

# DESCENT:™

WĘDRÓWKI W MROKU

DRUGA EDYCJA

TRZĘSAWISKA TROLLI  
INSTRUKCJA I KSIĘGA PRZYGÓD

## WPROWADZENIE

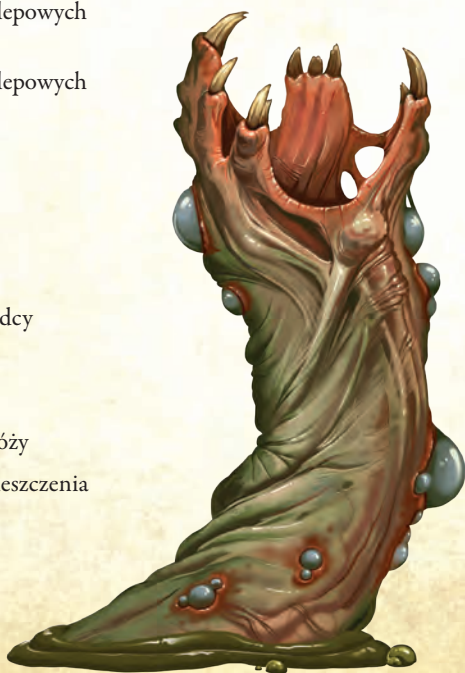
Na dzikich obrzeżach Moczarów Valdari pojawił się straszliwy Bol'Goreth. Niewielu przeżyło spotkanie z nim – a przerażeni ocalali bełkotali, że niszczy wszystko na swojej drodze. Prawdopodobnie nie kieruje nim bezmyślna furia – jego atak zwiastuje coś straszniejszego, co może wkrótce zagrozić całej krainie...

Trzęsawiska trolli to rozszerzenie do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*. Wzbogaca rozgrywkę o nowych bohaterów, potwory, klasy, przygody i wiele innych elementów, w tym zasady sekretnych pomieszczeń i pogłosek.

## LISTA ELEMENTÓW

W pudełku znajdują się następujące elementy:

- Instrukcja / Księga Przygód
  - 2 figurki bohaterów
  - 7 figurek potworów, w tym:
    - 4 harpie; 3 kremowe i 1 czerwona
    - 3 czerwie zarazy; 2 kremowe i 1 czerwony
  - 1 specjalna sześcienna zielona kość mocy
  - 2 arkusze bohaterów
  - 43 małe karty, w tym:
    - 22 karty klas
    - 8 kart przedmiotów sklepowych aktu I
    - 5 kart przedmiotów sklepowych aktu II
    - 4 karty stanu
    - 1 karta przeszukiwania
    - 3 karty reliktyw
  - 33 duże karty, w tym:
    - 10 kart mrocznego władcy
    - 4 karty potworów
    - 2 karty popieczników
    - 3 karty wydarzeń podróży
    - 6 kart sekretnego pomieszczenia
- 6 kart pogłosek
  - 2 karty zaawansowanych przygód
  - 48 żetonów, w tym:
    - 9 kafelków planszy
    - 1 kafelek sekretnego pomieszczenia
    - 1 żeton popiecznika
    - 1 żeton wizji
    - 6 żetonów pułapek
    - 1 żeton wejścia do sekretnego pomieszczenia
    - 16 żetonów skażenia
    - 5 żetonów stanu
    - 8 żetonów wyzwania



## PRZEGLĄD ELEMENTÓW

W tej części instrukcji szczegółowo opisano wszystkie elementy gry.

### PLASTIKOWE FIGURKI

Bohaterów i potwory z tego rozszerzenia na planszy będą przedstawiać plastikowe figurki.



### ZIELONA KOŚĆ MOCY

W tym dodatku pojawia się nowy typ kości: zielona kość mocy. Obowiązują ją te same zasady, co żółte i czerwone kości mocy.



### ARKUSZE BOHATERÓW

Każdy arkusz zawiera wszystkie informacje niezbędne, by wcielić się w danego bohatera.



### KARTY KLASY

Dzieli się je na dwie odrębne talie, przedstawiające dwie klasy zawarte w tym dodatku: proroka oraz tropiciela. W każdej talii znajdują się umiejętności oraz początkowy ekwipunek danej klasy.



### KARTY PRZEDMIOTÓW SKLEPOWYCH

Przedstawiają różne przedmioty, które bohaterowie mogą znaleźć lub zakupić podczas rozgrywki. Dzieli się je na karty aktu I oraz aktu II i dodaje do odpowiednich talii.



### KARTY STANÓW

Na tych kartach opisano zasady dotyczące nowego stanu, „Osłabiony”.



### KARTA PRZESZUKIWANIA

Przedstawia wejście do sekretnego pomieszczenia, które bohaterowie mogą odnaleźć.



### KARTY RELIKTÓW

Karty reliktyw przedstawiają wyjątkowe, potężne przedmioty, dostępne podczas kampanii.



### KARTY MROCNENGO WŁADCY

Te karty mrocznego władcy przedstawiają nową klasę, dostępną podczas kampanii: siewcę zarazy. Ponadto, w rozszerzeniu znajdują się trzy karty, które mroczny władca może zdobyć jedynie jako nagrody za zwycięstwo podczas konkretnych przygód.



### KARTY POTWORÓW

Każdy potwór z tego rozszerzenia posiada po jednej karcie aktu I i aktu II. Znajdują się na nich wszystkie ważne informacje.



## KARTY POPLECZNIKÓW

Te karty opisują nowego potężnego wroga – Bol’Goretha. W rozszerzeniu znajdują się dwie karty Bol’Goretha, po jednej dla aktu I i aktu II.

## KARTY WYDARZEŃ PODRÓŻY

Z tych kart korzysta się podczas rozgrywania kampanii, aby ustalić, czy w trakcie podróży nie doszło do jakiegoś wydarzenia.

## KARTY SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Opisują sekretne pomieszczenia, które bohaterowie mogą odnaleźć i zbadać podczas przygód. Opisano na nich specjalne zasady oraz nagrody za całkowite zbadanie poszczególnych sekretnych pomieszczeń.

## KARTY POGŁOSEK

Zapewniają mrocznemu władcy nowe środki, z pomocą których może gnębić bohaterów podczas kampanii. Niektóre z kart odpowiadają przygodom z Księgi Przygód. Gracze mogą rozegrać je pomiędzy normalnymi częściami kampanii.

## KARTY ZAAWANSOWANYCH PRZYGÓD

Te karty opisują przygody, które gracze mogą wybrać podczas kampanii. Wchodzą do gry jako nagrody za wygranie pewnych przygód – dopóki te nie zostaną ukończone, karty pozostaną na środku obszaru gry.

## KAFELKI PLANSZY

Te przypominające puzzle kafelki przedstawiają różne miejsca, które bohaterowie odwiedzą podczas swoich przygód. Każda przygoda posiada własny układ kafelków. Wszystkie kafelki planszy są dwustronne: po jednej stronie znajdują się wnętrza, po drugiej miejsca na wolnym powietrzu.

## KAFELEK SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Ten unikatowy kafelek planszy przedstawia sekretne pomieszczenie, które można odnaleźć podczas każdej przygody. Od normalnych kafelków planszy odróżnia go kształt – jego krawędzie są proste i nie przypominają boków puzzli.

## ŻETON POPLECZNIKA

Służy do zaznaczania na planszy miejsca pobytu poplecznika. W przypadku tego rozszerzenia, tym poplecznikiem jest Bol’Goreth. Rysunek na żetonie odpowiada ilustracji na odpowiedniej karcie poplecznika.

## ŻETONY KLASY

Te żetony wykorzystuje się w połączeniu z nowymi klasami z tego rozszerzenia. Z żetonów pułapek korzysta tropiciel, a z żetonu wizji – prorok. W pudełku znajdują się też żetony skażenia, z których korzysta nowa klasa mrocznego władcy – siewca zarazy.

## ŻETON WEJŚCIA DO SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Ten żeton przedstawia tajny korytarz, prowadzący do sekretnego pomieszczenia. Kiedy gracze wylosują odpowiednią kartę przeszukiwania, umieszczają żeton na planszy, aby zaznaczyć, z którego miejsca bohaterowie mogą przedostać się do sekretnego pomieszczenia.

## ŻETONY STANÓW

Odpowiadają karcie stanu „Osłabiony” i zaznacza się nimi, że potwór znajduje się pod wpływem tego efektu.

## ŻETONY WYZWAŃ

Te żetony wykorzystuje się w połączeniu z sekretnymi pomieszczeniami. Reprezentują różne testy atrybutów i potwory, z którymi bohaterowie muszą się zmierzyć, aby otrzymać nagrodę za zbadanie sekretnego pomieszczenia.

## SYMBOL ROZSZERZENIA „TRZĘSAWIKA TROLLI”

Wszystkie karty i arkusze z tego rozszerzenia posiadają symbol *Trzęsawiska trolli*, aby łatwo odróżnić je od elementów gry podstawowej.

## UŻYWANIE ROZSZERZENIA

Ten rozdział opisuje, jak połączyć elementy *Trzęsawiska trolli* z podstawową grą *Descent: Wędrowki w mroku 2. edycja*.

Przed rozpoczęciem zabawy gracze muszą zdecydować, których rozszerzeń użyją. Jeśli zdecydowali się na to, muszą wykorzystać wszystkie jego elementy, chyba że instrukcja mówi inaczej. Oznacza to, że sięgając po *Trzęsawiska trolli* gracze zyskają dostęp do wszystkich nowych bohaterów, klas, przedmiotów, wydarzeń podróży, potworów oraz kart mrocznego władcy. Wystarczy wymieszać je z odpowiadającymi im elementami gry podstawowej (patrz „Przygotowanie rozszerzenia” na stronie 4).

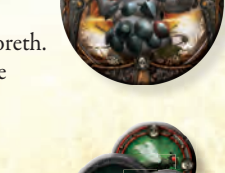
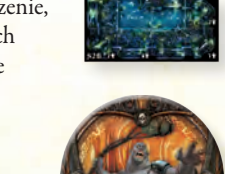
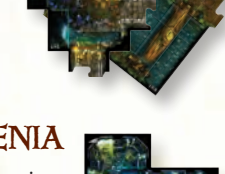
Nowe karty popleczników oraz relikty z *Trzęsawiska trolli* wykorzystuje się wyłącznie, jeśli tak napisano w tekście konkretnej przygody.

Jeżeli gracze używają kilku rozszerzeń, wystarczy, że połączą wszystkie odpowiednie elementy. Na przykład, karty przedmiotów sklepowych z tego rozszerzenia można włączyć do talii, w której znajdują się nie tylko przedmioty z gry podstawowej, ale i z innych dodatków.

Rozszerzenie *Trzęsawiska trolli* zawiera nowe przygody, którymi można – na przykład – wzbogacić kampanię „Run cienia” z podstawowej gry *Descent: Wędrowki w mroku 2. edycja*. Przed rozpoczęciem kampanii gracze muszą wybrać, którą kampanię będą rozgrywać oraz zdecydować się na wykorzystanie części lub wszystkich rozszerzeń. Wszystkie elementy z wybranych rozszerzeń będą dostępne przez całą kampanię.

Przygód z niniejszego rozszerzenia można również użyć w charakterze krótkiej kampanii (patrz „Zasady krótkich kampanii” na stronie 9). Ponadto, każdą można rozegrać niezależnie, korzystając z zasad podstawowych lub epickich (patrz „Rozgrywka podstawowa i epicka” na stronie 10).

Uwaga: Jeżeli gracze korzystają z kilku rozszerzeń zawierających pogłoski i sekretne pomieszczenia, powinni potasować razem wszystkie karty pogłoski i sekretne pomieszczenia, a żetony wyzwań mieszać i stworzyć z nich osobną pulę. Po wykonaniu tych czynności gracze będą dysponować jedną talią kart pogłoski, jedną talią kart sekretnego pomieszczenia i jednym stosem żetonów wyzwań.



## PRZYGOTOWANIE ROZSZERZENIA

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć wszystkie żetony i kafelki planszy z tekturowych ramek. Następnie należy wykonać następujące kroki:

1. **Włączyć do gry nowe karty:** Wszystkie karty przedmiotów sklepowych i wydarzeń podróży z tego rozszerzenia dodaje się do odpowiednich talii.  
Zanim gracz potasuje talię przeszukiwania, należy z niej usunąć kartę „Nic” i zastąpić ją kartą „Tajne przejście”. W talii powinna znajdować się **tylko jedna kopia** karty „Tajne przejście” (nawet, jeżeli wykorzystują jednocześnie inne rozszerzenia). Następnie gracz tasuje karty sekretnego pomieszczenia i umieszcza je zakryte obok talii przeszukiwania.  
Nowe karty klas, stanów, reliktyw, mrocznego władcy, potworów i popieczników dodaje się do odpowiednich talii. Działają one w taki sam sposób, jak ich odpowiedniki z gry podstawowej.
2. **Przygotować karty zaawansowanych przygód i pogłosek:** Karty zaawansowanych przygód trzyma się w pudełku, dopóki nie będą potrzebne. Karty pogłosek należy potasować i umieścić zakryte obok talii mrocznego władcy. Rozpoczynając nową kampanię, prowadzący mrocznego władcę losuje z tej talii trzy karty (patrz „Pogłoski” na stronie 7).
3. **Włączyć do gry pozostałe elementy:** Zieloną kość mocy, arkusze bohaterów, figurki bohaterów i potworów oraz wszystkie żetony i kafelki planszy z tego rozszerzenia należy dodać do odpowiednich stosów, pul i zapasów.

**Uwaga:** Zanim gracz włączy do gry elementy i zasady *Trzęsawiska trolli* po raz pierwszy, powinni rozpocząć nową kampanię.

## ZASADY ROZSZERZENIA „TRZĘSAWISKA TROLLI”

W tej części instrukcji opisano sposób integracji zasad i elementów rozszerzenia z podstawową grą *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*. Kiedy gracz przygotowuje elementy (patrz „Przygotowanie rozszerzenia” powyżej), powinni zapoznać się z opisanymi poniżej regułami ich wykorzystywania.

Podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Trzęsawiska trolli* należy używać **wszystkich** nowych elementów, przedstawionych w tej części instrukcji. Treść zakłada, że gracz wykorzystuje rozszerzenie jako część kampanii – zasady współgrają zarówno z „Runem Cienia” z gry podstawowej, jak i wszystkimi innymi kampaniami z innych rozszerzeń. Niniejsza instrukcja zawiera również informacje na temat rozgrywania *Trzęsawiska trolli* jako krótkiej kampanii (patrz „Zasady krótkich kampanii” na stronie 9).

## PRZYGODY

W rozszerzeniu znajduje się pięć nowych przygód, opisanych w Księdze Przygód na końcu instrukcji. Każda składa się z jednego spotkania. Przygody wplata się w istniejącą kampanię za pomocą kart pogłosek i zaawansowanych przygód (patrz „Pogłoski” na stronie 7). Ponadto, mogą one złożyć się na krótką kampanię (patrz „Zasady krótkich kampanii” na stronie 9).

## NOWE KLASY BOHATERÓW

W rozszerzeniu można znaleźć dwie nowe klasy bohaterów: proroka oraz tropiciela, należące odpowiednio do archetypów Uzdrowiciela oraz Zwiadowcy. Podczas przygotowania do gry, gracz wcielający się w bohaterów mogą je wybrać zgodnie z normalnymi zasadami.



## ŻETON WIZJI

Klasa proroka posiada kilka umiejętności, które wykorzystują żeton wizji. Żeton taki nie posiada żadnych specjalnych efektów i stosuje się go wyłącznie z klasą proroka. Gracz, który wybrał ją podczas przygotowania do gry, bierze żeton wizji i umieszcza go w pobliżu swojego obszaru gry.



W grze jest dostępny tylko jeden taki żeton. Podczas gry może się on znajdować na obszarze gry proroka lub na arkuszu któregoś bohatera. Za każdym razem, kiedy zasady nakazują „otrzymać żeton wizji”, gracz bierze go z miejsca, w którym się obecnie znajduje i umieszcza na swoim arkuszu bohatera. Żeton wizji może znajdować się tylko na jednym arkuszu bohatera na raz. Za każdym razem, kiedy gracz ma odrzucić taki żeton (zwykle na skutek efektu umiejętności proroka), usuwa go z arkusza bohatera i odkłada na obszar gry proroka. **Żeton wizji pozostaje na arkuszu bohatera pomiędzy spotkaniami, ale nie pomiędzy przygodami.**

## ŻETONY PUŁAPEK

Klasa tropiciela posiada kilka umiejętności, które wykorzystują żetony pułapek. Żetony te nie posiadają żadnych dodatkowych efektów i wykorzystuje je wyłącznie tropiciel. Gracz, który podczas przygotowania do gry wybrał tę klasę, bierze wszystkie żetony pułapek i umieszcza je na osobnym stosie w pobliżu swojego obszaru gry.



Zawsze, kiedy tropiciel korzysta z umiejętności pozwalającej umieścić żeton pułapki, bierze go ze swoich zapasów i układa na planszy, zgodnie z poleceniem z karty. Żetony pułapek nie blokują ruchu ani pola widzenia, ale na danym polu może się znajdować tylko jeden taki żeton. Liczba żetonów pułapek jest ograniczona ilością, znajdującą się w zapasach tropiciela.

## KARTY MROCNego WŁADCY

Siedem spośród nowych kart mrocznego władcy należy do nowej klasy: siewcy zarazy. Ponadto, kilka kart nie posiada kosztu w punktach doświadczenia – oznaczono je wyrażeniem „Nagroda za przygodę”. Nie można ich kupić w normalny sposób, a mroczny władca otrzymuje je wyłącznie jako nagrodę za przygodę. Kiedy mroczny władca otrzyma taką kartę, wtasowuje ją do swojej talii i może od tej pory używać jej zgodnie z normalnymi zasadami.

## ŻETONY SKAŻENIA

Siewca zarazy, czyli nowa klasa mrocznego władcy, działa podobnie do pozostałych klas, ale używa ponadto żetonów skażenia. Te żetony wykorzystuje wyłącznie klasa siewcy zarazy. Jeżeli mroczny władca w kroku wydawania punktów doświadczenia fazy kampanii posiada w swojej talii kartę siewcy zarazy, umieszcza zapas żetonów skażenia w pobliżu swojego obszaru gry.



Za każdym razem, kiedy bohater zostaje skażony w wyniku działania karty siewcy zarazy, bierze żeton skażenia i umieszcza go na swoim arkuszu. Bohater z co najmniej jednym żetonem skażenia na arkuszu jest **SKAŻONY**. Liczba żetonów skażenia, jakie jeden bohater może mieć na arkuszu jest ograniczona wyłącznie zapasami mrocznego władcy. **Żetony skażenia pozostają na arkuszu bohatera pomiędzy spotkaniami, ale nie pomiędzy przygodami.**

Wiele nowych kart mrocznego władcy pozostaje w grze pomiędzy rundami i nie odrzuca się ich aż do zakończenia przygody. Kiedy mroczny władca zagra taką kartę, umieszcza ją odkrytą na swoim obszarze gry, aby o niej pamiętać.

## STAN (OSŁABIONY)

W rozszerzeniu znajdują się karty i żetony stanu osłabiony. Należy je dodać do zapasu żetonów i kart stanów z gry podstawowej. Niektóre zdolności potworów i przedmiotów, a także specjalne zasady przygody, mogą sprawić, że figurka zostanie osłabiona. Zasady osłabienia opisano na odpowiedniej karcie stanu.



## SEKRETNE POMIESZCZENIA

Sekretne pomieszczenia pozwalają bohaterom odkryć tajne przejścia, prowadzące do tajemniczych komnat, zawierających cenne skarby. Mogą one pojawić się podczas dowolnej przygody, dzięki efektom nowej karty przeszukiwania. Sekretne pomieszczenia są całkowicie opcjonalne, a bohaterowie nie muszą ich odwiedzać, aby ukończyć przygodę.

### ODKRYWANIE SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Kiedy któryś z graczy wylosuje kartę przeszukiwania „Tajne przejście”, umieszcza na swoim polu żeton wejścia do sekretnego pomieszczenia. Znajdujący się na tym polu bohaterowie mogą ZBADAĆ sekretne pomieszczenie, wydając jeden punkt ruchu lub postępując zgodnie z treścią karty przeszukiwania „Tajne przejście” (patrz „Badanie sekretnego pomieszczenia”, poniżej).

**Ważne:** Jeśli karta przeszukiwania „Tajne przejście” zostanie dobrana, kiedy figurka bohatera znajduje się poza planszą (np. podczas kroku podróży), gracz losuje w jej miejsce nową, a następnie wtasowują „Tajne przejście” z powrotem do talii przeszukiwania.

### BADANIE SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Bohater znajdujący się na tym samym polu, co żeton wejścia do sekretnego pomieszczenia, może wydać jeden punkt ruchu, aby je ZBADAĆ. Jeśli gracz się na to zdecyduje, losuje jedną kartę sekretnego pomieszczenia i rozpatruje ją. Gracz nie może ZBADAĆ sekretnego pomieszczenia, jeśli w grze znajduje się już jakieś sekretne pomieszczenie. Wiele kart sekretnego pomieszczenia nakazuje umieścić na planszy kafelek sekretnego pomieszczenia. W takim wypadku gracz powinien wykonać następujące kroki:

1. **Wyłożyć sekretne pomieszczenie:** Gracz umieszcza odpowiedni kafelek sekretnego pomieszczenia obok planszy (ale go z nią nie łączy). Należy upewnić się przy tym, że kod kafełka sekretnego pomieszczenia odpowiada podanemu na karcie.
2. **Przesunąć bohatera:** Gracz usuwa figurkę swojego bohatera z planszy i umieszcza ją na polu wejścia sekretnego pomieszczenia (oznaczonego symbolem wejścia do sekretnego pomieszczenia).
3. **Wyłożyć żetony wyzwania:** Prowadzący mrocznego władcę losuje tyle żetonów wyzwania, ilu bohaterów bierze udział w grze i bez oglądania umieszcza je zakryte na kafełku sekretnego pomieszczenia. Na danym polu może się znajdować tylko jeden żeton wyzwania. Żetony należy rozłożyć tak, jak zaprezentowano na rysunku „Przygotowanie sekretnego pomieszczenia” na stronie 6.

### TASOWANIE TALII SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Pod koniec każdego spotkania należy odrzucić wszystkie znajdujące się w grze karty sekretnego pomieszczenia, które nie zostały zdobyte jako nagrody. Pod koniec każdej przygody należy wtasować wszystkie odrzucone karty sekretnego pomieszczenia z powrotem do talii sekretnego pomieszczenia.

## WEJŚCIE DO SEKRETNEGO POMIESZCZENIA



WEJŚCIE DO SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Żeton wejścia oznacza pole, z którego bohaterowie mogą wejść do sekretnego pomieszczenia, aby je zbadać. Odpowiada on jednemu z pól kafełka sekretnego pomieszczenia. Wszystkie pola zawierające ten symbol są POLAMI WEJŚCIA DO SEKRETNEGO POMIESZCZENIA.

Jeśli podczas tury bohatera jego figurka znajduje się na polu wejścia do sekretnego pomieszczenia, może on wydać jeden punkt ruchu, aby umieścić swoją figurkę na dowolnym innym polu wejścia do sekretnego pomieszczenia. Te pola ze sobą nie sąsiadują, ale bohaterowie mogą poruszać się pomiędzy nimi, jakby były sąsiednie. Potwory nie mogą korzystać z wejść do sekretnych pomieszczeń.

Jeśli gracz prowadzący bohatera przesunie figurkę na pole wejścia do sekretnego pomieszczenia, które jest już zajęte, umieszcza ją na dowolnym najbliższym pustym polu.

### ŻETONY WYZWAŃ

Kiedy figurka bohatera sąsiaduje lub znajduje się na polu zawierającym zakryty żeton wyzwania, gracz może wykonać akcję przeszukiwania, aby go odwrócić (nie należy losować karty przeszukiwania). Na awersie żetonu wyzwania znajduje się symbol potwora lub atrybutu.

Jeśli na odkrytym żetonie widnieje symbol potwora, umieszcza się go na najbliższym pustym polu (licząc od pola, na którym znajdował się odkrywany żeton) i uważa za pomniejszego potwora wskazanego rodzaju. Nie wlicza się on do limitów wielkości grup potworów mrocznego władcy. Odkryty w ten sposób potwór wykorzystuje odpowiednią kartę z obecnego aktu. Jeżeli na odkrytym żetonie wyzwania widnieje symbol atrybutu (☠, ♀, ♂, lub 🐉), bohater musi natychmiast wykonać jego test. Jeśli zakończy się sukcesem, gracz losuje kartę przeszukiwania i odrzuca żeton wyzwania. W wypadku porażki musi odrzucić żeton, ale nie losuje karty przeszukiwania.

Jeśli na początku tury mrocznego władcy na kafełku sekretnego pomieszczenia znajduje się jakiś bohater, mroczny władca może odrzucić z tego kafełka jeden żeton wyzwania lub figurkę potwora. Musi o tym zdecydować zanim wylosuje swoją kartę mrocznego władcy. Odrzuconego żetonu nie odkrywa się. Takie działanie może doprowadzić do całkowitego zbadania sekretnego pomieszczenia (patrz poniżej), ale pozwala mrocznemu władcy kontrolować, ile czasu bohaterowie poświęcą na badanie sekretnego pomieszczenia i ile kart przeszukiwania mogą zdobyć.

### NAGRODY ZA ZBADANIE SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Gdy na kafełku sekretnego pomieszczenia nie będzie już żadnych żetonów wyzwania i figurek potworów, tura aktywnego gracza zostaje przerwana, aby rozpatrzyć efekty „nagrody” z karty sekretnego pomieszczenia. Jeśli na kafełku znajduje się kilka figurek bohaterów, ci wybierają, który z nich rozpatrzy efekt nagrody.

Następnie gracz usuwa wszystkie figurki bohaterów z sekretnego pomieszczenia i umieszcza je na najbliższych wejściach do sekretnego pomieszczenia, pustych polach planszy głównej (jeśli kilka pól znajduje się w tej samej odległości, prowadzący bohatera wybiera, gdzie umieści swoją figurkę). Następnie kafelek sekretnego pomieszczenia i żeton wejścia do sekretnego pomieszczenia należy odrzucić. Na koniec gracz, którego turę przerwano, wznawia ją.

### UTRATA PRZYTOMNOŚCI W SEKRETNYM POMIESZCZENIU

Jeśli bohater straci przytomność w sekretnym pomieszczeniu, obowiązują go wszystkie normalne zasady nieprzytomności, z jednym wyjątkiem: żeton bohatera umieszcza się na polu żetonu wejścia do sekretnego pomieszczenia, nawet jeśli nie jest puste.

## OPIS KARTY SEKRETNEGO POMIESZCZENIA



KARTA SEKRETNEGO POMIESZCZENIA



TYŁ KARTY SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

1. **Nazwa:** Tutaj znajduje się nazwa danego sekretnego pomieszczenia.
2. **Specjalne zasady:** Tu opisano wszystkie specjalne zasady danego pomieszczenia. Górną, zapisaną wytłuszczoną czcionką liniijkę należy rozpatrzyć natychmiast. Tekst zapisany kursywą to historia i tło fabularne, a reszta tekstu opisuje pozostałe specjalne efekty karty.
3. **Nagroda:** Tutaj opisano nagrodę, którą otrzymają bohaterowie, jeśli w sekretnym pomieszczeniu nie będzie żadnych żetonów wyzwania ani figurek potworów.

## PRZYGOTOWANIE SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Na kafelku sekretnego pomieszczenia należy umieścić tyle losowych żetonów wyzwania, ilu bohaterów bierze udział w grze, zgodnie z informacją na kafelku i numerami umieszczonymi obok SYMBOLI WYZWAŃ. Na przykład, przy dwóch bohaterach należy umieścić na kafelku dwa żetony wyzwania tak, jak pokazano poniżej.



SYMBOL WYZWANIA



Sekretne pomieszczenie S2A



Sekretne pomieszczenie S2B

## PRZYKŁAD SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Tomble wykonuje akcję przeszukiwania. Wylosował kartę „Tajne przejście”. Zgodnie z jej opisem, umieszcza żeton wejścia do sekretnego pomieszczenia na swoim obecnym polu. Karta pozwala mu natychmiast zbadać sekretne pomieszczenie. Gracz decyduje się tego nie robić i kontynuuje swoją turę.

Podczas późniejszej tury Tomble postanawia jednak zbadać sekretne pomieszczenie. Wchodzi na pole z żetonem wejścia do sekretnego pomieszczenia i wydaje jeden punkt ruchu. Przerywa następnie swoją turę i losuje kartę sekretnego pomieszczenia (w tym przypadku „Zatrute źródelko”). Nakazuje mu ona umieścić na stole kafelek sekretnego pomieszczenia o kodzie S2B.

Gracze odnajdują stosowny kafelek, umieszczają go obok planszy przygody, a figurkę Tomble'a ustawiają na polu wejścia do sekretnego pomieszczenia tego kafelka. W grze bierze udział trzech bohaterów, dlatego prowadzący mrocznego władcę losuje trzy żetony wyzwania i umieszcza je zakryte na odpowiednich polach kafelka.

Tomble wznawia swoją turę. Wydaje jeden punkt ruchu, aby przesunąć się na pole sąsiadujące z najbliższym żetonem wyzwania i wykonuje akcję przeszukiwania, aby go odkryć. Znajduje się na nim symbol Tomble natychmiast wykonuje test , który kończy się sukcesem, co pozwala mu odrzucić żeton wyzwania i wylosować kartę przeszukiwania. Na koniec Tomble wykorzystuje pozostałe mu dwa punkty ruchu i przesuwa się na pole sąsiadujące z innym żetonem wyzwania. Jego тура dobiega końca.

Podczas swojej następnej tury Tomble wykonuje kolejną akcję przeszukiwania, aby odkryć sąsiadujący żeton wyzwania. Znajduje na nim symbol , więc natychmiast testuje . Test kończy się porażką, co oznacza, że gracz odrzuca żeton wyzwania, nie ciągnąc karty przeszukiwania. Następnie bohater wykonuje drugą akcję przeszukiwania, odkrywając ostatni żeton wyzwania, pod którym ukrywa się zombie.

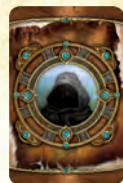
Grisban decyduje się wejść do sekretnego pomieszczenia, aby pomóc Tomble'owi pokonać potwora. W trakcie swojej aktywacji, Grisban przesuwa się do sekretnego pomieszczenia, wykonuje atak i pokonuje zombie. W sekretnym pomieszczeniu nie ma już żadnych żetonów wyzwania ani potworów, dlatego тура Grisbana zostaje przerwana – bohaterowie rozpatrują nagrodę z karty sekretnego pomieszczenia „Zatrute źródelko”.

Po rozpatrzeniu nagrody Grisban i Tomble wracają na planszę przygody. Gracze odrzucają kafelek sekretnego pomieszczenia i żeton wejścia. Następnie Grisban wznawia turę.

## POGŁOSKI

Karty pogłosek zapewniają graczowi prowadzącemu mrocznego władcę nowy sposób dręczenia bohaterów podczas fazy kampanii. Karty te posiadają szereg efektów, stanowią też główny sposób wprowadzenia do kampanii przygód z *Trzęsawiska trolli*.

**Ważne:** Przed rozpoczęciem kampanii mroczny władca tasuje talię pogłosek i losuje z niej trzy karty. Normalnie mroczny władca nie dobiera podczas kampanii nowych pogłosek, dlatego musi używać ich z rozwagą.



KARTA POGŁOSEK

## ZAGRYWANIE KART POGŁOSEK

Mroczny władca może podczas fazy kampanii zagrywać z ręki karty pogłosek. Każda karta dokładnie określa chwilę, w której wolno się nią posłużyć. Po zagranium karty bohaterowie muszą natychmiast rozpatrzyć jej treść. Dopiero potem będą mogli kontynuować fazę kampanii. Mroczny władca może zagrać maksymalnie jedną kartę pogłosek na fazę kampanii.

Niektóre pogłoski można zagrać jedynie podczas aktu I kampanii. Na początku aktu II mroczny władca musi odrzucić wszystkie posiadane karty pogłosek, które można zagrać jedynie podczas aktu I. Nie losuje jednak nowych kart, by zastąpić odrzucone.

Odrzuconych kart pogłosek nie wtasowuje się z powrotem do talii. Jeśli w talii pogłosek skończą się karty, nie należy jej ponownie tasować. Jeżeli mroczny władca otrzymuje polecenie dobrania karty pogłosek, a w talii nie ma już kart, nie może on dobrać nowej pogłoski.

## KARTY PRZYGÓD

Określenie „karty przygód” odnosi się zbiorczo do dwóch rodzajów kart: zaawansowanych przygód i pogłosek, na których znajdują się przygody (zwanych również kartami przygód z pogłosek). Wszystkie przedstawiają przygody, które gracze mogą wybrać podczas kroku wyboru następnej przygody fazy kampanii (patrz poniżej). Jedyna różnica między przygodami z pogłosek a zaawansowanymi wynika ze sposobu, w jaki stają się dostępne dla graczy.

- Karty przygód z pogłosek zagrywa mroczny władca, zgodnie z poleceniem zawartym na odpowiedniej karcie. Kiedy taka karta trafi na środek stołu, staje się dostępną przygodą (patrz poniżej).
- Karty zaawansowanych przygód wchodzi do gry jedynie, kiedy nakaże to jakiś efekt gry, zazwyczaj nagroda z Księgi Przygód. Kartę umieszcza się wówczas odkrytą na środku stołu. Od tej pory staje się ona dostępną przygodą (patrz poniżej).

Za każdym razem, kiedy gracz (mroczny władca lub bohater) wybiera przygodę podczas kroku wybierania następnej przygody fazy kampanii, może zdecydować się na dowolną z DOSTĘPNYCH PRZYGÓD: albo z dziennika kampanii, albo z karty przygody, znajdującej się na obszarze gry. Kiedy wybierze przygodę z karty, gracze natychmiast ją przygotowują, zgodnie z normalnymi zasadami, korzystając z odpowiedniej części Księgi Przygód.

Zanim gracze podejmą się przygody z karty przygody, muszą odbyć normalny krok podróży fazy kampanii. Jednak zamiast używać mapy kampanii, odnoszą się do symboli podróży, znajdujących się na górze odpowiedniej karty przygody. Te symbole rozpatruje się od lewej do prawej, jakby były ścieżką prowadzącą do danej przygody.

## OPIS KARTY POGŁOSEK



KARTA POGŁOSEK

KARTA PRZYGODY Z POGŁOSEK

1. **Nazwa:** Nazwa danej karty pogłosek. Jeśli kartę można zagrać tylko podczas konkretnego aktu, tutaj znajduje się również symbol tego aktu.
2. **Zasady:** Tutaj opisano wszystkie zasady danej karty pogłosek, w tym dokładny czas jej zagrania.
3. **Symbole podróży:** Symbole podróży, wykorzystywane podczas kroku podróży fazy kampanii.
4. **Tekst fabularny:** Fabuła, wyjaśniająca dane pogłoski.

Karty przygód pozostają w grze do momentu ich rozegrania lub odrzucenia przez jakiś efekt. Nie odrzuca się ich automatycznie na początku fazy kampanii i pozostają w grze pomiędzy sesjami, aż do momentu ukończenia przygody.

Pomiędzy sesjami gracze powinni trzymać dostępne karty przygód w jakimś wyróżnionym miejscu, aby pamiętać, że bohaterowie jeszcze się ich nie podjęli. Kiedy bohaterowie lub mroczny władca wygrają daną przygodę, zwycięzca powinien zachować odpowiadającą jej kartę razem z resztą swoich elementów, by zaznaczyć zwycięstwo.

## KARTY PRZYGÓD KONKRETNÝCH AKTÓW

Niektóre karty przygód posiadają w lewym górnym rogu symbole aktu I bądź aktu II. Takich przygód bohaterowie mogą się podjąć tylko podczas odpowiedniego aktu.

Jeśli tuż przed rozeganiem interludium w grze znajduje się jedna lub więcej kart przygód aktu I, bohaterowie muszą wybrać i rozegrać jedną z nich (zanim będą mogli przejść do interludium). Po zakończeniu takiej przygody wszystkie pozostałe karty przygód aktu I należy odrzucić bez dalszych konsekwencji.

## KOŃCZENIE PRZYGÓD Z KART PRZYGÓD

W Księdze Przygód opisano wszystkie nagrody za zwycięstwo w danej przygodzie. Po zakończeniu przygody z karty gracze odbywają fazę kampanii, zgodnie z normalnymi zasadami.

Przygód z kart nie bierze się pod uwagę podczas sprawdzania liczby przygód, wymaganych do ukończenia aktu. Rozgrywa się je zawsze w **dotadku** do przygód wymaganych, by ukończyć bieżący akt. Co więcej, aby zakończyć kampanię gracze nie muszą podejmować się przygód z kart przygód. Analogicznie, przygody z kart ignoruje się podczas ustalania, ile przygód w danym akcie wygrał mroczny władca, a ile bohaterowie.

*Przykład: W akcie I kampanii „Run Cienia” bohaterowie wygrali przygodę „Gruby goblin”. Na początku następnej fazy kampanii prowadzący mrocznego władcę zagrywa kartę pogłosek „Opustoszała wieś”. Podczas najbliższego kroku wybierania przygody bohaterowie decydują się właśnie na przygodę „Opustoszała wieś” i natychmiast przystępują do jej przygotowania.*

*Wygrywa ją mroczny władca. Gracze sprawdzają część poświęconą nagrodom z Księgi Przygód i dowiadują się, że w grze należy umieścić kartę zaawansowanej przygody „Wybuch zarazy”. Mroczny władca odnajduje ją i układa odkrytą na obszarze gry. Ta przygoda będzie dostępna w przyszłości, podczas kroku wybierania następnej przygody z aktu II.*

*Do tej pory gracze zakończyli tylko jedną przygodę aktu I z dziennika kampanii – zanim będą mogli przejść do interludium, muszą rozegrać jeszcze dwie.*

## POGŁOSKI Z KRAINY BAGIEN

„...zda mi się, że to elfy były. Cosik żem tam kiedyś słyszał, dziadunio raz na czas o tym wspominali. Elfy, mówił. Wiesz pan, gadał, że niby elfy żyły hen, hen na bagnie, dawno temu, jak to jeszcze nawet nie było bagno. Jakem był młodszy, to żem se myślał, że głupoty plecie, albo se ze mnie żarty stroi – bagno, co bagnem nie było? Zdurniał do reszty! Kogo głupszego se znajdź i jemu bajki opowiadaj! Ale jak minęło trochę czasu, i niedługo przed tym, jakem wyjechał, to jużem nie był taki pewien. Znaczy się, nie raz i nie dwa żem tam polazł – uważ, panie, nigdy w nocy! – taki tępy to nie jestem. No, jak by nie było, widział ja tam skały, ruiny zamków jakichś... eee, te, tam, posągi, albo może ich resztki? Jakby skądinąd były, jakby je kto z innego świata przytargał, wiesz pan? No, chyba by nikt takich cudów nie wsadził w środek takiego smrodliwego bajora, nie?

Teraz uważ pan, ja się tam na żadnych elfach nie wyznaję. Żadnego żem w życiu nie widział, ani mnie się do tego nie spieszy. Na bagna też żem lazić przestał – dziwnie jakos się tam zrobiło, jakby co złego tam siedziało, albo co...

Nie raz i nie dwa myślałem se, co by się wynieść, dalej gdzie ruszyć, może nawet do miasta jakiego? Ciężka sprawa tak dom porzucić, jakby kto stare drzewo z korzeniami wyrwał, to żem się w końcu nie decydował, ale potem... potem żem patrzył. Stałem ja na brzegu bagniska owego i żem... patrzył.

I nawet, jak se panie pomysłisz, żem niespełna rozumu, to ci i tak powiem, żem czasem czuł, jak owe stare moczary tak na mnie spoglądają, jak i ja na nie. I ostatnie buty moge dać w zakład, że żadne elfy to nie były ino cosik inszego. Jak żem się już wyniósł to jakby mi kamień z serca spadł, a i dobrze, że się to stało zanim... zanim wszyscy ziomkowie moi zginęli”.

-Rawlin Symes, dawny mieszkaniec Moczarów Valdari

## OPIS KARTY ZAAWANSOWANEJ PRZYGODY



PRZÓD KARTY ZAAWANSOWANEJ PRZYGODY      TYŁ KARTY ZAAWANSOWANEJ PRZYGODY

1. **Nazwa:** Nazwa karty zaawansowanej przygody, a także symbol aktu, podczas którego można się jej podjąć.
2. **Symbole podróży:** Symbole podróży, wykorzystywane podczas kroku podróży fazy kampanii.
3. **Tekst fabularny:** Opis fabuły przygody.
4. **Nagroda dla mrocznego władcy:** Tutaj opisano specjalną nagrodę, którą otrzyma mroczny władca, jeśli wygra tę przygodę.
5. **Nagroda dla bohaterów:** Tutaj opisano specjalną nagrodę, którą otrzymają bohaterowie, jeśli wygrają tę przygodę.

## KARTY ZAAWANSOWANYCH PRZYGÓD

Karty zaawansowanych przygód przedstawiają specjalne przygody, które wchodzą do gry w momencie wskazanym przez jakiś efekt (na przykład, jako nagroda za wygranie przygody).

Na rewersie karty zaawansowanej przygody wyszczególniono specjalne nagrody, które otrzymają bohaterowie lub mroczny władca. Gracze otrzymają nagrodę tylko, jeśli tak mówi część poświęcona nagrodom zawarta w Księdze Przygód. Sama karta precyzuje czas i sposób wykorzystania nagrody.

Karty zaawansowanych przygód są dwustronne, a treść obu stron jest jawna. Każdy gracz może w dowolnej chwili dokładnie obejrzeć kartę zaawansowanej przygody.



KARTA ZAAWANSOWANEJ PRZYGODY



## ZASADY KRÓTKICH KAMPANII

Zamiast włączać przygody z rozszerzenia *Trzęsawiska trolli* do dłuższej kampanii, gracze mogą się zdecydować na rozegranie krótkiej serii przygód, wyłącznie przy wykorzystaniu przygód z tego rozszerzenia. Taka krótka kampania składa się z mniejszej liczby zadań, niż „Run Cienia”, a jej ukończenie wymaga 5-8 godzin rozgrywki.

### FABUŁA

*Przez tysiące lat Moczary Valdari trwały w ciszy i bezruchu. Po starożytnej cywilizacji, która onegdaj zamieszkiwała te tereny, pozostały jedynie rozpadające się, na wpół zatopione ruiny, z dnia na dzień pochłaniane głębiej przez mroczne wody bagna. Ktokolwiek tam mieszkał, zniknął dawno temu – pozostało jedynie wspomnienie i wiekowa legenda o straszliwej zarazie.*

*Z biegiem czasu nawet ona popadła w zapomnienie, przesady wyśmiano, a w dziczy otaczającej moczary pojawili się nowi mieszkańcy: przybysze z okolicznych baronii i wolnych miast, szukający schronienia przed prawem i cywilizacją. Nieświadomi straszliwej historii tych terenów, przeżyli w pokoju wiele, wiele lat.*

*Jednakże ostatnimi czasy kupcy i podróżnicy zaczęli przynosić wieści o problemach, które trapią większość wsi pobudowanych wokół granicy bagien. Jedni mieszkańcy znikają, inni zapadają na dziwną chorobę, a o kilku siolach w głębi trzęsawisk słuch całkiem zaginął – jakby jakaś potężna siła zmiotła je z powierzchni ziemi.*



*Wasza grupa zdecydowała się przyjrzeć sprawie, chociaż wyprawa na bagna prawdopodobnie okaże się stratą czasu, a miejscowi odrzucą waszą pomoc tak, jak wcześniej j zrzucili okowy cywilizacji.*

### PRZEBIEG KRÓTKIEJ KAMPANII

Gracze rozgrywają krótką kampanię „Trzęsawiska trolli” zgodnie ze zwykłymi „Zasadami prowadzenia kampanii”, opisanymi w instrukcji do gry podstawowej *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*, z kilkoma wyjątkami przedstawionymi poniżej.

W odróżnieniu od „Runu Cienia”, składa się ona z czterech przygód rozgrywanych w określonej kolejności. Podczas krótkiej kampanii nie korzysta się z kart pogłosek. Gracze przechodzą całość, działając zgodnie z opisanymi poniżej krokami:

1. **Przygotowania:** Należy przeprowadzić zwykle przygotowanie do gry. Każdy bohater otrzymuje 4 punkty doświadczenia i 100 sztuk złota, a mroczny władca otrzymuje 4 punkty doświadczenia. Następnie gracze rozpatrują kroki „Wydawanie punktów doświadczenia” oraz „Zakupy” – wolno im przy tym zachować złoto i punkty doświadczenia na później. Mogą zapisać posiadane złoto i doświadczenie w dzienniku kampanii, na stronie 11.
2. **Podróż:** Należy rozpatrzyć krok „Podróż”, zaczynając z „Leśnej polany”.
3. **Przygoda 1:** Rozgrywa się przygodę „Opustoszała wieś”.
4. **Faza kampanii:** Należy przeprowadzić zwykłą fazę kampanii, z pominięciem kroku „Wybór następnej przygody”. Bohaterowie wyruszają w podróż z miejsca, w którym właśnie ukończyli przygodę.
5. **Przygoda 2:** Rozgrywa się przygodę „Karma dla czerwii”.
6. **Faza kampanii:** Należy przeprowadzić zwykłą fazę kampanii, z pominięciem kroku „Wybór następnej przygody”. Bohaterowie wyruszają w podróż z miejsca, w którym właśnie ukończyli przygodę.
7. **Przygoda 3:** Rozgrywa się przygodę „Trzy lby, jedna myśl”.
8. **Przejdź do aktu II:** Należy wykonać czynności opisane w rozdziale „Akt II”, na 22 stronie instrukcji *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*.
9. **Faza kampanii:** Należy przeprowadzić zwykłą fazę kampanii, z pominięciem kroku „Wybór następnej przygody”. Bohaterowie wyruszają w podróż z miejsca, w którym właśnie ukończyli przygodę.
10. **Final:** Jeśli podczas aktu I bohaterowie wygrali więcej przygód, niż mroczny władca, gracze przechodzą do przygody „Źródło zarazy”. Jeżeli więcej przygód wygrał mroczny władca, przechodzą do przygody „Wybuch zarazy”.

### DODATKOWE NAGRODY ZA PRZYGODY

Pod koniec każdej przygody należącej do krótkiej kampanii każdy gracz otrzymuje 1 PD. Ten PD przyznaje się wszystkim bez względu na wynik przygody, jako dodatek do nagród opisanych w Księdze Przygód. Ponadto, jeśli przygodę wygrają bohaterowie, mogą zdecydować, że jeden z nich otrzyma losową kartę przedmiotu sklepowego. Natomiast gdy przygodę wygra mroczny władca, otrzymuje dodatkowo 1 PD.

Jeśli przygoda wymienia pośród nagród kartę reliktu, a strona (bohaterowie lub mroczny władca), która zwyciężyła, posiada już ten relikw, każdy gracz tej strony otrzymuje zamiast tego 1 PD. Jeżeli kartę reliktu posiada aktualnie strona przeciwna, zwycięzca odbiera ją przeciwnikowi i staje się jej nowym właścicielem.

## KSIĘGA PRZYGÓD

W tym rozszerzeniu znajduje się pięć nowych przygód do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*. Można włączyć je w dłuższą kampanię przy pomocy kart pogłosek (patrz „Pogłoski” na stronie 7) lub rozegrać jako krótką kampanię (patrz „Zasady krótkich kampanii” na stronie 9).

Ta Księga Przygód zorganizowana jest podobnie do Księgi Przygód z gry podstawowej. Gracze powinni przestrzegać normalnych zasad przygotowania przygody, znajdujących się w tamtej Księdze Przygód, uwzględniając zawarte tu wyjątki.

## ROZGRYWKA PODSTAWOWA I EPICKA

Każdą z zawartych w tej Księdze Przygód przygodę można rozegrać oddzielnie. W takim wypadku gracze powinni stosować się do zasad gry podstawowej lub rozgrywki epickiej, opisanych w instrukcji do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*.

Kiedy gracze rozgrywają przygodę z pogłosek poza kampanią, po prostu stosują wszystkie zasady instrukcji gry podstawowej. Jeśli gracze nie biorą udziału w kampanii, muszą zignorować część poświęconą nagrodom.

Jeżeli gracze korzystają z tego rozszerzenia podczas rozgrywki podstawowej lub epickiej, wykorzystują wszystkie zawarte w tej instrukcji zasady z wyjątkiem kart pogłosek. Z nowych bohaterów, potworów, sekretnych pomieszczeń, klas, przedmiotów i stanów należy korzystać zgodnie z zasadami zawartymi w tej instrukcji.



## OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Justin Kempainen z Adamem Sadlerem

Projekt *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*: Adam Sadler i Corey Konieczka z Danielem Lovatem Clarkiem

Producent: Jason Walden

Rozwój zawartości twórczej: Nathan I. Hajek

Redakcja i korekta: Adam Baker

Projekt graficzny: Dallas Mehlhoff

Zarządzanie projektem graficznym: Brian Schomburg

Główny kierownik artystyczny: Andrew Navaro

Okładka: Alex Aparin

Ilustracja kafelków planszy: Henning Ludvigsen

Pozostałe ilustracje: Alex Aparin, Yoann Boissonnet, David Griffith i Johannes Holm

Zarządzanie grafiką: Andy Christensen

Kierownictwo produkcji: Eric Knight

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Transdesign Marek Mydel

Wersja polska: Galakta 2013

Testerzy: Mike Anderson, Brad Andres, Nichole Arcand, Bret Bays, Jordan Bolton, Jonathan Bove, Christian Busch, Ashley Butcher, Daniel Lovat Clark, Michael Combellick, Marcel Cwertetschka, Jon DeGan, Scott DeGan, Ariel Dominelli, Andrew Hess, Colton Hoerner, Kate Kempainen, Josh Lewis, Scott Lewis, Clarissa Lockrey, Isabella Mattasits, David Mihai, Darren Nakamura, Aaron Neese, Matt Newman, Justin Overdorf, Alex Strohmeyer oraz Chad Valente.

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. *Descent: Wędrówki w mroku*, *Trzęsawiska trolli*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply oraz logo FFG są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem 651-639-1905. Zachowaj te informacje. Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy ze względu na drobne elementy. Faktyczne elementy mogą się różnić od zamieszczonych powyżej. Wyprodukowano w Chinach. TO NIE JEST ZABAWKA. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.

Odwiedź nas w sieci  
[WWW.GALAKTA.PL](http://WWW.GALAKTA.PL)





## OPISY POTWORÓW



**Czerwie zarazy:** Te straszliwe stwory miały rzekomo wyginąć wieki temu. Przenoszą wszelkie możliwe choroby, żywią się padliną i żyją na głęboko skażonych terenach. Fakt, że pojawiły się ponownie na Moczarach Valdari stanowi kolejną złą wróżbę dla królestwa.



**Harpie:** Te podobne do nietoperzy istoty przekształcono z pomocą magii, nadając im kształt szkaradnych kobiet. Dzikie, nieustraszone i zwierzęco sprytnie, polują zawsze w stadach. Mordują ofiary ze śmiertelną precyzją, by paść się na świeżym mięsie – swoim ulubionym pokarmie.

## OPISY POSTACI

### BOHATEROWIE

**Grisom Widzący:** Jeżeli ktoś twierdzi, że potrafi przewidywać przyszłość, naraża się na śmieszność – szczególnie pośród trzeźwo myślących przedstawicieli krasnoludzkiej nacji Dunwarrów. Grisom Widzący nie musiał korzystać ze swego nadzwyczajnego talentu, by to zrozumieć – dlatego przed laty opuścił górzystą ojczyznę. Od tamtej pory pomaga ludziom, często zanim sami zrozumieją, że pomoc jest im w ogóle potrzebna...

**Roganna z Cieni:** Wielu elfów Latarii doskonale radzi sobie wśród dzikich ostępów, ale nawet wśród swych pobratymców Roganna uchodziłaby za eksperta. Dziewczyna jest typem odludka – lepiej czuje się pośród lasów, łąk i bagien, niż pośród miejskiego zgłębku. Stąd większość życia spędziła z dala od ludzkich siedzib. Wysoko ceni swoją prywatność i unika kontaktów nawet z innymi elfami. W miarę, jak cywilizacja wdziera się na kolejne obszary, Roganna cofa się głębiej w puszczy, którą tak ukochała.



### POPLECZNIK

**Bol'Goreth:** Trolli nie uważa się za szczególnych miłośników wody, zatem odpowiedź na pytanie, co spowodowało tego tępego osiłka z górskich jaskiń na bezkresne bagna może okazać się szczególnie interesująca.

Sam Bol'Goreth do tej pory nie cieszył się szczególnie złą sławą – nie dokonał żadnych większych rabunków, nie plądrował wsi, nie pożerał żywego inwentarza, ani nic w tym stylu. Można powiedzieć, że nie robił nic, czego nie dopuściłby się każdy inny przedstawiciel jego rasy – wyróżniał się wyłącznie brutalnością i głupotą.

Nikt nie wie, czemu Bol'Goreth przybył na moczary i dlaczego nęka miejscowych. Czy to dowód budzącej się w małym mózdzku złośliwej inteligencji, czy też troll służy jakiemuś innemu, znacznie potężniejszemu wrogowi?

# DESCENT:

WĘDRÓWKI W MROKU

DRUGA EDYCJA

# QUEST VAULT™



INTERNETOWY GENERATOR DO TWORZENIA WŁASNYCH PRZYGÓD  
I DZIELENIA SIĘ NIMI Z PRZYJACIÓŁMI!  
(GENERATOR DOSTĘPNY WYŁĄCZNIE W WERSJI ANGIELSKIEJ POD ADRESEM)

[www.DescentQuestVault.com](http://www.DescentQuestVault.com)



# TRZĘSAWISKA TROLLI

TRZY ŁĘBY, JEDNA MYŚL

ŹRÓDŁO ZARAZY

KARMA DLA CZERWI

WYBUCH ZARAZY

OPUSTOSZAŁA WIEŚ

LEŚNA POLANA

