

DESCENT:

WĘDRÓWKI W MROKU

DRUGA EDYCJA

ERRATA I NAJCZĘŚCIEJ ŻADANE PYTANIA WERSJA 1.6

Ostatnia aktualizacja 8.07.2016

Niniejszy dokument zawiera erratę, objaśnienia zasad i odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dla gry *Descent: Wędrówki w Mroku Druga Edycja* i rozszerzeń. **Zmiany w stosunku do poprzedniej wersji zaznaczono na czerwono.**

ERRATA

W tej części znajdują się objaśnienia oraz errata do gry *Descent: Wędrówki w Mroku Druga Edycja*.

KSIĘGA PRZYGÓD

Strona 6, „Zamek Daerion”, Specjalne zasady: wartość Życia Mieszkańca powinna wynosić 8 zamiast 6.

Strona 7, „Zamek Daerion”: Przygotowanie do gry: Akapit powinien brzmieć: Po zakończeniu pierwszej tury ostatniego bohatera, mieszkańców Daerion, którzy przeżyli pierwsze spotkanie, należy umieścić na kafelku wejścia albo na najbliższym wolnym polu.

Strona 7, „Zamek Daerion”, Specjalne zasady: Należy dodać: „Po wykonaniu testu w celu zebrania obrońców, Sir Palamon może wykonać jedną akcję ruchu.”

Dodatkowo, brązowa kość obrony w puli Obrony Sir Palamona powinna być szarą kością obrony, a jego Szybkość powinna wynosić 4 zamiast 0.

Strona 9, „Los Kardynała”, Zasady specjalne: Zdanie: „Kiedy bohater zakończy swoją turę na polu sąsiadującym z kardynałem” powinno brzmieć „Kiedy bohater po raz pierwszy otwiera drzwi do biblioteki”.

Strona 10, „Bał przebierańców”, Zwycięstwo: Należy zmienić trzecią liniijkę na: „Bohaterowie rzucają kością (zależnie od liczby bohaterów biorących udział w grze), aby określić, czy Lord Theodir znajduje się pośród gości, których uratowali. Należy rzucić brązową kością obrony w grze na dwóch bohaterów, szarą kością obrony w grze na trzech bohaterów lub czarną kością obrony w grze na czterech bohaterów. Jeśli bohaterowie nie uratowali przynajmniej jednego gościa, nie ratują Lorda Theodira bez względu na wynik rzutu”.

Strona 40, „Człowiek, który chciał być królem”: Splig powinien rozpoczynać przygodę na sąsiednim polu, po drugiej stronie drzwi.

INSTRUKCJA

Strona 16, Duże potwory: Należy dodać: „Podczas przerywania ruchu dużego potwora w celu wykonania akcji, mroczny władca musi mieć możliwość zadeklarowania akcji którą wykona ten potwór, **przed** umieszczeniem jego figurki na planszy.”

Strona 18, „Czeluść”: Ten fragment powinien brzmieć: „Pola czeluści zostały otoczone zieloną ramką. Jeśli figurka wejdzie na pole czeluści, wpadnie w czeluść, otrzymuje 2 obrażenia i zakończy swoją akcję ruchu. Figurka na polu czeluści nie może wydawać punktów ruchu. Inne efekty w grze, które poruszają figurkę o określoną liczbę pól lub umieszczają

figurkę na innym polu bez konieczności wydawania punktów ruchu, mogą być użyte do opuszczenia pola czeluści. Dla figurki w czeluści tylko figurki znajdujące się na sąsiednich polach znajdują się w polu widzenia i odwrotnie – figurka w czeluści znajduje się w polu widzenia jedynie figurek na sąsiednich polach. Figurka w czeluści może wykonać tylko jedną, specjalną akcję – wydostać się z czeluści. Kiedy gracz wykorzysta jedną akcję, aby wydostać się z czeluści, umieszcza swoją figurkę na wybranym wolnym sąsiednim polu. Figurki nie mogą przeskakiwać pola czeluści. Pola czeluści wpływają na duże potwory tylko, jeśli zakończą one tam swój ruch, a jednym polami, które będą zajmować, będą pola czeluści”.

Strona 19, „Gra dwuosobowa”: Do tego fragmentu należy dodać: „W grze dwuosobowej bohaterowie otrzymują dodatkową przewagę. Raz w swojej turze każdy bohater może wykonać jeden atak, który nie wymaga akcji. Ten atak nie może wynikać z akcji specjalnej obejmującej atak (takiej jak w wypadku karty «Szał» lub «Wybuchający run») – musi to być zwykła akcja ataku. Ten atak może być wykonany wyłącznie podczas kroku «Wykonanie akcji» w turze danego bohatera, przed lub po którejkolwiek z jego akcji.

Jeśli bohater nie wykonał lub nie mógł wykonać darmowego ataku podczas swojej tury, pod koniec swojej tury ten bohater może zamiast tego wyleczyć 2 ♥”.

Strony 20 i 24, „Faza kampanii”: Krok „Zakup nowego ekwipunku” powinien być rozpatrywany przed krokiem „Wydawanie punktów doświadczenia”. Oznacza to, że „Zakup nowego ekwipunku” stanowi krok 4., natomiast „Wydawanie punktów doświadczenia” krok 5. fazy kampanii.

Strona 21, „Zakup nowego ekwipunku”, trzeci ustęp: Drugie zdanie tego fragmentu powinno brzmieć: „Gracze tasują karty przedmiotów sklepowych, a potem odkrywają pięć kart przedmiotów sklepowych”.

Strona 22, kroki przejścia do „Aktu II”: Te kroki powinny brzmieć następująco:

1. Należy wykonać kroki 1-3 fazy kampanii opisane na stronie 20.
2. Zamiast wykonywać normalny krok zakupów, bohaterowie mogą teraz kupić dowolne karty przedmiotów sklepowych aktu I. Należy odkryć wszystkie pozostałe karty przedmiotów sklepowych aktu I – bohaterowie mogą kupić dowolną liczbę z nich.
3. Wszystkie niezakupione karty przedmiotów sklepowych aktu I, karty potworów aktu I oraz karty popleczników aktu I należy odłożyć do pudełka. Z pudełka należy wyjąć karty przedmiotów sklepowych aktu II, karty potworów aktu II i karty popleczników aktu II. Od tej chwili wszystkie potwory i poplecznicy korzystają z cech aktu II. Karty przedmiotów sklepowych aktu I znajdujące się w posiadaniu

graczy pozostają bez zmian. Wszystkie karty przedmiotów sklepowych aktu I sprzedane przez bohaterów podczas aktu II należy odkładać do pudełka.

4. Należy do końca rozpatrzyć fazę kampanii poprzez wykonanie kroków 5-8 fazy kampanii opisanych na stronie 20.

ARKUSZE BOHATERÓW

Grisban Spragniony: Zdolność bohatera powinna brzmieć: „Za każdym razem, kiedy wykonujesz akcję odpoczynku, możesz natychmiast odrzucić jedną ze swoich kart stanu”.

KARTY KLASY

Nekromanta, „Wskrzeszenie zmarłych”: Tekst karty powinien brzmieć: „Umieść żeton Ożywienia na sąsiadującym z Tobą pustym polu”.

Nekromanta, „Przedśmiertny rozkaz”: Tekst karty powinien brzmieć: „Kiedy ty albo twój Ożywienie rozpatrzyć atak, wyczerp tę kartę i wybierz potwora pokonanego w wyniku tego ataku, aby wykonać test . Jeśli test zakończył się porażką, leczysz 1 . Jeśli test zakończył się sukcesem, wykonaj następujące czynności w podanej kolejności: umieść tego potwora z powrotem na planszy, porusz go maksymalnie o tyle pól, ile wynosi jego szybkość, wykonaj nim 1 atak, a następnie usuń go z planszy”.

Rycerz, „Warta”: Tekst karty powinien brzmieć: „Kiedy potwór przesunie się na sąsiadujące z tobą puste pole, wyczerp tę kartę, aby przerwać jego aktywację i wykonać atak bronią wręcz. Jeśli w wyniku tego ataku potwór nie został pokonany, po jego zakończeniu może kontynuować swoją aktywację”.

Mówiący-do-duchów, „Duchy przodków”: Tekst karty powinien brzmieć: „Kiedy jeden lub więcej potworów otrzymuje  w wyniku jednej z twoich umiejętności klasowych, wyczerp tę kartę. Każdy z tych potworów zostaje zatruty. Kiedy jeden lub więcej bohaterów leczysz  lub  w wyniku jednej z twoich umiejętności klasowych, wyczerp tę kartę. Każdy z tych bohaterów leczysz 1  i 1 .

Pogranicznik, „Strzał w biegu”: Tekst karty powinien brzmieć: „Za każdym razem, kiedy wykonujesz atak łukiem, możesz poruszyć się maksymalnie o 2 pola przed wskazaniem celu ataku lub po rozpatrzeniu tego ataku. Jeśli używasz ciężkiego pancerza, możesz się poruszyć tylko o 1 pole”.

KARTY MROCNego WŁADCY

„Przeklęty rytuał”: Tekst karty powinien brzmieć: „Zagraj tę kartę na początku swojej tury. Wybierz jedną ze swoich grup potworów i dobierz tyle kart mrocznego władcy, ile figurek potworów z tej grupy znajduje się na planszy. Zatrzymaj 2 karty i odrzuć resztę. Podczas tej tury każdy z potworów z tej grupy wykona jedną akcję mniej.”

„Żądza krwi”: Tekst karty powinien brzmieć: „Zagraj tę kartę, kiedy jakiś bohater zostaje pokonany. Dobierz 2 karty mrocznego władcy. Do tych kart nie wlicza się normalnej karty mrocznego władcy, którą dobierasz po pokonaniu bohatera.”

„Wsparcie”: Tekst karty powinien brzmieć: „Zagraj tę kartę na końcu swojej tury i wybierz potężnego potwora na planszy. Umieść tyle figurek pomniejszych potworów z tej grupy potworów, ile wynosi limit wielkości tej grupy. Te potwory można umieścić na dowolnym pustym polu, ale bliżej niż w promieniu 3 pól od jakiegokolwiek bohatera”.

KARTY POTWORÓW

Żywiolak, Akt I i II – Zdolność Powietrza powinna brzmieć: „Do początku twojej następnej tury żywiolak może zostać obrany za cel ataków tylko przez figurki z nim sąsiadujące”.

KARTY AKTYWACJI

Tura mrocznego władcy. Podsumowanie, „1. Początek tury”: Fragment powinien brzmieć:

I. Wylosowanie 1 karty mrocznego władcy i rozpatrzenie zdolności „na początku twojej tury”.

II. Odświeżenie kart.

ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

W tej sekcji znajdują się odpowiedzi na pytania do zasad gry *Descent: Wędrówki w mroku. Druga edycja*.

ZASADY OGÓLNE

P: Czy gracze prowadzący bohaterów muszą uzgodnić kolejność wykonywania swoich tur zanim poruszy się pierwszy z bohaterów?

O: Gracze prowadzący bohaterów nie muszą ustalać kolejności na początku rundy. Muszą jedynie zdecydować, który z nich rozegra swoją turę jako pierwszy. Po zakończeniu tury każdego z graczy mogą wspólnie zdecydować, kto będzie rozgrywał turę jako następny.

P: Czy w wariantcie Rozgrywki Epickiej bohaterowie mogą odsprzedawać swój początkowy ekwipunek w cenie 25 sztuk złota za przedmiot, tak jak podczas rozgrywania Kampanii?

O: Tak, gracze prowadzący bohaterów mogą odsprzedać swój początkowy ekwipunek przed rozpoczęciem rozgrywki. Każdy przedmiot można sprzedać za 25 sztuk złota.

P: Kiedy dokładnie można użyć kart z tekstem „podczas swojej tury”?

O: Każda zdolność, której można użyć „podczas swojej tury” może być wykorzystana tylko podczas fazy Wykonywania akcji w turze bohatera w przypadku bohaterów oraz w kroku aktywowania potworów w przypadku mrocznego władcy. Bohater nie może użyć takiej zdolności na początku ani na końcu swojej tury.

P: Które zdolności wpływają na „figurki traktowane jak figurki bohaterów”?

O: Zdolności bohaterów, zdolności potworów, ataki potworów oraz karty mrocznego władcy, które mogą wskazać jako cel bohatera, mogą również wskazać jako cel figurkę, która jest traktowana jak figurka bohatera. Figurki traktowane jak figurki bohaterów mogą otrzymywać stany i ma na nie wpływ teren. Nic innego nie wpływa na figurki traktowane jak figurki bohaterów, chyba że jasno to zaznaczono (np. w tekście zasad przygody czy w tekście karty wiatku).



POLE WIDZENIA I SĄSIEDNIE POLA

P: Jeśli podczas sprawdzania pola widzenia obierzemy za cel pole zajęte przez figurkę i wytyczana linia przechodzi przez róg tego pola, to czy znajdująca się na nim figurka blokuje pole widzenia?

O: Tak, jeśli wytyczana linia przechodzi przez jakiegokolwiek zablokowane pole (takie, na którym znajduje się figurka lub przeszkoda), obrane pole nie znajduje się w polu widzenia. Odnosi się to także do pola wybranego za cel.

P: Czy pola oddzielone od siebie ścianą (krawędzią kafelka planszy) sąsiadują ze sobą?

O: Nie, pola oddzielone od siebie ścianą (krawędzią kafelka planszy) nie sąsiadują ze sobą, nie można również wytyczyć między nimi linii pola widzenia. Pomimo tego, że pola współdzielą ze sobą róg, ściana blokuje zarówno ruch jak i pole widzenia między nimi.

P: Czy podczas liczenia pól zasięgu na potrzeby zdolności, takich jak „Chciwość” Złodzieja, inne figurki i drzwi blokują zasięg?

O: W takim wypadku, licząc pola należy zignorować wszystkie figurki. W wypadku gdy zdolność nie wymaga aby cel znajdował się w polu widzenia, aby zdolność zadziałała, figurka musi jedynie znajdować się w zasięgu. Drzwi blokują zasięg, w związku z czym Złodziej nie może wykorzystać zdolności „Chciwość” przez drzwi, ponieważ nie jest w stanie liczyć pól zasięgu.

P: Czy pustą przestrzeń pomiędzy fragmentami mapy (obszary gdzie nie ma kafelków planszy) uznaje się za zablokowane pola na potrzeby zasad takich jak pole widzenia?

O: Przestrzeń poza kafelkami planszy nie zawiera żadnych pól, ponieważ nie jest to przestrzeń planszy. Dodatkowo, czarne ramki na krawędziach kafelków planszy reprezentują nieprzekraczalne ściany, które blokują pole widzenia, ruch oraz zasięg podczas liczenia pól.

POTWORY

P: Czy zdolność „Nieuchwytny” wpływa na ataki wręcz?

O: Tak. Chociaż zwykle ataki wręcz nie wymagają sprawdzania zasięgu, zdolność „Nieuchwytny” dodaje ten wymóg. Podczas wykonywania ataku wręcz, którego celem jest figurka ze zdolnością „Nieuchwytny”, należy dodać 3 zasięgu do normalnie wymaganego zasięgu 0. Podczas wykonywania ataku wręcz z pola, które nie jest sąsiadujące (na przykład wykonując atak dzięki zdolności „Atak dalekosiężny”), wymagany zasięg wynosi 0 plus 3 za zdolność „Nieuchwytny”.

KARTY KLAS

P: Czy rycerz może użyć „Natarcia” aby się poruszyć, nie wykonując ataku?

O: Tak.

P: Czy użycie „Leczniczej modlitwy” Apostoła wymaga wykorzystania akcji?

O: Nie. Zdolności i umiejętności wymagające użycia akcji są oznaczone symbolem ➡.

STANY

P: Czy pozbycie się stanu „Ogłuszenia” wymaga poświęcenia całej tury figurki?

O: Nie, „Ogłuszenie” zmusza jedynie do wykorzystania pierwszej akcji figurki w celu pozbycia się karty lub żetonu stanu. Po tym jak karta lub żeton „Ogłuszenia” został odrzucony figurka może wykonać drugą akcję. Jeśli figurka została ogłuszona podczas wykonywania swojej pierwszej akcji, musi wykorzystać drugą akcję aby pozbyć się karty lub żetonu „Ogłuszenia”.

P: Co się dzieje jeśli figurka zostaje „Unieruchomiona” podczas wykonywania ruchu?

O: Ruch tej figurki natychmiast się kończy, a jej punkty ruchu są redukowane do 0.

P: Czy, będąc „Unieruchomiona”, figurka może używać umiejętności i zdolności które pozwalają jej się poruszać i nie są powiązane z akcją ruchu?

O: Tak. Umiejętności i zdolności, które nie odnoszą się do akcji ruchu, mogą być używane kiedy figurka jest „Unieruchomiona”. Wliczają się w to umiejętności i zdolności, które usuwają figurkę z planszy i pozwalają ją umieścić na innym polu, takie które pozwalają poruszyć się o liczbę pól zgodną z wartością Szybkości oraz takie, w wyniku których figurka otrzymuje punkty ruchu.

P: Czy jeśli w wyniku ataku, który wykorzystuje atak obszarowy, figurki znajdują się pod wpływem jakiegoś stanu, to czy wszystkie zaatakowane figurki otrzymają ten stan?

O: Tak, ale każda z atakowanych figurek musi otrzymać przynajmniej jedno ♥ (po swoim rzucie obrony) aby otrzymać ten stan.

RUCH

P: Czy figurka może przerwać swoją akcję ruchu aby wykonać drugą akcję ruchu oraz, jeśli jest to możliwe, jak rozróżnia się pola przez które poruszyła się figurka podczas pierwszej i drugiej akcji ruchu (i co się dzieje kiedy karta każe „natychmiast zakończyć swój ruch”)? Jak gracze rozróżniają pola które figurka przebyła za pomocą akcji ruchu i te które przebyła otrzymując punkty zmęczenia?

O: Kiedy figurka wykonuje akcję ruchu, otrzymuje liczbę punktów ruchu równą jej szybkości. Figurka może przerwać swoją akcję ruchu aby wykonać kolejną akcję ruchu, która daje jej dodatkowe punkty ruchu. Nie ma potrzeby rozróżniania tych dwóch akcji ruchu, ponieważ obie są takimi samymi akcjami. Jeśli karta nakazuje zakończyć akcję ruchu, a figurka wykonywała dwie akcje ruchu, obie akcje się kończą, a figurka traci wszystkie niewykorzystane punkty ruchu. Jednakże, jeśli gracz prowadzący bohatera chce otrzymać punkty zmęczenia aby otrzymać punkty ruchu podczas wykonywania akcji ruchu, musi zadeklarować kiedy dokładnie otrzyma zmęczenie i na których polach zamierza wykorzystać zdobyte w ten sposób dodatkowe punkty ruchu.

P: Jeśli figurka przerywa akcję ruchu aby wykonać inną akcję, to czy musi znajdować się na pustym polu?

O: Tak, figurka musi znajdować się na pustym polu aby zakończyć lub przerwać swój ruch.

P: Jeśli jakaś zdolność pozwala zdobyć figurce punkty ruchu podczas tury innego gracza, kiedy mogą one zostać wykorzystane?

O: Jakiegokolwiek punkty ruchu zdobyte podczas tury innego gracza, na przykład zdobyte przez Pogranicznika w wyniku użycia „Pierwszego uderzenia” i „Strzału w biegu” podczas tury Mrocznego Władcy, muszą zostać natychmiast wykorzystane. Jeśli nie zostaną wykorzystane do momentu kiedy aktywny gracz będzie kontynuował swoją turę, wszystkie zdobyte w ten sposób punkty ruchu przepadają.

P: Kiedy duży potwór „rośnie” na pola zawierające lawę to czy otrzymuje obrażenia?

O: Nie. Figurka otrzymuje obrażenia jedynie kiedy wchodzi na pole zawierające lawę. Kiedy duży potwór kończy swój ruch uznaje się, że wszedł tylko na jedno pole – to na którym zakończył ruch.

NIEPRZYTOMNI BOHATEROWIE

P: Co się dzieje w przypadku kiedy bohater zostaje pokonany podczas swojej tury?

O: Jeśli bohater zostaje pokonany podczas swojej tury, jego tura natychmiast się kończy.

P: Czy nieprzytomny bohater może wykonać jakąś akcję po podniesieniu się w swojej turze?

O: Po wykonaniu akcji poniesienia się, tura bohatera natychmiast się kończy. Oznacza to, że nie może on otrzymać punktów zmęczenia w zamian za punkty ruchu, ani używać żadnych zdolności.

P: Jeśli bohater jest nieprzytomny to czy podczas swojej tury musi się podnieść?

O: Bohater nie musi wykonywać żadnych akcji w swojej turze – może pozostać nieprzytomny nie wykonując żadnych akcji. W takim wypadku jego tura się kończy.

CHOWAŃCE

P: Czy bohater może aktywować swojego chowańca kiedy jest nieprzytomny?

O: Tak, chowaniec może być aktywowany, ale zanim bohater wykona akcję podniesienia się (ponieważ podniesienie się natychmiast kończy turę bohatera).

P: Czy nie będące atakami zdolności potworów mogą działać na chowańce które traktuje się jak figurki?

O: Tak, każda zdolność bohatera, potwora lub karta Mrocznego Władcy która wybiera za cel bohatera, może również wybrać za cel Chowańca, którego traktuje się jak figurkę. Specjalne zasady przygód odnoszące się do bohaterów nie mają zastosowania do chowańców traktowanych jak figurki, chyba że jest to wyraźnie zaznaczone w opisie przygody.

P: Jeśli Nekromanta zostaje pokonany, to czy jego Ożywieniec również jest pokonany i należy usunąć go z planszy?

O: Nie. Ożywieniec nie zostaje pokonany razem z Nekromantą. Jeśli nie jest to w żaden sposób zaznaczone inaczej, chowańce traktowane jak figurki zostają pokonane jedynie, kiedy otrzymają liczbę obrażeń równą lub wyższą ich wartości Życia.



P: Czy Nekromanta może aktywować swojego Ożywienia na początku swojej tury, dobrowolnie go zniszczyć, a następnie wykorzystać akcję do stworzenia nowego Ożywienia i aktywować go na końcu swojej tury?

O: Nie, chowaniec może być aktywowany tylko raz na turę. Nawet jeśli Ożywieniec został usunięty z gry i ponownie przywołany jest to cały czas ten sam chowaniec.

P: Co się dzieje kiedy chowaniec traktowany jak figurka otrzymuje punkty zmęczenia?

O: Podobnie jak w przypadku potworów, jeśli chowaniec ma otrzymać jakąkolwiek liczbę punktów zmęczenia, zamiast nich otrzymuje taką samą liczbę obrażeń.

P: Czy bohater może wydać wzmocnienie wyrzucone podczas ataku chowańca aby wyleczyć 1 punkt zmęczenia?

O: Nie.

P: Czy Wdowa Tarha może użyć swojej zdolności bohatera podczas ataku wykonywanego przez jej Ożywienia?

O: Nie, zdolność bohatera Wdowy Tarha działa tylko dla jej rzutów kością.

P: Ile obrażeń (o ile w ogóle) otrzymuje Ożywieniec w wyniku działania karty Mrocznego Władcy „Wybuchowe Runy”?

O: Chowaniec nie otrzymuje żadnych obrażeń. Test umiejętności Ożywienia automatycznie kończy się porażką, ale ponieważ nie było żadnego wyniku rzutu kośćmi „Wybuchowe Runy” nie zadają chowańcowi żadnych obrażeń.

P: Czy kiedy pierwsze spotkanie się kończy, a Ożywieniec znajduje się na planszy, to czy zaczyna na kolejne spotkanie na planszy czy też należy ponownie go przywołać?

O: Ożywieniec nigdy nie rozpoczyna spotkania na planszy.

POTWORY

P: Czy linia wytyczana podczas używania zdolności „ognisty oddech” musi być prosta?

O: Nie, linia może być wytyczona w dowolnym kierunku i może zmieniać kierunek.

P: Kiedy duży potwór przerywa ruch aby wykonać akcję, to czy wszystkie pola na których zatrzymuje się figurka muszą być puste?

O: Tak. Duży potwór nie może przerwać ruchu, jeśli nie ma możliwości ustawienia figurki na planszy na nie zajętych polach.

P: Czy reliktem „Run Cienia” obróconym na stronę Mrocznego Władcy może się posługiwać tylko Baron Zachareth?

O: Tak, Baron Zachareth jest jedynym poplecznikiem który może się posługiwać „Runem Cienia”.

P: Czy zombie mogą być wybrane jako cel karty „Zryw”?

O: Tak, zombie może wykonać dwie akcje ruchu po tym jak została na niego zagrana karta „Zryw”.

P: Czy jeśli Mroczny Władca umożliwia potworowi wykonanie dodatkowego ataku (poza dwiema normalnymi akcjami), to czy w ten sposób potwór może wykonać dwa ataki w tej samej turze?

O: Tak. Zagranie karty „Furia” na potwora pozwala mu na wykonanie dwóch akcji ataku podczas jego aktywacji.

P: Jeśli bohater sąsiaduje z potężnym Jaskiniowym Pajakiem i otrzymał już punkty zmęczenia w liczbie równej jego wytrzymałości, to czy może otrzymać obrażenie zamiast punktu zmęczenia aby opłacić koszt zdolności „Sieć” Jaskiniowego Pajaka?

O: Tak, bohater otrzyma jedno obrażenie jeśli poruszy się z obecnie zajmowanego miejsca.

KARTY MROCNego WŁADCY

P: Czy karta „Słowo Cierpienia” powoduje, że bohater otrzymuje 1 punkt zmęczenia za każde otrzymane obrażenie?

O: Nie, „Słowo Cierpienia” powoduje, że za każdym razem kiedy bohater otrzymuje obrażenia dodatkowo otrzymuje 1 punkt zmęczenia. Na przykład, jeśli bohater otrzymałby 3 obrażenia, dodatkowo otrzymałby 1 punkt zmęczenia.

P: Jeśli bohater otrzymał punkty zmęczenia w liczbie równej jego wytrzymałości i staje się celem „Słowa Cierpienia”, to czy obrażenia otrzymane w wyniku działania karty spowodują że jej efekt zadziała po raz kolejny?

O: Nie.

P: Czy bohater może otrzymać punkt zmęczenia i otrzymać punkt ruchu aby uniknąć ogłuszenia w wyniku działania karty „Wilczy Dół”?

O: Nie. Działanie „Wilczego Dołu” rozpatruje się natychmiast.

P: Czy „Furia” może zostać użyta do wykonania akcji, których częścią jest atak, takich jak zdolność „Ogień” żywiołaka?

O: Nie. „Furia” zapewnia potworowi jeden zwykły atak i nie może być wykorzystana do użycia innych zdolności.

KSIĘGA PRZYGÓD

P: Czy jeśli w spotkaniu drugim przygody „Gruby Goblin” bohaterom uda się zabić wszystkie gobliny, zanim Splig odnajdzie Fredericka, to czy oznacza to automatyczne zwycięstwo bohaterów? Czy Splig może przenosić/przesłuchiwać pozostałych więźniów?

O: W spotkaniu drugim przygody „Gruby Goblin” Splig może przenosić więźniów tak jak gobliniscy łucznicy. Jednakże, aby przesłuchać więźnia, Splig musi znajdować się w sali tortur.

P: Czy przygoda „Bal Maskowy” kończy się kiedy tylko kultyści pozostali nie zdemaskowani? Jeśli tak, czy liczą się oni jako goście na potrzeby zakończenia spotkania?

O: Nie, spotkanie nie może się zakończyć dopóki wszyscy goście nie zostaną zdemaskowani. Po tym jak wszyscy goście zostaną zdemaskowani, i nie ma wśród nich gości ani potworów, spotkanie dobiega końca.

P: Kiedy w przygodzie „Skarbiec Cienia” Baron Zachareth zostaje pokonany i umieszczony na kafelku wejścia, to czy powraca do gry z pełną liczbą punktów życia?

O: Tak, Baron Zachareth jest całkowicie leczony i umieszczany na kafelku wejścia.

P: Co się dzieje jeśli w spotkaniu I „Rytuału cieni” Lord Merrick Farrow zostaje pokonany ale bohaterowie nie zadali mu przynajmniej jednego ♥, na przykład poprzez zagranie przez mrocznego władcę „Szału krwi”?

O: Bohaterowie wygrywają to spotkanie.

P: Co się dzieje z warunkiem zwycięstwa mrocznego władcy w spotkaniu I „Śmierci na skrzydłach” jeśli gracze dołączyli do gry rozszerzenie zawierające dodatkowe znaczniki celów?

O: Należy zignorować znaczniki celów z rozszerzeń. Jeśli wszystkie 10 znaczników celów z gry podstawowej znajdzie się na planszy, mroczny władca wygrywa spotkanie.



LEGOWISKO JASZCZURA

Poniższa część zawiera erratę i odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dla rozszerzenia *Legowisko Jaszczura*.

ERRATA

W tej sekcji znajdują się oficjalne wyjaśnienia i errata dla rozszerzenia *Legowisko Jaszczura*.

INSTRUKCJA

Strona 5, „Badanie sekretnego pomieszczenia”: Należy dodać „Bohater nie może ZBADAĆ sekretnego pomieszczenia jeżeli w grze znajduje się karta sekretnego pomieszczenia”.

Strona 7, „Karty przygód konkretnych aktów”: Ten fragment powinien brzmieć: „Zagrywanie niektórych kart pogłosek jest ograniczone do konkretnych aktów. Oznaczono to symbolem aktu w lewym górnym rogu karty pogłoski. Mroczny władca może zagrywać karty pogłosek wyłącznie podczas tego aktu, który odpowiada symbolowi aktu z danej karty pogłoski.

Na początku aktu II mroczny władca musi odrzucić ze swojej ręki wszystkie karty pogłosek, które są ograniczone do aktu I. Należy również odrzucić wszystkie znajdujące się w grze karty pogłosek, które są ograniczone do aktu I. Mroczny władca nie losuje dodatkowych kart pogłosek, aby zastąpić odrzucone w ten sposób karty pogłosek.”

Strona 23, „Gniew Żywiołów”, specjalne zasady: Trzeci akapit powinien brzmieć: „Splig lub gobliniński łucznik sąsiadujący z polem zawierającym znacznik celu mogą wykonać akcję aby go odkryć. Jeśli jest czerwony, należy go odrzucić. Jeżeli jest niebieski, umieszcza się go na podstawce figurki, by oznaczyć, że go niesie”.

KARTY SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Skrytka: Tekst karty powinien brzmieć: „Następnie odrzuć tę kartę sekretnego pomieszczenia i żeton wejścia do sekretnego pomieszczenia”.



ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

W tej sekcji znajdują się odpowiedzi na pytania do zasad rozszerzenia *Legowisko Jaszczura*.

ZASADY OGÓLNE

P: Jeśli karta pogłoski *Aktu I* z dostępną przygodą jest w grze, to czy bohaterowie i mroczny władca są zmuszeni do jej rozegrania przez rozegranie *Interludium*?

O: Nie, ale ta przygoda nie będzie dostępna po tym jak ukończone zostanie *Interludium*.

KARTY KLAS

P: Czy pokonany bohater odrzuca żeton odwagi ze swojego arkusza bohatera?

O: Nie.

KARTY POTWORÓW

P: Jak zdolność *Smoczych strażników* „*Postrach słabych*” wpływa na figurki, które traktuje się jak bohaterów, ale nie mające wartości atrybutów, takie jak chowaniec?

O: Zdolność nie ma wpływu na te figurki.

KSIĘGA PRZYGÓD

P: Czy w spotkaniu II „*Uzbrojonych po zęby*” podczas każdej rundy każdy ze smoczych strażników może wykonać akcję specjalną aby uzbroić żołnierzy?

O: Tak.

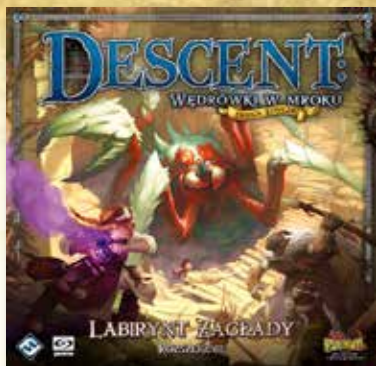


LABIRYNT ZAGŁADY

Poniższa część zawiera errata i odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dla rozszerzenia *Labirynt Zagłady*.

ERRATA

W tej sekcji znajdują się oficjalne wyjaśnienia i errata dla rozszerzenia *Labirynt Zagłady*.



INSTRUKCJA

Strona 4, „Żetony mikstur”: Należy dodać: „Sojusznicy oraz chowańce traktowani jak figurki bohaterów również mogą otrzymywać żetony mikstur. Za każdym razem, kiedy sojusznik lub chowańce otrzymuje żeton mikstury, należy umieścić go na jego karcie. Sojusznicy i chowańce traktowani jak figurki bohaterów mogą odrzucać żetony mikstur, aby leczyć obrażenia tak jak bohaterowie. Sojusznicy i chowańce traktowani jak figurki bohaterów odrzucają wszystkie żetony mikstur, kiedy zostaną pokonani, kiedy zostają przyzwani oraz po zakończeniu każdego spotkania”.

KSIĘGA PRZYGÓD

Strona 16, „We mgłę”, Specjalne zasady, drugi ustęp: „Jeśli zaginiony bohater lub sojusznik ma w polu widzenia płomyk albo jest w promieniu 3 pól od bohatera lub sojusznika, który ma w polu widzenia płomyk, ten zaginiony bohater lub sojusznik przestaje być zaginiony”.

Strona 25, „Powrót z zaświatów”, Specjalne zasady, pierwszy ustęp: Należy dodać: „Figurki nie mogą usuwać chaszczy na normalnych zasadach”.

Strona 28, „Sława i bogactwo”, Zwycięstwo, pierwsze zdanie: Ten fragment powinien brzmieć: „Jeśli bohater niosący więźnia opuści planszę poprzez wyjście, przeczytaj na głos poniższy ustęp:...”.

Strona 29, „Sława i bogactwo”, Ukryte przejście: Należy dodać: „Drzwi nie mogą zostać otwarte ani zamknięte w normalny sposób”.

Strona 31, „Serce natury”, Splugawiona ziemia: powinno być „Jeżeli potwór posiadający właściwość przekłety przebywa w dzikim ogrodzie, może wykonać akcję i się poświęcić”.

Strona 32, „Pogrzebać prawdę”, Specjalne zasady, Łańcuch, pierwsze zdanie drugiego ustępu: Ten fragment powinien brzmieć: „Ogniwa łańcucha nie blokują pola widzenia. Za każdym razem, kiedy jakaś figurka poza Spligiem wchodzi na pole zawierające ogniwo łańcucha, tura tej figurki natychmiast dobiega końca”.

Strona 33, „Pogrzebać prawdę”, Specjalne zasady, ostatnie zdanie trzeciego ustępu: Ten fragment powinien brzmieć: „Dopóki Splig jest kontrolowany przez bohatera, może w dowolnej chwili opuścić planszę poprzez wyjście. Dopóki Splig jest kontrolowany przez mrocznego władcę, może opuścić planszę poprzez wyjście, jeśli ma na swojej karcie poplecznika 3 znaczniki celu”.

Strona 33, „Pogrzebać prawdę”, Specjalne zasady: Dodaj „Kiedy znajduje się pod kontrolą mrocznego władcy, Splig nie może otrzymać ♥ ani zostać pokonany”.

Strona 34, „Źródło wiedzy”, Opętanie sojuszników: Należy dodać „Mroczny władca nie może opętać sojusznika, który został oczyszczony”.

Strona 36, „Języczek u wagi”, Specjalne zasady: Zdanie powinno brzmieć: „Jeśli bohater nie niesie znacznika celu, i sąsiaduje z odkrytym znacznikiem celu może wykonać akcję, aby go podnieść”.

Strona 36, „Języczek u wagi”, Specjalne zasady: Ten fragment powinien brzmieć: „Bohater sąsiadujący z odkrytym znacznikiem celu może wykonać akcję, aby go podnieść. Każdy bohater może nieść tylko 1 odważnik jednocześnie. Postać niosąca odważnik może...”.

Strona 36, „Języczek u wagi”, Wsparcie, ostatnie zdanie trzeciego ustępu: Ten fragment powinien brzmieć: „Mroczny władca może wprowadzić do 2 potworów na turę (przestrzegając limitów wielkości grup)”.

Strona 38, „W sieci pająka”, Specjalne zasady: Zdanie powinno brzmieć: „Jeśli na karcie Ariady znajduje się przynajmniej jeden żeton zmęczenia, nie może się ona poruszyć, zostać poruszona ani nie można jej aktywować”.

Strona 44, „Promyk nadziei”, Potwory: powinno być „Ariada. Lord Merrick Farrow. Splig. Selenia lub Raythen. Zombie. 4 otwarte grupy.”

Strona 44, „Promyk nadziei”, Przygotowanie do gry: Zdanie powinno brzmieć: „Należy wziąć 1 czerwony, 1 niebieski, 1 zielony i 1 biały znacznik celu. Należy umieścić 1 odkryty znacznik celu na każdej karcie otwartej grupy potworów”.

Strona 44, „Promyk nadziei”, Magiczne zabezpieczenia: Zdanie powinno brzmieć: „Pod koniec każdej tury Mrocznego władcy, jeśli na mapie nie ma znaczników celów, należy umieścić 1 żeton zmęczenia na obszarze gry Mrocznego władcy”.

KARTY KLAS

Aptekarz, „Silne lekarstwa”: Tekst karty powinien brzmieć: „Kiedy bohater odrzuca żeton mikstury ze swojego arkusza bohatera, może dodatkowo rzucić 1 zieloną kością mocy, aby zwiększyć liczbę jakichkolwiek leczonych ♥ o liczbę wyrzuconych w tym rzucie ♠ (nawet jeśli ta karta jest wyczerpana). Możesz wyczerpać tę kartę, aby ocucić

sąsiadującego bohatera bez zużywania akcji”.

ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

W tej sekcji znajdują się odpowiedzi na pytania do zasad rozszerzenia *Labirynt Zagłady*.

ZASADY OGÓLNE

P: Co się dzieje, jeśli bohater z żetonem słonecznego kamienia zostaje pokonany, a żeton nie zostanie podniesiony przed końcem spotkania?

O: Słoneczny kamień wraca do tego bohatera.

P: Jeśli bohater wydostaje się z czeluści, to czy jego figurkę można umieścić po drugiej stronie linii wzniesienia?

O: Nie.

ARKUSZE BOHATERÓW

P: Czy Logan Batog może użyć swojej zdolności bohatera jeśli jego atak chybił?

O: Tak.

KARTY KLAS

P: Kiedy Wiedźmiarz używa „Obłoku zarazy”, to czy potwory zauroczone w wyniku działania karty również będą celem ataku?

O: Tak.

P: Czy Wiedźmiarz może użyć zdolności  z „Odebrania sił” aby zauroczyć wybranego potwora?

O: Tak.

P: Czy kiedy Władca zwierząt wykonuje specjalny atak wilkiem korzystając z „Nocnego myśliwego”, to czy liczy się to jako aktywacja wilka?

O: Nie.

KARTY MROCNEGO WŁADCY

P: Jeśli mroczny władca zagrywa „Pieczęć odbicia”, a bohater nie może lub nie chce otrzymać #, to w jaki sposób bohater określa ilość otrzymywanych obrażeń?

O: Atakujący bohater sumuje wszystkie wyniki , włączając w to dodatkowe , pochodzące z wyników . Następnie rzuca swoją pulą kości obrony, anulując 1  za każdy wynik  i otrzymując pozostałe . Żadne inne efekty pochodzące z tego ataku, takie jak stany, nie mają zastosowania dla tego bohatera.

KSIĘGA PRZYGÓD

P: Co się dzieje podczas spotkania II „Złodziejskiego honoru”, jeśli Raythen jest obecny jako sprzymierzeniec i odłoni zielony znacznik celu?

O: Bohater znajdujący się najbliżej Raythena na planszy losuje kartę przeszukiwania.

P: Gdzie należy umieścić sojusznika podczas przygotowywania przygody „Promyk nadziei” dla czterech bohaterów?

O: Sojusznika należy umieścić na najbliższym wejścia, pustym polu po drugiej stronie drzwi.



TRZĘSAWISKA TROLLI

Poniższa część zawiera erratę i odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dla rozszerzenia Trzęsawiska Trolli.

ERRATA

W tej sekcji znajdują się oficjalne wyjaśnienia i errata dla rozszerzenia Trzęsawiska Trolli.



INSTRUKCJA

Strona 7, „Karty przygód konkretnych aktów”: Ten fragment powinien brzmieć: „Zagrywanie niektórych kart pogłoszek jest ograniczone do konkretnych aktów. Oznaczono to symbolem aktu w lewym górnym rogu karty pogłoski. Mroczny władca może zagrywać karty pogłoszek wyłącznie podczas tego aktu, który odpowiada symbolowi aktu z danej karty pogłoski.”

Na początku aktu II mroczny władca musi odrzucić ze swojej ręki wszystkie karty pogłoszek, które są ograniczone do aktu I. Należy również odrzucić wszystkie karty pogłoszek znajdujące się w grze, które są ograniczone do aktu I. Mroczny władca nie losuje dodatkowych kart pogłoszek, aby zastąpić odrzucone w ten sposób karty pogłoszek.”

KARTY MROCNEGO WŁADCY

Mutująca choroba: Tekst karty powinien brzmieć: „(...) możesz odrzucić 1 żeton skażenia, aby dodać do jego wyników 1 .

ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

W tej sekcji znajdują się odpowiedzi na pytania do zasad rozszerzenia Trzęsawiska Trolli.

KARTY KLAS

P: Czy prorok może skorzystać z „Krzepiącego proroctwa” aby umieścić żeton wizji na nieprzytomnym bohaterze?

O: Nie.

P: Czy jeśli Tropiciele wykonuje atak, to czy otrzymuje + z „Zastawienia pułapki” za każdy żeton pułapki, z którym sąsiaduje?

O: Nie. Jeśli Tropiciele sąsiaduje z więcej niż jednym żetonem pułapki, otrzymuje tylko + do każdego ataku.

KARTY MROCNEGO WŁADCY

P: Czy jeśli bohater znajduje się pod wpływem „Nosiciela”, to czy jest traktowany jak potwór przez całą turę mrocznego władcy?

O: Nie. Ten bohater jest traktowany jak potwór jedynie, kiedy mroczny władca decyduje się na wykonanie nim akcji ruchu i ataku. Przed i po wykonaniu tych akcji w dalszym ciągu traktuje się go jak bohatera.

P: Czy jeśli bohater znajduje się pod wpływem „Nosiciela”, to czy mroczny władca może na niego zagrać „Zryw” lub „Furię”?

O: Nie. „Zryw” i „Furia” są zagrywane, kiedy mroczny władca aktywuje potwora. Ponieważ mroczny władca otrzymuje akcję ruchu i ataku bohaterem będącym pod wpływem „Nosiciela” nie uznaje się tego za aktywację.

CIEŃ NEREKHALL

Poniższa część zawiera erratę i odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dla rozszerzenia *Cień Nerekhall*.

ERRATA

W tej sekcji znajdują się oficjalne wyjaśnienia i errata dla rozszerzenia *Cień Nerekhall*.

KSIĘGA PRZYGÓD

Strona 12, „Wojna domowa”, mapa spotkania: Podczas rozmieszczania żetonów postaci neutralnych i żetonów przeszukiwania w trakcie przygotowania do gry, należy umieścić jeden żeton postaci neutralnej i jeden żeton przeszukiwania na kafelku 61A, tak jak przedstawiono to na poniższym obrazku:



Strona 20, „Cena potęgi”, Zwycięstwo: Akapit powinien brzmieć: „Jeśli na obszarze gry bohaterów znajdują się 3 żetony postaci neutralnych (...)”.

Strona 35, „Powstanie przyjaciele”, mapa spotkania: Kamienista ścieżka powinna być opisana jako kafelek 20A zamiast 6A:

KARTY KLAS

Iluzjonista, „Lustrzane odbicie”: Tekst karty powinien brzmieć: „Użyj tej karty w trakcie swojej tury i otrzymaj tyle #, ile żetonów wizerunku znajduje się na planszy.”.

KARTY MROCZNEGO WŁADCY

Różnorodne Środki: Tekst karty powinien brzmieć: „Zagraj tę kartę, kiedy potwór staje się celem ataku (po rzucie kośćmi).”.

ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

W tej sekcji znajdują się odpowiedzi na pytania do zasad rozszerzenia *Cień Nerekhall*.

INSTRUKCJA

P: Z których kart należy korzystać podczas podróży, jeśli gracze wybrali przygodę z karty przygody podczas rozgrywania kampanii *Cień Nerekhall*?

O: Należy użyć kart wydarzeń podróży.

KARTY KLAS

P: Czy prorok może skorzystać z „Krzepiącego proroctwa” aby umieścić żeton wizji na nieprzytomnym bohaterze?

O: Nie.

P: Czy Harcownik może skorzystać z „Podwójnego uderzenia” podczas wykonywania ataku dystansowego (np. z użyciem „Flaszki ognia” z talii przeszukiwania), jeśli posiada dwie bronie wręcz posiadające po jednym symbolu dłoni?

O: Nie.

P: Co się dzieje, jeśli Dusza cieni jest już na planszy, a Kroczący-w-cieniach używa umiejętności, która nakazuje mu umieścić Duszę cieni na planszy?

O: Duszę cieni należy usunąć z miejsca, gdzie się obecnie znajduje, i umieścić ją zgodnie z poleceniem.



KRUCZY DWÓR

Poniższa część zawiera erratę i odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania do rozszerzenia *Kruczy dwór*.

ERRATA

W tej sekcji znajdują się oficjalne wyjaśnienia i errata do rozszerzenia *Kruczy dwór*.



KSIĘGA PRZYGÓD

Strona 14, „Znalezione – nie kradzione”: Należy zastąpić pojawiające się w opisie wyrażenia „obszar gry bohatera” wyrażeniami „obszar gry bohaterów”.

Strona 16, „Mój dom, moje zasady”, Nagrody, trzeci ustęp: Ten fragment powinien brzmieć: „Jeśli Skarn nie został doprowadzony do utraty przytomności, mroczny władca otrzymuje kartę mrocznego władcy «Niewyczerpane zasoby»”.

Strona 18, „W domu najlepiej”, Wsparcie, drugi ustęp: Ten fragment powinien brzmieć: „Jeśli pod koniec dowolnej tury mrocznego władcy Skarna nie ma na planszy, a na piwnicy znajduje się 1 lub więcej potężnych potworów...”.

Strona 22, „W podziemiach Kruczego Dworu”, Zwycięstwo, pierwszy ustęp: Należy zastąpić fragment „...albo Skarn opuścił planszę, a na obszarze gry mrocznego władcy nie ma żadnych znaczników celu...” fragmentem „...albo Skarn opuścił planszę, a na obszarze gry mrocznego władcy nie ma żadnych niebieskich znaczników celu...”.

ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

W tej sekcji znajdują się odpowiedzi na pytania do zasad rozszerzenia *Kruczy dwór*.

KARTY MROCZNEGO WŁADCY

P: Czy w chwili, kiedy mroczny władca wyczerpuje kartę „Wezwanie kruków”, może zdecydować, że Stado kruków otrzyma ♥, a następnie umieścić je na pierwotnie wybranym polu?

O: Nie.

KOOPERACYJNE PRZYGODY



Poniższa część zawiera erratę i odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania do rozszerzeń *Kooperacyjna przygoda*.

ERRATA

W tej sekcji znajdują się oficjalne wyjaśnienia i errata do rozszerzeń *Kooperacyjna przygoda*.

Gniew natury, Karta eksploracji, „Chata zaginionych”, pierwszy ustęp: Należy dodać: „Każde pole zajmowane przez Zaldarę jest polem wyjścia”.

ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

W tej sekcji znajdują się odpowiedzi na pytania do zasad rozszerzeń *Kooperacyjna przygoda*.

P: Które karty i zasady wpływają na chowańce lub wskazują je jako cel?

O: Chowańce uważa się za bohaterów wyłącznie na potrzeby kart aktywacji. Kiedy tekst na kartach niebezpieczeństw, kartach eksploracji, tekst zasad przygód kooperacyjnych albo tekst książki spotkań odnosi się do bohaterów lub figurek bohaterów, nie odnoszą się do chowańców, lecz wyłącznie do bohaterów posiadających przypisane im arkusze bohaterów.

P: Czy potwory mogą atakować „Zakłète Kamienie Geomanty”, skoro nie są one chowańcami?

O: Podczas określania celu karty aktywacji „Zakłète kamienie” uważa się za bohaterów.

P: Czy w przygodzie „Gniew natury” początkowa kość obrony Desmond’a jest czarna czy szara?

O: Początkowa kość obrony Desmond’a jest szara.



ZESTAWY POPLECZNIKÓW

Poniższa część zawiera erratę i odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania do *Zestawów popleczników*.



ERRATA

W tej sekcji znajdują się oficjalne wyjaśnienia i errata do *Zestawów popleczników*.

ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

W tej sekcji znajdują się odpowiedzi na pytania do zasad *Zestawów popleczników*.

ŻETONY ZAGROŻENIA

P: Czy liczba żetonów zagrożenia jest ograniczona?

O: Nie.

KARTY WĄTKÓW

P: Czy karty wątków mogą wskazywać jako cel sojuszników, chowańce lub inne figurki „traktowane jak bohaterowie”?

O: Nie.

WYSŁANNICY

P: Czy wysłannicy używają właściwości potworów swojej grupy potworów?

O: Tak.



KOLEKCJE BOHATERÓW I POTWORÓW

Poniższa część zawiera erratę i odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania do *Kolekcji bohaterów i potworów*.



ERRATA

W tej sekcji znajdują się oficjalne wyjaśnienia i errata do *Kolekcji bohaterów i potworów*.

ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

W tej sekcji znajdują się odpowiedzi na pytania do zasad *Kolekcji bohaterów i potworów*.

ROZKŁAD KAFELKÓW

Poniższa część zawiera spis kodów kafelków dla każdego produktu:

Descent: Wędrówki w mroku
2. edycja:
1 - 30

Legowisko jaszczura:
31 - 35, S1

Labirynt zagłady:
36 - 43

Trzęsawiska trolli:
43 - 49, S2

Cień Nerekhall:
50 - 69

Kruczy Dwór:
70 - 77

Mists of Bilehall:
78 - 87



SYMBOLE ROZSZERZEŃ



LEGOWISKO
JASZCZURA



ZAPOMNIANE
DUSZE



STRAŻNICY
BEZDENNEGO
SIEDLIŚKA



LABIRYNT
ZAGŁADY



GNIĘW
NATURY



VISIONS
OF DAWN



TRZĘSAWISKA
TROLLI



MROCZNE
ŻYWIOŁY



BONDS OF
THE WILD



CIEŃ
NEREKHALL



PRZYSIĘGA
WYGNANEJ



TREATY
OF CHAMPIONS



KRUCZY
DWÓR



CROWN
OF DESTINY



STEWARDS OF
THE SECRET



MISTS
OF BILEHALL



KRUCJATA
ZAPOMNIANYCH