

DESCENT 2 -LAIR OF THE WYRM (A SÁRKÁNY BARLANGJA)

fordította: Tomcy / szerkesztette: Bala

BEVEZETÉS.

Az áruló Wyrms királynő Valyndra felébredt a álmából, szabadjára eresztette az ocsmány hibrid alattvalóit, hogy felélessék és fosztogassák a környéket kedvük szerint. Az arany utáni vágya csalogatta ki a barlangjából és most néhány bátor hősnő mülk, hogy visszaűzzék a rejtekhelyére és elpusztítsák a gonosz szolgálóit!

Lair of the Wyrms kiegészítője a *Descent: Journeys in the Dark Second Edition-nek*, Kiegészíti az alap játékot új hősökkel, szörnyekkel, kasztokkal, küldetésekkel és további dolgokkal, miközben behozza a titkos szobák és pletykák szabályát.

TARTOZÉKOK.

This expansion includes the following:

- This Rulebook/Quest Guide
- 2 Hero Figures
- 8 Monster Figures, consisting of:
 - 5 Fire Imps; 3 tan and 2 red
 - 3 Hybrid Sentinels; 2 tan and 1 red
- 2 Hero Sheets
- 38 Small Cards, consisting of:
 - 22 Class Cards
 - 4 Act I Shop Item Cards
 - 5 Act II Shop Item Cards
 - 4 Condition Cards
 - 1 Search Card
 - 2 Relic Cards
- 31 Bridge-sized Cards, consisting of:
 - 8 Overlord Cards
 - 4 Monster Cards
 - 2 Lieutenant Cards
 - 3 Travel Event Cards
 - 6 Secret Room Cards
 - 6 Rumor Cards
 - 2 Advanced Quest cards
- 60 Tokens, consisting of:
 - 12 Map Tiles
 - 1 Secret Room Tile
 - 1 Lieutenant Token
 - 12 Valor Tokens
 - 3 Familiar Tokens
 - 1 Secret Room Entrance Token
 - 5 Condition Tokens
 - 8 Challenge Tokens
 - 5 Inactive Monster Tokens
 - 7 Damage Tokens
 - 5 Fatigue Tokens

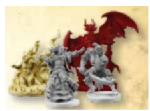
A kiegészítő következő tartozékokból áll:

- szabályfüzet / Küldetés füzet (This Rulebook/Quest Guide)
- 2 Kalandozó figura
- 8 Szörny figura, köztük:
 - 5 Tűz Imp; 3 világos és 2 piros
 - 3 Hibrid Órszem; 2 világos és 1 piros
- 2 Hőslap
- 38 Kis kártya, köztük:
 - 22 Kaszt kártya
 - 4 Tárgy (I. fejezet) kártya
 - 5 Tárgy (II. fejezet) kártya
 - 4 Állapot kártya
 - 1 Keresés kártya
 - 2 Relikvia kártya
- 31 Normál méretű kártya, köztük:
 - 8 Mesélő kártya
 - 4 Szörny kártya
 - 2 Fő gonosz kártya
 - 3 Úti esemény kártya
 - 6 Titkos szoba kártya
 - 6 Pletyka kártya
 - 2 Haladó küldetés kártya
- 60 jelző, köztük:
 - 12 Térkép lap
 - 1 Titkos szoba lap
 - 1 Fő gonosz jelző
 - 12 Bátorság jelző
 - 3 familiáris jelző
 - 1 Titkos szoba bejárat jelző
 - 5 Állapot jelző
 - 8 Kihívás jelző
 - 5 Inaktív szörny jelző
 - 7 Sérülés jelző
 - 5 Fáradság jelző

TARTOZÉKOK ÁTTEKINTÉSE

A játék tartozékainak részletes leírása.

Műanyag figurák



A Kiegészítő Kalandozók és Szörnyek műanyag bábúi, melyeket a játéktáblán jelölnek.

Hóslapok



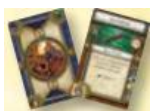
A játékosok minden Kiegészítő Hóslapon megtalálják az aktuális Kalandozó összes szükséges adatát.

Kaszt kártyák



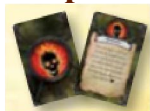
Két kisebb paklira oszlanak, melyek a játék 2 különböző kalandozó kasztját egészíti ki: Bajnok és Földmágus. Mindegyik pakliban megtalálható az adott kaszt összes jártassága és kezdő felszerelése.

Tárgy kártyák



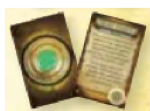
Ezek a lapok jelképezik a kalandozók által fellelhető vagy megvásárolható tárgyakat. A pakli I. és II. fejezetes tárgyakra osztható.

Állapot kártyák



Ezen kártyákról olvashatjuk le az új Égetés állapotának hatását.

Keresés kártya



Ez a kártya a titkos szoba bejáratát jelképezi, melyet a kalandozók találhatnak útjuk során

Relikvia kártyák



A relikvia kártyákon a kampányban fellelhető különleges hatalommal bíró tárgyak találhatók.

Mesélő kártyák



Ezek a Mesélő kártyák az új típusú fejlesztés kártyák, amelyek a Megtorlás csoportot tartalmazzák. Ezeket a mesélő a kampány során vásárolhatja meg. Továbbá egy speciális küldetés győzelem állttal megszerezhető kártyát is tartalmaz.

Szörny kártyák



A kiegészítőben szereplő szörnyek I. fejezet, és II. fejezet jellemzői és képességei találhatóak a kártyákon.

Fő gonosz kártyák



Ezek a kártyákon egy erős új ellenfél, Valyndra adatai olvashatók. Valyndra-ról kétféle (I. fejezet, és II. fejezet) kártya található a játékban.

Úti esemény kártyák



Kampány játék során ezek a kártyák határozzák meg, hogy történik-e valamilyen esemény a kalandozók utazása során.

Titkos szoba kártyák



A küldetés során kalandozók által megtalált és felfedezett titkos szobák találhatóak a kártyákon. A kártyákon a Speciális szabály és jutalom leírása olvasható minden egyes titkos szobához.

Pletyka kártyák



Ezek a kártyák mutatják meg a mesélőnek, hogy a kalandozóknak milyen új kihívásokat kell teljesíteniük a kampány során. Néhány ilyen megegyezik a küldetés füzetben található küldetéssel melyet a küldetés alatt le lehet játszani.

Haladó küldetés kártya



Ezek a kártyák a küldetések bemutatására szolgálnak, hogy elérhetővé váljanak a játékosok számára a kampány során. Győzelmi jutalomként kerülnek játékba egy bizonyos küldetés során, és teljesítés után is játékban marad.

Térkép lapok



Ezek az összeilleszthető lapok, a kalandozók által felfedezhető helyszíneket jelképezik. Az összes küldetéshez egyedi szettet használunk, mely többféle kombinációban is összeilleszthető.

Minden térkép lap dupla oldalú, egyik felén egy belső, másikon egy külső helyszínnel.

Titkos térkép lap



Ez az egyedi térkép lap egy rejtett szobát tartalmaz, melyet a küldetések során találhatunk meg. Különbözik a többi térképlaptól, mert nincs összeilleszthető pereme.

Fő gonosz jelző



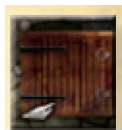
Ezekkel jelezzük a Fő gonosz helyét a térképen. Ebben a kiegészítőben: Valyndra –t. A jelzőn lévő rajz megegyezik a Fő gonosz kártyáján lévővel.

Kaszt jelölők



Ezeket a jelölőket a kiegészítőben megtalálható új kasztok használják, Familiáris jelölőként a Földmágusnak és Bátorság jelzőként a Bajnoknak.

Titkos szoba bejárat jelölő



Ezzel jelezzük a rejtett átjárót ami a titkos szobába vezet. Mikor a megfelelő keresés kártyák felhúzzuk, a játékosok felhelyezik ezt a jelölőt a térképre, hogy mutassa a bejáratát a titkos szobának.

Állapot jelzők



Megegyezik az Égetés állapot kártyával, és ha Égetés hatás ér egy Szörnyet, állapotát ezzel a jelzőkkel jelöljük.

Kihívás jelzők



A titkos szobában használjuk és különféle tulajdonság tesztet és szörnyeket jelöl melyeket a kalandozóknak kell legyőzniük, hogy jutalmat kapjanak.

Inaktív szörny jelző



Bizonyos küldetések alatt a szörnykártyákra helyezzük jelezve, hogy a szörnycsoportot nem lehet aktiválni.

Sebesülés és Fáradtság jelzők



Segítségükkel követhetjük nyomon, hogy a kalandozók milyen mértékű sérülést és fáradtság szintet értek el a küldetés során. A sebesülés jelzőket a találatot kapott szörnyek és fő gonoszok esetében is használjuk.

LAIR OF THE WYRM KIEGÉSZÍTŐ IKON

Minden kártyán és lapon megtalálható ez a *Lair of the Wyrms* kiegészítő ikon jele, hogy megkülönböztesse az alap játéktól a tartozékokat.

KIEGÉSZÍTŐ ELŐKÉSZÜLETEI

A Kiegészítő szabálya feltételezik, hogy a játékosok a *Lair of Wyrms*-et egy hadjárat részeként játsszák. (lásd a 4. oldalon). Mielőtt elkezdenétek a játékot óvatosan nyomkodjátok ki karton keretükből a jelzőket és a térképlapokat. Majd kövessétek a lenti lépéseket:

1. **Kártyák egyesítése:** Adjátok a megfelelő paklikhoz hozzá a tárgy és Úti esemény kártyákat.

Távolítsátok el a “Semmi” (Nothing) kártyát a keresés pakliból és helyezétek helyére a “Titkos átjáró” (Secret Passage) kereséskártyát mielőtt megkevernétek a keresés paklit. Bizonyosodjatok meg róla, hogy csak egy “Titkos átjáró” kártya van a pakliban (ha más kiegészítővel is játszottok). Majd keverjétek meg a titkos szoba kártyákat és helyezétek képpel lefele a keresés pakli közelébe.

Tegyétek az új Kaszt, Állapot, Relikvia, Mesélő, Szörny és Főgonosz kártyákat a többi hasonló

kártyák mellé. Ezeknek a kártyáknak a funkciója megegyezik az alapjátékban megtalálható hasonló kártyákéval.

2. **Haladó küldetés kártya és Pletyka kártya előkészítése:** A Haladó küldetés kártyákat tartsátok a dobozban míg nem lesz rá szükség. Keverjétek meg a Pletyka kártyákat és képpel lefele helyezétek a mesélő pakli közelébe. Mikor új kampányt kezdtek a mesélő húz 3 kártyát ebből a pakliból (lásd 6. Oldalon).

3. **Többi hozzávalók egyesítése:** Adjátok az új kalandozó lapokat, kalandozó és szörny figurákat, összes jelzőt, és a térkép lapokat a sajátjuk mellé.

Megjegyzés: A játékosoknak új hadjáratot kell kezdeniük, mielőtt a *Lair of the Wyrms* részeit és szabályait először akarnák alkalmazni a játékukban.

LAIR OF THE WYRM KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYAI

Ebben a részben írjuk le, hogyan építhető bele a kiegészítő szabályai és elemei a *Descent: Journeys in the Dark Second Edition-be*. Miután végeztetek a Kiegészítő előkészületeivel (lásd a “Kiegészítő Előkészületei” a 3. Oldalon), olvassátok el ezeket a szabály részeket, hogy tudjátok hogyan használjátok a játék elemeit.

Mikor játszottok a *Lair of the Wyrms* kiegészítővel, a játékosoknak szükségük lehet az **összes** új elem leírására ebből a részből. A szabálykönyv úgy van megírva, hogy feltételezi, a játékosok ezt a kiegészítést egy hadjárat részeként használják. Ezek a szabályok kompatibilisek az alapjátékban megtalálható Árnyékrúna (The Shadow Rune) kampánnyal és úgy színt a jövőben kiadott kiegészítők kampányával.

KÜLDETÉSEK

A Kiegészítő 5 küldetést foglal magába, melyek megtaláltak a Küldetés Füzetben (Quest Guide) a szabálykönyv végén. Minden küldetésnek van első és második Összecsapása (Encounter), és a Pletyka és Haladó küldetés kártyák állttal kampányként is játszhatóak (Lásd “Pletykák” a 7. Oldalon).

INAKTÍV SZÖRNYEK

A kiegészítőben néhány küldetés **Inaktív**nak (**Inactive**) határoz meg bizonyos szörnyeket. Mikor egy szörny Inaktív, a mesélő ráhelyezi a szörnykártyára a Inaktív szörny jelzőt. A mesélő nem aktiválhatja az Inaktív szörnyeket és nem játszhat ki rájuk Mesélő kártyát kivéve hogyha küldetés szabálya másként nem rendelkezik.

Ha egy szörny csoport Inaktív, **minden** figura ami ehhez a szörnycsoporthoz tartozik Inaktív.

Amíg Inaktív szörny figura a térképen van, az blokkolja a rálátást és mozgást, lehet célpontja és érheti támadás a többi figurától – A mesélő normál módon dob a védekező kockákkal. Hogyha a küldetés másképpen nem rendelkezik, ha egy Inaktív szörny ♥ veszteséget szenved (valamilyen okból), a mesélő azonnal eldobja a Inaktív szörny jelzőt a szörny csoport kártyájáról, és ez a szörnycsoport inentől nem Inaktív – a mesélő a körében normál módon aktiválhatja.

ÚJ KALANDOZÓ KASZTOK

Az alap játékban nem található két új kasztot tartalmaz a kiegészítő: a Bajnokot és a Földmágust. Ezek a kártyák a Harcos és Mágus alaptípus egyikébe tartoznak. A kalandozók ezeket a kasztokat is választhatják a kalandozók előkészületei közben a kaszt választásnál.

Bátorság jelzők

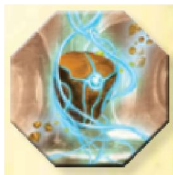


A Bajnok kasztnak van néhány képessége melyre hatnak a bátorság jelzők. Ezeknek a jelzőknek nincs más funkciója, és kifejezetten csak a bajnok kaszt használja. Mikor egy játékos a bajnok kasztot választja a kalandozók előkészületei közben, helyezze a bátorság jelzőket a játéktárá közelében.

Mindig, amikor a játékos utasítás tást kap, hogy kap egy bátorság jelzőt, elvesz egy bátorságjelzőt

a készletből és a kalandozó lapjára helyezi. Mindig, amikor elkölt egy bátorság jelzőt (egyik Bajnoki képességének hatásának következtében), elvesz egy jelzőt a kalandozó lapjáról és a készletbe helyezi. **Bátorság jelzők két összecsapás között megmaradnak, de elvesznek a küldetés befejeztével.** Ha a játékosnak elfogy a készletből bátorság jelzője, nem pótolhatja a jelzőket. A bátorság jelzők korlátozottak a készletben.

Idézhető kő Familiárisok



A Földmágus kasztnak van olyan képessége ami engedi idézni és irányítani a idézhető kő familiárisokat. Ezek a familiárisokra az alap familiáris szabályok vonatkoznak (lásd “Familiárisok” a *Descent: Journeys in the Dark Second Edition* szabálykönyv 17. Oldala), kivéve az idézhető familiáris kártyán leírtakat. A Földmágus több idézhető köve is lehet egyszerre a térképen. Minden idézhető kőnek megegyezik a idézhető

familiáris kártyán leírt jellemzője és képessége, és mindegyik önállóan aktiválódik.

A kalandozó játékos, aki Földmágussal játszik, a köre alatt bármikor levehet egy vagy több idézhető kő familiáris jelző a térképről. Ha a Földmágus képességét használva idéz egy idézhető követ a térképre, akkor annak korlátait figyelembe kell vennie - kezdetben csak egy lehet. Ilyen esetben a kalandozó játékos előbb eldobhat egy idézhető követ a játékból, mielőtt használná a képességét. Ha a idézhető kő elpusztul, le kell venni a térképről.

MESÉLŐ KÁRTYÁK

A mesélő kártyák néhány új kártyájával a Megtorlás mesélő kaszttal bővültek, melynek funkciója megegyezik a szimpla alapjáték Mesélő kasztjaival.

Az egy "Pletyka jutalom" mesélő kártyán nincs tapasztalati pont költség és nem lehet normál módon megvásárolni. A Mesélő csak küldetés jutalmaként kaphatja meg ezt a kártyát. Mikor megkapja ezt a kártyát normál módon bele kell keverni a mesélő pakliba.

ÁLLAPOT - ÉGETÉS

A kiegészítőben szereplő állapot kártyák és jelzők az Égetés állapot, amelyet hozzá kell adni a meglévő állapot kártya és jelző készletbe. Természetesen szörnyek képessége, tárgyak vagy speciális küldetés szabály okoz Égetést a figurákon. Az égetés szabályának leírása a megfelelő állapotkártyán szerepel.

TITKOS Szobák

A titkos szobák a küldetéseket bővítik ki azzal, hogy a kalandozók képesek lehetnek felfedezni egy rejtet átjárót, ami egy értékes jutalmakat tartalmazó rejtet kamrába vezet. Ezek a titkos szobák bármelyik küldetés alatt játékba jöhetnek az új keresés kártya hatásának következményeként. A kalandozóknak nem kötelező a titkos szobát felfedezni ahhoz, hogy a küldetést teljesítsék.

TITKOS SZOBA FELFEDEZÉS

Mikor a "Titkos Átjáró" keresés kártyát felhúzzátok, az aktív játékos mezőjére helyezétek a titkos szoba bejárat jelzőjét. Az a kalandozó aki ezen a mezőn áll felfedezheti a titkos szobát **egy** mozgáspont elköltéséért és követi az utasításokat a "titkos átjáró" kereséskártyán (Lásd lentebb "titkos szoba felfedezése").

Fontos: Ha a "Titkos Átjáró" keresés kártyát akkor húzzátok fel, mikor a kalandozók nincsenek a térképen (utazás közben lehet ilyen). Húzzátok egy másik keresés kártyát, és keverjétek vissza a "Titkos Átjáró" keresés kártyát a keresés pakliba.

TITKOS SZOBA FELFEDEZÉSE

A kalandozó, aki a titkos szoba bejárata jelzőn áll, elkölthet 1 mozgáspontot, hogy felfedezze a szobát. **Húzz egy Titkos szoba kártyát és hajtsd végre a kártya speciális szabályát.** Több Titkos Szoba kártya utasítja a játékos, hogy helyezze le a titkos szoba lapkát, majd kövesse az lenti lépéseket:

1. Titkos szoba lehelyezése: Helyezd a megfelelő titkos szoba lapkát a térképhez közel (de nem kapcsolódóan) a játéktér közepére. Bizonyosodjatok meg róla, hogy a titkos szoba lapkájának a kódja egyezik a Titkos Szoba kártyán szereplő kóddal.

2. Kalandozó mozdítása: Vedd le a kalandozó figurát a térképről és helyezd a

3. titkos szoba lapka bejáraatára (titkos szoba bejárata ikonnal van jelölve).

4. Kihívás jelzők felhelyezése: A mesélő játékos véletlenszerűen húz a hősök számával megegyező kihívás jelzőt és anélkül hogy megnézné, képpel lefele lehelyezi a titkos szoba lapka sarkaiba. Egy mezőre csak egy kihívás jelzőt lehet tenni és lerakásukat mutatja a "Titkos Szoba Előkészületei" példa a 6. Oldalon.

5. **FAQ:** A kalandozó nem fedezhet fel titkos szobát, ha nincs elérhető Titkos Szoba kártya a játékban.

TITKOS SZOBA BEJÁRATA

A titkos szoba bejárat jelző mezőjén felfedezhetik és beléphetnek a titkos szobába a kalandozók. A szimbólum ezen a jelzőn megegyezik a titkos szoba lapka egyik mezőjével. A titkos szoba bejárata azok a mezők, amelyek tartalmazzák ezt a szimbólumot.

A kalandozók a körükben, ha a kalandozó figurájuk a titkos szoba bejárata mezőn áll, egy mozgáspont elköltéséért a figuráját áthelyezheti


egy másik titkos szoba bejárata mezőre. Ezek a mezők nem szomszédosak, de a kalandozók úgy mozoghatnak köztük, mintha azok lennének. A szörnyek nem tudják használni a titkos szoba bejáratot.

Ha egy kalandozó egy olyan titkos szoba bejáratára mozgatja a figuráját, ami foglalt, a figuráját egy választása szerinti legközelebbi szabad üres mezőre helyezheti.

KIHÍVÁS JELZŐK

Mikor a kalandozó egy képpel lefele fordított kihívás jelzőn vagy mellett áll, keresés akciót végrehajtva felfordíthatja a jelzőt (Keresés kártyát felhúzása nélkül). Minden kihívásjelző képe egy szörnyet vagy képesség ikont tartalmaz.

Ha a felfedett kihívás jelző egy szörnyet tartalmaz, helyezd a legközelebbi szabad üres mezőre ahonnan felfedtél, és szolgálj szörnyként kezeljétek a fajtájának megfelelően. Ez a szörnyet nem kell belevenni a mesélő szörny csoport korlátjához. A felfedett szörnyhöz használjátok a megfelelő fejezetű szörny kártyát. **Ha a felfedett szörny olyan szörnycsoporthoz tartozik amelyik épp Inaktív, a küldetés jelző azonnal el kell dobni.**

Ha a felfedett jelző egy képesség ikont tartalmaz (), a kalandozónak azonnal azt a képességpróbát kell megtennie. Ha sikeres, a kalandozó azonnal húz egy keresés kártyát és eldobja a kihívás jelzőt. Ha elbukja, a kalandozó ennek ellenére eldobja a jelzőt, de nem húz keresés kártyát.

A Mesélő köre kezdetén melyben a kalandozó a titkos szoba lapkán van, a mesélő eldobhat egy kihívás jelzőt vagy szörny figurát a titkos szoba lapkáról. Ezt azelőtt választhatja mielőtt felhúzná a mesélő kártyáját. A kidobott jelző nem fedhető fel. Ez eredményezheti a titkos szoba befejezését (Lásd lentebb), de ez lehetővé teszi a mesélőnek, hogy irányíthassa, hogy a kalandozók mennyi időt tölthessenek a szoba felfedezésével és mennyi Keresés kártyát kapjanak.

TITKOS SZOBA JUTALMAK

Amint elfogy az összes kihívás jelző és szörny figura a titkos szoba lapkáról, a aktív játékos félbehagyja a körét, hogy végrehajtsa a Titkos szoba kártya „Jutalom” hatását. Ha több kalandozó figura is tartózkodik a Titkos Szoba lapkán, akkor választanak egy kalandozót aki megkapja a Titkos Szoba kártya jutalmát.

Majd távolítsd el az összes kalandozó figurát a Titkos szoba lapkáról és helyezd őket a

legközelebbi szabad helyre a titkos szoba bejárata jelző mellé (ha mindegyik egyenlő távolságra van a titkos szoba bejáratától, a kalandozók választhatnak melyik helyre kerüljön a figurájuk). Aztán a Titkos Szobát lapkát és a titkos szoba bejárat jelzőt el kell dobni.

Végül az a játékos aki félbehagyta a körét most folytatja.

ÁJULTAN A TITKOS SZOBÁBAN

Ha egy kalandozó ájult lesz a titkos szobában, mindent a normál ájulás szabály szerint kell követni egy kivétellel: A kalandozó játékos helyezze a hőst jelölőjét a titkos szoba bejáratát jelző mezőre, még akkor is ha ez a mező nem üres.

TITKOS SZOBA PAKLI FRISSÍTÉSE

Minden egyes fejezett végén, dobjátok el az összes Titkos Szoba kártyát a játékból amelyiknek nem lett kiosztva a jutalma. Minden egyes Küldetés végén keverjétek vissza az összes eldobott titkos szoba kártyát a pakliba.

TITKOS Szoba Kártya Részei



Titkos szoba kártya eleje



Titkos szoba kártya hátulja

1. **Név:** Itt olvasható a titkos szoba neve.
2. **Speciális szabályok:** Itt olvasható a titkos szobával kapcsolatos speciális szabályok. A tetején vastagon szedett sorban írtak azonnal megvalósulnak. A dőlt rész a történet és hangulatkeltő szöveg, míg a többi felírat a kártya speciális hatásai.
3. **Jutalom:** Itt olvasható a kalandozók jutalma, amit meg kapnak, ha elfogy az összes kihívás jelző a titkos szobában.

TITKOS SZOBA ELŐKÉSZÜLETEI




Helyeztetek a véletlenszerűen kihívás jelzőket a titkos szoba lapkára az oldalt látható szerint úgy, hogy a kalandozók számával egyenlő és kisebb fehér számokra kerüljenek. Például, ha két kalandozónál, két kihívásjelzőt helyeztetek le – **pontosan úgy, ahogy oldalt látható** (ellentétes sarkokba egyet-egyét).


TITKOS SZOBA PÉLDA




Amit a keresés akciót hajt végre Tomble, felhúzza a "Titkos Átjáró" keresés lapot. Követi a kártya utasításait, lehelyezi a titkos szoba bejárata jelzőt a jelenlegi mezőjére. Tomble-nak lehetősége van azonnal átkutatni a titkos szobát, úgy ahogy az a "Titkos átjáró" kártyán szerepel. Úgy dönt, hogy nem és a játék folytatódik a szokásos módon.

Egy későbbi körben, Tomble úgy dönt, felfedezi a titkos szobát. Amint a titkos szoba bejárata jelző mezőjén áll, elkölt egy mozgás pontot, hogy felfedezze a szobát. Félbehagyja a körét és véletlenszerűen húz egy titkos szoba kártyát (ez esetben "A Sötét Tanács"-ot (The Dark Council)-ot). A kártya utasítja a játékosokat, hogy helyezzék fel a S1B titkos szoba lapkát.

A játékosok megkeresik az S1B titkos szoba lapkát, majd a küldetés térkép mellé helyezik, és Tomble figuráját a titkos szoba bejáratának mezőjére helyezik. Mivel három kalandozó játszik, a mesélő véletlenszerűen felvesz három kihívás jelzőt és mindegyiket képpel lefele a megfelelő mezőre helyezi.

Tomble köre folytatódik. A keresés akciót hajt végre, hogy felfedje a kihívás jelzőt ami jelenleg mellette van. A Felfedett kihívás jelzőn egy 

látható. Tomble azonnal dob egy  próbát ami sikerül, így kidobja a kihívás jelzőt és húz egy Keresés kártyát. Végül, Tomble egy mozgáspontért egy másik kihívás jelző mellé mozog, mielőtt befejezi körét.

A következő körében, Tomble a keresés akciót hajt végre, hogy felfedje a mellette lévő kihívás jelzőt, ami -et tartalmaz.  próbát tesz és elbukja, eldobja a kihívás jelzőt anélkül, hogy húzna keresés kártyát. Majd, Tomble fárad két -vel, hogy a az utolsó kihívás jelző mellé mozogjon. A második keresés akcióval egy zombit fed fel.

Grisban úgy dönt belép a titkos szobába, hogy segítsen Tomblenak a zombi megölésében. Mikor aktiválódik, Grisban a titkos szobába mozog, támadás akciót választ és megöli a zombit. Mivel nincs több kihívás jelző és szörny a szobában, Grisban köre félbemarad, amíg a kalandozók megkapják a "A sötét tanács" kártya jutalmát.

Miután megkapták a jutalmat, Grisban és Tomble visszakerülnek a küldetés térképre és a játékosok eldobják a titkos szoba lapkát és a titkos szoba bejárata jelzőt. Grisban most folytatja a körét.

PLETYKÁK

Pletyka kártyák gondoskodnak arról, hogy a mesélő miként befolyásolja a kalandozókat a kampányok Kampányfázisa alatt. Ezeknek a kártyáknak különféle hatásai vannak, és főként ezek vezetnek be a kampányba a *Lair of the Wurm* küldetések.

Fontos: Mielőtt elkezdedek a kampányt, a mesélő megkeveri a Pletyka paklit és húz három kártyát a kezébe. A mesélő nem húz új pletyka kártyákat, ezért körültekintően kell döntenie, mikor akarja kijátszani ezeket a kártyákat a kampány során.

Pletyka kártyák kijátszása

A mesélő a kampányfázis ideje alatt játszhatja ki kezéből a Pletyka kártyákat. Minden Pletyka kártyán olvasható, hogy mikor játszható ki. Mikor kijátszatos egy pletyka kártyát, a kalandozóknak azonnal végre kell hajtani a Pletykakártyán található utasításokat mielőtt folytatnák a kampány fázist. A mesélő egy kampány fázis alatt csak egy Pletyka kártyát játszhat ki.

Néhány Pletyka kártya csak a kampány I. fejezete (Act I) alatt játszható ki. A II. fejezet (Act II) megkezdésekor, a mesélőnek **ki kell dobnia azokat a Pletyka kártyákat, amik csak az első fejezetben játszhatóak ki.** Az eldobott Pletyka kártyák helyet **Nem** húzhat másikat.

Eldobott Pletykakártyák nem keverhető bele a Pletyka pakliba. Ha a pletyka pakli elfogy, nem keverhető újra. Ha a mesélő utasítása, hogy húzzon egy Pletyka kártyát és már nincs több felhúzható Pletyka kártya, akkor nem húz újat.

KÜLDETÉS KÁRTYÁK

A jelenlegi Küldetés kártyák együttesen két típusból állnak: Haladó küldetés kártya és Pletyka kártya, mely felvázolja a küldetéseket (más néven Pletyka küldetések). Minden küldetés kártya bemutatja a küldetéseket, melyeket a játékosok választhatják a Kampányfázis Következő küldetés kiválasztása közben (Lásd lejjebb). Csak egy különbség van a Pletyka küldetés és Haladó küldetés között az, ahogy a küldetést elérhetővé tesz a játékosok számára.

- A kijátszott Pletyka kártyákat a Mesélőnek ad utasításokat. Egyszer játszható ki, a kártyát képpel felfele az asztal közepére helyezték, és azután elérhetővé válik a küldetés (lásd, lejjebb).
- Haladó küldetés kártyák csak a játék hatásának utasítására jön játékba, általában Küldetések választható jutalmaként. Mikor játékba jön, a kártyát képpel felfele az asztal közepére

helyezték, és ezután elérhetővé válik a küldetés (lásd, lejjebb).

Amikor egy játékos (Mesélő vagy kalandozó) választ egy küldetést a Kampányfázis Következő küldetés kiválasztása közben, az összes elérhető küldetés közül választhat: valamelyik küldetést a kampány füzetből vagy a játék téren található küldetés kártyán olvasható küldetést. Mikor a játékos a Küldetés kártyán olvasható küldetést választja, a játékosok azonnal előkészítik a küldetést a szokót módon, a Küldetés füzetben megtalálhatóak szerint.

Mielőtt megpróbálnátok ezt a küldetést, az a Kampányfázis Utazását hajtátok végre a normál módon. Mindezt, a küldetés füzet térképe helyett, a utazási ikonokat használjátok a küldetés kártya tetején. Balról jobbra haladjatok ezeken az utazási ikonokon, mint ha ezen az útvonalon haladnátok a küldetéshez.

PLETYKA KÁRTYA RÉSZEI



Pletyka kártya eleje



Pletyka küldetés kártya

1. **Név:** Itt olvasható a pletyka kártya neve. Ha pletyka kártya csak bizonyos fejezetben játszható ki, a megfelelő fejezet ikon látható emlékeztetőül, hogy mikor játszható ki.
2. **Szabály:** Itt írja le a Pletyka kártya minden szabályát, beleértve azt is mikor játszható ki.
3. **Utazási ikonok:** Itt mutatja az utazási ikonokat, melyek a kampány fázis utazása közben használandók.
4. **Hangulatkeltő szöveg:** Ezen a részen található a Pletyka kártya története.

Küldetés kártyák addig maradnak játékban, amíg nem teljesítik, vagy játék hatására el nem dobják. A Kampányfázis kezdetén nem lehet kidobni, és megmarad Küldetésről küldetésre, játékalkalomról játékalkalomra, amíg teljesítik.

Játékalkalmak között, a játékosok bármennyi rendelkezésre álló Küldetés kártyát tárolhatnak semleges területen emlékeztetve arra, hogy ezeket a küldetéseket nem kísérelték meg. Miután a kalandozók vagy a Mesélő nyer egy küldetést, a győztes eltárolhatja a saját területükön emlékeztetőül, hogy megnyerte a küldetést.

Fejezet specifikus Küldetés kártyák

Néhány küldetés kártyán található I. Fejezet vagy II. Fejezett ikon a Bal felső sarkában. Ezeket a küldetéseket csak a megadott fejezet alatt lehet megpróbálni.

Ha egy vagy több I. Fejezet küldetés kártya még játékban van a közjáték (Interlude) megkezdése előtt, a kalandozóknak az egyiket kiválasztva meg kell próbálniuk (mielőtt a közjátékot elkezdnék). Miután befejezték a küldetést a többi elérhető I. Fejezetes küldetés kártyát ki kell dobni a játékból minden hatás nélkül.

Küldetés kártya befejezése

A küldetés füzet minden küldetéshez leírja a győzelmi jutalmakat. A kampány fázis a normál módon folytatódik miután teljesítették a Küldetés kártyát.

A küldetés kártyák küldetés próba eredménye nem számít bele az aktuális fejezet befejezéséhez szükséges küldetések számába. A küldetés kártyák mindig kijátszhatók a szükséges kampányküldetések számán **felül** az aktuális fejezetben. Továbbá, a játékosoknak nem kell megpróbálni minden rendelkezésre álló küldetés kártyát, hogy teljesítsék a kampányt. Figyelmen kívül kell hagyni minden küldetést a küldeteskártyáról, amikor meg kell határozni mennyi küldetést nyert a mesélő vagy a kalandozók a fejezetek alatt.

Példa: A kalandozók megnyerték a "A Fat Goblin" küldetést az "Árnyék rúna" kampány I. Fejezetében. A következő kampányfázis elején a

mesélő úgy dönt, hogy kijátssza a "Aranyásó" (Gold Digger) pletyka kártyáját. A Következő küldetés kiválasztása alatt, a kalandozók eldöntötték, hogy megpróbálják az "Aranyásó" küldetést, és azonnal elkezdi előkészíteni.

A Mesélő végül megnyeri a "Aranyásó" küldetést, így a játékosok megnézik a küldetésfüzet jutalom részét. Az utasítás az, hogy tegyék játékba az "Állig felfegyverkezve" (Armed to the Teeth) haladó küldetés kártyát. A mesélő megkeresi az "Állig felfegyverkezve" haladó küldetés kártyát és képpel felfele a játéktérre helyezi. Ez a küldetés elérhető mostantól a II. Fejezet Kampányfázisának Következő Küldetés választása lépésénél.

Eddig a játékosok csak egy I. fejezet küldetést teljesítettek a kampány füzetben, még két küldetés befejezésére szükségük, hogy elkezdhessék a közjátékot.

Haladó küldetés kártyák

A Haladó küldetés kártyák speciális küldetéseket tartalmaz melyek csak egy hatás részének következtében jönnek játékba (ilyen lehet bizonyos küldetés jutalmak).

A haladó küldetés kártya hátoldalán listázza a speciális jutalmakat, melyeket a hősök vagy a mesélő szerezhet meg annak a küldetés megnyerésével. A Jutalmak csak akkor kaphatók meg, mikor a küldetés füzetben a "jutalom" rész utasítást ad. A kártya leírja mikor és hogyan használhatóak a jutalmak.

A Haladó küldetés kártyák két oldalasak, és mindkét oldala publikus. Bármely játékos megnézheti a Haladó Kaland kártya mind két oldalát.

HALADÓ KÜLDETÉS KÁRTYA RÉSZEI



Haladó küldetés kártya eleje



Haladó küldetés kártya hátulja

1. **Név:** Itt olvasható a Haladó küldetés kártya neve. Továbbá, egy fejezet ikon mutatja emlékeztetőül, hogy mikor lehet a küldetést megpróbálni.
2. **Utazás ikonok:** Itt mutatja az utazási ikonokat, melyek a kampány fázis utazása közben használandók.
3. **Hangulatkeltő szöveg:** Ezen a részen található a küldetés története.
4. **Kalandozó Jutalmak:** Ez a rész írja le a kalandozók jutalmát, ha megnyerik a küldetést.
5. **Mesélő Jutalmak:** Ez a rész írja le a Mesélő jutalmát, ha megnyeri a küldetést.

KÜLDETÉS FÜZET

Ez a kiegészítő öt új küldetést tartalmaz a *Descent: Journeys in the Dark Second Edition*-hez. A játékosok a pletyka kártyák használatával kiegészíthetik ezekkel a küldetésekkel a bármely kampányt (lásd "Pletyka kártya" 7. Oldalon).

Ennek a füzetnek a használata megegyezik a *Descent: Journeys in the Dark Second Edition* alap játékának Küldetés Füzetével. A játékosoknak a normál Küldetés előkészítés szabályai szerint kell eljárniuk, melyet a küldetés füzetben találnak, figyelembe véve minden feljegyzett kivételt a füzetben.

ALAP ÉS EPIKUS JÁTÉK

Mind az öt küldetést a küldetés füzetben lehet játszani önmagában egyedüli küldetesként, vagy Epikus játék szabályait követve, ami a *Descent: Journeys in the Dark Second Edition* szabálykönyvében olvasható.

Mikor a kampánytól független különálló pletyka küldetésekkel játszotok, a játékosok szimplán kövessék az alap játékban leírt szabályokat. A Küldetés mindenegyes "Jutalom" részt hagyjátok figyelmen kívül, mikor nem kampányként játszotok.

Mikor ezt a kiegészítőt használjátok miközben az alap vagy Epikus játékkal játszotok, minden szabály magyarázatot használjátok ebből a szabálykönyvből **kivéve a Pletyka kártyáét**. Az új kalandozók, szörnyek, titkos szoba, kasztok, tárgyak és állapotok mindegyikét használjátok a szabálykönyv leírása szerint.