



DESCENT™

LEGENDY MROKU

WOJNA ZDRAJCY
ROZSZERZENIE

Baronia Forthyn płonie szturmowana przez siły Smoczjej Władczyni Levirax, które wkrótce mogą ruszyć na południe, aby podbić resztę Terrinoth. Szalejące hordy Uthuk Y'llan zbierają krwawe żniwo, a dramatyczny powrót trzynastego barona, Waiqara Nieumarłego, wywołał rozłam w Radzie Baronów, doprowadzając do wojny domowej.

Szóstka nieustraszonych bohaterów, których los pchnął w sam środek niespokojnych wydarzeń, prowadzi karawanę uchodźców z Forthynu do siedziby Rady Baronów w Archaut. Jeśli jednak Terrinoth się nie zjednoczy, nawet mury Cytadeli nie zdołają ocalić bezbronnych...

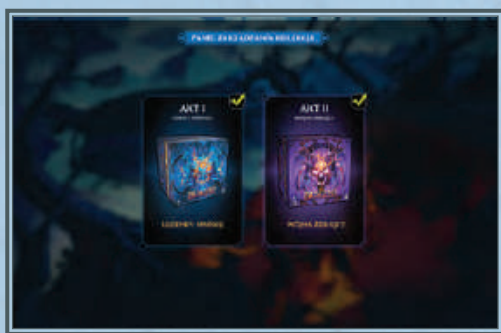
OPIS GRY

Wojna Zdrajcy to rozszerzenie do gry **Descent: Legendy Mroku** będące kontynuacją wydarzeń z pierwszego aktu kampanii – **Krew i pożoga**. Nowe misje zabiorą graczy do targanych konfliktami krain Terrinoth, gdzie będą musieli stawić czoła licznym zagrożeniom.

Bohaterowie będą kontynuować swoje historie rozpoczęte w pierwszym akcie kampanii, a ich decyzje, sukcesy i porażki ukształtują Terrinoth na nowo. Aby zapracować na miano legend, zajmą się odbudową Cytadeli, poznają nowych sprzymierzeńców, współpracowników i rywali oraz próbują jak najlepiej się przygotować na niepewną przyszłość.

+

Przed rozpoczęciem pierwszej misji w **Wojnie Zdrajcy** konieczna jest aktualizacja aplikacji do gry **Descent: Legendy Mroku** i aktywowanie rozszerzenia w panelu zarządzania kolekcją. Nowe figurki, żetony i tereny będą używane podczas misji zgodnie z poleceniami aplikacji i efektami kart. W trakcie kampanii zostaną również odblokowane i dodane do zasobów drużyny nowe karty.



panel zarządzania kolekcją

SYMBOL ROZSZERZENIA

Każda karta i kafelek z tego rozszerzenia zostały oznaczone symbolem rozszerzenia **Wojna Zdrajcy**, aby z łatwością można było odróżnić te elementy od kart i kafelków z podstawowej gry **Descent: Legendy Mroku**.



—ROZPOCZĘCIE NOWEGO ROZDZIAŁU—

Aby kontynuować kampanię i zacząć **Wojnę Zdrajcy**, należy wczytać zapis gry z ukończonego aktu **Krew i pożoga**, a następnie wybrać wydarzenie „Podróż do Archaut”.



wydarzenie z dalszym ciągiem kampanii

W przypadku rozpoczęcia nowej kampanii gracze mogą wybrać, czy chcą zacząć akt 1 **Krew i pożoga**, czy akt 2 **Wojna Zdrajcy** i obejrzeć jedynie krótkie streszczenie fabuły z aktu 1.

—SKŁADANIE ELEMENTÓW GRY—

Przed pierwszą rozgrywką należy złożyć elementy terenu zgodnie z wytycznymi podanymi w schemacie składania elementów.

SPIS TREŚCI

• Zawartość	3
• Bohaterowie	4
• Zasady rozszerzenia	6
» Dezorientacja (status)	6
» Dołącz (słowo kluczowe)	6
» Karty bohaterów	6
» Legendy	6
» Odporności	7
» Pokonanie (słowo kluczowe)	7
» Stres (stan)	7
» Technika (słowo kluczowe)	7
» Teren	7
» Towarzysze	8
» Ukrycie (stan)	10
» Urządzenia	10
» Żetony ciemności	10
• Często zadawane pytania	10
• Skrót zasad	12

ZAWARTOŚĆ



schematy składnia elementów



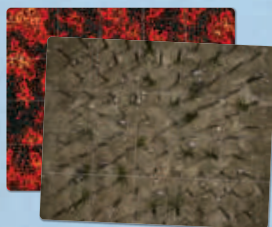
3 kafelki mapy



26 plastikowych figurek (1 towarzysz, 19 wrogów, 6 bohaterów) i podwórka



34 elementy terenu



2 podłoża



6 kart bohaterów



24 karty umiejętności i karta towarzysza



18 kart legend



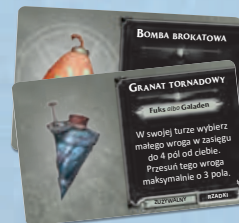
27 kart broni



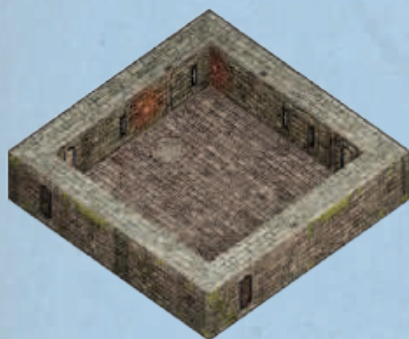
9 kart pancerzy



8 kart akcesoriów



12 kart przedmiotów używalnych



podwyższenie/krypta



60 żetonów stanów (20 ukrycia, 20 stresu, 4 skupienia, 4 zakażenia, 4 gotowości, 4 blizny, 4 przerażenia)



3 żetony ciemności



21 żetonów zmęczenia i 2 interakcji/odkrycia

SMOK

Ponieważ smok jest unikatową figurką, nie potrzebuje identyfikatorów w celu odróżnienia go od innych figurek. W aplikacji pasek wroga z jego wizerunkiem jest wyróżniony białą ramką bez identyfikatora.

NOWE FIGURKI BOHATERÓW

Figurki z *Wojny Zdrajcy* przedstawiają postacie bohaterów z drugim rodzajem używanych przez nich broni. Gracz może wybrać, czy woli grać nową figurką bohatera, czy figurką z aktu 1.

Dodatkowo wierna towarzysza Syrusa, Indris, ma teraz osobną figurkę i może się poruszać po mapie osobno (zob. „Towarzysze”, str. 8).

BOHATEROWIE

Szóstka bohaterów gry *Descent: Legendy Mroku* urosła w siłę i kontynuuje swoją przygodę. W *Wojnie Zdrajcy* gracze od razu mają dostęp do wszystkich bohaterów.

— BRYNN – CZŁOWIEK, BARONESSA —

Brynn była wojowniczką, Protektorką Cytadeli, ale po śmierci ciotki spadł na nią obowiązek władania Forthynem. Objęła nową pozycję w mrocznym okresie, gdy baronia została podbita przez armie Smoczej Władczyni Levirax i hordy Uthuk Y’Illan.

Brynn pragnie chronić swoich poddanych i wykorzystać doświadczenie bitewne, aby zadbać o bezpieczeństwo uchodźców z Forthynu.

Brynn nadal walczy w pierwszym szeregu, gromi przeciwników i chroni swoich sprzymierzeńców. W treści jej nowych zdolności pojawia się teraz słowo kluczowe **TECHNIKA**, które zapewnia potężne dodatkowe efekty zależne od rodzaju dzierżonej broni (zob. „**TECHNIKA (SŁOWO KLUCZOWE)**”, str. 7).



— FUKS – HYRRINX, KROCZĄCY W CIENIACH —

Fuks jest zreformowanym złodziejem, który wyrwał się z upokarzającej służby u Księcia Banity i zaczął szukać przygód u boku nowych, zaufanych towarzyszy. Na drodze do nowego życia czyha jednak wiele niebezpieczeństw takich jak wojna, spustoszenie czy złowieszczą magia.

Fuks musi w pełni wykorzystać swoje łotrowskie talenty i opanować nowe moce, aby chronić siebie i swoich przyjaciół.

Fuks opanował do perfekcji sztukę skradania się i ataków z zaskoczenia, a cienie to jego wierni sprzymierzeńcy. Dzięki nowym umiejętnościom może umieszczać na mapie żetony ciemności, dzięki którym będzie mógł unikać wrogów, pomagać sojusznikom i atakować z mroku (zob. „**ŻETONY CIEMNOŚCI**”, str. 10).



— GALADEN – ELF, STRAŻNIK DZICZY —

Po miesiącach poszukiwań Galaden w końcu poznał imię demona, który wymordował jego rodzinę. Baelziffar okazał się jednak nieuchwytny, a jego powiązania z Uthukami pustoszącymi krainę zdają się jedynie małą częścią knutej od setek lat intrygi.

Doświadczenie łowcy i zdolności dyplomatyczne Galadena zostaną poddane ciężkiej próbie, gdy znów podejmie pościg za najbardziej morderczym ze swoich wrogów.

Zdolność adaptacji i zmysł taktyczny Galadena są niezrównane, dzięki czemu skutecznie wspiera sojuszników przydatnymi stanami i nęka wrogów uciążliwymi statusami. Gdy jest w drużynie, korzystanie ze stanu ukrycia jest dużo łatwiejsze, a przeciwnicy pod wpływem statusu dezorientacji mają problem z atakowaniem (zob. „**DEZORIENTACJA (STATUS)**”, str. 6 i „**UKRYCIE (STAN)**”, str. 10).



—KEHLI – KRASNOLUD, INNOWATORKA—

Kehli wyrzucono zarówno z Gildii Kowali, jak i z Ligi Alchemików, ale nie zamierza pozwolić, aby to pokrzyżowało jej plany stania się żywą legendą. Nigdy nie miała wątpliwości, że jej przeznaczeniem jest heroiczna przyszłość i sława, a takie drobiazgi jak szalejąca wokół niszczycielska wojna to za mało, żeby ją powstrzymać.

Uzbrojona w młot, kuszę i swoje genialne wynalazki, Kehli ma wszystko, co niezbędne do zbudowania świetlanej przyszłości.

Kehli powiększyła swój zestaw sztuczek i narzędzi, aby jeszcze lepiej wspomagać członków drużyny i uprzykrzać życie wrogom. Jej nowe umiejętności umożliwiają wystawianie urządzeń, dzięki którym nikt na polu bitwy nie zdoła zignorować jej pomysłowości (zob. „URZĄDZENIA”, str. 10).



—SYRUS – CZŁOWIEK, WTajemNICZONY—

Terrinot stanęło w obliczu największego kryzysu od ośmiuset lat, a Syrus Indahlu stara się sprostać wyzwaniu, które się z tym wiąże. Światu potrzebny jest bohater na miarę Timmorrana Lokandera, niezrównanego maga, który poprowadził do boju Wolnych Ludzi w pierwszej Epoce Mroku. Któż, jeśli nie Syrus, mógłby się podjąć takiego zadania?

Wspierany przez wierną przyjaciółkę, feniksa imieniem Indris, Syrus doskonali swoje magiczne moce i podejmuje dziedzictwo Timmorrana.

Syrus pogłębił swoją wiedzę o magii żywiołów, co dodatkowo wzmocniło jego więź z nieodłączną towarzyszką – feniksem Indris. Indris może teraz przemieszczać się po mapie i koordynować działania z Syrusem, aby wspólnie dokonywać niezwykłych wyczynów (zob. „TOWARZYSZE”, str. 8).



—VAERIX – SMOCZA HYBRYDA, PROROK—

Niektóre blizny długo się goją, a rany Vaerix są głębokie. Doznane krzywdy nie zdołały nu złamać, a wizjonerskie przesłanie przekonało niektóre ze smoczyczych hybryd, że mogą żyć inaczej. Okiełznanie mocy Słów Stworzenia wiele zmieniło i otworzyło morze nowych możliwości.

Stary świat umiera, ale z mądrością i mocami Vaerix jest nadzieja na przyszłość.

Vaerix udowodnił, że potrafi wymówić Słowa Stworzenia, które są czystą manifestacją smoczej magii. Jemu nowe umiejętności z cechą słowo wywołują wyjątkowo potężne efekty, ale mają wysoki koszt i wiążą się z otrzymywaniem żetonów stresu (zob. „STRES (STAN)”, str. 7).



ZASADY ROZSZERZENIA

W następujących akapitach opisano zasady dotyczące nowych pojęć wprowadzonych w tym rozszerzeniu. Hasła są ułożone w kolejności alfabetycznej.

DEZORIENTACJA (STATUS)

Dezorientacja to nowy status, który można przydzielać wrogom. Gdy bohater ma przydzielić wrogowi dezorientację, wybiera odpowiedniego wroga w aplikacji i zaznacza status na jego ekranie. Zdezorientowany wróg podczas swojej najbliższej aktywacji zachowa się inaczej niż zwykle, prawdopodobnie nie wykona ataku, a może nawet zaatakować innego wroga.



Ten herold zagłady jest zdezorientowany. Gdy się aktywuje, będzie miał specjalny opis aktywacji dla zdezorientowanego wroga.

DOŁĄCZ (SŁOWO KLUCZOWE)

Na niektórych z nowych kart umiejętności Kehli jest polecenie, aby **DOŁĄCZYŁA** urządzenie, jeśli to możliwe. Jeśli na mapie jest już urządzenie, zamiast umieszczać kolejne na nowym polu, należy je **DOŁĄCZYĆ** do tego znajdującego się już na mapie (nałożyć je na siebie). Po **DOŁĄCZENIU** całość jest traktowana jak pojedyncze urządzenie.



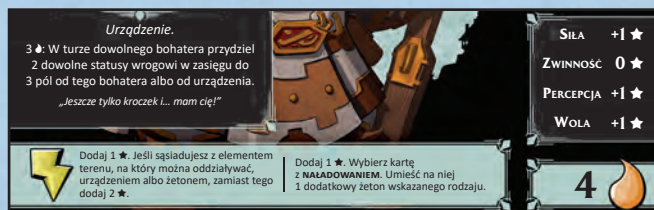
KARTY BOHATERÓW

Podczas rozgrywki w **Wojnę Zdrajcy** należy używać kart bohaterów z aktu 2, na których są nowe zdolności, zwiększone wartości zdrowia i ulepszone atrybuty. Choć karty bohaterów zostają wymienione, wszystkie pozostałe rodzaje kart (np. broni czy umiejętności) z wcześniejszego aktu nadal pozostają w użyciu.

DODATKOWA ZDOLNOŚĆ WZMOCNIENIA

Na każdej karcie bohatera z 2 aktu dodano drugą **ZDOLNOŚĆ WZMOCNIENIA**. Gdy bohater wykonuje rzut, może wydawać symbole wzmocnień (⚡), aby aktywować zdolności wzmocnienia na swojej karcie bohatera. Za każdy wydany symbol wzmocnienia

bohater może aktywować 1 zdolność wzmocnienia. Każdej zdolności wzmocnienia można użyć tylko raz na rzut.



Na karcie bohatera Kehli są 2 zdolności wzmocnienia. Gdy wykona rzut, może wydać symbol wzmocnienia, aby użyć którejś z tych zdolności.

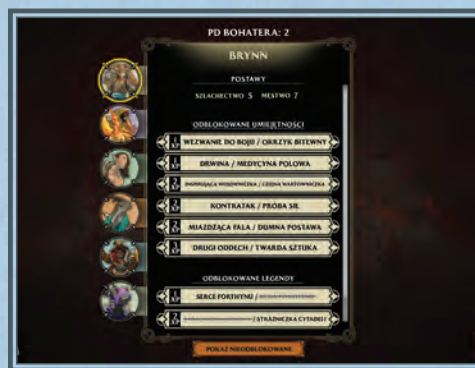
LEGENDY

Legendy to nowy rodzaj kart wprowadzony w rozszerzeniu **Wojna Zdrajcy**. Te karty są dwustronne, ale nie mogą być odwracane w trakcie gry.

KORZYSTANIE Z LEGEND

Legendy zapewniają zdolności pasywne podczas misji. Zdolności na karcie legendy nie mają kosztu w zmęczeniu i są dostępne, gdy bohater jest wyposażony w taką kartę. W przeciwieństwie do kart umiejętności karty legend nie można odwracać i nie można na nich kłaść żetonów.

Każda karta legendy ma koszt w punktach doświadczenia (PD). Podczas przygotowania do misji bohater może się wyposażać w odblokowane karty, których łączny koszt nie jest wyższy od aktualnego doświadczenia bohatera. Karty towarzyszy, legend, umiejętności i broni mogą mieć koszt w punktach doświadczenia.



W zakładce bohaterów w aplikacji są informacje na temat towarzyszy, legend i umiejętności, które każdy z bohaterów odblokował i w które może się wyposażać przed rozpoczęciem misji.

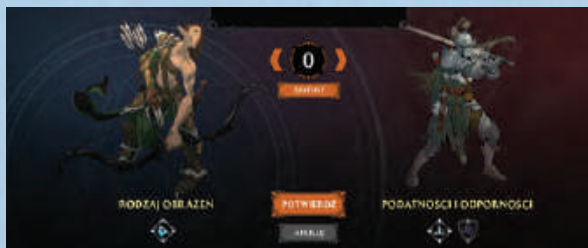
ODBLOKOWANIE LEGEND

W trakcie kampanii każdy z bohaterów może odblokować do 3 kart legend. Decyzje podejmowane przez bohatera i przebieg niektórych misji wpływają na to, które z kart odblokuje. Bohater może odblokować tylko jedną ze stron karty legendy – druga strona takiej karty będzie dla niego niedostępna przez całą kampanię.

ODPORNOŚCI

Wrogowie mogą być odporni na różne rodzaje obrażeń. Gdy bohater atakuje, każdy sukces zadaje 1 obrażenie mniej za każdy rodzaj obrażeń zadawanych przez broń, na które wróg jest odporny. Liczba obrażeń jest automatycznie obliczana w aplikacji.

Rodzaje obrażeń, na które wróg jest odporny, są przedstawione za pomocą symbolu „?” , dopóki dana odporność nie zostanie odkryta. Gdy wróg po raz pierwszy przyjmie obrażenia, na które jest odporny, dana odporność zostaje odkryta i pozostaje jawna do końca kampanii.



Ten wróg jest podatny na obrażenia obuchowe i odporny na obrażenia typu mortos

POKONANIE (SŁOWO KLUCZOWE)

Gdy liczba obrażeń z pojedynczego ataku (po rzucie obrony) jest równa albo większa od wartości zdrowia atakowanego towarzysza, kontrolujący go bohater rozpatruje efekt opisany po słowie „pokonanie” na karcie towarzysza (zob. „Towarzysze”, str. 8).

STRES (STAN)

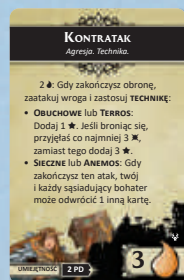
To nowy rodzaj żetonów stanu, które mogą być umieszczane na kartach.



Gdy bohater ma odrzucić 1 albo więcej żetonów stanów z karty, na której znajduje się żeton stresu, musi najpierw przyjąć 1 żeton zmęczenia (♣). Obowiązują standardowe zasady przyjmowania zmęczenia – żeton można położyć na dowolnej karcie, a jeśli to niemożliwe, bohater przyjmuje 1 ✖.

TECHNIKA (SŁOWO KLUCZOWE)

Zdolności ze słowem kluczowym „TECHNIKA” zapewniają dodatkowe efekty, jeśli bohater zadaje obrażenia wskazanego rodzaju. Jeśli bohater zadaje kilka rodzajów obrażeń spełniających warunki aktywowania więcej niż 1 efektu **TECHNIKI**, wybiera i aktywuje tylko 1 z tych efektów.



Brynn używa umiejętności „Kontratak”, aby zaatakować wroga. Ponieważ Miecz Cytadeli zadaje obrażenia sieczne, po wykonaniu ataku Brynn i każdy sąsiadujący z nią bohater mogą odwrócić po 1 karcie.

TEREN

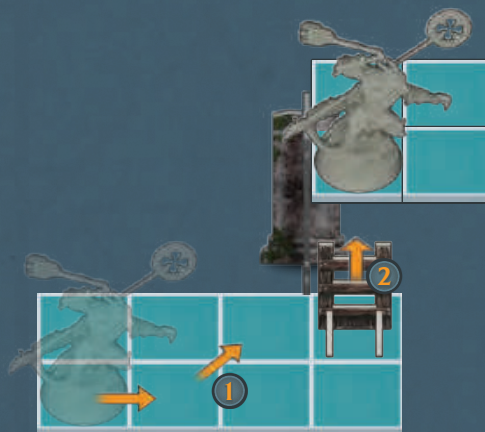
Rozszerzenie **Wojna Zdrajcy** wprowadza kilka nowych trójwymiarowych elementów terenu. Bohater może wykonać akcję oddziaływania, aby oddziaływać na element terenu, jeśli w aplikacji jest dostępna taka możliwość. Ponadto niektóre z nowych terenów mają specjalne zdolności, które nie wymagają podejmowania działań w aplikacji.

Gracze mogą zaznaczyć trójwymiarowy element terenu w aplikacji, aby wyświetlić więcej informacji na jego temat.

DRABINY

Figurki mogą korzystać z drabin, aby przemieszczać się na inne kondygnacje. Gdy figurka się rusza, może poświęcić 2 punkty ruchu, aby przemieścić się z pola sąsiadującego z drabiną na inne pole sąsiadujące z tą drabiną znajdujące się na innej kondygnacji. Gdy figurka wykonuje **PRZEMIESZCZENIE**, może poświęcić 2 ruchy, aby użyć drabiny.

PRZYKŁAD UŻYCIA DRABINY



Vaerix wykonuje akcję manewrowania i otrzymuje 3 punkty ruchu zgodnie z wartością swojej szybkości (♣). Rusza się o 2 pola i teraz sąsiaduje z drabiną (1).

Ponieważ został mu tylko 1 punkt ruchu, nie może użyć drabiny. Wykonuje kolejną akcję manewrowania, aby otrzymać jeszcze 3 punkty ruchu. Następnie poświęca 2 punkty ruchu, aby wspiąć się po drabinie (2). Zostają mu 2 punkty ruchu, więc w razie potrzeby może się ruszyć dalej.

— PŁOMIEN —

Bohaterowie i wrogowie mogą używać płomieni do wzmacniania swoich ataków.

Jeśli bohater sąsiaduje z płomieniem, gdy atakuje wroga, dodaje do ataku 1 sukces (★).

Jeśli wróg sąsiaduje z płomieniem, gdy atakuje bohatera, zadaje 1 dodatkowe obrażenie (✖).

Ponadto liczba płomieni na mapie może zwiększyć liczbę obrażeń, które wrogowie ze statusem cierpienia przyjmują w etapie upływu czasu. Aplikacja uwzględni to automatycznie.



Teren płomieni może być umieszczany w trakcie misji i może być dodawany do innych terenów, tworząc w ten sposób płonący teren (np. barykada z płomieniem tworzy „płonącą barykadę”). Jeśli polecenie w aplikacji informuje o dodaniu płomienia do terenu, należy zamocować płomień na wskazanym terenie. Płonące tereny otrzymują nowe opcje dotyczące oddziaływania i liczą się jako płomień na potrzeby wszystkich efektów gry.

— PODWYŻSZENIE I KRYPTA —

Dolna część wkładki do pudełka jest jednocześnie trójwymiarowym elementem terenu używanym w niektórych misjach. Zależnie od ułożenia może pełnić funkcję podwyższenia albo krypty. Figurki, żetony i inne elementy terenu można umieszczać i przesuwać po podwyższeniu albo krypcie.

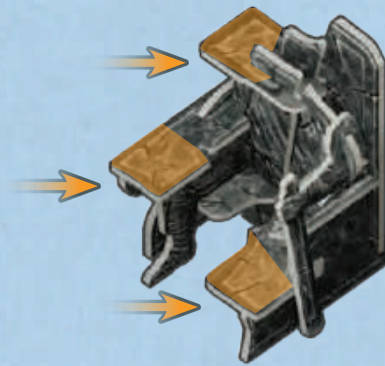


Góra podwyższenia i ściany krypty są polami na 3 poziomie kondygnacji (na tej samej wysokości co kafelek umieszczony w drugim nacięciu kolumny). Zasięg i pole widzenia mogą być wyznaczone z góry podwyższenia i ścian krypty.

— POSĄG —

Ten element terenu ma 3 pola. Małe figurki mogą wchodzić na te pola z sąsiadujących pól, które są na tej samej albo na wyższej kondygnacji, ale nie mogą na nie wchodzić z niższych kondygnacji. Figurka może się ruszyć z pola na posągu na sąsiadujące pole na tej samej albo na niższej kondygnacji. Małe figurki, które ignorują kondygnacje podczas ruchu (np. Indris albo Fae), mogą wejść na pole posągu z dowolnego sąsiadującego pola. Duże figurki nie mogą wchodzić na pola posągu.

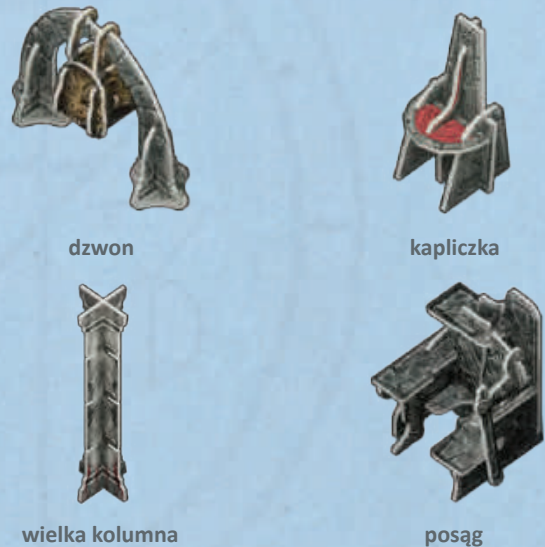
Gdy bohater wykona oddziaływanie na posąg, może się przenieść na dowolne pole tego posągu. Uznaje się, że pola posągu sąsiadują z posągiem, więc bohater, który się na nich znajduje, nadal może wykonać oddziaływanie na posąg.



Małe figurki można umieszczać na tych polach.

— TEREN BLOKUJĄCY POLE WIDZENIA —

Poniżej pokazano trójwymiarowe elementy terenu, które blokują pole widzenia. Ponadto bohaterowie nie mogą liczyć zasięgu przez pola z takimi elementami terenu.



— TOWARZYSZE —

TOWARZYSZ to sojusznicza postać kontrolowana przez bohatera, która ma własną figurkę i dwustronną kartę. Na potrzeby efektów gry towarzysz nie jest ani wrogiem, ani bohaterem, ale osobnym rodzajem figurki. Indris jest jedynym towarzyszem w akcie 2.

Gdy bohater wyposażony w kartę towarzysza zostanie umieszczony na mapie, może umieścić figurkę towarzysza na sąsiednim pustym polu. Gdy taki bohater zostaje usunięty z mapy, musi również usunąć figurkę swojego towarzysza.

Karta towarzysza jest dwustronna i ma różne zdolności na obu stronach. Bohater może kłaść żetony zmęczenia i stanów na karcie swojego towarzysza. Gdy towarzysz otrzymuje żeton stanu (np. skutek wejścia na pole żaru), kontrolujący go bohater umieszcza żeton odpowiedniego stanu na karcie

towarzysza, jeśli to możliwe. W przeciwnym razie bohater może umieścić żeton na dowolnej ze swoich kart.

Bohater może użyć akcji przygotowania albo żetonu gotowości, aby odwrócić kartę towarzysza. Gdy bohater odwraca kartę towarzysza, odrzuca wszystkie leżące na niej żetony.



szybkość

zdrowie

obrona

limit zmęczenia

— PRZESUWANIE TOWARZYSZA —

Towarzysz może wydać punkt ruchu, aby przesunąć się na sąsiadujące pole. Gdy bohater wykonuje akcję manewrowania, każdy z jego towarzyszy otrzymuje liczbę punktów ruchu równą wartości szybkości (♣) widniejącej na karcie danego towarzysza.

Towarzysz nie może wejść na pole, na którym znajduje się wróg lub trójwymiarowy element terenu, ale może wejść na pole zajmowane przez bohatera albo innego towarzysza, o ile

może je natychmiast opuścić. Towarzysz zostaje **WSTRZYMANY**, gdy na sąsiednim polu znajduje się wróg. Wszystkie zasady związane z elementami terenu i kondygnacjami, które dotyczą bohaterów, dotyczą również towarzyszy.

— TOWARZYSZE I WROGOWIE —

Gdy wróg sąsiaduje z towarzyszem, zostaje **WSTRZYMANY**. Wrogowie nie mogą ruszać się na pole z towarzyszem ani przez nie przechodzić. Gdy wróg się aktywuje, towarzysz zostaje wyznaczony za cel ataku tylko wtedy, gdy wróg nie może zaatakować żadnego bohatera. Jeśli podczas aktywacji wróg ma zaatakować kilka celów, towarzysze zostają wyznaczeni za cele tylko wtedy, gdy wróg nie może zaatakować żadnych bohaterów.

Gdy wróg atakuje towarzysza bohatera, ten bohater wykonuje rzut kośćmi wskazanymi przy symbolu obrony na karcie towarzysza. Za każdy wyrzucony sukces (★) obrażenia zostają zmniejszone o 1. Bohater może wydawać uzyskane w tym rzucie symbole wzmocnień (⚡), aby aktywować zdolności ze swoich kart. Po rozpatrzeniu rzutu bohater porównuje liczbę pozostałych obrażeń z wartością zdrowia towarzysza (♥).

Jeśli liczba pozostałych obrażeń jest równa albo większa od wartości zdrowia towarzysza, należy rozpatrzyć efekt **POKONANIA** z karty towarzysza. Jeśli towarzysz nie został pokonany wskutek ataku, nie przyjmuje żadnych obrażeń.

Gdy towarzysz ma przyjąć obrażenia z jakiegokolwiek źródła, nigdy nie oznacza przyjmowanych obrażeń, zamiast tego stosuje się do powyższych zasad, aby ustalić, czy został pokonany.

PRZYKŁAD ATAKU NA TOWARZYSZA

1. Pomarańczowy najemnik aktywuje się, ale nie może zaatakować Galadena ani Syrusa, ponieważ zostałyby wstrzymany przez Indris. Ponieważ nie może zaatakować żadnego bohatera, zamiast tego rusza się na pole sąsiadujące z Indris i ją atakuje.



2. Współczynnik obrażeń (✖) tego ataku wynosi 7. Syrus rzuca 2 pomarańczowymi kośćmi zgodnie z oznaczeniem przy symbolu obrony na karcie Indris.
3. Syrus umieszcza żeton zmęczenia (♣), aby zamienić potencjał (♣) na sukces (★), i wydaje wzmocnienie (⚡), aby użyć zdolności wzmocnienia ze swojej karty bohatera i dodać 1 ★. Ostateczny wynik rzutu obrony to 5 ★, więc obrażenia zostają zmniejszone z 7 do 2.
4. Wartość zdrowia Indris (♥) jest większa niż liczba pozostałych obrażeń, więc Indris nie zostaje pokonana.



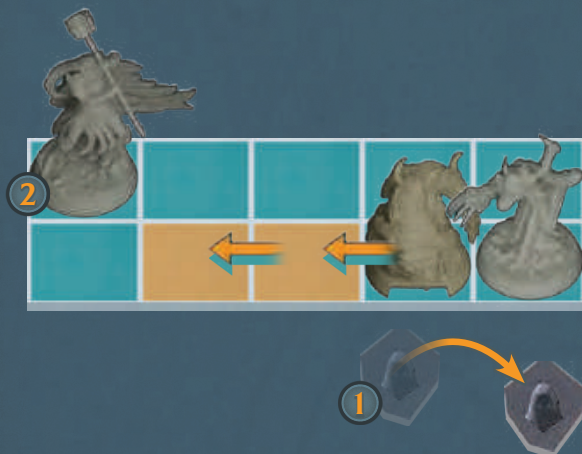
UKRYCIE (STAN)

To nowy rodzaj żetonów stanu, które mogą być umieszczane na kartach.

Gdy wróg się aktywuje, każdy bohater ma możliwość odrzucenia żetonu ukrycia. Jeśli bohater odrzucił żeton ukrycia, nie może być wyznaczony za cel ataku tego wroga i nie **WSTRZYMUJE** tego wroga.



PRZYKŁAD UKRYCIA



Gdy jaszczur się aktywuje, Fuks odrzuca żeton ukrycia (1). W tej sytuacji na cel ataku zostaje wyznaczona Brynn, a jaszczur nie jest **WSTRZYMYWANY** przez Fuksa. Jaszczur rusza się o 2 pola i atakuje Brynn (2).

URZĄDZENIA

Urządzenie to szczególny rodzaj trójwymiarowego elementu terenu, który nie jest oznaczany w aplikacji. Niektóre nowe umiejętności Kehli pozwalają umieszczać urządzenia na mapie i opisują, jakie dodatkowe efekty i zdolności są z nimi związane.

Ponieważ urządzenie jest elementem terenu, nie może znajdować się na tym samym polu co figurka, żeton ani inny element terenu. Urządzenie blokuje ruch, ale nie blokuje pola widzenia. Jeśli na polu z urządzeniem ma być umieszczona figurka, bohater przesuwa urządzenia na najbliższe puste pole.

Zob. również „Dołącz (słowo kluczowe)”, str. 6.

ŻETONY CIEMNOŚCI

Niektóre zdolności Fuksa umożliwiają mu umieszczanie i przesuwanie **ŻETONÓW CIEMNOŚCI** po mapie. Zdolność na jego karcie bohatera pozwala mieć maksymalnie 1 żeton ciemności w grze naraz, jednak niektóre nowe karty umiejętności zwiększają tę liczbę. Gdy Fuks ma położyć żeton ciemności, a osiągnął już limit, może odrzucić 1 żeton ciemności z mapy, aby wyłożyć nowy.



Jeśli zdolność umożliwia żetonowi ciemności wykonanie **PRZEMIESZCZENIA X**, żeton może się przesunąć maksymalnie o podaną liczbę pól. Gdy żeton ciemności wykonuje ruch, obowiązują go wszystkie zasady związane z terenami i kondygnacjami, które obowiązują bohaterów. Żetony nie mogą być **WSTRZYMYWANE** i mogą się ruszać na pola z figurkami, ale nie na pola z trójwymiarowymi elementami terenu. Żetony ciemności mogą być umieszczane na polach z figurkami, a figurki mogą być umieszczane na polach z żetonami ciemności i ruszać się na takie pola.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Jak działa otrzymywanie przedmiotów zużywalnych w trakcie misji?

Po otrzymaniu przedmiotu zużywalnego gracz kładzie jego kartę na swoim obszarze gry, nawet jeśli już ma 3 przedmioty zużywalne – ten limit obowiązuje tylko podczas przygotowania do misji. Gracz może użyć tego przedmiotu w trakcie bieżącej misji. Wszystkie przedmioty zużywalne, których bohater nie użyje, traci się na koniec misji. Jeśli jednak bohaterowie opracowali recepturę na przedmiot zużywalny, zawsze mogą się w niego ponownie wyposażać podczas przygotowania do misji.

Czy jeśli w trakcie misji znajdę nową broń, to mogę się w nią od razu wyposażać?

Nie. Jeśli karta zostaje „dodana do zasobów drużyny do późniejszego użytku” (np. broń albo akcesorium), będzie można się w nią wyposażać dopiero podczas przygotowania do kolejnych misji. Jeśli bohater „otrzymuje” kartę (np. przedmiot zużywalny), trafia ona bezpośrednio do obszaru gry danego gracza.

Czy mogę użyć żetonu gotowości, żeby odwrócić moją kartę ataku podczas wykonywania ataku?

Nie. Efektów będących „w czasie czegoś” nie można rozpatrywać, gdy aktualnie jest rozpatrywany inny efekt. W tym przypadku rzut ataku jest aktualnie rozpatrywanym efektem (gracz wydaje uzyskane symbole) i dopóki nie zostanie rozpatrzony do końca (łącznie z zadaniem obrażeń), nie można rozpatrzeć zdolności „w czasie swojej tury”, takiej jak np. użycie żetonu gotowości.

Co się stanie, jeśli odwrócę kartę, na której leży kilka żetonów stanów, w tym żeton stresu? Czy muszę przyjąć 1 żeton zmęczenia za każdy żeton stanu, który odrzucam?

Gdy kilka efektów zachodzi w tym samym czasie, gracz wybiera, w jakiej kolejności je rozpatrzy. W przypadku odrzucenia kilku żetonów stanów, gracz może zdecydować, że najpierw rozpatrzy żeton stresu i tym samym przyjmie tylko 1 żeton zmęczenia. Zmęczenie można przyjąć na dowolną kartę, nawet na tę, którą się właśnie odwraca (o ile nie przekracza limitu zmęczenia), dzięki czemu zostanie od razu odrzucone. Jeśli gracz nie ma żadnej karty, na którą mógłby przyjąć żeton zmęczenia, zamiast tego przyjmuje obrażenie zgodnie ze standardowymi zasadami gry.

— TWÓRCY —

Projekt i opracowanie rozszerzenia: Philip D. Henry, Brooks Flugaur-Leavitt i Aaron Haltom

Projekt dodatkowych elementów: Brandon Perdue

Producent: Jason Walden

Historia: Daniel Lovat Clark i Nicholas Kory

Redakcja: Justin Hoeger i Chris Meyer

Korekta: Jeremy Gustafson

Specjalista opracowania zasad gry: Alex Werner

Kierownik ds. projektu gry: Chris Winebrenner-Palo

Redakcja fabuły gry „Descent”: Kara Centell-Dunk

Weryfikacja wrażliwości kulturowej: James Mendez Hodes i zespół FFG ds. treści wrażliwych

Dyrektor kreatywny ds. fabuły i miejsca akcji: Katrina Ostrander

Projekt graficzny rozszerzenia: Christopher Hosch i Laurence Smith

Projekt elementów składanych: Joseph D. Olson

Kierownik projektu graficznego: Mercedes Opheim

Projekt okładki: David Auden Nash

Projekt wnętrza: Francesca Baerald, Yoann Boissonnet, Tatsiana Maksimuk i Andrew Shapochkin

Dyrektor artystyczny: Jeff Lee Johnson i Kate Swazee

Dyrektor artystyczny zarządzający: Tony Bradt

Projekt figurek: David Ferreira, Rowena Frenzel, Gael Goumon i Luigi Terzi

Starszy projektant figurek: Adam Martin

Technik projektów tworzyw sztucznych: Kevin Van Sloun

Oprogramowane: Michael Carney, Samm Jinks, Xavier Marleau i Storm Otis

Grafika cyfrowa: Gary Storkamp

Koordinacja operacji cyfrowych: Emma Hunt

Dyrektor interaktywny: Paul Klecker

Specjalista kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Zarządzanie produkcją: Justin Anger i Austin Litzler

Dyrektor kreatywny: Brian Schomburg

Dyrektor operacyjny studia: John Franz-Wichlacz

Dyrektor strategiczny produktu: Jim Cartwright

Producent wykonawczy gry: Nate French

Dyrektor studia: Chris Gerber

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Redakcja polskiej wersji językowej: zespół Rebel

— TESTERZY —

Samuel Benies, Gregory Burbidge, Crista Burgoyne, Eddie „Flip” Burgoyne, Paulo Castanho, Christina Conroy, Benjamin Cummins, Brandon „Biff” Denzer, Colin Denzer, Owen Denzer, Sam Fuhrman, Veronica Gatica Wiermann, Jeff Gum, Jesse R. Hairston, Jeanette Jewell, Thorsten Lach, Micah Leininger, Luke Muench, Rusty Patterson, Derek Redford, Phil Schadt, Jessica Souder i Charles Williams

Specjalne podziękowania dla wszystkich beta-testerów gry.

TM/® & © 2023 Fantasy Flight Games. Gamegenic i logo Gamegenic są TM/® Gamegenic GmbH, Niemcy. Fantasy Flight Games ma siedzibę w 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Komponenty mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.

Importer/Dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk, Polska

wydawnictwo@rebel.pl

rebel



Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA** [FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)

STATUSY WROGÓW

- **Cierpienie** – w fazie mroku wróg z tym statusem przyjmuje 4 albo więcej obrażeń.
- **Dezorientacja** – gdy wróg z tym statusem się aktywuje, zachowuje się nietypowo.
- **Oszłołomienie** – gdy wróg z tym statusem jest atakowany, szanse bohatera na użycie drugorzędnej zdolności broni zwiększają się o 10%.
- **Zguba** – na koniec rundy wróg traci ten status, ale wszystkie pozostałe statusy, które miał w tym momencie, pozostają aktywne przez kolejną rundę.
- **Wycieńczenie** – obrażenia zadawane przez wroga z tym statusem są zmniejszone o 20%.
- **Narażenie** – wróg z tym statusem przyjmuje o 20% więcej obrażeń z ataków.
- **Spowolnienie** – szybkość wroga z tym statusem jest zmniejszona do 1.

STANY BOHATERÓW



Zakażenie – podczas etapu upływu czasu w fazie mroku bohater przyjmuje 1 obrażenie za każdą kartę, na której znajduje się żeton zakażenia.



Blizna – gdy bohater odwraca kartę, na której znajduje się żeton blizny, przyjmuje 2 obrażenia.



Stres – gdy bohater ma odrzucić 1 albo więcej żetonów stanów z karty, na której jest żeton stresu, najpierw musi przyjąć 1 żeton zmęczenia na dowolną kartę. Bohater przyjmuje po 1 obrażeniu za każdy żeton zmęczenia, którego nie może umieścić.



Przerażenie – w fazie mroku bohater przyjmuje po 1 żetonie zmęczenia na każdą kartę, na której znajduje się żeton przerażenia. Bohater przyjmuje po 1 obrażeniu za każdy żeton zmęczenia, którego nie może umieścić.



Skupienie – podczas ataku, obrony albo testu bohater może odrzucić żeton skupienia z 1 ze swoich kart, aby przerzucić 1 kość.



Gotowość – w swojej turze bohater może odrzucić żeton gotowości z 1 ze swoich kart, aby ją odwrócić bez konieczności wykonania akcji przygotowania.



Ukrycie – gdy wróg się aktywuje, bohater może odrzucić żeton ukrycia. Taki bohater nie może być wyznaczony za cel ataku tego wroga i nie wstrzymuje tego wroga.

AKCJE

W czasie swojej tury bohater może wykonać 1 akcję manewrowania i 2 dodatkowe akcje. Bohater może wykonać daną akcję więcej niż raz (również akcję manewrowania).

- **Manewrowanie** – bohater otrzymuje liczbę punktów ruchu równą jego szybkości.
- **Walka** – bohater atakuje wroga.
- **Oddziaływanie** – bohater oddziałuje na żeton interakcji albo trójwymiarowy element terenu.
- **Przygotowanie** – bohater odwraca 1 ze swoich kart.
- **Akcja specjalna** – bohater używa dowolnej zdolności, która została poprzedzona symbolem (♠).

SŁOWA KLUCZOWE

- **Naładowanie** – jeśli po odwróceniu karty (a także umieszczeniu jej w obszarze gry bohatera na początku misji) na odkrytej stronie znajduje się słowo „**NAŁADOWANIE**”, należy położyć na niej określoną liczbę żetonów wskazanego rodzaju. Gdy na karcie nie będzie już żadnego żetonu wskazanego rodzaju, należy ją odwrócić.
- **Pokonanie** – gdy liczba obrażeń z pojedynczego ataku (po rzucie obrony) jest równa albo większa od wartości zdrowia atakowanego towarzysza, kontrolujący go bohater rozpatruje efekt opisany po słowie „**POKONANIE**” na karcie towarzysza.
- **Dalekosiężna** – broń opisana tym słowem może zostać użyta do ataku na figurkę, która jest oddalona maksymalnie o 2 pola (pod warunkiem, że znajduje się w polu widzenia atakującego).
- **Odsłonięcie** – jeśli po odwróceniu karty (a także umieszczeniu jej w obszarze gry bohatera na początku misji) na odkrytej stronie znajduje się słowo „**ODSŁONIĘCIE**”, należy natychmiast rozpatrzyć efekt, który po nim następuje.
- **Przemieszczenie** – to słowo oznacza, że wybrana figurka może się poruszyć o wskazaną liczbę pól. Przesuwana w ten sposób figurka ignoruje zasady wstrzymania, jednak nadal musi się stosować do zasad związanych z elementami terenu.
- **Dołącz** – gdy bohater otrzymuje polecenie, aby **DOŁĄCZYĆ** jakiś element, umieszcza go na innym elemencie tego samego rodzaju. Takie elementy są traktowane jak pojedynczy element.
- **Technika** – gdy bohater rozpatruje zdolność ze słowem „**TECHNIKA**”, może rozpatrzyć dodatkowy efekt, jeśli jego karta ataku zadaje obrażenia wskazanego rodzaju.