

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

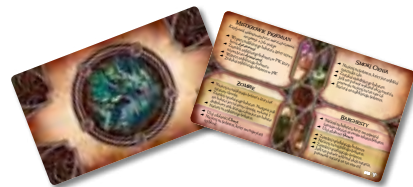
10 KART NIEBEZPIECZEŃSTW



12 KART EKSPLORACJI



10 KART AKTYWACJI



1 ARKUSZ TYTUŁOWY



1 ARKUSZ TORÓW



1 ARKUSZ Z ZASADAMI



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 MROCNego 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.



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).



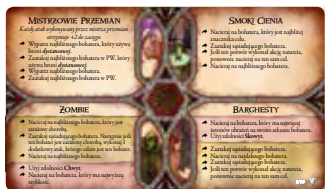
KARTA EKSPLOKACJI „ROZPOCZĘCIE”



SEKCJA „ROZPOCZĘCIE” KSIĘGI SPOTKAŃ

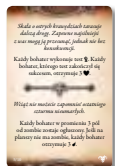
8. **Przygotować żetony:** Żetony obrażeń, zmęczenia, bohaterów i stanów należy podzielić na osobne stosy i umieścić w miejscu dogodnym dla wszystkich graczy.
9. **Przygotować do gry bohaterów:** Gracze wykonują wszystkie kroki przygotowania do gry bohaterów opisane w podstawowej grze, z następującymi 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 została by 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.

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.



PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA GRY (ROZGRYWKA TRZYOSOBOWA)



- Karty eksploracji:** Gracze tworzą talię eksploracji i umieszczają ją zakrytą na stole.
- Arkusze 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.

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.



1. Żeton Zagłady przesuwa się o 1 do przodu

3. Żeton Losu przesuwa się o 1 do tyłu

2. Żeton Losu przesuwa się o 1 do przodu

4. Żeton Losu zostaje odświeżony

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.

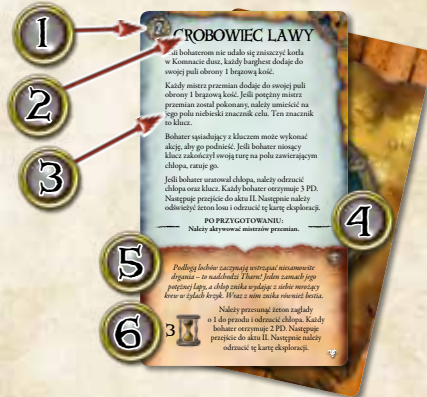
EKSPLORACJA

Kiedy bohater wykonuje akcję otwarcia drzwi, gracze 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 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 polecenia z księgi spotkań znajdujące się w zielonej ramce odpowiadającej aktualnie rozgrywanemu spotkaniu, rozmieszczając potwory, żetony oraz znaczniki tak, jak zaznaczono to na rysunku.
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 wstępnie „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**.

OPIS KARTY EKSPLOKACJI



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 EKSPLOKACJI



1. Tomble otworzył drzwi i tym samym rozpoczął eksplorację. Gracze dobierają z talii eksploracji kartę spotkania Zamglone przejście. Ta karta jest od tej chwili aktywną kartą eksploracji.
2. Gracze korzystając z księgi spotkań odnajdują odpowiednie kafelki planszy i przygotowują planszę.
3. Gracze łączą pole wejścia nowego spotkania z polem wyjścia poprzedniego spotkania.
4. Gracze korzystając z księgi spotkań czytają polecenia znajdujące się w zielonej ramce odpowiadającej aktualnie rozgrywanemu spotkaniu i umieszczają figurki zombie, znaczniki celu i żeton przeszukiwania zgodnie z liczbą bohaterów biorących udział w grze.
5. Wreszcie gracze czytają wszystkie zasady obowiązujące w aktualnie rozgrywanym spotkaniu, opisane na aktywnej karcie eksploracji.



ŁUPY

Kiedy bohater pokonuje potwora, umieszcza na torze łupów liczbę żetonów obrażeń równą liczbie pól zajmowanych przez zabitego potwora (np. gdyby bohater pokonał barghesta, umieściłby na torze łupów dwa 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 przed umieszczeniem na torze żetonów obrażeń 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 z 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 MROCNIEGO 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 MROCNIEGO 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 MROCNIEGO
WŁADCY NA KARCIE EKSPLOKACJI

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 następującą 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.

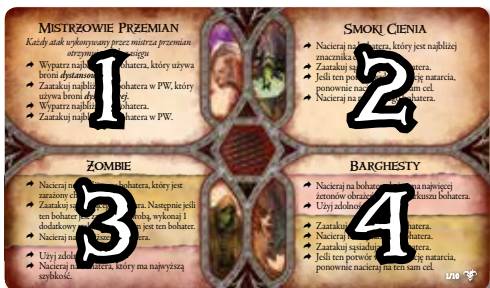
Jeśli talia niebezpieczeństw się wyczerpie, należy natychmiast potasować stos odrzuconych kart i utworzyć z niego nową talię niebezpieczeństw.

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 podczas aktywacji potwór ma kilka dostępnych celów, wybiera cel który jest najbliższy właśnie aktywowanego potwora.

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) 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 najbliższej 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 mistrzowie przemian oraz zombie, więc najpierw należy aktywować mistrzów przemian, a potem zombie.
2. Zgodnie z opisem z karty aktywacji pomniejszy mistrz przemian ma wypatrzeć, a następnie zaatakować najbliższego bohatera, który znajduje się w jego polu widzenia. W związku z tym pomniejszy mistrz przemian musi poruszyć się o jedno pole, aby wypatrzeć (wytyczyć linię pola widzenia do – patrz strona 9) Leorica od Księgi, który jest najbliższym bohaterem od figurki aktywowanego mistrza przemian. Następnie ten potwór atakuje Leorica od Księgi i kończy swoją aktywację.
3. Po zakończeniu aktywacji wszystkich pomniejszych mistrzów przemian gracze aktywują potężnego mistrza przemian. Zgodnie z opisem z karty aktywacji potężny mistrz przemian ma wypatrzeć najdalszego bohatera, a następnie zaatakować wszystkich bohaterów w swoim polu widzenia. W związku z tym potężny mistrz przemian musi poruszyć się o dwa pola, aby wypatrzeć (wytyczyć linię pola widzenia do – patrz strona 9) Wdowę Tarthę, która jest najdalszym bohaterem od figurki aktywowanego potężnego mistrza przemian. Następnie ten potwór wykonuje atak biorąc za cel Leorica od Księgi oraz Wdowę Tarthę i kończy swoją aktywację.
4. W sekcji karty opisującej aktywację zombie nie ma żółtych, ani czerwonych pól, więc bohaterowie decydują, że zaczną od aktywacji potężnego zombie. Potężny zombie porusza się o trzy pola nacierając (próbując podejść jak najbliżej – patrz strona 9) na Wdowę Tarthę, która jest najbliższym bohaterem od figurki aktywowanego potężnego zombie. Następnie ten potwór atakuje Wdowę Tarthę, ponieważ jest ona jedynym sąsiadującym bohaterem i kończy swoją aktywację.
5. Następnie gracze aktywują pozostałego zombie. Zgodnie z opisem z karty aktywacji pomniejsze zombie mają nacierać na najbliższego bohatera i zaatakować sąsiadującego bohatera, któremu pozostało najmniej życia. Pomniejszy zombie porusza się o swoją szybkość, czyli o 3 pola nacierając (próbując podejść jak najbliżej – patrz strona 9) na Wdowę Tarthę, która jest najbliższym bohaterem od figurki aktywowanego pomniejszego zombie. Pomniejszy zombie dysponuje wyłącznie atakiem wręcz, lecz nie sąsiaduje z żadnym bohaterem, dlatego nie wykonuje akcji ataku. Gracze powtarzają zestaw akcji.

6. Pomniejszy zombie ponownie próbuje nacierać, jednak nie może, ponieważ zdolność **Powłóczęcy** uniemożliwia mu wykonanie drugiej akcji ruchu, dlatego akcja natarcia nie jest wykonywana. Tym samym gracze przeszli przez całą listę akcji i nie wykonali żadnych akcji, co oznacza koniec aktywacji tego potwora.



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 .

- Umiejętności bohaterów:** Potwór wydaje , jeśli jakieś umiejętności, zdolności lub bohaterские wyczyny bohaterów wymagają od potwora wydania celem wykonania ataku.
- Zasięg:** Potwór wydaje na dodatkowy zasięg, jeśli nie może trafić wszystkich swoich celów korzystając ze swojego obecnego zasięgu.
- 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.
- Atak przebijający:** Potwór wydaje na atak przebijający tylko, jeśli jeden z celów potwora uzyskał w rzucie obrony jeden lub więcej wyników .
- Obrażenia:** Kiedy potwór wydaje na , należy zacząć od wykorzystania z najwyższą ilością dodatkowych .

SPECJALNE ZASADY POTWORÓW

Smoki cienia: Zdolność **Ognisty oddech** bierze za cel największą możliwą liczbę bohaterów. Linia ataku nie może być wytyczona przez inne 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 wchodzi 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, każde pole, przez które się porusza, musi zwiększyć liczbę pól pomiędzy figurką, a tym celem. Jeśli figurka nie może zwiększyć liczby pól pomiędzy sobą, a celem, nie porusza się.

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 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 porusza się w stronę najbliższego pola, skąd wytyczy linię pola widzenia do określonego celu. Jeśli cel znajduje się już w polu widzenia potwora, ten potwór nie wykonuje tej akcji. Jeśli na planszy nie ma pola, skąd potwór wytyczyłby linię pola widzenia do danej figurki, wybiera za cel inną figurkę.

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 WYDAWANIA WZMOCNIENÍ



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



PRZYKŁAD WYPATRYWANIA

1. Potężny mistrz przemian ma wypatrzeć Syndrael, jednak Syndrael znajduje się już w jego polu widzenia, więc nie próbuje jej wypatrzeć.
2. Pomniejszy mistrz przemian ma wypatrzeć Syndrael. Aby wytyczyć linię pola widzenia do Syndrael, ten potwór musi się poruszyć o dwa pola. Pomniejszy mistrz przemian 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 gracz porusza dużego potwora w stronę celu, muszą wybrać to pole zajmowane przez potwora, które znajduje się najbliżej celu. Kiedy gracz porusza 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.

1 KOMNATA DUSZ

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 barghest posiada szybkość 4 i ma nacierać na Tomble'a.
2. Pomniejszy barghest znajduje się dwa pola od strony Tomble'a, ale ponieważ jest dużym potworem, można go umieścić w taki sposób, aby sąsiadował z Tomble'em.

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 ślepe zakończenia. Ślepe zakończenie to złożony z dwóch pól kafelek, który łączy się z innymi kafelkami planszy tylko z jednej strony.

Jeśli kafelki planszy miałyby na siebie zająć podczas przygotowywania nowego spotkania, należy zamiast tego użyć ślepego zakończenia i stworzyć z jego pomocą ukryte przejście. Gracze łączą wówczas jedno ślepe zakończenie z wyjściem poprzedniego spotkania, a następnie umieszczają nowe spotkanie w innym dostępnym miejscu na stole i łączą drugie ślepe zakończenie z wejściem nowego spotkania. Te dwa ślepe zakończenia uważa się za połączone.



ŚLEPE ZAKOŃCZENIE

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

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

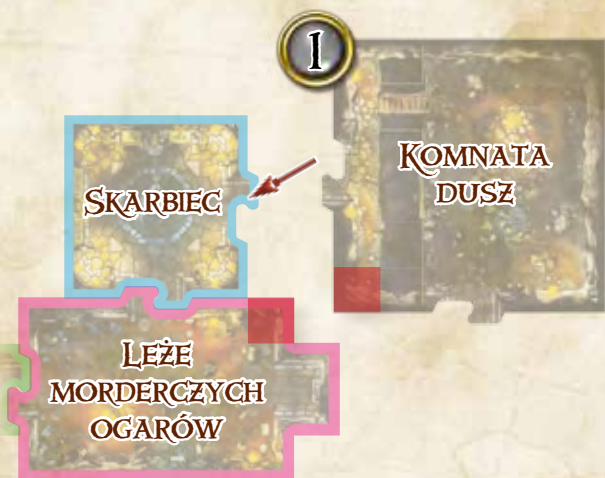
POKONANI BOHATEROWIE

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

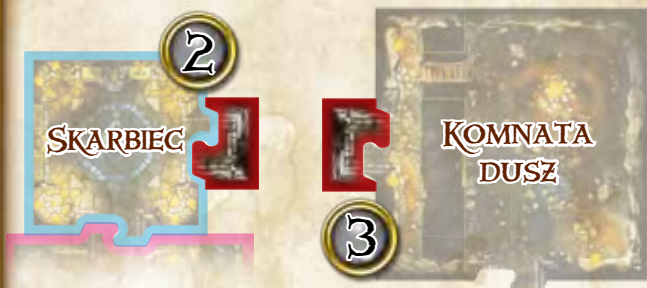
AKTYWACJA POTWORÓW W TURZE BOHATERA

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 "Komnatę dusz", nie mogą jednak ułożyć jej kafelka, ponieważ naszedłby na znajdujący się już na stole kafelek "Leża morderczych ogarów".



2. Bohaterowie łączą ślepe zakończenie z kafelkiem spotkania, z którego właśnie wychodzą. Jest to "Skarbiec".
3. Następnie łączą drugie ślepe zakończenie z kafelkiem właśnie odnalezionego podczas eksploracji nowego spotkania, czyli "Komnaty dusz". To ślepe zakończenie uważa się za połączone ze ślepym zakończeniem "Skarbca".

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 przesuwać 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 pojawią 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 gracze powinni pamiętać o dwóch niezwykle ważnych zasadach. Opisano je poniżej:

- Jeśli opis na karcie jest sprzeczny z zasadami opisanymi w niniejszej instrukcji, karta zawsze ma pierwszeństwo.
- Jeśli efekt gry ma kilka potencjalnych celów, ale konkretny cel nie jest określony, gracze wybierają cel tego efektu spośród potencjalnych celów.



KSIĘGA SPOTKAŃ



ROZPOCZĘCIE

Gdy zagłębiacie się w podziemia, zwałoki, które do tej pory zalegały podłogę, naraz nabierają pozorów życia. Za wami, nieopodal zatrzaśniętego wejścia, z cieni zaczynają wylaniać się potwory! Musicie trzymać się razem!

Każdy bohater umieszcza swoją figurkę na polu oznaczonym „X”. Należy wypuścić zombie i barghesty (tak, jak zaznaczono to na rysunku).



SKARBIEC

Pomieszczenie łśni pyszną, złotą poświatą. Wewnątrz pełno jest bogactw odebranych możliwym i zapomnianych błyskotek należących onegdaj do biednych.

Należy wziąć 1 czerwony, 1 zielony i 1 niebieski znacznik celu. Następnie zakryte znaczniki należy pomieszczać i umieścić na planszy tak, jak pokazano to na rysunku. Żaden gracz nie może wiedzieć, gdzie znajdują się znaczniki poszczególnych kolorów.



ZAKRYTY
SKARB



8B

ŁŚNIĄCY KORYTARZ

Kątem oka dostrzegacie błysk jakiegoś łśniącego przedmiotu, ale gdy ruszacie w jego kierunku, zaczyna znikać!



30B

SALA ZAGADEK

Na podłodze na krańcu tej sali wyrysowano długą i skomplikowaną zagadkę. Znać, że ktokolwiek to zrobił, potrafił wyciąć głębokie znaki w żywej skale, lecz nie wiecie nic na jego temat.



29B

KONIEC TUNELU

Z drugiej strony drzwi dobiega was pospieszne łomotanie, a potem spanikowane głosy: „Szybko, szybko dzielni bohaterowie! No już, prędko, powstrzymajcie to! Musicie nam natychmiast pomóc!”. Po chwili krzyki milkną, a uderzenia ustają. Zamknięte drzwi są zbyt ciężkie dla jednej osoby – by je otworzyć będzie trzeba co najmniej dwóch ludzi.



28B

LEGENDA DO KSIĘGI SPOTKAŃ



WEJŚCIE



WYJŚCIE



BARGHESTY



SMOKI CIENIA



MISTRZOWIE
PRZEMIAN



ZOMBIE

ROZLEGŁE KANAŁY

Woda ścieka ze stropu, a chłodny powiew miesza zatęchłe, przesiąknięte zgnilizną powietrze. Naraz podmuch skupionej energii przelatuje nad waszymi głowami, niemal ciskając wami o podłogę!

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



ZAMGLONE PRZEJŚCIE

Zielona mgła podnosi się spod drzew w momencie, gdy je otwieracie. Wieśniacy ze Słonecznej Polany zaczynają się do was zbliżać, ich ręce wyciągnięte błagalnie w waszą stronę. Gdy są kilka kroków od was uświadamiacie sobie straszną prawdę – wszyscy są martwi.

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



ŚMIETNISKO

Powietrze wypełniające to ponure miejsce niewyobraźalnie cuchnie. Smród zdaje się jeszcze wzmacniać z powodu nieznośnego gorąca buchającego z przeciwnej strony komnaty. Zamknięte wyjście blokują poplecznicy Tharna. Magiczny klucz wykonany ze smoczej łuski leży na stercie śmieci, ale jeśli pokonacie smoki zbyt szybko, wraz z nimi zniknie również ten ważny przedmiot.

Żetony przeszukiwania należy umieścić na planszy zgodnie z liczbą bohaterów biorących udział w grze. Należy wypuścić smoki cienia (tak, jak zaznaczono to na rysunku).

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



LEŻE MORDERCZYCH OGARÓW

Od strony pokładających się na podłodze, odpoczywających barghestów dochodzi głębokie dyszenie i przytłumione skamlenie. Z ich zębatach paszcz czuć odór gnijącego mięsa. W rogu komnaty zauważacie dźwignię pułapki przyłożoną plecynom workiem. Wychylacie się do przodu, aby lepiej się jej przyjrzeć, ale nieopatrznie wpadacie do środka niemal potykając się o najbliższą bestię!

Należy wypuścić barghesty (tak, jak zaznaczono to na rysunku). Należy poruszyć bohatera, który przeprowadził eksplorację, o jedno pole w stronę potężnego barghesta.



1

KOMNATA DUSZ

Sluży potężnego smoka strażując przed wielkim kotłem. W jego wnętrzu kryją się niewinne duszyczki, które wciąż można uratować przed wpadnięciem w szpony ohydnej jaszczura. Wypuszczenie ich do czeluści może być ostatnią nadzieją na wybawienie przed strasznym losem. Gdy tak stoicie niepewni, co uczynić, chór dusz wydaje z siebie jęk – przechodzą wam po plecach ciarki i ruszacie do działania.

Należy wypuścić mistrzów przemian (tak, jak zaznaczono to na rysunku). Należy umieścić na planszy zakryty znacznik celu.

**KOCIOŁ**

4B

2

GROBOWIEC ŁAWY

Złe duchy zwabiły chłopca, odrywając go od tona rodziny i przykuły w tym upiornym grobowcu, aby spotkał go los równie smutny jak ten, jakiego same kiedyś doświadczyły. Rzucił się panicznie próbując zerwać łańcuchy, niczym szczur w obliczu wielkiego, mającego go zaraz pożreć węża. Zapewne już niedługo posłuży jako kolejna przekąska dla smoka...

Należy wypuścić mistrzów przemian i barghesty (tak, jak zaznaczono to na rysunku). Należy umieścić na planszy zeton postaci neutralnej (tak, jak zaznaczono to na rysunku).



IIB

27B

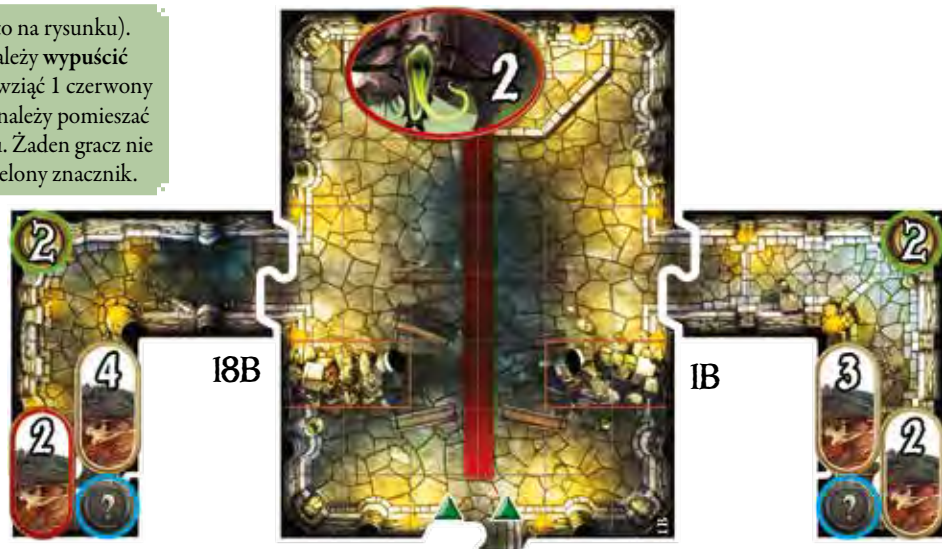
12B

**CHŁOP****3**

TRON UPADŁYCH

Tharn, potężny smok, który jest władcą tych podziemi, dostrzega wreszcie waszą drużynę. Z rozdzierającym uszy rykiem przywołuje do siebie duchy, które wstają spod ziemi. W chwili, kiedy mieszkańcy Słonecznej Polany zwracają się w waszą stronę, w ich martwych oczach rozpalają się płomienie gniewu i nienawiści. Jediną drogą na zewnątrz stanowi zamknięty na dobre tunel. Musicie szybko uniknąć wszelkich pułapek, albo dołączyć do nieumarłych pomagierów Tharna.

Należy wypuścić smoka cienia (tak, jak zaznaczono to na rysunku). To Tharn. Zostaje natychmiast unieruchomiony. Należy wypuścić barghesty (tak, jak zaznaczono to na rysunku). Należy wziąć 1 czerwony i 1 zielony znacznik celu. Następnie zakryte znaczniki należy pomieszać i umieścić na planszy tak, jak zaznaczono to na rysunku. Żaden gracz nie może wiedzieć, gdzie znajduje się czerwony, a gdzie zielony znacznik.

**ZABLOKOWANY
TUNEL****PUŁAPKA**

18B

1B

17B

EPILOG

Jeśli bohaterom uda się zniszczyć tunel w Tronie upadłych, należy przeczytać na głos poniższy ustęp:

Drewniana barykada blokująca tunel rozpada się w drzazgi pod ostatnim, potężnym ciosem. Widząc waszą ucieczkę Tharn wpada w desperacki gniew i uderza potężnym ogonem, roztrzaskując większość filarów podtrzymujących sufit tej wielkiej sali. Strop podziemi wali się kawałek po kawałku, a wraz z nim zapada się cały potężny zamek. Tharn zdaje się przyjmować nadchodzącą zagładę, lecz nie zamierza wypuścić was żywych. Pędzicie wąskim korytarzem, na końcu którego widać światło dnia, gdy nagle słyszycie za sobą eksplozję i dostrzegacie płomień wypuszczony ostatnim jaszczurzym tchnieniem. Tunel natychmiast wypełnia zabójczą gorąco. Wypadacie na zewnątrz w tej samej chwili, gdy ogień zaczyna trawić wasze ubrania! Ściany ostatecznie zawalają się, grzębiąc gospodarza pod zwalami kamienia – z daleka dobiegła was jeszcze słabe echo potężnego ryku. Los potwora został przypieczętowany.

Bohaterowie wygrali!

Jeśli żeton zagłady i żeton losu znajdują się na tym samym polu losu, albo wszystkie 8 żetonów postaci neutralnych zostanie umieszczonych na Tronie upadłych, należy przeczytać na głos poniższy ustęp:

Duchy pod władzą Tharna wszystkich was pochwyciły. Wasze ciała stają się coraz powolniejsze, a umysły słabsze. Świat wokół zaczyna przypominać senny majak. Widzicie, jak z dala nadchodzi sam Tharn. Stawia łapę za łapą, idąc spokojnie i dystygowanie, pewny swej zdobyczy. Chwilę później jest tuż obok. Jego ciepły oddech opływa was, przynosząc dziwne poczucie bezpieczeństwa. Bestia unosi łeb do góry smakując powietrze, jakby nie mogła się zdecydować, czy zasilicie jej armię duchów, czy może wiecznie nienasycony apetyt. Tak czy inaczej, wasz los został przypieczętowany.

Bohaterowie ponieśli porażkę!



OPRACOWANIE

Projekt zasad kooperacyjnych wypraw: Jonathan E. Bove

Specjalne podziękowania należą się Nathanowi Hajekowi i Justinowi Kempainenowi za ich inspirujący wkład w projekt.

Projekt *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 Beck

Zarządzanie projektem graficznym: Brian Schomburg

Okładka: Jesper Ejsing

Główny kierownik artystyczny: Andrew Navaro

Kierownictwo produkcji: Eric Knight

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Marek Mydel

Wersja polska: Galakta 2014

Testerzy: Brad Andres, Jason Bailey, Reagan Bailey, Samuel Bailey, Mark Bell, Dane Beltrami, David Bernier, Maxime Bernier, Frank Brooks, Pippin Brown, Kalani Craig, Marcel Cwertetschka, Joshua Danish, Christian Emminger, John Evans, Herbert Graf, Russell Hall, Michaël Juneau, Jean-Philippe Leclerc, Lukas Litzsinger, Isabella Mattasits, 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

POKONANI BOHATEROWIE

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

SPECJALNE ZASADY POTWORÓW

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

TERMINY OPISUJĄCE RUCH

W stronę: Kiedy figurka porusza się w stronę celu, o ile to możliwe wchodzi 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, każde pole, przez które się porusza musi zwiększyć liczbę pól pomiędzy figurką, a tym celem. Jeśli figurka nie może zwiększyć liczby pól pomiędzy sobą, a celem, nie porusza się.

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 porusza się w stronę określonego celu. Jeśli potwór miałby się nie poruszyć podczas wykonywania akcji natarcia, w ogóle jej nie wykonuje.

Wpatrz: Kiedy efekt wymaga, aby potwór wpatrzył cel, ten potwór porusza się w stronę najbliższego pola, skąd wytyczy linię pola widzenia do określonego celu. Jeśli cel znajduje się już w polu widzenia potwora, ten potwór nie wykonuje tej akcji. Jeśli na planszy nie ma pola, skąd potwór wytyczyłby linię pola widzenia do danej figurki, wybiera za cel inną figurkę.

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.

ZŁOTE ZASADY

Jeśli opis na karcie jest sprzeczny z zasadami opisanymi w niniejszej instrukcji, karta zawsze ma pierwszeństwo.

Jeśli efekt gry ma kilka potencjalnych celów, ale konkretny cel nie jest określony, gracze wybierają cel tego efektu spośród potencjalnych celów.