

DESCENT:®

WĘDRÓWKI W MROKU

DRUGA EDYCJA



MGŁY BILEHALL

INSTRUKCJA I KSIĘGA PRZYGÓD

ELEMENTY

12 PLASTIKOWYCH FIGUREK



3 ŻETONY POPLECZNIKÓW



3 KARTY POPLECZNIKÓW



3 KARTY RELIKTÓW



6 KART SPACZENIA



6 KART POTWORÓW



4 KARTY STANU



8 KART PRZEDMIOTÓW SKŁEPOWYCH



5 KART WYDARZEŃ PODRÓŻY



12 ŻETONÓW OBRAŻEŃ



5 ŻETONÓW STANU



12 ŻETONÓW OSYPUJĄCEGO SIĘ TERENU



13 KAFLKÓW PLANSZY

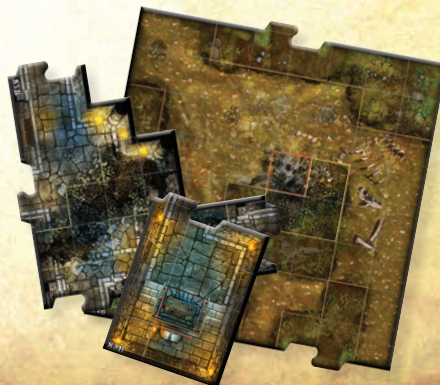
8 ŻETONÓW BOHATERÓW



3 ŻETONY STAREGO MURU



(z 3 plastikowymi podstawkami)



MGŁY BILEHALL

Dziwaczna klątwa wypacza wszystko wokół. Wdziera się pod skórę i zalega w płucach – trucizna, która potrafi zniszczyć duszę i pozostawić ciało tulające się po świetle w parodii życia. Przeklęci założyli nieopodal granicy niewielką osadę. Stanowią społeczność pechowców, którzy wkroczyli w opary i nie mogą teraz opuścić przeklętych ziem. Dołączyliście do nich, lecz nie dzielcie ich rozpacz. Przygotowujecie wyposażenie i poszukujecie odwagi w sercach – wasza podróż do Krainy Mgiel już wkrótce się rozpocznie.

PRZYGOTOWANIE ROZSZERZENIA

Każde rozszerzenie do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja* stworzono z myślą o bezproblemowym włączeniu do kolekcji pozostałych produktów z tej linii. Przed pierwszą rozgrywką z tym rozszerzeniem należy wykonać następujące kroki: nowe karty stanu, przedmiotów sklepowych, relikwów, potworów i popleczników należy dodać do odpowiednich pul dostępnych kart. Figurki potworów, a także wszystkie żetony i kafelki planszy z tego rozszerzenia należy dodać do odpowiednich stosów, pul i zapasów.

Gracze powinni zakończyć prowadzone kampanie, które wcześniej rozpoczęli, zanim włączą elementy rozszerzenia *Mgły Bilehall* do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*.

HEROICZNA OPowieść

To rozszerzenie wprowadza jednoaktową kampanię zatytułowaną „Mgły Bilehall”. W odróżnieniu od poprzednich kampanii ta kampania oferuje całościową i skończoną fabułę w formie pojedynczego aktu.

Rozszerzenie *Mgły Bilehall* można również połączyć z *Rdzewiejącymi okowami* celem stworzenia dłuższej, dwuaktowej kampanii. Tak połączone rozszerzenia łączą dwie historie w jedną, nieprzerwaną i wciągającą fabułę. Informacje na temat łączenia dwóch rozszerzeń znajdują się w rozszerzeniu *Rdzewiejące okowy*.

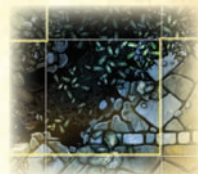


ZASADY TEGO ROZSZERZENIA

W tej części instrukcji opisano wszystkie zasady związane z nowymi elementami, które znajdują się w rozszerzeniu *Mgły Bilehall*.

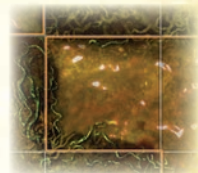
NOWY RODZAJ TERENU: ZAGROŻENIA

Każde pole otoczone żółtą ramką jest polem zagrożenia. Pola zagrożeń obowiązują te same zasady, co pola lawy, zgodnie z opisem ze strony 18 instrukcji do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*. Każdy efekt lub zdolność, które wpływają na pola lawy, stosuje się wobec pól zagrożenia i każdy efekt lub zdolność, które wpływają na pola zagrożenia, stosuje się wobec pól lawy.



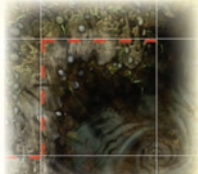
NOWY RODZAJ TERENU: SZLAM

Każde pole otoczone pomarańczową ramką jest polem szlamu. Podobnie jak w przypadku pól wody, figurka wchodząca na pole szlamu musi wydać 1 dodatkowy punkt ruchu albo nie będzie mogła na nie wejść. Ponadto kiedy figurka zaczyna swoją turę lub aktywację w taki sposób, że każde zajmowane przez nią pole jest polem szlamu, jej szybkość wynosi 1 i nie może zostać zwiększona powyżej 1 do końca tej tury lub aktywacji.



WZNIESIENIA

Wzdłuż krawędzi niektórych pól poprowadzona jest czerwona przerywana linia, oznaczająca wzniesienie (stąd nazywa się ją „linią wzniesienia”). Blokują ona ruch, ale nie pole widzenia – to znaczy, że figurka nie może jej przekraczać, ale może zignorować ją, kiedy sprawdza, czy widzi cel.



Sąsiadujące pola przedzielone linią wzniesienia wciąż uważa się za sąsiadujące. Gdy figurka atakuje wręcz figurkę po drugiej stronie linii wzniesienia, obrońca dodaje jedną czarną kość obrony do swojej puli obrony. Obrona nie wzrasta, jeżeli atak posiada słowo kluczowe **Atak dalekosiężny** lub **Atak z oddalenia**.

Linie wzniesień blokują ruch dużych potworów, jednak jeśli ruch takiego potwora się zakończy lub zostanie przerwany, jego figurka może zostać umieszczona na polach rozdzielonych linią wzniesienia, o ile są puste. Przykładowo, duży potwór może stać na dwóch pustych polach, które rozdziela linia wzniesienia. Figurka posiadająca zdolność „Lot” może przekraczać linie wzniesień.

Uwaga: Figurka nie może poruszać się na ukos przez wzniesienie w miejscu, w którym linia wzniesienia styka się ze ścianą (czarnym brzegiem kafelka planszy).

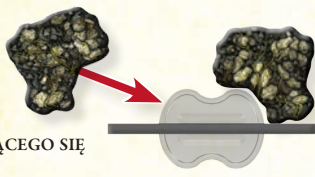
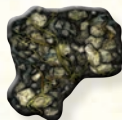
STARY MUR

To rozszerzenie zawiera nowy element gry określany jako STARY MUR. Stary mur przygotowuje się do przygody na identycznej zasadzie, co drzwi, a w Księdze Przygód *Mgiel Bilehall* przedstawiono go jako niebieski prostokąt. Starych murów nie można otwierać i zamykać jak drzwi. Figurki nie mogą wytyczać przez stary mur linii potrzebnej do ustalenia pola widzenia. Pól oddzielonych starym murem nie uważa się za sąsiadujące.



OSYPUJĄCY SIĘ TEREN

To rozszerzenie wprowadza nowy typ terenu i żeton określany jako osypujący się teren. Żeton osypującego się terenu umieszcza się na planszy podczas przygotowania do gry zgodnie z ilustracją planszy dla danej przygody pokazanej w Księdze Przygód *Mgiel Bilehall*. Jeśli żetony zostały umieszczone obok starego muru, może pojawić się potrzeba obrócenia ich w taki sposób, aby optymalnie dopasować ich pozycję.



ŻETON
OSYPUJĄCEGO SIĘ
TERENU

STARY MUR
NA PODSTAWCE

Pole zawierające osypujący się teren traci wszystkie inne cechy terenu z wyjątkiem przeszkód. Za każdym razem, kiedy bohater wchodzi na pole, które zawiera osypujący się teren, ten bohater może wykonać test lub (wybór należy do bohatera). Jeśli test zakończył się porażką lub bohater nie zdecydował się wykonywać testu, usuwa ten żeton osypującego się terenu z planszy i ponosi normalne konsekwencje efektów innego terenu obowiązujące na tym polu. Jeśli odkryty teren wymaga wydania 1 dodatkowego punktu ruchu, aby na niego wejść, ten bohater zamiast tego otrzymuje 1 . Jeśli figurka jest na polu, które zawiera osypujący się teren, inne figurki nie mogą wejść na to pole.

NOWE TYPY RELIKTÓW

W tym rozszerzeniu zawarto nowy typ kart reliktyw: relikty potworów. Pomijając poniższy opis, relikty potworów obowiązują wszystkie normalne zasady reliktyw. Relikty potworów oznaczone za pomocą symbolu w lewym dolnym rogu danej karty relikty.

Reliktami potworów posługują się grupy potworów na identycznych zasadach, na jakich normalnymi reliktywami posługują się poplecznicy. Podczas przygotowania do gry każdego spotkania mroczny władca wybiera, którym reliktem potworów (jeśli w ogóle jakimś) będzie się posługiwać dana grupa potworów. Jedna grupa potworów może się posługiwać tylko jednym reliktem jednocześnie. Mroczny władca umieszcza wybraną kartę relikty obok karty potwora reprezentującej wybraną grupę potworów. Relikt potworów pozostaje w tym miejscu aż do zakończenia właśnie rozgrywanego spotkania, nawet jeśli wszystkie potwory należące do danej



SYMBOL RELIKTY
POTWORÓW

grupy zostały pokonane. Reliktami potworów nie mogą posługiwać się poplecznicy i nie posiadają one żadnych efektów, jeśli nie posługują się nimi żadna grupa potworów.

KARTY SPACZENIA

Podczas przygód kampanii „Mgły Bilehall” bohaterowie używają nowego typu kart: kart spaczenia. Karty spaczenia reprezentują splugawienie wpływające na bohaterów – tym większe, im więcej czasu spędzają w Krainie Mgiel.

Na początku każdej przygody mroczny władca tasuje wszystkie karty spaczenia i rozdaje po 1 karcie każdemu bohaterowi, układając karty zakryte obok arkuszy poszczególnych bohaterów. Żaden gracz nie powinien wiedzieć, która karta trafiła do danego bohatera. Pozostałe karty mroczny władca odkłada na bok. Dopóki karta spaczenia znajduje się na obszarze gry bohatera, ten bohater otrzymuje +2 do życia.

Kiedy bohater z zakrytą kartą spaczenia zostaje pokonany, odkrywa tę kartę. Dany bohater znajduje się pod wpływem tej karty aż do zakończenia obecnie trwającej przygody lub do momentu, kiedy jakiś efekt spowoduje jej ponowne zakrycie.

SYMBOL TEGO ROZSZERZENIA

Wszystkie karty z tego rozszerzenia posiadają symbol rozszerzenia *Mgły Bilehall*, aby łatwo można było odróżnić je od elementów z gry podstawowej oraz innych rozszerzeń.



OPIS KARTY SPACZENIA



1. **Nazwa:** Tutaj znajduje się nazwa danego efektu spaczenia.
2. **Opis fabularny:** Pierwszy akapit tekstu tłumaczy, w jaki sposób spaczenie wpływa na bohatera.
3. **Unikalny efekt:** Drugi akapit objaśnia unikalne zasady konkretnej karty spaczenia.
4. **Ogólny efekt:** Trzeci akapit objaśnia ogólne zasady związane z kartami spaczenia.
5. **Symbol zdrowia:** Przypomina on, że bohater z kartą spaczenia otrzymuje +2 do życia.

OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Kara Centell-Dunk i Nathan I. Hajek

Projekt gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*:
Adam Sadler, Corey Konieczka i Daniel Lovat Clark

Producent: Nathan I. Hajek

Rozwój dodatkowej zawartości twórczej: Grace Holdinghaus

Redakcja: Justin Hoeger

Korekta: Matt Click i Richard A. Edwards

Projekt graficzny: Christopher Hosch i Duane Nichols

Zarządzanie projektem graficznym: Brian Schomburg

Okladka: Andrew Bosley

Ilustracje kafelków planszy: Stephen Somers

Pozostałe ilustracje: Yoann Boissonnet, Dimitry Burmak,
Emile Denis, Nicholas Gregory, David Griffith, Jordan Kerbow,
Enrique Rivera

Kierownictwo graficzne: John Taillon

Główny kierownik artystyczny: Andy Christensen

Projekt figurek: Luigi Terzi

Koordinacja produkcji el. plastikowych: Niklas Norman

Zarządzanie produkcją el. plastikowych: Jason Beaudoin

Producent zarządzający gry: Steven Kimball

Koordinacja produkcji:

John Britton, Jason Glawe i Johanna Whiting

Zarządzanie produkcją:

Megan Duehn i Simone Elliott

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Marek Mydel

Korekta wersji polskiej: Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Joseph Bozarth, Marcel Cwertetschka, Andrew Fillhart, Benjamin Fillhart, Michael Fillhart, Jeffrey „Leech” Klein, Isabella Mattasits, Eric McLaughlin, Philip McNeill, Jason O’Leary, Daniel Schaefer, Anita Skala, Daniel Skala, Tyler Soberanis, Frank Omilian, Melanie Vayda, Sean Vayda, Andreas Weiß, Kelly Yuhas

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Games. *Descent: Wędrówki w mroku*, *Runebound*, Fantasy Flight Games oraz logo FFG są ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

WWW.GALAKTA.PL



OPISY POTWORÓW



Ożywienicy: Na nieumarłe legiony nie składają się bezmyślne kukielki kontrolowane przez pozostającego w cieniu pana. Niemniej raz za razem głupi awanturnicy pieczętują swój los, hołdując temu błędnemu mniemaniu. Jakkolwiek oblicza ożywienców wydają się martwe, doskonale kryją inną prawdę – że w pustych czaszkach tych istot drzemią setki lat treningu i wojennego doświadczenia oraz żądza mordy, którą można by obdzielić oddział żywych.



Owadzie szwędacze: Te chodzące trupy różnią się od typowych nieumarłych. Nie poruszają ich klątwy czy czarna magia, ale skoordynowany rój trupich chrząszczy. Współpracując z niepojętą harmonią, owady manipulują gnijącymi ścięgnami i mięśniami ohydnej bestii, nieustannie poszukując świeżego mięsa, w którym będą mogły złożyć jaja i zapoczątkować nowe pokolenie insektów.



Kościane maskary: Strach, który zasiewają we wszystkich sercach te istoty, jedynie po części ma związek z faktem, że stanowią ożywioną masę zbudowaną z kości. Prawdziwa groza natchodzi, kiedy twój najbliższy towarzysz zostaje porwany przez jedną z tych gibkich bestii. W jednej chwili stoisz z nim ramię w ramię, w drugiej zostaje odciągnięty w cieniu lub pożarty na miejscu przez wzburzoną masę potrzaskanych, ostrych jak brzytwa gnatów.



OPISY POPLECZNIKÓW



Ardus Ix'Erebus: Był taki czas, kiedy niesławny Arduš Ix'Erebus stawał w pierwszej linii legionów Waiqara. Tych niewielu zdolnych stawić czoła jego bojowym umiejętnościom wkrótce padało pod ciosami hordy nieumarłych sług, którymi dowodził. Wrogowie drżeli przed Ardušem, świadomi jego taktycznego geniuszu i śmiałości w boju – mało kto potrafił z równym kunsztem przewidywać ruchy przeciwnika, a zarazem kontrolować przebieg bitwy. Raz po raz udawało mu się wciągać doświadczonych dowódców i weteranów w zabójcze zasadzki, zaś własnych żołnierzy prowadzić do kolejnych zwycięstw z elegancją i brutalnością.

Co by jednak nie rzec, Arduš Ix'Erebus to zaledwie jeden z wielu podobnych żołnierzy należących do Legionu Zmartwychwstałych, najstarszej i najspanialszej armii Waiqara. Jeśli Arduš pewnego dnia padnie w boju, jego miejsce zajmie kolejny wojownik, gotów go pomścić. Członkowie Legionu to najbardziej doświadczeni weterani, z jakimi bohaterowie Terrinoth mieli kiedykolwiek do czynienia. Wolne rasy przekazują wiedzę i mądrość z pokolenia na pokolenie za pośrednictwem wojennych traktatów i mitycznych opowieści, zaś ci mistrzowie walki przez całe wieki doświadczali wojny na własnej skórze.

Kyndrithul: Wpływy Kyndrithula, głowy rodu Dalibor, w ostatnich latach malały na rzecz innych wampirycznych lordów. Wielu zakłada, że Kyndrithul stracił pozycję przywódcy i godzi się na rolę sługi, lecz starsi politycy pamiętają światłe słowa jego ojca: wrogowie władcy muszą się mierzyć z jego czujnym spojrzeniem i obnażonym mieczem, zaś jego sługi stoją za plecami pogrążone w nabrzmiałym zdradą milczeniu.

W rzeczywistości milczenie Kyndrithula nie jest dowodem zdrady, lecz oznaką braku czasu – ten potężny czarnoksiężnik całkowicie poświęcił się nowym badaniom. Niemniej wampir wzbudził pewne podejrzenia i przyciągnął uwagę batalionu wysłanego do trzymania straży nad wiecznie spragnionymi władzami lordami Bilehall. Gdzieś w głębi włości Kyndrithula kryją się sekrety – sekrety, których ujawnienie skazałoby go na karę przekraczającą nawet najstraszliwsze koszmary, jakie mógłby sobie wyobrazić lub przemóc zwykły śmiertelnik.



Zarihell: Pośród mgieł bytują istoty, których pochodzenie jest nieznanie lub wiedza o nich opuściła ludzką pamięć za sprawą upływającego czasu czy może mrocznej sztuki. Niektóre z nich należą do sług Waiqara Zdrajcy, podczas gdy kilku wybrańcom pozwala się egzystować w granicach jego domeny – nie są ani z nim powiązani, ani całkowicie niezależni, podobni wróblom przysiadającym na blankach wieży.

Zarihell należy do tej wyjątkowej grupy. Powiadają, że pojawiła się wraz z Pierwszą Ciemnością, opuszczając to samo więzienie co Waiqar przed zdradzeniem Timmorana. Mimo uwolnienia spod więzów Llowara kobietę pętały inne okowy, których nie dało się zerwać – starożytne łańcuchy elfów Daewyl.

Gdzieś pomiędzy przeszłością a teraźniejszością Zarihell zdołała się uwolnić. Nowo zdobytą swobodą dała jej dostęp do zakazanej mocy, o której dawno zapomniano. Gdyby ci, którzy znaleźli i uwolnili Zarihell z Czarnej Cytadeli, znali choć krztynę jej potęgi, wtrącili by ją do jeszcze głębszych lochów i zamknęli za każdym dostępnym murem oraz magiczną pieczęcią. Czarodziejka rozkazuje duszom tak żywych, jak i umarłych z kunsztem matki rozporządzającej posłusznym dzieckiem, a jej jedyną i największą słabością jest zdawkowe podeście do świata, który nie wart jest chwili jej uwagi.



ZASADY PROWADZENIA KAMPANII MGŁY BILEHALL

Rozszerzenie *Mgły Bilehall* wprowadza do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja* jednoaktową kampanię zatytułowaną „Mgły Bilehall”. Jednoaktowe kampanie rozgrywa się zgodnie z większością zasad kampanii opisanych w grze podstawowej. Poniżej przedstawiono wszelkie zmiany w stosunku do zasad rozgrywania kampanii opisanych na stronach 19-22 instrukcji do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*.

PODRÓŻ

Kampania „Mgły Bilehall” wykorzystuje zupełnie nową mapę kampanii. Wszystkie podróże odbywają się w oparciu o mapę kampanii zamieszczoną na ostatniej stronie tej instrukcji. Grając w kampanię „Mgły Bilehall”, bohaterowie zawsze rozpoczynają krok podróży w Enklawie Napiętnowanych Mglą. Stamtąd muszą przemieszczać się nieprzerwanym szlakiem do obszaru mapy kampanii, na którym rozgrywa się wybrana przygoda.

WYBÓR PRZYGÓD

Przez cały okres trwania kampanii „Mgły Bilehall” gracze rozgrywają łącznie pięć przygód. Kampania rozpoczyna się wprowadzeniem zatytułowanym „Dziwne przebudzenie”. Tę przygodę uważa się za przygodę aktu I. **Uwaga:** podczas przygotowania do wprowadzenia, każdy gracz otrzymuje 1 PD, który może natychmiast wydać. Pozostałe przygody wybiera się w oparciu o dziennik kampanii znajdujący się na stronie 9 tej instrukcji. Gracze mogą go skserować lub pobrać kopię z oficjalnej strony wydawnictwa Galakta (www.galakta.pl) i wydrukować ją samodzielnie.

AKT I

W kampanii „Mgły Bilehall” gracze mają ograniczony wybór przygód. Zwycięzca wprowadzenia wybiera jako następną przygodę „Lorda krwi” lub „Pieśń kości”. Wskazują to strzałki łączące te przygody z wprowadzeniem. Po zakończeniu przygody jej zwycięzca wybiera pomiędzy dwoma dostępnymi przygodami wymienionymi w dzienniku kampanii poniżej zakończonej przygody. Dostępne przygody łączą się z zakończoną przygodą strzałkami.

Po odbyciu trzech przygód aktu I przychodzi czas na finał. Gracze rozpatrują jeszcze jedną normalną fazę kampanii, a potem bohaterowie wyruszają na obszar przygody „Oczyszczający ogień”, podczas której zostaje wyłoniony ostateczny zwycięzca kampanii.

FINAŁ

Kampania kończy się emocjonującą przygodą nazywaną finałem, na który składają się dwa spotkania – gracze rozgrywają zawsze to samo pierwsze spotkanie, ale przechodzą do jednego z różniących się drugich spotkań w zależności od tego, kto zwyciężył w poprzedniej przygodzie. Jeśli bohaterowie wygrali w przygodzie „Siedziba Juliden” lub w przygodzie „Kres intryg”, jako drugie spotkanie gracze muszą rozegrać „Spotkanie 2a”. Jeśli mroczny władca wygrał w przygodzie „Siedziba Juliden” lub w przygodzie „Kres intryg”, jako drugie spotkanie gracze muszą rozegrać „Spotkanie 2b”.

Na granicy Krainy Mgiel natrafiacie na horde nieumarłych. Szkieletowi żołnierze i chyboczące się trupy stoją potulnie pośród oparu, jakby świadomość całkowicie opuściła ich ciała z chwilą dotarcia do miejsca dzielącego dwa światy – ich i wasz. W zasięgu wzroku dostrzegacie bodaj setkę istot, lecz głębiej, pośród nieprzeniknionej mgły, zapewne kryje się ich więcej.

– Długo już tak stoją... – tłumaczy wam młodziutka przewodniczka. – Popatrzcie! – Dziewczynka podnosi kamień i zamachuje się do rzutu. Jedno z was błyskawicznym ruchem chwyta ją za nadgarstek. – No, ale naprawdę, nie trzeba się martwić! Robiliśmy to chyba z tysiąc razy przez ostatnie dni. Zaufajcie mi.

Wasz towarzysz zwalnia chwyt i obserwujecie, jak dobrze wycelowany pocisk roztrzaskuje zuchwę jednego ze stojących bliżej wojowników. Jedyną reakcją szkieletu jest kroczek w tył, by zachować równowagę.

– Ech, że też nie mogłam tak trafić wczoraj, kiedy Kamila obserwowała... – mruczy pod nosem zawiedziona dziewczynka.

Odsyłacie ją do domu z kilkoma monetami w kieszeni. Kiedy znika za wzgórzem, dobywacie broni i zbliżacie się do ścielącej się mgły. Na początek pozbywacie się żołnierzy w zasięgu ciosu, roztrzaskując ich ciała w proch, dopóki nie jesteście pewni, że ponownie nie powstaną. Potem ostrożnie przekraczacie nieoficjalną granicę, przechodząc tam i z powrotem i niszcząc całe setki nieumarłych. Wasza praca trwa do późnego popołudnia.

Właśnie wtedy dostrzegacie dwie postaci wycinające sobie drogę w waszym kierunku skuteczniej niżli kosa wprawnego żniwiarza kładąca całe zagony zboża podczas jesiennych zbiorów. Pokonują martwiaki z niedoścignoną skutecznością, uzbrojeni w palki i krótkie miecze. Wolacie na nich, mając nadzieję, że ich nie przestraszycie – popelniacie tym samym ostatni błąd w waszym śmiertelnym życiu.

Nadbiegają z niewiarygodną prędkością. Wolacie ponownie, tłumacząc, że macie wspólny cel, ale nie otrzymujecie odpowiedzi. Macie tylko kilka chwil, by zbić się w grupę i przygotować na przyjęcie ich ataku. Dwaj wojownicy są skuci łańcuchem, ale skaczą i wirują, jakby prowadził ich jeden umysł. Każdy wasz cios zostaje sparowany przez jednego, zaś drugi równolegle wyprowadza kontry. Wasze umiejętności i siła są porównywalne i mimo niewyczerpanej wytrzymałości przeciwników zaczynacie wierzyć, że uda wam się przetrwać. I właśnie w tym momencie otaczający was umarli zaczynają się poruszać. Jakkolwiek powolni i niezręczni – nic ponad drobne utrudnienie – ich wkład przechyła szalę bitwy na korzyść wrogów. Kiedy decydujecie się na ucieczkę jest już o wiele za późno – ciżba dygocących zwłok jest zanadto zbita. Dwaj wojownicy spadają na was i okładają bezlitośnie palkami. Wasze kości pękają i łamią się pod nawałą brutalnych ciosów. W końcu polyka was miłosierna ciemność...

DESCENT:

WĘDRÓWKI W MROKU

DRUGA EDYCJA

MGŁY BILEHALL

DZIENNIK KAMPANII



PD bohaterów XP

Złoto bohaterów

PD mrocznego władcy XP
