



WOJOWNICY PODZIEMI

DRUGA EDYCJA

Dawno, dawno temu w dalekiej krainie...

...żyli potężni, dzielni i szlachetni bohaterowie płci obojga, których wiekopomne czyny dawały wiarę, nadzieję i inspirację tysiącom. Nic zatem dziwnego..., że nic dobrego z tego nie wynikło.

Dziś w odległej krainie (a także wszystkich sąsiednich) nikogo nie dziwi, że fuchy bohatera próbuje całkowicie pomyłony gnom (nawet jak na gnomie standardy), niepiśmienna czarodziejka, czy zwolniony za nieudolność zastępca pomocnika zamkowego psiarczycy. Części z tych indywidualuów jakimś cudem udaje się przeżyć. Większość bardzo się stara, lecz jeszcze mocniej zawodzi. Niebezpieczeństw natomiast nie brakuje. Krainie zdecydowanie przydałby się zastęp **PRAWDZIWYCH** bohaterów. Czy jesteście nimi może wy?

Nie, niestety nie. Bądźmy szczerzy. Jesteście kolejną zbieraniną herosów z przypadku, którym wysniły się dokonania godne pieśni. Spójrzcie jednak na to z lepszej strony. Nikogo nie rozczarujecie, bo poza wami samymi nikt nie pokłada w was najskromniejszych nadziei. Istnieje natomiast małe, bardzo małe, całkowicie mikroskopijne prawdopodobieństwo, że wzbijając się na wyżyny waszych mikrych możliwości, dokonacie jednak czegoś, co nie będzie powodem do wstydu (a przynajmniej nie wyłącznie).

Zatem zbierajcie manatki i ruszajcie ku przygodzie jako **WOJOWNICY PODZIEMI**.
Polamania kości!



WOJOWNICY PODZIEMI

Wojownicy podziemi to zręcznościowa gra przygodowa z mocnym przymrużeniem oka. Jako drużyna samozwańcych 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 dziwaczny sposób.

Niniejszy egzemplarz stanowi drugą edycję *Wojowników podziemi*, w której dodano nowe ilustracje i usprawniono zasady. Oprócz wersji podstawowej (której instrukcję trzymasz w dłoniach) masz do dyspozycji serię dodatków. **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



48 KART POTWORÓW



48 KART EKWIPIUNKU



21 KART KOMNAT (PODZIEMI)



6 KART WIELKICH ZŁYCH



12 KOŚCI
(3 KOLOROWE I 9 BIAŁYCH)



8 KART BOHATERÓW



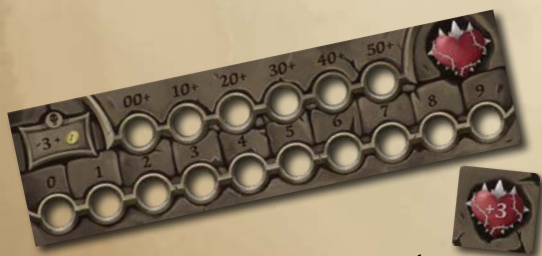
1 ZNACZNIK SZEFA
1 KAFEL SKRZYNI



6 ZNACZNIKÓW ŻYCIA BOHATERÓW
2 ZNACZNIKI ŻYCIA POTWORÓW



3 ŻETONY UMIEJĘTNOŚCI BOHATERÓW
(PODWIECZOREK, PRZEKRĘT CZASOWY,
ZACZAROWANY TŁET)



1 TOR ŻYCIA POTWORÓW
1 ZNACZNIK POZIOMU TRUDNOŚCI



18 ZNACZNIKÓW BLIZN



30 ŻŁOTYCH MONET

CEL GRY

Wojownicy podziemi to gra opowiadająca o przygodach desperatów górnołotnie mieniących się bohaterami... Tak, to o was mowa! Traficie do należycie mrocznych lochów z adekwatnym poziomem łupów. Teraz pozostaje wam tylko zrobić użytek z waszej wrodzonej gracji i niepowtarzalnych umiejętności, aby stłuc 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. ZŁÓŻCIE 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 karcie 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.

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	INFERNALNY
Odłóżcie znacznik do pudełka		

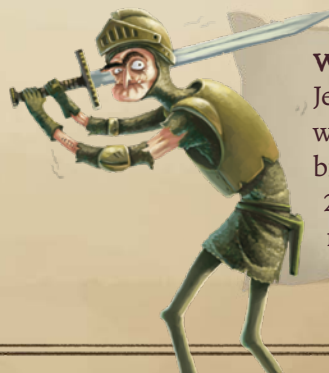
Na poziomie hardym i infernalnym, rozpoczynając walkę dodawajcie potworom wskazaną na znaczniku liczbę punktów życia.

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 kości oraz kolorowe kości. Rzućcie okiem na ilustrację na następnej stronie.



WARIAT SOLO:

Jeżeli szaleństwo każe ci stawić 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)



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 18 (*Techniki rzutów*).



1.2 • POTWÓR WYŁANIA SIĘ Z CIENIA •

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 17 i 18. 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 Gorgony (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 (**puddłem**). 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 pad!* – 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 otrzypywać 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. Oznaczenie 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 pischelach 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.

◀ PORAZKA! ▶

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 16-17).

• TRAFIENIA ULTRA KRYTYCZNE •

Jeżeli po skutecznym ataku kość wyląduje 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 18.



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 wymagań 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 **Kuchennych podżegaczy** w składzie: Brązowa Sonja, Will Kowalski oraz Sam Gandzik. Sonja jest aktualną szefową, zatem dobiera dwie karty komnat z talii podziemi i w sekrecie przed resztą wybiera jedną z nich. Jej wybór pada na **Garniec złota**. Efekt komnaty sprawia, że drużyna natychmiast dokłada 1 monetę do skrzyni. Następnie Sonja odkrywa kartę potwora, którym okazuje się **Nieświeża małpa**!

Nieświeża małpa posiada 2 punkty życia, lecz efekt komnaty zwiększa je aż o 3 punkty – drużyna oznacza liczbę 5 na torze życia potworów. Jakby tego było mało **Nieświeża małpa** wymaga zastosowania specjalnej techniki rzutu: rzut spod nogi! W przypadku pudła małpa zada pechowemu bohaterowi 1 obrażenie. Gdy zostanie pokonana, drużyna otrzyma łup w postaci 1 monety.



1 Ponieważ Will Kowalski siedzi po lewej stronie od Sonji (aktualnej szefowej), staje się pierwszym aktywnym bohaterem i rusza do ataku. Spośród 3 dostępnych kolorowych kości wybiera czerwoną i wykonuje rzut (spod nogi). Kość odbija się od stołu i ląduje na tarczy – konkretnie w sekcji oznaczonej liczbą 3. Niestety nie wypadł na niej symbol oka. Tym samym Will nie może aktywować swojej umiejętności, ale za to zadaje małpie 3 obrażenia. Oznacza je na torze życia potworów – potwór oberwał mocno, ale wciąż się trzyma. Funkcję aktywnego bohatera przejmuje Sam Gandzik.



2. Sam ma wątpliwości (dodajmy: uzasadnione), czy podola rzutowi spod nogi. Żeby zminimalizować ryzyko, spośród wciąż dostępnych kolorowych kości wybiera zieloną. Powiązana z tą kością umiejętność Sama pozwala na ponowny rzut. Jeżeli Sam spudłuje, lecz na kości wypadnie symbol oka, będzie mógł bez żadnych konsekwencji spróbować jeszcze raz. Sam rzuca i oczywiście nie trafia w tarczę – ma jednak fart, ponieważ na kości wypada oko. Z westchnieniem ulgi Sam podejmuje kolejną próbę. Chwila koncentracji i wykonuje dynamiczny zamach spod nogi. Kość ląduje na tarczy w sekcji oznaczonej 4..., ale niestety nie odbija się wcześniej od stołu. To oznacza pudło-definitywne, gdyż na kości nie wypadła oko, które mogłoby uratować Sama. **Nieświeża małpa** zadaje 1 obrażenie, a Sam oznacza je na swojej karcie. Do dzieła jako nowa aktywna bohaterka bierze się Brązowa Sonja.



3. Sonja nie ma już wyboru i musi skorzystać z ostatniej dostępnej kolorowej kości – niebieskiej. Po energicznym rzucie kość odbija się od stołu i opada na tarczę..., lądując w dziurze i to bez symbolu oka. Nieświeża naczelną wymierza Sonji cios zadający 1 obrażenie. Ponownie do akcji rusza Will.



4. Drużyna wykorzystała już niestety wszystkie kolorowe kości, a potwór wciąż nie ma zamiaru udać się w zaświaty. Will musi podjąć decyzję, czy skorzystać z białej kości, czy odzyskać wszystkie 3 kolorowe kości. Will stawia na odzyskanie kolorowych kości, co oznacza, że każdy członek drużyny przyjmuje po 1 obrażeniu (ponieważ **Nieświeża małpa** jest potworem 1 poziomu).



5. Will, mając znów do dyspozycji wszystkie kolorowe kości, ponownie decyduje się na czerwoną. Rzuca mocno! Za mocno! Kość ląduje daleko poza tarczą. Znów pudło... Czy aby na pewno? Okazuje się, że na kości wypadło oko. Will wprawdzie spudłował, ale natychmiast aktywuje swoją umiejętność powiązaną z czerwoną kością – zadaje potworowi 2 obrażenia! Hurra! Bohaterowie chwalebnie rozgromili potężną (?) **Nieświeżą małpę**. W nagrodę przechodzą do fazy odpoczynku, w której złupią truchło małpiszona i dodadzą 1 monetę 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. Will 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).



4 • ZAKUPY

Gdy na odwiedzonych przez was komnatach widnieje łącznie 10 lub więcej symboli kramików (🏠), ruszacie na zakupy. Pora wydać ciężko wytluczone 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 trzy typy: broni, pancerze oraz jednorazowe kurioza. 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.

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)

Kuchenni podżegacze trafiają do komnaty z **Przeklętą trampoliną potępienia** – wszystkie ataki będą musieli tutaj wykonywać, rzucając kością z powietrza! Z cienia wychynął **Sowodźwiedź**, który posiada zdolność **wściekły**: jeżeli któryś z bohaterów spudłuje, wszyscy członkowie drużyny otrzymają obrażenia!



1. Will Kowalski jako pierwszy wymierza cios. Wybiera zieloną kość i decyduje się skorzystać z broni: **Hełmu brawury**. Oznacza to, że będzie rzucał z zamkniętymi oczami (technika wymagana przez broń) oraz jednocześnie z powietrza (wymaganie komnaty). Rzucona kość z gracją odbija się od stołu, wskazuje na tarczę... i niestety przetacza się poza nią, kończąc swą podróż z pustą ścianką skierowaną ku górze. Pudło! **Wściekły Sowodźwiedź** zadaje każdemu bohaterowi po 3 obrażenia. Auć! To zła wiadomość. Sam ma aktualnie tylko 3 punkty życia. Pudło Willa oznacza zatem, że biedny niziołek zostaje ogłuszony (jego życie spadło do zera) i nie będzie brał już udziału w tej walce.



2. Kolejnym aktywnym bohaterem powinien być Sam, lecz niestety jest on nieprzytomny, więc sprawy w swoje muskularne ręce bierze Brązowa Sonja. Mogłaby skorzystać z posiadanych **Pieklnych nałokietników**, lecz stwierdza, że konieczność rzutu z łokcia i jednocześnie z powietrza, to jednak zbyt wiele – rezygnuje zatem z użycia broni. Wybiera czerwoną kość i wyskakuje do rzutu (wymaganie komnaty wciąż obowiązuje). Kość ląduje na tarczy w sekcji oznaczonej liczbą 5! W dodatku wypada na niej symbol oka, co nakazuje Sonji aktywować jej umiejętność **ulubiony wróg**. Łączne zadane obrażenia wynoszą zatem aż 9! Sonja postanawia się nie cackać i korzysta z posiadanego kuriozum, jakim jest **Woda ognista**, aby zadać potworowi jeszcze 2 obrażenia i tym samym go wykończyć!



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





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). Robicie 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	Inferalny
+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 żalonna 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. *Odlóżcie 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 18).

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.



RĄBNIECIE: 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.

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.

Rudy Stefan



DARMOWE PRÓBKI: Po aktywacji Stefcio odbiera „darmową” próbkę: dobiera 1 kartę ekwipunku z talii kramiku i kładzie ją zakrytą przed sobą. Podczas fazy odpoczynku odkrywa ją, a drużyna decyduje, komu zostanie przydzielona. Umiejętność można aktywować 1 raz na walkę.

Horry Pioter



PRZEKRĘT CZASOWY: Po aktywacji Horry może zignorować wynik rzutu i rzucić ponownie. Ponadto obraca na stronę aktywną żeton przekrętu czasowego. W turze dowolnego bohatera Horry może użyć żetonu, aby pozwolić temuż bohaterowi zignorować wynik rzutu i rzucić ponownie. W fazie odpoczynku żeton zawsze ulega dezaktywacji.

Will Kowalski



ODWAGA: Aktywuje się wyłącznie w przypadku trafienia. Will zadaje o 3 obrażenia więcej, jeżeli potwór posiada więcej punktów życia niż Will.

Brażowa Sonja



PODWÓJNE UDERZENIE: Aktywuje się wyłącznie w przypadku trafienia. Sonja normalnie zadaje obrażenia będące wynikiem rzutu, następnie zabiera rzuconą kość i rzuca ponownie. Przy ponownym rzucie nie może korzystać z broni. Umiejętność może zostać aktywowana 1 raz na turę (czyli Sonja nie może rzucić trzeci raz, ale już w kolejnym ataku na tego samego potwora znów będzie mogła ją aktywować).

Joanna Ł'ajt



ZABÓJCZA DEFENSYWA: Aktywuje się wyłącznie w przypadku pudła. Joanna otrzymuje 1 obrażenie, całkowicie ignorując obrażenia, które powinny jej zostać zadane normalnie. Ponadto zadaje potworowi 4 obrażenia.

Madame Edith



ZACZAROWANY FLET: Edith odzyskuje 1 punkt życia i kładzie żeton zaczarowanego fletu na karcie aktualnego potwora. Do końca walki każdy bohater, który trafi potwora, odzyskuje 1 punkt życia. Edith zdejmuje żeton w fazie odpoczynku.

Bojowa Berta



SOLIDNE UDERZENIE: Aktywuje się wyłącznie w przypadku trafienia. Berta zadaje potworowi dodatkowe obrażenia równe poziomowi tegoż potwora. W przypadku wielkiego złego Berta zadaje o 4 obrażenia więcej.

Sam Gandzik



PODWIECZOREK: Sam kładzie żeton podwieczorku na karcie aktualnego potwora. Po jego pokonaniu, w fazie odpoczynku wszyscy bohaterowie odzyskują punkty życia w liczbie równej poziomowi tegoż potwora.

ŹDOLNOŚCI 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.

WŚCIEKŁY: Jeżeli bohater spudłuje, wszyscy bohaterowie otrzymują obrażenia oznaczone na karcie potwora.

ŚLISKI: Jeżeli rzucona kość wylądzuje na tarczy w sekcji oznaczonej liczbą 1, oznacza to pudło.

WYJĄTKOWO ŚLISKI: Jeżeli rzucona kość wylądzuje na tarczy w sekcji oznaczonej liczbą 1 bądź liczbą 2, oznacza to pudło.

CHCIWY: Jeżeli bohater spudłuje, musi odłożyć do zapasów ogólnych 1 monetę ze skrzyni. Jeżeli w skrzyni nie ma monet, nic się nie dzieje.

PIJAWA: Jeżeli bohater spudłuje, potwór odzyskuje oznaczoną liczbę punktów życia (nie może w ten sposób przekroczyć poziomu życia, z którym rozpoczęła walkę – w końcu odzyskuje, a nie zyskuje).

HORDA: Wszystkie sekcje tarczy należy traktować tak, jakby były oznaczone liczbą 1 (za wyjątkiem bullseye, czyli środka tarczy, które nadal liczy się za 10).

ODPORNY: Jeśli po podliczeniu obrażeń, które normalnie zostałyby zadane potworowi (sekcja tarczy + broń + inne modyfikatory), ich suma jest nieparzysta, należy je zmniejszyć o połowę (zaokrąglając w dół). Parzystą sumę obrażeń należy normalnie i w pełni zaaplikować potworowi.

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.



ZZA PLECÓW: Musisz ustawić się plecami do stołu. Możesz próbować obrócić głowę, aby widzieć tarczę.



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



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



STRZAŁ RYKOSZETOWY: Musisz postawić pudełko gry w dowolnie wybranym miejscu na stole. Rzucona kość musi dotknąć pudełka przed wylądowaniem na tarczy (kontakt ze stołem musi zajść przed i/albo po kontakcie z pudełkiem).



Z DALEKA: Musisz odejść o krok od stołu (bez kantów – to ma być normalny krok, a nie kroczek).



Z LIŚCIA: Musisz rzucić kość, uderzając ją otwartą dłonią.



PSTRYK: Musisz pstryknąć kość w kierunku tarczy.



MAŁE PALUSZKI: Musisz rzucić kością trzymaną w dwóch małych palcach.



NA ŚLEPO: Rzucasz z zamkniętymi oczami.



POMOCNA DEOŃ: Musisz umieścić kość w dłoni osoby siedzącej po twojej prawej stronie, a następnie rzucić kością, trzymając tę osobę za nadgarstek.



SPOD NOGI: Musisz rzucić, przekładając dłoń pod jedną z (domyślnie twoich, acz nie jest to wymóg) nóg.



PODMUCH: Musisz „rzucić” kość za pomocą podmuchu.



Z OKA: Musisz rzucić kością, trzymając rzucającą dłoń tuż przed swoim okiem.



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



WSZYSTKO NA JEDNĄ KARTĘ: Musisz wziąć dowolną nieużywaną kartę i położyć na niej kość, a następnie rzucić kością, trzymając za kartę.



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



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



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



KRÓTKA PIĘKA: Bohater po twojej lewej stronie musi podrzucić ci kość, którą ty musisz złapać i natychmiast rzucić.



RĄCZKI NA STÓŁ: Musisz rzucić z nadgarstkiem rzucającej dłoni „przyklejonym” do blatu.



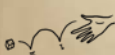
PODKRĘCONY ATAK: Musisz zakręcić rzucającą kością.



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



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



DWUTAKT: Rzucona kość musi odbić się od stołu przynajmniej 2 razy (zamiast normalnego 1 razu).



Z NOSA: Musisz rzucić kością trzymaną na nosie lub w trakcie rzutu kość musi dotknąć twojego nosa.



Z ŁOKCIA: Musisz rzucić kość, trzymając ją na łokciu lub kość musi w trakcie rzutu dotknąć twojego łokcia.



LUBISZ WOJOWNIKÓW PODZIEMI?

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



Meandry
Morderczych
Monsunów



Pałac
Prażących
Płomieni



Zamek
Zajadłej
Zimy



Katakumby
Karkołomnych
Koszmarów

KAŻDE Z POWYŻSZYCH PUDEŁEK ZAWIERA W PEŁNI KOMPLETNA,
SAMODZIELNĄ GRĘ, W KTÓRĄ MOŻESZ ZAGRAĆ ZUPEŁNIE
OSOBNO LUB W POŁĄCZENIU Z INNYMI ODŚLONAMI TEJ SERII.

Grę polecają:





**HORRIBLE
GUILD**

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 Gorietti, Pietro Righi Riva.



WERSJA POLSKA:
Lucrum Games

Tłumaczenie: Łukasz Gralak

Redakcja: Bartosz Chlebicki

DTP: Łukasz Kempiański