

DESCENT:

WĘDRÓWKI W MROKU

DRUGA EDYCJA



CIEŃ NEREKHALL

INSTRUKCJA I KSIĘGA PRZYGÓD

PRZEGLĄD ELEMENTÓW

16 PLASTIKOWYCH FIGUREK



(4 bohaterów, 12 potworów)

2 SPECJALNE KOŚCI



46 KAFELKÓW PLANSZY



45 KART KLAS



21 KART PRZEDMIOTÓW
SKŁĘPOWYCH



4 ARKUSZE BOHATERÓW



9 KART SPLUGAWIONYCH
MIESZKAŃCÓW



4 KARTY STANÓW



3 KARTY RELIKTÓW



8 KART POTWORÓW



8 KART POPLECZNIKÓW



2 ŻETONY PIEŚNI



4 ŻETONY WIZERUNKÓW



12 KART MROCNIEGO
WŁADCY



10 KART WYDARZEŃ
MIEJSKICH



3 ŻETONY WPŁYWÓW



1 ŻETON CHOWAŃCA
DUSZA CIENI



4 ŻETONY KRAT



4 ŻETONY POPLECZNIKÓW



6 ZNACZNIKÓW CELÓW



5 ŻETONÓW
STANU



4 ŻETONY
BOHATERÓW



(z 4 plastikowymi podstawkami)

DESCENT™

WĘDRÓWKI W MROKU

DRUGA EDYCJA

PRZYGOTOWANIE ROZSZERZENIA

Przed pierwszą rozgrywką z tym rozszerzeniem należy ostrożnie wypchnąć wszystkie żetony i kafelki planszy z tekturowych ramek. Następnie należy:

1. **Włączyć do gry nowe karty:** Wszystkie karty przedmiotów sklepowych z tego rozszerzenia należy dodać do odpowiednich talii. Nowe karty klas, stanów, mrocznego władcy i potworów należy dodać do dostępnych pul kart. Działają one w taki sam sposób, jak ich odpowiedniki z gry podstawowej.

Uwaga: To rozszerzenie zawiera karty wydarzeń miejskich działające podobnie do kart wydarzeń podróży z podstawowej gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja* i innych rozszerzeń. Należy potasować karty wydarzeń miejskich z kartami wydarzeń miejskich z innych rozszerzeń. Nie wolno tasować razem kart wydarzeń miejskich z kartami wydarzeń podróży.

2. **Odłożyć karty kampanii:** Należy odłożyć na bok wszystkie karty popleczników, reliktyw i splugawionych mieszkańców z tego rozszerzenia. Używa się ich wyłącznie podczas gry w kampanię „Cień Nerekhall”.

3. **Włączyć do gry pozostałe elementy:** Zielone kości mocy, arkusze bohaterów, figurki bohaterów i potworów, a także wszystkie żetony i kafelki planszy z tego rozszerzenia należy dodać do odpowiednich stosów, pul i zapasów.

SYMBOL ROZSZERZENIA

„CIEŃ NEREKHALL”

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



CIEŃ NEREKHALL

Miasto Nerekhall podniosło się po czasach upadku i na przekór zagrożeniu ze strony Namiestników Daqana. Dziś jego obywatele śmiało twierdzą: „Zło dawno minęło”. Cóż z tego, skoro przerażające siły odradzają się w ukrytych zakątkach miasta? Przygotowują się na nadchodzący wielkimi krokami dzień, gdy Nerekhall, baronie i całe Terrinoth zatrzęsą się w posiadach przed obliczem nowo zdobytej potęgi mroku.

Cień Nerekhall stanowi rozszerzenie do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*, wprowadzające nową kampanię, oferującą graczom wyjątkowe doświadczenia. Zawarto w nim nowych bohaterów, potwory, klasy i wiele innych elementów.

KORZYSTANIE Z TEGO ROZSZERZENIA

Ten rozdział opisuje sposób połączenia elementów *Cienia Nerekhall* z grą podstawową *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*.

Przed rozpoczęciem zabawy gracze muszą zdecydować, które rozszerzenia wykorzystają. Jeśli postanowili użyć tego rozszerzenia, muszą wykorzystać wszystkie elementy *Cienia Nerekhall* chyba, że instrukcja mówi inaczej. Oznacza to, że sięgając po *Cień Nerekhall* gracze otrzymują dostęp do nowych bohaterów, klas, przedmiotów, potworów oraz kart mrocznego władcy. Wystarczy wymieszać wszystkie elementy z tego rozszerzenia z odpowiadającymi im elementami z gry podstawowej (patrz „Przygotowanie rozszerzenia” po prawej).

Nowe karty popleczników, reliktyw oraz splugawionych mieszkańców z *Cienia Nerekhall* wykorzystuje się **wyłącznie**, jeśli zostało to wspomniane w opisie konkretnej przygody z tego rozszerzenia.

Używając kilku rozszerzeń wystarczy zmieszać razem wszystkie odpowiednie elementy. Przykładowo gracze winni połączyć karty przedmiotów sklepowych z tego rozszerzenia, gry podstawowej oraz innych wykorzystywanych rozszerzeń.

Rozszerzenie *Cień Nerekhall* zawiera nową kampanię, którą można rozegrać zamiast kampanii „Run cienia” z podstawowej gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*. Przed rozpoczęciem kampanii gracze muszą się zdecydować na jedną kampanię, którą planują rozegrać, a także wybrać interesujące ich rozszerzenia. Wszystkie elementy z wybranych rozszerzeń będą dostępne przez cały czas trwania kampanii.



ZASADY ROZSZERZENIA „CIEŃ NEREKHALL”

W tej części instrukcji opisano sposób połączenia zasad i elementów tego rozszerzenia z podstawową grą *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*. Należy pamiętać, że podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Cień Nerekhall* gracze powinni wykorzystywać wszystkie zasady opisane w tej części instrukcji.

NOWA KOŚĆ MOCY

Zielona kość mocy z tego rozszerzenia działa podobnie do czerwonych i żółtych kości mocy. Część broni i zdolności wymaga jej wykorzystania.

PRZYGODY

W tym rozszerzeniu znajduje się 19 nowych przygód. Można je znaleźć w Księdze Przygód, zamieszczonej na końcu tej instrukcji. W 1. kroku „Ogólnych zasad przygotowania do gry” należy je dodać do pozostałych dostępnych przygód. Przygody składają się z jednego lub dwóch spotkań i można je połączyć we wspólną kampanię (patrz „Zasady prowadzenia kampanii Cień Nerekhall” na stronie 5).

NOWE KLASY BOHATERÓW

W tym rozszerzeniu można znaleźć cztery nowe klasy bohaterów (po jednej na każdy archetyp). Zaliczamy do nich barda (Uzdrowiciel), harcownika (Wojownik), iluzjonistę (Mag) i kroczącego-w-cieniach (Zwiadowca). Podczas przygotowania do gry, gracze wcielający się w bohaterów mogą je wybrać zgodnie z normalnymi zasadami.

ŻETONY PIEŚNI

Klasa barda posiada kilka umiejętności, które korzystają z żetonów pieśni. Te żetony wykorzystuje się wyłącznie z klasą barda. Jeśli podczas przygotowania do gry gracz wybrał klasę barda, pobiera wszystkie żetony pieśni i umieszcza je na osobnym stosie w pobliżu swojego obszaru gry.

W grze występują dwa żetony pieśni: żeton pieśni – melodia oraz żeton pieśni – harmonia. Podczas gry te żetony znajdują się w pobliżu obszaru gry barda lub na jednej z jego kart klasy. Za każdym razem, kiedy jakiś efekt pozwala bardowi „umieścić żeton pieśni”, gracz bierze żeton melodii lub żeton harmonii z miejsca, gdzie się on obecnie znajduje i umieszcza go zgodnie ze wskazaniem karty lub efektu. Każdy żeton może leżeć na jednej karcie klasy jednocześnie.

Wiele kart klasy barda posiada działanie aktywowane kiedy żeton pieśni znajduje się na danej karcie. Na tych kartach widnieją symbole pasujące do symbolu na danym żetonie, odpowiednio melodii (♫) lub harmonii (♭). Jeśli żeton pieśni znajduje się na karcie klasy z pasującym efektem pieśni, ten efekt aktywuje się zgodnie z opisem danej karty. Karty klasy posiadające efekty pieśni aktywują się wyłącznie jeśli na danej karcie znajduje się pasujący żeton pieśni. Żetony pieśni pozostają na kartach klasy nawet, jeśli bard jest nieprzytomny, jednak same żetony oraz wszelkie odpowiadające im efekty pieśni uważa się wówczas za nieaktywne. Na zakończenie spotkania bard zabiera wszystkie żetony pieśni z powrotem do swoich zapasów.

CHOWANIEC DUSZA CIENI

Klasa kroczącego-w-cieniach dysponuje kilkoma umiejętnościami pozwalającymi na przyzywanie i kontrolowanie chowańca nazywanego Duszą cieni. Tego chowańca obowiązują wszystkie zasady dla chowańców (patrz „Chowańce” na stronie 17 instrukcji do podstawowej gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*) poza wyjątkami opisanymi na karcie klasy „Dusza cieni”.



Żeton melodii



Żeton harmonii



ŻETONY WIZERUNKÓW

Klasa iluzjonisty posiada kilka umiejętności, które korzystają z żetonów wizerunków. Te żetony wykorzystuje się wyłącznie z klasą iluzjonisty. Jeśli podczas przygotowania do gry gracz wybrał klasę iluzjonisty, pobiera wszystkie żetony wizerunków i umieszcza je na osobnym stosie w pobliżu swojego obszaru gry.

Za każdym razem, kiedy jakiś efekt pozwala iluzjoniście „umieścić żeton wizerunku”, gracz umieszcza taki żeton na planszy na polu wskazanym przez dany efekt. Każdy żeton wizerunku traktuje się jak figurkę bohatera posiadającą atrybuty iluzjonisty oraz 1 szarą kość obrony.

Jeśli żeton wizerunku otrzyma jakąkolwiek liczbę ♥ lub ♠, należy go odrzucić, a iluzjonista otrzymuje 1 ♥ i 1 ♠. W każdym momencie swojej tury iluzjonista może usunąć z planszy dowolną liczbę żetonów wizerunków i umieścić je z powrotem w swoich zapasach. Liczba żetonów wizerunków, jaka może znajdować się na planszy, jest ograniczona wyłącznie ich ilością w zapasach.

KARTY MROCNIEGO WŁADCY

Siedem spośród nowych kart mrocznego władcy należy do nowej klasy: pana cieni. Dotyczą ich te same zasady dla klas mrocznego władcy, jakie opisano w podstawowej grze *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*. Ponadto w tym rozszerzeniu zawarto pięć uniwersalnych kart mrocznego władcy.

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 jest dalekosiężny.

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).

KRATA

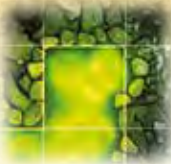
To rozszerzenie zawiera nowy element gry, określane jako KRATA. Kraty przygotowuje się do przygody na identycznej zasadzie, co drzwi, a w Księdze Przygód *Cienia Nerekhall* przedstawiono je jako szare drzwi. Figurki nie mogą poruszać się przez kratę, ale mogą wykonywać ataki, wytyczać linię pola widzenia oraz obliczać pola na potrzeby zdolności. Pola przedzielone kratą uważa się za sąsiadujące.

Figurka może wykonać akcję otwarcia lub zamknięcia drzwi celem otwarcia lub zamknięcia jednej sąsiadującej kraty. Gdy figurka to robi, uważa się, że otwiera drzwi.



ZAGROŻENIE

Każde pole otoczone żółtą ramką uważa się za pole zagrożenia. Pól zagrożenia dotyczą te same zasady, co pól lawy. Opisano je na stronie 18 instrukcji do podstawowej gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*. Każdy efekt lub zdolność mające wpływ na pola lawy mają także wpływ na pola zagrożenia, a każdy efekt lub zdolność mające wpływ na pola zagrożenia mają także wpływ na pola lawy.



ZASADY PROWADZENIA KAMPANII CIEŃ NEREKHALL

Rozszerzenie *Cień Nerekhall* wprowadza do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja* nową kampanię, zatytułowaną „Cień Nerekhall”. Ta kampania wykorzystuje większość zasad kampanii „Run cienia” z podstawowej wersji gry. Opisane poniżej zasady zawierają wszystkie zmiany, jakie należy wprowadzić w stosunku do zasad prowadzenia kampanii ze stron 19-22 instrukcji do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*.

PODRÓŻ

Kampania „Cień Nerekhall” wykorzystuje zupełnie nową mapę kampanii. Wszystkie podróże odbywają się w oparciu o mapę kampanii zamieszczoną na ostatniej stronie tej instrukcji. Grając w kampanię „Cień Nerekhall” bohaterowie zawsze rozpoczynają krok podróży w Gospodzie „Pod żelazną cegłą”. Stamtąd muszą przemieszczać się nieprzerwanym szlakiem do obszaru mapy kampanii, na którym rozgrywa się wybrana przygoda.



KARTA WYDARZENIA MIEJSKIEGO

Ponadto rozgrywając tę kampanię gracze nie korzystają z kart wydarzeń podróży. Zamiast tego używają kart wydarzeń miejskich. Kart wydarzeń miejskich dotyczą te same zasady, co karty wydarzeń podróży. Za każdy symbol podróży, na którym bohaterowie się zatrzymają, mroczny władca musi wylosować kartę wydarzenia miejskiego i rozpatrzyć to wydarzenie w oparciu o pasujący symbol.

WYBÓR PRZYGÓD

Przez cały okres trwania kampanii „Cień Nerekhall” gracze rozgrywają łącznie dziewięć przygód. Kampania rozpoczyna się wprowadzeniem zatytułowanym „Pokaz”. Ta przygoda jest traktowana jak przygoda aktu I. Pozostałe przygody wybiera się w oparciu o dziennik kampanii znajdujący się na stronie 10 tej instrukcji. Gracze winni go skserować lub ściągnąć kopię z oficjalnej strony wydawnictwa Galakta (www.galakta.pl) i wydrukować ją samodzielnie.

AKT I

Podczas wybierania przygód aktu I gracze mogą wybrać dowolną przygodę aktu I, jakiej jeszcze nie rozgrywali podczas tej kampanii. Po zakończeniu przygody aktu I jej zwycięzca wybiera kolejną przygodę z tego aktu.

Po zakończeniu trzech przygód aktu I (nie licząc wprowadzenia) nadchodzi czas na interludium. Gracze rozgrywają jedną fazę kampanii według normalnych zasad, a następnie bohaterowie podróżują do przygody z interludium.

INTERLUDIUM

Interludium to specjalna przygoda, dzieląca akt I i akt II kampanii. W grze występują dwa możliwe interludia. Jeśli bohaterowie wygrali przynajmniej dwie przygody aktu I (nie licząc wprowadzenia), jako interludium muszą wybrać przygodę „Prawdziwy wróg”. Jeśli

WYBÓR PRZYGÓD AKTU II



Po wygraniu interludium gracze bohaterami mogą zdecydować, którą przygodę aktu II rozegrają w następnej kolejności. Sprawdzają przygody połączone z symbolem aktu II strzałkami i dowiadują się, że mogą wybrać między „Zgonem z dawna oczekiwany”, a „Powstańcie, przyjaciele!” – jedna z tych przygód zostanie rozegrana w kampanii w następnej kolejności.

Bohaterowie jako następną przygodę wybierają „Zgon z dawna oczekiwany”. Po jej ukończeniu zwycięzca może zdecydować pomiędzy przygodami „W mrok”, a „Wybuch paniki”. Przygody te są dostępne, ponieważ łączą się strzałkami z właśnie zakończoną przygodą.

mroczny władca wygrał przynajmniej dwie przygody aktu I (nie licząc wprowadzenia), jako interludium musi wybrać przygodę „Zdrój w szczytach”. Każde interludium jest uważane za przygodę aktu I. Dokładne zasady znajdują się w Księdze przygód.

AKT II

Po zakończeniu interludium kampania przechodzi do aktu II. Należy natychmiast wykonać czynności związane z aktem II opisane na stronie 22 instrukcji do podstawowej gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*.

W kampanii „Cień Nerekhall” gracze mają ograniczony wybór przygód aktu II. Po wykonaniu wszystkich czynności wypisanych na stronie 22 instrukcji do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja* zwycięzca interludium jako następną przygodę musi wybrać „Zgon z dawna oczekiwany”, albo „Powstańcie, przyjaciele!”. Wskazują to strzałki łączące poszczególne przygody z symbolem aktu II. Po każdej przygodzie aktu II jej zwycięzca wybiera jedną z dwóch dostępnych przygód aktu II opisanych w dzienniku kampanii poniżej właśnie rozegranej przygody. Dostępne przygody połączone z zakończoną przygodą za pomocą strzałek.

Po odbyciu trzech przygód aktu II przychodzi czas na finał. Gracze rozpatrują jeszcze jedną normalną fazę kampanii, a potem bohaterowie wyruszają na obszar finałowej przygody, podczas której zostaje wyłoniony ostateczny zwycięzca kampanii!

FINAŁ

Kampania kończy się emocjonującą przygodą, nazywaną finałem. Podobnie jak w przypadku interludium, w grze występują dwa możliwe finały. Jeśli bohaterowie wygrali przynajmniej dwie przygody aktu II, gracze muszą jako finał wybrać „Czarny Wymiar”. Jeśli mroczny władca wygrał przynajmniej dwie przygody aktu II, gracze muszą jako finał wybrać „Upadek miasta”. Finał jest uważany za przygodę aktu II.

DZIAŁANIE WPŁYWÓW

Rozszerzenie *Cień Nerekhall* wprowadza nową zasadę dotyczącą WPŁYWÓW. Zasady dotyczące wpływów oraz związanych z nimi żetonów wpływów są unikatowe dla kampanii „Cień Nerekhall” i wykorzystuje się je tylko w części przygód. Na początku kampanii „Cień Nerekhall” podczas przygotowania do gry mrocznego władcy, gracz-mroczny władca umieszcza trzy żetony wpływów na swoim obszarze gry.

Przygoda może wykorzystywać do trzech różnych efektów wpływów. Trzy żetony wpływów odpowiadają efektom wpływów wypisanym w ramce wpływów każdej przygody. Aktywny efekt wpływów danej przygody zależy od żetonu wpływów wybranego dla tej przygody.

ŻETONY WPŁYWÓW

Jeśli zasady przygotowania przygody do gry nakazują mrocznemu władcy wybrać efekt wpływów, wybiera w tajemnicy jeden z efektów wpływów opisany w ramce wpływów właśnie rozgrywanej przygody.

Po wybraniu efektu wpływów mroczny władca umieszcza odpowiedni żeton wpływów zakryty na swoim obszarze gry i odkłada zakryte wszystkie pozostałe żetony wpływów. Żaden z graczy-bohaterów nie powinien wiedzieć, jakiego koloru są poszczególne żetony wpływów – zarówno wybrane, jak i odłożone. Jeśli przygoda wykorzystuje tylko dwa efekty wpływów, żeton bez odpowiedniego efektu należy odłożyć na bok.

Część przygód wymaga od mrocznego władcy pomieszczenia żetonów wpływów wymienionych w ramce wpływów, umieszczenia jednego zakrytego żetonu wpływów na jego obszarze gry i odłożenia pozostałych żetonów. W takich przygodach żaden z graczy, nawet mroczny władca, nie powinien wiedzieć, jakiego koloru są poszczególne żetony wpływów.

Jeśli zasady przygody nakazują mrocznemu władcy ujawnić efekt wpływów, odkrywa wybrany zakryty żeton i rozpatruje efekty, które są z nim powiązane.



RAMKA WPŁYWÓW



SPLUGAWIENI MIESZKAŃCY

Rozszerzenie *Cień Nerekhall* wprowadza nowy rodzaj postaci, które mroczny władca może zwrócić przeciwko bohaterom. Określa się je jako SPLUGAWIONYCH MIESZKAŃCÓW. W trakcie trwania kampanii mroczny władca ma okazję splugawić wiele różnych postaci, jakie bohaterowie napotykają na swej drodze. Te postaci wprowadza się do gry poprzez wykorzystanie odmienca, jednego z nowych potworów stanowiących część tego rozszerzenia.

ZDOBYWANIE SPLUGAWIONYCH MIESZKAŃCÓW

Gracz-mroczny władca zdobywa splugawionych mieszkańców jako nagrodę za wygranie określonych przygód. Kiedy mroczny władca zdobywa splugawionego mieszkańca, bierze odpowiednią kartę splugawionego mieszkańca i umieszcza ją na swoim obszarze gry. Pomędzy sesjami kampanii gracz-mroczny władca powinien trzymać karty splugawionych mieszkańców razem z resztą elementów gry, aby pamiętać, którymi z nich aktualnie dysponuje.

ZAGRYWANIE KART SPLUGAWIONYCH MIESZKAŃCÓW

Podczas przygód kampanii „Cień Nerekhall” mroczny władca ma okazję zagrać wszystkie posiadane karty splugawionych mieszkańców.

Aby mroczny władca mógł zagrać jedną z kart splugawionych mieszkańców, w przygodzie musi być obecny odmieniec.

Mroczny władca może zagrać kartę splugawionego mieszkańca w chwili umieszczenia na planszy figurki potężnego odmienca, kładąc tę kartę obok karty potwora reprezentującej odmienca. Oprócz wszystkich cech i zdolności opisanych na karcie potwora ten potężny odmieniec otrzymuje wszystkie zdolności i podlega wszystkim efektom opisanim na właśnie zagranej karcie splugawionego mieszkańca. W grze może brać udział tylko jeden splugawiony mieszkaniec jednocześnie.

Jeśli potężny odmieniec z kartą splugawionego mieszkańca nie został pokonany podczas przygody, mroczny władca zabiera tę kartę i umieszcza ją ponownie na swoim obszarze gry – będzie mógł zagrać ją ponownie podczas innej przygody tej kampanii. Jeśli potężny odmieniec z kartą splugawionego mieszkańca został pokonany podczas przygody, mroczny władca umieszcza tę kartę w pudełku i nie może jej ponownie wykorzystać aż do zakończenia obecnej kampanii.

OPIS KARTY SPLUGAWIONEGO MIESZKAŃCA



KARTA SPLUGAWIONEGO MIESZKAŃCA

1. **Nazwa:** Tutaj znajduje się nazwa danego splugawionego mieszkańca.
2. **Zasady zagrywania:** Tutaj wytłumaczono, kiedy można zagrać daną kartę.
3. **Zasady zdolności:** Tutaj szczegółowo opisano zdolności splugawionego mieszkańca.
4. **Opis fabularny:** Tutaj przedstawiono historię splugawionego mieszkańca.

O NEREKHALLE

Nawet najmędrsi i najlepiej wykształceni nie zawsze potrafili oprzeć się pokusie związanej z zakazanymi praktykami magicznymi. W najmroczniejszych zakątkach wolnego miasta Nerekhall wielu skazanych na porażkę uczonych mimo wszystko podążyło za swymi pragnieniami i coraz śmielej badało granice mistycznej wiedzy. Przed powstaniem demonów, uwolnionych przez potężnego maga zwanego Gargan Cieniowiąż, większość podobnych prób kończyła się straszliwą porażką oraz śmiercią zaangażowanych osób.

Niemniej to, co pierwotnie uważano za błahy problem, wymagający szybkiego sprzątnięcia spalonych resztek niedoszłych adeptów plugawej sztuki, w niedługim czasie zmieniło się w plagę, która zaczęła nieść spustoszenie w całym Terrinoth. Cieniowiąż otwart bowiem przejście do Czarnego Wymiaru, planu egzystencji poza granicami naszego świata, gdzieś na rubieżach Aenlong, a niezwykle blisko piekielnych czeluści Ynfernael. Z międzywymiarowych pęknięć wylały się legiony ohydnych istot i tylko dzięki desperackim wysiłkom baronii oraz wolnych miast udało się powstrzymać te szalone hordy.

Całe lata zajęło naprawienie szkód wywołanych owymi wydarzeniami, a wielu decydentów z terenu baronii nie próbowało ukrywać gniewu i nienawiści, jakie żywili wobec miasta będącego źródłem wszystkich nieszczęść. Aby na przyszłość uniknąć podobnych sytuacji zaproponowano pewne rozwiązanie. Otóż miano zrównać z ziemią i tak zniszczone walką Nerekhall, tym samym po wsze czasy odcinając otaczające je obszary od sąsiadów i definitywnie zamykając sprawę. Chociaż sama propozycja była cokolwiek drastyczna, zyskała wiele poparcia. Tylko jeden głos przeważał podczas obrad Rady Trzynastu, na których to zdecydowano, że Nerekhall zostanie oszczędzone, odbudowane – i od tej pory bardzo uważnie obserwowane.

Chociaż miasto przetrwało i przez ostatnie kilkadziesiąt lat nie wydarzyło się tam nic niepokojącego, nikt nie zapomniał, jakie ohydne stwory zrodziły się w przeklętych komnatach i niegodziwych umysłach ludzi zamieszkujących starożytne mury Nerekhall.

Należy również wspomnieć, że wielu ciągle wspomina samego Gargana Cieniowiąża, którego ciała nigdy nie odnaleziono. Choć w ich słowach może się kryć ziarno prawdy, sugestie, jakoby Cieniowiąż mógł przeżyć brutalną bitwę, a na domiar złego znaleźć sposób na pokonanie starości – w końcu od powstania demonów minął już niemal wiek – wydają się być absurdalne.

- Autorius z Greyhaven, Poprawione kroniki, tom 4.

OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Justin Kempainen

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

Rozwój zawartości twórczej: Samuel Bailey, Jonathan Bove, Daniel Lovat Clark i Nathan Hajek

Producent: Jason Walden

Redakcja i korekta: Brendan Weiskotten z Nikki Valens

Projekt graficzny: Shaun Boyke, Christopher Hosch i Dallas Mehlhoff

Zarządzanie projektem graficznym: Brian Schomburg

Okładka: Alex Aparin

Ilustracje kafelków planszy: Henning Ludvigsen

Pozostałe ilustracje: Yoann Boissonnet, Simon Eckert, David Griffith, David Kegg, Florian Stitz i Allison Theus

Zarządzanie ilustracjami: Andy Christensen

Główny kierownik artystyczny: Andrew Navaro

Kierownictwo produkcji: Eric Knight

Projektant wykonawczy: Corey Koniczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Transdesign Marek Mydel

Wersja polska: Galakta 2014

Testerzy: Dawson Arthur, Michael Bernabo, Ian Birdsall, John Britton, Jes Brookes, Nayt Brookes, Jacob Bolton, Jordan Bolton, Mark Burrows, Christian Busch, Daniel Cervantes, Alejandro Durán, Emeric Dwyer, Jason Glawe, Jennifer Glawe, Christopher Gustafsu, Trent Hammer, Daniel Hamrick, Justin Hoeger, Sarah Janssen, Mark Jones, Mark Larson, Andrew Liberko, Ming-Yee Li, Clarissa Lockrey, Luke Macalus, Darren Nakamura, Matt Newman, Ben Pletcher, David Puldon, Adam Sadler, Brady Sadler, Ryan Thompson, Victor Twu, Tom Wirth, Andrew Wylie.

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. *Descent: Wędrówki w mroku* i Fantasy Flight Supply są ™ 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 DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

WWW.GALAKTA.PL



TŁO WYDARZEŃ

Dziesiątki lat temu zainteresowanie uczonych z Nerekhall zakazanymi sztukami magicznymi przestało być tolerowane przez mieszkańców pozostałych krain. Gargan Cieniowiąż, znany mag i akademik, popadł w szaleństwo z powodu swych eksperymentów z mrocznymi wymiarami Aenlong i Ynfernael, ostatecznie wypuszczając na świat demoniczne potęgi, które zaczęły siać chaos we wszystkich zakątkach Terrinoth.

Miasto Nerekhall z wielkim trudem, a zarazem godnym pochwały poświęceniem, podniosło się po dramatycznych wydarzeniach owych czasów, zaś rządzący nim politycy twierdzą, że za jego bramami nie dzieje się już nic niepokojącego. Wielu nie wierzy ich optymistycznym deklaracjom. Do tej grupy należą również Namiestnicy Daqana, dlatego uważnie obserwują metropolię i grożą natychmiastowym odwetem, jeśli kiedykolwiek Nerekhall pozwoli ciemnościom ponownie podnieść łeb.

Od niedawna zaczęły się szerzyć niepokojące pogłoski, jakoby do Nerekhall znowu zawitały zło i korupcja. Zostaliście wysłani przez urzędników Cytadeli, aby zbadać sytuację w mieście i przyjrzeć się ze szczególną uwagą pewnemu wysoko postawionemu osobnikowi. Ów człowiek zwie się Rylan Olliven. Jest uczonym, szlachcicem, a zarazem adeptem zaawansowanej magii i podejrzewa się go o podążanie śladami Cieniowiąza. Dlatego Rada Trzynastu zdecydowała, by powierzyć wam odkrycie, czy za pogłoskami kryją się prawdziwe czyny.

Pierwsze tygodnie waszego pobytu w mieście przebiegły raczej spokojnie, żeby nie powiedzieć nudno. Początkowo ekscytowaliście się idealnie wypolerowanymi, zakutymi w płytowe broje konstrukcjami, stojącymi niemal na każdym rogu – to obrońcy zwani tu „niewolnikami żelaza”, których zadaniem jest ochrona obywateli przed międzywymiarową magią. Niemniej nawet oni szybko się wam opatrzyli. Co do samego śledztwa to wydaje się, że ktoś – być może sam Olliven – przejrzał wasze zamiary. Na każdym kroku napotykaliście biurokratyczne trudności i oficjalne odmowy. Kiedy niemal zdecydowaliście, aby sięgnąć po bardziej bezpośrednie metody, pewnego ranka pod drzwi waszego pokoju ktoś wsunął krótki liścik. Na drogim papierze wprawna ręka wykaligrafowała miejsce i dokładny czas, a także krótkie zdanie: „Pokaz dla Trzynastu”.

Zaproszenie zaprowadziło was na miejsce publicznej egzekucji, której prowadzi mężczyzna będący celem waszego śledztwa – Rylan Olliven. Przybywacie w odpowiednim momencie, aby wysłuchać listy zarzutów. Zawiera ona głównie czyny mające związek ze studiowaniem plugawej magii, która onegdaj doprowadziła do ruiny Nerekhall. Twarz Rylana jest zarazem ponura i pełna determinacji, a wy nie możecie się oprzeć wrażeniu, że to on zaprosił was na egzekucję, przypuszczalnie aby udowodnić swoją lojalność wobec rady. W miarę, jak odczytuje oskarżenia, raz po raz kieruje wzrok w waszą stronę. Gdy tak obserwujecie straszne przygotowania zadziwia was tylko jedno – miano skazanego, który zwie się Tristayne Olliven! Dopiero teraz dostrzegacie rodzinne podobieństwo. Sądząc po zachowaniu Rylana albo macie do czynienia z wytrawnym kłamcą, albo pogarda, jaką żywi wobec ofiary jest tyleż silna, co szczerza. Przez chwilę zastanawiacie się, czy Rylan rzeczywiście może być winny czynów, o jakie podejrzewa go Cytadela, czy może krew rodu Ollivenów zostanie ostatecznie oczyszczona wraz ze śmiercią jego młodszego brata? Zapewne dowiecie się tego już niedługo, wraz z finałem egzekucji...



POPLECZNIICY

RYLAN OLLIVEN

Będąc najstarszym synem księcia Galayna Ollivena, Rylan stanowi w Nerekhall ważną figurę. Studiował na Uniwersytecie w Greyhaven, gdzie wykazał się talentem magicznym oraz światłym umysłem. Po powrocie do domu całkowicie poświęcił się ulepszaniu magicznych struktur obronnych miasta. Obecnie piastuje urząd Głównego Mechanika i pełni funkcję jednego z miejskich namiestników. Sąsiednie miasta z niepokojem obserwują jego rosnące wpływy polityczne szczególnie, że jako osoba tak powszechnie szanowana i lubiana do tej pory unikał jakichkolwiek podejrzeń.

TRISTAYNE OLLIVEN

Drugiemu synowi księcia Galayna Ollivena, Tristaynowi, brakowało rozsądku, szyku oraz znamienitej reputacji brata. Kiedy został wyrzucony z Uniwersytetu zajął się pierwszą rzeczą, w której był kiedykolwiek dobry – zakazaną magią. Niedługo później całkowicie zatracił się w mrocznych sztukach oraz tajemnicach Czarne Wymiaru. Niedozwolone działania Tristayna szybko wyszły na jaw i został skazany na śmierć, jednak dla nekromanty nie stanowi ona przecież żadnej przeszkody!

CIENIOWIĄZ

Wiele lat temu śmiertelnemu czarodziejowi, zwanemu Gargan Cieniowiąż, niemal udało się przenieść całe Nerekhall do Czarne Wymiaru, części Aenlong leżącej na granicy piekielnego Ynfernael. Grupa śmialków działających pod egidą Cytadeli zdolała wówczas pokonać Cieniowiąza i uratować miasto, lecz sam czarnoksiężnik nie zginął. Uwieczony w mrocznym świecie pomiędzy naszą rzeczywistością, a demoniczną krainą Ynfernael, w ciągu kilku dekad przeszedł straszliwą przemianę – niemal nie przypomina już człowieka, jakim był onegdaj. Wraz ze zmianami nadeszła potęga większa, niż kiedykolwiek wcześniej. Teraz zdecydował się ponownie sięgnąć do naszego świata i dokończyć mroczne dzieło, które rozpoczął wiele lat temu.

SZKODNIK KRÓL SZCZUROWATYCH

Podobno Król Szczurowatyh nie istnieje naprawdę. Dlatego chytra i niebezpieczna istota nawiedzająca kanały i brudne zaułki Nerekhall do tej pory była nieuchwytna niczym widmo, traktowana jak zmyślony potwór, którym matki straszą niegrzeczne dzieci podczas wieczornej bajki. Tylko złodzieje i szczurołapy wspominali czasem nad kuflem piwa, że widzieli tę bestię – mroczną i potężną postać przemykającą z cienia do cienia. Co by nie rzeć, szczury z Nerekhall zaczęły się niedawno zachowywać nadzwyczaj dziwnie.

BOHATEROWIE

ORKELL ŻWINNY

Orkell Żwinny parął się onegdaj rabunkiem, radując się śmiałymi napadami i plawiąc w bitewnym szale krwi.

Jednak pewnego dnia dziecięcy płacz sprawił, że mężczyzna spojrzal wstecz i uświadomił sobie całe zło i zniszczenie, jakich się dopuścił. W uwięzionych oczach swych ofiar dostrzegł wreszcie to, do czego nie chciał się przyznać przez wszystkie lata swego bandyckiego życia. Od tamtej pory Orkell całkowicie się zmienił. Zawsze gotowy, by rzucić się w wir walki, teraz czyni to w imię obrony słabszych, przynosząc szybki koniec tym, którzy odważą się skrzywdzić bliźnich.

TINASHI TUŁACZKA

Co siedem lat przez siedem dni na szczycie jednej z odległych gór krainy Terrinoth pojawia się klasztor Wężowego Cienia. Przez ten krótki czas przyjmuje on nowych podopiecznych i rozsyła wychowanków, aby załatwili swe sprawy. Wiele lat temu Tinashi przybyła spóźniona u zarania ósmego dnia – po klasztorze nie pozostał nawet ślad. Nie mając miejsca, które mogłaby nazwać domem, Tinashi tuła się teraz po świecie korzystając ze zdobytych umiejętności oraz kodeksu moralnego, jaki wpoili jej członkowie zakonu Wężowego Cienia.

RAVAELLA LEKKOSTOPA

„Kto kiedy słyszał o gnomim czarodzieju?!” – powtarzali. Dużi ludzie rzadko zwracają uwagę na gnomy, a jeszcze rzadziej je szanują, czy darzą zaufaniem. Jednak Ravaelli Lekkostopej to nie powstrzymało – jej wyjątkowy upór zaowocował dostaniem się na Uniwersytet. Mimo usilnych starań wykładowców oraz kadry wydziału dziewczyna zdołała osiągnąć wiele mistycznych umiejętności. Teraz para się rzadkim rzemiosłem stanowiąc żywy dowód na to, że gnomy mogą robić to samo, co śmierdzące olbrzymy, a często robić to dużo lepiej!

RENDIEL

Droga przemówiła do Rendielu po raz pierwszy, kiedy usłyszał fragment piosenki nuconej przez ludzkiego kupca gdzieś na rubieżach Aymhelinu. Elf jął wypytywać nieznajomego, czy zna dalszy ciąg, lecz ów przeprosił tłumacząc się, że potrafi powtórzyć tylko kilka wersów, a na domiar złego nie miał pojęcia, gdzie ją usłyszał. Rendiel doszedł do wniosku, że wędrowny handlarz musiał poznać pieśń gdzieś w krainach ludzi, zatem niewiele myśląc ruszył w podróż po Terrinoth w poszukiwaniu melodii, która od tamtej pory nieustannie go nawiedza.

POTWORY

ODMIENIEC

W miarę, jak pod Nerekhall budzą się do życia plugawiające wszystko siły, zda się, że ich wpływ obejmuje coraz większe rzesze populacji miasta. Nie do końca wiadomo, czy tak zwani odmieńcy są demonicznymi istotami naśladującymi i zastępującymi niewinnych mieszkańców, czy może sami mieszkańcy w jakiś dziwny sposób zmieniają się w te paskudne stwory. Tak, czy siak, coś należy zrobić nim całe Nerekhall znajdzie się pod wpływem zła.

NIEWOLNIK ŻELAZA

Chociaż niewolników żelaza z Nerekhall na pierwszy rzut oka można pomylić ze zwykłymi metalowymi posagami, czy rzeźbami, w istocie to potężne, magiczne konstrukty wykute z czarnego żelaza. Ich rolą jest ochrona miasta poprzez wykrywanie, wchłanianie oraz rozpraszanie szkodliwej energii magicznej. Niestety ostatnimi czasy ich zachowanie stało się dziwaczne i chwiejne, chociaż Główny Mechanik Rylan Olliven nieustannie zapewnia, że nie dzieje się nic złego, zaś wszelkie problemy zostaną wkrótce rozwiązane.

STADO SZCZURÓW

Szczury spotyka się w całym Terrinoth i chociaż powszechnie wiadomo, że mogą szerzyć choroby oraz zanieczyszczać żywność, na ogół są raczej niegroźne. Czasami zbierają się jednak w wielkie stada, jakby panowała nad nimi jakaś złowieszcza wola. W tak ogromnej liczbie szczury zmieniają się ze zwykłych, futrzastych gryzoni w niebezpiecznych przeciwników. Niejeden śmiełek zniknął na zawsze, pochłonięty przez hordę tych żarłocznych zwierząt.

KOŁOS Z YNFERNAEL

Demony pochodzące z piekielnych czeluści wymiaru Ynfernael są niezwykle różnorodne pod względem wyglądu oraz umiejętności. Ten konkretny rodzaj stworów charakteryzuje znaczna wielkość oraz zadziwiająca szybkość, zaś ich przysadziste ciała promieniują gorącym i potężną magią. Z braku lepszej nazwy demony te określa się jako „kołosa z Ynfernael”. Przedzierają się one przez osłonę naszej rzeczywistości laknąc krwi i cierpienia śmiertelnych istot, na których żerują.

