

DESCENT!™

JOURNEYS IN THE DARK

Polska
instrukcja

Rules of Play



Zwierzocząłek

[Beastman]

Najpowszechniej spotykanymi w Ciemnościach przeciwnikami są pół-ludzie, pół-zwierzęta, rozdzierający śmiałości na strzępy kłami i pazurami. Stado zwierzolut, którym przewodzi szczególnie zjadliwy wódz, nie cofnie się przed niczym, byle powalić i pożyć bohatera.



Olbrzym

[Giant]

Olbrzymy, istoty podobne do ogrów, lecz jeszcze większe i potężniejsze, należą do najstraszliwszych przeciwników, z jakimi mierzyć się mogą bohaterowie – zwłaszcza, że cała ich drużyna może zginąć od jednego ciosu ogromnej maczugi.



Nożoskrzydły

[Razorwing]

Te potężne, przypominające nietoperze istoty wzbijają się w powietrze, by spaść na głowy bohaterów i rozrywać ich szponami. Niektóre z nich poruszają się szybko jak wiatr i potrafią zaatakować, nim heros zorientuje się, że jest w niebezpieczeństwie.



Szkielet

[Skeleton]

Te przerażające ożywione szczątki szyją do bohaterów strzałami, zakończonymi ostrymi grotami z kości. Najpotężniejszych z nich, wyróżniających się płonącymi na czerwono oczodołami, właściwie nie da się zabić.



Ogr

[Ogre]

Potężny cios ogromnego ogra potrafi cisnąć bohaterem jak szmacianą lalką. Powiada się, że najpotężniejsze ogry umieją w mgnieniu oka wylizać się z najstraszliwszych ran.



Piekielny ogar

[Hell Hound]

Z paszczy tej demonicznej bestii zioną płomienie, które potrafią ogarnąć nawet kilku herosów na raz. Niektóre z bestii tego rodzaju otacza ponadto aura piekielnego ognia, która parzy każdego, kto ośmieli się zbliżyć.



Mantikora
[Manticore]

Mantikora jest tak szybka, że w przeciagu jednego uderzenia serca potrafi wystrzelić z żądła na końcu ogona aż dwie serie magicznych koleców. Pociski, którymi szyją największe z nich, są zatrute jadem zdolnym powalić nawet najpotężniejszego bohatera.



Smok
[Dragon]

Z paszczy tej straszliwej, legendarnej istoty buchają czarne płomienie, które palą się nawet pod wodą. Największe spośród smoków są tak przerażające, że w ich obliczu nawet najdzielniejszego herosa paraliżuje paniczny strach.



Upiorny pajak
[Bane Spider]

Upiorne pająki to gigantyczni przedstawiciele swojego rodzaju, plujący zatrutą krwią. Szczególnie wystrzegać trzeba się tych, na grzbietach których znajduje się znak przypominający czerwoną klepsydę – potrafią one w mgnień oka opleść ofiarę pajęczyną.



Czarnoksiężnik
[Sorcerer]

Niektórzy spośród magów odwrócili się od ludzkości i zaprzędali w służbie sił zła. Piekielne siły nagrodziły najnikczemniejszych z nich darem niemal zupełnej nieśmiertelności.



Naga

Naga to przypominające węże istoty, które nie tylko potrafią unieruchomić ofiarę w swoich splotach, lecz posługują się potężną magią. Największe spośród nich kierują często podczas walki poczynaniami mniejszych potworów.



Demon

Trudno wyobrazić sobie istotę straszniejszą i potężniejszą od demona. Władają straszliwą mocą czarnoksięską, a ich ciała spowijają przerażające płomienie. Najpotężniejsze demony sięgają w ludzkich sercach niemożliwy do przewyżczenia strach i grozę.

Wprowadzenie

W grze „Descent: Journeys in the Dark” gracze ruszają na heroiczną wyprawę pod powierzchnię ziemi. Tam walczą ze straszliwymi potworami, poznają sekrety pradawnej magii i poszukują artefaktów o ogromnej mocy, dzięki którym mogą mierzyć się potęgą zła i władcami ciemności.

W heroicznych bohaterów wcielać się będzie od jednego do czterech graczy, jeden natomiast zostanie Panem Podziemi, potężną istotą, która włada potworami zamieszkującymi lochy.

Podczas zabawy gracze przetrząsając będą korytarze, komnaty oraz jaskinie podziemnych labiryntów, gromadząc ekwipunek i skarby, walcząc z potworami i wspólnie usiłując wypełnić zadanie. Pan Podziemi z kolei dowodził będzie monstrami, mnożył je i posługiwał się śmiertelnymi pułapkami, byle powstrzymać herosów przed ukończeniem misji.

Wyprawy [Quests]

Najważniejszym elementem gry są wyprawy – przed rozpoczęciem każdej rozgrywki trzeba wybrać jedną z nich. Opis każdej wyprawy zawiera instrukcję ustawienia elementów planszy, objaśnia zasady specjalne i opisuje warunki, które drużyna i Pan Podziemi muszą wypełnić, by wygrać.

Możesz z powodzeniem wymyślać własne wyprawy, wykorzystując wszystkie elementy, które znajdują się w pudełku z grą. Nowe misje oraz zasady opcjonalne do **Descent: Journeys in the Dark** znajdziesz również na stronie internetowej www.fantasyflightgames.com.

Na potrzeby opisu zasad przyjmujemy, że rozgrywać będziecie pierwszą wyprawę z **Księgi Wypraw**, „Zstąpienie w mrok” [„Into the Dark”].

Uwaga: Nie czytaj **Księgi Wypraw**, chyba, że jesteś Panem Podziemi. W przeciwnym razie możesz zepsuć sobie zabawę, zawczasu poznając niespodzianki, czekające na ciebie w labiryncie.

Od tłumacza

Wiele partii niniejszej instrukcji ułożonych jest w porządku alfabetycznym. Choć nakazywałoby to logika tłumaczenia, nie zdecydowałem się jednak na modyfikację ich kolejności w stosunku do układu oryginału. Dzięki temu łatwiej będzie odnieść niniejszy dokument do broszury znajdującej się w pudełku z grą. Analogicznie, wszystkie odnośniki do numerów stron odwołują się do konkretnego miejsca książeczki z instrukcją – porównując je z zawartością tłumaczenia bez trudu można będzie znaleźć poszukiwany fragment. Do tekstu tłumaczenia wprowadzone zostały wszystkie zmiany zasad i erraty opublikowane na stronie FFG w dokumencie FAQ, wersja 1.6.

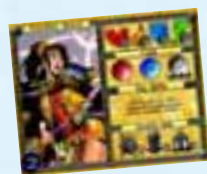
Cel gry

W Wyprawie 1: Zstąpieniu w mrok gracze muszą zapuścić się głęboko w podziemia, gdzie spróbują zabić potężnego olbrzyma imieniem Narthak. Po drodze, w miarę odnajdywania skarbów, uruchamiania starożytnych magicznych portali i dokonywania mężnych czynów, zdobywać będą Zetony Zwycięstwa. Jeśli w chwili śmierci Narthaka będą mieli choć jeden taki Żeton, wygrywają grę.

Zadaniem Pana Podziemi jest pozbawić graczy Żetonów Zwycięstwa zanim zdołają osiągnąć cel. Drużyna traci Żetony za każdym razem, kiedy jeden z jej członków zginie, a następnie zostanie wskrzeszony w mieście. Im trudniej zabić bohatera, tym więcej Żetonów gracze tracą, kiedy Panu Podziemi uda się go uśmiercić. Jeśli grający herosami tracą wszystkie Żetony Zwycięstwa, przegrywają grę. Więcej informacji znajdziesz w dziale „Żetony Zwycięstwa” na stronie 13.

Zawartość pudełka

1 Instrukcja (czytasz ją właśnie)
1 Księga Wypraw
20 kart bohaterów
20 plastikowych bohaterów
60 plastikowych potworów
39 kremowych potworów zwyczajnych
21 czerwonych potworów straszliwych
12 unikatowych kostek
1 niebieska kostka ataku strzeleckiego
1 czerwona kostka ataku wręcz
1 biała kostka ataku magicznego
2 zielone kostki dodatkowych obrażeń
2 żółte kostki dodatkowego zasięgu
5 czarnych kostek mocy
180 kart
24 karty potworów
36 kart Pana Podziemi
12 kart umiejętności łotrzykowskich
12 kart umiejętności bojowych
12 kart umiejętności magicznych
24 karty przedmiotów dostępnych w sklepie
22 karty skarbów miedzianych
18 kart skarbów srebrnych
16 kart skarbów złotych
4 karty artefaktów
1 żeton róży wiatrów
1 żeton miasta
61 elementów mapy
10 pomieszczeń
25 korytarzy
6 skrzyżowań
20 ślepych zaułków
10 znaczników drzwi
7 zwyczajnych drzwi
3 drzwi z zamkiem runicznym
10 plastikowych podstawek pod drzwi
49 żetonów scenarii
23 żetony przeszkód
10 żetonów spotkania
10 żetonów glików
6 żetonów schodów
55 żetonów ran
24 żetony zmęczenia
52 żetony monet
16 żetonów rozkazów bohaterów
4 rozkazy celu



4 rozkazy unikaj
4 rozkazy strzeż
4 rozkazy odpoczywaj
32 Żetony zagrożenia
24 Żetony Zwycięstwa
1 Znacznik zionięcia
55 Żetonów efektów
12 żetonów pajęczyny
14 żetonów ogłuszenia
13 żetonów podpalenia
16 żetonów zatrucia
39 żetonów skarbów
9 żetonów eliksirów życia
9 żetonów eliksirów wigoru
9 żetonów pieniędzy
8 żetonów skrzyń
4 żetony artefaktów
4 znaczniki tury
12 żetonów treningu
4 żetony treningu walki wręcz
4 żetony treningu strzeleckiego
4 żetony treningu magicznego
6 innych żetonów
1 żeton szczura Boggsa
1 żeton fretki Kata
1 żeton fretki Mata
1 żeton emposa Pico
1 żeton sokoła Skye
1 żeton małpy

Bohaterowie i potwory

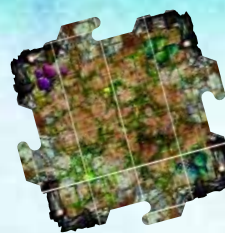
W pudełku z grą znajdują się plastikowe figurki, reprezentujące bohaterów oraz potwory. Podczas zabawy należy zawsze precyzyjnie określać, które pole (lub pola) zajmują figurki, wpływa to bowiem na wiele elementów ruchu oraz walki. Nie ma natomiast znaczenia, w którą stronę figurka jest odwrócona. Zakłada się, że zarówno herosi, jak monstra przez cały czas rozglądają się i kontrolują sytuację ze wszystkich stron.

Zwróć uwagę, że choć większość figurek zajmuje jedno pole, niektóre wielkie potwory mieszczą się na dwóch, czterech, a czasem i sześciu (patrz „Duże potwory, strona 15).

Uwaga: Czerwone potwory reprezentują straszliwsze odmiany monstrów: największe egzemplarze i przywódców stad. Opisane są w poświęconej im części kart potworów, posiadają inne współczynniki i zasady.

Karty bohaterów

Każdy gracz otrzymuje kartę swojego bohatera, opisującą jego mocne i słabe strony. Szczegółowy opis takiej karty znajdziesz na stronie 9.



Elementy mapy

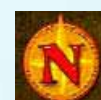
Elementy mapy łączy się w różny sposób, by stworzyć planszę do gry. Każdy kwadrat, który jest na nich oznaczony, to **jedno pole**. Pole, które dotyka danego pola (nawet narożnikiem) uważane jest za pole **sąsiednie**.



Zwyczajne drzwi



Drzwi z zamkiem runicznym



Drzwi

W pudełku z grą znajduje się siedem zwyczajnych drzwi i trzy drzwi z zamkiem runicznym. Drzwi zwyczajne mogą otwierać zarówno bohaterowie, jak potwory. Drzwi z zamkiem runiczne otwierać wolno wyłącznie bohaterom i to tylko, jeśli mają właściwy klucz runiczny.

Róża wiatrów

Za pomocą tego żetonu oznacza się północ. Dzięki temu bohaterowie nie tracą orientacji podczas penetrowania podziemi.

Sceneria

Żetony scenarii reprezentują wszystkie elementy otoczenia, które można napotkać w podziemiach.



Rozpadlina

Rozpadliny zadają obrażenia graczom i potworom, które przez nie przechodzą, nie ograniczają natomiast pola widzenia.



Woda

Bohaterowie ani potwory nie mogą przechodzić przez wodę, nie blokuje ona jednak pola widzenia.



Rumowisko

Bohaterowie ani potwory nie mogą przechodzić przez rumowisko, które blokuje również pole widzenia.



Spotkanie

Jeśli bohater zakończy ruch na żetonie spotkania, uruchamia specjalne wydarzenie lub efekt, opisany w odpowiedniej sekcji **Księgi Wypraw**.

Nieaktywny



Glif

Aktywny



Glify pozwalają bohaterom przemieszczać się pomiędzy podziemiami i miastem. Zanim jednak z nich skorzystają, muszą je uruchomić, przechodząc przez pole z żetonem. Potwory nie mogą zakończyć ruchu na polu z glifem.



Schody

Schody pozwalają na błyskawiczny ruch po planszy.



Żetony ran

Bohaterowie i potwory korzystają z żetonów ran, by zawsze wiedzieć, jak poważne obrażenia im zadano. Gdy heros lub monstrum otrzyma ostatnią ranę, ginie (patrz „Śmierć potworów i bohaterów”, strona 16).



Żetony zmęczenia

Dzięki żetonom zmęczenia bohaterowie wiedzą, ile zostało im jeszcze sił. Podejmując dodatkowy wysiłek herosi zwiększają czasowo swoje możliwości bojowe lub szybkość (patrz „Używanie zmęczenia”, strona 17).



Żetony monet

Żetony monet służą bohaterom do oznaczania ich aktualnej zasobności. Monety można wydawać w mieście, kupując towary i usługi.



Żetony rozkazów bohaterów

Dzięki rozkazom bohaterowie podejmują akcje specjalne: celują, odpoczywają, stoją na straży lub wykonują uniki.



Żetony zagrożenia

Pan Podziemi posługuje się tymi żetonami, gdy chce zagrać z ręki kartę, która uruchomi pułapkę, zainicjuje wydarzenie specjalne, przywoła kolejne potwory lub da mu dodatkowe moce.



Żetony Zwycięstwa

Żetony Zwycięstwa pozwalają określić, jak dobrze idzie bohaterom wyprawa. Jeśli herosi utracą wszystkie, przegrywają.



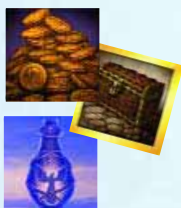
Znacznik zioniecia

Potwory, które potrafią ziać ogniem (patrz strona 22) używają tego tekturnego znacznika by określić, które pola obejmą płomienie z ich paszcz.



Żetony efektów

Z pomocą tych żetonów oznacza się trwałe efekty – podpalenie, zatrucie czy ogłuszenie (patrz „Trwałe efekty”, strona 15).



Żetony skarbów

W podziemiach ukryte są skarby: eliksiry, stosy monet i skrzynie, w których zamknięto magiczne przedmioty (patrz „Skarby”, strona 18). Reprezentują je te właśnie żetony.

Kości

Czerwona, niebieska, biała, zielone i żółte kostki to kości bojowe. Służą one, wraz z czarnymi kośćmi mocy, do wykonywania ataków. Wypisane na nich liczby pozwalają określić zasięg, „serduszka” natomiast – zadanie obrażenia. Poza tym na kości czerwonej, niebieskiej i żółtej znajduje się ścianka pudła: jeśli wypadnie podczas ataku, ten chybia celu niezależnie od tego, co pokazują pozostałe kości.

Kość mocy

Czarne kości mocy dodaje się do rzutów za atak by odzwierciedlić nadzwyczajne umiejętności lub poświęcenie. Na ich ściankach znajdują się trzy rodzaje oznaczeń:



Potężny atak: Na niektórych ściankach znajduje się oznaczenie potężnego ataku. Za każdy taki symbol gracz może zwiększyć o 1 albo zasięg, albo zadane obrażenia.



Przyływ mocy: Jeśli podczas rzutu za atak wypadnie jeden lub więcej symboli przyływu mocy, gracz może wydawać, by użyć specjalnych możliwości swojego ekwipunku. Zwróć uwagę, że takie oznaczenia znajdują się też na niektórych kościach bojowych.



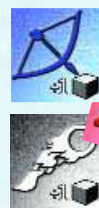
Pusta: Każda kość mocy ma jedną pustą ściankę, na której nie ma żadnych oznaczeń. Jeśli wypadnie, znaczy, że bohater nie otrzymuje za tę kostkę ani potężnych ataków, ani przyływów mocy. Czasami jednak należy

wyrzucić „pustą” ściankę, by uniknąć pułapki, kłutwy czy innej niespodzianki, którą posłużył się Pan Podziemi.



Żetony tury

Te dwustronne żetony pozwalają oznaczać, którzy bohaterowie wykonali już swoją turę, a którzy jeszcze nie. Po wykonaniu tury gracz obraca żeton ze strony zielonej na czerwoną. Żetony są przydatne, grający bohaterami mogą bowiem wykonywać tury w dowolnej kolejności.



Żetony treningu

Żetony takie można kupować w mieście, by zwiększać cechy postaci (patrz „Miasto”, strona 18).



Pozostałe żetony

Pozostałe żetony spełniają rozmaite funkcje, najczęściej jednak reprezentują zwierzęta, towarzyszące bohaterom podczas wypraw do podziemi. Informacje, kiedy i jak ich używać, znajdują się na kartach.

Karty

W grze **Descent: Journeys in the Dark** używa się kilku rodzajów kart: umiejętności, przedmiotów, potworów i Pana Podziemi.

Karty umiejętności



Na początku każdej gry grający bohaterami ciągną po trzy takie karty z trzech różnych talii: umiejętności bojowych, łotrzykowskich i magicznych. To, której talii gracz używa, zależy od współczynników bohatera i oznaczone jest na jego karcie. Przykładowo, Czerwony

Skorpion ciągnie po jednej karcie z talii umiejętności bojowych, łotrzykowskich i magicznych. Więcej informacji o kartach umiejętności szukaj na stronie 20.

Karty przedmiotów



Karty te reprezentują pożyteczne przedmioty i skarby, które bohaterowie zdobywają podczas przygód. Dzielą się na przedmioty dostępne w sklepie, skarby miedziane, skarby srebrne, skarby złote i artefakty. Więcej informacji

na ich temat znajdziesz na stronach 20-21.



Karty Pana Podziemi

W każdej turze Pan Podziemi ciągnie karty z tej talii. Z ich pomocą może rozmnażać potwory, wykonywać akcje specjalne czy zdobywać moce, które wzmocnią go na całą resztę gry. Więcej informacji znajduje się na stronie 21.



Karty potworów

Karty te opisują zasady i współczynniki różnych występujących w grze potworów. Dzieli się na cztery różne zestawy, używane w zależności od ilości uczestników zabawy: im więcej bohaterów penetruje podziemia, tym groźniejsze stają się monstra. Więcej informacji na temat tych kart znajdziesz na stronie 21.

Przygotowanie do gry

[Game Setup]

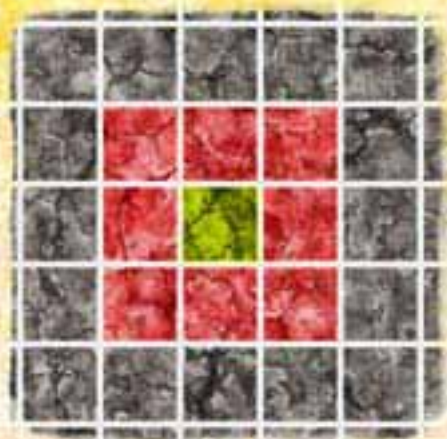
Poniższe czynności wykonaj, przygotowując się do wyprawy „Zstąpienie w mrok” [„Into the Dark”]. Inne wyprawy mogą wymagać innych przygotowań – w takim wypadku ich opis znajdziesz w Księdze Wypraw.

1. Wybierzcie Pana Podziemi

Jeden z uczestników gry zostaje Panem Podziemi. Zaleca się, by tę rolę pełnił gracz najbardziej doświadczony, jeśli jednak wolicie, możecie wybrać go losowo. Pozostali grający będą bohaterami. Powinni oni usiąść

Elementy mapy

[Map Pieces]



Każdy kwadrat wyobrażony na planszy to jedno pole. Każde pole, które dotyka danego pola (nawet na skos) jest wobec niego sąsiednie. W powyższym przykładzie wszystkie pola oznaczone na czerwono sąsiadują z polem żółtym.

wokół stołu w dowolnym porządku. Gracz siedzący na lewo od Pana Podziemi nazywa się **pierwszym graczem**, choć niekonieczne musi działać jako pierwszy w każdej rundzie.

Uwaga: Podczas przygotowań Pan Podziemi wykonuje kroki od 2B do 5B, grający bohaterami natomiast od 2A do 6A.

2A. Wybierzcie bohaterów

Pierwszy gracz tasuje karty bohaterów i rozdaje losowo po jednej każdemu graczowi, poczynając od siebie i kontynuując w lewo. Opcjonalnie, jeśli Pan Podziemi się zgodzi, gracze mogą po prostu wybrać swoich bohaterów, znów poczynając od pierwszego gracza i kontynuując w lewo.

Wyjątek: W grze dwuosobowej grający bohaterami kontroluje dwóch herosów.

3A. Rozdzielcie żetony

Następnie każdy grający bohaterem otrzymuje tyle żetonów ran i zmęczenia, ile wypisano na karcie jego bohatera. Ponadto, wszyscy otrzymują po 300 monet (trzy żetony, każdy o wartości 100), jeden zestaw żetonów rozkazów (1 celuj, 1 unikaj, 1 strzeż i 1 odpoczywaj) oraz jeden żeton tury. Wszystkie ułożyć należy w pobliżu karty bohatera.

4A. Rozdajcie karty umiejętności

Rozdzielcie trzy talie umiejętności (bojowych, lotryjskich i magicznych) i każdą z nich potasujcie. Następnie grający bohaterami ciągną początkowe umiejętności, zgodnie z ilością i rodzajem wypisanym na karcie bohatera. Po pociągnięciu każdy gracz może wymienić jedną (i tylko jedną) na nową kartę z tej samej talii. Gracze ciągną umiejętności pojedynczo, poczynając od pierwszego i kontynuując w lewo. Odrzuconą umiejętność należy wtasować do odpowiedniej talii natychmiast po tym, jak wymieniający ją gracz pociągnie nową.

Uwaga: Karty umiejętności układa się odkryte przed graczem, który je posiada. Może z nich korzystać w każdym momencie gry. Po zakończeniu tego kroku nigdy się ich nie zużywa, odrzuca czy wymienia.

5A. Wykupcie początkowy ekwipunek

Każdy grający bohaterem może przejrzeć talie przedmiotów dostępnych w sklepie i kupić część z nich, wykorzystując posiadane monety. W tym celu wystarczy odrzucić odpowiednią kwotę do puli monet nieużywanych, wydając sobie ewen-

tualną resztę. Gracz, który nie posiada wystarczającej ilości pieniędzy nie może dokonać zakupu. Oprócz kupowania przedmiotów wyobrażonych na kartach sklepu, gracze mogą nabywać eliksiry, płacąc za każdy 50 monet.

Kiedy zakupy zostaną skończone, talia przedmiotów dostępnych w sklepie wraca do wspólnego obszaru gry. Gdy bohater trafi do miasta, może zawsze kupić znajdujące się w niej przedmioty.

Uwaga: Ilość przedmiotów w sklepie jest ograniczona i może się zdarzyć, że jakiegoś rodzaju ekwipunku nie wystarczy dla wszystkich graczy. Jeśli nie zdołają dojść do porozumienia, którzy obejść się muszą smakiem, pierwszeństwo zakupu ma gracz siedzący najbliżej Pana Podziemi, licząc od jego lewej.

6A. Weźcie Żetony Zwycięstwa i ustawcie figurki bohaterów na planszy

Gracze otrzymują wreszcie tyle Żetonów Zwycięstwa, ile napisano w opisie wyprawy – w wypadku „Zstąpienia w mrok” biorą pięć Żetonów. Należą one do całej grupy i oznaczają, jak dobrze radzi sobie ona w podziemiach. Kolejne Żetony zdobędziecie aktywując gli-
fy, otwierając skrzynie i wykonując rozmaite zadania. Tracić je będziecie za każdym razem, gdy jeden z was zginie oraz kiedy Pan Podziemi przetasuje swoją talie.

Jesteście już prawie gotowi – wystarczy teraz zaczekać, by Pan Podziemi skończył ustawiać planszę. Następnie każdy z was otrzyma figurkę swojego bohatera. Począwszy od pierwszego gracza i kontynuując w lewo, ustawiajcie je na polu, na którym znajduje się aktywny glif oraz sąsiednich. Pamiętajcie, że na jednym polu może stać tylko jedna figurka.

2B. Wybierz wyprawę

Pan Podziemi przegląda Księgę Wypraw i wybiera jedną z przedstawionych w niej misji. Na potrzeby niniejszej instrukcji przyjąłmy, że wybrał „Zstąpienie w mrok” [„Into the Dark”].

3B. Wymieszaj żetony skrzyń i rozłóż karty potworów

Pan Podziemi rozdziela następnie żetony skrzyń na trzy rodzaje, a następnie miesza każdy z nich, by nie wiedzieć, jakie mają numery. Następnie wybiera zestaw kart potworów właściwy dla tej liczby graczy i rozkłada je we wspólnym obszarze gry tak, by wszyscy mieli do nich łatwy dostęp.

4B. Ułóż planszę

Następnie Pan Podziemi składa elementy mapy tak, jak tego wymaga wybrana przez niego wyprawa. Na razie układa wyłącznie planszę – nie umieszcza na

Przygotowanie do pierwszej gry

[First Game Preparation and Setup]



Znajdź rękę i skrzydło Demona, a następnie połącz z figurką, by wyglądała jak zdjęcie u góry. Następnie znajdź skrzydła smoka i połącz je z figurką tak, by wyglądała jak u dołu. Jeśli elementy figurki nie chcą się trzymać, sklej je odrobiną kleju epoksydowego.



Przygotowanie bohatera

[Hero Setup]



Układ gry: Zstąpienie w mrok

[Game Setup: Into the Dark]



niej drzwi, scenerii, figurek i tak dalej. Obok podziemi układa różę wiatrów oraz żeton miasta.

5B. Rozłóż elementy startowe

Pan Podziemi rozkłada wreszcie na planszy figurki potworów, drzwi i żetony znajdujące się w obszarze początkowym wyprawy. Jeśli ma umieścić w nim skrzynie, ciągnie losowy żeton ze stosownego stosu, podgląda go, a następnie układa, numerem w dół, na planszy. Następnie ciągnie trzy karty z talii Pana Podziemi. Gra może się rozpocząć od pierwszej tury bohaterów.

Sekwencja rundy

[The Round Sequence]

Descent: Journeys in the Dark rozgrywa się w serii **rund**. Podczas nich każdy z graczy wykonuje swoją **turę**: najpierw bohaterowie, a potem Pan Podziemi. Gdy ten zakończy turę, kończy się jedna runda i zaczyna kolejna. Bohaterowie znów mogą wykonywać tury.

Runda składa się z:

- Tura 1: Tura pierwszego bohatera
- Tura 2: Tura drugiego bohatera
- Tura 3: Tura trzeciego bohatera

Tura 4: Tura czwartego bohatera
Tura 5: Tura Pana Podziemi

Jeśli w zabawie bierze udział mniej, niż pięciu graczy, pominie turę brakujących bohaterów.

Kolejność tur bohaterów

[Hero Turn Order]

O tym, w jakiej kolejności bohaterowie wykonywać będą tury, decydują grający nimi uczestnicy zabawy. Na początku każdej rundy wszyscy odwracają swoje żetony tur na zieloną stronę. Następnie wybierają, kto będzie działał jako pierwszy. Wybrany wykonuje swoją turę, a następnie odwraca żeton na czerwoną stronę. Grający bohaterami wybierają wówczas, kto teraz wykona turę i tak dalej.



Każdemu graczowi przysługuje tylko jedna tura i gdy wszyscy je wykonują, przychodzi kolej Pana Podziemi. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia w sprawie kolejności wykonywania tur, decyduje pierwszy gracz.

Tura bohatera

[Hero Player's Turn]

Tura bohatera dzieli się na trzy kroki:

Krok 1: Odznaczanie kart

Krok 2: Wyposażenie

Krok 3: Wykonywanie akcji

Krok 1: Odznaczanie kart

By użyć niektórych kart, trzeba je zaznaczyć – w tym celu gracz **przekręca kartę o 90 stopni**, oznaczając, że z niej skorzystał. Z zaznaczonej karty nie można skorzystać ponownie w tej samej turze. Na początku każdej tury bohatera należy odznaczyć wszystkie należące do niego karty, które były zaznaczone – w tym celu **obróć je do pierwotnej pozycji**.

Krok 2: Wyposażenie

Następnie bohater decyduje, jakich przedmiotów będzie używał w tej turze. Istnieją limity ilości i rodzajów przedmiotów, którymi można posługiwać się na raz – szczegóły znajdziesz w sekcji „Ekwipunek” na stronie 13. Skrócone zasady znajdują się poniżej.

Bohater może jednocześnie używać:

- Przedmiotów o sumie ikon „rąk” mniejszej lub równej dwa.
- 1 zbroi
- 3 eliksirów
- 2 innych przedmiotów

Wszystkie przedmioty ponad ten limit trafiają do plecaka postaci lub zostają wyrzucone. W plecaku mieści się do trzech obiektów, których karty gracz odwraca koszulką do góry (lub odkłada żetony na bok, w wypadku eliksirów). Przedmiotu znajdującego się w plecaku nie można używać, wolno jednak później się w niego wyposażać. Heros może też nosić w plecaku dowolną sumę pieniędzy.

Krok 3: Wykonywanie akcji

Grający bohaterem musi wykonać jedną z czterech opisanych niżej akcji. Przed jej przedsięwzięciem może wyłącznie odznaczać karty i wyposażać się w przedmioty. Po jej zakończeniu tura herosa kończy się i działać zaczyna kolejny gracz. Cztery możliwe akcje to:

A. Bieg

Biegający bohater **może przesunąć się w tej turze o maksymalnie tyle pól, ile wynosi jego podwojona szybkość, nie wolno mu jednak atakować** (patrz „Ruch, strona 9).

B. Zmaganie

Heros, który zмага się z przeciwnikami **może wykonać w turze do dwóch ataków**, otrzymuje jednak **zero punktów ruchu** (patrz „Atakowanie”, strona 9). Każdy atak należy całkowicie rozstrzygnąć przed wykonaniem następnego.

Uwaga: Bohaterowi wolno posłużyć się podczas każdego ataku inną bronią, o ile jest w nią wyposażony. Nie wolno mu jednak walczyć bronią, którą ma w plecaku.

C. Natarcie

Podczas natarcia bohater może **przesunąć się maksymalnie o tyle pól, ile wynosi jego szybkość oraz wykonać 1 atak**. Nacierający bohater może zaatakować przed, po i w dowolnym momencie ruchu.

Przykład: Nacierający bohater o szybkości 4 może przesunąć się o 1 pole za róg, zaatakować potwora, a następnie przesunąć się o jeszcze 3 pola w dowolną stronę (na przykład wrócić za róg).

D. Przygotowanie

Przygotowujący się heros może w swojej turze albo **przemieścić się o ilość pól równą jego szybkości, albo wykonać 1 atak**. Ponadto **kładzie na planszy, obok figurki, jeden żeton rozkazu. Żeton położyć można w dowolnym momencie tury**. Dzięki rozkazom bohater może wykonywać akcje specjalne w dalszej części rundy, czasem nawet podczas tury Pana Podziemi (patrz „Rozkazy”, strona 14).

Tura Pana Podziemi

[Overlord Player's Turn]

Gdy wszyscy bohaterowie wykonają tury, do działania przystępuje Pan Podziemi. Jego tura dzieli się na trzy kroki, a gdy wszystkie wejdą w życie, kończy się cała runda.

Krok 1: Gromadzenie Zagrożenia i ciągnięcie kart

Krok 2: Rozmnażanie potworów

Krok 3: Aktywowanie potworów



Uwaga: Pan Podziemi może użyć karty, którą zagrywa się „na początku swojej tury” w dowolnym momencie przed aktywaniem pierwszego potwora.

Krok 1: Gromadzenie Zagrożeń i ciągnięcie kart

Pan Podziemi otrzymuje jeden żeton zagrożenia za każdego bohatera w grze poczyni ciągnie dwie karty z góry swojej talii. Wolno mu następnie odrzucić jedną lub więcej kart, by otrzymać dodatkowe żetony zagrożenia. Po pociągnięciu kart Pan Podziemi **musi** je odrzucać tak długo, aż zostanie mu w ręce osiem lub mniej. Wolno mu jednak odrzucić i więcej, by otrzymać dodatkowe zagrożenie.

Więcej informacji o zagrywaniu i odrzucaniu kart Pana Podziemi znajdziesz na stronie 11.

Krok 2: Rozmnażanie potworów

By przeprowadzić ten krok Pan Podziemi może zagrać jedną (i tylko jedną) kartę rozmnażania. Musi w tym celu wydać wymaganą przez kartę liczbę żetonów zagrożenia, według normalnych zasad. Po zagraniu karty Pan Podziemi wystawia kolejne potwory, zgodnie z opisem na karcie. Szczegółowe zasady znajdziesz w sekcji „Rozmnażanie potworów” na stronie 12.

Krok 3: Aktywowanie potworów

Pan Podziemi **może podczas tego kroku aktywować raz każdego potwora na planszy**. Wystarczy, że w tym celu zadeklaruje, którego potwora aktywuje i spojrzy na jego kartę. Aktywowany potwór **może przemieścić się maksymalnie o tyle pól, ile wynosi jego szybkość, i wykonać jeden atak**. Wolno mu przeprowadzić go przed, w trakcie i po ruchu, zupełnie jak nacierającemu bohaterowi.

Gdy Pan Podziemi otrzyma możliwość aktywowania każdego potwora na planszy, jego tura się kończy. Tym samym końca dobiega jedna runda i rozpoczyna się kolejna.

Ruch

[Movement]

Ruch potworów i herosów odbywa się według tych samych zasad, z jednym wyjątkiem:

- Bohater otrzymuje ilość punktów ruchu zależną od jego szybkości oraz akcji, którą podjął w tej turze. Przykładowo, biegnący heros o szybkości 4 otrzymuje 8 punktów ruchu.
- Potwór zawsze dostaje tyle punktów ruchu, ile wynosi jego szybkość, wypisana na karcie potwora.

Gracz przemieszcza figurę po jednym polu na raz, póki nie skończą mu się punkty ruchu lub nie zdecyduje się zakończyć ruchu. Wolno mu przy tym nie wykorzystać wszystkich

dostępnych punktów ruchu. Przykład ruchu znajduje się w ramce u dołu strony.

Ruch odbywa się według następujących zasad:

- Figurka może przemieścić się na sąsiednie pole (nawet na skos) wydając 1 punkt ruchu, przez cały czas musi jednak pozostawać na planszy.

- Figurka może przechodzić przez pole, na którym znajduje się inna, przyjazna jej figurka, **nie może jednak atakować, jeśli się na takim polu znajduje** i musi zakończyć ruch na pustym polu. Bohaterowie to figurki przyjazne wszystkim innym bohaterom, a potwory to figurki przyjazne wszystkim innym potworom.

- Figurka może bezpiecznie przemieszczać się przez pola sąsiadujące z wrogią figurką, o ile ta nie ma zdolności **Aura** lub **Pochwycenie**. Opis wszystkich zdolności, w tym **Aury** i **Pochwycenia** znajdziesz na stronach 22 i 23.

- Figurka nie może przemieszczać się przez zamknięte drzwi, przeszkody uniemożliwiające ruch oraz wrogie figurki.

- Figurka może wykonać atak w dowolnym momencie podczas ruchu. Przykładowo, jeśli jej szybkość wynosi 4, może przejść 2 pola, zaatakować, a potem przejść 2 kolejne pola.

- Figurki dużych potworów (czyli tych, których podstawka zajmuje więcej niż jedno pole) poruszają się według specjalnych zasad. Patrz „Duże potwory”, strona 15.

- Gracz może wydawać punkt ruchu na akcje inne, niż przemieszczanie figurki (patrz „Akcje podczas ruchu”, strona 16).

Atakowanie

[Attacking]

Podczas każdej tury bohaterowie i potwory mogą atakować inne figurki na planszy. Atak taki rządzi się następującymi zasadami:

Sekwencja ataku

[Attack Sequence]

Niezależnie od tego, czy atakuje heros, czy monstrum, postępuje według takich samych kroków:

Krok 1: Deklaracja ataku

Krok 2: Sprawdzenie pola widzenia

Krok 3: Obliczenie dystansu i rzut za atak

Krok 4: Określanie trafienia

Krok 5: Wydawanie przyływów mocy, potężnych ataków i zmęczenia

Krok 6: Zadawanie ran

Krok 1: Deklaracja ataku

Atakujący gracz deklaruje, które pole jego figurka atakuje. Jeśli atak przeprowadza bohater musi ponadto określić, której broni używa. Bohaterowie mogą atakować wyłącznie za pomocą broni, w którą są wyposażeni (lub gołymi rękami, patrz „Atak bez broni”). Więcej informacji o rodzajach ataków znajdziesz w sekcji „Rodzaje ataków”, na stronie 11. Pamiętaj, że gracz deklaruje, które **pole** atakuje i niekoniecznie musi się na nim znajdować inna figurka. To istotne zwłaszcza w wypadku broni posiadających zdolność **Rozprysk**. Opis wszystkich zdolności, w tym **Rozprysku**, znajdziesz na stronach 22 i 23.

Krok 2: Sprawdzanie pola widzenia

By zaatakować dane pole, figurka musi **mieć je w polu widzenia**. Innymi słowy, musi przeprowadzić niezakłóconą niczym linię od środka pola, na którym stoi, do środka pola, które atakuje. Jeśli atakuje duży potwór, Pan Podziemi może sprawdzić pole widzenia łącząc cel ze środkiem dowolnego pola, które zajmuje jego figurka.

Przykład ruchu

[Movement Example]



Szybkość Sylwetki wynosi 5. Ponieważ w tej turze wykonuje natarcie, otrzymuje 5 punktów ruchu, które wydaje by przemieścić się tak, jak pokazano wyżej.

Zwróć uwagę, że może bez przeszkód przejść po skosie między Zwierzoczękiem a przeszkodą i równie swobodnie okrążyć potwora (choć nie wszystkie da się mijać bezpiecznie).

Wolno jej też wykonać 1 atak (wykonuje przecież natarcie) w dowolnym momencie przed, w trakcie i po ruchu.

Pole widzenia – przykład

[Line of Sight Example]

Na rysunku powyżej, sir Valadir na w polu widzenia wszystkie pola zaznaczone na żółto. Widzi zarówno obydwie pola zajmowane przez Piekelnego Ogara, jak i dwa najbliższe pola, na których znajduje się Ogr. Dwa dalsze pola, zajmowane przez tego ostatniego, znajdują się jednak poza polem widzenia Valadira (który nie mógłby, na przykład, zaatakować ich za pomocą **Rozprysku**).

Sylwetka z kolei ma w polu widzenia pola zaznaczone na czerwono. Nie widzi żadnego z potworów i nie mogłaby bezpośrednio ich zaatakować (oczywiście, w grę wchodziłby Rozprysk, gdyby posiadała odpowiednią broń).



Pole widzenia ograniczają ściany, zamknięte drzwi, inne figurki oraz część przeszkód. Nie można w związku z tym strzelić przez pole zajmowane przez potwora, chcąc trafić inne monstrum, stojące za nim.

Krok 3: Obliczenie dystansu i rzut za atak

Następnie atakujący liczy pola dzielące wykonującą atak figurkę od celu. To właśnie **dystans** ataku.

Po obliczeniu dystansu, gracz rzuca kośćmi, których rodzaj i ilość zależy od broni, której używa (jeśli jest bohaterem) lub rodzaju potwora (jeśli jest potworem).

Gdy atakuje bohater: Jeśli atak wykonuje heros, gracz rzuca tyłoma kostkami, ile wyszczególniono na karcie broni, którą bohater się posługuje. Ponadto, do puli dodaje się pewną ilość czarnych kostek mocy, zależną od cech postaci (patrz „Rodzaje ataku”, strona 11).

Uwaga: Jeżeli bohater wyposażony jest w więcej, niż jedną broń, musi wybrać, którą z nich przeprowadza atak. W związku z tym nawet, gdy wyposażony jest w dwa miecze, rzuca kostkami wypisanymi na jednym z nich. Wyjątkiem od tej zasady jest oręż posiadający zdolność „Premia za lewak” (patrz „Walka dwiema broniąmi”, strona 19).

Gdy atakuje potwór: Jeśli atakuje potwór, Pan Podziemi rzuca tyłoma kośćmi, ile wyszczególniono na karcie tego potwora.

Krok 4: Określenie trafienia

Po pierwsze, gracz sprawdza, czy nie wyrzucił pudła, w tym bowiem przypadku atak automatycznie chybia. Jeśli nie wypadł taki rezultat, atakujący dodaje wartości zasięgu ze wszystkich kostek. Atak **trafia**, jeśli suma ta jest **równa lub wyższa** od dystansu.

Jeśli wyrzucona suma zasięgu jest **mniejsza** od wymaganego dystansu, atak chybia i nie zadaje obrażeń, chyba że gracz zdoła zwiększyć zasięg podczas kroku 5.



Krok 5: Potężne ataki, przypływy mocy i zmęczenie

Jeśli atakujący nie wyrzucił pudła, może, z pomocą opisanych niżej metod, zmienić sumę wyrzuconych obrażeń oraz zasięg ataku.

Używanie potężnego ataku (Bohaterowie lub Pan Podziemi): Na kilku ściankach kości mocy znajdują się symbole potężnego ataku. Za każdy wyrzucony rezultat tego rodzaju gracz może zwiększyć obrażenia lub zasięg o 1.

Używanie przypływów mocy (bohaterowie): Grający bohaterem może wykorzystać wyrzucone przypływy mocy by uruchamiać rozmaite dodatkowe efekty, zależne od rodzaju używanej broni. Na karcie oręża zawsze napisane jest, jakie konkretnie efekty można uruchomić przy pomocy przypływów mocy. Gracz może skorzystać z każdego z nich więcej, niż jeden raz na atak, o ile posiada wystarczającą ilość przypływów mocy. Zwróć uwagę, że niektóre efekty nie dają dodatkowych korzyści, jeśli uruchomi się je więcej, niż raz. Przypływy mocy, których gracz nie zużyje natychmiast, przepadają – nie można zachować ich na następne ataki.

Przykład: Gdy bohater atakuje Maczugą Kelloso, może przy pomocy przypływów mocy uruchomić dwa różne efekty. Na karcie napisano: „: Obrażenia +1” i „: atak zyskuje Odrzucenie”. Znaczy to, że bohater może wydać dwa przypływy mocy, by zwiększyć obrażenia ataku o 1 lub by Odrzucić przeciwnika. Gdyby wyrzucił 4 przypływy mocy, mógłby albo zwiększyć obrażenia ataku o 1 i Odrzucić przeciwnika, albo zwiększyć obrażenia o 2. Nie zyskałby jednak nijak na drugim uruchomieniu Odrzucenia.

Używanie przypływów mocy (Pan Podziemi): Za każde dwa przypływy mocy, wyrzucone podczas ataku, Pan Podziemi zyskuje jeden żeton zagrożenia. Niewykorzystane przypływy przepadają.

Używanie zmęczenia (tylko bohaterowie): Po wykonaniu rzutu na atak grający bohaterem może wydać jeden lub więcej żetonów zmęczenia, by dodać kości mocy do rzutu. Nie może jednak nigdy rzucić więcej, niż pięcioma kośćmi mocy podczas jednego ataku. Więcej informacji znajdziesz w sekcji „Wydawanie zmęczenia podczas ataku” na stronie 18.

Krok 6: Zadawanie ran

Jeśli, po zakończeniu kroku 5 okazuje się, że atak trafił, atakujący liczy obrażenia (ikony serduszek), które pojawiły się na kościach i dodaje ewentualne premie za przypływy mocy, potężne ataki czy zdolności broni. **Suma to ilość obrażeń**, które otrzymuje figurka na trafionym polu. By jednak uczyniły jej krzywdę, muszą najpierw przebić **pancerz**.

Pancerz bohatera to suma wartości jego **podstawowego pancerza**, wypisanej na karcie, oraz zapewnianego przez karty zbroi, w które jest wyposażony. Pancerz potwora odczytasz z jego karty. By określić rany, odejmij wartość pancerza od sumy zadanych obrażeń.

Przykład: Zwierzoczek zadaje 6 obrażeń Magowi Bojowemu Jaesowi, który nosi zbroję skórzaną. Podstawowy pancerz Maga, zaznaczony na jego karcie, wynosi 1, a zbroja skórzana zapewnia mu dodatkowo +1 do pancerza. Pancerz wynosi zatem 2. Wartość pancerza odejmuje się od zadanych obrażeń: 6 – 2 oznacza, że Jeas otrzymał 4 rany.

Za każdą ranę, którą otrzyma bohater, jego gracz usuwa z karty jeden żeton rany odkładając go do puli i, jeśli trzeba, wydając sobie resztę. Kiedy heros utraci ostatni żeton rany, ginie (patrz „Śmierć potworów i bohaterów”, strona 16).

Za każdą ranę, którą otrzyma potwór, Pan Podziemi układa na planszy, obok jego figurki, jeden żeton rany z puli. Potwór zostaje zabity, gdy zgromadzona obok niego ilość żetonów ran dorówna lub przewyższy **ilości ran, wypisanej na karcie tego potwora**. Gdy monstrum zginie, zostaje usunięte z planszy i Pan Podziemi może skorzystać z tej figurki ponownie w czasie rozmnażania potworów lub odkrywania kolejnego obszaru.

Rodzaje ataków

[Types of Attacks]

W grze występują trzy rodzaje ataków

Ataki wręcz: Wręcz zaatakować można **wyłącznie sąsiednie pole**, atak taki chybia jednak jedynie, **gdy gracz wyrzuci pudło**. Zignoruj wyrzucone zasięgi. Podczas wykonywania ataku wręcz gracz dodaje do puli tyle kości mocy, ile wynosi cecha **Walka wręcz bohatera**.

Ataki strzeleckie: Atak strzeleckie przeprowadzić można przeciw każdemu polu, które atakująca figurka ma w polu widzenia. Atak chybia, gdy gracz wyrzuci pudło lub suma zasięgu jest mniejsza, niż dystans dzieląca atakującego od celu. Podczas wykonywania ataku strzeleckiego gracz dodaje do puli tyle kości mocy, ile wynosi cecha **Walka strzelecka** bohatera.

Ataki magiczne: Magicznie zaatakować można każde pole znajdujące się w polu widzenia figurki. Atak chybia, gdy gracz wyrzuci pudło **lub** suma zasięgu jest mniejsza, niż dystans dzieląca atakującego od celu. Podczas wykonywania ataku strzeleckiego gracz dodaje do puli tyle kości mocy, ile wynosi cecha **Magia** bohatera.



Zdolności specjalne

[Special Abilities]

Wiele potworów oraz rodzajów broni zapewnia zdolności specjalne. Gracze powinni się z nimi zapoznać, dokładnie czytając tekst stosownych kart ekwipunku i potworów. Zdolności specjalne opisano na stronach 22 i 23.

Karty Pana Podziemi

[Overlord Cards]

Na początku każdej tury Pan Podziemi ciągnie ze swojej talii dwie karty. Może je następnie zagrywać lub odrzucać, by mnożyć potwory, używać zdolności specjalnych i niezwykłych efektów czy otrzymywać dodatkowe żetony zagrożenia.

Gdy Pan Podziemi pociągnie ostatnią kartę z talii, bohaterowie natychmiast tracą trzy Żetony Zwycięstwa (patrz „Żetony Zwycięstwa”, strona 13), a on przetasowuje odrzucone karty i w ten sposób tworzy nową talię.

Odrzucanie kart

[Discarding Overlord Cards]

Jak już wspomniano, Pan Podziemi może mieć w ręce maksymalnie osiem kart i po pociągnięciu dwóch na początku tury musi odrzucić ich tyle, by w ręce zostało mu osiem lub mniej.

Za każdą odrzucaną kartę Pan Podziemi otrzymuje żetony zagrożenia. Wolno mu w związku z tym odrzucać więcej kart, niż wymagane minimum, by zebrać dodatkowe żetony.

Pan Podziemi może odrzucać karty i otrzymywać dodatkowe żetony w dowolnym momencie gry.

Za każdą odrzuconą kartę Pan Podziemi dostaje tyle żetonów, ile wynosi **wartość zagrożenia** tej karty. Odrzucone karty nie mają dalszego wpływu na grę i nie można ich zagrywać w celu uzyskania jakichkolwiek efektów.

Zagrywanie kart

[Playing Overlord Cards]

Gdy Pan Podziemi chce zagrać kartę, musi zawsze zapłacić jej koszt zagrożenia. W tym celu odrzuca do puli stosowną ilość żetonów zagrożenia, jeśli trzeba, wydając sobie resztę. Pan Podziemi nie może zagrywać kart, jeśli ma za mało żetonów zagrożenia i nie może za nie zapłacić. Wolno mu jednak odrzucić jedną lub więcej innych kart z ręki, by otrzymać dodatkowe żetony niezbędne do zagrania kosztownej karty.

Uwaga: Pan Podziemi nie otrzymuje nigdy żetonów zagrożenia za karty, które zostały odrzucone po zagraniu i wprowadzeniu w życie ich efektu.

Typy kart

[Types of Overlord Cards]

W talii Pana Podziemi znajdują się cztery rodzaje kart: **rozmnażanie, wydarzenia, pułapki i moce**.

Karty wydarzeń

Dzięki kartom wydarzeń Pana Podziemi może wykorzystywać zdolności specjalne i zaskakujące akcje. Na każdej z takich kart opisano jedną lub więcej okoliczności, w których można ją zagrać. Pan Podziemi może zagrać wydarzenie zawsze, gdy zachodzi jedna z wypisanych okoliczności – zagrawszy kartę i opłaciwszy jej koszt postępuje zgodnie z jej tekstem, wprowadza w życie efekt, a następnie odrzuca.

Uwaga: Na każdą okoliczność zagrać można tylko jedną kartę. Przykładowo, gdy potwór jest atakowany, Pan Podziemi może zagrać tylko jedną kartę uniku.

Karty pułapek

Pułapki służą Panu Podziemi, by zadawać bohaterom bezpośrednie obrażenia. Wolno mu zagrać pułapkę zawsze, gdy spełnione są opisane na karcie okoliczności. Po zagraniu i opłaceniu kosztu zagrożenia, Pan Podziemi postępuje zgodnie z tekstem karty, wprowadza w życie jej efekt, a następnie ją odrzuca.



Przykład rozmnażania potworów

[Monster Spawning Example]



W powyższym przykładzie Pan Podziemi zagrał właśnie kartę **Drużyna Zwierzoludzi**, która pozwala mu wystawić 2 Zwierzoludzi i 1 Straszliwego Zwierzoczleka. Musi wystawić potwory na polach oznaczonych na niebiesko, wszystkie pozostałe znajdują się bowiem w polu widzenia sir Valdira.

Okazuje się, że wszystkie figurki Zwierzoludzi, wyjąwszy jedną, są już na planszy. Pan Podziemi mógłby usunąć którąś i wystawić ją ponownie, decyduje się jednak wystawić tylko 1 Straszliwego Zwierzoczleka i 1 Straszliwego Zwierzoczleka.

W lewym przykładzie Pan Podziemi zagrał właśnie **Rój Upiornych Pająków**, która pozwala mu wystawić 2 Upiorne Pająki i 1 Straszliwego Upiornego Pajaka. Musi wystawić potwory na polach oznaczonych na niebiesko, wszystkie pozostałe znajdują się bowiem w polu widzenia sir Valdira.

Niestety, pająki zajmują więcej, niż jedno pole i na niebieskim obszarze zmieści się tylko jeden – więc Pan Podziemi nie może wystawić większej ich ilości. Decyduje się w związku z tym wystawić wyłącznie 1 Straszliwego Upiornego Pajaka.

• Jeśli podstawka potwora zajmuje więcej niż jedno pole, na żadnym z tych pól nie może znajdować się inna figurka lub przeszkoda.

• Pan Podziemi **nie może** wystawiać potworów w obszarach nieodkrytych (patrz „Odkrywanie obszarów”, strona 13).

• Pan Podziemi **nie może** wystawiać potworów w miejscach znajdujących się w polu widzenia figurki bohatera (patrz „Pole widzenia, strony 9-10). **Uwaga:** Figurki potworów **nie ograniczają pola widzenia** na potrzeby rozmnażania potworów.

• Jeśli na planszy nie ma miejsca, w którym Pan Podziemi mógłby zgodnie z zasadami wystawić potwora, ten nie może zostać wystawiony.

• Na planszy **nie można** ustawić więcej potworów, niż ilość wyobrażających je figurek. Przykładowo, jeśli wszystkie figurki zwierzoludzi są na planszy, nie można rozmnażać Zwierzoludzi (choć **można** rozmnażać Straszliwych Zwierzoludzi, jeśli Pan Podziemi ma jeszcze w zapasie czerwone figurki).

• Jeśli Pan Podziemi chce wystawić potwora, ale nie ma figurek wolno mu usunąć z planszy dowolna figurkę potwora i natychmiast znów ją wystawić. W tym celu przemieszcza po prostu figurkę z jednego miejsca na planszy w drugie, wybrane zgodnie ze wszystkimi zasadami rozmnażania potworów lub zaznaczone na odsłanianym właśnie obszarze.

Uwaga: Na każdą okoliczność zagrać można tylko jedną kartę. Przykładowo, za każdym razem gdy bohater wchodzi na puste pole, Pan Podziemi może zagrać tylko jedną pulapkę zagrywającą, gdy bohater wchodzi na puste pole.

Karty rozmnażania

Karty rozmnażania zagrywa się wyłącznie w kroku 2 tury Pana Podziemi. Więcej informacji znajdziesz w sekcji „Rozmnażanie potworów”.

Uwaga: Wolno zagrać tylko jedną kartę rozmnażania na turę.

Karty mocy

Karty mocy zagrywa się wyłącznie w turze Pana Podziemi zanim aktywuje się pierwszego potwora w kroku 3. Gdy Pan Podziemi zagra kartę i opłaci jej koszt, układa ją przed sobą, koszulką w dół. Moce zapewniają mu dodatkowe możliwości, z których korzystać będzie przez całą resztę gry.

Uwaga: Można zagrać tylko jedną kartę mocy na turę.

Rozmnażanie potworów

[Spawning Monsters]

W każdej turze Pan Podziemi może zagrać jedną kartę pozwalającą mu rozmnożyć potwory. Po zagraniu i ustawieniu figurek na planszy, karta zostaje odrzucona. Rozmnożone monstra można ustawiać na planszy według następujących reguł:

• Pan Podziemi **nie może** wystawić potwora na polu, na którym znajduje się inna figurka lub przeszkoda w rodzaju rozpadliny, wody lub rumowiska.

• Pan Podziemi **może** wystawić potwora na polu, na którym znajduje się skarb lub żeton spotkania.

Pozostałe zasady

[Other Rules]

W tym rozdziale znajdziesz wszystkie pozostałe zasady, potrzebne by grać w Descent: Journeys in the Dark.

Amunicja

[Ammo]

Uznaje się, że każda broń dostępna w grze posiada tyle pocisków lub ładunków magicznych, że wystarcza ich na całą wyprawę – chyba, że na konkretnej karcie napisano inaczej.

Zbroja

[Armor]

Cięższe i mniej poręczne rodzaje zbroi mogą zmniejszyć szybkość poruszania się bohatera, a nawet uniemożliwić mu używanie run. Niektóre ciężkie zbroje redukują szyb-

kość postaci do wypisanej wartości, o ile jest niższa, niż podstawowa szybkość herosa. Pamiętaj, że nie wpływa ona jednak na efekty zwiększające szybkość, jak wydawanie zmęczenia, umiejętność Szybki czy specjalne zdolności przedmiotów.

Bohaterowie, którzy noszą niektóre zbroje, nie mogą używać Run. Ograniczenie to wyszczególniono na konkretnych kartach.

Żetony Zwycięstwa

[Conquest Tokens]

Wędrując przez podziemia bohaterowie zyskują i tracą Żetony Zwycięstwa, póki jednak mają choć jeden, gra się toczy. Kiedy stracą ostatni żeton, kończy się ona natychmiast zwycięstwem Pana Podziemi. Żetony Zwycięstwa zyskuje się i traci w następujący sposób:

Zyskane lub stracone żetony:	
+3	Aktywowanie glifu (patrz „Glify podróży”, strona 17)
+2 do +4	Otwarcie skrzyni (patrz „Żetony skrzyń”, strona 18)
-2 do -4	Gdy ginie bohater (patrz “Śmierć potworów i bohaterów”, strona 16)
-3	Gdy Pan Podziemi ciągnie ostatnią kartę
Różne	Spotkania
Różne	Zabijanie nazwanych potworów

Zazwyczaj gdy gracze wypełnią zadanie (na przykład zabiją konkretnego potwora) nim skończą im się Żetony Zwycięstwa, wygrywają grę. Mogą oczywiście rozegrać wyprawę jeszcze raz, by skończyć ją z większą ilością Żetonów Zwycięstwa, pewniej i bardziej imponująco.

Drzwi [Doors]

W wielu podziemiach znajdują się ciężkie, żelazne lub drewniane drzwi, których nie przebije ani broń, ani magia. Gdy są zamknięte, reprezentuje je żeton drzwi, ułożony pomiędzy czterema polami (dwoma przed i dwoma za żetonem). Kiedy zostaną otwarte, przesun żeton w bok, ustawiając go obok planszy. Jeżeli ktoś – bohater lub potwór – zamknie otwarte drzwi, umieść żeton w miejscu, w którym stał na początku.

Zamknięte drzwi uniemożliwiają ruch, ataki (nawet, jeśli nie wymagają one pola widzenia) oraz ograniczają pole widzenia. Bohaterowie i potwory mogą wydawać punkty ruchu, by otwierać drzwi, ale wyłącznie, gdy znajdują się na polu sąsiadujących (również po przekątnej) z zamkniętymi drzwiami. Otwarcie i zamknięcie drzwi kosztuje 2 punkty ruchu. Drzwi nie można zniszczyć, atakując je, ani zamknąć, jeśli ich pierwotna pozycja (linia między polami) została zablokowana przez stojącego na niej, dużego potwora.

Uwaga: Potwory nie mogą otwierać drzwi do obszarów, które nie zostały odkryte.

Drzwi z zamkiem runicznym

W grze znajdują się trzy żetony drzwi, na których wydrukowano symbol runy. Na początku gry są one zamknięte za pomocą specjalnego zamka i nie można ich otworzyć, póki bohaterowie nie zdobędą odpowiedniego klucza runicznego. Kiedy już wejdą w jego posiadanie, układa się go obok róży wiatrów, by oznaczyć, że od tej pory przez resztę gry dany zamek runiczny stoi otworem przed wszystkimi bohaterami. Klucze runiczne nie są przedmiotami i nikt nie musi być w nie wyposażony ani nosić ich w plecaku.

Uwaga: Potwory nigdy nie mogą otwierać ani zamykać drzwi z zamkiem runicznym.

Spotkania

[Encounters]

Podczas wielu wypraw bohaterów czekają jedyne w swoim rodzaju spotkania, którym będą musieli stawić czoło. Gdy obszar, na którym ma do takiego zdarzenia dojść, zostaje odsłonięty, Pan Podziemi układa żeton spotkania na polu zaznaczonym w **Księdze Wypraw**. Jeśli bohater skończy ruch na tym polu, dochodzi do spotkania, opisanego w odpowiedniej sekcji Księgi Wypraw.

Wyposażenie

[Equipping Items]

Potwory nie mogą podnosić ani posiadać przedmiotów. Bohaterowie mogą się nimi posługiwać, jednak ilość przedmiotów, których wolno im używać na raz jest ograniczona, zgodnie z opisanymi niżej zasadami. Przedmioty, w które bohater nie może się od razu wyposażać muszą trafić do plecaka lub zostać wyrzucone. Jeśli heros coś wyrzuca, natychmiast odrzuć odpowiednią kartę lub żeton.

Plecak bohatera

Bohater może nosić do trzech przedmiotów, w które nie jest wyposażony (w tę liczbę wliczają się eliksiry). Przedmioty w plecaku zaznacza się, odwracając kartę koszulką do góry lub odkładając karty i żetony na bok. Przedmiotów z plecaka nie można używać – trzeba najpierw się w nie wyposażać. Ponadto bohater może nieść w plecaku dowolną sumę pieniędzy. Ilość monet nie jest w żaden sposób ograniczona.

Limity wyposażenia

Bohater może być jednocześnie wyposażony w:

- Przedmioty o sumie ikon „rąk” mniejszej lub równej dwa.
- 1 zbroję
- 3 eliksiry
- 2 inne przedmioty

Ikony rąk: Bohater ma dwie ręce, w których nieść może do dwóch przedmiotów, na przykład broń i tarczę. Ikony rąk, znajdujące się w dolnej części kart przedmiotów oznaczają, ilu rąk potrzeba, by posługiwać się danym obiektem. Słowem, jeśli na czymś wydrukowano jedną taką ikonę, bohater niesie to w jednej ręce, jeżeli dwie – przedmiot wymaga dwóch rąk, a jeśli żadnej, by się nim posługiwać nie trzeba mieć go w ręce.

Zbroja: Heros może posiadać jeden przedmiot oznaczony jako zbroja.

Eliksiry: Postać może zostać wyposażona w trzy eliksiry.

Inne: Bohater może być wyposażony w maksymalnie dwa przedmioty inne, czyli nie będące zbroją ani eliksirem i nie wymagające używania rąk.

Odkrywanie obszarów

[Exploring]

Zawsze, gdy w polu widzenia bohatera znajdzie się nie odkryty jeszcze obszar mapy, Pan Podziemi natychmiast go odkrywa:



Drzwi

[Doors]



Zamknięte drzwi znajdują się na linii między polami.

Drzwi otworzyć można z każdego sąsiedniego pola (powyżej zaznaczono na czerwono).



Po otwarciu drzwi zostają odsunięte na bok planszy. Jeśli zostaną zamknięte, wracają do pierwotnej pozycji.

ustawia na nim potwory, przedmioty, drzwi i wszystkie żetony według instrukcji z **Księgi Wypraw**, poczym odczytuje fragment tekstu opisujący odkryty właśnie obszar. Następnie gra toczy się od momentu, w którym została przerwana. Szczegółowy opis całego procesu znajduje się na okładce **Księgi Wypraw**.

Chowańce i towarzysze

[Familiars & Companions]

Bohaterom, posiadającym odpowiednie umiejętności oraz zdolności, towarzyszą zwierzęta: chowance oraz niemagiczni towarzysze.

Stosuje się do nich następujące zasady:

- Chowance reprezentowane są przez żetony i rozpoczynają grę na tym samym polu, co ich właściciel.

- Chowaniec porusza się po zakończeniu tury swojego właściciela. Może przemieścić się o tyle pól, ile wynosi jego szybkość, podana w opisie.

- Chowance przemieszczają się tak samo, jak bohaterowie, z tą różnicą, że mogą przechodzić przez wrogie figurki i kończyć ruch na polu zajmowanym przez inną figurkę.

- Chowance mogą znajdować się na tym samym polu, co inna figurka, nie blokują ruchu innym figurkom i nie ogra-

niczają ich pola widzenia.

- Chowaniec nie może posiadać przedmiotów ani wykonywać akcji podczas ruchu, chyba, że w jego opisie zaznaczono inaczej.

- Chowaniec nie jest uważany za bohatera na potrzeby rozmnażania potworów, chyba, że w jego opisie zaznaczono inaczej.

- Chowańców nie można atakować ani krzywdzić w żaden inny sposób.

Szczur Boggs

Bohater może zyskać tego chowańca dzięki odpowiedniej karcie umiejętności magicznej. Szybkość Boggsa wynosi 4. Pan Podziemi nie może rozmnażać potworów w polu widzenia Boggsa, jakby ten był bohaterem.

Mata i Kata

Bohater może zyskać te chowańce dzięki odpowiedniej karcie umiejętności magicznej. Ich szybkość wynosi 6. Mata i Kata reprezentowane są przez różne żetony i poruszają się niezależnie. Każda z nich może podnieść i przenieść jeden przedmiot (w tym eliksir), oraz przekazywać go figurce znajdującej się na sąsiednim polu (oraz sobie nawzajem, jeśli Mata i Kata znajdują się na sąsiednich polach) za jeden punkt ruchu.

Skye

Sokół jest chowańcem Vyraha Sokolnika, który posiada go dzięki swojej zdolności. Szybkość Skye wynosi 5. Wrogowie znajdujący się na tym samym polu, co on, oraz na polach sąsiednich nie mogą wykonywać uników ani celować, a ich pancerz zostaje zmniejszony o 1 (minimum 0).

Pico

Pico to zwierzęcy towarzysz Ronana z Puszczy, który posiada go dzięki swojej zdolności i na początku gry otrzymuje stosowny żeton. Pico nie jest chowańcem i stosuje się do niego powyższych zasad. Nie porusza się samodzielnie, można jednak go przenosić – nie liczy się przy tym do limitu przedmiotów, w które bohater może być wyposażony i nieś w plecaku. Pico można oddać bohaterowi znajdującemu się na sąsiednim polu za 2 punkty ruchu. Heros, który go niesie, rzuca dodatkową kością mocy wykonując wszystkie ataki (nie może jednak przekroczyć limitu pięciu kości).

Rozkazy

[Hero Orders]

Gdy grający bohaterem wybierze na początku tury akcję przygotowania (patrz „Tura bohatera, strona 8), może położyć obok figurki herosa na planszy jeden z czterech rozkazów (**celuj**, **unikaj**, **strzeż**, **odpoczywaj**). Układa go symbolem rozkazu do góry.

Bohater może wykonywać tylko jeden rozkaz na raz i jeśli leży obok niego żeton rozkazu, nie może otrzymać kolejnego, póki poprzedni nie zostanie użyty lub usunięty (patrz niżej).

Po użyciu lub usunięciu rozkazu żeton wraca do puli, którą dysponuje gracz – z każdego można skorzystać dowolną ilość razy.

Celuj

[Aim]

Bohater, obok którego znajduje się rozkaz celuj może wykonać **atak z celowaniem**.

Przed wykonaniem rzutu za atak heros może użyć rozkazu celuj by zadeklarować, że wykonuje atak z celowaniem. Dzięki temu wolno mu przerzucić dowolną liczbę kostek już po wykonaniu rzutu (może przerzucić nawet „pudło”). Drugi rezultat jest wiążący.

***Przykład:** Bohater wykonuje atak z celowaniem bronią, która każe mu rzucić czerwoną i zieloną kostką (do puli dodaje też dwie czarne, za wysokość cechy). Rzuca, i na czerwonej kostce wypada pudło. W związku z tym decyduje się przerzucić czerwoną kostkę (i zachować pozostałe rezultaty) – musi jednak zaakceptować nowy wynik, niezależnie od tego, co wyrzuci.*

Rozkaz celuj leży przy figurce póki nie nastąpi jedna z następujących okoliczności: 1) bohater otrzyma jedną lub więcej ran, 2) bohater przemieści się o jedno lub więcej pól, 3) bohater zmieni przedmiot, w który jest wyposażony lub 4) użyje rozkazu do wykonania ataku mierzonego.

***Uwaga:** Akcja przygotowania pozwala położyć rozkaz i wykonać ruch lub atak. Żeton rozkazu położyć można w dowolnym momencie tury. Dlatego gracz może położyć obok bohatera rozkaz celuj, a następnie w tej samej turze wykonać atak z celowaniem.*

Unikaj

[Dodge]

Jeśli bohater, obok którego leży rozkaz unikaj, zostanie zaatakowany, może zmusić atakującego (czyli Pana Podziemi) do przerzucenia dowolnej ilości kostek po tym, jak wykona on rzut za atak. Z możliwości tej można skorzystać tylko raz na atak, a drugi rezultat jest wiążący.

***Przykład:** Bohater, obok którego leży rozkaz unikaj został zaatakowany przez Nożoskrzydłego. Pan Podziemi rzuca czerwoną i żółtą kostką. Gdy wykona rzut, grający bohaterem może wymusić na nim przerzucenie jednej lub obydwu kostek, ale drugi rezultat musi zaakceptować.*

Rozkaz unikaj leży obok figurki do początku jej następnej tury, co znaczy, że **może „uniknąć” kilku ataków**.

***Uwaga:** Jeśli przeciw unikającej figurce wykona się atak z celowaniem, zdolności się znoszą i są podczas tego ataku ignorowane.*

Strzeż

[Guard]

Bohater, obok którego leży rozkaz **strzeż**, może wykonać **atak z zaskoczenia**.

W każdym momencie tury Pana Podziemi (ale nie tury bohatera) bohater może użyć rozkazu straż by natychmiast „przerwać” Panu Podziemi i wykonać jeden atak (według normalnych reguł określania pola widzenia i atakowania). Tura Pana Podziemi zostaje zawieszona (nawet, jeśli potwór miał właśnie zaatakować) do czasu, gdy heros przeprowadzi swój atak. Po zakończeniu ataku z zaskoczenia i wprowadzeniu w życie jego rezultatu Pan Podziemi podejmuje swoją turę.

Pan Podziemi musi zawsze pozwolić na atak z zaskoczenia i wycofać ruch lub atak, który wykonał zbyt szybko, zanim gracz miał szansę ogłosić atak z zaskoczenia. Jeśli jednak grający bohaterem z takiej szansy nie skorzystał, nie może zmienić zdania.

Rozkaz straż leży obok figurki póki nie zajdzie jedna z następujących okoliczności: 1) Bohater otrzyma jedną lub więcej ran, 2) Zacznie się kolejna tura tego bohatera lub 3) heros wykorzysta go do wykonania ataku z zaskoczenia.

Odpoczywaj

Bohater może użyć rozkazu **odpoczywaj na początku swojej następnej tury**, by przywrócić swoje zmęczenie do maksymalnego poziomu. (patrz „Wydawanie zmęczenia”, strona 17). Wartość równa jest wypisanej na karcie bohatera, plus wszystkie premie z umiejętności i zdolności.

Rozkaz odpoczywaj leży obok bohatera póki nie zajdzie jedna z następujących okoliczności: 1) bohater otrzyma jedną lub więcej ran lub 2) na początku swojej następnej tury użyje go, by odzyskać zmęczenie.

Duże potwory

[Large Monsters]

Niektóre potwory zajmują dwa, cztery a nawet sześć pól. Stosuje się do nich następujące zasady:

- Duże potwory zajmują wszystkie pola, na których znajduje się ich podstawka i każde z tych pól może posłużyć do określenia pola widzenia. Nie działają na nie rozpadliny, o ile w całości się na nich nie znajdują. Ponadto, duże potwory nie mogą korzystać ze schodów.

- Duży potwór może być celem każdego ataku tylko raz, nawet, jeśli **Zamaszysty atak** lub Rozprysk obejmują kilka pól, na których ten się znajduje.

- Piekielne Ogary i Smoki mają wydłużony kształt i zajmują, odpowiednio, dwa oraz sześć pól. Poruszają się na jeden z poniższych sposobów:

1. Przednia połowa figurki przemieszcza się na sąsiednie pole (ale nie po skosie), a tylna połowa na pole, na którym do tej pory znajdowała się przednia połowa.

2. Figurka porusza się po skosie, przemieszczając obie połowy ciała w tę samą stronę (nazywamy to też „dryfem”). Obydwa rodzaje ruchu zilustrowano w poniższej tabeli.

- Pozostałe duże potwory zajmują cztery pola. Przemieszczają się one jak wszystkie inne figurki, muszą jednak zawsze zajmować cztery istniejące pola, jak pokazano w tabeli.

Trwałe efekty

[Lingering Effects]

Niektóre ataki wywołują trwałe efekty, oznaczane opisanymi poniżej żetonami.



Podpalenie

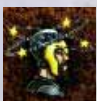
Żeton podpalenia oznacza, że figurka zajęta się ogniem. Na początku każdej jej tury jej właściciel musi rzucić kością mocy za każdy żeton podpalenia. Za każdy wyrzucony przyływ mocy odrzuca jeden żeton. Następnie figurka otrzymuje jedną ranę za każde podpalenie, które jej pozostało. Przed takimi ranami nie chroni pancerz.



Zatrucie

Gdy bohater otrzymuje jedną lub więcej ranę od zatrutego ataku, gracz najpierw odrzuca odpowiednią ilość żetonów ran, a następnie bierze taką samą ilość żetonów zatrucia. Kiedy bohater jest później leczony, w pierwszej kolejności usuwa żetony zatrucia, po jednym za każdą ranę, która zostałaby normalnie wyleczona. Dopiero, kiedy pozbędzie się wszystkich żetonów, może się normalnie leczyć.

***Przykład:** Zatruty atak zadaje bohaterowie dwie rany. Gracz odrzuca dwa żetony ran a następnie bierze dwa żetony zatrucia. Następnie bohater pije eliksir życia, który normalnie przywróciłby mu trzy rany. Jest jednak zatruty, więc musi najpierw usunąć dwa żetony zatrucia – potem odzyskuje jedną ranę.*



Ogłuszenie

Żeton ogłuszenia oznacza, że figurka została pozbawiona przytomności lub w inny sposób zamroczona. Podczas jej następnej tury (lub gdy potwór jest aktywowany, w wypadku figurek Pana Podziemi), odrzuca się jeden żeton ogłuszenia. Jeśli figurka jest potworem, jej tura natychmiast się kończy. Bohater nie otrzymuje w tej turze pełnej akcji – może albo przejść tyle pól, ile wynosi jego szybkość,

Przykład strzeżenia

[Guarding Example]



Sylwetka przygotowała rozkaz straż i czeka tylko, by Zwierzoczek wyszedł zza rogu i wszedł w jej pole widzenia. Zwleka, aż potwór znajdzie się na sąsiednim polu i ogłosi atak – dopiero wówczas odrzuca żeton rozkazu i atakuje z zaskoczenia. I choć to atak Zwierzoczka został zadeklarowany jako pierwszy, najpierw w życie wejdzie atak Sylwetki. Po jego zakończeniu Zwierzoczek będzie mógł sam zaatakować – o ile przeżyje.

albo wykonać jeden atak, albo położyć rozkaz. Nie może korzystać ze zdolności wymagających biegania, zmagania, nacierania i przygotowywania (z wyjątkiem położenia rozkazu). Jeśli figurka posiada więcej niż jeden żeton ogłuszenia, traci tylko jeden na turę, pozostaje więc zamroczona przez kilka rund.



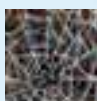
Przemiana

W talii Pana Podziemi znajduje się pułapka zwana „Klątwą małpiego boga”, uruchamiana podczas otwierania skrzyni. Jej ofiara rzuca jedną kością mocy – jeśli wypadnie pusta ścianka, pułapka nie działa. W przeciwnym razie bohater przemienia się w małpę.

Gdy przemiana się dokona, gracz musi natychmiast zastąpić figurkę bohatera żetonem małpy. Jego tura natychmiast się kończy.

Małpa nie może atakować ani używać przedmiotów, w tym eliksirów. Porusza się o 5 pól, nie wolno jej jednak wykonywać akcji podczas ruchu. Posiada tyle samo ran i zmęczenia, co bohater, jednak jej pancerz wynosi 0.

Gdy bohater ulegnie przemianie, grający nim bierze z puli dwa nieużywane żetony ran. Odrzuca jeden z nich na końcu każdej swojej tury (nie licząc tej, w której dokonała się przemiana); kiedy odrzuci ostatni, bohater wraca do swojej postaci.



Pajęczyna

Tym żetonem oznaczany jest bohater schwyty w pajęczynę. Na początku każdej tury jego właściciel rzuca kością mocy za każdy żeton pajęczyny, który heros posiada. Każdy wyrzuty przybływ mocy pozwala odrzucić jeden żeton pajęczyny. Jeśli po zakończeniu rzutu bohater ma jakieś żetony pajęczyny, nie może w tej turze wydawać punktów ruchu.

Straszliwe potwory

[Master Monsters]

Straszliwe potwory to potężniejsi krewniacy bestii zwyczajnych. Ich współczynniki znajdują się w czerwonej części karty każdego potwora, a na planszy reprezentują je czerwone figurki. Posiadają dodatkowe zdolności i są bardziej odporne na ogłuszenie – kiedy Pan Podziemi usuwa z takiego potwora żeton ogłuszenia, może albo wykonać nim ruch, albo atak. **Bohater, który zada śmiertelny cios straszliwemu potworowi otrzymuje w nagrodę 50 monet.**

Śmierć potworów i bohaterów

[Monster and Hero Death]

Gdy potwór otrzyma tyle ran, ile wynosi stosowny współczynnik na jego karcie, ginie i zostaje usunięty z planszy, wraz z żetonami ran, oznaczającymi jego dotychczasowe obrażenia. Figurka wraca do rezerw Pana Podziemi, a żetony do wspólnej puli. Figurka zabitego potwora może pojawić się w grze znowu, kiedy gracze odkryją kolejny obszar lub Pan Podziemi rozmnoży potwory.

Kiedy bohater straci ostatni żeton ran, ginie i zostaje natychmiast przeniesiony do miasta. Jeśli rzecz zdarzyła się w jego turze, ta natychmiast się kończy. Grający bohaterami tracą tyle Żetonów Zwycięstwa, ile wynosi wartość zwycięstwa zabitego – jeśli w związku z tym stracą ostatni żeton, gra natychmiast kończy się zwycięstwem Pana Podziemi. W przeciwnym wypadku trwa nadal.

Zabity bohater traci połowę pieniędzy, zaokrągloną w dół do najbliższej wielokrotności 25 (na przykład bohater, który posiadał przed śmiercią 125 monet zostanie wskrzeszony z 75 monetami), zachowuje jednak wszystkie przedmioty i umiejętności. Wraca do miasta (patrz „Miasto”, strona 18) i w następnej turze może dokonywać tam zakupów lub wrócić do podziemi za pomocą glifu podróży (patrz „Glify podróży”, strona 17).

Akcje podczas ruchu

[Movement Actions]

Bohater może wykorzystać część lub wszystkie punkty ruchu na działania inne, niż przemieszczanie. Ich listę oraz koszt w punktach ruchu znajdziesz w poniższej tabeli:

Ruch

Punkty

ruchu	Działanie
0	Podniesienie żetonu z twojego pola &*
0	Upuszczenie przedmiotu (przepada na zawsze, chyba, że jest artefaktem) &
1	Przemieszczenie z glifu do miasta (i vice versa) *
1	Zejsście lub wyjście po schodach (patrz niżej) *
1	Przekazanie jednego przedmiotu lub eliksiru sąsiadnemu bohaterowi *
1	Wypicie eliksiru (patrz „Skarby”, strona 18) *
2	Otwarcie i zamknięcie zwyczajnych drzwi
2	Otwarcie skrzyni *
2	Otwarcie i zamknięcie drzwi z zamkiem runicznym**
2	Zmiana wyposażenia *
3	Skok przez rozpadlinę (patrz „Sceneria”, poniżej)

& Można wykonać bez punktów ruchu

* Wyłącznie bohaterowie

** Wyłącznie bohaterowie, wymaga klucza runicznego

Nazwane potwory

[Named Monsters]

Nazwane potwory (na przykład Narthak) to jedyne w swoim rodzaju bestie opisane w **Księdze Wypraw**. Podobnie jak potwory straszliwe, na planszy reprezentują je czerwone figurki. Gdy bohaterowie napotkają nazwanego potwora, Pan Podziemi musi wyjaśnić wszystkie różnice i specjalne właściwości, wyróżniające monstrum, nie musi jednak zdradzać żadnych zdolności specjalnych, które posiada. Potwory nazwane są odporne na **ogłuszenie**. Podczas większości wypraw za zabicie takiego potwora gracze otrzymają dodatkowe żetony zwycięstwa.

Sceneria

[Props]

Większość elementów scenarii, pojawiających się w grze, to przeszkody, które utrudniają ruch lub blokują pole widzenia. Do tej kategorii zalicza się jednak również schody, umożliwiające szybki ruch po planszy i glify podróży, dzięki którym bohaterowie mogą przemieszczać się do miasta.

Przeszkody

Przeszkody ograniczają ruch i blokują pole widzenia – mogą poważnie pokrzyżować szyki bohaterom, usiłującym jak najszybciej dotrzeć do drugiego końca pomieszczenia.

Rozpadliny



Żetony rozpadlin nie ograniczają pola widzenia, ale gdy bohater lub potwór przemieści się tak, że zajmować będzie wyłącznie pola z rozpadliną, wpada do niej i natychmiast otrzymuje jedną ranę, przed którą nie chroni zbroja.

Postać w rozpadlinie może z niej wyjść, wydając dwa punkty ruchu – zostaje wówczas umieszczona na pustym, sąsiadującym z rozpadliną polu, wybranym przez kontrolującego ją gracza.

Postać, która wpadła do rozpadliny ma w polu widzenia wyłącznie pola sąsiadujące z rozpadliną. Inne figurki mają postać znajdującą się w rozpadlinie w polu widzenia według normalnych zasad.

Jeśli bohater lub potwór widzi rozpadlinę, może przez nią przeskoczyć, wydając trzy punkty ruchu za każde pokonane w ten sposób pole. Po ich wydaniu figurkę należy umieścić po drugiej stronie rozpadliny.



Rumowisko

Rumowiska to przeszkody, przez które nie można przechodzić i które blokują pole widzenia.



Woda

Woda nie ogranicza pola widzenia, lecz, tak jak rumowisko, uniemożliwia ruch.

Pozostała sceneria



Schody

Schody pozwalają na błyskawiczny ruch po planszy – wydając jeden punkt ruchu bohater i potwór zajmujący jedno pole mogą przejść z pola, na którym znajdują się schody, na pole, na którym znajduje się żeton schodów tego samego koloru.

Bohater może skorzystać ze schodów nawet, jeśli drugi ich koniec nie został jeszcze odkryty – w takim wypadku Pan Podziemi odsłania natychmiast właściwy obszar (patrz „Odkrywanie obszarów”, strona 13).

Schody mogą posłużyć również do ataku, jakby pola zawierające żetony schodów tego samego koloru sąsiadowały ze sobą. Figurka stojąca na jednym końcu schodów ma w polu widzenia drugi koniec i wszystkie sąsiadujące z nim pola, a znajdująca się na polu sąsiadującym ze schodami ma w polu widzenia drugi ich koniec.



Glify podróży

Glify podróży to potężne twory magiczne, które bohaterowie będą odnajdywać i aktywować. Pozwalają one przemieszczać się pomiędzy glifem i miastem (patrz „Miasto”, strona 18) za jeden punkt ruchu, wcześniej jednak trzeba je aktywować. Początkowo żetony glifów układa się na planszy czerwoną (nieaktywną) stroną do góry. Gdy bohater przejdzie przez pole, na którym znajduje się taki żeton, odwraca się go na białą (aktywną) stronę, a herosi otrzymują trzy żetony zwycięstwa. Ponieważ zabici bohaterowie wracają do miasta, aktywowanie glifów pozwala im znacznie szybciej wrócić do akcji. Bohater może użyć glifu raz w turze – nie wolno mu udać się do miasta i wrócić, ani odwrotnie. Glify nie są przedmiotami i nie można ich przenosić.

Przykład ruchu dużego potwora

[Large Monster Movement Example]



Piekielny Ogar idzie w górę (pamiętając, że tylna połowa wejdzie na pole, z którego wychodzi połowa przednia), następnie w prawo, a potem znów do góry. Kończy ruch, dryfując ku prawej przedniej.



Olbrzym idzie do góry, następnie po skosie w prawo, a potem w prawo.



Smok przemieszcza się do góry, a jego tył podąża za przodem, jak na ilustracji. Gdyby Pan Podziemi chciał, Smok mógłby też zająć o jedno pole po lewej więcej.



Tu natomiast smok dryfuje ku prawej przedniej.

Uwaga: Potwory nie mogą kończyć ruchu na aktywnym glifie podróży, wolno im jednak atakować i przechodzić przez zawierające go pole. Nieaktywny glif nie ogranicza potworów w żaden sposób.

Kości mocy

[Power Dice]

Kości mocy dodaje się zwykle do puli ataku ze względu na cechy lub zdolności bohaterów. Herosi mogą je również dodawać do puli wydając zmęczenie (patrz „Wydawanie zmęczenia”, strona 18). **Nigdy jednak nie można użyć podczas jednego ataku więcej, niż pięciu kości, choćby dodano je z różnych powodów.**

Przerzuty

[Re-rolls]

Kości przerzuca się zwykle z dwóch powodów – **uników i ataków z celowaniem**. Gracz, który wywołał efekt umożliwiający przerzut wybiera jedną lub więcej kości,

którymi rzucano za atak, a następnie atakujący rzuca nimi jeszcze raz. Nowy rezultat jest wiążący. **Każdy rzut za atak może być przerzucony raz i tylko raz.** Jeśli **unik i atak z celowaniem** mają oddziaływać na ten sam rzut, znoszą się nawzajem i nie przerzuca się żadnych kości.

Wydawanie zmęczenia

[Spending Fatigue]

Gdy gracz wydaje zmęczenie, odrzuca jeden lub więcej żetonów zmęczenia z powrotem do puli. Jeśli skończą mu się żetony, nie może wydawać zmęczenia póki nie odpocznie lub nie odzyska zmęczenia w inny sposób. Zmęczenie można wydawać w dwóch celach:

Wydawanie zmęczenia na ruch

Bohater może, w dowolnym momencie swojej tury, wydać jedno zmęczenie by zyskać punkt ruchu nawet, jeśli wybrał akcję zmagania. Z możliwości tej można korzystać tak często, jak bohater sobie życzy. Punkty ruchu uzyskane w ten sposób można wydawać tak samo, jak zwyczajnie.

Wydawanie zmęczenia na atak

Po wykonaniu rzutu na atak bohater może wydać jedno zmęczenie by rzucić dodatkową kością mocy i dodać rezultat do wyniku rzutu. Może to robić tak często, jak chce, dodając po jednej kości na raz.

Czas i „początek tury”

[Timing and „Start of Turn”]

Za każdym razem, gdy w grę wchodzi wybór odpowiedniego momentu, na przykład kiedy kartę wydarzenia można zagrać nim bohater wykona akcję, efekt można wprowadzić w życie, jeśli Pan Podziemi zadeklaruje jego użycie w tym właśnie momencie.

Wiele kart Pana Podziemi otwiera fraza „zagraj na początku swojej tury”. Należy je zagrać już po tym, jak Pan Podziemi odrzuci tyle kart, by mieć ich w ręce nie więcej, niż osiem, ale przed rozpoczęciem kroku 3 tury.

Karty wydarzeń zagrywanie „tuż przed wykonaniem przez bohatera akcji” zagrać można do chwili, gdy grający bohaterem zdecyduje się na rodzaj akcji. Oczywiście, nim ogłosi decyzję, powinien dać Panu Podziemi chwilę na oświadczenie, czy chce zagrać jakąś kartę.

Miasto

[The Town]

Miasto to bezpieczne schronienie, do którego bohaterowie mogą wycofać się, by zadbać o zaopatrzenie i odbyć szkolenie. Tu również wysła się martwych herosów, których wskrzesza się w miejskiej świątyni.

Przebywający w mieście bohater może wydać trzy punkty ruchu, by udać się na zakupy.

Uwaga: Wszyscy bohaterowie przebywający w mieście sąsiadują ze sobą, a Pan Podziemi nie może zagrywać na nich kart.

Zakupy

W mieście działa targ, na którym bohater może kupować przedmioty z talii dostępnych w sklepie, sprzedawać je za połowę wartości (zaokrąglając do najbliższej wielokrotności 25) i kupować:

Przedmiot	Koszt w monetach
Eliksir życia	50
Eliksir wigoru	50
1 losowy skarb miedziany *	250
1 losowy skarb srebrny *	500
1 losowy skarb złoty *	750
1 losowa karta umiejętności *	1000
1 żeton treningu **	500

* Kupując skarby i umiejętności bohaterowie ciągną losowe karty ze stosownych talii. W wypadku umiejętności wybierają dowolną talię.

** Kupując żeton treningu gracz wybiera go i kładzie na karcie bohatera. Każdy taki żeton dodaje +1 do cechy, której symbol jest na nim umieszczony. Nie można podnieść cechy bohatera powyżej 5.

Gracze mogą kupować skarby wyłącznie, jeśli wcześniej utworzyli przynajmniej jedną skrzynię tego koloru. Przykładowo, jeśli gracze utworzyli podczas tej wyprawy dwie skrzynie miedziane i jedną srebrną, mogą kupować na targu skarby miedziane i srebrne. Nie mogą kupować złotych, póki nie utworzą przynajmniej jednej złotej skrzyni.

Martwi bohaterowie

Bohater, który zginął, wraca do miasta i traci połowę pieniędzy (zaokrąglając do najbliższej wielokrotności 25), odzyskuje za to maksymalne wartości ran i zmęczenia. Odrzuca też natychmiast wszystkie efekty trwałe, w rodzaju podpalenia, trucizny, pajęczyny czy przemiany w małpę. Podczas następnej rundy może działać normalnie.

Skarby

[Treasure]

Podczas penetrowania podziemi bohaterowie znajdować będą skarby, które pomogą im osiągnąć cel wyprawy. Skarbem może być nowa broń, zbroja, eliksir czy przedmiot specjalny. Żetony skarbów rządzą się następującymi zasadami:

- Wyłącznie bohaterowie mogą podnosić żetony skarbów.
- Bohater podnosi skarb automatycznie, jeśli wejdzie na pole, na którym ten się znajduje (nie musi wydawać na to punktów ruchu).
- Bohater może, podczas swojej tury, przekazywać przedmioty i eliksiry bohaterom znajdującym się na sąsiednich polach – płaci w tym celu 1 punkt ruchu

za każdy przekazany żeton i kartę. Bohater, który otrzymuje przedmiot może natychmiast się w niego wyposażać, włożyć go do plecaka lub upuścić (patrz „Wyposażenie”, strona 13).



Eliksiry życia

Eliksir życia to magiczny napój uzdrawiający.

Gdy bohater go podnosi, może się w niego natychmiast wyposażać, o ile nie jest wyposażony w trzy eliksiry. Może też umieścić go w plecaku, jeśli nie niesie w nim trzech przedmiotów.

Bohater może wypić eliksir życia, w który jest wyposażony, wydając jeden punkt ruchu. Odzyskuje dzięki temu natychmiast trzy rany (nie może przekroczyć swojego maksimum). W turze bohater może wypić tylko jeden eliksir, niezależnie od jego rodzaju.



Eliksir wigoru

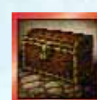
Eliksir wigoru jest magicznym napojem przywracającym nadwątlone siły. Gdy bohater go podnosi, może się w niego natychmiast wyposażać, o ile nie jest wyposażony w trzy eliksiry. Może też umieścić go w plecaku, jeśli nie niesie w nim trzech przedmiotów.

Bohater może wypić eliksir wigoru, w który jest wyposażony, wydając jeden punkt ruchu. Otrzymuje natychmiast tyle żetonów zmęczenia, by odzyskać maksymalny poziom tak, jakby odpoczywał. W turze bohater może wypić tylko jeden eliksir, niezależnie od jego rodzaju.



Pieniądze

Gdy bohater stanie na polu, na którym znajduje się żeton pieniędzy, jest on natychmiast odrzucany i wszyscy herosi (również martwi i przebywający w mieście) otrzymują po 100 monet.



Miedziana



Srebrna



Złota

Skrzynie

W skrzyniach, które znajdują się pośród podziemi, czają się zarówno dobre, jak złe niespodzianki. Skrzyni się nie podnosi, lecz otwiera. W tym celu heros musi znaleźć się na polu, na którym leży żeton skrzyni – nie może jej utworzyć, jeśli na tym polu jest poza tym jakaś figurka. Następnie wydaje dwa punkty ruchu i otwiera skrzynię, odwracając żeton na stronę z numerem. Pan Podziemi sprawdza wówczas w Księdze Wypraw, co znajduje się w tej skrzyni. W kufrze takim znaleźć można:

Pieniądze: Każdy bohater otrzymuje wypisaną sumę, zabierając z puli odpowiednią ilość monet.

Skarb miedziany: Każdy bohater ciągnie kartę z talii skarbów miedzianych. Wylosowany przedmiot może sprzedać podczas bytności w mieście za 125 monet.

Skarb srebrny: Każdy bohater ciągnie kartę z talii skar-bów srebrnych. Wylosowany przedmiot może sprzedać podczas bytności w mieście za 250 monet.

Skarb złoty: Każdy bohater ciągnie kartę z talii skar-bów złotych. Wylosowany przedmiot może sprzedać podczas bytności w mieście za 375 monet.

Żetony Zwycięstwa: Bohaterowie otrzymują natych-miast wypisaną ilość Żetonów Zwycięstwa.

Kłątwa: Za każdą klątwę Pan Podziemi otrzymuje na-tychmiast tyle żetonów zagrożenia, ilu bohaterów bie-rze udział w grze. Żetony te może wykorzystać by za-grać pułapkę, uruchomioną podczas otwierania skrzyni. Dopiero kiedy Pan Podziemi otrzyma żetony za wszyst-kie klątwy i zagra ewentualne pułapki bohaterowie mo-gą dostać zawarte w niej skarby.

Bohaterowie otrzymują skarby z otwartych skrzyń nie-zależnie od tego, gdzie są (choćby byli w mieście), kie-dy jednak talia skar-bów danego koloru się skończy, nie przetasowuje się jej – podczas tej partii herosi nie mogą otrzymać więcej skar-bów danego koloru. Przedmioty znalezione w skrzyniach można natychmiast scho-wać do plecaka, wyposażyć w nie bohaterów lub wyrzucić. Ponadto, bohater może natychmiast zmienić wyposażenie, włożyć przedmiot, w który był do tej pory wyposażony do plecaka lub coś wyrzucić, by zrobić miejsce na nowe skarby.

Gdy skrzynia zostanie otwarta, zdejmijcie ją z planszy i odłóżcie do pudełka.



Artefakty

W podziemiach znaleźć można czte-ry przedmioty o niewyobrażalnie wielkiej mocy. Reprezentują je cztery dwustronne karty i tyleż żeto-nów. Kiedy bohater podnosi dany żeton, otrzymuje natychmiast kartę artefaktu, którym może posługiwać się jak każdym innym przedmio-tem. Artefaktu nie moż-na sprzedać, a jeśli bohater go wyrzu-ci, odkłada kartę do talii artefaktów i umieszcza stosowny żeton na plan-szy, w miejscu porzuce-nia. W przeciwieństwie do zwyczajnych przedmio-tów, artefakty nie przepadają.

Atak bez broni

[Unarmed Attacks]

Jeśli bohater atakuje nie posiadając broni, zakłada się, że rzuca się na wroga z pięściami. Rzuca wtedy jed-ną czerwoną kostką. Taki atak nie posiada zdolności specjal-nych.

Walka dwiema broniami

[Wielding Two Weapons]

Jeśli bohater wyposażony jest w dwie bronie do walki wręcz, otrzy-muje **premię za lewak [Off-Hand Bo-nus]**. Kiedy wykonuje atak, wybiera, którym orężem atakuje, a który zapew-niać mu będzie tylko tę premię.

Przykład: Bohater wyposażony jest w miecz i sztylet. Kiedy atakuje mie-czem, otrzymuje premię za lewak sztyletu, wynoszącą jeden dodat-kowy przyływ mocy. Rzuca więc normalnie za atak mie-czem i zwiększa rezultat o jeden przyływ mocy.



Opis kart

Karty umiejętności

Karty umiejętności ciągnie się na początku gry i kładzie odkryte obok karty bohatera. Heros zachowuje je przez całą rozgrywkę (choć może dokupywać nowe) i korzysta z nich zawsze, gdy zechce. Nigdy się ich nie odrzuca.



Bojowe: Ta grupa umiejętności zwiększa zazwyczaj zdolności postaci do walki wręcz oraz jej odporność. Posiadają je najczęściej wojownicy.



Łotrzykowskie: Umiejętności łotrzykowskie zwiększają potencjał ataków strzeleckich bohatera i jego zdolność ruchu. Szkolą się w nich zwłaszcza złodzieje i zabójcy.



Magiczne: Umiejętności magiczne wzmacniają ataki magiczne postaci i zapewniają unikatowe zdolności czarodziejskie. Celują w nich magowie, czarownice i kapłani.



Karty przedmiotów

Karty przedmiotów kupuje się w mieście i wyciąga ze znalezionych w podziemiach skrzyń. Każda z nich to jedna sztuka ekwipunku, który może przydać się podczas wyprawy. Karty przedmiotów układa się odkryte obok karty bohatera, obraca na bok, jeśli zostają zaznaczone i odkłada lub przekręca koszulką do góry, gdy są w plecaku. Karty **dostępne w sklepie i artefakty** są dwustronne, a skarby **miedziane, srebrne i złote** mają koszulki odpowiedniego koloru. **Artefakty**, dla odróżnienia od przedmiotów dostępnych w sklepie, mają niebieskie pole tekstu.

Cechy przedmiotu: Wyrazy napisane pogrubioną czcionką informują, jaki to rodzaj przedmiotu (na przykład **Zbroja** lub **Tarcza**). Jeśli przedmiot jest **Bronią**, poniżej, drobniejszą czcionką, opisano jaki rodzaj ataku można nim wykonać (**wręcz, strzelecki i magiczny**).

Zdolności specjalne: Tu wypisano zdolności specjalne przedmiotu. Jeśli zapisano je w formacie: „: +1 do Obrażeń”, należy je rozumieć: „Wydadź taką liczbę przypliwów mocy by dodać do ataku opisaną wartość. Możesz wykorzystać tę zdolność kilka razy, za każdym razem odpłacając koszt”.

Cena: Jeśli przedmiot można kupić w sklepie, w lewym dolnym rogu karty znajduje się jego cena.

Ikony rąk: Jeśli przedmiot wymaga trzymania w rękach, lewym dolnym rogu znajdują się ikony rąk. Zazwyczaj umieszczone są na kartach **Broni i Tarcz**.

Kości bojowe: W prawym dolnym rogu karty znajdziesz kostki, którymi rzucasz podczas ataku tym przedmiotem. Przykładowo, gdy atakujesz mieczem, rzucasz 1 czerwoną i 1 zieloną kością. Uwaga: Do tej liczby dodaje się kości mocy za cechy bohatera.

Karty potworów



Każdy potwór posiada cztery karty, na których znajdują się jego zdolności. To, której się używa, zależy od litości graczy (wliczając Pana Podziemi). Na wszystkich znajdują się następujące elementy:

Ilość graczy: W lewym górnym rogu znajduje się liczba graczy (wliczając Pana Podziemi), dla której zaprojektowano tę wersję karty. Zwróć uwagę, że karty są dwustronne, a wersje dla 2 i 3 graczy (oraz dla 4 i 5) umieszczone są na tych samych kartonikach. Podczas danej partii używa się wyłącznie zastawu dla biorącej w niej udział ilości graczy.

Zdolności zwyczajnego potwora: W górnej, kremowej części karty znajdują się współczynniki zwyczajnego potwora.

Zdolności straszliwego potwora: W dolnej, czerwonej części karty umieszczono współczynniki straszliwej wersji potwora. **Potwory nazwane** są jedyne w swoim rodzaju i ich współczynniki znajdują się w opisie wyprawy, w której występują.

Szybkość: Obok zielonego symbolu buta znajduje się szybkość potwora. Tyle właśnie pól może pokonać podczas każdej aktywacji.

Pancerz: Obok niebieskiej ikony tarczy znajduje się wartość pancerza potwora, którą odejmuje się od obrażeń każdego wymierzonego w niego ataku.

Rany: Obok czerwonej ikony serca znajdują się rany potwora – jeśli otrzyma tyle obrażeń, zostaje zabity.

Rodzaj ataku: Tu wyszczególniony jest rodzaj ataku, który wykonuje potwór, oraz kostki, którymi rzuca. W przeciwieństwie do bohaterów potwory dysponują tylko jednym rodzajem ataku.



Atak wręcz



Atak strzelecki



Atak magiczny

Zdolności specjalne: Wypisane tu zdolności specjalne potwora opisano na stronach 22 i 23.

Opis kart



Karty Pana Podziemi

Ciągnie je i zagrywa Pan Podziemi, który nie powinien zdradzać graczom, jakie karty ma w ręce, póki nie zdecyduje się któreś zagrać. Karty Pana Podziemi zapewniają rozmaite efekty.

Typ: Tu wypisano, do jakiego typu należy karta. **Wydarzenie** zapewnia jednorazowy efekt, który następuje natychmiast po zagranie karty. Podobnie działają **pułapki**, reprezentują jednak one śmiertelne pułapki zastawione na buszujących po podziemiach śmiarków. Karty **rozmnażania** pozwalają powołać do istnienia nowe potwory, wystawiane poza pole widzenia bohaterów, a moce zapewniają Panu Podziemi nowe, trwałe zdolności.

Koszt zagrożenia: Liczba w lewym dolnym rogu to ilość żetonów zagrożenia, które trzeba zapłacić, by zagrać tę kartę.

Wartość zagrożenia: Liczba w prawym dolnym rogu to ilość żetonów zagrożenia, które Pan Podziemi zyskuje, gdy odrzuca tę kartę bez wprowadzania w życie jej efektu. Pan Podziemi może odrzucać karty w każdej chwili, by móc płacić koszt zagrożenia innej karty, którą życzy sobie zagrać.

Oznaczenia na kartach

[Card Diagrams]

Karty przedmiotów



Skarby miedziane



Skarby srebrne



Skarby złote



Przedmioty dostępne w sklepie

Karty potworów



Ilość graczy

Szybkość

Rodzaj ataku

Zdolności specjalne

Rany

Pancerz

Normalny

Straszliwy

Karty przedmiotów



Cechy przedmiotu

Zdolności specjalne

Kości bojowe

Cena

Ikony rąk

Karty artefaktów



Cechy przedmiotu

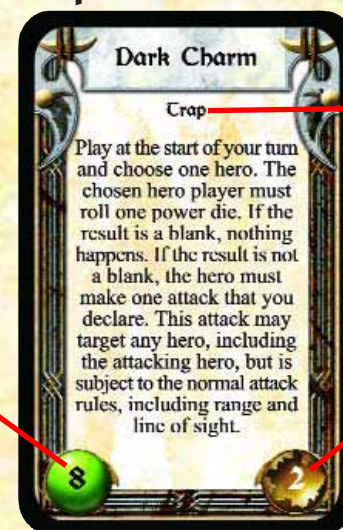
Zdolności specjalne

Kości bojowe

Uwaga: Karty artefaktów wyróżnia niebieskie pole tekstu

Ikony rąk

Karty Pana Podziemi



Typ

Wartość zagrożenia

Koszt zagrożenia

Zdolności specjalne

[Special Abilities]

Poniżej znajdziesz opis wszystkich zdolności specjalnych, pojawiających się w grze. Zazwyczaj posiadają je potwory, jednak i bohaterowie mogą korzystać z części z nich dzięki własnym zdolnościom oraz właściwościom przedmiotów.

Niektóre zdolności są stopniowalne (na przykład **Strach 2** czy **Rozprysk 1**). Znaczenie ich wartości objaśnione jest zawsze w ich opisie. Jeśli bohaterowi lub potworowi taką zdolność zapewnia kilka różnych źródeł, dodaje się wartość wszystkich oddzielnych zdolności tego samego typu. Przykładowo, gdy heros posiada dwa przedmioty, jeden zapewniający **Rozprysk 1**, i drugi o **Rozprysku 2**, w sumie atakuje z **Rozpryskiem 3**.

Aura

Za każdym razem, gdy wroga figurka wchodzi na pole sąsiadujące z posiadaczem **Aury**, otrzymuje natychmiast 1 ranę, przed którą nie chroni pancerz. **Aura** nie zadaje obrażeń, jeśli to jej posiadacz przechodzi obok wrogiej figurki.

Rozprysk [Blast]

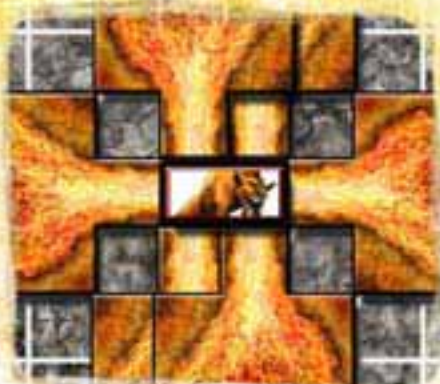
Ataki z Rozpryskiem obejmują wszystkie pola w promieniu X pól od celu, gdzie X to wartość zdolności **Rozprysk**. Rozprysk oddziałuje na dane pole tylko, jeśli można przeprowadzić między nim, a polem zaatakowanym pole widzenia. Znaczy to, że **Rozprysk** nie przenika przez ściany, zamknięte drzwi i przeszkody blokujące widzenie. Atak taki zadaje pełne obrażenia wszystkim figurkom znajdującym się na objętym Rozpryskiem obszarze, również przyjaznym. Jeśli więcej niż jedna figurka unika takiego ataku, wykonuje się tylko jeden przerzut (unikający, siedzący najbliżej atakującego licząc od lewej wybiera przerzucane kostki).

Zionięcie [Breath]

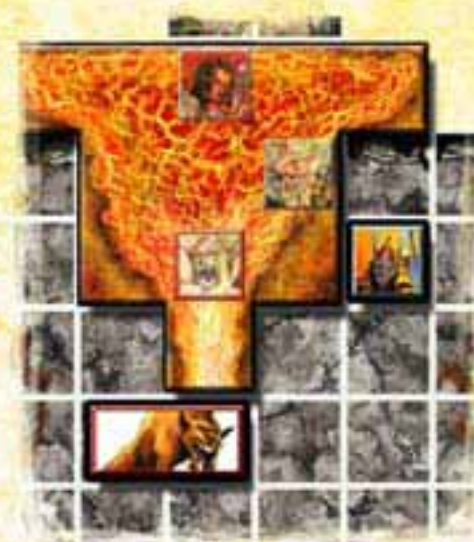
Obszar ataku Zionącej istoty określa się przy użyciu Znacznika Zionięcia. Układa się go przy jednym z boków atakującej figurki (patrz ilustracja) – wszystkie

Używanie Znacznika Zionięcia

[Using The Breath Template]



Gdy używasz Zionięcia przyłóż tylni koniec Znacznika do podstawki Zionącej figurki. Nie ma znaczenia, czy w całości mieści się na planszy – przykładowo, powyższa ilustracja przedstawia sześć możliwych ustawień Znacznika podczas ataku Piekelnego Ogara.



W prawym przykładzie Zionięcie Piekelnego Ogara obejmuje trzy figurki: Sylwetkę, Szalonego Carthosa i Zwierzoczeleka. Sir Valadir nie został objęty przez Znacznik, a więc atak na niego nie działa.

figurki, które się pod nim znajdują (przyjazne i wrogie) stają się celem ataku. **Zionięcie** ignoruje dystans i chybja wyłącznie, gdy atakujący wyrzuci „pudło”. Jeśli atak trafi, zadaje pełne obrażenia wszystkim objętym przez **Zionięcie** figurkom. Jeśli więcej niż jedna figurka unika takiego ataku, wykonuje się tylko jeden przerzut (unikający, siedzący najbliżej atakującego licząc od lewej wybiera przerzucane kostki).

Podpalenie [Burn]

Jeśli potwór lub broń, posiadające zdolność **Podpalenia**, zadadzą przynajmniej 1 obrażenie (przed odliczeniem pancerza), cel staje w ogniu. Po zadaniu mu ran w normalny sposób ułoż obok niego żeton podpalenia. Jedna figurka może posiadać na raz kilka takich żetonów.

Dowodzenie [Command]

Figurka ze zdolnością **Dowodzenia** dodaje 1 do obrażeń i zasięgu wszystkich ataków wykonywanych przez przyjazne figurki w promieniu trzech pól (ignorując pole widzenia) i sama korzysta z takiej premii. Jeśli w promieniu trzech pól od siebie znajduje się kilka Dowodzących figurek, efekt się kumuluje (przykładowo, figurka odległa o trzy pola od dwóch figurek posiadających **Dowodzenie** dodaje 2 do obrażeń i zasięgu).

Strach [Fear]

Atakujący figurkę posiadającą zdolność **Strach** przeciwnik musi wydać 1 przyływ mocy za każdy poziom wartości **Strachu** figurki. Jeśli nie ma dość przyływów mocy, by przełamać **Strach**, atak automatycznie chybja. Wydane na przełamanie **Strachu** przyływy mocy przepadają i nie można z ich pomocą aktywować innych

zdolności.

Latanie [Fly]

Istoty, które potrafią **Latać** mogą przemieszczać się przez wrogie figurki oraz przeszkody, jakby ich tam nie było. Nie mogą jednak zakończyć ruchu na polu, na którym znajduje się inna figurka lub przeszkoda uniemożliwiająca ruch. Wolno jej jednak zakończyć ruch na polu zawierającym przeszkodę zadającą obrażenia bez żadnego efektu.

Pochwycenie [Grapple]

Przeciwnicy znajdujący się na polach sąsiednich wobec figurki posiadającej **Pochwycenie** nie mogą wydawać punktów ruchu, póki jej nie zabiją. Wolno im normalnie atakować.

Odrzucenie [Knockback]

Jeśli istota, posiadająca zdolność **Odrzucenia**, zada przynajmniej 1 obrażenie (przed odliczeniem pancerza), atakujący może natychmiast przesunąć każdą z objętych przez atak figurek do trzech pól od miejsca, w którym się znajdowała. Tak naprawdę figurka nie przechodzi przez dwa pierwsze pola – zostaje nad nimi przerzucona. W związku z tym takiego ruchu nie blokują przeszkody ani figurki (nie można jedną **Odrzucić** figurki przez zamknięte drzwi ani ścianę).

Przebicie [Pierce]

Ataki z Przebicciem pozwalają zignorować 1 punkt pancerza za każdy poziom wartości Przebiccia. W związku z tym atakujący z **Przebicciem 3** ignoruje 3 punkty pancerza. **Przebicie** nie wpływa nijak na tarcze.

Przykład rozprysku

[Blast Example]



Lewa ilustracja przedstawia Rozprysk, w centrum którego znajduje się Zwierzoczele. Ściany i przeszkody blokują Rozprysk.

Przykład odrzucania

[Knockback Example]



W powyższym przykładzie Ogr trafił sir Valdira **Odrzucającym** atakiem i po zadaniu obrażeń Pan Podziemi przesuwa figurkę bohatera o trzy pola, ignorując przeszkody. Przenosi go w związku z tym nad Rumowiskiem i ustawia obok Straszliwego Piekelnego Ogara.

Sir Valdir otrzymuje następnie 1 ranę w związku z **Aurą** Ogara – wszedł na sąsiednie wobec niego pole. Ponieważ jednak nie przemieszczał się tak naprawdę przez pierwsze dwa pola (które również sąsiadowały z Ogarem), nie otrzymuje kolejnych ran za wchodzenie na nie.

Zatrucie [Poison]

Rany, które cel **Zatrutego** ataku utraci na jego skutek zastępowane są przez żetony zatrucia.

Dalekosiężny atak [Reach]

Zdolność ta pozwala wykonać atak wręcz na pola sąsiednie i odległe o 2 od figurki. Tak, jak w zwykłym ataku wręcz, ignoruje się wyrzucone zasięgi – atak chybia tylko, jeśli wyrzuci się pudło. Atakujący musi mieć cel w polu widzenia.

Błyskawiczny atak [Quick Shot]

Potwór posiadający tę zdolność może zaatakować dwukrotnie za każdym razem, gdy jest aktywowany.

Czarna magia [Sorcery]

Po wykonaniu rzutu za atak posiadacz zdolności **Czarna magia** może dodać 1 do zasięgu lub obrażeń za każdy poziom wartości swojej **Czarnej magii**. Jeśli posiada wiele jej poziomów, może dowolnie dzielić je między zasięg i obrażenia.

Ogłuszenie [Stun]

Jeśli istota, posiadająca zdolność **Odrzucenia**, zada przynajmniej 1 obrażenie (przed odliczeniem pancerza), cel otrzymuje żeton ogłuszenia. Jedna figurka

może posiadać na raz kilka takich żetonów. Potworów nazwanych nie można ogłuszyć, a na straszliwe zdolność ta działa słabiej.

Zamaszysty atak [Sweep]

Zamaszysty atak oddziałuje na wszystkie figurki znajdujące się w zasięgu walki wręcz celu i, jeśli trafi, zadaje im pełne obrażenia. Jeśli więcej niż jednak figurka unika takiego ataku, wykonuje się tylko jeden przerzut (unikający, siedzący najbliżej atakującego licząc od lewej wybiera przerzucane kostki).

Nieśmiertelny [Undying]

Gdy **Nieśmiertelna** figurka ginie, rzuć kością mocy – jeśli wyrzucisz przyływ mocy, wraca natychmiast do zdrowia (odzyskuje wszystkie rany, poczym odejmuje się od nich nadwyżkę pozostałą ze śmiertelnego ciosu). By mógł wejść w życie efekt wymagający jej „zabicia”, figurka musi nie tylko zginąć, ale i pozostać martwą.

Pajęczyna [Web]

Jeśli istota, posiadająca zdolność **Pajęczyna**, zada przynajmniej 1 obrażenie (przed odliczeniem pancerza), cel otrzymuje żeton pajęczyny. Jedna figurka może posiadać na raz kilka takich żetonów.

Autorzy

Projekt gry: Kevin Wilson

Dodatkowe materiały: Darrell Hardy

Edycja: Greg Benage

Okładka: Jesper Ejsing

Ilustracje: Jesper Ejsing, John Goodenough, Lou Frank

Opracowanie graficzne: Scott Nicely, Andrew Navaro, Brian Schomburg

Produkcja: Darrell Hardy

Opracowanie: Greg Benage

Wydawca: Christian T. Petersen

Testerzy: Pracownicy FFG, Evan Kinne, Pete Lane, Roberta Olson, Erik Tyrrell, Thyme Ludwig, Jason Otum, Drużyna XYZZY, Mike Zebrowski, Sahar Bachmann, Josh Schendel

Specjalne podziękowania: Dla Darrella Hardy, za pomoc w projektowaniu wypraw

Dodatkowe wyprawy znajdziesz (i zamieszczać możesz) na stronie Descent: Journeys in the Dark:

www.fantasyflightgames.com

Descent: Journeys in the Dark is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. © 2005 Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. No part of this product may be reproduced or distributed without the publishers consent.

Przykład ataku Zamaszystego i Dalekosiężnego



[Reach and Sweep Example]

Olbrzym może wykonać **Dalekosiężny** atak na wszystkie pola oznaczone na czerwono. Nie może zaatakować Sylwetki ponieważ znajduje się poza polem jego widzenia.

Ponieważ to Olbrzym straszliwy, jego atak jest poza tym **Zamaszysty**, dzięki czemu może jednocześnie zaatakować wszystkie oznaczone na czerwono pola.

Wykonuje jeden rzut za atak i wynik stosuje zarówno wobec sir Valadira jak Szalonego Carthosa. Sylwetka jest bezpieczna – Olbrzym jej nie widzi.

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl:

Tomasz Z. Majkowski

Skład komputerowy:  ***klema***

REBEL.pl - największy sklep z grami.

Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

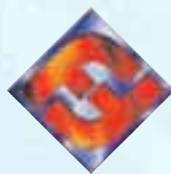


REBEL Centrum gier

ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 354 454



FANTASY FLIGHT GAMES