

DESCENT:™

WĘDRÓWKI W MIROKU

DRUGA EDYCJA

PRZYSIĘGA WYGNANEJ

Powiadają, że Grobowiec Dwunastu stworzono jako miejsce spoczynku przybocznych starożytnego króla-licza. Ich szczątki owinięto w poświęcone płótno i zapieczętowano we wnętrzach urn z litego srebra. Samotny opiekun czuwa, aby ci elitarni wojownicy nigdy więcej nie powstałi. Niesłusznie wygnana, owa Strażniczka poprzysięgła pilnować tego miejsca pochówku w zamian za wieczne życie oraz prawo do odzyskania utraconego onegdaj honoru.

Przysięga wygnanej stanowi rozszerzenie do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*, wprowadzające do gry nowych bohaterów i potwory. Dodatkowo zestaw ten 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 „Przysięga wygnanej”.

SYMBOL ROZSZERZENIA „PRZYSIĘGA WYGNANEJ”

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



OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Nathan I. Hajek

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

Producent: Jason Walden

Redakcja i korekta: Brendan Weiskotten

Projekt graficzny: Chris Hosch

Zarządzanie projektem graficznym: Brian Schomburg

Główny kierownik artystyczny: Andrew Navaro

Pozostałe ilustracje: Alex Aparin, Simon Eckert i Florian Stitz

Kierownictwo produkcji: Eric Knight

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Marek Mydel

Wersja polska: Galakta 2015l

Testerzy: Dane Beltrami, Pippin Brown, Justin Kemppainen i Peter J. VanDusartz IV

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. *Descent: Wędrówki w mroku* raz 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



PRZYSIĘGA WYGNANEJ

SPOTKANIE I

Ludzie powtarzają szeptem, że Strażniczka zniknęła, otwierając Dwunastu drogę do przebudzenia. Jak by tego było mało, coraz częściej pojawiają się meldunki o ostroszponach wykonujących podziemne patrole nad górą, w której kryje się pechowy grobowiec. Obawiacie się, że bestie poszukują go, aby uwolnić Dwunastu z magicznych pęt.

Ruszaćcie zatem w stronę góry, kierując się na kołujące stada ostroszponów. Nie wiecie, kto wysłał te istoty na łowy, lecz nawet jeśli zdolają odlecieć z ledwie kilkoma urnami pochodzącymi z grobowca, ich pan będzie mógł w każdej chwili wykorzystać niezwykłe potężnych nieumarłych wojowników.

Kiedy zbliżacie się do wejścia, zauważacie ostroszpona miotającego się w daremnych próbach uniesienia w powietrze masywnej srebrnej urny. Gdy zabijacie bestię, pojemnik uderza z brzękiem w ziemię. Pokrywa odpada na bok, zaś z wnętrza wybiegają włochatą falą setki pajaków. Chwilę później znikają w lesnym poszyciu. Wygląda na to, że nie wszystkie urny zawierają szczątki Dwunastu.

POTWORY

Pajaki zguby. Zwierzoludzie. Jaskiniowe pajaki. Ostroszpony.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Pajaki zguby należy umieścić na pajęczym gnieździe. Zwierzoludzi należy umieścić na strumieniu. Jaskiniowych pajaków i ostroszponów nie umieszcza się na planszy podczas przygotowania do gry.

Należy wziąć 4 niebieskie znaczniki celu i liczbę czerwonych znaczników celu równą liczbie bohaterów biorących udział w grze. Należy umieścić te znaczniki zakryte na obszarze gry mrocznego władcy. Te znaczniki to urny.

Należy wziąć 1 biały znacznik celu i 1 zielony znacznik celu i umieścić na planszy (tak jak zaznaczono to na rysunku). Są to dźwignie.

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

SPECJALNE ZASADY

Bohater, który sąsiaduje z dźwignią, może wykonać akcję, aby pociągnąć za tę dźwignię i usunąć ją z planszy. Jeśli obie dźwignie zostaną pociągnięte, należy odkryć wszystkie znaczniki celu na obszarze gry mrocznego władcy. Następnie należy umieścić niebieskie znaczniki celu na obszarze gry bohaterów i odrzucić czerwone znaczniki celu.

URNY

Za każdym razem, kiedy mroczny władca umieszcza ostroszpona jako wsparcie, może umieścić na jego podstawie znacznik celu ze swojego obszaru gry. Ten ostroszpon niesie urnę.

Za każdym razem, kiedy potwór wchodzi na pole zawierające urnę, ten potwór może podnieść tę urnę. Potwór może nieść tylko 1 urnę jednocześnie. Jeśli potwór niosący urnę zostanie pokonany lub z jakiegokolwiek powodu usunięty z planszy, należy umieścić urnę na jego polu.

Potwór niosący urnę może opuścić planszę poprzez wejście. Za każdym razem, kiedy to się dzieje, mroczny władca odkrywa znacznik celu. Jeśli to niebieski znacznik celu, należy umieścić ten znacznik odkryty na obszarze gry mrocznego władcy. Jeśli to czerwony znacznik celu, należy go odrzucić.

Mroczny władca może oglądać wszystkie urny na swoim obszarze gry, ale nie może oglądać żadnych urn, które umieszczono na planszy.

ROZBIĆ JE!

Bohater, który sąsiaduje z urną, może wykonać akcję, aby wykonać test  i zbadać tę urnę. Jeśli test zakończył się sukcesem, należy umieścić ten znacznik celu odkryty na obszarze gry bohaterów. Jeśli test zakończył się porażką, należy umieścić 1 żeton zniechęcenia na tej urnie. Urny z żetonem zniechęcenia nie można badać.

Bohater, który sąsiaduje z urną, może wykonać akcję, aby zniszczyć tę urnę. Jeśli to zrobi, należy odkryć ten znacznik celu. Jeśli to niebieski znacznik celu, należy go umieścić na obszarze gry bohaterów. Jeśli to czerwony znacznik celu, na polach sąsiadujących z tym znacznikiem należy umieścić 1 pajaka zguby (przestrzegając limitu wielkości grupy) lub jaskiniowe pajaki (do limitu wielkości tej grupy). Następnie należy odrzucić ten znacznik.

WSPARCIE

Na początku każdej swojej tury mroczny władca może umieścić 1 ostroszpona na kafelku wyjścia (przestrzegając limitu wielkości grupy). Ostroszponów nie można wspierać po tym, jak obie dźwignie zostaną pociągnięte.

Pod koniec każdej swojej tury mroczny władca może umieścić po 1 zwierzoludzie na polu sąsiadującym z czeluścią i na kafelku wejścia (przestrzegając limitu wielkości grupy).



ZWYCIĘSTWO

Jeśli na obszarze gry bohaterów znajdują się 3 niebieskie znaczniki celu, przeczytaj na głos poniższy ustęp:

Zagłębiać się dalej i dalej w czelust jaskini ścinając wszystkie stwory, które próbują uciekać w kierunku wyjścia. W końcu udaje wam się zapieczętować wejście do grobowca zamykając tym samym drogę pozostałym istotom. Niezliczone zmasakrowane ciała podobnych nietoperzom ostroszponów zasłaniają podłogę jaskini. Cóż z tego, skoro po Strażniczce nie ma nawet śladu? Możecie jedynie założyć, że została porwana, gdyż złamanie tak poważnego przyrzeczenia oznaczałoby dla niej śmierć i wieczne potępienie.

Przygodę wygrali bohaterowie!

Jeśli na obszarze gry mrocznego władcy znajdują się 2 odkryte niebieskie znaczniki celu, przeczytaj na głos poniższy ustęp:

Bestie szturmują niepowstrzymanie, zaś wy obserwujecie ze zgrozą i furją klucz ostroszponów uciekający w nocne niebo z kilkoma srebrnymi urnami w łapach. Wycofujecie się w kierunku podnóża góry, krok za ciężkim krokiem zbliżając się ku cywilizacji. Cokolwiek dziś straciliście, nie możecie pozbyć się wrażenia, że było to zaledwie preludium do wydarzeń znacznie większej wagi.

Przygodę wygrał mroczny władca!

NAGRODY

Jeśli wygrał mroczny władca, otrzymuje kartę mrocznego władcy „Niewidoczne skrzydła” i dobiera 1 kartę pogłoszek.

Bez względu na to, kto wygrał, należy umieścić w grze kartę zaawansowanej przygody „Wieżenie z lodu i kłamstw”.

DŹWIGNIE



2A STRUMIEŃ

WEJŚCIE

WYJŚCIE

WIEZIENIE Z LODU I KŁAMSTW

SPOTKANIE I

W powietrzu wisi przesywająca zimnem mgła. Zdaje się czepiać waszych ubrań i przenikać ciała. Co najgorsze, odnosiście wrażenie, jakby uniknęła też w wasze głowy. Mąci wszelkie myśli i przypomina o każdym błędzie, jaki odsunęliście w mroki niepamięci. Przyspieszacie kroku, próbując odsunąć od siebie narastające zwątpienie.

W oddali dostrzegacie ułożony z kości stos ofiarny, którego wierzch wieńczy tłący się błękitem płomyk. Na końcu ścieżki dostrzegacie zwierzoludzi biegnących w waszą stronę przy ułożeniu porykowań, warzeń i skowytów. Ich pazurzaste łapy wyrzucają na wszystkie strony wilgotną ziemię.

Musicie jak najszybciej odzyskać kości Dwunastu i zamknąć je na powrót w cmentarnym więzieniu, nim mający ich uwolnić rytuał zostanie dokończony, a dusza Strażniczki przepadnie na wieczność.

POTWORY

Mistrzowie przemian. Pająki zguby. Zwierzoludzie. I otwarta grupa.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Mistrzów przemian należy umieścić na cmentarzu. Pająki zguby należy umieścić na pajęczym gnieździe. Otwartą grupę należy umieścić na przeprawie. Zwierzoludzi nie umieszcza się na planszy podczas przygotowania do gry.

Należy wziąć 1 czerwony znacznik celu i umieścić na dziedzińcu (tak jak zaznaczono to na rysunku). To stos ofiarny. Należy umieścić 1 żeton zmęczenia na stosie ofiarnym, aby oznaczyć, że się tli.

Należy wziąć 1 biały znacznik celu i umieścić na cmentarzu (tak jak zaznaczono to na rysunku). To stos kości.

Należy wziąć 1 niebieski znacznik celu i umieścić na pajęczym gnieździe (tak jak zaznaczono to na rysunku). To więzienie z lodu. Na więzieniu z lodu należy umieścić 1 żeton postaci neutralnej. To Strażniczka.

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

SPECJALNE ZASADY

Stos ofiarny i więzienie z lodu blokują ruch i pole widzenia. Strażniczka nie blokuje ruchu ani pola widzenia i może się poruszać przez drzwi i na pola zawierające figurki.

PŁONĄCE KOŚCI

Dopóki stos ofiarny się tli, pod koniec każdej tury mrocznego władcy należy umieścić na obszarze gry mrocznego władcy liczbę żetonów zmęczenia równą 1 plus liczba mistrzów przemian, którzy sąsiadują ze stosem ofiarnym.

Jeśli na początku tury mrocznego władcy stos ofiarny się tli i na obszarze gry mrocznego władcy znajduje się 13 lub więcej żetonów zmęczenia, należy usunąć żeton zmęczenia ze stosu ofiarnego. Od tej chwili stos ofiarny się nie tli – zamiast tego stos ofiarny płonie. Następnie przeczytaj na głos poniższy ustęp:

Migotliwy płomyk naraz wybuchu oślepiającym światłem. Piekące gorąco przepływa bolesną falą po waszych ciałach i mgła rozplywa się w ciągu kilku chwil. Przez polanę przetacza się piekielny krzyk, zaś eteryczny kształt Strażniczki wydaje się być ciągnięty ku stosowi i popędzany naprzód przez języki czerwonego płomienia.

Dopóki stos ofiarny płonie, pod koniec każdej swojej tury mroczny władca może poruszyć Strażniczkę o liczbę pól równą 1 plus liczba mistrzów przemian, którzy sąsiadują ze stosem ofiarnym.

SREBRNE WIEZIENIE

Jeśli bohater odkryje unikatowy żeton przeszukiwania, zachowuje go. Ten bohater niesie srebrną urnę. Bohater może wykonać akcję, aby dać srebrną urnę sąsiadującemu bohaterowi.

Bohater niosący srebrną urnę, który sąsiaduje ze stosem kości, może wykonać akcję, aby odkryć kości.

WSPARCIE

Na początku każdej swojej tury mroczny władca może umieścić 1 mistrza przemian na kafelku wyjścia (przestrzegając limitu wielkości grupy).

Pod koniec każdej swojej tury mroczny władca może umieścić 1 mistrza przemian na kafelku wyjścia i 1 zwierzoczek na kafelku wejścia (przestrzegając limitu wielkości grupy).

Raz podczas tego spotkania, po odnalezieniu przez bohaterów srebrnej urny, na początku swojej tury mroczny władca może umieścić 1 pajaka zguby na pajęczym gnieździe (przestrzegając limitu wielkości grupy). Na początku pierwszej tury mrocznego władcy, w której stos ofiarny płonie, należy umieścić otwartą grupę w promieniu 2 pól od stosu ofiarnego (do limitu wielkości tej grupy).

ZWYCIĘSTWO

Jeśli bohater odkrył kości, przeczytaj na głos poniższy ustęp:

Wrzucacie resztki kości do srebrnej urny i zatrzaskujecie pokrywę. Z wnętrza stosu dochodzi rozdzierający uszy krzyk w tym samym momencie, gdy płomienie zapadają się do wnętrza i znikają. Uformowana z dymu istota próbuje jeszcze wyczołgać się z rozpadającej się sterty kości, lecz nie starcza jej czasu. Stos ośpytuje się na bok i wybucha, by pozostawić po sobie ledwie widoczne drobinki pyłu. Ciało Strażniczki materializuje się wokół unoszącego się w powietrzu ducha i pada na ziemię. Kobieta ledwie oddycha, ale żyje. Wynosicie ją z miejsca, gdzie była przytrzymywana i opiekujecie się, póki nie odzyska nadwątlonych sił. W ciągu kilku dni dochodzi do siebie. Serdecznie wam dziękuje i życzy szczęśliwej podróży, gotowa powrócić do grobowca i na nowo podjąć wypełnianie swej świętej przysięgi.

Przygodę wygrali bohaterowie!

Jeśli Strażniczka weszła na pole, które sąsiaduje ze stosem ofiarnym, przeczytaj na głos poniższy ustęp:

Z nabrzmiałym desperacją krzykiem Strażniczka chwytą się krawędzi obrzydliwego stosu. Wyciąga rękę w waszą stronę – w jej oczach udaje wam się wyczuć przerażenie, a potem duch kobiety osuwa się w płomienie.

Błękitny ogień w jednej chwili miga i przygasa. Ciemność i cisza zdają się napierać na was ze wszystkich stron, lecz nic więcej się nie dzieje. Wrogowie czmychają nim jesteście w stanie zareagować, a pustkę wokół na powrót wypełnia zimny opar, zmuszając was do umknienia przed chłostzącym wasze ciała mrozem.

Przygodę wygrał mroczny władca!

NAGRODY

Jeśli wygrali bohaterowie, otrzymują nagrodę bohaterów opisaną na rewersie karty zaawansowanej przygody „Więzienie z lodu i kłamstw”.

Jeśli wygrał mroczny władca, otrzymuje nagrodę mrocznego władcy opisaną na rewersie karty zaawansowanej przygody „Więzienie z lodu i kłamstw”.



STRAŻNICZKA



WYJŚCIE

14A CMENTARZ



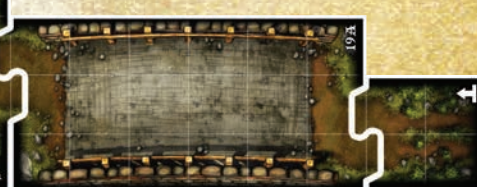
SREBRNA URNA



15B PAJĘCZE GNIAZDO



4A DZIEDZINIEC



19A PRZEPRAWA

WYJŚCIE



STOS KOŚCI



WIEZIENIE Z LODU



STOS OFIARNY

POTWORY



OSTROSZPONY

Każdy obawia się szybkości i zaciekłości ostroszpónów. Kolonia tych istot potrafi w kilka minut roznieść na strzępy kolumnę doświadczonych żołnierzy. Ostroszpony rozpoczynają atak od zanurkowania z powietrza i zatopienia swych kłów w zdobyczy. Następujący potem chaos uderzających skrzydeł i rozrywających wszystko szponów powoduje, że większość ich ofiar nie jest zdolna do podjęcia choćby najprostszej próby obrony.



PAJĄK ZGUBY

Pająki zguby wykorzystują podczas polowania zdolność do wystrzeliwania lepkiej, żrącej trucizny w stronę oczu oraz otwartych ran przeciwników. Szczególnie niebezpieczna jest ich najstarsza samica. Po owinięciu nieostrożnego poszukiwacza przygód w kokon znika ze swym miotem w cieniach, pozostawiając nieszczęśnika skąpanego w ohydnej truciznie. Albo zdoła się sam wyswobodzić, albo czekać go będzie los stokroć gorszy od śmierci.



ZWIERZOLUDZIE

Równie dzicy, co nikczemni, zwierzoludzie opanowali ciemności pod powierzchnią Terrinoth na długo przedtem nim na równinach krainy pojawiły się pierwsze ostoje ludzkiej cywilizacji. Podlejsi niż najbardziej prymitywne bestie, zwierzoludzie gromadzą się wyłącznie na polowanie i żer. Im większa wataha, tym więcej czasu musiało upłynąć odkąd jej członkowie paśli się na resztkach świeżego łupu.

BOHATEROWIE



TRENLOE SILNY

Wielu omylnie przypisuje przydomek Trenloe'a umiejętności maszerowania całymi dniami bez chwili odpoczynku albo zdolności do przecięcia jednym ciosem męża zakutego w zbroję płytową. Jednak Trenloe zasłużył sobie na niego determinacją i niezłomną lojalnością, a także niezwykłą siłą ducha. Jego towarzysze żartują, że trudno byłoby znaleźć równie upartego wojownika, lecz gdyby spytać któregoś z nich, kogo chcieliby mieć za plecami w boju, nieodmiennie wybierają Trenloe'a Silnego.



LAUREL Z KRWAWEJ PUSZCZY

Przodkowie Laurel wieki temu skąpali jałowe równiny Di'zon we krwi 10000 barbarzyńskich najeźdźców. Kiedy elficy obrońcy powrócili następnego ranka na pole bitwy, ujrzeli, że jak okiem sięgnąć z ziemi wytrysnęły młode drzewka o kolorze głębokiej czerwieni. Laurel jest dumna z tego dziedzictwa. Po latach obowiązkowej służby wyruszyła w świat, by pokazać wszystkim luczniczy kunszt oraz przebiegłość charakteryzującą każdą córkę Krwawej Puszczy.



DRESZCZ

Funkcjonuje powszechne przekonanie, że Dreszcz jest powiązany z Łzą Cieni oraz upadkiem elfów z Daewyl. Jednak nie może tego potwierdzić nawet sam zainteresowany, gdyż na jego najdawniejsze wspomnienia składają się kary i pokuta za przewiny, których nie potrafi przywołać z pamięci. Dreszcz to zdesperowana, pełna gorzkiego żalu dusza, która dziś stanowi wyłącznie symbol pokornej służby pośród przyjaciół i lekkomyślnego zapamiętania w boju. Ów mąż daje z siebie wszystko, aby zasłużyć na przebaczenie, a jednocześnie niczego nie pragnie tak bardzo, jak pokój.



STARSZY MOK

Od najmłodszych lat wyjątkowy charakter oraz magiczne dary nieznanego potęgi sprawiły, że Mok wyróżniał się wśród pobratymców. Gdy dojrzał, został jednym z wodzów pośród dzikich orzechów plemion, wykorzystując imponujące rozmiary oraz nietuzinkowy intelekt tak w namiocie rady, jak i na polach bitew. Utracił jednak posłuch u wielu ze swych ziomeków, kiedy zaczął postulować pokój i zgodę z przedstawicielami innych ras. Niemal wszyscy odrzucili jego słowa, zaś sam Mok w niedługim czasie został wygnany z ojczyzny z poradą, by powtarzał swe nauki tym, którzy chcą ich słuchać.