

DESCENT:™

WĘDRÓWKI W MROKU

DRUGA EDYCJA

MROczne ŻYWIÓŁY

ZASADY KOOPERACYJNEJ WYPRAWY

OMÓWIENIE GRY

Ta kooperacyjna wyprawa otwiera nowe możliwości gry w *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*, usuwając konieczność korzystania z pomocy mrocznego władcy i prezentując nową przygodę przeznaczoną dla jednego do czterech graczy. Przed przeczytaniem niniejszych zasad kooperacyjnej wyprawy należy najpierw zaznajomić się z instrukcją do podstawowej gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*.

LISTA ELEMENTÓW

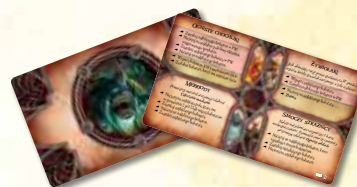
10 KART NIEBEZPIECZEŃSTW



12 KART EKSPLOKACJI



10 KART AKTYWACJI



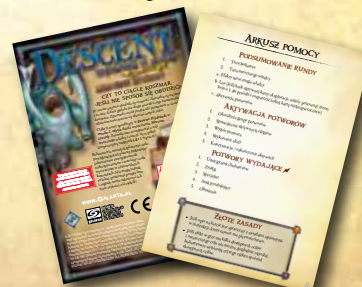
1 ARKUSZ TYTUŁOWY



1 ARKUSZ TORÓW



1 ARKUSZ POMOCY



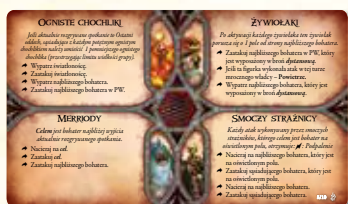
PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozegraniem tej kooperacyjnej wyprawy należy wykonać następujące kroki zamiast opisanych w instrukcji do podstawowej gry.

1. **Stworzyć talię eksploracji:** Gracze biorą wszystkie karty eksploracji i tworzą z nich talię eksploracji (patrz „Tworzenie talii eksploracji” na stronie 4). Talię eksploracji należy umieścić w miejscu dogodnym dla wszystkich graczy.
2. **Przygotować arkusz torów:** Należy umieścić ARKUSZ TORÓW w miejscu dogodnym dla wszystkich graczy. Na torze MROCNIEGO WŁADCY na polu odpowiadającym liczbie bohaterów biorących udział w grze należy umieścić pomarańczowy żeton bohatera – to ŻETON ZAGŁADY. Następnie na najwyższym polu tego toru należy umieścić fioletowy żeton bohatera – to ŻETON LOSU. Wreszcie na najniższym polu toru łupów należy umieścić żeton zmęczenia.

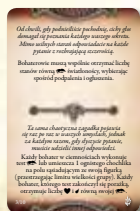


3. **Przygotować potwory:** Lista grup potworów wymaganych w tej przygodzie znajduje się na każdej karcie aktywacji. Gracze biorą wszystkie karty (oraz figurki) potworów aktu I odpowiadające wyszczególnionym grupom i umieszczają je w miejscu dogodnym dla wszystkich graczy.



KARTA AKTYWACJI

4. **Stworzyć talię aktywacji:** Gracze tasują wszystkie karty aktywacji, tworząc w ten sposób talię aktywacji. Potem układają ją zakrytą obok talii eksploracji.
5. **Stworzyć talię niebezpieczeństw:** Gracze tasują wszystkie karty niebezpieczeństw, tworząc w ten sposób talię niebezpieczeństw. Potem układają ją zakrytą obok toru mrocznego władcy.



KARTA NIEBEZPIECZEŃSTW

6. **Przygotować talię przeszukiwania oraz talie przedmiotów sklepowych:** Należy potasować wszystkie karty przeszukiwania z podstawowej gry, tworząc w ten sposób talię przeszukiwania, a następnie umieścić ją zakrytą obok arkusza torów. Następnie należy oddzielić karty przedmiotów sklepowych aktu I oraz aktu II i osobno je potasować, tworząc w ten sposób talie przedmiotów sklepowych

aktu I oraz aktu II. Talię przedmiotów sklepowych aktu II należy na razie odłożyć na bok.

7. **Przygotować pierwsze spotkanie:** Gracze umieszczają kartę reprezentującą początkowe spotkanie (oznaczoną gwiazdką w lewym górnym rogu) odkrytą na stole obok talii eksploracji – to aktywna karta eksploracji. Celem przygotowania tego spotkania należy skorzystać z książki spotkań znajdującej się pod koniec niniejszej instrukcji (patrz „Eksploracja” na stronie 5).



KARTA EKSPLORACJI
„OSTATNI ODDECH”



SEKSCJA „OSTATNI ODDECH”
KSIĘGI SPOTKAŃ

8. **Przygotować żetony:** Żetony obrażeń, zmęczenia, bohaterów i stanów należy podzielić na osobne stopy i umieścić w miejscu dogodnym dla wszystkich graczy.
9. **Przygotować do gry bohaterów:** Gracze wykonują wszystkie kroki przygotowania do gry bohaterów opisane w podstawowej grze, z następującymi wyjątkami: jeśli gra jedna osoba, musi ona kontrolować dwóch bohaterów. W grze na dwie i więcej osób każdy gracz kontroluje jednego bohatera. Gracz podejmuje samodzielne decyzje i wykonuje osobne tury każdym kontrolowanym przez siebie bohaterem.

Uwaga: Pewne karty oraz zdolności bohaterów z gry podstawowej i innych rozszerzeń nie mają bezpośredniego zastosowania podczas kooperacyjnej rozgrywki. Jeśli gracz wykorzystuje taką kartę lub zdolność, ignoruje tę część jej opisu, która nie ma żadnego wpływu na grę (np. karta klasy Pogranicznika o tytule „Zmysł zagrożenia” zmusza mrocznego władcę do odrzucenia z ręki 1 karty mrocznego władcy – ta zdolność zostałaby zignorowana w każdej kooperacyjnej wyprawie, ponieważ nie używa się w nich kart mrocznego władcy).

10. **Wydać punkty doświadczenia:** Każdy bohater rozpoczyna grę z 1 punktem doświadczenia, który może natychmiast wydać na kartę klasy lub zachować na później.



PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA GRY (ROZGRYWKA TRZYOSOBOWA)



- Karty eksploracji:** Gracze tworzą talię eksploracji i umieszczają ją zakrytą na stole.
- Arkusz torów:** Ten arkusz zawiera tor mrocznego władcy oraz tor łupów. Na odpowiednich torach należy umieścić żeton zglądy i przeznaczenia oraz żeton zmęczenia.
- Karty potworów:** Karty potworów odpowiadające potworom z tej przygody należy umieścić odkryte i dostępne dla wszystkich graczy.
- Karty aktywacji:** Gracze tasują talię kart aktywacji i umieszczają ją zakrytą na stole.
- Karty niebezpieczeństw:** Gracze tasują talię kart niebezpieczeństw i umieszczają ją zakrytą na stole.
- Talia przedmiotów sklepowych aktu I:** Należy potasować talię przedmiotów aktu I i umieścić ją zakrytą obok toru łupów.
- Talia przedmiotów sklepowych aktu II:** Należy potasować talię przedmiotów aktu II i odłożyć ją na bok.
- Początkowe spotkanie:** Kartę eksploracji należy umieścić odkrytą na stole, aby oznaczyć, że jest aktywna.
- Plansza początkowego spotkania:** Początkowe spotkanie należy przygotować zgodnie z księgą spotkań, zostawiając odpowiednią ilość miejsca na rozbudowę planszy.
- Karta klasy:** Każdy gracz może zdecydować, że wydaje 1 punkt doświadczenia otrzymany podczas wypełniania instrukcji „Ogólnych zasad przygotowania do gry” na zakup karty klasy.

Tworzenie talii eksploracji



1. Należy usunąć kartę początkowego spotkania (oznaczoną gwiazdką w lewym górnym rogu) z talii pozostałych kart eksploracji i odłożyć ją na bok. Nie jest używana podczas tworzenia talii eksploracji.
2. Należy usunąć trzy karty głównych spotkań (oznaczone cyfrą w lewym górnym rogu) z talii pozostałych kart eksploracji i odłożyć je na bok.
3. Pozostałe karty eksploracji należy potasować i ułożyć w trzy osobne, zakryte stosy – dwa złożone z trzech kart i jeden złożony z dwóch kart.
4. Należy wtasować kartę głównego spotkania z cyfrą 3 w stos kart eksploracji zawierający tylko dwie karty i umieścić go zakrytego w miejscu dogodnym dla wszystkich graczy.
5. Potem należy wtasować kartę głównego spotkania z cyfrą 2 w jeden z pozostałych stosów kart eksploracji i umieścić go zakrytego na wierzchu poprzedniego stosu.
6. Na koniec należy wtasować kartę głównego spotkania z cyfrą 1 w ostatni pozostały stos kart eksploracji i umieścić go zakrytego na wierzchu dwóch poprzednich stosów. Trzy połączone w ten sposób stosy tworzą talię eksploracji.

Tura mrocznego władcy

Tura mrocznego władcy następuje po tym, gdy wszyscy gracze wykonają tury swoich bohaterów. Tura mrocznego władcy dzieli się na trzy poniższe kroki:

1. **Efekty mrocznego władcy:** Należy rozparzyć wszystkie efekty opisane w czerwonym polu aktywnej karty eksploracji (patrz „Efekty mrocznego władcy” na stronie 6).
2. **Los:** Jeśli nie ma aktywnej karty eksploracji, należy przesunąć żeton losu o 1 pole do przodu i rozpatrzyć jedną kartę niebezpieczeństw (patrz „Tor mrocznego władcy” poniżej).
3. **Aktywacja potworów:** Należy aktywować każdego potwora na planszy (patrz „Aktywacja potworów” na stronie 7).

Powyższe kroki opisano szczegółowo na stronach 6-9. Wszystkie zasady dotyczące kart mrocznego władcy oraz te odnoszące się do gracza-mrocznego władcy nie mają zastosowania podczas rozgrywania kooperacyjnych wypraw.

Wygrana

Aby wygrać bohaterowie muszą zakończyć zwycięstwem trzecie główne spotkanie rozgrywanej przygody (patrz „Główne spotkania i punkty doświadczenia” na stronie 10). Bohaterowie wygrywają, albo przegrywają razem.

Tor mrocznego władcy

Żetony zagłady (pomarańczowy) i losu (fioletowy) zbliżają się do siebie przesuwane po torze mrocznego władcy w miarę, jak bohaterowie przegrywają spotkania, zbyt wolno się poruszają lub stają się ofiarami zabójczych niebezpieczeństw. Jeśli w którymkolwiek momencie gry żetony zagłady i losu znajdują się na tym samym polu toru mrocznego władcy, bohaterom nie udaje się ukończyć przygody i natychmiast przegrywają grę.

Jeśli karta lub efekt nakazuje graczom przesunięcie żetonu losu do przodu, powinni przesunąć ten żeton o wymaganą liczbę pól w dół toru mrocznego władcy. Jeśli karta lub efekt nakazuje graczom przesunięcie żetonu zagłady do przodu, powinni przesunąć ten żeton o wymaganą liczbę pól w górę toru mrocznego władcy.

Jeśli karta lub efekt nakazuje graczom przesunąć żeton losu do tyłu, powinni przesunąć ten żeton o wymaganą liczbę pól w górę toru mrocznego władcy. Gracze nigdy nie przesuwają żetonu zagłady w dół toru mrocznego władcy.

Jeśli karta lub efekt nakazuje graczom odświeżyć żeton losu, przesuwają ten żeton na najwyższe pole toru mrocznego władcy.



1. ŻETON ZAGŁADY PRZESUWA SIĘ O 1 DO PRZODU

2. ŻETON LOSU PRZESUWA SIĘ O 1 DO PRZODU

3. ŻETON LOSU PRZESUWA SIĘ O 1 DO TYŁU

4. ŻETON LOSU ZOSTAJE ODŚWIEŻONY

Rozgrywka

Rozgrywka składa się z serii rund. Runda składa się z dwóch tur – tury bohatera oraz tury mrocznego władcy. Podczas tury bohatera każdy bohater wykonuje jedną swoją turę, a potem następuje aktywacja potworów oraz działają różne efekty typowe dla tury mrocznego władcy. Po zakończeniu tury mrocznego władcy aktualna runda dobiega końca i rozpoczyna się nowa runda.

Tura bohatera

Podczas tury bohatera każdy bohater wykonuje jedną swoją turę zgodnie z zasadami tury bohatera opisanymi w podstawowej grze. Tura następnego gracza rozpoczyna się, kiedy poprzedni gracz zakończy swoją turę. Podczas każdej rundy bohaterowie ustalają pomiędzy sobą kolejność wykonywania tur. Ta kolejność może się co rundę zmieniać. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, będą wykonywać swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od losowo wybranego gracza. Kiedy wszyscy bohaterowie wykonają swoje tury, przychodzi kolej na turę mrocznego władcy.

DODATKOWE ZASADY DLA BOHATERÓW

Oprócz akcji, które bohater może normalnie wykonywać podczas swojej tury, wraz z towarzyszami ma szansę eksplorować i tym samym odkrywać nowe spotkania.

EKSPLORACJA

Kiedy bohater wykonuje akcję otwarcia drzwi, gracz rozpatrują poniższe kroki zgodnie z kolejnością:

1. Dobierają wierzchnią kartę z talii eksploracji i umieszczają ją odkrytą na stole. Od tej chwili ta karta eksploracji jest **AKTYWNA**. Dopóki dana karta eksploracji pozostaje aktywna, określa zasady obowiązujące podczas aktualnie rozgrywanego spotkania.
2. Odnajdują opis spotkania w księdze spotkań (na końcu niniejszej instrukcji) i przygotowują planszę, potwory, żetony oraz znaczniki tak, jak zaznaczono to na rysunku. Nowy fragment planszy należy dołączyć w taki sposób, aby pole wejścia nowego spotkania sąsiadowało z polem wyjścia poprzedniego spotkania. Następnie odczytują na głos zapisany kursywą opis fabularny, znajdujący się pod nazwą spotkania. Wreszcie wykonują ewentualne polecenia z księgi spotkań znajdujące się w zielonej ramce odpowiadającej aktualnie rozgrywanemu spotkaniu.
3. Sprawdzają na karcie eksploracji wszystkie zasady odnoszące się do aktualnie rozgrywanego spotkania. Efekty na niebieskim polu karty eksploracji należy aktywować od góry do dołu. Jeśli karta zawiera opis „po przygotowaniu”, należy wykonać odpowiednie działania natychmiast po przygotowaniu spotkania. Na stronie 11 w ustępie „Aktywacja potworów w turze bohatera” znajduje się dokładne omówienie kart eksploracji wymagających aktywowania potworów po przygotowaniu spotkania.

Bohaterowie nie mogą otwierać drzwi jeśli w grze jest aktywna karta eksploracji. Ponadto **drzwi nie wolno zamykać**.

EXPLORATION CARD ANATOMY



1. **Symbol spotkania:** Jeśli na karcie widnieje ten symbol, oznacza, że dane spotkanie to główne spotkanie lub początkowe spotkanie.
2. **Nazwa spotkania:** Tutaj znajduje się nazwa spotkania.
3. **Zasady spotkania:** Tutaj opisano efekty obowiązujące w grze dopóki dana karta spotkania pozostaje aktywna.
4. **Zasady „po przygotowaniu”:** Te efekty należy rozpatrzyć natychmiast po przygotowaniu danego spotkania.
5. **Opis fabularny:** Tutaj opisano, co się dzieje w momencie wprowadzenia efektów mrocznego władcy.
6. **Efekty mrocznego władcy:** Te efekty wprowadza się na początku każdej tury mrocznego władcy.

PRZYKŁAD EKSPLORACJI



ŁUPY

Kiedy bohater pokonuje potwora, umieszcza na torze łupów liczbę żetonów obrażeń równą liczbie pól zajmowanych przez zabitego potwora (np. gdyby bohater pokonał merrioda, umieściłby na torze łupów cztery żetony obrażeń). Za każdym razem, kiedy bohater umieszcza żeton obrażeń na torze łupów, umieszcza ten żeton na najniższym pustym polu toru.

Jeśli bohater pokonał potężnego potwora, przesuwa żeton zmęczenia na torze łupów o jedno pole do góry. Robi to niezależnie od żetonów obrażeń, które umieścił na torze za pokonanie tego potwora. Żeton zmęczenia na torze łupów nie może wyjść poza najwyższe pole tego toru.

Na LIMIT ŁUPÓW wpływa liczba bohaterów biorących udział w grze, reprezentowanych na torze łupów przez szare sylwetki postaci. Kiedy liczba żetonów obrażeń na torze łupów jest równa limitowi łupów, ostatni bohater, który umieścił na torze żeton obrażeń, dobiera z talii przedmiotów sklepowych aktualnie rozgrywanego aktu liczbę kart przedmiotów sklepowych wskazaną przez żeton zmęczenia. Przekazuje jedną z kart przedmiotów sklepowych wybranemu bohaterowi, a pozostałe karty umieszcza na spodzie talii przedmiotów sklepowych. Następnie usuwa wszystkie żetony obrażeń z toru łupów, a żeton zmęczenia przesuwa z powrotem na jego początkową pozycję.



LIMIT ŁUPÓW DLA
2 BOHATERÓW



LIMIT ŁUPÓW DLA
3 BOHATERÓW



LIMIT ŁUPÓW DLA
4 BOHATERÓW

Wszystkie żetony, jakie w wyniku udanego ataku zostałyby umieszczone na torze łupów powyżej ograniczenia łupów, są tracone.

W dowolnym momencie swojej tury bohater może zakryć jedną ze swoich odkrytych kart przeszukiwania, ignorując jej efekty. Jeśli tak zrobi, umieszcza na torze łupów dwa żetony obrażeń.

BOHATERSKIE WYCZYNY

W grze kooperacyjnej bohaterskie wyczyny nie są nigdy odświeżane. Każdy bohater może wykorzystać swój bohaterski wyczyn tylko raz na przygodę.

OPIS TORU ŁUPÓW



1. **Stos łupów:** Na polach w tej części toru łupów gracze umieszczają żetony obrażeń do momentu osiągnięcia limitu łupów.
2. **Limit łupów:** Te pola reprezentują limit łupów zależny od liczby bohaterów biorących udział w grze.
3. **Wielkość łupów:** Żeton zmęczenia przesuwa się w górę tej części toru łupów, aby określić liczbę kart dobieranych w momencie osiągnięcia limitu łupów.

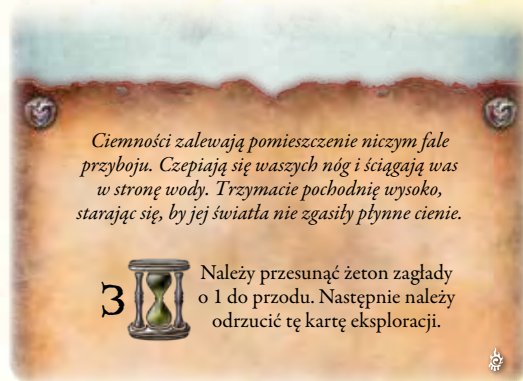
SZCZEGÓŁOWY OPIS TURY MROCZNEGO WŁADCY

Kiedy wszyscy bohaterowie wykonają swoje tury, przychodzi kolej na turę mrocznego władcy. Gracze wykonują różne działania, które obrazują niebezpieczne wydarzenia oraz aktywność potworów w trakcie danej wyprawy.

1. EFEKTY MROCZNEGO WŁADCY

Efekty mrocznego władcy są opisane w czerwonym polu w dolnej części każdej karty eksploracji (patrz „Eksploracja” na stronie 5). Na początku fazy mrocznego władcy należy aktywować wszystkie efekty mrocznego władcy z aktywnej karty eksploracji idąc od góry do dołu.

Część efektów mrocznego władcy opatrzone symbolem . Kiedy aktywuje się jeden z takich efektów, zamiast rozpatrywać działania ze znajdującego się obok opisu należy umieścić przy symbolu jeden żeton zmęczenia. Dopiero jeśli liczba żetonów zmęczenia jest równa cyfrze powiązanej z symbolem , aktywują się odpowiednie efekty, a wszystkie żetony należy usunąć. Żetony zmęczenia kładzie się w ten sposób w każdej turze mrocznego władcy dopóki dana karta eksploracji pozostaje aktywna.



SEKCJA EFEKTÓW MROCZNEGO
WŁADCY NA KARCIE EKSPLORACJI

2. LOS

Jeśli w grze pozostaje aktywna karta eksploracji, należy pominąć krok losu.

W innym wypadku należy przesunąć żeton losu o 1 pole do przodu (patrz strona 4) i rozpatrzyć jedną kartę niebezpieczeństw.

KARTY NIEBEZPIECZEŃSTW

Każda karta niebezpieczeństw zawiera jeden lub więcej efektów obrazujących zabójcze niespodzianki czekające na bohaterów w eksplorowanych podziemiach. Podczas rozpatrywania karty niebezpieczeństw gracze wykonują poniższe kroki zgodnie z podaną kolejnością:

1. Dobierają jedną kartę niebezpieczeństw.
2. Jeśli karta jest podzielona na dwie sekcje, wykonują następujące czynności:
 - jeśli na planszy nie ma potworów, rozpatrują efekt opisany w górnej części karty.
 - jeśli na planszy są potwory, rozpatrują efekt opisany w dolnej części karty.
3. Jeśli karta nie jest podzielona, rozpatrują wszystkie efekty opisane na karcie.
4. Odrzucają kartę niebezpieczeństw.

Jeśli talia niebezpieczeństw się wyczerpie, należy natychmiast potasować stos odrzuconych kart i utworzyć z niego nową talię niebezpieczeństw.

Efektom niebezpieczeństw nie podlegają chowańce, figurki traktowane jak bohaterowie, ani bohaterowie, których nie ma na planszy.

3. AKTYWACJA POTWORÓW

Jeśli w tym kroku na planszy znajdują się jakiegokolwiek potwory, gracze dobierają jedną kartę aktywacji i wykonują poniższe kroki zgodnie z podaną kolejnością:

1. **Określenie grupy potworów:** Kolejność, w jakiej aktywują się grupy potworów, zależy od ich pozycji na karcie aktywacji tak, jak zaznaczono to na poniższym rysunku. Gracze odnajdują pierwszą grupę (oznaczoną najniższą cyfrą na rysunku), która znajduje się na planszy i jeszcze nie została aktywowana.



2. **Sprawdzenie aktywnych efektów:** Gracze sprawdzają, czy daną grupę obejmują swoim działaniem jakiegokolwiek aktywne efekty. Aktywne efekty opisano kursywą bezpośrednio poniżej nazwy każdej grupy potworów.

3. **Wybór potwora:**

- Jeśli w danej sekcji znajdują się żółte i czerwone pola, gracze osobno aktywują potwory pomniejsze (żółte pole) i potężne (czerwone pole). Potwory aktywuje się od góry do dołu, aktywując najpierw wszystkie potwory z górnego pola, a potem przechodząc do potworów z dolnego pola. Gracze wybierają jednego potwora z górnego pola, którego jeszcze nie aktywowali. Jeśli wszystkie potwory z górnego pola zostały już aktywowane, gracze wybierają jednego potwora z dolnego pola, którego jeszcze nie aktywowali.
- Jeśli w danej sekcji karty aktywacji nie ma żółtych, ani czerwonych pól, gracze wybierają dowolnego potwora z rozpatrywanej grupy, którego jeszcze nie aktywowali.

4. **Wykonanie akcji:** Gracze rozpatrują wszystkie akcje wymienione dla danego potwora w kolejności od góry do dołu, powtarzając zestaw akcji do momentu wykonania przez tego potwora dwóch akcji lub dopóki nie okaże się, że potwór nie może wykonać żadnej wymienionej akcji.
5. **Kontynuacja / zakończenie aktywacji:** Jeśli na planszy znajdują się inne potwory z aktywowanej grupy, które jeszcze nie zostały aktywowane, gracze powtarzają działania zaczynając od kroku 3. Jeśli na planszy znajdują się potwory z innej grupy, które jeszcze nie zostały aktywowane, gracze powtarzają działania zaczynając od kroku 1. Jeśli gracze aktywowali wszystkie grupy potworów, należy odrzucić rozpatrywaną kartę aktywacji.

Jeśli akcja nie ma żadnego efektu, potwory jej nie wykonują. Przykładowo gdyby akcja mówiła: „Zaatakuj sąsiadującego bohatera”, a z aktywowanym potworem nie sąsiadowałby żaden bohater, potwór nie wykonałby tej akcji. Ponadto należy zawsze postępować według zasad potworów opisanych w grze podstawowej (dotyczących np. jednego ataku na rundę, dwóch akcji na potwora itd.) chyba, że na rozpatrywanej karcie aktywacji zapisano inaczej.

Jeśli potwór znajduje się pod wpływem stanu, który można odrzucić poprzez wykonanie akcji, jak to się ma na przykład z ogluszeniem, jego pierwszą akcją jest zawsze odrzucenie tego stanu. Jeśli potwór znajduje się na polu czeluści, jego pierwszą akcją jest zawsze wydostanie się z czeluści i wejście na sąsiadujące pole najbliższe pola wyjścia aktualnie rozgrywanego spotkania (patrz „Aktualnie rozgrywane spotkanie” na stronie 10).

Kiedy karta aktywacji odnosi się do „bohatera”, ma również zastosowanie wobec figurek traktowanych jak figurki bohaterów.

Jeśli talia aktywacji się wyczerpie, należy natychmiast potasować stos odrzuconych kart i utworzyć z niego nową talię aktywacji.

OPIS KARTY NIEBEZPIECZEŃSTW



1. **Opis fabularny:** Tutaj opisano kursywą pojawiające się niebezpieczeństwo.
2. **Efekt bez potworów:** Ten efekt należy rozpatrzyć, jeśli na planszy nie ma potworów.
3. **Efekt z potworami:** Ten efekt należy rozpatrzyć, jeśli na planszy są potwory.

OPIS KARTY AKTYWACJI



1. **Nazwa grupy potworów:** Tutaj zapisano nazwę grupy potworów, do której należy aktywowana figurka.
2. **Aktywacja pomniejszych potworów:** W tej sekcji na żółtym polu opisano akcje podejmowane przez pomniejsze potwory z odpowiedniej grupy.
3. **Aktywacja potężnych potworów:** W tej sekcji na czerwonym polu opisano akcje podejmowane przez potężne potwory z odpowiedniej grupy.
4. **Aktywne efekty:** Te efekty działają podczas aktywowania odpowiedniej grupy potworów.
5. **Ogólna aktywacja:** Tutaj wyszczególniono akcje podejmowane przez wszystkie potwory z odpowiedniej grupy. O kolejności aktywowania poszczególnych figurek decydują gracze.

PRZYKŁAD AKTYWACJI POTWORÓW

1. Podczas kroku „Aktywacja potworów” tury mrocznego władcy gracze dobierają jedną kartę aktywacji. Na planszy znajdują się ogniste chochliki oraz merriody, więc najpierw należy aktywować ogniste chochliki, a potem merriody.
2. Gracze zwracają uwagę na aktywny efekt dla ognistych chochlików, ale ponieważ aktualnie rozgrywanym spotkaniem nie jest Kres otchłani, tekst z karty aktywacji należy zignorować.
3. Zgodnie z opisem z karty aktywacji potężny ognisty chochlik ma wypatrzeć, a następnie zaatakować najbliższego bohatera, który znajduje się w jego polu widzenia. Potężny ognisty chochlik ma już w swoim polu widzenia Leorica od Księgi, który jest najbliższym bohaterem od figurki aktywowanego ognistego chochlika, dlatego pomija on akcję wypatrywania. Wykonuje atak i powraca na górę listy dostępnych akcji. Ponieważ wciąż ma bohatera w polu widzenia, pomija pierwszą akcję, a że nie może ponownie zaatakować, pomija również drugą akcję. Oznacza to, że potężny ognisty chochlik nie może wykonać żadnej akcji z listy, dlatego jego aktywacja dobiega końca.
4. Po zakończeniu aktywacji potężnego ognistego chochlika aktywuje się każdy pomniejszy ognisty chochlik. Zgodnie z opisem z karty aktywacji pomniejszy ognisty chochlik ma wypatrzeć najdalszego bohatera, a następnie zaatakować najdalszego bohatera w swoim polu widzenia. Pomniejszy ognisty chochlik porusza się o jedno pole, aby wypatrzeć (wytyczyć linię pola widzenia do – patrz strona 9) Wdowę Tarchę, która jest najdalszym bohaterem od figurki aktywowanego ognistego chochlika. Następnie pomniejszy ognisty chochlik wykonuje atak biorąc za cel Wdowę Tarchę, która jest najdalszym bohaterem od jego figurki. Po tym ataku aktywacja potwora dobiega końca. Tym samym wszystkie ogniste chochliki zostały aktywowane.
5. Gracze zwracają uwagę na działanie aktywnego efektu dla merriodów, dającego im +1 do szybkości, co sprawia, że szybkość tych potworów wzrasta do 4.



6. Zgodnie z opisem z karty aktywacji potężny merriod ma zacząć od natarcia na najdalszego bohatera, którym okazuje się Leoric od Księgi. Potężny merriod porusza się o dwa pola nacierając (próbując podejść jak najbliżej – patrz strona 9) na tego bohatera i tym samym wydając wszystkie cztery posiadane punkty ruchu na przejście przez pola wody.
7. Po natarciu potężny merriod atakuje bohatera, który znajduje się w promieniu 2 pól. W normalnych okolicznościach celem tego ataku stałaby się Wdowa Tarcha, jednak ze względu na posiadane przez merrioda zdolności Uderzenie mackami oraz Atak dalekosiężny, atakuje on zarówno Wdowę Tarchę, jak i Leorica od Księgi. Potem jego aktywacja dobiega końca.



8. Wszystkie potwory zostały aktywowane, więc kartę aktywacji należy odrzucić.



WALKA

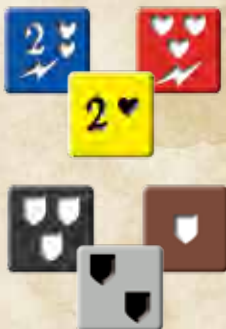
Kiedy potwór wykonuje atak, kośćmi ataku tego potwora rzuca ten sam bohater, który rzuca kośćmi obrony przed danym atakiem.

WZMOCNIENIA

Kiedy potwory wykonują ataki czasem uzyskują jeden lub więcej wyników wzmocnień . Jeśli potwór może wydać jakieś , należy posłużyć się poniższą listą pierwszeństwa. Jeśli potwór wydał  i wciąż ma do wydania , należy rozpatrzyć listę od początku i powtarzać tę czynność do momentu, gdy potwór nie będzie miał już do wydania żadnych .

1. **Umiejętności bohaterów:** Potwór wydaje , jeśli jakieś umiejętności, zdolności lub bohaterskie wyczyny bohaterów wymagają od potwora wydania  celem wykonania ataku.
2. **Zasięg:** Potwór wydaje  na dodatkowy zasięg, jeśli nie może trafić wszystkich swoich celów korzystając ze swojego obecnego zasięgu.
3. **Specjalne:** Potwór wydaje  na specjalne zdolności tylko jeśli ich efekty wpłyną na przynajmniej jeden z celów potwora (np. potwór nie użyje zdolności Trucizna na bohatera, który już został zatruty). Za specjalne zdolności uważa się wszystkie zdolności, które nie są związane z dodatkowym zasięgiem, dodatkowymi obrażeniami, ani zdolnością Atak przebijający.
4. **Atak przebijający:** Potwór wydaje  na Atak przebijający tylko, jeśli jeden z celów potwora uzyskał w rzucie obrony jeden lub więcej wyników .
5. **Obrażenia:** Kiedy potwór wydaje  na , należy zacząć od wykorzystania  z najwyższą ilością dodatkowych .

PRZYKŁAD WYDAWANIA WZMOCNIEŃ



1. Potężny merriod aktu II atakuje bohatera. Gracz-bohater rzuca zarówno wszystkimi kośćmi z puli obrony swojego bohatera, jak też wszystkimi kośćmi z puli ataku merrioda.
2. Bohater-gracz postępuje według listy pierwszeństwa  i zauważa, że merriod dysponuje zdolnością „ Unieruchomienie”, traktowaną jako specjalne . Merriod nie może jednak wykorzystać Unieruchomienia, ponieważ nie zadał obrażeń, więc bohater nie zostałby unieruchomiony. Bohater-gracz kontynuuje sprawdzanie listy.
3. Następną pozycją na liście mogą mieć zastosowanie dla  są obrażenia, a karta merrioda pokazuje „ +2 serca”. Tym samym merriod wydaje pierwsze  na „ +2 serca”.
4. Ponieważ merriod ma do wydania jeszcze jedno , bohater wraca na początek listy. Tym razem merriod wydaje  na „ Unieruchomienie”, ponieważ jego atak zadaje już obrażenia, a bohater będzie mógł zostać unieruchomiony.

SPECJALNE ZASADY POTWORÓW

Merriody: Zdolność Uderzenie mackami oprócz pierwotnego celu ataku bierze za cel bohatera najbliżzej merrioda.

Kiedy potwór ze zdolnością **Atak dalekosiężny** naciera na bohatera, powinien, o ile to możliwe, skończyć swój ruch w taki sposób, aby jego figurka znalazła się dwa pola od strony tego bohatera i miała go w polu widzenia. Jeśli nie jest to możliwe, potwór naciera zgodnie ze zwykłymi zasadami.

Smoczy strażnicy: Zdolność **Ognisty oddech** bierze za cel największą możliwą liczbę bohaterów. Linia ataku nie może być wytyczona przez figurki potworów.

DODATKOWE ZASADY

RUCH

Potwory nie mogą wchodzić na pola, które zmuszają je do otrzymania obrażeń podczas ruchu.

TERMINY OPISUJĄCE RUCH

W opisie kart aktywacji wykorzystano specjalne terminy, które pojawiają się po raz pierwszy w kooperacyjnych wyprawach. Opisano je poniżej. Gracze powinni się z nimi zaznajomić przed rozpoczęciem rozgrywki.

W stronę: Kiedy figurka porusza się w stronę celu, o ile to możliwe musi wejść na pole tego celu. W innym wypadku figurka musi zakończyć swój ruch na najbliższym możliwym polu od celu korzystając z normalnych zasad ruchu. Figurka zawsze wybiera trasę wymagającą wydania najmniejszej liczby punktów ruchu.

Od strony: Kiedy figurka porusza się od strony celu, za każdy wydany punkt ruchu musi zwiększyć liczbę pól pomiędzy sobą, a tym celem. Jeśli poprzez wydanie punktów ruchu figurka nie może zwiększyć liczby pól pomiędzy sobą, a celem, zatrzymuje się i nie porusza dalej.

Najdalszy, najdalej: Cel, który znajduje w największej odległości od strony potwora biorąc pod uwagę liczbę pól.

Najbliższy, najbliżej: Cel, który znajduje się w najmniejszej odległości od strony figurki biorąc pod uwagę liczbę pól.

Nacieraj: Kiedy efekt wymaga, aby potwór nacierał na cel, ten potwór wykonuje akcję ruchu i porusza się w stronę określonego celu. Jeśli potwór miałby się nie poruszyć podczas wykonywania akcji natarcia, w ogóle jej nie wykonuje.

Wypatrz: Kiedy efekt wymaga, aby potwór wypatrzył cel, ten potwór wykonuje akcję ruchu i porusza się w stronę najbliższego pola, skąd wytyczy linię pola widzenia do określonego celu i zatrzymuje się w momencie wejścia na to pole. Jeśli cel znajduje się już w polu widzenia potwora, ten potwór nie wypatrza. Jeśli na planszy nie ma pola, skąd potwór wytyczyłby linię pola widzenia do danej figurki, ten potwór wybiera inny cel.

PW: Część akcji aktywacyjnych potworów wykorzystuje skrót „PW”. Oznacza on „pole widzenia” i odnoszą się do niego wszystkie zasady dotyczące pola widzenia opisane w instrukcji do podstawowej gry.



PRZYKŁAD WYPATRYWANIA

1. Potężny ognisty chochlik ma wypatrzeć Syndrael, jednak Syndrael znajduje się już w jego polu widzenia, więc nie próbuje jej wypatrzeć.
2. Pomniejszy ognisty chochlik ma wypatrzeć Syndrael. Aby wytyczyć linię pola widzenia do Syndrael, ten potwór musi się poruszyć o dwa pola. Pomniejszy ognisty chochlik zatrzymuje się w momencie, gdy Syndrael znajduje się w jego polu widzenia.

DUŻE POTWORY

Kiedy gracze określają ruch dużego potwora, wybierają jedno z pól zajmowanych przez takiego potwora i od niego wyliczają odległość do pokonania (tak jakby ten potwór zajmował tylko jedno pole). Kiedy gracze poruszają dużego potwora w stronę celu, muszą wybrać to pole zajmowane przez potwora, które znajduje się najbliżej celu. Kiedy gracze poruszają dużego potwora od strony celu, muszą wybrać to pole zajmowane przez potwora, które znajduje się najdalej celu. Po wykonaniu ruchu dużym potworem w stronę lub od strony celu, gracze muszą umieścić tego potwora odpowiednio najbliżej lub najdalej celu, na ile to możliwe. W innych wypadkach duże potwory obowiązują normalne zasady poruszania dużych potworów.

SPOTKANIA

Spotkania rozgrywane podczas kooperacyjnych wypraw różnią się od spotkań z gry podstawowej i obowiązują w nich inne zasady. Spotkanie składa się ze wszystkich kafelków planszy zaznaczonych w odpowiedniej sekcji książki spotkań i obowiązują w nim zasady opisane w tej sekcji oraz na karcie eksploracji odpowiadającej aktualnie rozgrywanemu spotkaniu.

O ile nie zaznaczono inaczej, zasady danego spotkania mają wpływ na całą planszę.

GŁÓWNE SPOTKANIA I PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Główne spotkania to specjalne spotkania stanowiące integralną część każdej przygody. Główne spotkania oznaczono cyfrą na odpowiedniej karcie eksploracji oraz w odpowiedniej sekcji książki spotkań. Wynik jednego głównego spotkania ma wpływ na następne główne spotkanie, prowadząc do ostatniego głównego spotkania nazywanego też finałem.



Bohaterowie otrzymują punkty doświadczenia podczas pierwszych dwóch głównych spotkań. Kiedy bohater otrzymuje punkty doświadczenia, może je natychmiast wydać wraz z pozostałymi punktami doświadczenia oszczędzonymi z poprzedniej części przygody, aby zakupić nowe karty umiejętności ze swojej klasy. Gracze mogą również oszczędzić wszystkie niewydane punkty doświadczenia, ale wolno im je będzie wydać dopiero po otrzymaniu nowych punktów doświadczenia.

AKTUALNIE ROZGRYWANE SPOTKANIE

Aktualnie rozgrywanym spotkaniem nazywa się spotkanie opisane na aktywnej karcie eksploracji lub na ostatniej aktywnej karcie eksploracji.

WEJŚCIA I WYJŚCIA

Pola wejść i wyjść określono dokładnie dla każdego spotkania. Aby określić pola wejścia i wyjścia danego spotkania należy się odnieść do książki spotkań.

PRZYKŁAD NATARCIA



1. Pomniejszy merriod posiada szybkość 3 oraz zdolność Atak dalekosiężny i ma nacierać na Tomble'a.
2. Pomniejszy merriod znajduje się dwa pola od strony Tomble'a, ale ponieważ posiada zdolność Atak dalekosiężny, zostaje umieszczony dwa pola od Tomble'a.

NACHODZĄCE KAFELKI PLANSZY

W pewnych sytuacjach gracze nie będą w stanie przygotować spotkania, ponieważ spowodowałoby to najście nowego kafelka planszy na inny, już wyłożony kafelek. Aby rozwiązać ten problem gracze powinni wykorzystywać SŁEPE ZAKOŃCZENIA. Słepie zakończenie to złożony z dwóch pól kafelek, który łączy się z innymi kafełkami planszy tylko z jednej strony. Jeśli kafelki planszy miałyby na siebie zająć podczas przygotowywania nowego spotkania, należy zamiast tego użyć słępego zakończenia i stworzyć z jego pomocą ukryte przejście. Gracze łączą wówczas jedno słepie zakończenie z wyjściem poprzedniego spotkania, a następnie umieszczają nowe spotkanie w innym dostępnym miejscu na stole i łączą drugie słepie zakończenie z wejściem nowego spotkania. Te dwa słepie zakończenia uważa się za połączone.



SŁEPE
ZAKOŃCZENIE

Jeśli figurka znajduje się na połączonym słępie zakończeniu, może wydać jeden punkt ruchu, aby poruszyć się na drugie słepie zakończenie tak, jakby pola tych dwóch płytek sąsiadowały. Jeśli oba pola kafelek słępego zakończenia, na który porusza się figurka, są zajęte, poruszającego się bohatera lub potwora należy umieścić na pustym polu najbliższym tego słępego zakończenia.

Bohaterowie i potwory nie mogą atakować, ani wytyczać linii pola widzenia przez połączone słepie zakończenia.

POKONANI BOHATEROWIE

Za każdym razem, kiedy zostanie pokonany bohater, należy przesunąć żeton losu o 1 pole do przodu.

AKTYWACJA POTWORÓW W TURZE BOHATERA

Część kart eksploracji powoduje aktywację pewnych grup potworów zaraz po przygotowaniu odpowiedniego spotkania mimo, że nie rozpoczęła się jeszcze tura mrocznego władcy. Aby aktywować potwory w turze bohatera należy dobrać kartę aktywacji i aktywować wyłącznie wyszczególnione grupy potworów. Następnie należy odrzucić tę kartę aktywacji. Aktywację potworów opisano szczegółowo na stronie 7.

PRZYKŁAD NACHODZENIA KAFELKÓW PLANSZY



1. Bohaterowie dobrali z talii eksploracji „Kamienie założycieli”, nie mogą jednak ułożyć ich kafelka, ponieważ naszedłby na znajdujący się już na stole kafelek „Spekanego lodu”.



2. Bohaterowie łączą ślepe zakończenie z kafelkiem spotkania, z którego właśnie wychodzą. Jest to „Przejście przyszłości”.
3. Następnie łączą drugie ślepe zakończenie z kafelkiem właśnie odnalezionego podczas eksploracji nowego spotkania, czyli „Kamieniami założycieli”. To ślepe zakończenie uważa się za połączone ze ślepym zakończeniem „Przejścia przyszłości”.

PRZEJŚCIE DO AKTU II

Kiedy tekst karty eksploracji nakazuje przejść do aktu II, gracze muszą wykonać następujące czynności:

1. Odkładają talię przedmiotów sklepowych aktu I do pudełka i przesuwają talię przedmiotów sklepowych aktu II tak, by znalazła się obok toru łupów. Od tej chwili dobierając karty za zdobyte łupy gracze będą za każdym razem dobierać karty z talii przedmiotów sklepowych aktu II.
2. Zastępują talię kart potworów aktu I kartami potworów aktu II. Nowe karty mają zastosowanie zarówno do potworów znajdujących się aktualnie na planszy, jak i do wszystkich potworów, które pojawiają się na niej w przyszłości.

WYPUSZCZANIE I UMIESZCZANIE

Jeśli księga spotkań nakazuje graczom wypuścić potwory, gracze umieszczają potwory na planszy zgodnie z liczbą bohaterów biorących udział w grze oraz opisem w księdze spotkań. Jeśli w grze bierze udział dwóch bohaterów, należy umieścić potwory na polach oznaczonych „2”, jeśli trzech bohaterów, należy umieścić potwory na polach oznaczonych „2” i „3” i wreszcie jeśli czterech bohaterów – na polach oznaczonych „2”, „3” i „4”.

Jeśli gracze nie mogą wypuścić potwora, ponieważ wymagana figurka znajduje się już na planszy, należy usunąć tę figurkę z planszy, wyleczyć wszystkie obrażenia i usunąć wszystkie stany z tego potwora i umieścić go na planszy zgodnie z opisem spotkania. Jeśli gracze muszą usunąć z planszy figurki celem wypuszczenia potworów w aktualnie rozgrywanym spotkaniu, usuwane figurki nie mogą być częścią tego spotkania.

Jeśli efekty karty niebezpieczeństw lub efekty mrocznego władcy wymagają od graczy umieszczenia na planszy nowych potworów, ale nie można umieścić wystarczającej liczby figurek, należy umieścić tyle figurek, ile to możliwe. Kiedy gracze mają umieścić na planszy potwory, zaczynają od umieszczenia potężnych potworów i zawsze przestrzegają limitu wielkości grupy.

ZŁOTE ZASADY

Podczas rozgrywania kooperacyjnych wypraw obowiązują kilka niezwykle ważnych zasad, których muszą przestrzegać gracze. Opisano je poniżej:

- Jeśli opis na karcie jest sprzeczny z zasadami opisanymi w niniejszej instrukcji, karta zawsze ma pierwszeństwo.
- Jeśli efekt w grze ma kilka dostępnych celów i ostatecznego celu nie można dokładnie określić, bohaterowie wybierają cel tego efektu spośród dostępnych celów.



KSIĘGA SPOTKAŃ



OSTATNI ODDECH

Mrok zdaje się wypełniać wasze płuca i czujecie, że nie jesteście w stanie złapać tchu. Skupiacie wzrok na świetle, po czym wynurzacie się z głębiny.

Na planszy należy umieścić biały znacznik celu (tak, jak zaznaczono to na rysunku). Należy wypuścić merriody i ogniste chochliki (tak, jak zaznaczono to na rysunku). Każdy bohater umieszcza swoją figurkę na polu wody i otrzymuje liczbę równą wybranemu przez siebie atrybutowi. Następnie każdy bohater wykonuje test tego atrybutu. Każdy bohater, którego test zakończył się porażką, zostaje ogłuszony.



POCHODNIA



KAMIEŃ ZAŁOŻYCIELI

Bursztynowe piedestały w utopionych kawałkach kości sterczą z podłogi tego zapomnianego grobowca.

Należy wziąć 4 czerwone i 4 niebieskie znaczniki celu. Następnie należy je pomieszać i umieścić zakryte na planszy (tak, jak zaznaczono to na rysunku). Żaden gracz nie może wiedzieć, gdzie znajdują się znaczniki poszczególnych kolorów. Te znaczniki to piedestały.



PIEDESTAŁ



2B

PRZEJŚCIE PRZESZŁOŚCI

Snujące się wokół pajęczyny nie zdołały was zatrzymać. Kiedy minęliście wejście, zerwały się pod waszymi butami niczym poranna mgła znikająca w pierwszych promieniach letniego słońca. Biegniecie naprzód, oczyszczając sobie drogę ze starożytnych sieci. Spowalniają was na chwilę, gdy wpadacie do korytarza, lecz przedzieracie się, dzielnie odpychając je na boki, i wreszcie otwieracie kolejne drzwi.



15B

PRZEJŚCIE TERAŹNIEJSZOŚCI

W mrocznych czeluściach odnajdujecie prawdę. Nic nie jest takie, jakie się wydaje.



33B

PRZEJŚCIE PRZYSZŁOŚCI

Posągi ukazujące waszą przyszłą chwałę górują nad waszymi gnijącymi trupami. Zdają się pełnić wieczną wartę. Co naprawdę was jeszcze czeka?

Należy wziąć liczbę czerwonych znaczników celu równą liczbie bohaterów biorących udział w grze. Następnie należy zastąpić 1 z tych znaczników zielonym znacznikiem celu, pomieszać razem wszystkie znaczniki i umieścić zakryte na planszy (tak, jak zaznaczono to na rysunku). Żaden gracz nie może wiedzieć, gdzie znajdują się znaczniki poszczególnych kolorów.



16B

LEGENDA DO KSIĘGI SPOTKAŃ



WEJŚCIE



WYJŚCIE



SMOCZY STRAŻNICY



OGNISTE CHOCHLIKI



MERRIODY



ŻYWIOŁAKI

SPEKANY LÓD

Głęboko pod skorupą kilkusetletniego lodu, na którym stoicie, dostrzegacie alternatywną rzeczywistość. Ciemności drzemiące w innym świecie uderzają na was, rozbijając delikatną barierę.

Na planszy należy umieścić 4 niebieskie znaczniki celu (tak, jak zaznaczono to na rysunku). Należy wypuścić merriody (tak, jak zaznaczono to na rysunku). Bohatera, który właśnie wykonał akcję eksploracji, należy poruszyć o 1 pole w stronę potężnego merrioda.



POLE CZELUŚCI



7B

ODDECH SKAŁ

Słyszycie ciężki oddech dochodzący zza zakrętu korytarza. Obawiacie się, że czeka tam na was jakiś ogromny smok lub olbrzym, ale po dłuższej chwili wpatrywania się w ciemność zdajecie sobie sprawę, że oddycha sama ziemia!

Należy wypuścić żywiołaki (tak, jak zaznaczono to na rysunku).

*W grze na 3 bohaterów należy wypuścić tylko potężnego żywiołaka (tak, jak zaznaczono to na rysunku).

5B



4B

BEZŚWIETLNA SALA

W wielkiej komnacie przed wami kręcą się w powietrzu złoto, klejnoty oraz płomienie. Na jej drugim krańcu stoi smoczy mieszaniec. Uniesione ręce świadczą, że podtrzymuje zaklęcie. "Wejdźcie i podziwiajcie skarbiec wielkiego Axirumna!" - nakazuje wam władczym tonem. To miejsce jest ledwie fantomem, który zniknie, gdy zabijecie oszalonego stwora.

Należy wypuścić smoczych strażników (tak, jak zaznaczono to na rysunku). Potężny smoczy strażnik to Axirumn. Na planszy należy umieścić 2 niebieskie znaczniki celu (tak, jak zaznaczono to na rysunku). To tajne przejścia.



TAJNE PRZEJŚCIE



26B PRZEDSIONEK

32B

SPALARNIA

Szkodliwy gaz wydobywa się z ujść w ścianie. Im bliżej podchodzicie, tym mocniej czujecie trujące wyziewy wpływające do waszych płuc. Już wewnątrz pomieszczenia przypominacie sobie, że podobne gazy często są również łatwopalne.

Należy wypuścić ogniste chochliki (tak, jak zaznaczono to na rysunku). Na planszy należy umieścić 4 czerwone znaczniki celu (tak, jak zaznaczono to na rysunku). To ujścia.



UJŚCIE



13B

23B

1

W PUNKCIE WYJŚCIA

Na nagrobkach, które przed wami stoją, wyryto znajome, a jednocześnie obce imiona. W oddali widzicie obozowisko - węgle paleniska wciąż się żarzą. Stajecie zadziwieni zdawszy sobie sprawę, że to wasz własny obóz. Jednakże nie przypominacie sobie grobów, ani ich płonących strażników.

Należy wypuścić żywiołaki i ogniste chochliki (tak, jak zaznaczono to na rysunku). Na planszy należy umieścić zakryte 4 czerwone znaczniki celu (tak, jak zaznaczono to na rysunku). To palenisko.

PALENISKO



2

WROTA KOSZMARU

Ponownie odnajdujecie drogę na zewnątrz i natrafiacie na obozowisko. Zwęglone zwłoki kulą się w jego środku, wyciągając kikuty rąk w stronę nienaruszonej skrzyni. Zauważacie kilka innych kufków rozrzuconych w pobliżu. Być może w jednym z nich ukryto klucz do czarnej bramy, która znajduje się naprzeciw.

Należy wypuścić smoczych strażników (tak, jak zaznaczono to na rysunku). Należy wziąć 1 zielony, 2 czerwone i 3 niebieskie znaczniki celu. Następnie należy je pomieszać i umieścić zakryte na planszy (tak, jak zaznaczono to na rysunku). Żaden gracz nie może wiedzieć, gdzie znajdują się znaczniki poszczególnych kolorów. Te znaczniki to skrzynie.

SKRZYNIA



3

KRES OTCHŁANI

Smoczy mieszaniec stoi zanurzony w jeziorze lawy. Jego zbroja niemal bieleje pod wpływem niewyobrażalnej temperatury, którą pochłania, lecz mimo to się nie topi. Istota uśmiecha się do was i wychodzi powoli po drugiej stronie gorącego zbiornika.

„Witajcie, bohaterowie...” – syczy z mieszaniną rozbawienia i pogardy – „Jestem Draemor. Za kilka chwil mój rytuał zostanie zakończony, zaś wasza energia życiowa, siła, moc oraz chwała będą należeć do mnie! Spróbujcie zbyttno się nie opierać...”. Potem wybucha gromkim śmiechem. Ściana naprzeciw waszej grupy rozmywa się w powietrzu, by po chwili zniknąć. Przez moment widzicie mroczne zarysy waszych ciał leżące na podłodze, lecz ściana pojawia się ponownie w chwili, gdy Draemor wkracza do sekretnej komnaty.

Pozostało wam niewiele czasu.

Należy wypuścić żywiołaki, ogniste chochliki i smoczych strażników (tak, jak zaznaczono to na rysunku). Potężny smoczy strażnik to Draemor.



OŚWIETLANIE DROGI

Przetrwanie bohaterów podczas rozgrywania tej przygody w dużej mierze zależy od ich umiejętności trzymania się z dala od ciemności i nieustannego pozostawania w świetle.

POCHODNIA

Biały znacznik celu to pochodnia. Każde pole w promieniu dwóch pól od pochodni to oświetlone pole. Bohater, który sąsiaduje z pochodnią, może wykonać akcję, aby ją podnieść.

ŚWIATŁONOŚĆ

Bohater niosący pochodnię to światłonośca. Każde pole w promieniu dwóch pól od światłonoścy to oświetlone pole. Światłonośca może wykonać akcję, aby przekazać pochodnię sąsiadującemu bohaterowi. Jeśli światłonośca zostanie pokonany, należy umieścić pochodnię na sąsiadującym polu.

CIEMNOŚCI

Każde pole, które nie jest oświetlonym polem, znajduje się w ciemnościach. Za każdym razem, kiedy bohater w ciemnościach wykonuje test atrybutu, dodaje 1 do wyników tego testu.

EPILOG

Jeśli bohaterowie wygrały przygodę, należy przeczytać na głos poniższy ustęp:

Nie możesz się ruszyć. Żaden mięsień twojego ciała po prostu nie reaguje. Patrzysz bezradnie na zbliżającego się Draemora. Po chwili już nad tobą stoi. Wysunął z pochwy eteryczne ostrze i wyrzuca z siebie bezgłośnie ryk, jednocześnie wbijając broń w twoje nieruchome ciało. Oszalały stworz sika i tnie na wszystkie strony, jednak nie czujesz bólu, kiedy ostrze raz za razem przebiega przez ciebie. Powoli obraz Draemora znika sprzed twoich oczu zastąpiony ciemnością, przez którą powoli przebiegają promyki światła.

Pierwsze, co czujesz, to twoje płuca. Słabo drżą z każdym kolejnym oddechem, który próbujesz nabrać. Powietrze wydaje się być gęste niż zwykłe błoto, kiedy wędruje do środka i na zewnątrz twojej klatki piersiowej, ale na szczęście z upływem czasu oddycha ci się coraz łatwiej. Wreszcie słyszysz bicie swego serca tak mocne, że wstrząsa całym ciałem. Krew krążąca w twoich żyłach nigdy dotąd nie była tak zimna, ale wiesz, że płynie coraz szybciej. Ciemność rozjaśnia się powoli i dostrzegasz nad sobą nocne, rozgwieżdżone niebo, jednak mijają długie minuty nim decydujesz się poruszyć.

Pamiętasz wszystko, co się spotkało, jakby było snem. Czasem, gdy wpatrujesz się w ognisko albo wędrujesz pod bezkieszczykowym niebem, przypominasz sobie straszliwe chwile swej fantomowej przygody. Naraz robi ci się słabo, tracisz oddech i wroko zachodzi ci mgła. Jednak chwilę później wszystko wraca do normy. Mimo największych wysiłków nie potrafisz zapamiętać tej strasznej nocy i często rozmyślasz, co by się stało, gdybyś nigdy się nie obudził.

Jeśli żeton zagłady i żeton losu znajdują się na tym samym polu losu lub bohaterowie poniosą porażkę, należy przeczytać na głos poniższy ustęp:

Nigdy do tej pory nie doświadczyłeś obecności tak gęstej, namacalnej ciemności. Wydaje się wlewać przez twoje oczy i wprost w duszę. Twoja krew żąda się trzeć o ścianki żył, jakby śmieniała się w zamrożnięte okrucy. Uciekasz od światła. Musisz biec w mrok, byle dalej od światła! Teraz tylko cienie mogą ci jeszcze uratować

Budzisz się z głębokim westchnieniem. Przez chwilę rzucaś się na wszystkie strony, by po chwili spaść z wymuszającego przegniłą słomę leżą wprost na zimną, twardą ziemię. Powoli twoje spojrzenie nabiera wyrazistości, zaś paznokcie łamią się na szarym kamieniu wiecznie podłogi - najbardziej namacalnej rzeczy, jaką miałeś okazję dotknąć od... Oczu kierujesz na niewielkie, zakratowane okienko. „Od jak dawna?” – zastanawiasz się.

Zanim udaje ci się poukładać w całość straszliwe i bolesne wspomnienia, które wypełniają twój umysł, zdajesz sobie sprawę, że znajdujesz się w towarzystwie drubón, z którymi przeżyłeś tak wiele przygód. Wszyscy stoicie na cienkiej, drewnianej desce kilka stóp nad ziemią, z piętami na sztytach. Ubrania i twarze macie umorusane zgryźliwymi resztkami jedzenia i płuczinami. Drwający tłum uciska się w chwili, kiedy na szubieniczny podest wchodzi dwóch ludzi. Niższy i starszy z nich rozwija długi zwój pergaminu i zaczyna głośno czytać: „Wysłuchajcie dobrze wszystkich występków oskarżonych! Dowodzenia łupieżczą bandą mészaiów, która najeżdżała na wioski Flaxfeld i Runsworth: winni!”. Na te słowa tłuszcza ryczy z podniecenia i gniewu. „Skrytobójczego ataku, w wyniku którego poniosła śmierć dostojna baronessa Danri’Alsta: winni! Splądrowania miasteczka Hammerglade, zbędnego zniszczenia jego świątyni i zamordowania każdego zamieszkałego przez mężczyzn, kobiety i dziecka: winni! Zdrady przeciwko trzynastu baronom, wolnym miastom...”. Twój umysł dryfuje, jakby ostatni raz próbował przypomnieć sobie którąś z tych wspomnień z wymienionych zbrodni. Widzisz nienawistnie na twarzach ludzi, którzy stoją naprzeciw. Chciałbyś znaleźć jakiś sposób, aby przekonać ich, że nie jesteś w stanie odnaleźć w swojej głowie wspomnienia choćby jednego przestępstwa, jakie ci się teraz zarzuca. Jednocześnie nie masz w sobie dość śmiałości, aby zaprzeczyć oskarżeniom. Wciąż czujesz wewnątrz siebie ciemność, która domaga się twojej śmierci jeszcze głośniejsze niż otaczający cię tłum. Bez względu na to, czy twoja pamięć zawodzi, nie wątpisz ani przez chwilę, że wraz z pozostałymi „bohaterami” dopuściliście się wymienionych okrucieństw. Dlatego nie stawiasz oporu, ani nie próbujesz uciekać, kiedy obwoływacz zbliża się do końca zwoju. Robisz głęboki wydech opróżniając płuca z powietrza.skazuje się ich na śmierć przez powieszenie!”.

OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Jonathan E. Bove oraz Nathan I. Hajek

Projekt zasad wypraw kooperacyjnych: Jonathan E. Bove

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

Producent: Jason Walden

Projekt graficzny: Christopher Hosch

Zarządzanie projektem graficznym: Brian Schomburg

Okladka: Christopher Burdett

Główny kierownik artystyczny: Andrew Christensen

Kierownictwo produkcji: Eric Knight

Główny producent: Steven Kimball

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Marek Mydel

Korekta wersji polskiej: Aleksandra Misztka i Wiktor Marek

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Brad Andres, Jason Bailey, Reagan Bailey, Samuel Bailey, Mark Bell, Dane Beltrami, David Bernier, Maxime Bernier, Frank Brooks, Pippin Brown, Marcel Cwertetschka, Christian Emminger, John Evans, Herbert Graf, Russell Hall, Michaël Juneau, Harrison Keeping, Jason Keeping, Jean-Philippe Leclerc, Lukas Litzsinger, Isabella Mattasits, Ian McCarthy, Aaron Myers, Sarah Smith-Robbins, Peter Schober, John Taillon oraz Richard Wappel

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. *Descent: Wędrówki w mroku*, *Runebound* i Fantasy Flight Supply są TM firmy Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są ® firmy 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. Zachowaj te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od zamieszczonych powyżej. Wyprodukowano w USA. TO NIE JEST ZABAWKA. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.

Odwiedź nas w Sieci
www.Galakta.pl



SKRÓT ZASAD

PODSUMOWANIE RUNDY

1. Tura bohatera
2. Tura mrocznego władcy
 - a. Efekty mrocznego władcy
 - b. Los (jeśli brak aktywnej karty eksploracji, należy przesunąć żeton losu o 1 do przodu i rozpatrzyć jedną kartę niebezpieczeństw).
 - c. Aktywacja potworów

AKTYWACJA POTWORÓW

1. Określenie grupy potworów
2. Sprawdzenie aktywnych efektów
3. Wybór potwora
4. Wykonanie akcji
5. Kontynuacja / zakończenie aktywacji

POTWORY WYDAJĄCE

1. Umiejętności bohaterów
2. Zasięg
3. Specjalne
4. Atak przebijający
5. Obrażenia

ZAGŁADA I LOS



1. ŻETON
ZAGŁADY
O 1 DO PRZODU



2. ŻETON
LOSU O 1 DO
PRZODU



3. ŻETON
LOSU O 1 DO
TYŁU



4. ODŚWIEŻENIE
ŻETONU LOSU

ŻŁOTE ZASADY

- Jeśli opis na karcie jest sprzeczny z zasadami opisanymi w niniejszej instrukcji, karta zawsze ma pierwszeństwo.
- Jeśli efekt w grze ma kilka dostępnych celów i ostatecznego celu nie można dokładnie określić, bohaterowie wybierają cel tego efektu spośród dostępnych celów.

POKONANI BOHATEROWIE

Za każdym razem, kiedy zostanie pokonany bohater, należy przesunąć żeton losu o 1 do przodu.

SPECJALNE ZASADY POTWORÓW

Merriody: Zdolność **Uderzenie mackami** oprócz pierwotnego celu ataku bierze za cel bohatera najbliżzej merriody.

Kiedy potwór ze zdolnością **Atak dalekosiężny** naciera na bohatera, o ile to możliwe powinien skończyć swój ruch w taki sposób, aby jego figurka znalazła się dwa pola od strony tego bohatera i miała go w polu widzenia. Jeśli nie jest to możliwe, potwór naciera zgodnie ze zwykłymi zasadami.

Smoczy strażnicy: Zdolność **Ognisty oddech** bierze za cel największą możliwą liczbę bohaterów. Linia ataku nie może być wytyczona przez figurki potworów.

MOVEMENT VOCABULARY

W stronę: Kiedy figurka porusza się w stronę celu, o ile to możliwe musi wejść na pole tego celu. W innym wypadku figurka musi zakończyć swój ruch na najbliższym możliwym polu od celu korzystając z normalnych zasad ruchu. Figurka zawsze wybiera trasę wymagającą wydania najmniejszej liczby punktów ruchu.

Od strony: Kiedy figurka porusza się od strony celu, za każdy wydany punkt ruchu musi zwiększyć liczbę pól pomiędzy sobą, a tym celem. Jeśli poprzez wydanie punktów ruchu figurka nie może zwiększyć liczby pól pomiędzy sobą, a celem, zatrzymuje się i nie porusza dalej.

Najdalszy, najdalej: Cel, który znajduje w największej odległości od strony potwora biorąc pod uwagę liczbę pól.

Najbliższy, najbliżej: Cel, który znajduje się w najmniejszej odległości od strony figurki biorąc pod uwagę liczbę pól.

Nacieraj: Kiedy efekt wymaga, aby potwór nacierał na cel, ten potwór wykonuje akcję ruchu i porusza się w stronę określonego celu. Jeśli potwór miałby się nie poruszyć podczas wykonywania akcji natarcia, w ogóle jej nie wykonuje.

Wypatrz: Kiedy efekt wymaga, aby potwór wypatrzył cel, ten potwór wykonuje akcję ruchu i porusza się w stronę najbliższego pola, skąd wytyczy linię pola widzenia do określonego celu i zatrzymuje się w momencie wejścia na to pole. Jeśli cel znajduje się już w polu widzenia potwora, ten potwór nie wypatruje. Jeśli na planszy nie ma pola, skąd potwór wytyczyłby linię pola widzenia do danej figurki, ten potwór wybiera inny cel.

PW: Część akcji aktywacyjnych potworów wykorzystuje skrót „PW”. Oznacza on „pole widzenia” i odnoszą się do niego wszystkie zasady dotyczące pola widzenia opisane w instrukcji do podstawowej gry.