

DESCENT:™

WĘDRÓWKI W MROKU

DRUGA EDYCJA



KRUCZY DWÓR
INSTRUKCJA I KSIĘGA PRZYGÓD

PRZEGLĄD ELEMENTÓW

10 PLASTIKOWYCH FIGUREK



(2 bohaterów, 8 potworów)

2 ARKUSZE BOHATERÓW



4 KARTY POGŁOSEK



3 KARTY ZAAWANSOWANYCH PRZYGÓD



21 KART KLAS



9 KART PRZEDMIOTÓW SKŁEPOWYCH



4 KARTY POTWORÓW



2 KARTY POPLECZNIKA



4 KARTY STANU



4 KARTY RELIKTÓW



18 KART MROCNIEGO WŁADCY



1 KARTA SŁUGUSA



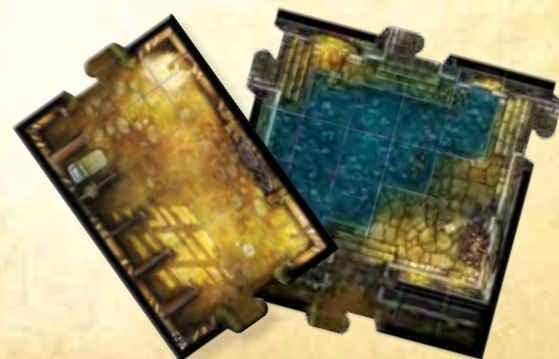
1 ZNACZNIK CELU



1 ŻETON ŚLEDZENIA



16 KAPELKÓW PŁANSZY



1 ŻETON SŁUGUSA



1 ŻETON POPLECZNIKA



5 ŻETONÓW STANU



KRUCZY DWÓR

U podnóża gór nieopodal dumnego miasta Greyhaven leży zapomniany dwór; nawiedzona rezydencja wysokiego maga Ithyndrusa, który zmarł wiele lat temu. W jej stale zmieniających układ murach kryje się skarbiec pełen antycznych błyskotek oraz porzuconych artefaktów, jednak kruki strzegące tego miejsca do tej pory nie potrafiły ochronić go przed poszukiwaczami skarbów i pospolitymi włamywaczami. W czeluściach dworu zbudził się więc nowy strażnik, który zawezwał do pomocy mroczne siły. Jeśli istotę pozostawi się samej sobie, jej potęga i rozmiary nie będą mieć granic. Potencjał potwora jest niezmierny, dlatego ktoś musi go powstrzymać.

PRZYGOTOWANIE ROZSZERZENIA

Każde rozszerzenie do gry *Descent: Wędrowki w mroku 2. edycja* stworzono z myślą o bezproblemowym włączeniu do kolekcji pozostałych produktów z tej linii. Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć wszystkie żetony i kafelki planszy z tekturowych ramek. Następnie należy wykonać następujące kroki:

1. **Włączyć do gry nowe karty:** Nowe karty klas, stanów, przedmiotów sklepowych, reliktyw, mrocznego władcy, potworów i poplecznika należy dodać do odpowiednich pul.
2. **Przygotować nowe karty:** Karty pogłosek z tego rozszerzenia należy dołączyć do kart pogłosek z innych rozszerzeń. Jeśli nie wykorzystuje się innych rozszerzeń zawierających karty pogłosek, należy stworzyć nową talię korzystając wyłącznie z kart pogłosek z tego rozszerzenia.
Dopóki karta sługusa i karty zaawansowanych przygód nie będą wymagane, należy je trzymać w pudełku.
3. **Włączyć do gry pozostałe elementy:** Arkusze bohaterów, figurki bohaterów i potworów, jak również wszystkie żetony i kafelki planszy z tego rozszerzenia należy dodać do odpowiednich stosów, pul i zapasów.

Uwaga: Zanim gracze włączą do gry *Descent: Wędrowki w mroku 2. edycja* elementy z *Kruczego Dworu*, powinni zakończyć prowadzone kampanie, które wcześniej rozpoczęli.

PRZYGODY Z ROZSZERZENIA

„KRUCZY DWÓR”

Dużą, a zarazem niezwykle ekscytującą część rozszerzenia *Kruczy Dwór* stanowi sześć przygód opisanych w dalszej części niniejszej książeczki. Gracze mogą wykorzystać nowe przygody na trzy różne sposoby:

- Przygody można włączyć w dowolną kampanię używając kart pogłosek (patrz „Pogłoski” na stronie 5).
- Przygody można rozegrać kolejno jako krótką kampanię (patrz „Zasady krótkich kampanii” na stronie 7).
- Każdą przygodę można rozegrać niezależnie, korzystając z zasad podstawowych lub epickich, opisanych w instrukcji do gry *Descent: Wędrowki w mroku 2. edycja*. Rozgrywając pojedynczą przygodę poza kampanią gracze winni zignorować ustęp „Nagrody” kończący opis każdej przygody.

SYMBOL ROZSZERZENIA

„KRUCZY DWÓR”



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



ZASADY ROZSZERZENIA „KRUCZY DWÓR”

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

ŻETON ŚLEDZENIA

Klasa łowcy nagród posiada kilka umiejętności, które współdziałają z żetonem śledzenia. Żeton ten jest wykorzystywany wyłącznie z klasą łowcy nagród. Jeśli podczas przygotowania do gry gracz wybrał klasę łowcy nagród, bierze żeton śledzenia i umieszcza go w pobliżu swojego obszaru gry.

W grze jest dostępny tylko jeden żeton śledzenia. Podczas gry może się on znajdować na obszarze gry prowadzącego łowcę nagród lub na podstawie potwora, który został wysledzony. Za każdym razem, kiedy łowca nagród wysledzi potwora, gracz bierze żeton śledzenia z miejsca, w którym się on obecnie znajduje i umieszcza go na podstawie wysledzonej figurki. Łowca nagród może śledzić tylko jednego potwora jednocześnie. Za każdym razem, kiedy wysledzony potworów zostaje pokonany, żeton śledzenia należy usunąć z podstawki tego potwora i odłożyć na obszar gry prowadzącego łowcę nagród.



ŻETON ŚLEDZENIA

NOWE TYPY RELIKTÓW

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

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 reliktu 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. Relikt potworów nie posiada żadnych efektów, jeśli nie posługuje się nim żadna grupa potworów.

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



SYMBOL RELIKTU
POTWORÓW



SYMBOL RELIKTU
UNIWERSALNEGO

KARTY MROCZNEGO WŁADCY

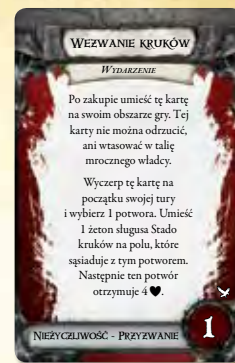
Tekst wielu nowych kart mrocznego władcy nakazuje, aby zatrzymać je w grze po użyciu. Jeśli mroczny władca zagrał kartę mrocznego władcy, która wpływa na grupę potworów, zatrzymuje tę kartę odkrytą na swoim obszarze gry, obok grupy będącej pod wpływem efektów tej karty. Mroczny władca nie odrzuca tej karty aż do zakończenia spotkania lub do momentu, kiedy spełnią się warunki odrzucenia opisane na danej karcie.

Ponadto w rozszerzeniu zawarto trzy karty mrocznego władcy dostępne jako nagrody za konkretne przygody. Kiedy mroczny władca otrzymuje jedną z takich kart, dodaje ją do swojej talii mrocznego władcy jakby była zakupioną kartą mrocznego władcy.

ŚLUGUSY MROCZNEGO WŁADCY

Niezycliwość, czyli nowa klasa mrocznego władcy, działa podobnie do klas mrocznego władcy z gry podstawowej, ale obejmuje nowy typ karty: przyzwania. 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 przyzwań 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 przyzwań odpowiada karta oraz żeton sługusa. Jeśli mroczny władca zakupił kartę przyzwań, umieszcza odpowiadającą jej kartę oraz żeton sługusa na swoim obszarze gry. Za każdym razem, kiedy mroczny władca używa karty przyzwań, bierze odpowiedni żeton sługusa z miejsca, w którym się on obecnie znajduje i umieszcza go zgodnie ze wskazaniami z karty przyzwań. Żeton sługusa traktuje się jak pomniejszego potwora tworzącego osobną grupę potworów, którą opisano na karcie sługusa. Obowiązują go wszystkie normalne zasady dotyczące potworów.



KARTA PRYZWAŃ



KARTA ŚLUGUSA



ŻETON ŚLUGUSA

OPIS KARTY ŚLUGUSA



1. **Nazwa sługusa:** Tutaj znajduje się nazwa danego sługusa.
2. **Cechy:** W tym miejscu znajdują się cechy (szybkość, życie i obrona) sługusa.
3. **Zasady:** Ta część karty zawiera wszystkie zasady obowiązujące sługusa oraz posiadane przez niego zdolności.
4. **Symbol rodzaju ataku:** Ten symbol wskazuje na rodzaj ataku sługusa (*wręcz* lub *dystansowy*).
5. **Symbole kości:** Tutaj znajdują się kości wykorzystywane kiedy dany sługus wykonuje atak.

POGŁOSKI

Karty pogłosek zapewniają mrocznemu władcy nowy sposób na wpływanie na bohaterów podczas fazy kampanii dowolnej kampanii. Takie karty posiadają szereg efektów, stanowią też główny sposób na wprowadzenie przygód z *Kruczego Dworu* do prowadzonej kampanii.

ZAGRYWANIE KART POGŁOSEK

Przed rozpoczęciem kampanii mroczny władca tasuje talię pogłosek i losuje z niej na rękę trzy karty. Normalnie mroczny władca nie losuje w trakcie kampanii nowych kart pogłosek, dlatego musi używać ich z rozwagą.

Mroczny władca może podczas fazy kampanii zagrywać z ręki karty pogłosek. Każda karta pogłosek dokładnie określa chwilę, w której może zostać zagrana. Kiedy karta pogłosek zostanie zagrana, gracze-bohaterowie muszą natychmiast rozpatrzyć jej treść. Dopiero kiedy to zrobią, będą mogli kontynuować fazę kampanii. Mroczny władca może zagrać maksymalnie jedną kartę pogłosek na daną fazę kampanii.

Niektóre karty pogłosek są ograniczone do określonych aktów. Zaznaczono to za pomocą symbolu aktu w lewym górnym rogu danej karty pogłosek. Mroczny władca może zagrywać wyłącznie karty pogłosek pasujące symbolem do odpowiedniego aktu.

Na początku aktu II mroczny władca musi odrzucić ze swojej ręki wszystkie posiadane karty pogłosek, które można zagrać jedynie podczas aktu I. Ponadto należy odrzucić wszystkie karty pogłosek znajdujące się w grze, które posiadają ograniczenie aktu I. Mroczny władca nie losuje nowych kart, by zastąpić te, które musiał odrzucić.

Odrzuconych kart pogłosek nie wtasowuje się z powrotem do talii pogłosek. Jeśli w talii pogłosek skończą się karty, nie należy jej ponownie tasować. Jeśli mroczny władca otrzymuje polecenie dobrania karty pogłosek, a w talii pogłosek nie ma już kart, nie może on dobrać nowej karty pogłosek.

KARTY PRZYGÓD

Wszystkie karty zaawansowanych przygód oraz niektóre karty pogłosek opisują przygody. Określenie „karty przygód” odnosi się zbiorczo do obu tych rodzajów kart. Karty przygód wprowadza się do gry na dwa sposoby:

- Karty pogłosek opisujące przygody zagrywa odkryte mroczny władca, zgodnie z poleceniem zawartym na odpowiedniej karcie. Kiedy zagra on kartę pogłosek z przygodą, dana przygoda staje się dostępna.
- Karty zaawansowanych przygód wchodzi do gry jedynie, kiedy nakaże to jakiś efekt w grze, zazwyczaj ustęp poświęcony nagrodom za konkretną przygodę. Kiedy taka karta wchodzi do gry, należy ją umieścić awerssem do góry na środku stołu (patrz „Opis karty zaawansowanej przygody” na stronie 6).

Karty przygód posiadające symbol aktu można wybrać wyłącznie podczas aktu oznaczonego na danej karcie. Kiedy zostanie wybrana przygoda z karty przygody, gracze natychmiast rozpoczynają przygotowanie przygody zgodnie z normalnymi zasadami, korzystając z odpowiedniej przygody z *Księgi Przygód*. Za każdym razem, kiedy gracz wybiera przygodę podczas kroku wybierania następnej przygody fazy kampanii, może wybrać dowolną z dostępnych przygód: albo przygodę z dziennika kampanii, albo przygodę z karty przygody znajdującej się na obszarze gry.



KARTA POGŁOSEK

OPIS KARTY POGŁOSEK



1. **Nazwa:** Tutaj znajduje się nazwa danej karty pogłosek. Jeśli kartę można zagrać tylko podczas konkretnego aktu, tutaj będzie się również znajdował symbol tego aktu.
2. **Zasady:** Tutaj opisano wszystkie zasady danej karty pogłosek, w tym dokładny moment jej zagrania.
3. **Symbole podróży:** Tutaj znajdują się symbole podróży wykorzystywane podczas kroku podróży fazy kampanii.
4. **Tekst fabularny:** Tutaj znajduje się fabuła wyjaśniająca dane pogłoski.

Zanim gracze podejmą się przygody z karty przygody, muszą odbyć normalny krok podróży fazy kampanii. Jednakże zamiast odnosić się do mapy kampanii, gracze odnoszą się do symboli podróży znajdujących się na górze odpowiedniej karty przygody. Te symbole podróży rozpatruje się od lewej do prawej, jakby były ścieżką prowadzącą do danej przygody.

Karty przygód pozostają w grze do momentu ich zakończenia lub odrzucenia przez jakiś efekt gry. Nie są one automatycznie odrzucane na początku fazy kampanii i pozostają w grze pomiędzy sesjami aż do momentu ich ukończenia.

Pomiędzy sesjami gracze powinni trzymać dostępne karty przygód w jakimś neutralnym miejscu, aby zaznaczyć, że bohaterowie nie podjęli się jeszcze przygód z tych kart. Kiedy bohaterowie lub mroczny władca wygrają daną przygodę, zwycięzca może zachować odpowiadającą jej kartę razem z resztą swoich elementów, tak, aby zaznaczyć, że wygrał.

ZAAWANSOWANE KARTY PRZYGÓD

Rewersy zaawansowanych kart przygód opisują specjalne nagrody, które mogą otrzymać bohaterowie lub mroczny władca za wygraną danej przygody. Gracze otrzymują ewentualne nagrody wyłącznie jeśli zostały one opisane w ustępie „Nagrody” w Księdze Przygód. Konkretna karta opisuje kiedy i w jaki sposób gracze mogą skorzystać z danej nagrody.

Zaawansowane karty przygód są dwustronne i obie strony są jawne. Każdy gracz może w dowolnej chwili przeczytać obie strony zaawansowanej karty przygód.

KOŃCZENIE PRZYGÓD Z KART PRZYGÓD

Po zakończeniu przygody z karty przygody gracze odbywają fazę kampanii zgodnie z normalnymi zasadami. Odpowiednia Księga Przygód opisuje wszystkie nagrody otrzymywane za zwycięstwo w danej przygodzie.

Przygody z kart przygód, których podjęli się bohaterowie, nie są brane pod uwagę podczas sprawdzania liczby przygód wymaganych do ukończenia obecnego aktu. Ustalając ile przygód w danym akcie wygrał mroczny władca, a ile bohaterowie, gracze ignorują przygody z kart przygód.



OPIS KARTY ZAAWANSOWANEJ PRZYGODY



AWERS KARTY
ZAAWANSOWANEJ PRZYGODY

REWERS KARTY
ZAAWANSOWANEJ PRZYGODY

1. **Nazwa:** Tutaj znajduje się nazwa danej karty zaawansowanej przygody, a także symbol aktu, podczas którego można się jej podjąć.
2. **Symbole podróży:** Tutaj znajdują się symbole podróży wykorzystywane podczas kroku podróży fazy kampanii.
3. **Tekst fabularny:** Tutaj znajduje się fabuła opisująca daną przygodę.
4. **Nagroda mrocznego władcy:** Tutaj opisano specjalną nagrodę, którą otrzyma mroczny władca, jeśli wygra tę przygodę.
5. **Nagroda bohaterów:** Tutaj opisano specjalną nagrodę, którą otrzymają bohaterowie, jeśli wygrają tę przygodę.

Przykład: W trakcie aktu I kampanii „Run Cienia” gracze-bohaterowie wygrali przygodę „Gruby goblin”. Na początku następnej fazy kampanii prowadzący mrocznego władcę zagrywa kartę pogłosek „Rozwinięcie skrzydła”. Podczas najbliższego kroku wybierania następnej przygody bohaterowie decydują się podjąć przygody „Rozwinięcie skrzydła”. Gracze natychmiast przechodzą do jej przygotowania.

Ostatecznie to gracz-mroczny władca wygrywa przygodę „Rozwinięcie skrzydła”. Gracze sięgają do części „Nagrody” z Księgi Przygód. Opisano tam polecenie, aby umieścić w grze kartę zaawansowanej przygody „W domu najlepiej”. Mroczny władca odnajduje kartę zaawansowanej przygody „W domu najlepiej” i umieszcza ją odkrytą na obszarze gry. Ta przygoda będzie dostępna podczas każdego przyszłego kroku wybierania następnej przygody fazy kampanii aktu II.

Do tej pory gracze zakończyli tylko jedną przygodę aktu I z dziennika kampanii – zanim będą mogli przejść do interludium, muszą zakończyć jeszcze dwie.

KSIĘGA PRZYGÓD

Ta Księga Przygód działa w podobny sposób do Księgi Przygód z podstawowej gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*. Gracze powinni przestrzegać normalnych zasad przygotowania przygody, znajdujących się w tamtej Księdze Przygód, uwzględniając zawarte tu wyjątki.

ZASADY KRÓTKICH KAMPANII

Zamiast włączać przygody z rozszerzenia *Kruczy Dwór* do prowadzonej kampanii, gracze mogą się zdecydować na rozegranie krótkiej kampanii wyłącznie przy wykorzystaniu przygód opisanych w Księdze Przygód z *Kruczego Dworu*. Ta krótka kampania składa się z mniejszej liczby przygód niż jedna z pełnych kampanii, a jej ukończenie wymaga tylko 5-8 godzin rozgrywki.

PRZEBIEG TEJ KRÓTKIEJ KAMPANII

Gracze rozgrywają krótką kampanię „Kruczy Dwór” postępując zgodnie ze zwykłymi „Zasadami prowadzenia kampanii” opisanymi w instrukcji do gry podstawowej *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*, z kilkoma wyjątkami opisanymi w niniejszym rozdziale.

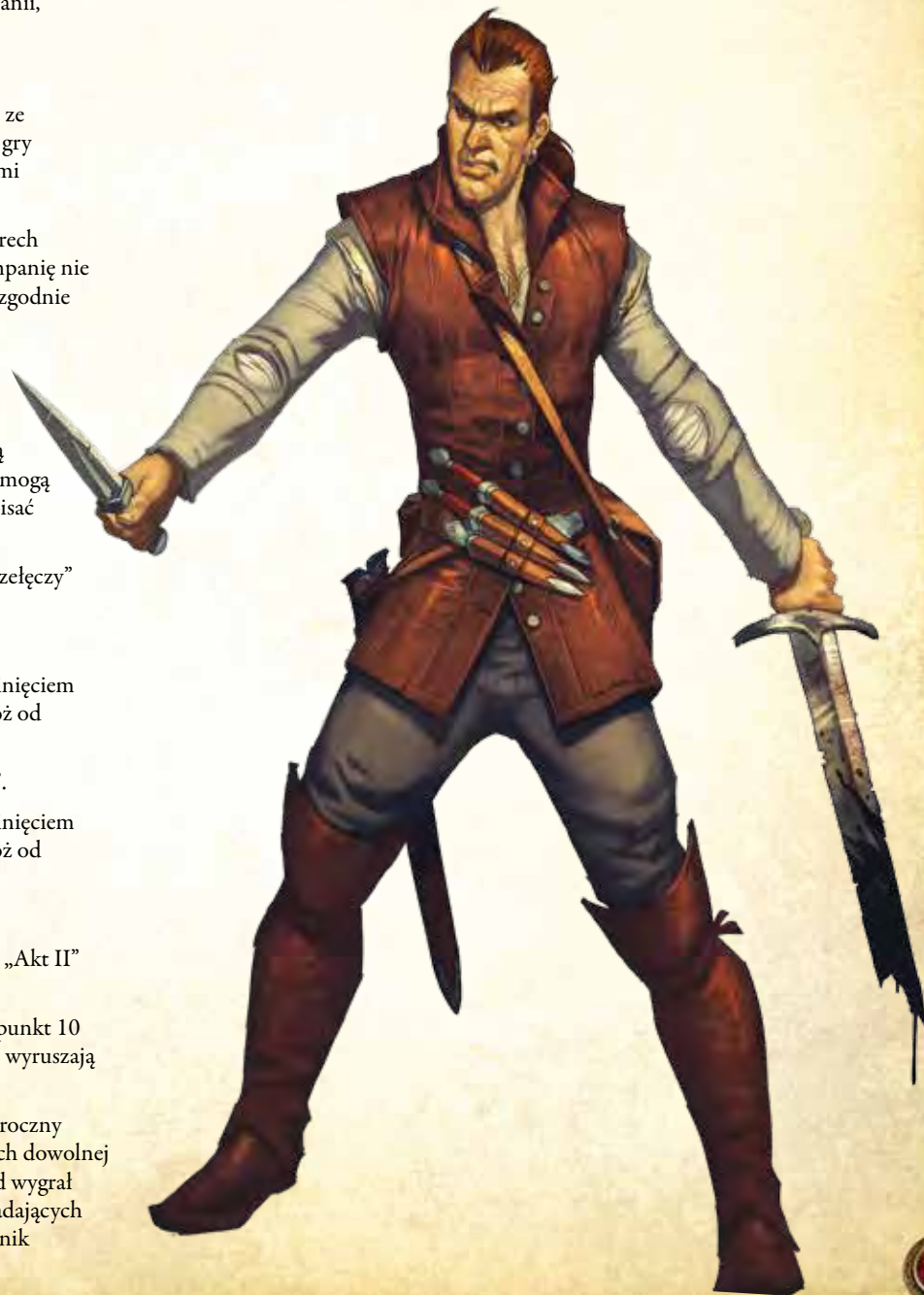
W odróżnieniu od pełnej kampanii, ta krótka kampania składa się z czterech przygód rozgrywanych w określonej kolejności. Rozgrywając krótką kampanię nie korzysta się z kart pogłosek. Gracze przechodzą całą kampanię działając zgodnie z opisanymi poniżej krokami:

1. **Przygotowania:** Należy wykonać wszystkie czynności powiązane ze zwykłymi przygotowaniem do gry. Każdy bohater otrzymuje cztery punkty doświadczenia i 100 sztuk złota, a mroczny władca otrzymuje cztery punkty doświadczenia. Następnie gracze rozpatrują kroki „Wydawanie punktów doświadczenia” oraz „Zakupy”. Gracze mogą zachować złoto i punkty doświadczenia na później. Gracze mogą zapisać posiadane złoto i doświadczenie w dzienniku kampanii na stronie 9.
2. **Podróż:** Należy rozpatrzyć krok „Podróż”, zaczynając z „Górskiej przełęczy” (patrz mapa kampanii na tylnej okładce niniejszej książeczki).
3. **Przygoda 1:** Należy rozegrać przygodę „Rozwińcie skrzydła”.
4. **Faza kampanii:** Należy przeprowadzić zwykłą fazę kampanii, z pominięciem kroku „Wybór następnej przygody”. Bohaterowie wyruszają w podróż od przygody „Rozwińcie skrzydła”.
5. **Przygoda 2:** Należy rozegrać przygodę „Znalezione – nie kradzione”.
6. **Faza kampanii:** Należy przeprowadzić zwykłą fazę kampanii, z pominięciem kroku „Wybór następnej przygody”. Bohaterowie wyruszają w podróż od przygody „Znalezione – nie kradzione”.
7. **Przygoda 3:** Należy rozegrać przygodę „Mój dom, moje zasady”.
8. **Przejdź do aktu II:** Należy wykonać czynności opisane w rozdziale „Akt II” na 22 stronie instrukcji *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*.
9. **Faza kampanii:** Należy przeprowadzić zwykłą fazę kampanii (patrz punkt 10 poniżej, aby sprawdzić, które przygody można wybrać). Bohaterowie wyruszają w podróż od przygody „Mój dom, moje zasady”.
10. **Finał:** Jeśli podczas aktu I bohaterowie wygrali więcej przygód niż mroczny władca, wybierają oni kolejną przygodę spośród tych odpowiadających dowolnej przygodzie wygranej przez bohaterów. Natomiast jeśli więcej przygód wygrał mroczny władca, wybiera on kolejną przygodę spośród tych odpowiadających dowolnej przygodzie wygranej przez mrocznego władcę (patrz dziennik

kampanii na stronie 11, aby sprawdzić, które finały odpowiadają którym przygodom).

DODATKOWE NAGRODY ZA PRZYGODY

Pod koniec każdej przygody należącej do krótkiej kampanii każdy gracz otrzymuje jeden punkt doświadczenia. Ten punkt doświadczenia przyznaje się wszystkim graczom bez względu na wynik przygody i stanowi dodatek do nagród opisanych przy każdej przygodzie w Księdze Przygód. Ponadto jeśli przygodę wygra bohaterowie, mogą zdecydować, że jeden z nich otrzyma losową kartę przedmiotu sklepowego. Natomiast gdy przygodę wygra mroczny władca, otrzymuje on dodatkowo jeden punkt doświadczenia.



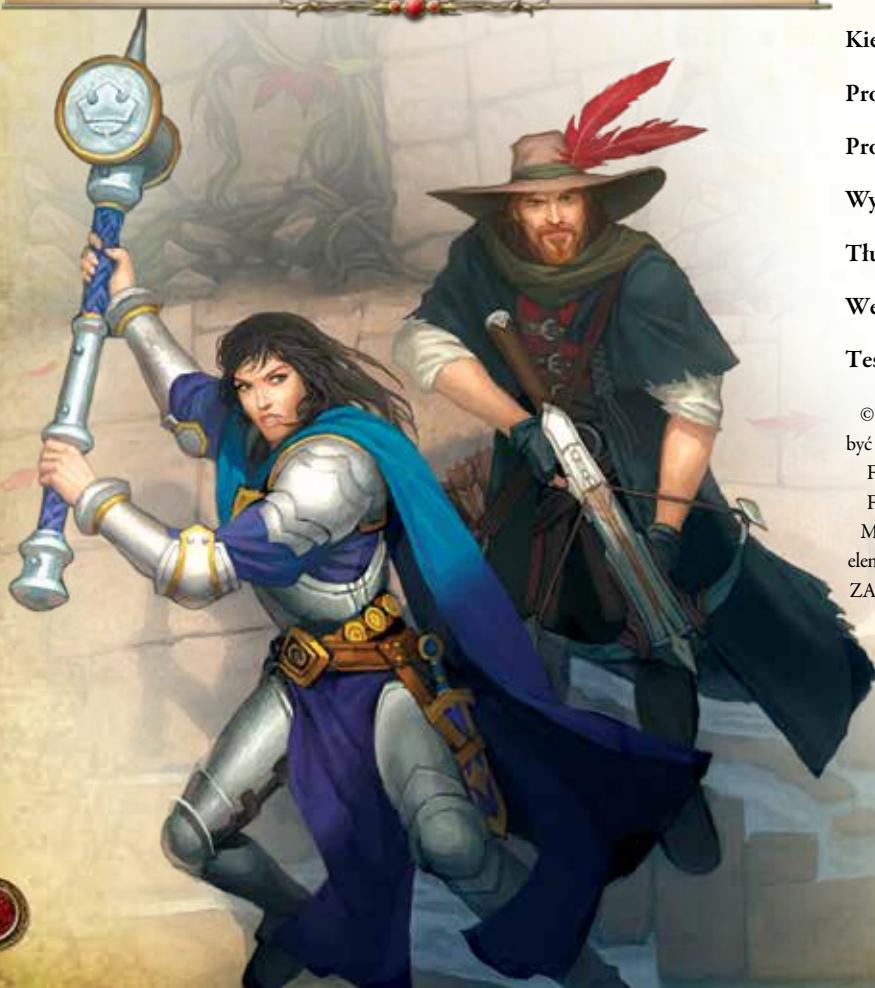
Do Mutchullisa, Rektora Greyhaven i Rady Dziekanów,

Bądźcie pozdrowieni! Zważywszy na wydarzenia ostatnich tygodni uznałem, iż mądrym, a zarazem stosownym będzie przekazanie Wam najświeższych wieści o obecnym stanie dworu należącego do naszego zmarłego przyjaciela i towarzysza, szanownego Ithyndrusa. Choć rezydencja leży poza obszarem jurysdykcji niżej podpisanego, nieustannie spędza sen z powiek żołnierzom stacjonującym w moim garnizonie. W ciągu kilku ostatnich tygodni miała miejsce niepokojąco wysoka liczba wypadków oraz ataków związanych z pojawieniem się tyluż dziwnych, co potężnych artefaktów. Mogę jedynie zakładać, iż przedmioty te zabrano ze starego dworu i sprzedano postronnym. Nie to jednak martwi mnie najbardziej.

Do moich uszu dotarły bowiem opowieści o niespotykanych i strasznych istotach. Podobno w posiadłości pojawił się strażnik o nadprzyrodzonej mocy, który przywołuje dusze swych ofiar, aby wspomogły jego sprawę. Nie przeszkadza to jednak dziesiątkom głupców włamywać się do dworzyszczca w nadziei na łatwy łup! Kolejni rozbójnicy gromadzą się więc w okolicznych lasach, a gdy zbierze się ich odpowiednio duża liczba, ruszają do rezydencji, kradną, co się da, po czym wracają, by podzielić łupy. Przewodzi im znany Wam skądinąd, niesławny herszt Ollen Trzy Klingi.

Nie ma chyba wątpliwości co do kolejnych kroków, jakie należy niezwłocznie podjąć. Skoro nie sposób uspokoić sytuacji panującej w Kruczym Dworze, należy go zrównać z ziemią. Nie jest to jednak tak proste, jak mogłoby się wydawać. Ohydne bestie i mroczne siły gromadzą się w posiadłości z każdą chwilą, którą tracę na skreślenie niniejszego listu. Podsumowując, musicie wystać swych najlepszych ludzi – i to bez chwili zwłoki! Martwię się jednakowoż, że może już być za późno.

- Dane Internous, Trzeci Naczelnik Westmire



OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Nathan I. Hajek

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

Producent: Jason Walden

Rozwój zawartości twórczej: Justin Kempainen i Daniel Lovat Clark

Redakcja i korekta: Brendan Weiskotten

Projekt graficzny: Christopher Hosch

Zarządzanie projektem graficznym: Brian Schomburg

Główny kierownik artystyczny: Andrew Navaro

Okładka: Alex Aparin

Ilustracje kafelków planszy: Henning Ludvigsen

Pozostałe ilustracje: Alex Aparin, Yoann Boissonnet, Eric Braddock, Simon Eckert, David Griffith, David Kegg i Frank Walls

Zarządzanie ilustracjami: Andy Christensen

Kierownictwo produkcji: Eric Knight

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Transdesign Marek Mydel

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Samuel Bailey, Dane Beltrami, Pippin Brown i Nikki Valens

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

Flight Supply oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi 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. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

Odwiedź nas w sieci
WWW.GALAKTA.PL



DESCENT:

WĘDRÓWKI W MROKU

DRUGA EDYCJA

QUEST VAULT™



INTERNETOWY GENERATOR DO TWORZENIA WŁASNYCH PRZYGÓD
I DZIELENIA SIĘ NIMI Z PRZYJACIÓŁMI!

(GENERATOR DOSTĘPNY WYŁĄCZNIE W WERSJI ANGIELSKIEJ POD ADRESEM)

www.DescentQuestVault.com



OPISY POTWORÓW



Zbójcy: To bodaj jedyne drapieżniki w całym Terrinoth zdolne przetrwać w każdym klimacie i kulturze. Zbójcy biorą, bo chcą, korzystają na tym, co stracili inni, a żalują jedynie tego, że muszą się trochę pomęczyć, by sięgnąć po łupy. Ponieważ nie sposób całkowicie pozbyć się tej niefortunnej konsekwencji istnienia ludzkiej cywilizacji, bohaterowie każdego kolejnego pokolenia muszą raz po raz sięgać po broń, byle choć trochę zmniejszyć populację tych pospolitych przestępców.



Upiory: Na widok tych złowrogich widm nawet najdzielniejsi podają tyły. Nie chodzi bynajmniej o to, jak wyglądają, albowiem wszyscy drżą na myśl o ich zewie. Usłyszeć okrzyk upiora oznacza spotkać się twarzą w twarz ze śmiercią i oddać swój los w jej zimne, pozbawione współczucia objęcia.

OPISY POSTACI

BOHATEROWIE

Alys Raine: Do dnia swych ósmych urodzin Alys Raine potrafiła wyrecytować na raz całość kodeksu Powszechnego Prawa i rozpoczęła naukę siedmiu omawiających go traktatów. Cieszyła się każdą chwilą, którą mogła spędzić nad ukochanymi księgami, zaś długie godzinny treningu wojskowego przetrwała wyłącznie dlatego, że pewnego dnia zamierzała wstąpić w szeregi sędziów. Dziś jest wschodzącą gwiazdą pośród swych towarzyszy, zaś imię Alys Raine budzi zasłużony strach w sercach zлочyńców Terrinoth. Wszyscy sędziowie Cytadeli są doskonale wyszkoleni w zakresie walki oraz teorii prawa, niosąc sprawiedliwość wszędzie tam, gdzie jej brakuje. W polu sami decydują o winie i karze wypełniając swoje obowiązki z pasją oraz niepotrzebmaną skutecznością.

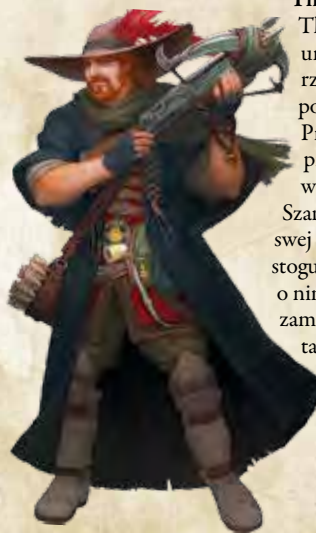


POPLECZNIK

Skarn: Jeszcze przez dekady uczeni będą się spierać co do natury i pochodzenia Skarna. Wielu już dziś wierzy, że powstał przypadkowo, że w momencie śmierci Ithyndrusa niedokończony konstrukt wchłonął część jego życiowych sił oraz magicznej mocy.

Inni z kolei uważają, że istniał od zawsze pilnując dworu na długo przed przybyciem czarodzieja. Ci, którzy widzieli go na własne oczy twierdzą, że winą należy obarczyć kruki – miały tak bardzo tęsknić za swym utraconym panem, że stworzyły sobie kolejnego opiekuna, aby się o nie troszczył.

Czymkolwiek Skarn by nie był, wszyscy zgadzają się co do tego, iż musi zostać zniszczony. Bez względu na to, czy nazwać go opętanym pragnieniem potęgi potworem, czy niezrozumiałą, zagubioną duszą, oddaną przegranej sprawie, Skarn posiada potencjał zbyt wielki, by można było przejść obok niego obojętnie.



Thaiden Chmurnoszczyty: Thaiden posiadał niezwykłą umiejętność odnajdywania rzeczy, których inni nie potrafili zlokalizować. Przeprowadził swój klan przez Turnie Zapomnianych, wyniósł ukochaną z serca Szarych Pustkowi i odnalazł igłę swej babki w wyjątkowo wysokim stogu siana... a przynajmniej tak o nim mówią. Thaiden nigdy nie zamierzał korzystać ze swych talentów, aby wziąć odwet za śmierć bliskich. Jednak gdy śledztwo nie przyniosło rezultatów, zaś mordercy nie ponieśli kary za zbrodnie, zdecydował się wziąć sprawy we własne ręce. Nigdy nie opowiada o podróży, jaką wówczas odbył, ani co zrobił winnym.

Jeśli go zapytać, twarz mu ciemnieje, a oczy zaczynają ciskać gromy. Zamyka się w sobie i opowiada wyłącznie o tym, jak obejdzie się z aktualną zdobyczą, gdy tylko ją dopadnie. A dopadnie niechybnie....

