

DESCENT:

WĘDRÓWKI W MROKU

DRUGA EDYCJA

RDZEWIEJĄCE OKOWY
INSTRUKCJA I KSIĘGA PRZYGÓD

PRZEGLĄD ELEMENTÓW

8 PLASTIKOWYCH
FIGUREK



6 KART SPACZENIA



1 KARTA I ŻETON
SŁUGUSA



16 KART KLAS



3 KARTY RELIKTÓW



9 KART PRZEDMIOTÓW
SKŁĘPOWYCH



6 KART POTWORÓW



3 KARTY I ŻETONY
POPELZNIKÓW



4 KARTY STANU



1 ZNACZNIK CELU



8 KART MROCNIEGO
WŁADCY



2 KARTY WYDARZEŃ PODRÓŻY



1 ŻETON POSTACI
NEUTRALNEJ



(z 5 żetonami stanu)

15 KAFELKÓW PLANSZY



2 STARE MURY



(z 2 plastikowymi
podstawkami)

8 ŻETONÓW
OSYPUJĄCEGO SIĘ
TERENU



16 ŻETONÓW OBRAŹEŃ



8 ŻETONÓW
BOHATERÓW



RDZEWIEJĄCE OKOWY

Wydaje się, że minęły lata, odkąd trafiliście do Krainy Mgieł, ogarniętego ciemnością i budzącego grozę królestwa Waiqara Zdrajcy. Przetrawianie na tych ziemiach jest niezwykle trudne, ale po długiej, mrocznej i skomplikowanej podróży udało wam się znaleźć sposób na ucieczkę.

Jednakże zostaliście spaczeni przez bezlitosnego wampira Kyndrithula, a dodatkowo zarówno wami, jak i szalonym wampirem interesują się inne wrogie siły. Czy zabicie go ostatecznie pozwoli wam się uwolnić? Czy okowy, które was tu pętają, mogą zostać naprawdę zerwane?

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

Przed pierwszą rozgrywką z tym rozszerzeniem należy wykonać następujące kroki:

1. **Włączyć do gry nowe karty:** nowe karty stanu, klas, przedmiotów sklepowych, relikwów, potworów, mrocznego władcy, wydarzeń podróży i popleczników należy dodać do odpowiednich pul dostępnych kart.
2. **Przygotować nowe karty:** karty spaczenia z tego rozszerzenia należy dołączyć do kart spaczenia z innych rozszerzeń. Jeśli nie wykorzystuje się innych rozszerzeń zawierających karty spaczenia, należy stworzyć nową talię, korzystając wyłącznie z kart spaczenia z tego rozszerzenia.
Dopóki karta sługusa nie będzie wymagana, należy ją trzymać w pudełku.
3. **Włączyć do gry pozostałe elementy:** figurki potworów, a także wszystkie żetony i kafelki planszy z tego rozszerzenia należy dodać do odpowiednich stosów, pul i zapasów.

HEROICZNA OPowieść

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

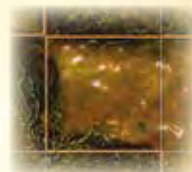
Rozszerzenie *Rdzewiejące okowy* można również połączyć z *Mgłami Bilehall* celem stworzenia dłuższej, dwuaktowej kampanii. Tak połączone rozszerzenia łączą dwie historie w jedną, nieprzerwaną i wciągającą fabułę. Informacje na temat łączenia dwóch rozszerzeń znajdują się na stronie 8.

ZASADY TEGO ROZSZERZENIA

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

SZLAM

Każde pole otoczone pomarańczową ramką jest polem szlamu. Podobnie jak to się ma z polami 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”). Blokuje 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 określane jako STARY MUR. Stary mur przygotowuje się do przygody na identycznej zasadzie, co drzwi, a w Księdze Przygód *Rdzewiejących okowów* 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. Pół oddzielonych starym murem nie uważa się za sąsiadujące.



OSYPUJĄCY SIĘ TEREN

To rozszerzenie wprowadza nowy typ terenu i żeton określany jako osypujący się teren. Żetony osypującego się terenu umieszcza się na planszy podczas przygotowania do gry zgodnie z ilustracją planszy dla danej przygody pokazanej w Księdze Przygód *Rdzewiejących okowów*. Jeśli żeton został umieszczony obok starego muru, może pojawić się potrzeba obrócenia go w taki sposób, aby optymalnie dopasować jego pozycję.

Pole zawierające osypujący się teren traci wszystkie inne cechy terenu. Za każdym razem, kiedy bohater wchodzi na pole, które zawiera osypujący się teren, ten bohater może wykonać test  lub  (wybór 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 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.



KLASY ŁĄCZONE

Rdzewiejące okowy wprowadzają nowy typ talii klas wykorzystywanej przez bohaterów: klasy łączone. Klasy łączone pozwalają bohaterowi należącemu do jednego archetypu wybrać drugą klasę, która należy do innego archetypu.

Kiedy gracz wybiera klasę łączoną podczas przygotowania do gry bohaterów, karta podstawowej umiejętności powiązana z daną klasą łączoną informuje, aby wybrać jedną dodatkową talię zwykłej klasy należącej do innego archetypu. Karta podstawowej umiejętności wskazuje, do jakiego archetypu może przynależeć talia zwykłej klasy, jaką może wybrać gracz. Wybierając dodatkową klasę, gracz nie może wybrać innej klasy łączonej.

Po wyborze dodatkowej talii zwykłej klasy gracz otrzymuje podstawowe umiejętności i początkowy ekwipunek pochodzące z tej talii klasy. Za każdym razem, kiedy wydaje doświadczenie, może kupować umiejętności z którejkolwiek z dwóch talii klas, z wyjątkiem kart o koszcie 3 PD z dodatkowej talii zwykłej klasy.

Kiedy bohater wybiera klasę łączoną, jego archetyp nie zmienia się. Przykładowo gdyby bohater należący do archetypu Wojownika zdecydował się na klasę łączoną pozwalającą mu na wybór talii zwykłej klasy należącej do archetypu Maga, ten bohater nadal należałby do archetypu Wojownika, a nie do archetypu Maga.

NOWE TYPY RELIKTÓW

W tym rozszerzeniu zawarto dwa nowe typy kart relikwów: relikty potworów oraz relikty uniwersalne. Pomijając poniższy opis, te relikty obowiązują wszystkie normalne zasady relikwów. Każdy typ relikwu oznaczono za pomocą symbolu w lewym dolnym rogu danej karty relikwu. Reliktami potworów ani relikdami uniwersalnymi nie mogą się posługiwać poplecznicy.



SYMBOL RELIKTU
POTWORÓW

Reliktami potworów posługują się grupy potworów na identycznych zasadach, na jakich normalnymi relikdami 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 relikwu 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 grupy zostały pokonane. Reliktami potworów nie mogą posługiwać się poplecznicy i nie posiadają one żadnych efektów, jeśli nie posługuje się nimi żadna grupa potworów.

Reliktami uniwersalnymi nie posługuje się żadna konkretna figurka. Zamiast tego za każdym razem, kiedy mroczny władca otrzyma relik uniwersalny, umieszcza go na swoim obszarze gry. Karta relikwu pozostaje tam do zakończenia kampanii. Mroczny władca może korzystać z relikwów uniwersalnych zgodnie z opisem zasad na konkretnej karcie relikwu.

KARTY SPACZENIA

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

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. Ten bohater znajduje się pod wpływem tej karty aż do zakończenia obecnie trwającej przygody.

OPIS KARTY SPACZENIA



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

SYMBOL ROZSZERZENIA RDZEWIEJĄCE OKOŁY

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



SŁUGUSY MROCNego WŁADCY

Zaklinacz dusz, czyli nowa klasa mrocznego władcy, działa podobnie do klas mrocznego władcy z gry podstawowej, ale obejmuje nowy typ karty: przyzwanie. Mroczny władca kupuje karty przyzwań na normalnych zasadach w kroku wydawania punktów doświadczenia fazy kampanii. W odróżnieniu od innych kart mrocznego władcy, po zakupie kartę przyzwania gracz-mroczny władca umieszcza na swoim obszarze gry zamiast dodawać ją do swojej talii. Ta karta nie liczy się na potrzeby rozmiarów talii mrocznego władcy ani możliwości zakupu kart z wyższych poziomów.

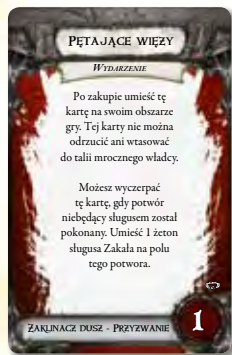
Każdej karcie przyzwania odpowiada karta oraz żeton sługusa. Jeśli mroczny władca zakupił kartę przyzwania, umieszcza odpowiadającą jej kartę oraz żeton sługusa na swoim obszarze gry. Za każdym razem, kiedy mroczny władca używa karty przyzwania, bierze odpowiedni żeton sługusa z miejsca, w którym się on obecnie znajduje, i umieszcza go zgodnie ze wskazaniami z karty przyzwania. Żeton sługusa traktuje się jak pomniejszego potwora tworzącego osobną grupę potworów, którą opisano na karcie sługusa. Obowiązują go wszystkie normalne zasady dotyczące potworów.



ŻETON SŁUGUSA



KARTA SŁUGUSA



KARTA PRYZWANIA

OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Kara Centell-Dunk z Danielem Lovatem Clarkiem, Nathanem I. Hajekiem i Paulem Winchesterem

Rozwój zawartości twórczej: Philip McNeill

Projekt gry *Descent: Wędrówki w mroku 2.edycja*:

Adam Sadler i Corey Konieczka z Danielem Lovatem Clarkiem

Producent: Jason Walden

Kierownik działu gier planszowych: Justin Kempainen

Redakcja: Justin Hoeger

Korekta: Nicholas Holz Houston

Projekt graficzny: Christopher Hosch

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Okladka: Andrew Bosley

Ilustracje kafelków planszy: Stephen Somers

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

Kierownictwo graficzne: John Taillon

Główny kierownik artystyczny: Andy Christensen

Projekt figurek: Julien Friedrich i Luigi Terzi

Koordinacja projektu figurek: Niklas Norman

Zarządzanie projektami figurek: John Franz-Wichlacz

Autor uniwersum Runebound: Christian T. Petersen

Zespół fabularny Runebound: Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Nathan Hajek, Andrew Navaro i Katrina Ostrander

Koordinacja produkcji: Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren i Johanna Whiting

Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

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:

Natalia Olszewska i Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Tony Carestia, Marcel Cwertetschka, Mike Ferrante, Lindsey Ferrante, Paul Giokas, Jake Green, Grace Holdinghaus, Dan Keith, Isabella Mattasits, Ben Pletcher, Mike Reynolds, Brendon Sargent, Dani Skala, Anita Skala, Sean Vayda, Melanie Vayda, Andi Weiss i Kelly Yuhas

© 2016 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Games. *Descent: Wędrówki w mroku*, *Runebound*, Fantasy Flight Games i 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 ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 94 89

WWW.GALAKTA.PL

OPISY POTWORÓW



Odrącenie: Krainę Mgiel nawiedzają najróżniejsze istoty z innych wymiarów i poza śmiertelnej zasłony, a nie każda stanowi wynik działania mocy nekromanty. Czasami duchy, które całkiem zatraciły swoją tożsamość, gromadzą się, tworząc potężne konwergencje głodu, bólu i strachu.

Nazywane „odrażonymi” przez nieszczęśników, którzy mieli pecha je spotkać, te udręczone, bezcielesne istoty często skupiają się na jednym żywym stworzeniu

i nękają je bez spoczynku. Migoczą pośród trzęsawisk Krainy Mgiel i poza nią, zawsze nieuchwytnie i na granicy widzenia. Kiedy strach ich celu osiągnie kulminację, odrącenie atakują, widmowymi rękami sięgając po ofiarę i pozbawiając ją życia.

Niedługo potem kolejna dusza rozpoczyna wieczną wędrówkę, powoli zapominając swe dawne „ja”, by pewnego dnia zasilić szeregi odrąconych.



Nieumarłe kolosy:

Kolosy z Krainy Mgiel powstają z kości i wszelakich odpadków – są one po części golemami, po części nieumarłymi potworami. Wydaje się jasne, że tworzą je nekromanci – być może wykorzystując sekrety powierzone im przez Waiqara Nieumarłego – ale wszystkie inne informacje na temat ich pochodzenia owiane są mgłą tajemnicy.

Bez względu na swą naturę nieumarłe kolosy są niesłychanie silne, zaś ich ostre, kościane ostrogi przebijają nawet najgrubszą zbroję. Idą powłóczytym krokiem, raz po raz rycząc z bólu, co w połączeniu z rozmiarami i potęgą potrafi wyprowadzić z równowagi nawet najbardziej doświadczonych poszukiwaczy przygód.



Kapłani śmierci: Wszyscy śmiertelni mężczyźni i kobiety podlegają jednemu niezmiennemu prawu – pewnego dnia umrą. Nie każdy jest gotów zaakceptować nieuchronność tego losu, a jednym z powodów, dla których żyjące istoty zwracają się ku nekromancji, jest nieustanne poszukiwanie nieśmiertelności.

Kapłani śmierci nie obawiają się umrzeć – w istocie godzą się na taki los. Rozkoszują się wręcz nietrwałością życia tak swego, jak również innych żywych istot, każdą śmierć zmieniając w akt wiary. Uważani przez większość za szaleńców, parają się niebezpieczną magią za pośrednictwem artefaktów o zabójczej mocy zdolnych wysysać życiodajną energię i przyspieszają wędrówkę ku ostatecznemu zapomnieniu. Co zaskakujące, oddanie śmierci czyni jej kapłanów trudnymi do zabicia, zatem może cieszyć fakt, że jest ich naprawdę niewiele.

OPISY POPLECZNIKÓW



Ardus Ix'Erebus: Był taki czas, kiedy niesławny Ardus 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 Ardusem, 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, Ardus Ix'Erebus to zaledwie jeden z wielu podobnych żołnierzy należących do Legionu Zmartwychwstałych, najstarszej i najspanialszej armii Waiqara. Jeśli Ardus pewnego dnia padnie w boju, jego miejsce zajmie kolejny wojownik, gotów go pomścić. Członkowie Legionu to najbardziej doświadczeni weterani, z jakimi bohaterowie Terrinot 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 nieznanne 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 wzięcie 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 swoboda 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.



SAMODZIELNA KAMPANIA

Aby rozegrać kampanię „Rdzewiejące okowy”, należy postępować zgodnie z zasadami prowadzenia kampanii ze strony 19-22 instrukcji do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*, z opisanymi poniżej wyjątkami. Tę kampanię można rozegrać jako samodzielną kampanię jednoaktową lub jako kontynuację kampanii rozpoczętej w rozszerzeniu *Mgły Bilehall*.

PRZYGOTOWANIE SAMODZIELNEJ KAMPANII

Rozgrywając samodzielną kampanię, przed przygotowaniem do gry wprowadzenia, każdy gracz otrzymuje 5 PD, które może natychmiast wydać. Następnie bohaterowie otrzymują po 225 sztuk złota i mogą przeprowadzić zakupy dowolnych przedmiotów sklepowych z talii aktu I. Potem należy odłożyć do pudełka wszystkie karty przedmiotów sklepowych, potworów i popleczników aktu I. Z pudełka należy usunąć wszystkie karty przedmiotów sklepowych, potworów i popleczników aktu II. W kampanii „Rdzewiejące okowy” wykorzystuje się karty aktu II.

WYBÓR PRZYGÓD

W trakcie trwania kampanii „Rdzewiejące okowy” gracze rozgrywają łącznie pięć przygód. Kampania rozpoczyna się wprowadzeniem zatytułowanym „Zamek Dalibor”. Po wprowadzeniu gracze korzystają podczas każdego kroku podróży z nowej mapy kampanii zamieszczonej na ostatniej stronie tej instrukcji, rozpoczynając każdy krok podróży w miasteczku Rothfeld.

Gracze mogą korzystać z dziennika kampanii znajdującego się na stronie 9 tej instrukcji celem zaznaczenia przygód, które rozegrali. Gracze mogą go skserować lub pobrać kopię z oficjalnej strony wydawnictwa Galakta (www.galakta.pl) i wydrukować ją samodzielnie.

W kampanii „Rdzewiejące okowy” gracze mają ograniczony wybór przygód. Wynik każdej przygody określa, które przygody będą później dostępne. Wskazują to strzałki łączące nowe przygody z poprzednią przygodą: jeśli bohaterowie zwyciężyli w przygodzie, należy podążyć za strzałką po lewej stronie, a jeśli wygrał mroczny władca, należy podążyć za strzałką po prawej stronie. Jeśli jest tylko jedna strzałka, należy podążyć właśnie za nią. Po zakończeniu przygody jej zwycięzca wybiera, które z dostępnych przygód będą rozegrane w następnej kolejności. O ile jakiś inny efekt nie umożliwił rozegrania dodatkowych przygód, będzie można wybrać tylko jedną dostępną przygodę.

Po odbyciu czterech przygód (wliczając wprowadzenie) przychodzi czas na finał. Gracze rozpatrują jeszcze jedną normalną fazę kampanii, a potem bohaterowie wyruszają na obszar przygody „Błuzniercze miejsce”, podczas której zostaje wyłoniony ostateczny zwycięzca kampanii.

FINAŁ

Kampania kończy się emocjonującą przygodą nazywaną finałem. Finał jest przygodą, na którą składają się dwa spotkania – gracze rozgrywają zawsze to samo pierwsze spotkanie, ale przechodzą do jednego z drugich spotkań w zależności od tego, kto zwyciężył w pierwszym spotkaniu. Zwycięzca drugiego spotkania wygrywa również całą kampanię!

KAMPANIA Z ROZSZERZENIEM MGŁY BILEHALL

Opcjonalnie zamiast rozgrywać samodzielną kampanię to rozszerzenie można również połączyć z *Mgłami Bilehall*, aby stworzyć dłuższą, dwuaktową kampanię. Wymaga to opisanych poniżej zmian.

PRZYGOTOWANIE ŁĄCZONEJ KAMPANII

Należy wykonać czynności opisane w rozdziale „Zasady prowadzenia kampanii Mgły Bilehall” na stronie 8 Instrukcji i Księgi przygód rozszerzenia *Mgły Bilehall*. Następnie należy rozegrać kampanię zgodnie z jej zasadami aż do finału „Oczyszczający ogień”. Zamiast rozgrywać „Oczyszczający ogień” jako finał, należy potraktować tę przygodę jak interludium. Natychmiast po ukończeniu „Oczyszczającego ognia” każdy gracz zdobywa 1 PD.

Jeśli zasady nakazują przeczytać opis zwycięstwa mrocznego władcy ze strony 30, zamiast to robić należy przeczytać na głos poniższy opis zwycięstwa mrocznego władcy:

Wasze głowy kiwają się w lewo i w prawo do rytmu wolno obracających się kół i stukotu końskich kopyt. Nad głowami widzicie przesuwającą się wolno korony pozbawionych liści drzew. Zbiacie siły na tyle, by podnieść się i rozejrzeć wokół. Leżycie na otwartym wozie wypełnionym zebranymi dobrami i waszymi nieumartwionymi ciałami. Otwieracie usta, pragnąc się odezwać, ale naraz powraca całe zmęczenie i toniecie w oddechach mrocznej nieświadomości.

Kiedy się budzicie, jesteście przywiązani do krzesel i postawieni w obliczu rady – jej członkowie są żywi i nie widać po nich oznak spazenia. Debatują i zastanawiają się przez dobrą godzinę, nim decydują się usunąć wam kneble z ust. Potem wypytują was o życie, jakie wcześniej prowadziliście, podróż przez mgły oraz wasze obecne myśli, pragnienia i motywacje. Ich podejrzliwość i nieustanne przesłuchania zdają się nie mieć końca, lecz nareszcie u schyłku drugiego dnia rozwiązują was – możecie rozprostować nogi, spacerując po sali. Strażnicy obserwują was czujnie, lecz na obecną chwilę jesteście tu mile widziani. Z drugiej strony nie macie pojęcia, czy pozwolą wam odejść.

Jeśli zasady nakazują przeczytać opis zwycięstwa bohaterów ze strony 30, należy to zrobić, a potem przeczytać na głos poniższy ustęp (po przeczytaniu bohaterowie otrzymują po 25 sztuk złota):

Pragnienie i głód powracają z wszechogarniającą mocą, przypominając wam, jak wiele dni minęło od chwili, gdy dzieliście codzienne potrzeby zwykłych śmiertelników. Jednocześnie każde z was pożera od środka dziwna żądza: aby ponownie oddychać powietrzem wypełnionym tajemniczymi mgłami – żądza, którą nie dzielicie się z towarzyszami. Być może żadne z was nie jest tak wolne, jak sądziło.

Słabi, wycieńczeni i ponownie bliscy śmierci docieracie do niewielkiego, granicznego miasteczka zwanego Rothfeld. Targujecie się o pokój w gospodzie, ale właściciel mówi, że nie ma wolnych miejsc. Włóczycie się więc po ulicach, szukając miejsca na spoczynek, gdy nagle natrafiacie na członków rady i miejscową milicję. Napięta atmosfera trwa długie minuty, wypełniona pytaniami o wasze losy. Wiele informacji zachowujecie dla siebie, ale ostatecznie gospodarze oferują wam nocleg w ratuszu. Krańcowo wycieńczeni padacie na rozchwiane połowe łóżka i modlicie się o odrobinę odpoczynku.

PRZEJŚCIE DO AKTU II

Po przeczytaniu jednego z powyższych opisów zwycięstwa gracze przechodzą do aktu II. Ponadto należy odłożyć do pudełka kafelki plany z rozszerzenia *Mgły Bilehall*.

Następnie zwycięzca przygody „Oczyszczający ogień” wybiera „Łowcę Legionu” lub „Uwolnienie od ciała” jako pierwszą przygodę aktu II zgodnie z ograniczeniami zasad dotyczącymi „Wyboru przygód” opisanymi na lewo. Podczas łączonej kampanii nie rozgrywa się przygody „Zamek Dalibor”. Po zakończeniu przygody jej zwycięzca wybiera dostępną przygodę zgodnie ze wskazaniami na następnej stronie.

DESCENT:

WĘDRÓWKI W MROKU

DRUGA EDYCJA

RDZEWIEJĄCE OKOWY

DZIENNIK KAMPANII



PD bohaterów XP

Złoto bohaterów

PD mrocznego władcy XP
