuje się na końcu każdej rundy. Odrzućcie 1 wyposażoną przez członka załogi kartę umiejętności (wybiera ją aktywny gracz).

Zatrucie: Ta umiejętność aktywuje się na końcu każdej rundy. Wskazany przez aktywnego gracza członek załogi otrzymuje żeton zatrucia.



Pierwsze uderzenie: Ta umiejętność pozostaje aktywna, dopóki nie zostanie zakryta. Za każdym razem, kiedy ten wróg zostanie zaatakowany, kontratakuję przed otrzymaniem obrażeń.

Przerażenie: Ta umiejętność aktywuje się na końcu każdej rundy. Wskazany przez aktywnego gracza członek załogi otrzymuje żeton przerażenia.



Odrzuć 1 zasób: Ta umiejętność aktywuje się na końcu każdej rundy. Odlóżcie 1 zasób z powrotem do puli.

Szaleństwo: Ta umiejętność aktywuje się na końcu każdej rundy. Wskazany przez aktywnego gracza członek załogi otrzymuje żeton szaleństwa.



Niskie morale: Ta umiejętność aktywuje się na końcu każdej rundy. Wskazany przez aktywnego gracza członek załogi otrzymuje żeton niskich morale.



Regeneracja 1/3: Ta umiejętność aktywuje się na końcu każdej rundy. Usuńcie z tego wroga 1 lub 3 żetony obrażeń (wybiera je aktywny gracz).

Rozbrojenie: Ta umiejętność aktywuje się na końcu każdej rundy. Odrzućcie 1 broń, w którą wyposażony jest członek załogi (wybiera ją aktywny gracz). Po zakończeniu walki możecie wyposażyć go w nią ponownie.

Odporność 1: Dopóki ta umiejętność jest aktywna (niezakryta), wróg otrzymuje obrażenia zmniejszone o 1.

Oslabienie: Ta umiejętność aktywuje się na końcu każdej rundy. Wskazany przez aktywnego gracza członek załogi otrzymuje żeton osłabienia.



1 uszkodzenie statku: Ta umiejętność aktywuje się na końcu każdej rundy. Statek otrzymuje 1 uszkodzenie. Dobierzcie los, by określić, które pomieszczenie zostało trafione.

OSIĄGNIĘCIA

Za każdym razem, gdy znajdziecie totem, zaznaczcie odpowiednie okienko na arkuszu osiągnięć.

Po dotarciu do jednego z zakończeń kampanii zaznaczcie okienko z odpowiadającym mu numerem. „Odblokowane karty” zdobywacie dzięki odkrywaniu totemów i zakończeń.

Odblokowane karty

Odblokowane karty są określonymi kartami z talii zadań. Zaznaczcie odblokowane karty po zdobyciu odpowiedniej liczby totemów i zakończeń.

Przykładowo: Aby odblokować zadania 171–172, musicie odkryć łącznie co najmniej 4 totemy i zakończenia.

Aby odblokować zadania 167–168, będziecie musieli odkryć łącznie co najmniej 7 totemów i zakończeń.

Za każdym razem, gdy rozpoczynacie nową kampanię, sprawdźcie arkusz osiągnięć, by ustalić, z którymi odblokowanymi kartami zaczynacie. Nie zdobywacie ich w trakcie kampanii, a jedynie podczas zaczynania nowej.

Po zdobyciu karty pozostaje ona odblokowana we wszystkich przyszłych kampaniach. Zaczynając kampanię, możecie zdecydować, które odblokowane karty chcecie wykorzystać.

Osiągnięcia		Lista totemów	
<input type="checkbox"/> Głaz, Alcecy	<input type="checkbox"/> Kamień nicomarch	<input type="checkbox"/> Knieźka Okładka	<input type="checkbox"/> Knieźka Okładka
<input type="checkbox"/> Kamień barwinka (złoty)	<input type="checkbox"/> Kamień olowowy	<input type="checkbox"/> Księga chwaly i hańby	<input type="checkbox"/> Księga chwaly i hańby
<input type="checkbox"/> Kamień boga	<input type="checkbox"/> Kamień podstępny	<input type="checkbox"/> Latarnia ciemności (złoty)	<input type="checkbox"/> Latarnia ciemności (złoty)
<input type="checkbox"/> Kamień bramy	<input type="checkbox"/> Kamień polskusi (złoty)	<input type="checkbox"/> Lawa Szwarcu (złoty)	<input type="checkbox"/> Lawa Szwarcu (złoty)
<input type="checkbox"/> Kamień burz	<input type="checkbox"/> Kamień poświęcenia	<input type="checkbox"/> Kamień błysku	<input type="checkbox"/> Kamień błysku
<input type="checkbox"/> Kamień czasu	<input type="checkbox"/> Kamień siły	<input type="checkbox"/> Kamień Alabastrowy	<input type="checkbox"/> Kamień Alabastrowy
<input type="checkbox"/> Kamień dzieciów (złoty)	<input type="checkbox"/> Kamień sprawności	<input type="checkbox"/> Kamień awanturnika	<input type="checkbox"/> Kamień awanturnika
<input type="checkbox"/> Kamień głębin	<input type="checkbox"/> Kamień szaleństwa	<input type="checkbox"/> Kamień Shorne	<input type="checkbox"/> Kamień Shorne
<input type="checkbox"/> Kamień kalmarów	<input type="checkbox"/> Kamień szant	<input type="checkbox"/> Obłąkane nagolenniki (złoty)	<input type="checkbox"/> Obłąkane nagolenniki (złoty)
<input type="checkbox"/> Kamień kłosa	<input type="checkbox"/> Kamień umysłu	<input type="checkbox"/> Obłąkane serce	<input type="checkbox"/> Obłąkane serce
<input type="checkbox"/> Kamień kozmaru (złoty)	<input type="checkbox"/> Kamień wędrowki	<input type="checkbox"/> Ostrze Tiracka	<input type="checkbox"/> Ostrze Tiracka
<input type="checkbox"/> Kamień koczów	<input type="checkbox"/> Kamień wiatru	<input type="checkbox"/> Popielny topór	<input type="checkbox"/> Popielny topór
<input type="checkbox"/> Kamień krwi	<input type="checkbox"/> Kamień wiciwa i fal	<input type="checkbox"/> Posiłek mistyka (złoty)	<input type="checkbox"/> Posiłek mistyka (złoty)
<input type="checkbox"/> Kamień krzepkości (złoty)	<input type="checkbox"/> Kamień wielki oczu	<input type="checkbox"/> Pragnienie Valarda (złoty)	<input type="checkbox"/> Pragnienie Valarda (złoty)
<input type="checkbox"/> Kamień krzyku (złoty)	<input type="checkbox"/> Kamień wzruszeń	<input type="checkbox"/> Przegląd rabinu (złoty)	<input type="checkbox"/> Przegląd rabinu (złoty)
<input type="checkbox"/> Kamień koczni	<input type="checkbox"/> Kamień zagadek	<input type="checkbox"/> Sól Alcecy	<input type="checkbox"/> Sól Alcecy
<input type="checkbox"/> Kamień koczniostwa	<input type="checkbox"/> Kamień zagubionych (złoty)	<input type="checkbox"/> Talizman Tiracka	<input type="checkbox"/> Talizman Tiracka
<input type="checkbox"/> Kamień ledzła (złoty)	<input type="checkbox"/> Kamień zemsty (złoty)	<input type="checkbox"/> Tarcza Ralskiego	<input type="checkbox"/> Tarcza Ralskiego
<input type="checkbox"/> Kamień łowów	<input type="checkbox"/> Kamień zębów (złoty)	<input type="checkbox"/> Włócznia brzościaka	<input type="checkbox"/> Włócznia brzościaka
<input type="checkbox"/> Kamień mgły (złoty)	<input type="checkbox"/> Kamień zmiata (złoty)	<input type="checkbox"/> Włócznia młotka (złoty)	<input type="checkbox"/> Włócznia młotka (złoty)
<input type="checkbox"/> Kamień morza	<input type="checkbox"/> Kamień Ziella (złoty)	<input type="checkbox"/> Włócznia plonien	<input type="checkbox"/> Włócznia plonien
<input type="checkbox"/> Kamień muzuł	<input type="checkbox"/> Kamień żalów światła (złoty)	<input type="checkbox"/> Włócznia Ralskiego	<input type="checkbox"/> Włócznia Ralskiego
<input type="checkbox"/> Kamień naprawy	<input type="checkbox"/> Kamień łowów (złoty)	<input type="checkbox"/> Włócznia z ości (złoty)	<input type="checkbox"/> Włócznia z ości (złoty)
<input type="checkbox"/> Kamień negocjacji	<input type="checkbox"/> Kapturka Włoch (złoty)	<input type="checkbox"/> Zarno Juck	<input type="checkbox"/> Zarno Juck
<input type="checkbox"/> Kamień niebezpieczeństwa (złoty)			

Odblokowane karty			Zakończenia			
<input type="checkbox"/> 4 (Zadania 171-172)	<input type="checkbox"/> 11 (Zadanie 174)	<input type="checkbox"/> 18 (Zadania 178-180)	<input type="checkbox"/> #1	<input type="checkbox"/> #5	<input type="checkbox"/> #9	<input type="checkbox"/> #13
<input type="checkbox"/> 7 (Zadania 169-170)	<input type="checkbox"/> 13 (Zadanie 175)	<input type="checkbox"/> 22 (Zadanie 173)	<input type="checkbox"/> #2	<input type="checkbox"/> #6	<input type="checkbox"/> #10	<input type="checkbox"/> #14
<input type="checkbox"/> 9 (Zadanie 168)	<input type="checkbox"/> 15 (Zadania 176-177)		<input type="checkbox"/> #3	<input type="checkbox"/> #7	<input type="checkbox"/> #11	<input type="checkbox"/> #15
			<input type="checkbox"/> #4	<input type="checkbox"/> #8	<input type="checkbox"/> #12	

Policzcie zdobyte totemy i zakończenia by określić, które z odblokowanych kart możecie użyć w kolejnych kampaniach.

TRYB ŁATWY

Jeśli gra jest dla was zbyt trudnym wyzwaniem, sugerujemy rozpoczęcie nowej kampanii w trybie łatwym. Pamiętajcie, że najważniejsze jest, by mieć frajdę z gry.

- Rozpocznijcie kampanię z 20 PD, +20 monetami, +1 mięsem, +1 zbożem, +1 warzywem.
- Gdy twój członek załogi osiągnie 0 życia, wykonaj dodatkowe kroki: otrzymaj 5 PD, 7 monet, 8 rozkazów oraz usuń wszystkie żetony zmęczenia.
- Aktywny gracz otrzymuje 1 dodatkowy rozkaz na początku swojej tury.

POZIOM TRUDNOŚCI WROGÓW

Zazwyczaj nim walka się rozpocznie, możecie sprawdzić poziom grupy wrogów. Poniższa tabelka pozwala wam określić, jak ciężkie czeka was starcie.

Poziom walki	Trudność
3–8	Bardzo łatwa
9–11	Łatwa
12–13	Średnia
14–17	Niebezpieczna
18–22	Zabójcza

EKSPLORACJA WIOSKI/MIASTA

Niektóre przygody zaczynają się pogrubioną nazwą wioski lub miasta. W takim wypadku struktura przygody pozwala zazwyczaj na wybranie po kolei wszystkich dostępnych opcji. Podczas eksploracji wioski/miasta *nie możecie* jednak wybrać tej samej opcji więcej niż raz.



Kiedy eksplorujecie tę lokację (40), przygoda zaczyna się od nazwy „Miasto Popiołów”.

ŻETONY EKSPLOKACJI

Jeśli w Księdze przygód przeczytacie „otrzymaj żeton eksploracji A” lub innej litery, weźcie żeton eksploracji ze stosowną literą. Jeśli paragraf wskazuje określony żeton eksploracji, postępujcie zgodnie z jego instrukcjami.

Po powrocie na statek odłóżcie wszystkie żetony eksploracji z powrotem do puli.



UWAGA NA TEMAT NAGRÓD

Słowa „materialy”, „warzywa”, „zboże” odnoszą się do żetonów materiałów, żetonów warzyw czy żetonów zboża. Każdy żeton reprezentuje różnorodne materiały budowlane, warzywa czy pewną miarę zboża. „Otrzymaj 1 materialy” oznacza „Otrzymaj 1 żeton materiałów”.

ARTEFAKTY

Kiedy w Księdze przygód przeczytacie „otrzymujesz artefakt”, weźcie żeton artefaktu. Możecie go wymienić w dowolnym momencie na 2 monety lub zachować na później – może się przydać podczas niektórych przygód.

STRATEGICZNE WSKAZÓWKI

- Pamiętajcie o wyposażeniu kart umiejętności we wczesnej fazie talii wydarzeń. Drastycznie zwiększają one szanse na sprostanie negatywnym wydarzeniom i uniknięcie konsekwencji. Nie zapominajcie również, że gdy talia wydarzeń się wyczerpie, będziecie musieli odrzucić wszystkie wyposażone karty umiejętności – zatem im wcześniej je wyposażycie, tym lepiej!
- Jeśli nieustannie borykacie się z niskim poziomem zdrowia lub zbyt wielkim zmęczeniem, używajcie częściej akcji pokładu dla zdobycia żywności. Używajcie też swoich przepisów i rozglądajcie się za lepszymi na targu, by efektywniej leczyć obrażenia i usuwać zmęczenie.
- Im dalej znajdziecie się od startowego obszaru, tym większe czekają was trudności. Jeśli macie kłopoty z przetrwaniem, spróbujcie przed wyruszeniem na nową mapę zdobyć kilka przydatnych kart przygody i jedną czy dwie karty poziomu.

SKOROWIDZ

Akcja statku	10–11
Akcje	13–16
Aktywny gracz	8
Artefakty	37
Bronie	15, 22
Dobór losu	8
Dodawanie graczy	33
Dziennik podróży	9
Eksploatacja	15
Karty zadań	28
Karty poziomu	16
Karty przygody	29–30
Karty targu	15, 29–30
Karty umiejętności	7, 17
Karty wrogów	22, 35
Karty wydarzenia	12
Komponenty	2–3, 9
Limit ręki	7
Los	8
Naprawa	9, 16
Obrażenia	8, 20, 23
Obrażenia obszarowe	24
Obszar	9, 13
Odblokowane karty	36
PD	16
Podróż	13–14
Porażka	20
Port	16
Poszukiwanie	11
Przegrana	33
Przygotowanie	4–5
Rozkazy	17
Słowa kluczowe	28
Stany	8
Targ	15
Testy	19–20
Tryb brutalny	5, 33, 31, 34
Tryb zwykły	33, 34
Tura	10–16
Umiejętności załogi	18
Uszkodzenia statku	9
Walka	21–27
Zagrożenie	13
Zapisywanie gry	31–32
Zdolności	9
Zdrowie	8
Zmęczenie	9
Żetony synergii	25

W razie braków elementów lub pytań o zasady prosimy o kontakt: info@luckyduckgames.com

AUTORZY

Projekt gry i ilustracje

Ryan Laukat

Tekst

Malorie Laukat, Ryan Laukat, Brenna Asplund

Redakcja

Malorie Laukat

Produkcja

Ryan Laukat & Malorie Laukat

Dodatkowa produkcja

Alex Davis, Brenna Asplund, Ira Fay

Konsultacja

Dan Thurot

Korekta Księgi przygód

Malorie Laukat, Brenna Asplund

Korekta instrukcji

Malorie Laukat, Brenna Asplund, Ira Fay, Brenna Noonan, Ryan Laukat

Poradnik szybkiego startu

Malorie Laukat

Podsumowanie zasad

Peter Gifford (Universal Head)

Testerzy

Malorie Laukat, Brenna Asplund, Alex Davis, Dan Thurot, Kelly Ricks, Geoff Goins, Jeremy Tritchler, Shaun Tritchler, Shaun Bevan, Hilda Vasquez-Bevan, Lara Williams, Spencer Williams, Wesley Tomlin, Tom Aleman, Perry Kleinhenz, Alex Montgomery, Daphne Marchant, Royce Severson, Tim Fowers, Jeff Beck, Jeff Krause, Eric Dodds, Thomas Thompson, Susie Gottlieb, Suzanne Sheldon, Ronnie Norton, Julia Chung, Ira Fay

Specjalne podziękowania: Richard Ham, Suzanne Sheldon, Eric Dodds, Susie Gottlieb, Thomas Thompson, Dan Thurot, Peter Gifford & Ira Fay.

© 2021 Red Raven Games

POLSKA EDYCJA

Tłumaczenie

Adam Czernatowicz,

Marcin Siudak

Korekta

Marta Kania

Skład i opracowanie graficzne

Marek Baranowski

Redakcja

Patryk Blok

Wydawca

Michał Herman

2022 © Lucky Duck Games

Zielińskiego 11, 30-320 Kraków, Polska

SUGEROWANY UKŁAD PLANSZY ZAŁOGI



Wyposażone karty umiejętności umieśćcie w dwóch wyznaczonych miejscach. (Przypominają one, że członka załogi nie można wyposażyć w więcej niż 2 karty umiejętności).

Wyposażona karta broni.

Umieśćcie karty poziomo poniżej wyposażonych kart umiejętności tak jak na ilustracji (jeśli członek załogi nie ma kart umiejętności, umieśćcie je po prostu poniżej planszy). Karty umiejętności i poziomo łatwo od siebie odróżnić dzięki kolorowym paskom na ich spodzie – umiejętności oznaczone są kolorem turkusowym, natomiast poziomy – żółtym.

PRZYPOMNIENIE ZASAD: WSPÓLNA WŁASNOŚĆ GRACZY

Zasoby, które NIE SĄ wspólne:

- plansze załogi,
- karty umiejętności na rękę,
- żetony rozkazów,
- żetony walki.

Nie możecie wymieniać się kartami umiejętności ze swojej ręki, ale istnieją pewne wyjątki. Możecie wyposażać członków załogi innego gracza w karty umiejętności ze swojej ręki. Możecie odrzucać karty umiejętności podczas testu w turze innego gracza, by dodać pokazane na nich symbole do wyniku.

Zasoby, które są wspólne:

- żywność,
- monety,
- materiały,
- karty przygody,
- artefakty.

Symbole

	Obrażenia ataku: Liczba żetonów obrażeń rozmieszczanych przez członka załogi lub wroga.		Totem
	Blok: Pozwala ignorować wskazaną liczbę obrażeń.		Los
	Celność: Wartość dodawana podczas ataku do „dobranego losu”.		Zmień los
	Zdrowie: W przypadku członków załogi oznacza ono maksymalną liczbę obrażeń, jaką mogą otrzymać. Jeśli ta wartość zostanie osiągnięta, nie mogą dłużej uczestniczyć w walkach i testach ani korzystać ze swoich umiejętności, dopóki nie ulecą przynajmniej 1 obrażenia. Aby pokonać wrogów, należy zakryć wszystkie ich symbole serca.		Rzemiosło
	Odrzuć kartę umiejętności z ręki.		Spryt
	Koszt PD: Liczba punktów doświadczenia, które trzeba zapłacić, by zakupić tę kartę. (Patrz str. 16)		Bystrość
	Latanie: Dopóki ten symbol pozostaje odkryty, wróg otrzymuje +1 obrony przeciwko broniom bez cechy „dystansowa”.		Percepcja
	Usuń 1 żeton przerażenia.		Siła
	Usuń 1 żeton szaleństwa.		Usuń żeton zmęczenia (1 lub wskazaną liczbę).
	Usuń 1 żeton zatrucia.		Koszt w rozkazach do aktywacji
	Usuń 1 żeton osłabienia.		Broń dystansowa
	Usuń 1 żeton niskich morale.		Koszt w monetach
	Umiejętność końca rundy wroga: Umiejętność przypisana do pola z tym symbolem aktywuje się na końcu każdej rundy walki.		Zboże (żywność)
	Symbol synergii: Jeśli członek załogi położy na tym polu obrażenia, umieszcza swój żeton synergii na planszy innego członka załogi.		Warzywa (żywność)
	Zmień los, jeśli 1: Jeżeli dobrałeś los o wartości 1, możesz użyć tej umiejętności, by dobrać inną kartę.		Mięso (żywność)
			Żywność (dowolnego rodzaju)
			Materiały
			Łagodne wydarzenie
			Niebezpieczne wydarzenie
			Zabójcze wydarzenie