

Szunnyadó istenek

6. OLDAL

2) Esemény

Az eseménypakli kimerülésekor:

- 1. alkalommal: Olvassátok el az 1 szakaszt!
- 2. alkalommal: Olvassátok el az 1.2 szakaszt!
- 3. alkalommal: Olvassátok el az F1 szakaszt!

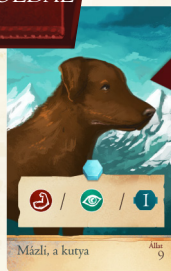


Kikötő

Minden körben húzod kell egy eseménykártyát innen, majd végrehajtanod azt.

ERRATA Játékszabály

18. OLDAL



Miután 1 parancsjelöltöt helyezel erre a kártyára, 1-gyel nő az erőnléted, vagy 1-gyel nő az észlelésed összértéke, vagy kapsz 1 értéknyi háritást.

22. OLDAL



Háritás: Kizárólag az ellenség visszacsapásakor használható. Hagyj figyelmen kívül háritásonként 2 sérülést.

12. OLDAL

Amikor ezt az eseményt húzod fel, helyezd képpel felfelé a hajótábla mellé. A hatása addig érvényes, amíg nem tudja valamelyikőtök eldobni ezt a kártyát. A kör végén az aktív játékos megpróbálkozhat egy **KÉZÜGYESSÉG 7 próbatétellel**. Ha a próbatétel sikeres, dobja el ezt a kártyát.



Amikor ezt az eseményt húzod fel, helyezd képpel felfelé a hajótábla mellé. A „Minden kör végén” hatás mindaddig érvényesül, amíg nem tudja valamelyikőtök eldobni ezt a kártyát. Az aktív játékos egy akcióként a körében megpróbálkozhat egy **ERŐNLÉT 7 próbatétellel**, hogy eldobja ezt a kártyát és a tengerikigyó-jelölt.

„**A vadászó tengerikigyó**” speciális szabálya: Ha még nem dobtátok el ezt az eseménykártyát, és közben az atlasz egy újabb térképére lapoztok, helyezzétek a tengerikigyó-jelöltöt arra a térségre, ahonnan a hajótok is indul.

29. OLDAL



Ennek a kártyának az aktiválásával 2 SZAKÉRTELMET szerezhetsz próbatételekhez (a sorshúzás után) **VAGY** kapsz 2 háritást küzdelem során. A kártyának van egy passzív hatása is, ami azt jelenti, hogy folyamatosan használhatod, és nem kell érte parancsjelöltöt elköltened.

8

7. Helyezzétek a 4 kezdő piackártyát (Gloria Walker, Leves, Felszerelések, Palacsintatorta, ezeken a „Kezdő” felirat olvasható) a hajótábla közelébe. Helyezzétek a mágneses kártyadobozt a további kalandkártyákkal és a küldeteskártyákkal könnyen elérhető távolságra. **FONTOS:** Ne változtassatok a kaland- és küldetespaklikban lévő kártyák sorrendjén, és ne nézzétek át ezeket a kártyákat, hacsak utasítást nem kaptok rá!



A bölcsesség szeme

Felszerelés

Amikor aktiválsz ezt a kártyát, eltávolíthatod egy tébolyodott állapotjelölőt bármelyik karakterről VAGY kapsz 2 szakértelmet próbatétel során.

EREDMÉNYEK

Bármikor, amikor találtok egy totemet, pipáljátok ki a hozzá tartozó mezőt az eredménylapon. Szintén tegyetek így, amikor valamelyik kampányfálét befejezitek. Ahogy mezőket pipáltok ki, „feloldott kártyákat” szerezhetek.

Feloldott kártyák

A feloldott kártyák speciális típusú kártyák a küldeteskártyák között. Ha rendelkeztek a szükséges mennyiségű totemmel/ fáléval, jelöljétek be az adott feloldott kártya mezőjét, és vegyétek magatokhoz azt.

Példa: Ahhoz, hogy a „171-172-es küldetés” feloldott kártyákat megszerezzétek, előbb legalább 4 totemet/fálét kell felfedeznetek. A „169-170 küldetés” feloldott kártyák felfedezéséhez viszont már legalább 7 totem/fálé felfedezése szükséges.

Minden alkalommal, amikor új kampányba kezdetek, ellenőrizzétek az eredménylapon, mely feloldott kártyákat kaptátok meg már a játék elején. A kampány során már nem kaphatjátok meg ezeket, csak a kampány kezdetén.

Ha sikerült megszereznetek egy feloldott kártyát, örökké „feloldott” maradt, és minden jövőbeli kampányalkalmatok során használhatjátok. Minden kampány kezdetén eldönthetitek, melyik feloldott kártyákat szeretnétek használni.

Szunnyadó istenek

TÖRTÉNETKÖTET

C. Látogassátok meg Meeera szentélyét.
Fizess ki 1 ételt.
(Lapozz a 63.3-hoz)

A. Oldjátok meg a kincsesládán található rejtvényt.
SZAKÉRTELEM 6
Kudarcc: -5 életerő. (Miközben a ládával bíbelődtök, aktiváltok egy csapdát és nyílzápor zúdul rátok a kincsesládából.)
(Lapozz a 117.2-höz)

A kísértet csatlakozik hozzátok és ő akar lenni a kíséretök.

Szerezted 5 érmét, 2 zöldséget és 4 TP-t. Megszerezted a 39-es kalandkártyát (Vyme, a pann kísértet). Fejezd be a 20-as küldetést, és megszerezted a 34-es küldetést. Térj vissza a hajóra.