

DESCENTTM

WĘDRÓWKI W MROKU

DRUGA EDYCJA

LEGOWISKO JASZCZURA ZASADY MINI KAMPANII

Niniejszy dokument zawiera alternatywny sposób rozgrywki w grę *Descent: Wędrówki w Mroku* z rozszerzeniem *Legowisko Jaszczura*.

Zamiast włączać przygody z *Legowiska Jaszczura* do istniejącej kampanii, gracze mogą zdecydować się na rozegranie mini kampanii składającej się tylko z przygód opisanych w Księdze Przygód z *Legowiska Jaszczura*. Mini kampania składa się z mniejszej ilości zadań niż „Run cienia” a do jej ukończenia wymagane jest jedynie 5 do 8 godzin.

WPROWADZENIE

Po ostatnich przypadkach wewnętrznej zdrady i intryg, w wiejskiej baronii Rhynn słychać wiele pogłosek. Atakujące potwory, martwi wstający z grobów, odkrycie starożytnych artefaktów...nikt nie może odejść zbyt daleko od bezpiecznych bram Arhynn by nie usłyszeć o zagładzie nadciągającej na Terrinoth.

Jednak ostatnio pogłoski skupiają się na starożytnym zagrożeniu, które jeszcze raz dało o sobie znać: Vylandrze, stworzyciele potwornych mieszańców – smoków, które chodzą niczym ludzie. Mówi się, że samozwańcza Jaszczurza Królowa sprzymierza się z innymi mrocznymi siłami. Ponieważ jej skarbiec w Górach Carth może utrzymać niejedną armię, nie wróży to najlepiej...

Co więcej, mówi się, że Valyndra dowiedziała się o niedawnym odkryciu aurytu w kopalniach Vigil – mówią, że metal ten świeci jak złoto i daje się obrabiać jak najlepsza stal. Strach pomyśleć co się stanie kiedy Valyndra dostanie w swoje ręce tak potężny minerał...

ROZGRYWANIE MINI KAMPANII

Niniejsza mini kampania podlega normalnym zasadom prowadzenia kampanii opisanym w instrukcji do gry *Descent: Wędrówki w Mroku. Druga edycja*, oraz dodatkowym zasadom opisanym w tej sekcji.

Gracze wykonują wszystkie kroki fazy kampanii z gry podstawowej, z pominięciem kroku 6 (Wybór następnej przygody). Dodatkowo, podczas rozgrywki w mini kampanię nie korzysta się z kart pogłosek.

Gracze mogą zapisywać swoje złoto oraz punkty doświadczenia korzystając z dziennika kampanii na następnej stronie.

W przeciwieństwie do kampanii „Run Cienia”, ta mini kampania składa się jedynie z czterech przygód rozgrywanych w określonej kolejności. Całą kampanię rozgrywa się według kolejnych kroków opisanych poniżej:

1. **Przygotowanie:** Grę należy przygotować zgodnie z normalnymi zasadami. Dodatkowo, każdy bohater otrzymuje 4 punkty doświadczenia i 100 sztuk złota. Następnie Mroczny władca otrzymuje 4 punkty doświadczenia. Wszystkie niewykorzystane PD i złoto mogą zostać zachowane na dalszą część kampanii.
2. **Podróż:** Gracze przeprowadzają krok podróży rozpoczynając ze „Szłaku wozów”.
3. **Przygoda pierwsza:** Gracze rozgrywają przygodę „Poszukiwacz złota”.
4. **Faza kampanii:** Gracze rozgrywają normalną fazę kampanii, pomijając krok wyboru następnej przygody.
5. **Przygoda druga:** Gracze rozgrywają przygodę „Bolesne przebudzenie”.
6. **Faza kampanii:** Gracze rozgrywają normalną fazę kampanii, pomijając krok wyboru następnej przygody.
7. **Przygoda trzecia:** Gracze rozgrywają przygodę „Co twoje, to moje”.
8. **Przeście do aktu II:** Gracze wykonują czynności opisane w akapicie „Akt II” na stronie 22 instrukcji do gry *Descent: Wędrówki w Mroku. Druga edycja*.
9. **Faza kampanii:** Gracze rozgrywają normalną fazę kampanii, pomijając krok wyboru następnej przygody.
10. **Final:** Jeśli bohaterowie wygrali więcej przygód niż Mroczny władca, gracze przechodzą do przygody „W kuźni”. Jeśli Mroczny władca wygrał więcej przygód niż bohaterowie, gracze przechodzą do przygody „Uzbrojeni po zęby”. Strona, która wygra finał, wygra całą kampanię!

DODATKOWE NAGRODY ZA PRZYGODY

Poza nagrodami za każdą przygodę, każdy gracz otrzymuje dodatkowo 1 PD na zakończenie każdej przygody. Otrzymują tę nagrodę, nawet jeśli przegrali przygodę. Jeśli wygrali bohaterowie, mogą wybrać jednego z nich, który otrzyma jeden losowy Przedmiot sklepowy. Jeśli wygrał mroczny władca, otrzymuje dodatkowo 1 PD.

Jeśli nagrodą za przygodę jest relikw, który obecnie znajduje się w posiadaniu przeciwnej strony, nagrodzony gracz może zabrać przeciwnikowi kartę relikwu. Jeśli strona otrzymuje w nagrodę relikw, który już znajduje się w jej posiadaniu, każdy gracz tej strony otrzymuje w zamian 1 PD.

PODRÓŻ

Podczas każdego kroku podróży w fazie Kampanii, bohaterowie rozpoczynają podróż od przygody, która właśnie się zakończyła.



DESCENT:

WĘDRÓWKI W MROKU
DRUGA EDYCJA

LEGOWISKO JASZCZURA

MAPA KAMPANII



PD Bohaterów XP

DZIENNIK KAMPANII

1	2	3	4

Złoto bohaterów PD Mrocznego władcy XP

1	2	3	4

Poszukiwacz złota

Bolesne przebudzenie

Co twoje, to moje

FINAŁ 1

W kuźni

FINAŁ 2

Uzbrojeni po zęby