

DESCENT™

WĘDRÓWKI W MROKU

DRUGA EDYCJA

WPROWADZENIE

Zestawy popleczników stanowią rozszerzenie do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*, wzbogacając ją o wyjątkowe plastikowe figurki, którymi podczas rozgrywania przygód można zastąpić żetony popleczników. Ponadto wprowadzają one nowy poziom strategii i rozwoju dla gracza-mrocznego władcy dzięki kartom wątków oraz kartom wysłanników.

KARTY WĄTKÓW

Po tym, jak gracz-bohaterowie wybiorą klasy na początku kampanii, mroczny władca może wybrać **jedną** talię wątku. Będzie ją wykorzystywał podczas całej kampanii. Po wybraniu talię wątku mroczny władca odnajduje kartę podstawową (kartę wątku bez kosztu zakupu) i układa ją odsłoniętą na swoim obszarze gry. Następnie bierze wszystkie pozostałe karty wątków pochodzące z tali o tej samej nazwie i układa je zasłonięte na swoim obszarze gry. Może oglądać te karty wątków w dowolnym momencie.

Karty wątków stanowią ulepszenia, jakie może zakupić mroczny władca w trakcie trwania całej kampanii. Zapewniają mu one specjalne zdolności, które pozostają dostępne, dopóki dana karta wątku leży odsłonięta na obszarze gry mrocznego władcy. Karty wątków różnią się od kart mrocznego władcy: mroczny władca nie dodaje ich do swojej tali i kupuje w odmienny sposób.

Ważne: Gracz-mroczny władca może używać kart wątków oraz wysłanników wyłącznie podczas rozgrywania kampanii.

Zakup oraz aktywacja kart wątków

Każdą kartę wątku opatrzone kosztem zakupu wskazującym liczbę żetonów zagrożenia, jakie musi wydać mroczny władca celem zakupu wybranej karty. Podczas kroku „Wydawanie punktów doświadczenia” każdej fazy kampanii gracz-mroczny władca może kupić **dowolne** z zasłoniętych kart wątków, wydając liczbę żetonów zagrożenia równą **KOSZT ZAKUPU** (patrz „Opis karty wątku”) wybranej karty wątku. Umieszcza wtedy kupione karty wątków odsłonięte na swoim obszarze gry i może je wykorzystywać we **wszystkich** przyszłych przygodach aktualnie rozgrywanej kampanii.

Mroczny władca może aktywować zdolności z odsłoniętej karty wątku zgodnie z opisem na konkretnej karcie. Za każdym razem, gdy aktywuje zdolność karty wątku nakazującą mu „wyczerpać daną kartę” lub „wykorzystać daną kartę”, musi wydać liczbę żetonów zagrożenia równą **KOSZT AKTYWACJI** (patrz „Opis karty wątku”) danej karty wątku.

ŻETONY ZAGROŻENIA I POMYŚLNOŚCI

Żetony zagrożenia i pomyślności są reprezentowane przez dwie strony tego samego żetonu. Czerwona strona wskazuje zagrożenie, a biała pomyślność. Podczas przygotowania do gry należy umieścić te żetony w jednej puli tak, aby były łatwo dostępne dla każdego gracza.

Gracz-mroczny władca może wydawać zdobyte żetony zagrożenia (patrz „Zdobywanie żetonów zagrożenia”), aby kupować karty spisków lub aktywować zdolności opisane na już zakupionych kartach. Bohater może wydawać żetony pomyślności, aby otrzymywać określone korzyści (patrz „Wydawanie żetonów pomyślności”).



Żeton zagrożenia



Żeton pomyślności

ZDOBYWANIE ŻETONÓW ZAGROŻENIA

Za każdym razem, kiedy bohater zostaje pokonany, **zamiast** dobierać kartę mrocznego władcy mroczny władca może zdecydować, że zdobywa jeden żeton zagrożenia. W danej przygodzie może zdobyć w ten sposób tylko jeden żeton na bohatera. Jeśli zdecyduje się na żeton zagrożenia, bierze jeden żeton bohatera należący do pokonanego bohatera i układa go obok talię wątku, aby przypominał o zdobyciu żetonu zagrożenia za pokonanie tego bohatera. Poniżej opisano inne sposoby zdobywania żetonów zagrożenia:

- Mroczny władca otrzymuje jeden żeton zagrożenia na zakończenie każdej przygody. Jeśli to on wygrał daną przygodę, otrzymuje jeden dodatkowy żeton zagrożenia.
- Podczas kroku „Wydawanie punktów doświadczenia” dowolnej fazy kampanii mroczny władca może wydać dowolną liczbę posiadanych punktów doświadczenia, aby zdobyć trzy żetony zagrożenia za każdy wydany w ten sposób punkt doświadczenia.
- Za każdym razem, gdy mroczny władca zagrywa kartę pogłosek opisującą przygodę, zdobywa jeden żeton zagrożenia. Karty pogłosek oraz związane z nimi zasady zawarto w części rozszerzeń do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*.

Za każdym razem, gdy mroczny władca zdobywa jeden żeton zagrożenia, bierze żeton z puli żetonów zagrożenia i pomyślności, a następnie układa go na swoim obszarze gry stroną zagrożenia do góry. Każdy żeton zagrożenia zdobyty przez mrocznego władcę podczas kampanii pozostaje na jego obszarze gry do

OPIS KARTY WĄTKU



TYŁ KARTY WĄTKU



PRZÓD KARTY WĄTKU

- Nazwa:** Tutaj znajduje się nazwa danej karty wątku.
- Koszt zakupu:** Tutaj zapisano liczbę żetonów zagrożenia wymaganą do zakupu danej karty. Mroczny władca rozpoczyna grę z podstawową kartą wybranego wątku. Podstawowe karty wątków nie posiadają kosztu zakupu.
- Zdolność:** Tutaj opisano wszystkie zasady danej karty wątku wraz z okolicznościami jej aktywacji.
- Nazwa tali:** Tutaj zapisano, do której talię wątku należy dana karta.
- Koszt aktywacji:** Tutaj znajduje się liczba żetonów zagrożenia wymagana do aktywacji efektów danej karty wątku.

momentu wydania. Pomiędzy przygodami gracz-mroczny władca zapisuje liczbę niewydaných żetonów zagrożenia w dzienniku kampanii. Może on wydać posiadane punkty zagrożenia na późniejszym etapie rozgrywanej kampanii.

WYDAWANIE ŻETONÓW ZAGROŻENIA

W chwili, gdy mroczny władca wyda żetony zagrożenia, trafiają one do puli lub na arkusze bohaterów, jak to opisano poniżej:

- **Zakup kart wątków:** Każdy żeton zagrożenia wydany na zakup kart wątków w kroku „Wydawanie punktów doświadczenia” podczas fazy kampanii trafia z powrotem do puli.
- **Aktywacja kart wątków:** Za każdym razem, gdy mroczny władca wyda żeton zagrożenia na aktywację karty wątku, musi go odwrócić na drugą stronę i położyć jako żeton pomysłności na arkuszu tego bohatera, który aktualnie posiada najmniej żetonów pomysłności.
- **W razie remisu** bohaterowie decydują, kto spośród remisujących zdobędzie żeton. Jeśli mroczny władca wyda więcej niż jeden żeton zagrożenia na raz, przeprowadza tę procedurę dla każdego wydanego żetonu.

WYDAWANIE ŻETONÓW POMYSŁNOŚCI

Bohaterowie mogą wydawać żetony pomysłności celem wykorzystania następujących zdolności:

- **1 żeton pomysłności:** Podczas swojej tury bohater może odrzucić 1 kość.
- **1 żeton pomysłności:** Po rzucie kośćmi bohater może przerzucić 1 swoją kość.
- **2 żetony pomysłności:** Po wykonaniu swoich dwóch zwykłych akcji bohater może wykonać jedną dodatkową akcję. Maksymalnie raz na rundę na bohatera.
- **2 żetony pomysłności:** W kroku „Zakupy” podczas fazy kampanii bohaterowie mogą wspólnie wydać posiadane punkty pomysłności, aby dobrać 1 dodatkową kartę przedmiotu sklepowego.

Kiedy bohater wyda żeton pomysłności, umieszcza go z powrotem w puli żetonów zagrożenia i pomysłności. Bohaterowie nie mogą przekazywać swoich żetonów pomysłności innym bohaterom. Po zakończeniu kroku „Zakupy” każdej fazy kampanii bohaterowie muszą usunąć wszystkie posiadane żetony pomysłności ze swoich arkuszy bohaterów i umieścić je w puli żetonów zagrożenia i pomysłności.

ROZMIARY I WŁAŚCIWOŚCI POTWORÓW

Wiele kart wątków charakteryzuje się efektami współdziałającymi z potworami o określonych rozmiarach lub właściwościach. Rozmiar potwora określa się na podstawie liczby pól, jakie zajmuje jego podstawka:

- **MAŁE** potwory zajmują jedno pole (np. goblinyści łucznicy i zombie).
- **ŚREDNIE** potwory zajmują dwa pola (np. barghesty).
- **WIELKIE** potwory zajmują cztery pola (np. ettiny i merriody).
- **OGROMNE** potwory zajmują sześć pól (np. smoki cieni).

Uwaga: ŚREDNIE, WIELKIE oraz OGROMNE potwory na potrzeby zasad ruchu oraz reguł znajdujących się w opisach przygód nadal uważa się za DUŻE potwory.



© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. *Descent: Wędrówki w mroku*, *Runebound*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi 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.

WYŚŁANNICY

Część kart wątków pozwala mrocznemu władcy na wykorzystanie figurki poplecznika jako WYŚŁANNIKA w otwartej grupie potworów. Karta wysłannika odpowiadająca aktualnie rozgrywanemu aktowi określa cechy, zdolności oraz kości ataku danego wysłannika. Poza opisanymi poniżej wyjątkami wysłannika traktuje się w ramach grupy, której część stanowi, jak potężnego potwora:

- Bez względu na zasady przygody wysłannika **nie można** umieszczać na planszy jako wsparcia.
- Kiedy wysłannik zostanie pokonany, mroczny władca musi umieścić kartę wątku, która przywołała tego wysłannika z powrotem w swojej talii wątku. Kartę można ponownie kupić na dalszym etapie gry.
- Jak to opisano na karcie wątku, mroczny władca nie może użyć wysłannika w żadnej przygodzie, w której ten sam wysłannik pojawia się w roli poplecznika. Ponadto mroczny władca w ogóle nie może wykorzystywać części wysłanników w niektórych kampaniach. Przykładowo nie wolno mu sięgnąć po Barona Zacharetha w roli wysłannika, jeśli aktualnie rozgrywaną kampanią jest „Run Cienia”, gdyż Baron Zachareth pełni w tej kampanii rolę niezwykle ważnego poplecznika.

Karty wątków pozwalające mrocznemu władcy na przywołanie wysłannika często wymagają, aby po przeprowadzeniu przygotowań danego spotkania zastąpił nim potężne i pomniejsze potwory z otwartej grupy. Jeśli mroczny władca nie może spełnić warunków związanych z zamianą konkretnych figurek na wysłannika, musi za niego wymienić całą otwartą grupę.

W chwili umieszczenia wysłannika w grupie potworów, tego wysłannika oraz wszystkie potwory z grupy traktuje się, jakby stanowiły część tej samej grupy potworów. Dopóki wysłannik pozostaje na planszy, mroczny władca **nie może** używać jako wsparcia figurek potworów, jakie ten wysłannik zastępuje, bez względu na zasady obowiązujące w przygodzie.

Mroczny władca nie może przywołać wysłannika podczas Wprowadzenia, ani Finału kampanii. Ponadto w odróżnieniu od popleczników wysłannicy nie mogą nosić relikwów.

OPIS KARTY WYŚŁANNIKA



PRZÓD KARTY WYŚŁANNIKA

TYŁ KARTY WYŚŁANNIKA

1. **Imię:** Tutaj znajduje się imię danego wysłannika.
2. **Zdolności:** Tutaj wyszczególniono wszystkie zdolności danego wysłannika.
3. **Cechy:** Tutaj znajdują się wszystkie cechy danego wysłannika (szybkość, życie i obrona). Wielkość cech zależy od liczby bohaterów biorących udział w grze (reprezentowanych przez szare sylwetki postaci).
4. **Symbol rodzaju ataku:** Ten symbol wskazuje na rodzaj ataku wysłannika (*wręcz* lub *dystansowy*).
5. **Kości:** Tutaj wyszczególniono rodzaje kości, z których dany wysłannik korzysta podczas ataku.
6. **Zasady zdolności:** Tutaj szczegółowo opisano zdolności danego wysłannika.
7. **Nazwa talii:** Tutaj zapisano nazwę talii wątku, do jakiej należy karta danego wysłannika.