

DESCENT™

WĘDRÓWKI W MROKU

DRUGA EDYCJA

STRAŻNICY BEZDENNEGO SIEDLISKA

Twierdza znana jako Bezdenne Siedlisko była onegdaj zamieszkiwana przez rozwijającą się prężnie społeczność, jednak teraz pozostaje nieustannie zagrożona inwazją. Kapłani z leżącej poniżej, mrocznej doliny próbują wykorzystać starożytną klątwę, aby uzyskać przewagę i zdobyć Bezdenne Siedlisko dla siebie. W miarę jak topnieją szeregi strażników, pozostali mieszkańcy Bezdennego Siedliska oczekują w desperacji na śmiatków, którzy ruszą do walki o ich sprawę, obronią twierdzy i zagwarantują im przetrwanie.

Strażnicy Bezdennego Siedliska stanowią rozszerzenie do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*, wprowadzające do każdej rozgrywki nowych bohaterów oraz potwory. Ponadto zestaw zawiera dwie unikatowe przygody, które można rozegrać osobno, korzystając z zasad podstawowych lub z zasad rozgrywki epickiej, opisanych w instrukcji do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*. Te przygody można również rozgrywać przy użyciu zawartych w rozszerzeniu kart pogłosek oraz kart 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 „Strażnicy Bezdennego Siedliska”.

SYMBOL ROZSZERZENIA „STRAŻNICY BEZDENNEGO SIEDLISKA”

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



OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Paul Winchester z Nathanem I. Hajekiem

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

Rzeźbienie figurek:

Gregory Clavilier, Big Idea Miniatures, Gary Morely i Robert Naismith

Główny kierownik artystyczny: Andrew Navaro

Pozostałe ilustracje: Sylvain Decaux, Johannes Holm i Florian Stitz

Kierownictwo produkcji: Eric Knight

Producent zarządzający: Steven Kimball

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Marek Mydel

Wersja polska: Galakta 2016

Testerzy: Dane Beltrami, David Gedris, Caleb Howell, Jaden Howell, Trent Howell, Trevor Howell, Matthew Landis, Ben Pletcher, Mike Reynolds, Branton Richter

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Descent: Wędrówki w mroku 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.

WWW.GALAKTA.PL





Ukryta głęboko w czeluściach odosobnionego, górskiego zbocza twierdza Bezdenne Siedlisko nieustannie zmagą się z oblężeniem. Jej mieszkańcy to lud niezwykle przesądny - wierzą, że należy oddzielać wszystko, co jest uważane za prawe, od tego, co jest postrzegane jako nieprawe. Temu podziałowi poddali nawet własnych zmarłych. Dawno temu zapoczątkowali więc tradycję, która nakazuje segregację zwłok i chowanie ich na osobnych cmentarzach w oparciu o ocenę cnót oraz zasług konkretnej osoby za życia.

Cóż z tego, skoro pewnego dnia martwi zaczęli ustawać ze swych grobów? Na początku nadchodzili poswoli, niewielkimi grupkami, a do tego wyłącznie z krypty, gdzie grzebano żywych ludzi. Dzięki potężnym umocnieniom miasto łatwo się przed nimi broniło, zaś miejscowy kler uważał, że stanowi to wyłącznie dowód, że w przesądach kryło się ziarno prawdy. Teraz nieumarli wychodzą z obu cmentarzy i nacierają całymi rzeszami, zaś strażnicy twierdzy poczynają tracić nadzieję. Właśnie dlatego na miejscu zjawiliście się wy.

- Znowu tu są! A tym razem prowadzą ich ci przeklęci kapłani! - rozlega się po koszarach echo gromkiego okrzyku kapitana Jahrohda. Póki co dołączyliście do strażników, dlatego wciąż dzwoni wam w uszach od jego ryku. Naraz mężczyzna zwraca się w waszą stronę.
- Podobno przybyliście tu na ratunek, mam rację? No to nadarza się ku temu świetna okazja. Pomóżcie nam zabarykadować bramę. Mam tylko nadzieję, że po ostatnim ataku moi ludzie wystarczająco skutecznie odciełali okoliczne tunele...

Choć kapitan wygląda na twardego wojownika, w jego głosie słyszycie głęboką desperację. Bez zwłoki biegniecie w stronę wrót i widzicie nadciągającą horde. Nieumarli już przekraczają fosę, a dowodzący nimi mroczni kapłani wydają się być srodze opancerzeni. Intuicja mówi wam, że tym razem zwykłe barykady nie wystarczą, aby ochronić Bezdenne Siedlisko. W duchu przygotowujecie się do zaciętej bitwy i ruszacie naprzód, aby śmiało zmierzyć się z wrażymi siłami.

POTWORY

Mroczni kapłani. Mistrzowie przemian. Zombie.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zombie należy umieścić na fosie. Mistrzów przemian należy umieścić na grobowcu. Mrocznych kapłanów należy umieścić na dowolnym pustym polu planszy.

Należy wziąć 3 czerwone i 4 niebieskie znaczniki celu i pomieszać je razem. Należy umieścić 2 z tych znaczników zakryte na planszy (tak jak zaznaczono na rysunku). Następnie bohaterowie umieszczają pozostałe znaczniki zakryte na unikatowych polach oznaczonych symbolem „X”, rozdzielone pomiędzy jaskinię i wrota na tyle równo, na ile to możliwe. Po umieszczeniu tych znaczników bohaterowie mogą w dowolnej chwili sprawdzać ich kolor. Mroczny władca nie może wiedzieć, jaki jest kolor poszczególnych znaczników.

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

SPECJALNE ZASADY

Zakryte znaczniki celu to gruzowiska. Odkryte czerwone znaczniki celu to tunele.

Gruzowiska i tunele blokują ruch.

Należy dodać 1 szarą kość obrony do puli obrony każdego mrocznego kapłana.

Za każdym razem, kiedy zombie lub mistrz przemian zostaje pokonany w promieniu 5 pól od mrocznego kapłana, należy odłożyć jego figurkę na obszar gry mrocznego władcy.

TUNELE

Zombie lub mistrz przemian, który sąsiaduje z gruzowiskiem, może wykonać akcję, aby oczyścić to gruzowisko. Jeśli ten znacznik celu jest niebieski, należy go odrzucić.

Zombie lub mistrz przemian, który sąsiaduje z tunelem, może wykonać akcję ruchu i zamiast otrzymać za nią punkty ruchu, może opanować ten tunel. Jeśli tak zrobi, należy umieścić jego figurkę na tym tunelu. Od tej chwili ten tunel uważa się za opanowany.

Każdy potwór na polu zawierającym opanowany tunel dodaje 1 szarą kość obrony do swojej puli obrony.

Jeśli potwór zostanie usunięty z pola zawierającego opanowany tunel, ten tunel przestaje być opanowany. Jeśli potwór na opanowanym tunelu zostanie pokonany, należy zakryć ten tunel.

WSPARCIE

Na początku każdej swojej tury mroczny władca umieszcza na grobowcu każdego mistrza przemian, który został odłożony na jego obszar gry, oraz umieszcza na cmentarzu każdego zombie, który został odłożony na jego obszar gry.

ZWYCIĘSTWO

Jeśli na planszy i na obszarze gry mrocznego władcy jest 2 lub mniej mistrzów przemian i zombie, przeczytaj na głos poniższy ustęp:

Wszędzie wokół was leżą nieruchome ciała ożywieńców oraz ich zaciekleń przywódców. Strażnicy wydają okrzyki triumfu, zaś wy oraz kapitan Jahrohd możecie nareszcie odetchnąć z ulgą. Bezdenne Siedlisko kolejny raz uniknęło zagłady.

Przygodę wygrali bohaterowie!

Jeśli wszystkie 3 tunele są opanowane, przeczytaj na głos poniższy ustęp:

Umocnienia zostały sforsowane! Staracie się nie zwracać uwagi na krzyki niewinnych mieszkańców, skupiając się na ponownym zabezpieczeniu tuneli i odegnaniu ostatnich zombie sprzed bramy. Teraz musicie mieć nadzieję, że strażnicy wewnątrz twierdzy zdołają zniszczyć te stwory, które się przedarły, zanim zbyt wielu obywateli Bezdennego Siedliska poniesie śmierć.

Przygodę wygrał mroczny władca!

NAGRODY

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

Bez względu na to, kto wygrał, należy umieścić w grze kartę zaawansowanej przygody „Kłątwa lony”.

5B JASKINIA

10B GROBOWIEC



TUNEL



GRUZOWISKO

14A CMENTARZ

KLĄTWA IONY

SPOTKANIE I

Powiedziano wam, abyście nawet nie wazylisię wchodzić do skutego lodem legowiska wendigo. Powiedziano wam, że czeka was zguba, jeśli ruszycie na skarbiec smoczej czarodziejki Iony. Powiedziano wam, że nieumarłych jest zbyt wielu i z pewnością ponieście śmierć.

Niemniej powiedziano wam również, że w ukrytej pod kryptą nieprawych jaskini może spoczywać starożytny artefakt, stanowiący klucz do problemu zmartych, którzy powracają do życia w Bezdennym Siedlisku. Dlatego doskonale wiecie, że jeśli wy nie odnajdziecie tego potężnego przedmiotu, z pewnością zrobią to mroczni kapłani. Drżycie na samą myśl, jaka straszliwa zagłada spadłaby na twierdę, gdyby to właśnie oni opanowali moc klątwy ciężącej na artefakcie.

POTWORY

Grobowe smoki. Mroczni kapłani. Wendigo. Zombie.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wendigo należy umieścić na lodowej jaskini. Grobowe smoki należy umieścić na smoczym leżu. Mrocznych kapłanów ani zombie nie umieszcza się na planszy podczas przygotowań do gry (patrz „Wsparcie”).

Mroczny władca wybiera jednego grobowego smoka. Wybrany grobowy smok to Iona.

Należy wziąć 1 zielony znacznik celu i umieścić odkryty na planszy (tak jak zaznaczono to na rysunku). To wisior.

Należy wziąć 4 czerwone znaczniki celu i umieścić zakryte na planszy (tak jak zaznaczono to na rysunku). To magiczne bariery.

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

SPECJALNE ZASADY

Wendigo ani grobowe smoki nie mogą wykonywać akcji otwarcia lub zamknięcia drzwi.

Magiczne bariery blokują ruch i pole widzenia.

Dopóki wisior nie zostanie podniesiony, na początku każdej tury mrocznego władcy na jego obszarze gry należy umieścić 1 żeton zmęczenia. Liczba żetonów zmęczenia na obszarze gry mrocznego władcy reprezentuje splugawienie wisiora.

PRZEŁAMYWANIE BARIER

Zamknięte drzwi i magiczne bariery są zabezpieczone czarem Iony. Bohater, który sąsiaduje z zamkniętymi drzwiami lub magiczną barierą, może wykonać test ✨. Jeśli test zakończył się sukcesem, należy usunąć te drzwi lub magiczną barierę.

Kiedy Iona zostanie pokonana lub kiedy wisior zostanie podniesiony, czar zostaje przełamany. Należy usunąć wszystkie zamknięte drzwi i magiczne bariery z planszy i odłożyć je na bok.

KLĄTWA WISIORA

Bohater, który sąsiaduje z wisiorem, może wykonać akcję, aby go podnieść. Jeśli bohater podniósł wisior, mroczny władca może umieścić zombie (do limitu wielkości grupy) na jaskini. Następnie przeczytaj na głos poniższy ustęp:

Energia zgromadzona w wisiorku pulsuje coraz mocniej w miarę, jak przedmiot zamyka się na twojej szyi, niczym obdarzony własną wolą. Wydaje się być niemal żywy! Dochodzą do ciebie gardłowe pomruki i jęki zbliżających się nabyt szybko potworów - wszystkie są gotowe, aby odebrać ci pożądaną przedmiot.

Bohater, który podniósł wisior, jest od tej chwili Powiernikiem. Powiernik nie może upuścić wisiora, ani wymieniać go z innymi bohaterami. Za każdym razem, kiedy Powiernik otrzymuje liczbę ♥ większą niż splugawienie wisiora, zamiast tego otrzymuje ♥ równe splugawieniu wisiora.

Jeśli Powiernik jest na kaplicy, może wykonać akcję, aby wykonać test ☠. Jeśli test zakończył się sukcesem, Powiernik oczyszcza wisior.

WSPARCIE

Na początku każdej swojej tury mroczny władca może umieścić 1 zombie na jaskini (przeznaczając limitu wielkości grupy). Pod koniec każdej swojej tury mroczny władca może umieścić 1 mrocznego kapłana na grobowcu (przeznaczając limitu wielkości grupy).

ZWYCIĘSTWO

Jeśli Powiernik oczyścił wisior, przeczytaj na głos poniższy ustęp:

Gromadząc wszelkie siły, jakie wam pozostały, i ignorując straszliwe odgłosy wydawane przez otaczające was potwory, w imię Kellosa przeprowadzacie święty rytuał oczyszczenia. Błogosławiona moc wybuchu z wisiora, niszcząc zombie i zmuszając do ucieczki oszalalych strachem i bólem mrocznych kapłanów. Zapamiętaj wisiora samo się otwiera, zaś artefakt spada na ziemię z głuchym loskotem. Klątwa została przełamana na wieki!

Przygodę wygrali bohaterowie!

Jeśli Powiernik został pokonany albo splugawienie wisiora osiągnęło 6, przeczytaj na głos poniższy ustęp:

Mroczny kapłan sięga po wisior i zabiera go dla siebie. Kiedy zapina artefakt na szyi, nowa, nieprzeliczona horda nieumarłych zaczyna przebiegać się przez płyty podłogi wszędzie wokół niego. Uchodźcie z jaskini, ledwie uniknąwszy armii, którą zaczyna zwoływać ów sługa potwornych bóstw. Pędzicie ile sił w nogach, aby ostrzec mieszkańców Bezdennego Siedliska, że muszą opuścić twierdę, nim zostanie otoczona.

Przygodę wygrał mroczny władca!

NAGRODY

Jeśli wygrali bohaterowie, otrzymują nagrody dla bohaterów wymienione z tyłu karty zaawansowanej przygody „Klątwa Iony”.

Jeśli wygrał mroczny władca, otrzymuje nagrody dla mrocznego władcy wymienione z tyłu karty zaawansowanej przygody „Klątwa Iony”.

2B SMOCZE LEŻE

IOB GROBOWIEC

WEJŚCIE

7B ŁODOWA JASKINIA

5B JASKINIA

6B KAPLICA



WISIOR



MAGICZNA BARIERA

POTWORY



WENDIGO

Przenikliwe, nienaturalnie zimno otacza bestie zwane wendigo. Bijący od nich chłód bywa tak przemożny, że niektóre z tych potworów potrafią zamrozić człowieka na śmierć, zamiast rozrywać go na strzępy swymi ostrymi kłami. Właśnie ten chłód w połączeniu z zaskakującą zwinnością uczynił wendigo jednymi z najbardziej zacieklej górskich drapieżników.



GROBOWY SMOK

Chociaż większość smoczego pomiotu woli gromadzić w swoich legowiskach skarby lub błyskotki, grobowe smoki znacznie bardziej interesują się przedmiotami nasyconymi potężną magią albo powiązanymi z epokowymi wydarzeniami. Tak potężne artefakty często są obłożone straszliwymi klątwami, które niszczycielsko wpływają na wsie i miasteczka leżące nieopodal krypt czy cmentarzysk zamieszkiwanych przez grobowe smoki.



MRO CZNY KAPŁAN

Nikt nie wie, czy ci przesiąknięci złem klerycy sami są nieumarli, czy też modlitwy oraz rytuały kierowane do mrocznych bóstw tak bardzo ich wypaczyły, że nie sposób ich dłużej zaliczać do grona żyjących istot. Wiadomo jedynie, że dokądkolwiek pójdzie jeden z mrocznych kapłanów, zarazy, klątwy oraz hordy nieumarłych idą o krok za nim.

BOHATEROWIE



MORDROG

Bez względu na liczbę złowionych bestii i pokonanych wrogów Mordrog nie potrafi przekonać ludzi o wyższości swej orczej natury. Czy mowa o polowaniach w Górach Rozpaczy, czy też bitwach przed bramami Nerekhall – w każdym możliwym miejscu ten śmiały nieustannie spotyka się ze strachem oraz brakiem zaufania. Jednakże to go nie martwi, gdyż zwyczajnie żał mu ludzi ze względu na ich wątłe ciała i brak wojowniczego ducha.



ZJAWA

Jest pewna skrytobójczyni, która pojawia się wraz ze świtem. Podobno jej ofiary otrzymują wiadomość o zmierzchu poprzedniego dnia. Nie wiedzieć skąd znajdują u siebie strzęp papieru z narysowanym ostrzem – jej znakiem rozpoznawczym. Wielu myli to z ostatnim ostrzeżeniem, tudzież jedyną szansą na ucieczkę czy na zadośćuczynienie za swe przewiny. Jednak po długiej nocy wypełnionej poszukiwaniem kryjówek albo błaganiami o litość Zjawa pojawia się wraz z pierwszym brzaskiem, jako mroczna postać okolona blaskiem wschodzącego słońca.



SAHLA

Sahla, najmłodszy z siedmiu braci, synów kapłana Kellosa, spędził większość swego dzieciństwa na niechętnym powtarzaniu czynów swego starszego rodzeństwa. Kiedy miał zaledwie czternaście lat, wyruszył na pielgrzymkę do Błogosławionej Doliny w poszukiwaniu własnego ja. Pijąc ze strumienia, ujrzał, jak jego odbicie rozmywa się w wodzie. Od tego momentu pojął ostatecznie tę prawdę: chcąc osiągnąć największą potęgę, nie może polegać na własnych przewagach, ale na zaletach innych.



LORD HAWTHORNE

Kiedy Lord Hawthorne ze swymi ludźmi wypadł przez bramy Seragartu, aby przełamać oblężenie, niewielu liczyło na zwycięstwo. Jednakże straty, jakie zadał barbarzyńcom, okazały się na tyle duże, że ich wódz zdecydował się na odwrót. Lord Hawthorne rzucił się w pogoń i zbliżył do mrocznego czarownika, niemniej zdołał jedynie odciąć róg jego płaszcza. Poprząsł wówczas, że żaden wróg nie ujdzie już jego ostrzu. Póki co nie złamał jeszcze swej obietnicy.