

Tłumaczenie Kart Pana Podziemi do gry Descent: Journeys in the Dark

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl wykonał Tomasz Z. Majkowski

<p><i>[Aim]</i> Przycelowanie Wydarzenie Zagraj natychmiast po zadeklarowaniu ataku lecz przed rzutem kostkami. Ten atak jest atakiem z celowaniem.</p> <p><i>[Bane Spiker Swarm]</i> Rój Upiornych Pająków Rozmnażanie Zagraj przed aktywowaniem potworów w tej turze. Możesz umieścić na planszy 2 Upiorne Pająki i 1 Straszliwego Upiornego Pajaka, zgodnie z normalnymi zasadami rozmnażania potworów.</p> <p><i>[Beastmen War Party]</i> Drużyna Zwierzoludzi Rozmnażanie Zagraj przed aktywowaniem potworów w tej turze. Możesz umieścić na planszy 2 Zwierzoludzi i 1 Straszliwego Zwierzoczęka, zgodnie z normalnymi zasadami rozmnażania potworów.</p> <p><i>[Brilliant Commander]</i> Błyskotliwy dowódca Moc Zagraj tę kartę na początku swojej tury i połóż przed sobą. Gdy odkrywasz nowy obszar, zamień jednego zwykłego znajdującego się na nim potwora na jego straszliwą wersję.</p> <p><i>[Charge]</i> Szarża Wydarzenie Zagraj, gdy aktywujesz potwora. Podczas tej aktywacji podwój jego prędkość.</p> <p><i>[Crushing block]</i> Spadający głaz Pułapka (pole) Zagraj, gdy gracz wchodzi na puste pole nie sąsiadujące z żadnymi przeszkodami. Połóż na nim żeton głazu. Bohater otrzymuje 4 rany (zignoruj zbroję), zmniejszone o 1 z każdy przyływ mocy, który wyrzuci na 4 kostkach mocy. Następnie przesun bohatera na wybrane, sąsiednie pole.</p>	<p><i>[Curse of the Monkey God]</i> Klątwa małpiego boga Pułapka (skrzynia) Zagraj, gdy gracz otwiera skrzynię. Musi natychmiast rzucić kostką mocy. Jeśli wypadnie pusta ścianka, nic się nie dzieje. W przeciwnym razie bohater zostaje zamieniony w małpę. <i>[Dark Charm]</i></p> <p>Mroczny urok Pułapka Zagraj na początku swojej tury i wybierz bohatera. Musi on rzucić jedną kostką mocy. Jeśli wypadnie pusta ścianka, nic się nie dzieje. W przeciwnym razie bohater musi wykonać jeden atak, który ty deklarujesz. Może być skierowany przeciwko dowolnemu bohaterowi, w tym samemu atakującemu, musisz jednak przestrzegać wszystkich zasad zasięgu i pola widzenia.</p> <p><i>[Dodge]</i> Unik Wydarzenie Zagraj, gdy bohater atakuje potwora. Potwór wykonuje unik.</p> <p><i>[DOOM!]</i> Zagłada! Moc Zagraj na początku tury i ułóż tę kartę przed sobą. Wszystkie twoje potwory rzucają od tej pory dodatkową kostką mocy podczas ataku.</p> <p><i>[Evil Geniusz]</i> Geniusz Zła Moc Zagraj tę kartę na początku tury i połóż ją przed sobą. Od tej pory ciągniesz w każdej turze dodatkową kartę Pana Podziemi.</p> <p><i>[Explosive Door]</i> Wybuchające drzwi Pułapka (drzwi) Zagraj, gdy bohater otwiera drzwi. Każdy bohater, który z nimi sąsiaduje otrzymuje 4 Rany (zignoruj zbroję), zmniejszone o 1 za każdy przyływ mocy, który wyrzuci na 4 kostkach mocy.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

[Explosive Rune]

Wybuchająca runa **Pułapka (skrzynia)**

Zagraj, gdy bohater otwiera skrzynię. Każdy sąsiadujący z nią bohater otrzymuje 6 ran (zignoruj zbroję), zmniejszone o 2 za każdy przyływ mocy, który wyrzuci na 3 kostkach mocy.

[Gust of wind]

Podmuch wiatru **Wydarzenie**

Zagraj na początku tury. Wiatr gasi pochodnie bohaterów i do początku następnej tury nie mają pola widzenia dalej, niż na 5 pól. Karta nie wpływa na pole widzenia potworów.

[Hell Hound Pack]

Wataha Piekielnych Ogarów

Rozmnażanie

Zagraj przed aktywowaniem potworów w tej turze. Możesz umieścić na planszy 2 Piekielne Ogary, zgodnie z normalnymi zasadami rozmnażania potworów.

[Hordes of Things]

Hordy potworów

Moc

Zagraj tę kartę na początku swojej tury i połóż przed sobą. Za każdym razem, gdy odkrywasz obszar, wybierz i połóż na nim 2 dodatkowych Zwierzoludzi, 2 dodatkowe Szkielety lub 2 dodatkowe Upiorne Pająki, na polach sąsiednich do dowolnych innych potworów.

[Mimic]

Mimik

Pułapka (skrzynia)

Zagraj, gdy bohater otwiera skrzynię. Okazuje się żywa, a zamkniętych w niej przedmiotów nie można zabrać, zanim się jej nie zabije. Przesuń znacznik skrzyni na sąsiednie pole, traktuj jak Zwierozczłeka i aktywuj natychmiast. Po zakończeniu aktywacji bohater podejmuje swoją turę. Jeśli skrzynia zostanie zabita, jej zawartość jest natychmiast rozdzielana.

[Paralyzing Gas]

Gaz paraliżujący

Pułapka (drzwi)

Zagraj, gdy bohater otwiera drzwi. Jeśli nie wyrzuci pustej ścianki na kostce mocy, jego tura natychmiast się kończy i kładziesz przy nim żeton oślepienia. Jeżeli gracz wyrzuci pustą ściankę, nic się nie dzieje.

[Rage]

Szał

Wydarzenie

Zagraj, gdy aktywujesz potwora. Może zaatakować dwa razy w tej aktywacji (cztery razy, jeśli ma Błyskawiczny atak).

[Razorwing flock]

Stado nożoskrzydłych

Rozmnażanie

Zagraj przed aktywowaniem potworów w tej turze. Możesz umieścić na planszy 2 Nożoskrzydłe, zgodnie z normalnymi zasadami rozmnażania potworów.

[Skeleton Patrol]

Patrol szkieletów

Rozmnażanie

Zagraj przed aktywowaniem potworów w tej turze. Możesz umieścić na planszy 2 Szkielety i 1 Straszliwy Szkielet, zgodnie z normalnymi zasadami rozmnażania potworów.

[Sorcerer Circle]

Grupa Czarnoksiężników

Rozmnażanie

Zagraj przed aktywowaniem potworów w tej turze. Możesz umieścić na planszy 2 Czarnoksiężników, zgodnie z normalnymi zasadami rozmnażania potworów.

[Spiked Pit]

Jama z kolcami

Pułapka (pole)

Zagraj, gdy bohater wchodzi na puste pole. Połóż na nim żeton rozpadliny. Jeśli bohater nie wyrzuci pustej ścianki na kostce mocy, wpada do rozpadliny i otrzymuje 2 rany (zignoruj zbroję). Jeśli wyrzuci pustą ściankę, natychmiast przesuwa się na sąsiednie pole.

[Trapmaster]

Mistrz pułapek

Moc

Zagraj tę kartę na początku swojej tury i połóż ją przed sobą. Zmniejsz koszt każdej Pułapki, którą zagrywasz, o 1. Pułapka zadająca obrażenia zadaje dodatkowo 2 rany.



Oferujemy dostawę
do domu w 2 dni oraz
dziesięciodniową gwarancję
możliwości zwrotu zakupionych
gier!

Internetowy sklep z grami wszelkiego rodzaju oraz akcesoriami. Tylko u nas masz okazję przejrzeć bogate galerie zdjęć oferowanych produktów, przeczytać komentarze innych graczy i porozmawiać ze sprzedawcą na Gadu-Gadu.

- 261 gier planszowych i towarzyskich
- 170 polskich podręczników do RPG
- 240 angielskich podręczników do RPG
- 300 akcesoriów do gier i zestawów kości
- 156 talii do kartanek kolekcjonerskich i nie tylko

U nas z pewnością znajdziesz coś dla siebie :-)

Piszę w związku z zabójczym wręcz wrażeniem, jaki wywarła na mnie Wasza firma - jej solidność i niezawodność jest absolutnie na najwyższym poziomie. Trochę podręczników już od Was kupiłem i za każdym razem mogłem się cieszyć profesjonalną i szybką (<--tu potrójne podkreślenie!!) transakcją. Myślę, że rodzice i cały RPGowy świat może być z Was dumny!

(...) paczka w dwa dni, niezłe (i częste) promocje, spory wybór, mile powiadomienia o nowościach (prawie jak ze starymi znajomymi :P) oraz solidność pracy, w moich oczach czynią z Was liderów na tym rynku i z przyjemnością stwierdzam, iż z dniem dzisiejszym przechodzę na monosklepowość :)

Pozdrawiam! **Wojciech "Awen" Cysdorf**

Ponad 10.000 zadowolonych Klientów. Nam możesz zaufać.

<http://www.REBEL.pl>