



WOJOWNICY PODZIEMI

ZAMEK ZAJADŁEJ ZIMY

Magia żywiołów wprost zwariowała. Chaos ogarnął i tak niezbyt spokojną krainę Środnigdzia, a niebezpieczeństwa i gniazda potworów pojawiają się szybciej niż nowe podatki.

Zagrożenie pojawiło się nawet pośród wiecznej zmarzliny na północy. Jeden z pingwinów (tak, dobrze czytacie) ogłosił się cesarzem i zebrał swych ziomków pod hasłem: „Dziś lodowiec, jutro Madagaskar (cokolwiek to znaczy), pojutrze cały świat!” W jego orszaku oprócz bandy postrzelonych nietotów służy także zgraja dzikich lodowych istot oraz przyzwany, przerażający duch nieznanego kramarza, który przed dekadą wyrządził niemałe szkody na zdrowiu i życiu okolicznych mieszkańców. Jakby tego było mało, przedwieczna groza, której imienia nie będziemy wymawiać (nie chcemy połamać języka... znaczy pióra), zdaje się budzić na dnie lodowatego oceanu.

Jeśli sądzicie, że pingwiny są urocze..., to macie rację. Ale tylko dlatego, że prawie nigdy nie wychodzą z roli. Bądźcie jednak pewni, że dla was zrobią wyjątek i ujawnią swe krwiożercze oblicze. Drżycie! Ale poza tym powodzenia!



WOJOWNICY PODZIEMI

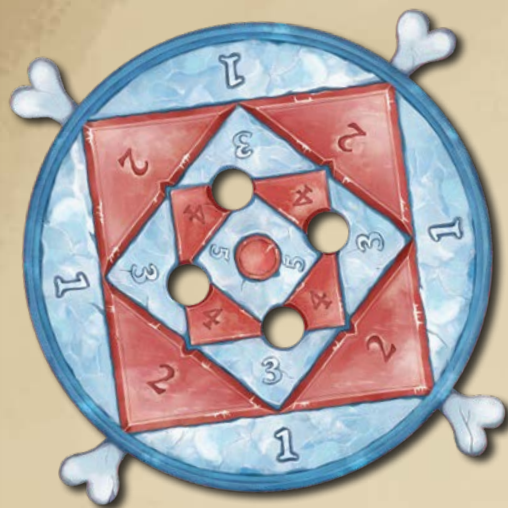
Wojownicy podziemi to zręcznościowa gra przygodowa z mocnym przymrużeniem oka. Jako drużyna samozwańczych bohaterów ruszacie w mroczne (acz, jak wyżej, z przymrużeniem oka) podziemia, by stawić czoła napotkanym tam przeciwnościom i w miarę możliwości opuścić je (podziemia! nie przeciwności) w jednym kawałku.

Za każdym rogiem spotkają was niespodzianki, ale w bardzo ogólnym ujęciu wyprawa będzie niezmiernie prosta (w tym wypadku „prosta” nie jest synonimem „łatwa”): Wchodzicie do podziemi, odkrywacie kolejne tajemnicze komnaty, w których niechybnie napotkacie kolejne, coraz silniejsze potwory. Na końcu drogi czeka was wielki zły – władca lokalnego lochu, którego pokonanie pozwoli wam wypełznąć na powierzchnię w triumfie. Najważniejszym elementem podróży będzie walka toczona za pomocą kości, którymi będziecie rzucać... w najprzeróżniejszy i często bardzo dziwny sposób.

Niniejszy egzemplarz stanowi drugą edycję *Wojowników podziemi*, w której dodano nowe ilustracje i usprawniono zasady. Oprócz wersji podstawowej masz do dyspozycji serię dodatków (instrukcję jednego z nich właśnie czytasz). **Wszystkie** części serii nadają się do całkowicie samodzielnej rozgrywki, ale możesz je także dowolnie łączyć, tworząc unikalne wyzwanie dla swej drużyny.



ELEMENTY GRY



1 TARCZA



3 KOŁOROWE
I 9 BIAŁYCH KOŚCI



1 KOŚĆ
ŚNIEŻNA



6 ZNACZNIKÓW DOŚWIADCZENIA



4 ZNACZNIKI ŻYCIA BOHATERÓW
2 ZNACZNIKI ŻYCIA POTWORÓW



1 TOR ŻYCIA POTWORÓW
1 ZNACZNIK POZIOMU TRUDNOŚCI



21 KART POTWORÓW



24 KARTY EKWIPUNKU



3 KARTY WIELKICH
ZŁYCH



21 KART KOMNAT
(PODZIEMI)



3 MAKIETY
(2 SZMARZLINY,
1 SŁABY PUNKT)



4 GÓRY LODOWE, 1 KRA,
1 WODOSPAD, 1 SĄDZAWKA,
1 LODOWY MUR



4 KARTY BOHATERÓW



1 ZNACZNIK SZĘFA
1 KATEL SKRZYNI



2 ŻETONY UMIEJĘTNOŚCI
BOHATERÓW
(CHWYTLIWA MELODIA, ZABIJAKA)



12 ZNACZNIKÓW BLIŹN/
ULEPSZENIA ZDOLNOŚCI



30 ZŁOTYCH MONET

CEL GRY

Wojownicy podziemi to gra opowiadająca o przygodach desperatów górnołotnie mieniących się bohaterami... Tak, to o was mowa! Trafiacie do należycie mrocznych lochów z adekwatnym poziomem łupów. Teraz pozostaje wam tylko zrobić użytek z waszej wrodzonej gracji i niepowtarzalnych umiejętności, potężnych na kwaśne jabłko hordy przerażających, potężnych i bezwzględnie zabójczych potworów, które stoją na waszej drodze. Jeżeli przetrwacie i w epickiej finałowej walce pokonacie wielkiego złego, zwyciężacie! Zatem ruszajcie, głupcy... i porzućcie wszelką nadzieję.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przed rozpoczęciem gry rozłóżcie elementy w następujący sposób:

1. ZŁOŹCIE TARCZĘ: Złóżcie ze sobą 4 fragmenty tarczy. Zwróćcie uwagę na litery na krawędziach tych fragmentów – krawędzie z identycznymi literami powinny się ze sobą stykać. Złożoną tarczę umieśćcie na środku stołu.

2. WYBIERZCIE BOHATERÓW: Wybierzcie lub wylosujcie po 1 kartę bohatera. Połóżcie je przed sobą. Weźcie po 1 znaczniku życia bohatera i umieśćcie je na szczytach torów życia waszych bohaterów (więcej szczegółów na stronie 9). Niektórzy bohaterowie otrzymują dodatkowo specjalny żeton odpowiadający ich niebieskiej umiejętności – żeton ten należy umieścić obok karty bohatera stroną szarą (nieaktywną) ku górze. Niewykorzystane karty bohaterów i znaczniki odłóżcie do pudełka.

Uwaga: Korzystając z więcej niż jednego pudełka z serii Wojowników podziemi, możecie grać w gronie do 6 graczy.

3. PRZYGOTUJCIE TALIĘ PODZIEMI: Potasujcie wszystkie karty komnat i utwórzcie z nich zakrytą talię podziemi.

4. PRZYGOTUJCIE TALIĘ KRAMIKU: Potasujcie wszystkie karty ekwipunku i stwórzcie z nich zakrytą talię kramiku.

5. PRZYGOTUJCIE TALIĘ POTWORÓW: Podzielcie karty potworów według ich poziomu (oznaczonego kolorem i liczbami na rewersach). Potasujcie osobno karty każdego poziomu. Dobierzcie po 3 karty poziomu 1 (żółty), poziomu 2 (turkusowy) oraz poziomu 3 (fioletowy). Połóżcie je na szczycie wszystkich kart poziomu 4 (szary): bezpośrednio na szarych kartach powinny znaleźć się karty poziomu 3, na nich 2, a na szczycie 1.



6. USTAWCIE POZIOM TRUDNOŚCI: Umieśćcie tor życia potworów w pobliżu talii podziemi oraz talii potworów. Umieśćcie 2 znaczniki życia potworów na polach oznaczonych cyfrą 0. Teraz przyszła pora, by zdecydować się, czy jesteście miękkimi dziamdziaczkami, czy wielkimi bonzami. Połóżcie (bądź nie) znacznik poziomu trudności na symbolu serca na torze życia potworów, oznaczając wybrany poziom trudności:

ZWYKŁY	HARDY	INTERNALNY
Odłóżcie znacznik do pudełka		

Na poziomie hardym i infernalnym, rozpoczynając walkę dodawajcie potworom wskazaną na znaczniku liczbę punktów życia.

7. WYZNACZENIE SZEFA: Tak, wiemy. Nikt z was oczywiście nie pragnie władzy i prawa do kierowania innymi. Ktoś niestety musi się poświęcić. Wybierzcie (albo wylosujcie), kto z was będzie sprawować funkcję szefa – wręczcie tej osobie znacznik szefa.

Uwaga: Po zakończeniu każdej walki znacznik szefa przejmuje osoba, która wykończyła potwora.

8. ZRZUTKA NA STARTOWE ZASOBY: Wybebeszcie swoje kieszenie i sprawdźcie z czym zaczynacie. Połóżcie na stole kafel skrzyni. Umieśćcie na nim 2 białe kości oraz tyle monet, ilu bohaterów bierze udział w rozgrywce minus 2. To wasz startowy łup.

9. STWÓRZCIE ZAPASY OGÓLNE: Ułóżcie w dogodnym miejscu na stole pozostałe złote monety, znaczniki blizn, karty wielkich złych, pozostałe białe, kolorowe oraz specjalne kości, a także makiety i pozostałe gadżety. Rzućcie okiem na ilustrację na następnej stronie.

WARIAT SOLO:

Jeżeli szaleństwo każe ci stawiać czoła wyzwaniom w pojedynkę, pozwól sobie choć trochę pomóc. Kontrolujesz 2 bohaterów – przygotuj grę, jak do rozgrywki 2-osobowej.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



(przygotowanie dla 3 graczy)

5



Rozgrywka w Wojowników podziemi składa się z nieokreślonej liczby rund, z których każda dzieli się na 3 fazy:



1. Podziemia



2. Walka



3. Odpoczynek

Przedzieranie się przez podziemia może zaprowadzić bohaterów do specjalnych kramików i wywołać specjalną czwartą fazę.



4. Zakupy

Po odwiedzeniu 3 kramików drużyna zmierzy się z ostatecznym wyzwaniem:



5. Batalia z wielkim złym

1 • PODZIEMIA



1.1 • WYBÓR ŚCIEŻKI •

W każdej rundzie drużyna wybiera jedną z dwóch dostępnych ścieżek. Aktualny szef dobiera 2 karty z talii podziemi i, bez ujawniania ich pozostałym graczom, wybiera z nich 1 komnatę, która zostanie odsłonięta i rozpatrzona. Niewybraną kartę odkłada na spód talii podziemi. Symbole kramików w lewym górnym rogu komnaty (A) obrazują, jak głęboko w podziemia zapędziła się drużyna. Jeżeli na odwiedzonych komnatkach znajduje się łącznie 10 symboli, drużyna będzie mogła pójść na zakupy. Natomiast po odwiedzeniu 3 kramików (czyli po zakończeniu trzeciej fazy zakupów w rozgrywce), możliwe będzie przejście do batalii z wielkim złym. Większość komnat posiada specjalny efekt oznaczony w lewym dolnym rogu (B). Więcej szczegółów dotyczących tych efektów przedstawiamy na stronie 16 (*Efekty komnat*) oraz na stronie 19 (*Techniki rzutów*).



1.2 • POTWÓR WYŁANIA SIĘ Z CIEŃ •

Szef odkrywa wierzchnią kartę z talii potworów. Każdy potwór należy do jednego z typów (A), na które oddziaływać mogą umiejętności niektórych bohaterów. Potwory zadają obrażenia (B) oraz mogą posiadać specjalne zdolności (C), które opisujemy na stronach 18 i 19. Aby określić liczbę punktów życia potwora, musicie powiększyć liczbę przedstawioną na jego karcie (D) o ewentualne efekty aktualnej komnaty oraz o liczbę widniejącą na znaczniku poziomu trudności (jeżeli z niego korzystacie). Ustaloną liczbę punktów życia potwora oznaczacie na torze życia potworów. Połóżcie też na karcie potwora tyle złota, ile wskazuje symbol w prawym dolnym rogu jego karty (E) – będzie ono nagrodą za pokonanie gagatka.



UWAGA: Tor życia potworów służy do oznaczania punktów życia waszych przeciwników. Rząd u góry toru przedstawia dziesiątki, rząd u dołu jedności. Przykład obok ilustruje oznaczenie liczby punktów życia Nieszczęśliwego białego misia (14).

2 • WALKA

Podczas tej fazy bohaterowie będą walczyć z potworami na śmierć i życie. Bohaterowie kolejno w turach będą atakować, korzystając z kolorowych kości – czerwonej, zielonej oraz niebieskiej. **Zasadniczo każda z tych kości może zostać rzucona tylko 1 raz na walkę** (aczkolwiek będzie można je odzyskać, o czym piszemy poniżej). Pierwsza do boju rusza osoba siedząca po lewej stronie od obecnego szefa – jako aktywny bohater musi wykonać kolejno cztery poniższe kroki:



2.1 • WYBÓR KOLOROWEJ KOŚCI •

Aktywny bohater wybiera 1 z dostępnych (niewybranych wcześniej) kolorowych kości, którą użyje do wykonania rzutu. Jeżeli nie ma już żadnych dostępnych kolorowych kości, aktywny bohater musi podjąć decyzję opisaną w sekcji po prawej stronie (**brak kolorowych kości**).



2.2 • RZUT KOŚCIĄ •

Aktywny bohater rzuca wybraną kością, celując w tarczę. Może wykonać rzut z dowolnej wygodnej pozycji dookoła stołu, stojąc, siedząc itp. Aby rzut zakończył się powodzeniem, musi jednak spełnić jeden warunek – rzucona kość musi odbić się przynajmniej 1 raz od stołu (poza tarczą) i dopiero trafić na tarczę.



2.3 • SPRAWDZENIE REZULTATU •

Czasem atak na potwora zakończy się sukcesem (**trafieniem**), a czasem kompletną klapą (**pudłem**). Sposób ustalenia rezultatu opisujemy szczegółowo na następnej stronie.

Czasami na kości może wypaść symbol oka – opis tego, co się z tym wiąże, znajduje się na stronie 9.



2.4 • KONIEC TURU •

Jeżeli aktywny bohater pokonał potwora, drużyna może fetować wygraną walkę i przejść do fazy odpoczynku – opisanej na stronie 12.

Jeżeli potwór wciąż dycha, tura aktywnego bohatera się kończy. Następnym aktywnym bohaterem staje się osoba siedząca po jego lewej stronie – przechodzi ona do kroku 2.1.

Uwaga: Nie należy w tym momencie sprzątać rzuconych kości. Gdziekolwiek się znajdują, powinny tam pozostać (no chyba, że któraś wpadła do gardła waszego domowego smoczusia, wtedy zareagujcie natychmiast).

BRAK KOLOROWYCH KOŚCI

Jeżeli drużyna wykorzystała w walce wszystkie kolorowe kości i nie zdołała z ich pomocą pokonać potwora, wówczas aktywny bohater musi dokonać wyboru spośród dwóch dostępnych opcji:



- **WZIĄĆ BIAŁĄ KOŚĆ ZE SKRZYNI** (patrz: *Białe kości* na stronie 12) i rzucić właśnie nią, normalnie wykonując kroki 2.2-2.4;

ALBO



ODZYSKAĆ 3 KOLOROWE KOŚCI. Wybierając to działanie, aktywny bohater po prostu zdejmuje kolorowe kości z tarczy (bądź dowolnego innego miejsca, w którym wylądowały) i przeprowadza kolejno kroki 2.1-2.4. **Wcześniej jednak każdy z graczy musi przyjąć obrażenia w liczbie równej poziomowi potwora, z którym toczy się walka.** Obrażenia te są niemożliwe do uniknięcia (nie można im zapobiec za pomocą żadnej umiejętności bądź karty) i mogą doprowadzić do ogłuszenia części bohaterów (patrz: *No i padł!* – str. 8).

W trakcie jednej walki możecie wielokrotnie odzyskiwać kolorowe kości (wyjątkiem jest batalia z wielkim złym – patrz: str. 15) – za każdym razem będziecie jednak wszyscy otrzymywać obrażenia.





TRAFIENIE

Jeżeli rzucona kość odbije się od stołu (poza tarczą) i następnie wyląduje na tarczy, oznacza to trafienie – aktywny bohater zadaje potworowi obrażenia równe liczbie, którą oznaczona jest sekcja tarczy, na której zatrzymała się kość. Obrażenia mogą zostać zwiększone dzięki wykorzystaniu kart ekwipunku i/albo umiejętności. Oznaczcie zadane obrażenia, odpowiednio przesuwając znaczniki na torze życia potworów. Celem jest sprowadzenie życia potwora do zera, a nagrodą satysfakcja z pokonania bestii (łupy i chwała to oczywiście także miły dodatek).

GRANICE SEKCJI

Jeżeli kość wyląduje na linii stanowiącej granicę dwóch sekcji, sprawdźcie w której sekcji znajduje się więcej rogów kości – kość uznaje się za leżącą właśnie w tej sekcji. W przypadku wątpliwości lub ewidentnie równego podziału kość uznaje się za leżącą w sekcji oznaczonej niższą liczbą.

PO OCZACH GO! PO OCZACH!

Trafienie kością w sam środek tarczy (tzw. bullseye) zadaje potworowi 10 obrażeń (które nadal mogą zostać powiększone o bonusy wynikające z ekwipunku bądź umiejętności). A jeśli na kości tej wypadnie symbol oka oznacza to trafienie ultra krytyczne, które opisujemy na stronie 9.



PUDŁO

Atak na potwora kończy się zenującym pudłem w następujących sytuacjach:

- Jeżeli kość przed wylądowaniem na tarczy **nie odbiła się** od stołu przynajmniej 1 raz.
- Jeżeli kość wpadła do którejś z dziur w tarczy (i się w niej zatrzymała).
- Jeżeli kość zatrzymała się na pischcelach wokół tarczy albo na „marginesie” okalającym tarczę.
- Jeżeli kość wylądowała poza tarczą.
- Jeżeli aktywny bohater zobowiązany był zastosować konkretną technikę rzutu i temu wymaganiu nie sprostał (więcej o tym na stronie 10).

Jeżeli bohater spudłował, otrzymuje tyle obrażeń, ile zadaje potwór, z którym toczy się walka (wartość ta jest oznaczona na karcie potwora). Obrażenia mogą zostać zmniejszone w wyniku użycia umiejętności bądź kart ekwipunku. Otrzymane obrażenia aktywny bohater oznacza, odpowiednio przesuwając znacznik na swojej karcie.

NO I PADE!

Jeżeli punkty życia bohatera spadną do zera, zostaje on **ogłuszony** i nie bierze udziału w rozgrywce do końca walki. Ogłuszonego bohatera nie można uleczyć (chyba, że jakiś efekt wyraźnie na to wskazuje).



Szef: Ilekroć w rozgrywce dojdzie do jakichś wątpliwości (w tym dotyczących rezultatu rzutu), zawsze rozstrzyga je aktualny szef.

◄ PORAŻKA! ►

Jeżeli w trakcie którejkolwiek walki zdrowie wszystkich bohaterów spadnie do zera, cała drużyna natychmiast przegrywa. Ogarnijcie się i następnym razem spróbujcie nie dać plamy!

ANATOMIA KARTY BOHATERA

Karty bohaterów przedstawiają wszystkie (oczywiście legalne i nie-prywatne) informacje dotyczące naszych wątpliwej klasy herosów.

Pod imieniem bohatera (A) znajduje się jego zdjęcie profilowe na popularnym portalu społecznościowym (B) oraz ulubiony cytat (C) – względnie tekst będący efektem braku wylogowania. Ponadto na karcie znajdziemy:

- Informacje o limicie i rodzaju ekwipunku, który może nieść (D).
- Tor życia (E) przedstawiający jego aktualną liczbę punktów życia (od 9 na samej górze do 1 na dole).
- Umiejętność powiązaną z symbolem oka na czerwonej kości (F).
- Umiejętność powiązaną z symbolem oka na zielonej kości (G).
- Umiejętność powiązaną z symbolem oka na niebieskiej kości (H).



• AKTYWACJA SYMBOLU OKA •

Każdy bohater posiada 3 umiejętności oznaczone na swej karcie i powiązane z konkretnym kolorem kości, a dokładnie z symbolem oka na tychże kościach. Jeżeli po rzucie wykonanym przez bohatera na kości wypadnie symbol oka, oznacza to **obowiązkowe** aktywowanie powiązanej z nim umiejętności bohatera.

W związku z powyższym drużyna zawsze powinna dokładnie omówić, kto powinien skorzystać z jakiej kości, aby optymalnie wykorzystać umiejętności bohaterów w bieżącej walce. Niektóre umiejętności mogą zostać skutecznie aktywowane tylko w stosownych okolicznościach, np. gdy bohater trafi lub wręcz przeciwnie – spudłuje (więcej detali znajdziecie na stronach 16 i 18).

• TRAFIENIA ULTRA KRYTYCZNE •

Jeżeli po skutecznym ataku kość wypadnie na środku tarczy i **jednocześnie** wypadnie na niej symbol oka, zamiast otrzymania 10 obrażeń potwór, z którym trwa walka, zostaje natychmiast unicestwiony! Dotyczy to nawet batalii z wielkim złym! Szczęśliwy bohater nadal musi aktywować umiejętność powiązaną z kością, jeśli wypadło na niej oko.

TECHNIKI RZUTÓW

Dla osób, które lubują się w powtarzalności i jednostajnym machaniu mieczem na prawo i lewo, mamy złą wiadomość. Spora część potworów dysponuje specjalnymi zdolnościami, które będą wymagać od was odpowiedniego podejścia podczas walki, częstokroć wykorzystania specjalnych technik rzutów. W takim przypadku w polu zdolności potwora będzie widoczna postać Głuptaka – to ten koleś obok wpatrujący się w powietrze niczym sroka w gnat. Głuptak zgodził się zaprezentować, jakiej techniki rzutu należy w danej walce użyć. W przypadku gdyby nie uczynił tego dostatecznie czytelnie, opis wszystkich technik znajdziecie na stronie 19.



Jeżeli zdolność potwora lub efekt bieżącej komnaty będzie wymagać od was konkretnej techniki, każdy bohater musi ją zastosować w każdym swoim rzucie podczas walki.

Podczas walki możecie zostać zobowiązani do użycia kilku technik jednocześnie (w wyniku zdolności potwora, bieżącej komnaty i/albo wykorzystywanej broni). W takim wypadku nie ma przebaczenia – bohater może trafić wyłącznie, wykonując rzut, który spełni wymagania wszystkich technik. Pominięcie wymagania choć jednej techniki oznacza pudło.

Jeżeli dwa różne źródła (np. zdolność potwora i wykorzystywana broń) wymagają użycia tej samej techniki, traktujcie to po prostu jako jedno wymaganie (jedną technikę).

PRZYKŁAD WALKI

W głąb podziemi rusza drużyna **Zimnych drani** w składzie: Jack Wróbel, Maryla Morgensztern oraz Rysiek Niedźwiedź. Rysiek jest aktualnym szefem, zatem dobiera 2 karty komnat z talii podziemi i w sekrecie przed resztą wybiera 1 z nich. Jego wybór pada na **Komnatę przesilenia zimowego**. Efekt komnaty sprawia, że drużyna natychmiast dokłada 1 monetę do skrzyni. Następnie Rysiek odkrywa kartę potwora, którym okazuje się **Goblin-splawik**!

Goblin-splawik posiada 6 punktów życia, lecz efekt komnaty zwiększa je aż o 3 punkty – drużyna oznacza liczbę 9 na torze życia potworów. Jakby tego było mało **Goblin-splawik** wymaga zastosowania specjalnej techniki rzutu: kość musi odbić się wewnątrz sadzawki! W przypadku pudła goblin zada pechowemu bohaterowi 2 obrażenia. Gdy zostanie pokonany, drużyna otrzyma łup w postaci 2 monet.



1. Ponieważ Jack Wróbel siedzi po lewej stronie od Ryśka (aktualnego szefa), staje się pierwszym aktywnym bohaterem i rusza do ataku. Spośród 3 dostępnych kolorowych kości wybiera niebieską i wykonuje rzut (starając się odbić kość od wnętrza sadzawki). Kość odbija się od stołu w samiułkim środku sadzawki i ląduje na tarczy – konkretnie w jej sekcji oznaczonej liczbą 2. W dodatku wypadł na niej symbol oka! Tym samym Jack może aktywować swoją umiejętność **zabijaka** oraz zadaje goblinowi 2 obrażenia. Oznacza je na torze życia potworów – potwór oberwał solidnie, ale wciąż się trzyma. Funkcję aktywnego bohatera przejmuje Maryla Morgensztern.





2. Maryla ma wątpliwości, czy uda jej się odbić kość we-
wnątrz sadzawki. Żeby zminimalizować ryzyko, spo-
śród wciąż dostępnych kolorowych kości wybiera zieloną.
Powiązana z tą kością umiejętność Maryli pozwala na po-
nowny rzut. Jeżeli Maryla spudłuje, lecz na kości wypadnie
symbol oka, będzie mogła bez żadnych konsekwencji spró-
bować jeszcze raz. Maryla rzuca, kość elegancko odbija się
wewnątrz sadzawki... i oczywiście nie trafia w tarczę. Maryla
ma jednak fart, ponieważ na kości wypada oko. Z westchnie-
niem ulgi podejmuje kolejną próbę rzutu. Chwila koncentracji
i następuje dynamiczny zamach. Tym razem wszystko idzie
zgodnie z planem – kość odbija się wewnątrz sadzawki i ląduje
na tarczy w sekcji oznaczonej liczbą 2. To kolejne 2 obrażenia
zadane potworowi. Do akcji rusza Rysiek.



3. Rysiek nie ma już wyboru i musi skorzy-
stać z ostatniej dostępnej kolorowej kości –
czerwonej. Po energicznym rzucie kość odbija się
wewnątrz sadzawki i opada na tarczę..., lądując
w dziurze i to bez symbolu oka. **Goblin-splawik**
wymierza Ryśkowi cios zadający 2 obrażenia.
Ponownie do akcji rusza Jack.



4. Drużyna wykorzystała już niestety
wszystkie kolorowe kości, a potwór
wciąż nie ma zamiaru udać się w zaświaty.
Jack musi podjąć decyzję, czy skorzystać
z białej kości, czy odzyskać wszystkie 3 ko-
lorowe kości (co spowoduje, że cała drużyna
otrzyma obrażenia). Jack decyduje się użyć
białej kości – drużyna nie otrzymuje w tym
momencie obrażeń, lecz jeżeli Jack nie ubije
przeciwnika, Maryla znów będzie musiała
wybierać (czy wziąć białą kość, czy odzy-
skać kolorowe).



5. Jack wykonuje rzut białą kością. Ta odbija się wewnątrz sadzawki, tańczy na tarczy
i zatrzymuje się na linii pomiędzy sekcjami oznaczonymi liczbami 2 oraz 3 (niestety
nie wypadło na niej oko). Cwany Jack pamięta jednak, że wcześniej w tej walce udało mu
się aktywować żeton zabijaki. Korzysta z niego, aby dodać do siebie wartości obydwu
sekcji i zadać łącznie 5 obrażeń. To wystarcza, by posłać potwora na wieczny spoczynek.
Hurra! Bohaterowie chwalebnie rozgromili przerażającego (?) **Goblina-splawika**. W na-
grode przechodzą do fazy odpoczynku, w której złupią truchło
gadziny i dodadzą 2 monety do skrzyni.



3 • ODPOCZYNEK

Po zwycięskiej walce bohaterowie mogą przez chwilę napawać się swym oszałamiającym sukcesem.

Sprzątają też powstały bałagan i przygotowują się do dalszej drogi, przeprowadzając poniższe kroki:



3.1 • ALE URWAŁ! •

- Jeżeli cios, który doprowadził do pokonania potwora, zadał temuż potworowi tyle obrażeń, że jego liczba punktów życia musiałaby wynosić -3 lub jeszcze mniej, drużyna otrzymuje bonus w postaci 1 monety, którą umieszcza w skrzyni. Bonus ten przyznawany jest także, gdy potwór zostanie pokonany w wyniku trafienia ultra krytycznego.



3.2 • ZGARNIĘCIE ŁUPÓW •

- Drużyna otrzymuje tyle złotych monet, ile wskazuje karta pokonanego potwora i umieszcza je w swojej skrzyni.



3.3 • BLIZNY •

- Każdy ogłuszony w ostatniej walce bohater otrzymuje 1 bliznę. Musi wziąć z zapasów ogólnych reprezentujący ją znacznik i zakryć nim wybrane przez siebie 3 pola na swoim torze życia – znacznik musi zostać umieszczony w całości w sekcji reprezentującej jedną z umiejętności bohatera (jeden kolor). Po tym bohater odzyskuje wszystkie punkty życia. Niestety posiadanie blizny oznacza, że łączna pula punktów życia bohatera jest mniejsza o 2 (zmniejsza się liczba pól na torze życia). Ponadto bohater traci możliwość korzystania z umiejętności, przy której opisie leży blizna, lecz nadal może rzucać kością tego koloru. Każdy bohater może posiadać maksymalnie 3 blizny. Jeżeli zostanie ogłuszony po raz czwarty, umiera na śmierć. Pozostała przy życiu część drużyny kontynuuje grę bez niego.



3.4 • W DROGĘ •

- Przekażcie znacznik szefa bohaterowi, który jako ostatni rzucał kością. Jak łatwo się domyślić, zostaje on nowym szefem.
- Zdejmijcie wszystkie kości z tarczy.
- Wszystkie wykorzystane w minionej walce białe kości odłóżcie do zapasów ogólnych.
- Sprawdźcie, czy któraś z aktywowanych umiejętności bohaterów nie wywołuje efektu w fazie odpoczynku.
- Odłóżcie kartę potwora na stos kart odrzuconych (albo wręczcie ją jako trofeum bohaterowi, który zadał ostateczny cios – karta ta nie będzie już potrzebna w bieżącej rozgrywce).
- Jeżeli chcecie, możecie przekazać sobie posiadany ekwipunek (więcej o tym na następnej stronie).
- Poprawcie pancerze, aby były gotowe na kolejną walkę (więcej o tym również na następnej stronie).
- Odłóżcie na bok aktualną kartę komnaty – jeżeli odwiedziliście już kilka, trzymajcie je w taki sposób, aby widoczne były symbole kramików.
- Policzcie, ile kramików jest na kartach odwiedzonych komnat. Jeżeli 10 lub więcej, robicie sobie krótką przerwę od wymachiwania niebezpiecznymi rekwizytami i ruszacie na zakupy (by zaopatrzyć się w więcej niebezpiecznych rekwizytów).
- W przeciwnym wypadku ruszajcie ku kolejnemu starciu (przejdźcie do fazy 1.1 Wybór ścieżki).



Przykład: W jednej z walk potworowi zostały już tylko 2 punkty życia. Maryla wyprowadza potężny atak zadający 7 obrażeń. Ponieważ życie potwora spadłoby do poziomu -5, oznacza to, że drużyna otrzymuje bonus z tytułu efektu **Ale urwał!** Oprócz 4 monet będących normalną nagrodą za pokonanie potwora drużyna otrzymuje jeszcze 1 monetę w wyniku wspomnianego bonusu.

BIAŁE KOŚCI

Zasadniczo każda posiadana przez drużynę biała kość, może zostać rzucona tylko 1 raz. W fazie odpoczynku odkładana jest do zapasów ogólnych. Warto zatem, aby drużyna podczas zakupów zaopatrzyła się w ich odpowiedni zapas. **Bardzo ważne:** Jeżeli na białej kości wypadnie symbol oka, bohater, który rzucił tą kością, musi aktywować **dowolną** ze swoich umiejętności (oczywiście taką, której nie blokuje blizna).

Kość na obrazku po lewej jest sześcienna, wiemy, wybaczenie, niestety wydaliśmy już budżet na ilustrację, więc musi tak zostać.

4 • ZAKUPY

Gdy na odwiedzonych przez was komnatach widnieje łącznie 10 lub więcej symboli kramików (🏠), ruszacie na zakupy. Pora wydać ciężko wytłuczone złoto na ekwipunek, białe kości oraz leczenie.



- **ZAKUP EKWIPUNKU:** Co tam mamy na wystawie? Aktualny szef odkrywa z talii kramiku tyle kart, ilu bohaterów plus 2. Możecie zakupić ich tyle, ile chcecie (o ile was stać). Każda karta kosztuje oznaczoną liczbę monet (ale mogą się też zdarzyć darmówki!). Jeżeli zdecydujecie się na zakup, odłóżcie do zapasów ogólnych odpowiednią liczbę monet ze skrzyni. Następnie przydzielcie tę kartę bohaterowi, który może ją nieść (o czym więcej w ramce poniżej). Niekupione karty odłóżcie **do pudełka** (nie będą już potrzebne w tej rozgrywce).



- **LECZENIE:** Możecie wydawać monety na usługi medyczne. Za każdą wydaną przez was monetę **wszyscy** bohaterowie odzyskują po 1 punkcie życia.



- **ZAKUP BIAŁYCH KOŚCI:** Każda biała kość kosztuje 2 monety. Kupione kości umieszczacie w skrzyni. Nie możecie ich mieć więcej niż 9.



← EKWIPUNEK →

Drużyna może zaopatrzyć się w szeroką gamę śmiertelnych akcesoriów (oznaczonych opisanymi poniżej symbolami) podzielonych na cztery typy: bronie, pancerze, jednorazowe kurioza oraz rarytasy. Karty ekwipunku muszą zostać przydzielone konkretnym bohaterom. Bohaterowie zaś mogą nieść wyłącznie określoną liczbę określonych typów ekwipunku (zwróćcie uwagę na liczbę i typy symboli po lewej stronie na dole karty każdego z bohaterów). Żaden z bohaterów nie może też posiadać dwóch kart o identycznej nazwie. Podczas każdej fazy odpoczynku (i tylko w tej fazie) możecie zmieniać przydział kart ekwipunku (z uwzględnieniem wymienionych ograniczeń).

- **Bronie** (☒) oznaczone są czerwoną ramką i pozwalają bohaterom zadawać większe obrażenia. **Jednocześnie jednak ich użycie wymaga zastosowania konkretnej techniki rzutu.** Profity płynące z użycia broni mogą zostać zaaplikowane jedynie w przypadku trafienia. Bohater przed każdym rzutem może zdecydować, czy używa (bądź nie) jednej lub kilku noszonych przez siebie broni.
- **Pancerze** (🛡️) oznaczone są niebieską ramką, a każdy z nich można wykorzystać 1 raz w trakcie 1 walki, aby zapobiec obrażeniom lub zapewnić inne efekty w przypadku pudła. Po użyciu pancerza bohater musi obrócić reprezentującą go kartę o 90°, aby odnotować ten fakt. Ponowne przygotowanie pancerzy następuje w fazie odpoczynku.
- **Kurioza** (🧪) oznaczone są zieloną ramką. Są to karty jednorazowego użytku. Jeżeli opisany na karcie efekt wyraźnie nie stanowi inaczej, z kuriozów można korzystać w dowolnym momencie – mogą to robić nawet nieaktywni bohaterowie, a także bohaterowie, którzy mieliby za moment zostać ogłuszeni. Po użyciu kuriozum jego kartę należy odłożyć na stos kart odrzuconych.
- **Rarytasy** (🎲) to wyjątkowe okazje wystawione na kramiku za bezcen. Szczegółowe zasady opisujemy na stronie 18.



4.1 • CZY ZMIERZAMY DO FINAŁU? •

Po pierwszej oraz po drugiej sesji zakupów musicie odrzucić wszystkie odłożone na bok karty komnat, a następnie znów odwiedzić ich tyle, aby łączna liczba znajdujących się na nich symboli kramików wynosiła 10 lub więcej. Natychmiast po trzeciej sesji zakupów przechodzicie do finałowej batalii z wielkim złym. Szczegóły tej epickiej potyczki opisujemy na stronie 15.

PRZYKŁAD WALKI

(Z DODATKOWYMI ZABAWKAMI)

Zimne dranie trafiają do komnaty ze **Ślizgawką** – wszystkie ataki będą musieli tutaj wykonywać, korzystając z wodospadu! Z cienia zjeżdżałni wyjechał **Krwiożerczy pingwin**, który posiada zdolność **nieuważny**: jeżeli któryś z bohaterów trafi kością w dowolną sekcję tarczy oznaczoną liczbą 1, będzie mógł powtórzyć swój rzut.



1. Pierwsza jest Maryla. Wybiera zieloną kość. Zgodnie z wymaganiami komnaty musi ją stoczyć po wodospadzie. Umieszcza zatem kość na krańcu wodospadu i przechyla go, tak aby kość zsunęła się w kierunku tarczy. Kość zgodnie ze sztuką odbija się od stołu i ląduje na tarczy w sekcji oznaczonej 1. Nie najlepiej, ale ponieważ **Krwiożerczy pingwin** jest **nieuważny**, Maryla postanawia powtórzyć rzut. Przy powtórcie decyduje się dodatkowo skorzystać z posiadanego **Ramborila**. Oznacza to, że rzucając, musi utrzymać wzrok na poziomie stołu. Ponadto wciąż musi użyć wodospadu (wymaganie komnaty). Maryla rzuca, ale kość ląduje w dziurze. Pudło! Przyjmuje ona 2 obrażenia, a że miała tylko 2 punkty życia, zostaje ogłuszona!

2. Kolejnym aktywnym bohaterem jest Rysiek. Nasz łowca wybiera niebieską kość i decyduje się skorzystać z **Rogatego hełmu** jako broni. Jego plan zakłada, że szturchnie głową kość umieszczoną na wodospadzie, aby ta stoczyła się po tymże... Wydaje się to dostatecznie zgodne z zasadami. Kość nadal będzie musiała choć raz odbić się od stołu. Jakimś cudem ten karkołomny rzut kończy się powodzeniem: kość ląduje w sekcji tarczy oznaczonej liczbą 4 i w dodatku wypadło na niej oko. Rysiek aktywuje zatem swoją umiejętność kamuflaż, aby zadać dodatkowe 4 obrażenia – łącznie z normalnymi obrażeniami i bonusem z broni daje to łącznie aż 10 obrażeń! Ale Rychu dopiero się rozkręca! Ponieważ kość zatrzymała się na linii dzielącej sekcje oznaczone liczbami 3 i 4, używa **Eliksiru powiększenia**. Dzięki niemu dodaje do siebie wartości obu sekcji, zwiększając łączne obrażenia do 13. To więcej niż mógłby znieść **Krwiożerczy pingwin** – monstrum pada na miejscu!

3. Podczas fazy odpoczynku bohaterowie ustalają, że poziom życia **Krwiożerczego pingwina** niestety nie spadł do poziomu -3 lub niższego, zatem nie otrzymują bonusu z tytułu efektu **Ale urwał!** Otrzymują jednak normalny łup w wysokości 2 monet. Maryla wraca do świata żywych, ale otrzymuje bliznę. Decyduje się ją położyć w zielonej sekcji swojego toru życia. W przyszłych walkach wciąż będzie mogła rzucać zieloną kością, ale nawet gdy wypadnie na niej oko, nie aktywuje swojej umiejętności **powtórka**.





5 • BATALIA Z WIELKIM ZŁYM

Każda karta wielkiego złego informuje bohaterów, ile potwór zadaje obrażeń (A), jaki jest jego typ (B), oraz jaką (i czy w ogóle) posiada on zdolność specjalną (C). Pokonanie wielkiego złego nie zapewnia żadnych materialnych nagród (zamiast tego na bohaterów spłynie splendor triumfu!).

Potasujcie karty wielkich złych i odkryjcie 1 z nich. Połóżcie ją w pobliżu toru życia potworów. Na tym torze oznaczcie punkty życia bossa, oznaczone na jego karcie (D) – zmodyfikujcie tę wartość, jeśli wymaga tego wybrany przez was poziom trudności. Batalia z wielkim złym toczy się zgodnie z normalnymi zasadami walki oraz z uwzględnieniem poniższych wyjątków:

- Kiedy wykorzystacie wszystkie 3 kolorowe kości, NIE MOŻECIE ich odzyskać (chyba, że wyjątkowo pozwala na to jakiś efekt specjalny). Waszą jedyną opcją na kontynuowanie starcia jest korzystanie z posiadanych białych kości. Jeżeli i one wam się skończą, a potwór nie zostanie pokonany, przegrywacie!
- Jeżeli pokonacie drania, wygrywacie grę i udajecie się do najbliższej tawerny, by opowiadać mocno przesadzone historie o waszych wyczynach. Zachęcamy do przyjmowania absurdalnie dumnych, triumfujących póz i wyrazów twarzy!

UWAGA: Przypominamy, że wielkiego złego, jak wszystkie potwory, można pokonać za pomocą trafienia ultra krytycznego.

PODSUMOWANIE

PORAŻKA

- W trakcie jednej walki wszyscy bohaterowie zostaną ogłuszeni.
- W trakcie batalii z wielkim złym bohaterom skończą się wszystkie kości, a potwór nie zostanie pokonany.

ZWYCIĘSTWO

- Bohaterowie dotrą do wielkiego złego i stłuką go na kwaśne jabłko.

KOŃCOWA PUNKTACJA

Jeżeli chcecie, możecie sprowadzić rezultat waszych przygód do bezdusznej matematyki punktów chwały (PCH). Robiecie to, sumując opisane poniżej punkty:

- +1 PCH za każdą złotą monetę w skrzyni;
- +3 PCH za każdą białą kość w skrzyni;
- +5 PCH, jeżeli żaden bohater nie posiada blizny;
- -1 PCH za każdą bliznę;
- -5 PCH za każdego bohatera, który został wyeliminowany;
- +PCH za poziom trudności wg poniższej tabelki:

Zwykły	Hardy	Infernalny
+5 PCH	+15 PCH	+25 PCH

PCH łącznie	Tytuł
0 lub mniej	Lamusy
1-5	Niepoprawni optymiści
6-10	Drugoligowi rozrabiacy
11-15	Początkujące mąciwody
16-20	Herosi z bożej łaski
21-25	Wojownicy klasy średniej
26-30	Twardziele ciut lepszego sortu
31-35	Prawie heroiczne postacie z ballad
36-40	Prawdziwie heroiczne postacie z ballad
41+	Niezniszczalni wymiatacze, przy których Czak Noris to żalosna safandula!

— TO NIEMOŻLIWE! —

Bohaterowie małej wiary mogą wydać powyższy okrzyk, kiedy podczas eksploracji podziemi napotkają pewne wyjątkowo wredne połączenie technik rzutów wywołane przez różne nakładające się efekty. Kiedy spotkacie się z taką sytuacją, możecie zachować się zgodnie z bohaterskim etosem i podjąć wyzwanie, ale możecie też podkulić ogon i zdecydować się zwiewać (decyzję musi podjąć cała drużyna).

Jeżeli zechcecie zwiewać z walki, przeprowadźcie poniższe 3 kroki:

1. *Wszyscy przyjmijcie obrażenia równe poziomowi potwora (w wyniku palącego wstydu).*
2. *Odłóżcie kartę aktualnego potwora z powrotem do pudełka.*
3. *Odkryjcie nowego potwora z talii.*

Wojownicy podziemi to gra, której treścią jest mierzenie się z najabsurdalniejszymi wyzwaniami, więc z opisanej tu możliwości powinniście korzystać jak najrzadziej. Bogowie podziemi patrzą i nie lubią cykorów. Łaskawie natomiast spoglądają na kreatywne nagięcia zasad, jeżeli doprowadzi to do wykonania spektakularnego rzutu!

— EFEKTY KOMNAT —

Komnaty mogą zapewniać natychmiastowe efekty (aktywowane po odkryciu komnaty) oraz efekty trwałe, które utrzymują się do końca walki.



ZŁOTO: Po odkryciu komnaty bohaterowie umieszczają w skrzyni wskazaną liczbę monet.



NA ZDROWIE: Po odkryciu komnaty każdy bohater odzyskuje 2 punkty zdrowia.



BIAŁA KOŚĆ: Po odkryciu komnaty bohaterowie umieszczają w skrzyni 1 białą kość.



DARMÓWKI: Po odkryciu komnaty odkryjcie wierzchnią kartę ekwipunku z talii kramiku i przydzielcie ją któremuś z bohaterów.



BĘDZIE CIĘŻKO: Liczba punktów życia potwora w tej komnacie zostanie zwiększona o podaną wartość.



TECHNIKA RZUTU: Podczas tej walki bohaterowie muszą rzucać, korzystając z oznaczonej techniki (ich opis znajduje się na stronie 19).

— TYPOWE UMIEJĘTNOŚCI BOHATERÓW —

W niniejszym rozdziale opisujemy szczegółowo umiejętności, które mogą aktywować bohaterowie. Jeżeli treść umiejętności nie mówi w sposób wyraźny, że jej aktywacja możliwa jest wyłącznie w wypadku trafienia/pudła, oznacza to, że można z niej skorzystać niezależnie od rezultatu rzutu (oczywiście zawsze obowiązuje warunek podstawowy – na kości musi wypaść symbol oka).



PAJĘCZE ZMYŚŁY: Aktywuje się wyłącznie w przypadku pudła. Bohater nie otrzymuje żadnych obrażeń i zadaje potworowi 2 obrażenia. Premia z tytułu korzystania z broni nie jest uwzględniana (korzysta się z niej tylko w przypadku trafienia).



PRZEBICIE: Aktywuje się wyłącznie w przypadku trafienia. Bohater zadaje o 2 obrażenia więcej.



RĄBNIĘCIE: Aktywuje się wyłącznie w przypadku trafienia. Bohater traktuje sekcję, w której wylądowała kość, tak jakby była ona oznaczona liczbą 5 (nawet jeżeli wartość sekcji jest wyższa niż 5). Efekt należy pominąć w przypadku trafienia ultra krytycznego.



POPRAWKA: Bohater może powtórzyć rzut. Zabiera kość (gdziekolwiek wylądowała), ignorując całkowicie rezultat pierwotnego rzutu i rzuca ponownie.



PANACEUM: Wszyscy bohaterowie odzyskują po 1 punkcie życia.



LEPKIE RĄCZKI: Bohater umieszcza 1 monetę w skrzyni.



SAMOLECZENIE: Bohater odzyskuje 3 punkty życia.



ULUBIONY WRÓG: Aktywuje się wyłącznie w przypadku trafienia. Bohater zadaje określonemu na jego karcie typowi potworów o 4 obrażenia więcej. Jeżeli umiejętność została aktywowana w walce z niepasującym typem potwora, bohater zadaje o 1 obrażenie więcej.



◄ ZARYZYKUJJCIE MIESZANKĘ! ►

Każda część *Wojowników podziemi* została zaprojektowana jako pełne doświadczenie dla głodnych przygody awanturników. Jeżeli jednak chcecie więcej, możecie łączyć ze sobą zestawy! W takim przypadku niech każde z was wybierze (lub wylosuje) bohatera. Następnie wybierzcie dowolną z dostępnych tarcz oraz dowolny zestaw kolorowych i białych kości (z jednego z pudełek). Wreszcie stwórzcie zestaw kart (potworów, komnat i ekwipunku), dowolnie mieszając ze sobą karty pochodzące z różnych zestawów (no prawie dowolnie – ich rewersy nadal powinny do siebie pasować). Pamiętajcie, że niektóre karty mogą wymagać od was konkretnych kości bądź gadżetów załączonych do konkretnych zestawów. Reszta przygotowania rozgrywki pozostaje bez zmian.

Jeżeli zechcecie po grze podzielić ponownie karty, na kartach z tej części znajdziecie znak wodny  – szukajcie go w prawym lub lewym dolnym rogu.

❧ WARIANT: BALLADY I AWANSE ❧



Wraz z kolejnymi szalonymi przygodami i cudownymi wymknieniami się niechybnej śmierci nasi bohaterowie (opornie) zdobywają doświadczenie!

Podczas przygotowania rozgrywki umieśćcie znaczniki doświadczenia (w kształcie kryształków) na spodach torów doświadczenia waszych bohaterów (tory znajdują się po lewej stronie kart bohaterów).

Każdy bohater może zdobyć doświadczenie na 3 sposoby:

- Kiedy **zada cios ostateczny, który unicestwi potwora**.
- Kiedy na rzuconej przez niego kości wypadnie oko () , a bohater a) zdecyduje się **zrezygnować z aktywacji swojej umiejętności** albo b) umiejętność **nie może zostać aktywowana** ze względu na niespełnienie jej wymagań (trafienia/pudła).



Gdy twój bohater zyska doświadczenie, przesun **znacznik doświadczenia** przy torze doświadczenia o 1 poziom do góry. Jeżeli w dowolnej **fazie zakupów** (gdy całą drużyną ruszacie kupować nowy szpej) twój bohater będzie miał 3 punkty doświadczenia, wykonaj następujące kroki:

- Przesun znacznik doświadczenia z powrotem na spód toru doświadczenia.
- Weź z zapasów ogólnych **znacznik blizny/ulepszenia umiejętności**. Połóż go (stroną umiejętności ku górze) na symbolu oka w wybranym kolorze na twojej karcie bohatera. Jak łatwo się domyślić, umiejętność ze znacznikiem ulepszenia... jest ulepszona. Ilekroć rzucisz kością w tym kolorze i na kości tej nie wypadnie oko () , możesz (ale nie musisz) użyć ulepszenia, aby **aktywować odpowiednią umiejętność**. Jeżeli to zrobisz, obróć znacznik ulepszenia o 90°. W najbliższej **fazie zakupów** obróć znacznik z powrotem na pierwotną pozycję – po zakończeniu zakupów znów możesz jej użyć.



Uwaga: Jeżeli twoja ulepszona umiejętność została zablokowana przez bliznę to nie możesz z niej korzystać (ani normalnie, ani dzięki znacznikowi ulepszenia).

Jeżeli korzystacie z tego wariantu, rozgrywka ulega niewielkiej modyfikacji. Na zakupy udajecie się, kiedy na odwiedzonych przez was kartach komnat znajduje się przynajmniej **11 symboli kramików**  (zamiast normalnych 10).

RARYTASY



Rarytasy to specjalne karty ekwipunku, które możecie znaleźć (bądź nie) kiedy ruszacie nabyć dodatkowy sprzęt (innymi słowy należy je normalnie potasować wraz z innymi kartami ekwipunku, tworząc talię kramiku). **Rarytasy** (🔮) oznaczone są czarną ramką. Po ich zakupie **NIE** przydzielajcie ich żadnemu bohaterowi. Zamiast tego kładźcie je w pobliżu skrzyni – stanowią one dobro całej drużyny. Każdy bohater może w każdej swojej turze użyć zakupionego rarytasu. O ile tekst karty nie stanowi inaczej, nie należy odrzucać karty rarytasu po jej wykorzystaniu.

UNIKALNE UMIEJĘTNOŚCI BOHATERÓW

Każdy bohater posiada unikalną umiejętność (którą uwielbia się przechwalać) zawsze powiązaną z niebieską kością. Niektóre z tych umiejętności wymagają użycia specjalnych żetonów (oznaczonych identycznym symbolem, jak sama umiejętność). Po aktywacji tego typu umiejętności bohaterowie korzystają ze specjalnego żetonu, zaś jego efekt wejdzie w życie w stosownym momencie (opisanym poniżej przy odpowiednich umiejętnościach). Kiedy w opisie mowa o użyciu żetonu, oznacza to jego dezaktywację, czyli obrócenie na stronę nieaktywną.

Daniel Przysiadło



CHWYTLIWA MELODIA: Aktywuje się wyłącznie w przypadku trafienia. Po aktywacji Daniel zadaje +2 obrażenia. Ponadto kładzie żeton chwytliwej melodii (stroną aktywną ku górze) na karcie potwora, z którym toczy się walka. Do końca walki każdy bohater może dobrowolnie zdecydować się wykonać rzut, korzystając z techniki z **półobrotu**. Jeżeli to zrobi i trafi, zada +2 obrażenia. Pamiętajcie, że wszystkie inne wymagania względem techniki rzutu pozostają w mocy.



Z PÓŁOBROTU: Musisz obrócić się na pięcie o 360° i, kończąc obrót, natychmiast wykonać rzut.

Jack Wróbel



ZABIJAKA: Po aktywacji umiejętności połóż żeton zabijaki na karcie aktualnego potwora. Dowolny aktywny bohater może użyć tego żetonu (i zdjąć go z karty), gdy rzucona przez niego kość wyląduje na linii dzielącej dwie sekcje tarczy. Jeżeli to zrobi, zliczając obrażenia, dodaje do siebie wartości obu sekcji tarczy. Jeżeli kość wylądowała na linii dzielącej 3 lub 4 sekcje tarczy, wciąż należy zsumować obrażenia tylko z dwóch najwięcej wartych sekcji.

Rysiek Niedźwiedź



KAMUFLAŻ: Aktywuje się wyłącznie w przypadku trafienia. Rysiek zadaje tyle dodatkowych obrażeń, ile symboli kramików znajduje się na bieżącej karcie komnaty. W przypadku batalii z wielkim złym, zadaje +3 obrażenia.

Maryla Morgensztern



NIEZŁE ZIOŁKA: Wybrany przez Marylę bohater (może to być sama Maryla) odzyskuje 2 punkty życia plus 1 punkt życia za każdą kartę kuriozum (🔮), która znajduje się na stosie kart odrzuconych.

PRZEBUDOWA TARCZY

Niektóre elementy mogą zmieniać „krajobraz” gry. Zgodnie z dyspozycjami umieszczajcie je w odpowiednich miejscach tarczy bądź na samym stole. Wiele efektów kart (potworów, komnat, ekwipunku) będzie wymagać od was użycia tych elementów (w fazie odpoczynku zawsze usuwajcie je z tarczy).

GÓRY LODOWE



Góry lodowe umieszczajcie w dziurach tarczy. Jeśli w wyniku rzutu dowolna kość dotknie bądź odbije się od góry lodowej, to:

- Bohater zadaje potworowi +1 obrażenie za każdą dotkniętą górą lodową (nawet jeśli spudłował).
- Bohater odkłada tę górę do zapasów ogólnych. Usunąć górę należy zawsze, nawet wtedy, gdy rzut (z dowolnego powodu) zostanie zakwalifikowany jako pudło lub całkowicie zignorowany (przykładowo patrz: kostki wody na stronie 19).
- Poza powyższymi krokami rzut należy rozpatrzyć normalnie.

ZDOLNOŚCI POTWORÓW

Część potworów wymaga w walce z nimi zastosowania specjalnej techniki rzutu (wierzcie nam, zaraz je opiszemy, jeszcze jedna strona i będą), część ma dla bohaterów inne nieprzyjemne niespodzianki.

SZALONY: Szalone potwory posiadają 3 wymagania względem techniki rzutu. Na początku walki wszystkie są nieaktywne. Kiedy bohater po raz pierwszy trafi potwora aktywuje się jego pierwsze (od lewej) wymaganie. Kolejne trafienie to aktywacja drugiego wymagania (wymagania się kumulują) itd. Użycie dowolnych elementów, by notować aktualne wymagania.

NIEUWAŻNY: Gdy rzucona przez bohatera kość wyląduje w sekcji tarczy oznaczonej 1, może on powtórzyć rzut (całkowicie ignoruje pierwotny rezultat).

TECHNIKI RZUTÓW

Nareszcie! To na co wszyscy czekali. Poniżej opisujemy specjalne techniki rzutów, które w wyniku różnych efektów bohaterowie będą musieli stosować w trakcie toczonych walk. W większości wypadków ilustracja Głuptaka powinna w pełni wyjaśniać, co musicie robić. W razie wątpliwości skorzystajcie z poniższego kompendium. Acha! Pamiętajcie, że niezależnie od techniki, kość Z-A-W-S-Z-E musi przynajmniej raz odbić się od stołu.



NA ŚLEPO: Rzucasz z zamkniętymi oczami.



WYRZUTNIA: Musisz położyć kość na dowolnej nieużywanej karcie, następnie zaś pstryknąć kartę od spodu, wyrzeliwując kość.



NISKI PROFIL: Musisz ustawić się w taki sposób, aby twoje oczy znajdowały się na poziomie stołu.



Z BAŃKI: Musisz rzucić kością trzymaną na głowie lub w trakcie rzutu kość musi dotknąć twojej głowy.



POŚLIZG: Połóż krę na stole. Rzucona kość musi się od niej odbić, zanim wyląduje na tarczy (UWAGA: takie odbicie liczy się jako odbicie od stołu!).



MUR JEST TWÓJ: Postaw lodowy mur przy krawędzi tarczy. Rzucona kość musi dotknąć go zanim wyląduje na tarczy. Kość może przewrócić mur, ale jeśli wyląduje na nim, oznacza to pudło.



Z POWIETRZA: Musisz podskoczyć i rzucić kością, gdy znajdujesz się w powietrzu.



DO SADZAWKI: Połóż przed sobą sadzawkę. Rzucona kość musi odbić się od stołu **wewnątrz** sadzawki.



Z MODLITWY: Musisz ująć kość w dłonie złożone jak do modlitwy i w ten sposób nią rzucić.



EUP: Trzymaj kość w zaciśniętej pięści. Kość powinna opuścić twą pięść w momencie, gdy uderzasz nią w stół.



SPOD STOŁU: Rzut musi być w całości wykonany spod linii stołu.



Z SIEĄ WODOSPADU: Połóż kość na krańcu wodospadu. Przechyl wodospad, tak aby kość zsunęła/stoczyła się wzdłuż niego. Jeżeli kość nie „opuści” wodospadu, przekraczając jego krótszą krawędź, oznacza to pudło.



SŁABSZĄ RĘKĄ: Musisz rzucić swoją słabszą ręką (czyli prawą, jeśli do pisania używasz lewej).



SEKRETNY CIOS X: Musisz rzucić kością trzymaną pomiędzy nadgarstkami skrzyżowanych dłoni.

SPECJALNE KOŚCI

Efekty niektórych kart mogą zapewniać wam na daną walkę (i tylko na nią) dodatkowe specjalne kości. Po ich uzyskaniu wliczają się co prawda do waszej puli kolorowych kości (dokładacie je do 3 podstawowych kolorowych kości, powiększając możliwości wyboru), jednak co do zasady należy je traktować jak kości białe (nie można ich odzyskać).

- Rzucenie specjalną kością (bądź kośćmi – patrz kostki wody) stanowi normalną turę bohatera.
- Po zakończeniu walki specjalne kości należy odłożyć do zapasów ogólnych (nawet jeśli nie zostały użyte).
- Symbol oka (👁️) na specjalnych kościach pozwala bohaterowi aktywować dowolną umiejętność (analogicznie jak w przypadku białych kości).
- Specjalne kości mogą posiadać dodatkowe symbole i związane z ich wypadnięciem dodatkowe efekty (patrz: śnieżna kość).



KOSTKI WODY

Bohater musi rzucić jednocześnie wszystkimi 3 kostkami. Następnie wybiera 1 z nich i rozpatruje jej rezultat. Pozostałe 2 kostki należy zignorować.



ŚNIEŻNA KOŚĆ



KOPNY ŚNIEG: Jeżeli bohater spudłował, a na kości wypadł ten symbol, bohater nie otrzymuje żadnych obrażeń.

MAKIETY

Makiety stanowią nowe sekcje na tarczy. Ich podrzucenia przed walką może wymagać efekt karty potwora bądź komnaty (w takiej sytuacji makietę podrzuca osoba siedząca na lewo od szefa). Niektóre karty ekwipunku mogą natomiast pozwolić użyć ich w konkretnym momencie (wtedy makietę podrzuca gracz aktywujący ten efekt). Przez „podrzucenie makiety” należy rozumieć wykonanie nimi rzutu podobnego do rzutu monetą (czyli innymi słowy należy pstryknąć je kciukiem). Makieta musi się obrócić w powietrzu przynajmniej o 180° i wylądować na tarczy.

- Jeżeli dowolny fragment podrzuconej makiety dotyka stołu (liczy się fizyczny dotyk, wystawanie poza obrys tarczy lub przykrycie dziury jest ok), bohater, który podrzucał, otrzymuje 1 obrażenie i musi powtórzyć czynność.
- Jeżeli dana makieta znajduje się na tarczy, a inny efekt wymaga jej podrzucenia, aktywny bohater może wybrać, czy zostawia ją na miejscu, czy zdejmuje z tarczy i podrzuca.
- Jeżeli makieta wyląduje na kości, usunieć kość z tarczy (i umieścić w zasobach ogólnych), nie zmieniając pozycji makiety.

MAKIETY W WALCE:

- Jeżeli rzucona kość wyląduje na makiecie, oznacza to trafienie (także wtedy, gdy jednocześnie spowoduje to obrażenia, które zostaną zadane bohaterowi). Wszystkie symbole na kościach należy rozpatrywać normalnie.
- Jeżeli kość wyląduje, dotykając jednocześnie makiety i czegoś innego (tarczy, stołu, innej makiety), należy ją rozpatrzeć, tak jakby dotykała wyłącznie powierzchni znajdującej się niżej.

Wszystkie makiety usuwane są z tarczy w fazie odpoczynku.



PROJEKT GRY: Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino, Aureliano Buonfino

ROZWÓJ DRUGIEJ EDYCJI: Renato Sasdelli, Lorenzo Silva, Andrea Lugli

ILUSTRACJE: Giulia Ghigini

GRAFIKA: Fábio Frencl

WSPARCIE GRAFICZNE:

Noa Vassalli, Antonio Del Bono

INSTRUKCJA: Alessandro Pra', Maria-Angela Silleni, William Niebling

PROJEKTOWANIE 3D: Paolo Lamanna, Edoardo Roncaldier

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM: Renato Sasdelli

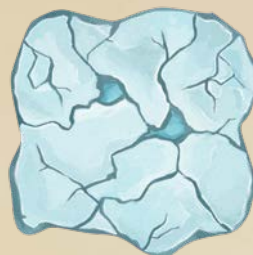
ZARZĄDZANIE PRODUKCJĄ: Flavio Mortarino

Z dedykacją dla Harald Bilz. Specjalne podziękowania dla naszych testerek i testerów: Hjalmar Hach, Federico Corbetta, Camilla Muschio, Laura Severino, Matteo Carioni, Federico „Toy” Dossi, Sara Freddini, Valentina Goriatti, Pietro Righi Riva.



WERSJA POLSKA: Lucrum Games
TEUMACZENIE: Łukasz Gralak

REDAKCJA: Bartosz Chlebicki
DTP: Łukasz Kempniński



MAKIETY ZMARZLINY

Zmarzliny dodają 2 dodatkowe dziury do tarczy. Jeżeli kość wyląduje w ich wnętrzu, oznacza to pułdło. Jeżeli wyląduje bezpośrednio na nich, oznacza to trafienie w sekcję z liczbą 0 (jako że jest to nadal trafienie, bohaterowie mogą po takim rzucie zadać obrażenia dzięki użytej broni bądź niektórym umiejętnościom).

MAKIETA SŁABEGO PUNKTU

Kiedy rzucona kość wyląduje na tej makiecie, zmniejszcie o połowę aktualną liczbę punktów życia potwora, z którym toczy się walka (dzieląc przez 2 aktualną liczbę punktów życia, zaokrąglajcie wynik w dół, czyli na niekorzyść potwora). Zadane w ten sposób obrażenia nie mogą zostać zwiększone w żaden sposób (ani dzięki broni, ani wskutek umiejętności itd.). Po rozpatrzeniu efektu tej makiety należy usunąć ją z tarczy.

Lubisz Wojowników Podziemi?

SPRÓBUJ ODWIEDZIĆ INNE LOCHY ~ WSZYSTKIE PEŁNE NOWYCH UNIKALNYCH ATRAKCJI: BOHATERÓW, POTWORÓW, KOŚCI, GADŻETÓW I SPECYFICZNEGO AROMATU PIWNYCY!



Grę polecają:

