

DESCENT:™

WĘDRÓWKI W MROKU

DRUGA EDYCJA

KRUCJATA ZAPOMNIANYCH

Dawno wymarły kult Zapomnianych został na powrót wskrzeszony. Nieznany czarnoksiężnik wzywa jego członków na służbę i odnawia ich dawne mroczne przysięgi. Czy zdolacie odnaleźć siedzibę czarnoksiężnika zanim odzyska swą moc, czy może krucjata Zapomnianych znów rozleje się po kontynencie?

Krucjata zapomnianych stanowi rozszerzenie do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*, wprowadzające do gry nowych bohaterów i potwory. Dodatkowo ten zestaw zawiera dwie unikatowe przygody, które można rozegrać niezależnie, korzystając z zasad podstawowych lub epickich, opisanych w instrukcji do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*. Przygody można też rozegrać, używając dołączonych kart pogłosek oraz zaawansowanych przygód.

KORZYSTANIE Z TEGO ROZSZERZENIA

Nowe karty potworów, arkusze bohaterów oraz figurki potworów i bohaterów należy dodać do odpowiednich pul. Następnie jeśli korzysta się z elementów gry z rozszerzenia *Conversion Kit*, należy usunąć bohaterów i potwory o nazwach identycznych z tymi z niniejszego rozszerzenia i odłożyć je do pudełka.

Podczas rozgrywania kampanii wykorzystującej karty pogłosek należy dołączyć karty pogłosek i karty zaawansowanych przygód do odpowiednich pul.

Zawartą w rozszerzeniu kartę mrocznego władcy można zdobyć wyłącznie jako nagrodę za zwycięstwo w przygodzie „Krucjata zapomnianych”.

SYMBOL ROZSZERZENIA „KRUCJATA ZAPOMNIANYCH”

Wszystkie karty i arkusze z tego rozszerzenia posiadają symbol rozszerzenia *Krucjata Zapomnianych*, aby łatwo można było odróżnić je od elementów z gry podstawowej i innych rozszerzeń



OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Nathan I. Hajek i Chad Reverman

Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja: Adam Sadler i Corey Konieczka z Daniel Lovat Clark

Producent: Jason Walden

Projekt graficzny: Christopher Hosch

Zarządzanie projektem graficznym: Brian Schomburg

Główny kierownik artystyczny: Andrew Navaro

Pozostałe ilustracje: Alex Aparin i Simon Eckert

Kierownictwo produkcji: Eric Knight

Główny producent: Steven Kimball

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Projektant wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Marek Mydel

Wersja polska: Galakta 2015

Testerzy: Dane Beltrami, Jonathan Hirsh, Caleb Howell, Jaden Howell, Trent Howell, Trevor Howell, Daniel Keith, Matthew Landis, Josh Parks, Spencer Parks, Ben Pletcher, Samuel Stuart, David Tan i Nick Willis

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. *Descent: Wędrówki w mroku* oraz Fantasy Flight Supply są TM Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są ® Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

WWW.GALAKTA.PL



KRUCJATA ZAPOMNIANYCH

SPOTKANIE I

Zapomniani to kult, który rzekomo upadł całe lata temu, lecz od kilku tygodni znikają osoby będące onegdaj jego członkami. Ponieważ nie potrafiliście odkryć, co stało się z zaginionymi kultystami, opracowaliście szalony plan, by rozgłosić gdzie się da, że również należeliście do Zapomnianych.

W obecnej chwili wędrujecie pełną wybojów ścieżką z workami zaciągniętymi na głowy i związanymi rękami. Musieli was pojmać nocą, choć nie pamiętacie, jak do tego doszło. Przez kilka kolejnych godzin wyciążacie słuch, starając się zgromadzić tyle informacji, ile w swej ignorancji ujawnią wami porywacze.

Wygląda na to, że ktoś próbuje ponownie zgromadzić Zapomnianych i zaczyna od złobienia „niewiernych” w ofierze jakimś „mrocznym panom”.

W pewnej chwili zostajecie zatrzymani, a z waszych głów ktoś zdziera worki. Przed wami otwiera się wejście do ciemnej jaskini. Na czarnym kamieniu widnieją niezliczone wycięcia i symbole. W jednej chwili rozrywacie pęta i pokonujecie swych porywaczy. Nim mija chwila leżą obezwładnieni na ziemi, zaś wy kończycie zapinać pasy z bronią i oporządzeniem, po czym podchodzicie do pieczary. Rysy w kamieniu to zmieniają kształty, to dziwnie rozbłyśkują, by po chwili znów utopić się w skalę. Dobycie broni i bez dalszej zwłoki zagłębiacie się w mrocznym wejściu

POTWORY

Meduzy. Barghesty. 1 otwarta grupa.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Meduzy należy umieścić na archiwum. Barghesty należy umieścić na czarnym ołtarzu. Otwartą grupę należy umieścić na celach.

Na planszy należy umieścić 5 żetonów postaci neutralnych (tak jak zaznaczono to na rysunku). To apostaci.

Należy wziąć 1 czerwony znacznik celu i umieścić na czarnym ołtarzu (tak jak zaznaczono to na rysunku). To ogień ofiarny.

Żetony przeszukiwania należy umieścić na planszy zgodnie z liczbą bohaterów biorących udział w grze.

SPECJALNE ZASADY

Za każdym razem, kiedy bohater lub potwór wchodzi na puste pole zawierające apostatę, ta figurka może natychmiast podnieść tego apostatę bez zużywania akcji. Każdy bohater lub potwór nie może nieść więcej niż 1 apostaty jednocześnie. Dopóki bohater lub potwór niesie apostatę, nie może wykonać akcji ruchu, jeśli w tej turze wykonał już akcję ruchu.

Za każdym razem, kiedy figurka niosąca apostatę otrzymuje 1 lub więcej ♥ w wyniku ataku, który jej nie pokonał, wykonuje test ☠. Jeśli test zakończył się porażką, ta figurka upuszcza apostatę. Jeśli figurka niosąca apostatę zostanie pokonana, upuszcza apostatę. Kiedy figurka upuszcza apostatę, gracz kontrolujący tę figurkę umieszcza apostatę na najbliższym pustym polu.

DWIE DROGI WYJŚCIA

Za każdym razem, kiedy bohater niosący apostatę kończy swoją turę na kafelku wejścia, należy usunąć ten żeton postaci neutralnej z planszy i umieścić go na obszarze gry graczy.

Za każdym razem, kiedy potwór niosący apostatę kończy swoją turę na polu sąsiadującym z ogniem ofiarnym, należy usunąć ten żeton postaci neutralnej z planszy i umieścić go na obszarze gry mrocznego władcy. Następnie mroczny władca może umieścić 2 barghesty lub 1 potwora z otwartej grupy na pustym polu sąsiadującym z ogniem ofiarnym (przestrzegając limitu wielkości grupy).

WSPARCIE

Pod koniec każdej swojej tury mroczny władca może umieścić 1 meduzę na czarnym ołtarzu (przestrzegając limitu wielkości grupy).

ZWYCIĘSTWO

Jeśli na obszarze gry bohaterów znajdują się 3 lub więcej żetonów postaci neutralnych, przeczytaj na głos poniższy ustęp:

Symbol na podłodze wydają się żywiej płonąć, w miarę, jak wypijają krew waszych wrogów. Gromadzicie się na zewnątrz z tymi, którzy zdołali uciec. Uratowaliście kilku porwanych i zebraliście wiele cennych informacji. Staracie się nie myśleć o tych nieszczęśnikach, których strawiły płomienie.

Przygodę wygrali bohaterowie!

Jeśli na obszarze gry mrocznego władcy znajdują się 3 lub więcej żetonów postaci neutralnych, przeczytaj na głos poniższy ustęp:

Hufiec demonicznych istot wylewa się z bijących coraz wyżej płomieni, zaś wy rzucacie się biegiem ku wyjściu z jaskini nim zostaniecie całkiem odcięci. Pozostali porwani nie wychodzą z mroku, lecz wyraźnie widziecie ich puste, lśniąco dziwnym blaskiem oczy. Zapomniani powrócili...

Przygodę wygrał mroczny władca!

NAGRODY

Jeśli wygrał mroczny władca, dodaje do talii mrocznego władcy kartę mrocznego władcy „Czarnoksiężstwo Zapomnianych” i dobiera 1 kartę pogłosek.

Bez względu na to, kto wygrał, należy umieścić w grze kartę zaawansowanej przygody „Strażnica Cienisty Brzeg”.



APOSTATA



OGIEN OFIARNY





POTWORY



CZARNOKSIĘŻNICY

Każdy praktykujący mroczne sztuki magiczne doskonale wie, że są takie czeluści, z których nie sposób się wydostać i granice, zza których nie ma powrotu. Czarnoksiężnik z radością przywitał ten los oddając resztki swego człowieczeństwa za jeszcze większą wiedzę i magiczną potęgę. Ponieważ wobec czarnoksiężników ludzkie prawa nie mają już zastosowania, potrafią oni okiełznać magię nie przeznaczoną dla śmiertelników, których szeregi dobrowolnie opuścili w nieustannym poszukiwaniu mocy.



MEDUZY

Wiele lat temu miot meduz rozpuścił mit, jakoby ich spojrzenie mogło zamienić dorosłego męża w kamień. Od tamtej pory wielu głupców wkroczyło do legowisk tych węzowych demonów dzierżąc beużyteczne szklane tarcze lub błędząc po omacku z mocno zamkniętymi oczyma. O ileż łatwiej meduzom rzucać skomplikowane klątwy na ludzi, którzy nie chcą patrzeć....



GOLEMY

Te relikty poprzedniej ery tulają się wolne po świecie – jak widać ciała golemów przetrwały dłużej niż magiczne okowy, którymi istoty były związane ze swymi panami. Łatwo manipulować zaczątkami woli drzemiącymi w golemach, ale jeszcze łatwiej zginąć pod ich miażdżącymi uderzeniami, kiedy wpadną w szal, o czym przekonał się niejeden nieopierzony mag. Ponieważ te konstrukty stworzono z runicznych kamieni, jedynie doświadczony czarownik jest w stanie naprawdę je okiełznać

BOHATEROWIE



TALIA

Był taki czas, gdy w dzielnicach nędzy miasta Itram rozpanoszyły się najdzwinniejsze i najpodlejsze kultury. Biedni zmienili się w niewolników, świątynie pozamykały wrota niepomne błagań wiernych, a metropolia gniła od wewnątrz. Talia stanęła wówczas na czele niewielkiej grupy samozwańczych strażników i noc za nocą uderzała na kolejne piwnice i zaplecza, w których ukrywali się ohydni kultysty. Przemykała ponad niegodziwcami niczym cień, po czym znikwała w mrokach nocy, nim martwe ciało zdążyło upaść na podłogę.



ASTARRA

W każdym pokoleniu kilka błyskotliwych umysłów ma swój niewielki udział w rozwoju i utrwalaniu wiedzy o magii runów. Myśl o dekadach nauki potrzebnych do opanowania tej umiejętności nie posłała długo w głowie Astarry – ona wolala ruszyć znacznie szybszą i prostszą ścieżką. Nawet po wydaleniu z Uniwersytetu w Greyhaven za dysponowanie wiedzą nazbyt obszerną jak na jej magiczny staż, Astarra nie przestała rozwijać swego daru. Nieustannie poszukuje kolejnych Mistrzów Runów, którzy będą gotowi podzielić się z nią sekretami swej sztuki.



TETERIS

Dziewięciu spośród najbardziej utalentowanych i doświadczonych skrytobójców całego Terrinorth wysłano z niebezpieczną misją przeniknięcia do kultu Zapomnianych, a następnie wyeliminowania jego przywódcy. W ciągu miesiąca wszyscy prócz Teteris zostali zdemaskowani i zabici. Na trzynaste lat zabójczyni poświęciła się kultowi i jego obmierzłym praktykom, zdobywając kolejne stopnie wtajemniczenia. Niewiele uwierzyło, że ma do czynienia z tą samą kobietą, gdy Teteris powróciła, lecz sam kult w niedługim czasie podzielił się i upadł. Teraz zabójczyni tuła się po świecie, poszukując zająca godnego jej wyjątkowych talentów.



ANDIRA RUNOWŁADNA

Kiedy Andira samotnie zaszarżowała demoniczną hordę atakując Silverholt, wszyscy uznali, że są świadkami prawdziwego cudu. Biegła ze sztandarem w jednej ręce, druga zaś uniosła wysoko i bez jednego ciosu zdolna rozpędzić awangardę armii Uthuków. Run jaśniejący wewnątrz dłoni Andiry stanowi naoczny dowód, że została obdarzona nadnaturalną mocą, z drugiej zaś strony jej wygłaszane charyzmatycznym głosem kazania powodują, że niektórzy głęboko zastanawiają się nad jej prawdziwym powołaniem. Są nawet tacy, którzy twierdzą, że jest siostrą lub małżonką samego boskiego Kellosa.