



Małe
epickie
PODZIEMIA

PODRĘCZNIK POSZUKIWAGZA PRZYGÓD



Zeskanuj, by obejrzeć film
instruktażowy, sprawdzić
klasyfikację zasad i dowiedzieć
się więcej o bohaterach *Małych*
Epickich Podziemi!

ZAWARTOŚĆ



8 figurek bohaterów



8 arkuszy bohaterów



1 arkusz pochodni
i 1 znacznik pochodni



28 kart podziemi



26 kart łupów



14 kart zaklęć



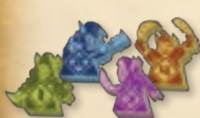
6 kart goblinów



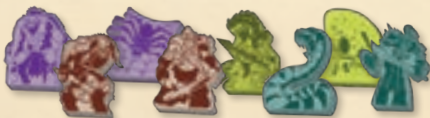
8 kart sługusów



6 arkuszy Bossów



4 znaczniki goblinów



8 znaczników sługusów



1 znacznik Bossa



3 kości bohatera
i 1 kość wroga



12 znaczników
zdrowia i skupienia



7 znaczników rozbrojenia



5 znaczników
pieczęci

PROLOG

Wybrzeże Goblinów drży pod naporem sił zła czyhających w pobliskich wzgórzach. Rozesłano wici w nadziei, że znajdzie się bohaterska drużyna poszukiwaczy przygód, gotowa stawić czoła zepsuciu. Zejdźcie głęboko w podziemia, oczyśćcie katakumby z nikczemnych kreatur, wystrzegajcie się magicznych pułapek i zduście zło u źródła! Liczy się czas – wasi bohaterowie muszą szybko przemierzać tonące w ciemnościach korytarze i wykonać to zadanie, nim mrok pochłonie ich... oraz cały świat!

*Małe Epickie Podziemia to kooperacyjna gra podzielona na dwa akty. W obu wasi bohaterowie będą ścigać się z przygasającym co turę światłem pochodni – gdy ta się wypali, utkniecie w mroku na zawsze. W *Akcie 1* odkrywacie podziemia, walczycie z wrogami i unikacie pułapek, by odnaleźć leże bossa. W *Akcie 2* dochodzi do heroicznego starcia z bossem. Odważycie się przemierzyć loch i zmierzyć z furią jego władcy?*

SPIS TREŚCI

Przygotowanie rozgrywki.....	4-5	Darmowe akcje	14
Warunki zwycięstwa i przegranej	6	Akt 1: Arkusz Pochodni	15
Atrybuty bohatera	6	• Pojawianie się goblinów	
W swojej turze.....	6	• Akcje wrogów	
Ruch.....	7-8	• Ruch wroga	
• Odkrywanie nowych pomieszczeń		Łupy i zaklęcia	16
• Limit rozmiaru podziemi		• Wyposażanie się w łupy i zaklęcia	
• Test niebezpieczeństwa		• Zestawy legendarnych przedmiotów	
• Dalsze odkrywanie		Leże Bossa	17
Wykonanie jednej bohaterskiej akcji	9	Rozgrywka solo.....	17
• Testy umiejętności		Finałowa bitwa.....	18
• Modyfikowanie umiejętności		• Korzystanie z arkusza Bossa	
Rodzaje bohaterskich akcji.....	10-11	• Gobliny na arkuszu Bossa	
• Odpoczynek		Atakowanie Bossa	19
• Przeszukanie pomieszczenia		• obrażenia na torze zdrowia Bossa	
• Rozbrojenie pułapki		• Przemieszczanie Bossa na pieczęcie	
• Rzucenie zaklęcia		Kontratak Bossa	20
• Atak		Akt 2: Arkusz pochodni	20
• Zasięg		Dodatkowe zasady leża	20
Kontratak wroga.....	12	Skrót ikon.....	tył instrukcji
• Modyfikatory wrogów			
• Otrzymywanie obrażeń przez bohatera			
Ranienie i zabijanie wrogów.....	13		
Nieprzytomny bohater.....	13		

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Zacznij od przygotowania **talii podziemi**: rozdziel karty na **Wejście do podziemi** (♠), **pomieszczenia** (♣), **spotkania** (♦) oraz **Wrota do leża** (♥) i potasuj każdą z tych talii osobno. Następnie:

- A. Dobierz karty z **talii pomieszczeń** odpowiednio do liczby bohaterów: 2 bohaterów: 9 kart, 3 bohaterów: 7 kart, 4 bohaterów 5 kart (**stos A**).
- B. Dobierz **po 1 karcie** na bohatera z **talii spotkań** oraz po 3 karty na bohatera z **talii pomieszczeń** i potasuj je razem bez odkrywania (**stos B**). *Przykładowo dla 4 bohaterów dobierzesz 4 karty z talii spotkań i 12 kart z talii pomieszczeń.*
- C. Dobierz 3 karty z **talii pomieszczeń** i potasuj je razem z **Wrotami do leża**, tworząc talię 4 kart (**stos C**).
- D. **Zakryj wszystkie 3 stopy i stwórz z nich jedną talię w następujący sposób**: stos C na spodzie, B w środku i A na górze. Umieść tak stworzoną talię podziemi na stole.
- E. Wszystkie niewykorzystane karty pomieszczeń i spotkań odłóż do pudełka.
- F. Umieść kartę **Wejścia do podziemi** odkrytą na środku stołu.
- G. Dobierz 4 karty z wierzchu talii podziemi i umieść je zakryte z 4 stron Wejścia do podziemi. *Uwaga: na stole powinno być wystarczająco dużo miejsca, aby zmieścił się na niej układ 7x7 kart z Wejściem do podziemi w centrum (nazywany dalej „siatką”).*
- H. Umieść 1 **znacznik pieczęci** na odpowiadającym mu symbolu na karcie Wejścia do podziemi.
- I. Odłóż na bok tyle **dotychczasowych znaczników pieczęci**, ilu bohaterów jest w grze (niewykorzystane znaczniki odłóż do pudełka).
- J. Umieść **arkusz pochodni** na stole, poza siatką, stroną **Aktu 1** do góry. Zostaw wokół arkusza przestrzeń na wyłożenie kart goblinów (♠) i sługusów (♣).
- K. Umieść **znacznik pochodni** na torze arkusza, na polu z numerem odpowiadającym liczbie bohaterów. *Przykładowo w grze na 4 bohaterów umieść go na polu „4”.*
- L. Potasuj karty **goblinów** i **sługusów**, tworząc 2 oddzielne, zakryte talie obok arkusza pochodni.
- M. Umieść 4 **znaczniki goblinów** obok odpowiadających im numerów na arkuszu pochodni.
- N. Umieść w pobliżu talii sługusów tyle **znaczników zdrowia wrogów**, ilu bohaterów jest w grze (niewykorzystane znaczniki odłóż do pudełka).
- O. Pomieszaj **arkusze Bossów**, dobierz jeden bez podglądania i umieść stroną **Aktu 1** poza siatką (niewykorzystane arkusze odłóż bez podglądania do pudełka).
- P. Umieść **znacznik Bossa** obok jego arkusza.
- Q. Potasuj karty **łupów** i **zakłęb**, tworząc 2 oddzielne, zakryte talie poza siatką. *Uwaga: obok każdej talii powinna pozostać przestrzeń na umieszczanie kart w rzędzie, tak by nie nakładały się na siatkę.*



- R. Rozdaj każdemu graczowi **arkusz bohatera**: gracze mogą wybrać konkretnego bohatera, zagrać losowo otrzymanym, albo wybrać z kilku losowo rozdanych (wszystkich niewykorzystanych bohaterów odłóż do pudełka).
- S. Każdy gracz umieszcza **figurkę** swojego bohatera na Wejściu do podziemi.
- T. Każdy gracz bierze **1 znacznik zdrowia** (♥) oraz **1 znacznik skupienia** (♁) i umieszcza je na polach o najwyższych numerach, na odpowiadających im torach na arkuszu bohatera.
- U. Umieść **7 znaczników rozbrojenia** w zasięgu wszystkich graczy.
- V. Daj **3 kości bohatera** oraz **1 kość wroga** najmłodszemu z graczy, by rozegrał pierwszą turę.

Arkusz i znacznik Bossa



Znaczniki rozbrojenia

Arkusz i znacznik pochodni



Talia goblinów

Znaczniki goblinów na numerach

Talia slugusów
Znaczniki zdrowia wroga
Znaczniki pieczęci

siatka 7x7



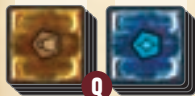
Figurki na Wejściu do podziemi

Znacznik pieczęci na Wejściu do podziemi

Karta Wejścia do podziemi z 4 zakrytymi kartami podziemi

Obszar na karty łupów

Obszar na karty zaklęć



Talie łupów i zaklęć



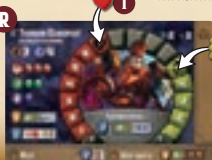
Talia podziemi

Arkusz bohatera

Znacznik zdrowia



Kości




Znacznik skupienia


WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ


Gra składa się z dwóch Aktów, w czasie których gracze rozgrywają tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze zwyciężą, gdy pokonają Bossa w **Akcie 2**, lub przegrają, jeśli wydarzy się jedna z **trzech poniższych sytuacji**:


1. Należy umieścić piątego goblina, ale w podziemiach są już cztery gobliny (str. 8).
2. Pochodnia dotrze do symbolu czaszki (☠️) na końcu swojego toru (str. 15).
3. Nie można dalej odkrywać podziemi (brak otwartych korytarzy), a Wrota do leża (str. 17) nie zostały odkryte.

ATRYBUTY BOHATERA

 **Zdrowie** wskazuje ile obrażeń może otrzymać bohater przemierzając podziemia. Jeśli twoje zdrowie (❤️) spadnie poniżej 1, umieszczasz swój znacznik zdrowia na **polu 0** toru, a twój bohater pada **nieprzytomny** (str. 13).

 **Skupienie** służy do wykonywania specjalnych akcji bohatera, łupu lub pomieszczenia, oraz do modyfikowania wyniku rzutu. Jeśli twoje skupienie (🪙) spadnie poniżej 1, umieszczasz swój znacznik skupienia na **polu 0** toru. Nie ma to negatywnych konsekwencji, ale ogranicza twoje zdolności, dopóki nie odzyskasz skupienia.

 **Szybkość** to maksymalna liczba pomieszczeń, do których możesz się poruszyć w swojej turze (patrz następna strona).

 **Obrona** to liczba obrażeń, jaką możesz zanegować podczas kontrataku wroga (str. 12).

Siła

Zręczność

Inteligencja



Siła, zręczność, oraz inteligencja są **umiejętnościami** używanymi w testach umiejętności (str. 9). Liczba kostek obok danej umiejętności określa jak biele jej używasz, czyli iloma kośćmi rzucasz w teście danej umiejętności. Nigdy nie możesz mieć więcej niż 3 kości ani mniej niż 1 kość w jakiegokolwiek umiejętności (łupy i zaklęcia nie mogą zapewnić czwartej kości do żadnego testu).

W SWOJEJ TURZE

W swojej turze bohater może wykonać dowolną (lub wszystkie) z poniższych akcji w dowolnej kolejności (żadna z nich nie jest obowiązkowa):



Ruch (patrz następna strona)



Wykonanie jednej bohaterskiej akcji (str. 9)



Wykonanie dowolnej liczby darmowych akcji (str. 14)

Na koniec twojej tury (nawet jeśli nie wykonałeś żadnej akcji) musisz przesunąć **znacznik pochodni o jedno pole** w dół toru i rozpatrzeć efekt pola, na którym się zatrzymał (str. 15). Następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, swoją turę rozgrywa kolejny gracz.



Twoja **szybkość** (👤) określa, jak daleko możesz się poruszyć. Wydajesz 1 (👤) za każdym razem, gdy poruszasz się do pomieszczenia. **Ścieżki** powstają z połączenia dwóch korytarzy na kartach podziemi. Ruch odbywa się zawsze wzdłuż korytarza, chyba że korzystasz z portalu. Bohaterowie mogą poruszać się do i odkrywać nowe pomieszczenia albo przemieszczać się do tych już odkrytych. Wykonanie bohaterskiej akcji kończy ruch. **Darmowe akcje** (str. 14) można wykonywać w dowolnym momencie tury, także podczas ruchu (wykonywanie darmowej akcji nie kończy ruchu).



Dodatkowe zasady ruchu:

- **Wrogowie w pomieszczeniu:** Gdy poruszysz się do pomieszczenia w którym znajduje się wróg, nie możesz poruszyć się dalej w tej turze. Bohaterowie nie mogą „przechodzić” przez wrogów, chyba że mają zdolność **skradania się** (👤❤️➡️, patrz *Skrót ikon* na końcu instrukcji).
- **Bohaterowie w pomieszczeniu:** Bohaterowie w żaden sposób nie wpływają na ruch innych bohaterów. Co więcej, dowolna liczba bohaterów **oraz** wrogów może przebywać w pomieszczeniu w tym samym czasie.
- **Pułapka (🚫):** Jeśli pułapka nie została rozbrojona, bohater musi wykonać **test niebezpieczeństwa** (patrz następna strona). Jeśli została rozbrojona, bohaterowie ignorują jej negatywny efekt i nie muszą testować umiejętności.
- **Portal (🌀):** Bohaterowie mogą wykonać darmową akcję (str. 14), aby wydać 2⚡ i teleportować się na **dowolną odkrytą kartę podziemi**. Możesz to zrobić **podczas** poruszania się (ponieważ jest to darmowa akcja) i kontynuować ruch z miejsca docelowego, o ile została ci jakaś (👤). Nie możesz teleportować się z pomieszczenia, jeśli wrogowie uniemożliwiają ci poruszenie się z niego. Portalem można teleportować się na Wrota do leża, **ale nie** na arkuś Bossa.

🔍 ODKRYWANIE NOWYCH POMIESZCZEŃ

Jeśli obok pomieszczenia, w którym znajduje się twój bohater, leży zakryta karta podziemi, w swojej turze, gdy się poruszasz, możesz wydać 1 (👤), **by odwrócić** tę kartę i poruszyć się na nią. Po odwróceniu karty możesz ją **obrócić** o 90 stopni tyle razy, ile chcesz, o ile w ten sposób powstanie ścieżka pomiędzy nową kartą a pomieszczeniem, z którego wyruszasz.

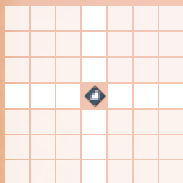


Po odkryciu karty sprawdź, czy są na niej **otwarte korytarze** prowadzące do pustych przestrzeni na siatce. Jeśli tak, dobierz z talii podziemi **nowe karty i umieść je zakryte** przy otwartych korytarzach. To pomieszczenia gotowe do odkrycia w przyszłości. Jeśli w talii nie ma już żadnych kart, zignoruj ten krok. Następnie **musisz poruszyć się do nowego pomieszczenia** i wykonać **test niebezpieczeństwa** (patrz następna strona).

Umieść nowe zakryte karty przy otwartych korytarzach.

Uwaga: Umiejętności z ikoną 🧠 negują wymóg ruchu do nowego pomieszczenia po jego odkryciu (str. 14).

7x7



MAKSYMALNY ROZMIAR PODZIEMI

Podziemia nie mogą rozciągać się dalej niż 3 karty od Wejścia do podziemia w żadnym kierunku. To w efekcie tworzy siatkę 7x7, w której zawierac się będą całe podziemia, a środkiem tej siatki jest Wejście do podziemia. Żadna karta nie może zostać umieszczona poza tymi granicami. Jeśli nie ma dostępnych otwartych korytarzy, a karta Wrót do leża nie została odkryta, bohaterowie przegrywają grę.

TEST NIEBEZPIECZEŃSTWA

Niektóre pomieszczenia mają ikony reprezentujące pułapki lub spotkania, które muszą zostać rozpatrzone natychmiast, gdy bohater po raz pierwszy do nich wejdzie:



Spotkanie goblina: (A) Otrzymujesz 1 obrażenie (tylko jeśli jesteś w pomieszczeniu) i kończysz swój ruch w tej turze. (B) Dobierz kartę z wierzchu talii goblinów i umieść ją odkrytą w najniższym, niezajętym miejscu na arkuszu pochodni. (C) Umieść znacznik goblina pasujący do zajętego miejsca w nowo odkrytym pomieszczeniu. Jeśli w talii nie ma już kart, przetasuj odrzucone karty, aby utworzyć nową talię. **Jeśli wszystkie 4 miejsca są zajęte i piąty goblin musi zostać umieszczony, gra kończy się i przegrywasz!**



Spotkanie sługusa: (A) Otrzymujesz 2 obrażenia (tylko jeśli jesteś w pomieszczeniu) i kończysz swój ruch w tej turze. (B) Dobierz kartę z wierzchu talii sługusów i umieść ją odkrytą na prawo od arkusza pochodni oraz innych już aktywnych kart sługusów. (C) Umieść znacznik zdrowia wroga na najwyższym numerowanym miejscu na torze karty. (D) Umieść znacznik sługusa na nowo odkrytej karcie spotkania.



Pułapka (za każdym razem, gdy bohater wchodzi do tego pomieszczenia): Musisz spróbować jej uniknąć, natychmiast testując umiejętność pułapki oznaczoną po lewej stronie karty (patrz następna strona). Jeśli zdasz test, nie ma żadnego efektu. W przypadku porażki wpadasz w pułapkę i otrzymujesz liczbę obrażeń wskazaną w polu . Po rozstrzygnięciu testu umiejętności (niezależnie od wyniku) możesz kontynuować ruch lub spróbować *Rozbroić pułapkę* (str. 10).



DALSZE ODKRYWANIE

Po odkryciu nowego pomieszczenia w podziemiach możesz kontynuować ruch i ewentualnie odkrywać kolejne, dopóki nie zabraknie ci szybkości (), albo nie napotkasz wroga.



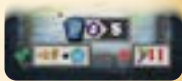
WYKONANIE JEDNEJ BOHATERSKIEJ AKCJI

W swojej turze możesz wykonać jedną bohaterską akcję, oznaczoną ikoną na niebieskiej tabliczce (🗡️). Większość wymaga przeprowadzenia testu umiejętności, przy pomocy rzutu kośćmi bohatera.

TESTY UMIEJĘTNOŚCI

Zawsze gdy ikona umiejętności wskazuje na liczbę, musisz wykonać test umiejętności, by wykonać tę akcję. Aby odnieść sukces, wynik musi być równy lub większy od wskazanej liczby. *Na przykład, by przesunąć pomieszczenie po prawej, wymagany jest test inteligencji o trudności 5.* Zielona fajeczka (🍃) wskazuje efekt w przypadku sukcesu, podczas gdy czerwony X (❌) wskazuje efekt porażki. Jeżeli żaden ❌ nie jest pokazany, wówczas porażka nie ma efektu. W przypadku sukcesu, jeśli pole 🍃 ma koszt (np. skupienie dla zaklęcia), **musisz** być w stanie go zapłacić, aby uzyskać efekt z tego pola. Jeśli nie możesz, wówczas nie ma żadnego efektu.

Test inteligencji



Sukces Porażka



Koszt 4 ⚡



Umiejętność wymagana do testu określa, iloma kośćmi bohatera rzucasz (co widzisz na arkuszu bohatera). **Nigdy** nie możesz rzucać więcej niż 3 kośćmi bohatera (nawet jeśli zdolności zapewniłyby ich więcej) i zawsze rzucasz co najmniej 1, nawet jeśli negatywne efekty redukują twoją umiejętność do zera lub mniej.

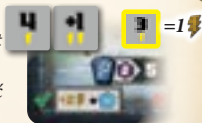
Po rzucie **wybij jedną kość**, której użyjesz do określenia wyniku testu. Kości bohatera mają na ściankach liczby od 1 do 6, przy czym 1 i 2 dodatkowo mają „plus” (+). Te dwa najniższe wyniki na kości mogą być wykorzystane do modyfikowania głównej kości, zwiększając łączny wynik testu. Kość z „+” może być również wykorzystana jako główna, o podstawowej wartości 1 lub 2.



Zyskaj 3 ⚡

Ścianki „1-4” mają również ikony ⚡ pod numerami. Po **udanym** teście umiejętności, dowolne **niewykorzystane** do zliczenia wyniku kości mogą zostać wykorzystane do uzyskania skupienia. Każdy symbol ⚡ wskazany na niewykorzystanych kościach zwiększy skupienie o 1 na twoim torze. Skupienie z niewykorzystanych kości możesz zyskać i wykorzystać dopiero po zdanym teście umiejętności.

W tym przykładzie testu umiejętności wyrzucasz 4, 3 i +1. Kości „4” używasz jako wyniku, a +1 podnosi go do 5, co oznacza, że test jest zdany. W nagrodę możesz odkryć kartę zaklęcia i zyskać 2 ⚡. Ponieważ test się powiódł, po rozpatrzeniu rzutu możesz też zyskać 1 ⚡ z niewykorzystanej kości 3.



Ścianka „6” na kości bohatera ma ikonę ❤️ zamiast ⚡. Po rozpatrzeniu testu **zyskaj 1 zdrowia** za każdą niewykorzystaną „6”.

MODYFIKOWANIE UMIEJĘTNOŚCI



Umiejętności można zwiększyć lub zmniejszyć modyfikatorami. Dodaj lub odejmij te modyfikatory podczas sumowania wyniku testu umiejętności. *W pierwszym przykładzie po lewej, podczas ataków wręcz otrzymujesz +1 do testów siły. Drugi przykład pokazuje -1 do testów siły.* **9**

RODZAJE BOHATERSKICH AKCJI

ODPOCZYNEK: Wszyscy bohaterowie mogą odpoczywać.

Gdy odpoczywasz, natychmiast **zyskaj 3♥ i 5⚡** (przesuń znaczniki na odpowiednich torach arkusza bohatera). Jeśli twój bohater rozpoczyna swoją turę nieprzytomny, **musisz** wykonać akcję odpoczynku, po której możesz się poruszyć. Wtedy тура dobiega końca (patrz Nieprzytomny bohater na str. 13).



*Odpocznij i zyskaj
3♥ oraz 5⚡*

PRZESZUKANIE POMIESZCZENIA: W niektórych pomieszczeniach czekają na ciebie specjalne elementy, takie jak skrzynia do otwarcia, dźwignia do pociągnięcia czy wiedźmi napar wymagający degustacji. Takie pomieszczenie można przeszukać, zazwyczaj testując umiejętność lub płacąc koszt. Czasami nieudany test (❌) zaowocuje spotkaniem goblina (👹) lub innym negatywnym efektem. Nie możesz przeszukiwać, jeśli w pomieszczeniu znajdują się wrogowie, chyba że obecny jest przynajmniej jeden inny przytomny bohater.

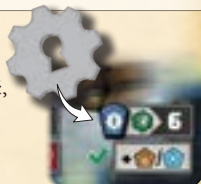


W grze znajdziesz wiele ikon – zerknij do *Spisu ikon* z tyłu tej instrukcji, by sprawdzić znaczenie każdej z nich.

ROZBROJENIE PUŁAPKI: Po teście na uniknięcie pułapki (po lewej stronie karty podziemi) możesz spróbować ją rozbroić, wykonując test po prawej stronie karty. Nie możesz rozbrajać pułapki jeśli w pomieszczeniu znajdują się wrogowie, chyba że obecny jest przynajmniej jeden inny przytomny bohater.

✓ **W przypadku sukcesu:** Umieść **znacznik rozbrojenia** na tej karcie podziemi. Bohaterowie wchodzący do tego pomieszczenia **ignorują** test unikania pułapki do końca gry. W nagrodę **odkrywasz 1 kartę łupu lub zaklęcia** (str. 16). Raz rozbrojonej pułapki nie można rozbroić ponownie.

❌ **W przypadku porażki:** Brak efektu.




*W tym przykładzie,
aby rozbroić pułapkę,
musisz zdać test
zręczności o trudności 6.*


RZUCENIE ZAKLĘCIA: Zaklęcia zadają obrażenia, leczą i dają specjalne zdolności bohaterom. Aby rzucić zaklęcie, cel (cele) zaklęcia (może być więcej niż jeden) musi znajdować się w podanym zasięgu (patrz następna strona). Musisz wykonać oznaczony na zaklęciu test umiejętności, **wyrównując lub przewyższając jego trudność**. Jeśli zdasz test, skupienie z niewykorzystanych kości **zyskujesz natychmiast** i możesz wykorzystać je do wykonania efektu zaklęcia (✓). Skupienie z niewykorzystanych kości zyskujesz **przed** rozpatrzeniem efektu zaklęcia, nie po. Na następnej stronie znajdziesz dodatkowe zasady wykonywania **ataków zaklęciami**.




*W tym przykładzie musisz
zdać test inteligencji
o trudności 7, a cel musi
znajdować się na ścieżce nie
więcej niż 2 pomieszczenia
dalej. Jeśli zdasz musisz
wydać 6⚡ by zadać celowi
4 obrażenia.*

ATAK: Te bohaterskie akcje znajdziesz na łupach, zaklęciach i ekwipunku. Możesz ich używać do atakowania wrogów. Istnieją trzy rodzaje ataków:

 **Ataki wręcz** muszą być wymierzone we wroga w **tym samym pomieszczeniu** (◊).

 **Ataki dystansowe** muszą być wymierzone we wroga w innym pomieszczeniu (nie w tym samym), do tego w **polu widzenia** (◊) bohatera, w podanym zasięgu (patrz niżej).

 **Ataki zaklęciami** muszą być wymierzone we wroga (lub wrogów) w podanym zasięgu zaklęcia (patrz poniżej). **Obrażenia zaklęć ignorują również obronę przeciwnika, zadając bezpośrednio obrażenia.**

Przeprowadzając dowolny atak, gdy cel jest w **polu widzenia** (może cię zobaczyć poprzez korytarz) lub w tym samym pomieszczeniu, oprócz rzutu kośćmi bohatera **musisz rzucić również kością wroga**, na wypadek, gdyby przeciwnik był w stanie kontratakować (patrz następna strona).



Ataki wręcz i dystansowe wymagają testu umiejętności przeciwko obronie wroga (Ⓜ). Broń, której używasz, określa, jaka umiejętność będzie potrzebna. Zazwyczaj siła służy do walki wręcz, a zręczność do walki na dystans, ale niektóre bronie wymagają innych umiejętności. *W tym przykładzie używasz Młota do ataku wręcz, wykonując test siły, która w tym przypadku daje 3 kości do rzutu (plus kość wroga).*




By zadać obrażenia wrogowi, wynik testu **musi być wyższy niż** Ⓜ wroga, oznaczona na jego karcie. Pamiętaj również, że niektórzy sługusi mają premię do obrony przed niektórymi rodzajami ataków. *Przykładowo Minotaur ma 4 Ⓜ oraz +2 Ⓜ przeciwko atakom wręcz, co daje łącznie 6 Ⓜ.*



✓ **W przypadku sukcesu (więcej niż Ⓜ):** Zadaj wrogowi obrażenia równe różnicy między całkowitym wynikiem testu (z wszystkimi modyfikatorami) a obroną wroga. *Na przykład, jeśli wynik testu wynosi 8, a obrona Minotaura 6 Ⓜ: 8 minus 6 daje łącznie 2 obrażenia zadane Minotaurowi.* Kiedy zadajesz obrażenia, sprawdź, czy zabijasz wroga (str. 13).



✗ **W przypadku porażki (mniej lub równo z Ⓜ):** Nie zadajesz obrażeń wrogowi.

 **W obu przypadkach, jeśli wróg wciąż żyje i jest w tym samym pomieszczeniu lub w polu widzenia, kontratakuję (patrz następna strona).**

ZASIĘG

W przypadku każdego ataku lub zaklęcia cel musi znajdować się w zasięgu:



To samo pomieszczenie: Cel musi być w tym samym pomieszczeniu co atakujący.



W polu widzenia: Cel musi znajdować się w linii prostej wzdłuż ścieżki i nie dalej niż podana liczba pomieszczeń. **Cel nie może być w tym samym pomieszczeniu.**



Dowolna ścieżka: Cel musi znajdować się nie dalej niż podana liczba pomieszczeń wzdłuż ścieżki lub w tym samym pomieszczeniu.



Wszyscy bohaterowie / wrogowie: Bierze za cel wszystkich bohaterów nie dalej niż podana liczba pomieszczeń wzdłuż ścieżki od atakującego. Mogą znajdować się w tym samym pomieszczeniu.



Uwaga: Bohaterowie i wrogowie **nie blokują ani nie utrudniają** żadnej formy ataku.

KONTRATAK WROGA

Jeśli zaatakowany wróg nadal żyje i jest w tym samym pomieszczeniu lub w polu widzenia po twoim ataku, ten wróg kontratakuję. Użyj wyniku na **kości wroga**, którą rzucałeś w teście umiejętności:



Ścianki 2-5: Wróg atakuje łącznie za wynik kości plus **modyfikator wroga** oznaczony na jego karcie (patrz niżej).
Na przykład Minotaur wyrzuca „5” i dostaje „+3”, ponieważ wykonałeś atak wręcz.



Parowanie tarczą: Wynik na kości jest równy twojej obronie (wliczając w to wszystkie jej modyfikatory). Krótko mówiąc, zadaje obrażenia równe modyfikatorowi wroga. *Minotaur w przypadku ataku wręcz zada 3 obrażenia.*



Pochodnia: Ten wynik oznacza, że wróg chybił. Nie otrzymujesz żadnych obrażeń, ale znacznik pochodni przesuwa się o 1 pole w dół toru (str. 15).

MODYFIKATORY WROGÓW

Na każdej karcie wroga znajdują się modyfikatory, które dodajesz do kości wroga w zależności od rodzaju ataku, którego używa bohater:

Dla wszystkich **goblinów**, przeciwko każdemu atakowi modyfikatorem jest **liczba goblinów** obecnych w podziemiach. *Na przykład, jeśli w podziemiach znajdują się 2 gobliny, każdy z nich ma modyfikator +2.*

Każdy Sługus ma inne modyfikatory do ataków wręcz i dystansowych / zaklęć.

Bossowie mają modyfikator dla każdego rodzaju ataku, a także inne specjalne efekty (str. 20).



vs.

BOHATER OTRZYMUJĄCY OBRAŻENIA

Po podsumowaniu wyniku kontrataku sprawdź, czy bohater otrzymuje obrażenia. Porównaj wynik wroga z obroną bohatera (wliczając wszystkie modyfikatory). Jeśli wynik wroga jest wyższy, odejmij od niego obronę bohatera i otrzymaj tyle obrażeń. *Na przykład, twoja obrona wynosi 4 (1) i wydajesz 2 (2), by użyć zdolności „Kamienna postawa”, zyskując +2 (1) do kontrataków w zwarcu, podnosząc tym samym łączną obronę do 6 (1). Całkowity atak Minotaura wynosi 8 (5 na kości i modyfikator +3): 8 minus 6 zadaje ci łącznie 2 obrażenia.*



12

Uwaga o atakach zaklęciami: Jeśli bohater nie jest w polu widzenia wroga, wróg **nie kontratakuję**. Jednakże, jeśli wielu wrogów jest celem jednego ataku i mogą kontratakować, tylko jeden z nich kontratakuję — ty wybierasz, który.

RANIENIE I ZABIJANIE WROGÓW

Jeśli zdrowie wroga spadnie do zera, jest martwy i nie może wykonać kontrataku (więc zignoruj kość wroga):

Każdy **goblin** ma tylko 1 zdrowia, więc jeśli otrzyma 1 lub więcej obrażeń, ginie. (A) Odlóż jego znacznik przy odpowiednim numerze na arkuszu pochodni i odrzuć jego kartę na stos odrzuconych kart goblinów. (B) Za zabicie goblina możesz otrzymać nagrodę wymienioną na jego karcie: zebranie łupu jest zawsze opcjonalne (str. 16), ale nagroda może oferować zaklęcie, zdrowie / skupienie lub inne korzyści. Jeśli pomiędzy dwoma ikonami widzisz „/”, wybierasz, którą chcesz wybrać („lub”). Jeśli widzisz „+”, możesz wziąć obie („oraz”). *Na przykład nagrodą za zabicie tego goblina jest łup lub uzyskanie 3 zdrowia.*

Sługus śledzi zdrowie na swojej karcie. Obrażenia przesuwają jego znacznik zdrowia w dół. Gdy dojdzie do zera lub niżej, sługus ginie. (A) Odlóż jego znacznik i kartę do pudełka. (B) Umieść jego znacznik zdrowia na arkuszu Bossa, na jednym z „serc” w sekcji odpowiadającej liczbie bohaterów. *Drużyna jest o krok bliżej do otwarcia Wrót* (str. 17). (C) W nagrodę (wymienioną na arkuszu pochodni) możesz wziąć 1 łup lub 1 zaklęcie **dwukrotnie** (str. 16) oraz (D) **przesuwasz pochodnię w górę** na jej arkuszu o sześć pól (str. 15), ale nie wyżej niż pierwotne pole startowe.

Boss ma specjalne zasady dotyczące tego, jak otrzymuje obrażenia i jak jego kilka znaczników przesuwają się w dół toru zdrowia (str. 19).



NIEPRZYTOMNY BOHATER

Jeśli twoje zdrowie spadnie do zera lub niżej, tracisz przytomność i twoja tura się kończy. Natychmiast umieść swój znacznik zdrowia na **połu 0** na torze i aby to odzwierciedlić, połóż figurkę bohatera na boku w obecnym pomieszczeniu.

W swojej następnej turze **musisz wykonać akcję odpoczynku** (str. 10), by odzyskać przytomność i z powrotem postawić swoją figurkę. Po odpoczynku możesz się poruszyć, po czym twoja tura dobiega końca. **Nie możesz wykonywać darmowych akcji**, jeśli zacząłeś turę nieprzytomny.



Inni bohaterowie mogą wykorzystać zaklęcia lub zdolności uzdrawiające, aby uleczyć nieprzytomnego bohatera. **To sprawia, że natychmiast odzyskujesz przytomność!**

WYKONYWANIE DARMOWYCH AKCJI

W dowolnym momencie swojej tury możesz wykonać dowolną darmową akcję. Akcje te są oznaczone pomarańczowymi tabliczkami (🔥). Mogą być wykonywane w trakcie ruchu, przed / po bohaterkiej akcji lub przed / po rzucie kośćmi. **Możesz wykonywać darmowe akcje tylko w swojej turze.** Niektóre ważniejsze darmowe akcje to:

Zmodyfikowanie kości bohatera o 1: Przedstawiona na każdym arkuszu bohatera. Podczas dowolnego testu umiejętności wydaj 2 ⚡, aby zmienić wynik na pojedynczej kości bohatera (nie kości wroga) o 1. Możesz to zrobić tyle razy, ile masz ⚡ do wydania. *Przykładowo możesz zmienić 3 na +2. Nie można w ten sposób zmienić wyniku kości powyżej 6, poniżej 1 ani przejść z 6 na 1 lub z 1 na 6.*



Wejście do leża Bossa: Przedstawiona na karcie Wrót do leża. Gdy bohaterowie zabiją wystarczającą liczbę sługusów, będą mogli wejść do leża i spróbować pokonać Bossa. Choć jest to darmowa akcja, bohater musi wydać 1 🗡️, aby przejść z karty Wrót do leża na pole wejściowe na arkuszu Bossa (str. 17).

Odkrywanie sąsiednich nieodkrytych pomieszczeń:

Przedstawiona na stronie Aktu 1 arkusza pochodni. Przesuń pochodnię o jedno pole w dół toru na arkuszu pochodni (patrz następna strona), aby odkryć wszystkie niezbadane pomieszczenia bezpośrednio przylegające do obecnego pomieszczenia. Jeśli zostaną w ten sposób ujawnione jakiegokolwiek spotkania goblinów / sługusów, wówczas ich znaczniki i karty należy umieścić w odpowiednich pomieszczeniach, ale bohater nie traci zdrowia. *Doskonałym momentem na wykonanie tej akcji jest na przykład sytuacja, gdy szukasz sługusa, ale nie możesz sobie pozwolić na utratę zdrowia podczas ruchu.*



Badanie: Przedstawiona na polu rękawic (🧤) większości bohaterów rzucających zaklęcia. Wydaj 4 ⚡, aby odkryć nowe zaklęcie, dobierając je z talii zaklęć, lub wziąć odkryte zaklęcie z rzędu odrzuconych zaklęć (str. 16). Jeśli badanie jest zakryte kartą łupu, bohater nie może użyć tej zdolności.

Zwiększenie modyfikatora / atrybutu: Przedstawione w zdolnościach na niektórych arkuszach bohaterów oraz na niektórych łupach i zaklęciach. Te darmowe akcje pozwalają bohaterowi zyskać dodatkowe modyfikatory do testów umiejętności lub zwiększyć atrybuty takie jak szybkość czy obrona. Zwykle kosztuje to skupienie, ale czasami może wymagać utraty zdrowia.



Zdolności aktywowane: Choć nie są one oznaczone pomarańczowymi tabliczkami, niektóre zdolności są dostępne tylko wtedy, gdy wykonujesz określoną bohaterką akcję.

Są oznaczone za pomocą „:” (dwukropka) następującego po niebieskiej tabliczce akcji. *Przykładowo ta zdolność pozwala wydać 3 ⚡, aby zmodyfikować w teście umiejętności wynik o +2, gdy wykonujesz atak wręcz lub dystansowy.*

AKT I: ARKUSZ POGHODNI

Znacznik pochodni reprezentuje wasze zmagania z ciemnością. Jeśli pochodnia dotrze do pola z czaszką na końcu toru, **przegrywacie i gra się kończy**. Niektóre efekty mogą przesunąć pochodnię z powrotem w górę toru, ale nie poza pole startowe odpowiadające liczbie bohaterów. Kiedy pochodnia porusza się w dół toru (ale nie w górę!) i zatrzyma się na jednym z pokazanych poniżej pól lub je minie, należy natychmiast rozpatrzeć efekt danego pola:



Pochodnia przesuwana się w dół

Pole czaszki



Dodaj goblina na Wejście do podziemi: Umieść znajdujący się na arkuszu pochodni znacznik goblina o najniższym numerze na karcie **Wejścia do podziemi**. Następnie dobrać kartę goblina, odkryj ją i umieść na odpowiednim miejscu na arkuszu pochodni. **Jeśli to piąty goblin obecny w podziemiach, przegrywacie i gra się kończy.**



Wywołaj akcję wroga: Wszyscy wrogowie w podziemiach wykonują **po kolei** akcje wymienione na swoich kartach, atakując **wszystkich** bohaterów w zasięgu (nieprzytomni się nie liczą). **Uwaga: obrona lub zdolności bohaterów nie blokują obrażeń.**

Ruch lub atak

1.) Gobliny (w kolejności od 1 do 4): Wykonaj akcje wymienione na dole każdej karty goblina. Zwróć uwagę, czy goblin porusza się **LUB** atakuje, czy porusza się **ORAZ** atakuje (patrz niżej). *Ten goblin porusza się lub atakuje, a ponieważ znajduje się obecnie w pomieszczeniu z bohaterem, zadaje obrażenia równe łącznej liczbie goblinów +1. Ponieważ w podziemiach są obecnie 2 gobliny, zadaje on 3 obrażenia (2+1).*

2.) Sługusi (w kolejności od lewej do prawej) / Boss: Wykonaj akcje wymienione na dole kart sługusów (w Akcie 1) lub Boss wykonuje swoją akcję (w Akcie 2). Sługusi / Bossowie poruszają się **oraz** atakują (patrz niżej). *Ten Minotaur porusza się do pokoju najbliższego bohatera. Następnie zadaje 3 obrażenia każdemu bohaterowi w pomieszczeniu.*

Ruch i atak

Ruch lub atak: Najpierw sprawdź każdego goblina, czy w zasięgu jego ataku znajdują się bohaterowie. Jeśli tak, goblin natychmiast zaatakuje i nie poruszy się. Jeśli nie, goblin natychmiast się poruszy (patrz niżej) i nie zaatakuje.

Ruch i atak: Najpierw sprawdź, czy najbliższy wrogowi przytomny bohater znajduje się razem z nim w pomieszczeniu. Jeśli tak, wróg natychmiast zaatakuje i nie poruszy się. Jeśli nie, wróg się poruszy (patrz poniżej), a następnie zaatakuje.

RUCH WROGA

Kiedy wrogowie wykonują ruch, biorą za cel najbliższego przytomnego bohatera, a następnie poruszają się o swoją szybkość (🏃) **najkrótszą** ścieżką. Jeśli można obrać za cel wielu bohaterów, aktywny gracz wybiera, który bohater jest celem. Jeśli nie ma przytomnych bohaterów, wrogowie nie poruszają się. Wrogowie poruszają się przez tyle pomieszczeń, ile mają szybkości, zatrzymując się w pierwszym pomieszczeniu z przytomnym bohaterem. *Na przykład, Minotaur może poruszyć się o 5 pomieszczeń, by zaatakować.* Pułapki i inni wrogowie nie mają na niego wpływu, ale nie może przechodzić przez ściany. Jeśli istnieje kilka najkrótszych ścieżek do celu, aktywny gracz wybiera, którą z nich wróg się poruszy.

Ignoruje nieprzytomnego bohatera



Porusza się i atakuje 5 dalej.

ODKRYJ ŁUP I ZAKŁĘCIA

By pokonać silnych wrogów, będziesz potrzebował potężniejszych łupów i zaklęć. Możesz znaleźć te przedmioty w podziemiach, przeszukując pomieszczenia, rozbrajając pułapki i pokonując wrogów. Łup dzieli się na trzy rodzaje: **Oręż** (🗡️), **Odzienie** (👕) oraz **Błyskotki** (🔮). Wszystkie **Zaklęcia** (🔮) są tego samego rodzaju.



Odkryj kartę łupu / zaklęcia: „Kolorowa” ikona łupu (🗡️) lub zaklęcia (🔮) oznacza, że możesz dobrać kartę z wierzchu odpowiedniej talii. Jeśli chcesz, możesz zamiast tego podnieść odkrytą kartę z odpowiedniego rzędu lub rzędów (patrz poniżej). Dobierając nową kartę, możesz ją zatrzymać lub odrzucić do odpowiedniego rzędu kart odrzuconych (patrz poniżej).



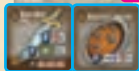
Podnieś odrzuconą kartę: Szara ikona łupu / zaklęcia z zieloną strzałką oznacza, że możesz podnieść kartę z odpowiedniego rzędu kart odrzuconych. Karty łupów i zaklęć są umieszczane w tych rzędach po odrzuceniu (patrz poniżej). Ta szara ikona nie pozwala na dobranie z talii nowego łupu lub zaklęcia.

WYPOSAŻ SIĘ W ŁUP I ZAKŁĘCIA

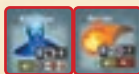
W łup i zaklęcia można wyposażyć się (umieszczając kartę na arkuszu bohatera lub obok niego) tylko, gdy rozpatrujesz efekt „odkryj” (🗡️/🔮) lub efekt „podnieś” (🗡️/🔮). Zawsze możesz jednak odrzucić kartę z arkusza w ramach **darmowej akcji** w swojej turze, umieszczając ją w odpowiednim rzędzie kart odrzuconych. Nie można przekazać karty bezpośrednio innemu bohaterowi. Wyposażenie 🗡️ łupu zakryje jeden z początkowych przedmiotów lub zdolności wymienionych na dole arkusza bohatera. Odrzucenie łupu pozwoli na ponowne użycie tego przedmiotu / zdolności. Pamiętaj, że istnieją ograniczenia co do liczby kart łupów i zaklęć, które możesz mieć na arkuszu bohatera w tym samym czasie:



*limit
1 Odzienia*



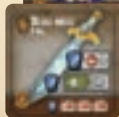
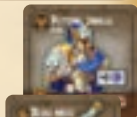
*limit 2 Orężów, które
zakrywają pola oręża
na arkuszu*



*limit 2 Zaklęć
i 2 Błyskotek*

ZESTAWY LEGENDARNYCH PRZEDMIOTÓW

Niektóre łupy to części legendarnych zestawów, które zebrane razem odblokują swą pełną moc. Każdy element danego zestawu oznaczono ikoną tego samego zwierzęcia. Przedstawiony obok dodatkowy efekt działa po wyposażeniu kilku elementów danego zestawu. Pojedynczy element zestawu nie daje żadnych dodatkowych korzyści, ale już dwa pasujące do siebie elementy odblokowują pierwszy poziom dodatkowego efektu. Każdy kolejny przedmiot zwiększa bonus. *Przykładowo 2 części zestawu Lwa leczą +1 ❤️ za każdym razem, gdy atakujesz wręcz.* Wyposażenie pełnego zestawu odblokowuje najwyższy bonus. *Pełny zestaw Lwa: ulecz +3 ❤️ za każdy atak wręcz.*



WEJDŹ DO LEŻA BOSSA

Gdy Wrota do leża zostaną odkryte, a wszyscy sługusi pokonani (po 1 na bohatera w grze), Wrota zostają otwarte, a bohaterowie mogą wejść i walczyć z Bossem. Kiedy dowolny bohater wykona darmową akcję „*Wejście do leża Bossa*” na karcie Wrót do leża:



1. Natychmiast odwróć **arkusz Bossa** na stronę Aktu 2, odkrywając w ten sposób sekretnego Bossa. Umieść wszystkie znaczniki zdrowia (po jednym za każdego sługusa) na polu „8” toru (reprezentują one łączne zdrowie Bossa).



2. Umieść **znacznik Bossa** na arkuszu Bossa (oznacza to, że obecnie przebywa w leżu).

3. Odwróć **arkusz pochodni** na stronę Aktu 2, umieszczając pochodnię na najwyższym polu na górze toru, w oparciu o liczbę bohaterów. Ta strona będzie wykorzystywana do końca gry. Upewnij się, że wszystkie karty i znaczniki goblinów na arkuszu są zgodne z ich poprzednią pozycją.

4. Umieść znacznik **pieczęci** na odpowiednim symbolu na każdej karcie spotkania sługusa w podziemiach.

Bohaterowie biorą teraz udział w *finalowej bitwie* (patrz następna strona).

ROZGRYWKA SOŁO

W *Małe Epickie Podziemia* można grać samemu. Musisz użyć co najmniej dwóch bohaterów, śledząc statystyki, łupy / zaklęcia i pozycję w podziemiach każdego z nich oddzielnie. Możesz jednak kontrolować też trzech lub czterech bohaterów! Niezależnie ilu jest grających przy stole, liczba bohaterów jest liczbą graczy w grze.

TWÓRCY GRY

Projektant: Scott Almes

Producenci gry: Michael Coe, Sam Aho

Ilustratorzy: Ian Rosenthaler, Nikoletta Vaszi

Projektant 3D: Chad Hoverter

Opracowanie graficzne: Benjamin Shulman

Redakcja: David Ladyman, Dylan Phillips

Honorowi producenci: Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Nathan P. Butler, Brian Kirchhoff, Steven Langan, Randy Martin, Ruben Diaz, David Williams, Bradley Zadrozny, Rolf Schäfer, Aaron Price, Raphael Martinez, Rigo a Contreras, Sean Tallerday, Ramon van Hal, Brannon & Maddox Moore, Josh Blick, Nikiolai, Kristin, Mark, Josh Blick i North Texas RPG Con.

Wersja polska:

GALAKTA

Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków

www.galakta.pl

Tłumaczenie oraz opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki





Korekta: Łukasz Chelmecki, Aleksandra Miszta-Mars, Łukasz Tkaczyk




FINAŁOWA BITWA





Czas, by zmierzyć się z przeznaczeniem i stawić czoła Bossowi. W Akcie 2 naszym celem jest zredukowanie wszystkich znaczników zdrowia Bossa do zera. Jednak zadawanie Bossowi obrażeń bronią i zaklęciami nie wystarczy – bohaterowie muszą wywabić Bossa z leża i doprowadzić do różnych pieczęci w podziemiach, aby rozproszyć chroniącą go magię. Miejcie się na baczności i nie zwalnijcie ani na chwilę – Bossowie to potężne stworzenia!

KORZYSTANIE Z ARKUSZA BOSSA

W swojej turze musisz wydać 1 , aby wejść na arkusze Bossa z karty Wrót do leża. Arkusz Bossa jest jednym wielkim pomieszczeniem! Wszystkie rodzaje ataku i zasięgu są dozwolone: wszyscy bohaterowie i wrogowie są zarówno w **tym samym pomieszczeniu** () , jak i w **polu widzenia** () siebie nawzajem. Pomieszczenie posiada **sześć pól bohaterów** oznaczonych ikonami bohatera (). Są to pola, w których możesz stać, aby atakować Bossa. Pole z czarnymi strzałkami jest „**połem wejściowym**” i kiedy wejdiesz na arkusze, musisz zatrzymać się najpierw na nim.



- Możesz użyć dowolnego pozostałego ruchu po wejściu, aby poruszyć się na sąsiednie pola bohaterów, tak jakby były pomieszczeniami połączonymi ścieżkami.
- Niektóre pola oznaczone są **modyfikatorami** (patrz następna strona) lub **dotychczasowymi efektami** (patrz poniżej), które mają wpływ na wykonywane akcje. Pamiętaj o nich przy wyborze pola.
- Możesz poruszać się obok innych bohaterów na polach, ale nie możesz z nimi dzielić tego samego pola, gdy zakończysz ruch w swojej turze. Jeśli bohaterowi pozostała tylko 1  do poruszenia się na arkusze Bossa z karty Wrót do leża, ale inny bohater jest już na polu wejściowym, wtedy bohater nie może się poruszyć na arkusze Bossa.
- Możesz również opuścić arkusze Bossa, przechodząc przez pole wejściowe i z powrotem na kartę Wrót do leża, i kontynuować turę.


Dodatkowe efekty: Wliczają się do nich + / -  /  lub +  lub + . Efekty są aktywowane tylko wtedy, gdy bohater **kończy** ruch na jednym z tych pól. Nie są **aktywowane**, jeśli bohater **zaczyna** swoją turę na takim polu.

GOBLINY NA ARKUSZU BOSSA

Gobliny pojawiają się w podziemiach i poruszają się / atakują tak jak zwykle. Gobliny również mogą wejść do leża Bossa, jeśli tam znajduje się najbliższy goblinowi bohater. Gobliny są umieszczane na środku arkusza i mogą być przez ciebie atakowane (i atakować ciebie). Biorą za cel swojej akcji wroga wszystkich bohaterów w leżu i mogą być atakowane przez bohatera w leżu (wybierasz podczas ataku czy bierzesz za cel Bossa czy goblina).



ATAKOWANIE BOSSA

Kiedy bohaterowie znajdują się na arkuszu Bossa, aby zaatakować Bossa, muszą stać na **polach bohaterów**, na których wszystkie ataki dowolnego rodzaju liczą się jako będące w zasięgu. Niektóre pola dają modyfikatory. *W górnym przykładzie po prawej bohater otrzymuje -1 koszt do testów umiejętności, a w dolnym zręczność bohatera jest zmodyfikowana o +2.* Gdy Boss znajduje się w podziemiach, a nie na arkuszu, bohaterowie mogą zaatakować go tak jak innych wrogów (patrz niżej). Wykonaj test umiejętności, porównując atak bohatera z  Bossa (oznaczoną na arkuszu), ale zwróć też uwagę na kontratak Bossa (str. 20).



OBRAŻENIA NA TORZE ZDROWIA BOSSA




Tor zdrowia Bossa działa inaczej niż te sługusów czy bohaterów. Ma kilka znaczników (po jednym za każdego sługusa), z których każdy jest przesuwany niezależnie, a celem jest sprowadzenie wszystkich znaczników zdrowia do zera. Zadając obrażenia, jeden znacznik może zostać przesunięty o pełną liczbę obrażeń lub obrażenia mogą być rozłożone na kilka znaczników. *Na przykład, zadając 3 obrażenia, możesz zastosować je do jednego znacznika, podzielić między dwa, a nawet między trzy!*

Możesz przesunąć 3 różne znaczniki zdrowia o 1 pole zamiast 1 znacznik o 3 pola.


Znaczniki zdrowia **nie mogą** przesunąć się na ani przez pole oznaczone ikoną pieczęci, chyba że znajduje się tam już znacznik pieczęci (patrz poniżej). Boss przyjmie wszelkie obrażenia, w tym częściowe, aby osiągnąć tę granicę, ale nie otrzyma pozostałych obrażeń, które sprowadziłyby zdrowie na pole pieczęci bez znacznika lub niżej.



PRZEMIESZCZANIE BOSSA NA PIECZĘCIE

Bossa chronią zaklęte aury, zwane **pieczęciami** . By je złamać, bohaterowie muszą **zmusić Bossa, by poruszył się na pieczęć** w podziemiach. Gdy tylko znacznik Bossa wejdzie do pomieszczenia ze znacznikiem pieczęci, przenieś znacznik tej pieczęci z karty na najwyższe nieoznaczone jeszcze pole  toru Bossa. Znaczniki zdrowia nie są już zatrzymywane na tym polu na torze – mogą poruszać się na nie lub mijać je, gdy zostanie zadane więcej obrażeń.

- Jeśli na arkuszu Bossa nie ma żadnych bohaterów, a Boss wykonuje akcję wroga, jego znacznik porusza się na kartę Wrót do leża, a następnie w kierunku najbliższego przytomnego bohatera w podziemiach.
- Możesz wydać 2  w swojej turze, aby skorzystać z darmowej akcji *Kpiny z Bossa* (wymienionej na stronie Aktu 2 arkusza pochodni), aby poruszyć Bossa o jego  w twoim kierunku. Postępuj zgodnie z normalnymi zasadami ruchu wrogów przez ścieżki (str. 15), ale jesteś celem Bossa (będzie ignorować każdego innego bohatera poza tobą). Tej akcji można używać wielokrotnie, póki masz  do wydania.

KONTRATAK BOSSA

Kiedy atakujesz Bossa, prawie zawsze będzie on w stanie kontratakować. Pamiętaj, że na arkuszu Bossa znajdują się różne modyfikatory kości wroga dla każdego rodzaju ataku. Czasami modyfikator może oznaczać „strać skupienie” lub „strać zdrowie”. Efekt ten następuje **po** rozpatrzeniu ataku bohatera. *Na przykład, twój bohater traci 2  po Rzuceniu zaklęcia.* Istnieje również specjalny efekt wyrzucenia pochodni przez Bossa:

 **Pochodnia Bossa:** Oprócz przesunięcia pochodni w dół na torze, wywołany zostaje efekt wymieniony na arkuszu Bossa. Jeśli przesunięcie pochodni spowoduje również akcję wroga () najpierw rozpatrz efekt pochodni na kości (patrz poniżej).


AKT 2: ARKUSZ POCHODNI

Znacznik pochodni nadal porusza się po torze na koniec tur bohaterów lub gdy zostanie wyrzucona na kości w czasie kontrataku. Kiedy podczas przesuwania się w dół toru pochodnia zatrzyma się na lub przejdzie przez pole z akcją wroga, Boss wykonuje atak wymieniony na arkuszu po tym, jak gobliny rozpatrzą swoje ataki. **Jeśli pochodnia dotrze do pola czaszki na końcu toru, bohaterowie przegrywają grę.**

DODATKOWE ZASADY LEŻA



Możesz wykonywać bohaterskie akcje **ataku, rzucania zaklęcia**, lub **odpoczynku** na arkuszu Bossa, przestrzegając wszystkich normalnych zasad (str. 9-11).

- Jeśli poruszysz Bossa z powrotem na arkuszu, aby go zaatakować, **musisz** przejść z karty Wrót do leża na arkusz Bossa.
- Jeśli wszyscy bohaterowie są na arkuszu Bossa, każdy goblin w podziemiach porusza się w kierunku arkusza i może na niego wejść.
- Każdy atak Bossa (lub dowolnego goblina na arkuszu Bossa) wykonany podczas pobytu w leżu wpływa tylko na bohaterów na arkuszu, i odwrotnie (jest to duża zaleta utrzymania Bossa w leżu!). *Na przykład, gdy Boss znajduje się w leżu, atak, który zadaje obrażenia wszystkim bohaterom () osiągnie tylko bohaterów na arkuszu Bossa, a nie bohaterów w podziemiach, w tym tych na karcie Wrót do leża.*
- Gdy Boss jest w leżu, bohaterowie na zewnątrz **nie mogą** używać ataków dystansowych lub zaklęć przeciwko niemu. Wszystkie twoje ataki **muszą** być wykonywane na arkuszu Bossa. Nie możesz też rzucać zaklęć z zewnątrz, aby wpłynąć na bohaterów znajdujących się obecnie na arkuszu Bossa.
- Jeśli na początku swojej tury jesteś nieprzytomny na arkuszu Bossa, **musisz odpoczywać** (patrz Nieprzytomny bohater na str. 13).

SKRÓT IKON

ATRYBUTY

- Zdrowie
- Rękawica (maks. 2)
- Skupienie
- Odzienie (maks. 1)
- Obrona
- Błyskotka (maks. 2)
- Szybkość
- Zakłęcie (maks. 2)

UMIĘJĘTNOŚCI

KOŚCI

- Siła
- Zręczność
- Inteligencja
- Dowolna umiejętność

TEST UMIĘJĘTNOŚCI



Kości bohatera

Umiejętność wykorzystywana w teście



- Sukces
- Porażka

BOHATERSKIE AKCJE

- Dowolna akcja – Wykonaj dowolną wybraną bohaterską akcję
- Odpoczynek – Zyskaj zdrowie i skupienie (musisz wykonać, jeśli jesteś nieprzytomny)
- Przeszukanie pomieszczenia – Wykonaj akcję pomieszczenia, jeśli nie ma w nim wrogów lub gdy obecnie jest przynajmniej jeden inny bohater
- Rozbrojenie pułapki – Wykonaj test umiejętności, aby umieścić znacznik rozbrojenia na pułapce i zyskać 1 łup lub 1 zakłęcie
- Rzucenie zaklęcia – Wykonaj test umiejętności, aby rzucić zakłęcie, o ile zapłacisz wymagany koszt skupienia
- Atak wręcz – Zaatakuj wręcz wroga w swoim pomieszczeniu
- Atak dystansowy – Zaatakuj z dystansu wroga w zasięgu
- Wykonaj jednorazową akcję – Wykonaj jedną dodatkową bohaterską akcję (nie można jej użyć kilka razy w jednej turze)

DARMOWE AKCJE

- Darmowa akcja – Możesz ją wykonać w dowolnym momencie twojej tury
- Wejście do leża Bossa – Po zabicu wszystkich Sługusów wejdź do leża Bossa

ZDOLNOŚCI I MODYFIKATORY

- $+X$ / Zyskaj obronę / szybkość
- $-X$ / Strać obronę / szybkość
- $+X$ / $+X$ Zyskaj zdrowie / skupienie
- / Rzuć 1 więcej / 1 mniej kością bohatera (nie więcej niż 3, nie mniej niż 1)
- Δ / ∇ Zmień wynik rzutu na kości o 1 (nie może być wyższy niż 6 lub niższy niż 1)
- $+X$ / $-X$ Podczas testu umiejętności: dodaj / odejmij od wyniku
- Przerzuc 1 kość bohatera podczas ataku wręcz i użyj nowego wyniku
- Portal – Teleportuj się na dowolną odkrytą kartę podziemi
- X Porusz obranego za cel wroga o X pomieszczeń od siebie
- Skradaj się: możesz poruszać się ignorując wrogów w pomieszczeniach
- Goblin / slugus ginie (bohater, który zabił wroga otrzymuje nagrodę)

PODZIEMIA I ARKUSZ POCHODNI

- Pomieszczenie
- Wejście do podziemi
- Spotkanie sługusa
- Wrota do leża
- Przesuń pochodnię w górę lub w dół
- Odkryj zakrytą kartę
- Umieść nowego goblina na Wejściu do podziemi
- Gra się kończy, a bohaterowie przegrywają
- Wchodząc do pomieszczenia wykonaj natychmiastowy test umiejętności, by uniknąć pułapki
- Dodaj goblina / sługusa do pomieszczenia aktywnego bohatera. Jeśli odkryte zostanie pomieszczenie z tą ikoną, dodaj go do nowego pomieszczenia
- Odkryj nową kartę łupu / zaklęcia (dobierz z talii lub z rzędu kart odrzuconych)
- Podnieś kartę łupu / zaklęcia (z rzędu kart odrzuconych)

RUCH I ZASIĘG

- Porusz się po ścieżkach o liczbę pomieszczeń równą lub mniejszą od twojej Szybkości
- Zasięg – liczba pomieszczeń o jaką cel może być oddalony
- To samo pomieszczenie – Cel musi być w tym samym pomieszczeniu
- Pole widzenia – Cel musi być na ścieżce w linii prostej (nie w tym samym pomieszczeniu)

Efekty działają na:

- Jednego bohatera
- Wszystkich bohaterów
- Jednego wroga
- Goblina
- Sługusów
- Bossa

Efekty wpływają na obranego za cel bohatera / wroga

Wszyscy bohaterowie / wrogowie – Obierz za cel wszystkich w podanym zasięgu

EFEKTY WROGA / PUŁAPKI

- Kość wroga
- Parowanie tarczą: wartość ścianki tej kości równa się obronie bohatera
- Pochodnia: Przesuń pochodnię o 1 pole w dół (wróg nie zadaje obrażeń)
- Podczas kontrataku: Dodaje do wyniku kości wroga
- $-X$ / $-X$ Strać zdrowie / skupienie
- Wyróżaj wszystkie akcje wroga na kartach wrogów w grze
- $+X$ Wróg zyskuje zdrowie
- Łup / zakłęcie, które bohater wyposażył należy odrzucić do odpowiedniego rzędu
- Boss porusza się do leża