

CONTRAATAQUE DEL JEFE

Cuando atacas al Jefe, casi siempre podrás Contraatacar. Tenga en cuenta que en Boss Mat hay diferentes modificadores de dado de enemigo para cada tipo de ataque. A veces, un modificador puede mostrar "perder concentración" o "perder salud"; este efecto sucede después de que el héroe resuelva su ataque. Por ejemplo, tu héroe pierde 2  después de lanzar un hechizo. También hay una instancia especial para el resultado del dado de Antorcha cuando lo usa el Jefe:



Antorcha del jefe: además de mover la antorcha hacia abajo uno en la pista, activa un efecto que aparece en la alfombrilla del jefe. Si mover la antorcha también causa una acción enemiga () , entonces resuelve primero el efecto del dado de antorcha (ver más abajo).



For this Boss, when a Torch is rolled, all heroes within 1 room are dealt 2 damage.

ACTOR 2 : TABLERO ANTORCHA

La antorcha todavía se mueve por la pista al final de los turnos de los héroes o si se tira la 'antorcha' para un contraataque. Cuando la antorcha aterriza o pasa una Acción Enemiga mientras se mueve por la pista, el Jefe realiza el ataque indicado en su tapete después de que los Goblins hayan resuelto sus ataques. Si la antorcha alcanza el espacio del cráneo en la parte inferior de la pista, los héroes pierden el juego.



On an Enemy Action, the Boss moves and then deals 2 damage to all heroes within 4 range of the Boss.

REGLAS ADICIONALES



Puedes realizar las acciones heroicas Ataca, lanza un hechizo o descansa mientras estás en el tapete del jefe, siguiendo todas las reglas normales (págs. 9-11).

Si mueves al jefe de vuelta a la alfombrilla de jefe, para atacar al jefe, debe pasar de la tarjeta de la puerta de la guarida al tapete de jefe. Si todos los héroes están en el Boss Mat, cualquier Goblins en la mazmorra se moverá hacia el Boss Mat y podrá entrar.

Cualquier ataque que use el Boss (o cualquier Goblin en el Boss Mat) mientras está en la Guarida solo afecta a los héroes en el Boss Mat, y viceversa (esto es una gran ventaja para mantener al Boss en su guarida!). Por ejemplo, cuando el jefe está en su guarida, un ataque que daña a todos los héroes () solo afecta a los héroes en el tapete del jefe, y no a los héroes en la mazmorra, incluida la carta de puerta de la guarida.

Mientras un Jefe está en su Guarida, los héroes afuera no puede usar ataques de proyectiles o hechizos contra él. Todos tus ataques deben realizarse mientras estás en Boss Mat. Tampoco puedes lanzar hechizos desde el exterior para afectar a los héroes que se encuentran actualmente en Boss Mat.

Si está inconsciente mientras está en Boss Mat al comienzo de su turno, debes descansar y tu turno se acaba.



MANUAL DEL AVENTURERO



Scan for an instructional video, additional rules clarifications, and to learn more about the characters in *Tiny Epic Dungeons*!

COMPONENTES



8 Miniaturas de Héroes

8 Tableros de Héroes

1 Tablero de Antorcha
y 1 marcador de Antorcha



28 Cartas de Mazmorra



26 Cartas de Equipo



14 Cartas de Hechizo



8 Cartas de Esbirro

6 Tableros de Jefes



4 Tokens de Goblin

8 Tokens de Esbirros

1 Token de Esbirro



3 Dados de Héroe y
1 Dado de Enemigo

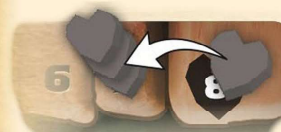
12 Marcadores de
Salud y Enfoque

7 Marcadores de
Trampa Desarmada

5 Marcadores
de Altar

ATAQUE AL JEFE

Mientras estén en Boss Mat, los héroes deben estar parados en Hero Spaces para atacar al Boss, donde todos los ataques de cualquier tipo se consideran dentro del alcance. Ciertos espacios aplican modificadores. En el ejemplo superior a la derecha, el héroe sufre un dado de -1 en las Pruebas de Habilidad, y en la parte inferior, la tirada de Agilidad del héroe se modifica en +2. Cuando el jefe está en la mazmorra y no en el tapete de jefe, los héroes pueden atacarlo como si fuera cualquier otro enemigo (ver más abajo). Haz una prueba de habilidad comparando el ataque del héroe con el del jefe (que aparece en su tapete), pero también observa el contraataque del jefe (pág. 20).



You may choose to move
3 different Health markers
1 space instead of
1 marker 3 spaces.

DAÑO AL JEFE

La pista de salud del jefe funciona de forma diferente a la de los minions o los héroes. Tiene varios marcadores (uno para cada Minion), cada uno de los cuales se mueve de forma independiente, y el objetivo es poner a cero todos los marcadores de salud. Al aplicar daño, un marcador puede mover la cantidad total de daño o el daño se puede distribuir entre varios marcadores. Por ejemplo, infligir 3 de daño podría aplicarse a un marcador, dividirse entre dos o incluso dividirse entre tres.

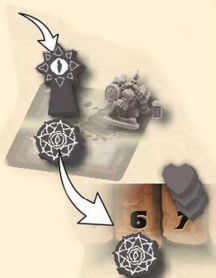
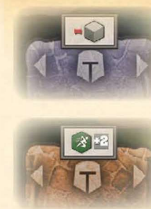
Los marcadores de vida no pueden moverse hacia o más allá de un espacio de pista marcado con un icono de Altar a menos que haya un marcador de Altar colocado allí (ver más abajo). El jefe absorbe cualquier daño, incluido el daño parcial, para alcanzar ese umbral, pero no se ve afectado por ningún daño restante que igualaría o pasaría un espacio de Altar descubierto.

MUEVE AL JEFE A LOS ALTARES

El Jefe tiene barreras que lo protegen del daño, llamado Altares (). Para disiparlos, los héroes deben Obligar al Jefe a moverse a Altares en la mazmorra. Tan pronto como la Ficha de Jefe entre en una habitación con un Marcador de Altar, retírela de la carta y colóquela en el espacio descubierto más alto en la pista del Jefe. Los marcadores de salud ya no se detienen en este punto de la pista; pueden moverse hacia él o pasarlo cuando se hace más daño.

Si no hay héroes en la alfombrilla de jefe y el jefe realiza una acción enemiga, su ficha se mueve a la carta de puerta de la guarida y luego hacia el héroe consciente más cercano en la mazmorra.

Puedes gastar 2 en tu turno para usar la acción gratuita Provocar al jefe (listada en el lado del Acto 2 de la alfombrilla de la antorcha) para mover al jefe hacia ti. Sigue las reglas de movimiento normales a través de los caminos para los enemigos (pág. 15), pero eres el objetivo del Jefe (ignoraré a todos los demás héroes excepto a ti). Esta acción se puede utilizar varias veces siempre que tenga que gastar.



THE FINAL BATTLE

Ha llegado el momento de encontrar tu destino y enfrentarte al Jefe. En el Acto 2, tu objetivo es reducir todos los marcadores de salud del jefe a cero. Sin embargo, dañar al Jefe con armas y hechizos no será suficiente; los héroes deben sacar al Jefe de su guarida a varios altares en la mazmorra para disipar las barreras que lo protegen.

¡Pero trabaja rápido y mantente alerta porque estos jefes golpean duro!

TABLERO DEL JEFE

Debes gastar 1 en tu turno para entrar en el Boss Mat desde la tarjeta de la puerta de la guarida. ¡El Boss Mat se considera una habitación grande! Se permiten todas las formas de ataque y alcance: todos los héroes y enemigos están en la misma habitación (y en la línea de visión) entre sí.

La sala tiene seis espacios de héroe marcados con iconos de héroe. Aquí es donde puedes pararte para realizar ataques contra el Jefe. El espacio con flechas negras es la 'entrada', y cuando ingrese, primero debe moverse a este espacio.

Puedes usar cualquier movimiento restante después de entrar para moverte a los espacios de héroe adyacentes, como si fueran habitaciones con caminos de conexión que los unen.

Algunos espacios están marcados con modificadores (ver página siguiente) o efectos adicionales (ver abajo) que afectan las acciones que realizas. Anótelos al elegir un espacio.

Puedes pasar a otros héroes en los espacios, pero no puedes compartir el mismo espacio una vez que se completa el movimiento durante un turno. Si un héroe solo tiene 1 restante para pasar al Boss Mat desde la Tarjeta de la puerta de la guarida, pero un héroe ya está en la casilla de entrada, entonces ese héroe no puede moverse al Boss Mat.

También puedes dejar el Boss Mat moviéndote a través del espacio de entrada y de regreso a la Tarjeta de Puerta de la Guarida, y continúa tu turno.

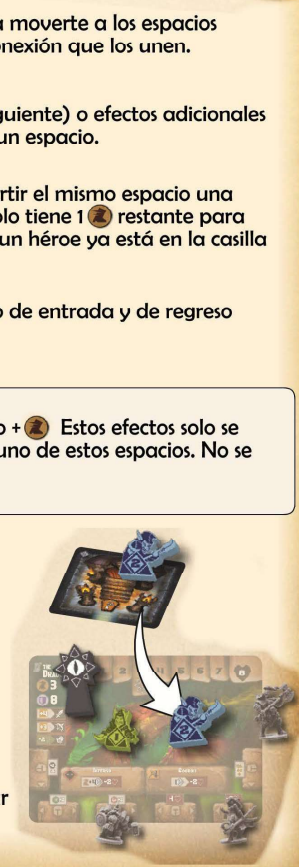


Efectos adicionales: estos incluyen +/-, corazón rojo, rayo, símbolo de suma, goblin, símbolo de resta, y moneda. Estos efectos solo se activan cuando un héroe finaliza su movimiento en uno de estos espacios. No se dispara si un héroe comienza su turno en el espacio.

GOBLINS EN EL TABLERO DEL JEFE

Los goblins continúan apareciendo en la mazmorra y se mueven / atacan como de costumbre. Los Goblins también pueden entrar en la guarida del Boss, si es ahí donde está el héroe más cercano al Goblin. Los goblins se colocan en el centro de la alfombra y pueden ser atacados por ti (y pueden atacarte).

Apuntan a todos los héroes en la guarida con su acción enemiga y pueden ser atacados por un héroe en la guarida (tú eliges al atacar para apuntar al jefe o un goblin).



PROLOGO

La Costa del Duende está sitiada por un mal que acecha en las cercanías colinas. Un llamado de los héroes se envía a un grupo de aventureros para limpiar la región de la corrupción. Profundizar en el calabozo para limpiar la catacumbas de viles secuaces, evadir trampas mágicas, y derrotar a los malvados fuente. Pero el tiempo es esencial! Sus héroes deben moverse rápidamente a través de los pasillos cada vez más tenues y completar su búsqueda antes de que la oscuridad te consuma... y envuelva el mundo completamente!

Tiny Epic Dungeons es un juego cooperativo dividido en dos actos. En ambos actos, sus héroes luchan contra la antorcha menguante como disminuye cada turno. Cuando la antorcha se apaga, los héroes son perdido para siempre en la oscuridad. En el acto 1, explorar la mazmorra, luchar enemigos, y evadir trampas en su búsqueda para encontrar la guarida del jefe. En Acto 2, participar en una batalla épica contra el jefe. ¿Se puede desafiar a la calabozo y superar la furia del jefe?

TABLA DE CONTENIDOS

Setup del Juego	4-5	Acciones Gratuitas	14
Ganando y Perdiendo Condiciones	6	Acto 1: Tablero Antorcha	15
Atributos de Héroes	6	• Añadir Goblin a la entrada	
En tu Turno	6	• Desencadenar acciones enemigas	
Movimiento	7-8	• Movimiento Enemigo	
• Revelando nuevas habitaciones		Descubrir equipamiento y Hechizos	16
• Tamaño máximo de mazmorra		• Equipar equipamiento y Hechizos	
• Verificar Daño		• Set de Equipo Legendario	
• Explorar mas		Entrar en la sala del Jefe	17
Realizar una acción de Héroe	9	Solitario	17
• Verificar Habilidades		La Batalla Final	18
• Modificar Habilidades		• Tablero del Jefe	
Tipos de acción de Héroe	10-11	• Goblins en la sala del Jefe	
• Revelar Habitación		Ataque del Jefe	19
• Atacar / Desarmar		• Daño al Jefe	
• Descansar		• Movimiento del Jefe fuera de su Sala	
Contraataque Enemigo	12	Contraataque del Jefe	20
• Modificadores		Acto 2: Tablero Antorcha	20
• Daño al Héroe		Reglas Extras	20
Daño y enemigos muertos	13	Referencia Iconos	
Héroe Inconsciente	13		

SETUP JUEGO

Comience por configurar el mazmorra: Separar la entrada (A), Habitaciones (B), Encuentros (C), y Lair Door (D) Cartas, y barajar cada baraja. Entonces:

A. Roba cartas del mazo de la sala basado en el número de héroes:
2 héroes: 9 cartas, 3 héroes: 7 cartas, 4 héroes: 5 cartas (Deck A).

B. Roba 1 carta por Héroe de la baraja del Encuentro y 3 cartas por héroe de la cubierta de la habitación, arrastrando juntos sin revelándolos (Deck B). Por ejemplo, para 4 héroes, roba 4 cartas de la cubierta del encuentro y 12 cartas de la cubierta de la habitación.

C. Roba 3 cartas de la baraja de la Tarjeta de la puerta de la guarida, formando una cubierta de 4 tarjetas. (Deck C)

D. Apilar los 3 deck boca abajo: Deck C en la parte inferior, B en el centro, y A en parte superior. Coloque este mazmorra combinada sobre la mesa.

E. Devuelve todas las cartas de Habitación y Encuentro no utilizadas a la caja.

F. Coloque el faceup de la tarjeta de la entrada en el centro de la tabla.

G. Roba 4 cartas de la parte superior del Mazmorra, colocándolas boca abajo todos los 4 lados de la entrada. Nota: debe haber suficiente espacio para una cuadrícula de 7x7 tarjetas centradas en la entrada llamada 'la cuadrícula'.

H. Coloque 1 marcador de altar en su símbolo correspondiente en la tarjeta de entrada.

I. Reserva marcadores de altar adicionales iguales al número de héroes (devuelve cualquier marcadores no utilizados de la casilla).

J. Coloque la estera de la antorcha en la mesa fuera de la cuadrícula, Acto 1 lado hacia arriba. Deje espacio alrededor de la estera para colocar tarjetas en el Ranuras Goblin (G) y Minion (M).

K. Coloque el marcador de la antorcha en el espacio en la parte superior de la pista de la estera con el número que coincide con el número de héroes. Por ejemplo, en un juego de 4 héroes Colócalo en el espacio 4.

L. Baraja las Cartas de Goblin y Minion, formando 2 barajas separadas boca abajo cerca de la Alfombra de la Antorcha.

M. Coloca los 4 Tokens de Duende junto a sus números coincidentes en el Tapete de la Antorcha.

N. Coloque marcadores de salud enemigos iguales al número de héroes cerca del Minion Cubierta (devolver a la caja los marcadores no utilizados).

O. Barajar los tableros del Jefe, elige uno sin revelarlo, y colocarlo Acto 1 lado arriba, fuera de la cuadrícula (devuelve los tableros no utilizadas a la caja sin revelarlas).

P. Coloca el Token del Jefe junto al tablero del Jefe.

Q. Baraja las Cartas de Botín y las Cartas Mágicas, formando 2 barajas separadas boca abajo fuera de la cuadrícula. Nota: debe haber un área al lado de cada cubierta para una fila de las tarjetas a colocar que no se superpongan a la cuadrícula.



ENTRAR EN LA GUARIDA DEL JEFE

Una vez que se revela la tarjeta de la puerta de la guarida y todos los Minions han sido derrotados (1 por héroe en el juego), la puerta se desbloquea y los héroes pueden entrar y luchar contra el jefe. Cuando cualquier héroe realiza el 'Entra en la guarida del jefe' Tarjeta de Acción libre en la puerta de la guarida:



1. Inmediatamente voltear el Boss Mat a su lado del Acto 2, revelando el Boss secreto. Apila todos los marcadores de salud (uno de cada esbirro) en el espacio '8' de la pista (esto representa la gran salud de un jefe).



2. Coloque la ficha de jefe en el tapete de jefe (esto muestra que su ubicación actual está en la guarida).



3. Voltea el tapete de la antorcha hacia su lado del Acto 2, colocando la antorcha en el espacio más alto en la parte superior de la pista según el número de héroes. Este es el lado que se usa durante el resto del juego. Asegúrate de que las cartas y fichas de duendes del tapete estén alineadas con las posiciones de su bando anterior.

4. Coloca un Marcador de Altar en el símbolo de cada Carta de Encuentro de Esbirros en la mazmorra.

Los héroes ahora participan en La batalla final (ver la página siguiente).

SOLITARIO

Pequeñas mazmorras épicas se puede jugar solo. Debes usar al menos dos héroes, rastreando las estadísticas, el botín / hechizos y la ubicación de cada uno en la mazmorra por separado. Sin embargo, ¡también puedes controlar a tres o cuatro héroes! Independientemente de cuántos jugadores estén participando, la cantidad de héroes utilizados es el recuento de jugadores.

ICON REFERENCE

ATTRIBUTES	EQUIPMENT
Health	Hand (2 max)
Focus	Garb (1 max)
Defense	Trinket (2 max)
Speed	Spell (2 max)
SKILLS	DICE
Strength	Agility
Intelligence	Intelligence
Any Skill	Any Skill
SKILL CHECK	
Hero Dice	Roll to meet or beat
Heroic Action	Success
	Failure

HEROIC ACTIONS

Any Action- Perform any Heroic Action of your choice
Rest- Gain Health and Focus (must perform if unconscious)
Search a Room- Perform a Room's ability if there are no Enemies in it or with at least one other Hero in it
Disarm a Trap- Perform a Skill Check to place a Disarm Marker on the Trap and gain 1 Loot or 1 Spell
Cast a Spell- Perform a Skill Check to Cast a Spell, making sure to pay the required Focus cost
Melee Attack- Perform a Melee Attack on an Enemy in your room
Missile Attack- Perform a Missile Attack on an Enemy within range of you
Perform a One-Time Action- Perform one additional Heroic Action (cannot be used multiple times in a single turn)
FREE ACTIONS
Free Action- Can be performed anytime on your turn
Enter Boss's Lair Free Action- After killing all Minions, enter the Boss's Lair

ABILITIES & MODIFIERS

Gain Defense/Speed
Lose Defense/Speed
Gain Health/Focus
Roll 1 more/1 fewer Hero Die (cannot exceed 3 or go below 1)
Change a Die Face by 1 (cannot go higher than 6 or lower than 1)
During a Skill Check: adds/subtracts from result
Reroll 1 Hero Die during a Melee Attack and use the new die result
Portal- Teleport to any revealed Dungeon Card
Move a target enemy X number of rooms away
Move with Stealth: may move unaffected through rooms with enemies
A Goblin/Minion is killed (the Hero who killed the enemy receives a reward)

DUNGEON & TORCH MAT

			
Room	Entrance	Minion Encounter	Lair Door
  Move the Torch up or down			
 Reveal a facedown Dungeon Card			
 Add a new Goblin to the Entrance			
 The game is over and Heroes lose			
 Trigger an immediate evasion Skill Check when entering the room			
 Add a Goblin/Minion to the active Hero's room . If a room is revealed with this icon add it to the new room			
 Discover a new Loot/Spell Card (draw from deck or from the Discard Row)			
 Pick up a Loot/Spell Card (from the Discard Row)			

MOVEMENT & RANGE

Move a number of rooms up to your Speed value following pathways.	Same Room- Target is in the same room
Range- Number of rooms away a target can be	Line-of-Sight- Target must be in a straight pathway (not same room)
Effects apply to:	Any Path- Target is connected with a pathway (can be same room)
One Hero	All Heroes/Enemies- Target all within the listed range
All Heroes	
One Enemy	
Goblins	
Minions	
The Boss	
Effects apply to the targeted Hero/Enemy	

ENEMY/TRAP EFFECTS

Enemy Die	Shield Match- The value of this die face matches the Hero's total Defense	Torch- Move the Torch down 1 space (the enemy deals no damage)
During a Counter-Attack: Adds to Enemy Die result	Lose Health/Focus	
Trigger all Enemy Actions on enemy cards in play	Enemy Gains Health	
A Loot/Spell that the Hero has equipped must be discarded to its appropriate row	The Boss moves to the Boss's Lair	

BOTINES Y HECHIZOS

Para derrotar a enemigos fuertes, necesitarás botines y hechizos más poderosos. Puedes encontrar estos elementos en la mazmorra buscando habitaciones, desarmando trampas y derrotando enemigos. El botín se encuentra en tres formas: Mano (👤), Atuendo (👗), y Baratija (🔖). Todos los hechizos (🔱) son de la misma forma.



Descubre una carta de botín / hechizo: obteniendo el icono 'a todo color' de Botín (👤) o Hechizos (🔱) significa que puedes robar una carta de la parte superior del mazo respectivo. Alternativamente, puede tomar una carta boca arriba de la (s) fila (s) apropiada (s) si lo desea (ver más abajo). Al robar una nueva carta, puedes optar por conservarla o descartarla en su fila de descarte correspondiente (ver más abajo).



Recoger una carta descartada: Obtener un icono gris de botín / hechizo con una flecha verde significa que puede recoger una carta de la fila de descarte correspondiente. Las cartas de botín y hechizo se colocan en estas filas cuando se descartan (ver más abajo). Este icono gris no te permite robar una nueva carta de botín o hechizo de su mazo.

EQUIPAR BOTIN Y HECHIZOS

El botín y los hechizos solo se pueden equipar (colocando la carta sobre o alrededor de tu tapete de héroe) cuando estás resolviendo un efecto de 'descubrimiento' (*👤/🔱) o un efecto de 'recogida' (👤/🔱).

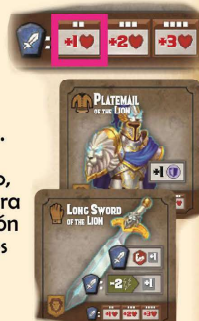
Por otro lado, siempre puedes descartar una carta de tu tapete como Acción gratuita en tu turno, colocándola en su fila de descarte apropiada. No puedes darle una carta directamente a otro héroe. Equipar 👤 el botín cubrirá uno de los elementos o habilidades iniciales que se enumeran en la parte inferior del tapete de héroe; descartar ese botín permite que ese elemento / habilidad debajo esté disponible para su uso nuevamente. Tenga en cuenta que hay límites en la cantidad de cartas de botín y hechizo que puede tener en su tapete de héroe a la vez:



OBJETOS LEGENDARIOS

Algunos botines son partes de conjuntos legendarios que se han separado, y reunirlos desbloquea todo su poder. Se indica un icono de animal en la parte inferior de cada elemento de un conjunto junto con el efecto de bonificación que otorgan cuando se equipan varios elementos del conjunto.

No hay bonificación de conjunto por tener solo un elemento de un conjunto, pero tener incluso dos desbloquea el primer nivel de efecto. Cada pieza extra aumenta la bonificación. Por ejemplo, tener 2 elementos en el conjunto León te cura +1 ❤️ cada vez que realizas un ataque cuerpo a cuerpo. Equipar los cuatro elementos del conjunto desbloquea la bonificación más alta. Con el conjunto León completo: cura +3 ❤️ por cada ataque cuerpo a cuerpo.



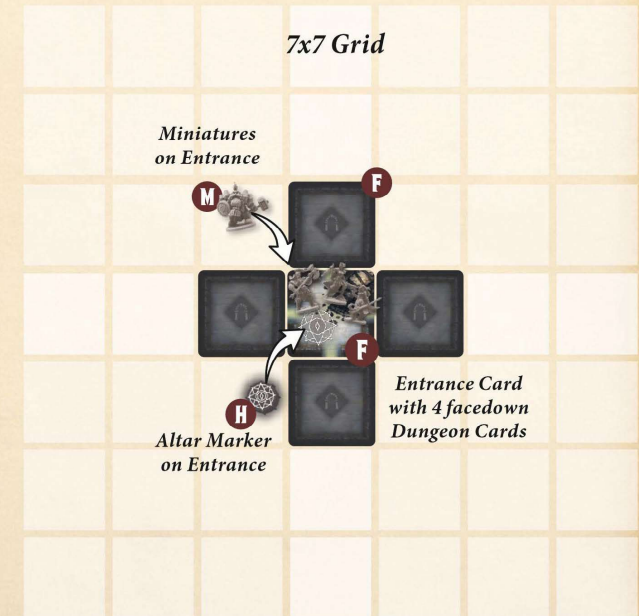
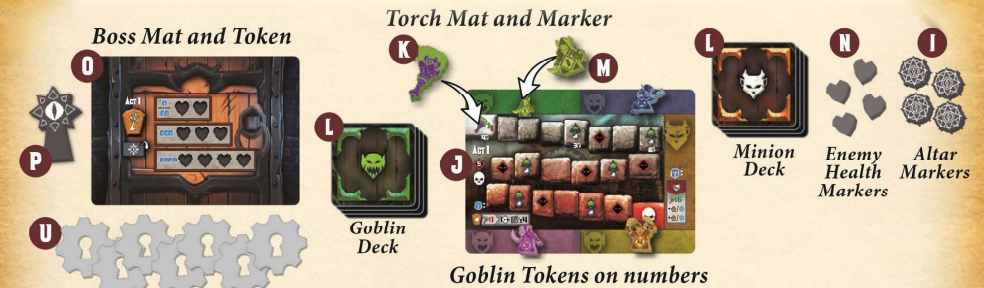
R. Dale a cada jugador un Tablero de Héroe: Los jugadores pueden elegir un héroe específico, recibir uno al azar, o recibir varios y elegir uno (devolver todos los no utilizados a la caja).

S. Cada jugador coloca la miniatura de su héroe en la tarjeta de entrada.

T. Cada jugador toma 1 Token de Salud y 1 un Token de Focus, colocándolos sobre sus pistas en su Tablero de Héroe en los espacios de mayor número.

U. Coloca los 7 marcadores de desarme de trampas al alcance de todos los jugadores.

V. Dale los 3 dados de héroe y 1 dado de enemigo al Jugador más joven para tomar el primer turno.



CONDICIONES VICTORIA Y DERROTA

El juego consta de dos actos, en los que los jugadores se turnan en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores ganan al derrotar al Jefe en el Acto 2, o pierden si ocurre una de estas tres situaciones:

1. Se debe colocar un quinto Goblin, pero ya hay cuatro Goblins en la mazmorra (pág. 8).
2. La antorcha llega al cráneo (👤) al final de su pista (pág. 15).
3. La mazmorra no se puede explorar más (no hay pasillos abiertos) y no se ha revelado la tarjeta de la puerta de la guarida (pág. 17).

ATRIBUTOS DE HEROE

 La salud rastrea el daño que sufre un héroe en la mazmorra. Si va por debajo de 1 de salud (❤️) entonces su marcador de salud se coloca en el espacio cero en la pista y su héroe cae inconsciente (pág. 13).

 El enfoque se usa para realizar acciones especiales con tu héroe, botín o habitaciones en la mazmorra, o para ajustar una tirada. Si va por debajo de 1 foco (⚡), entonces su marcador de foco se coloca en el espacio cero en la pista. No hay ningún efecto negativo, pero limita tus habilidades hasta que obtengas más.

 La velocidad es el número máximo de salas de mazmorras a las que puedes entrar en tu turno (consulta la página siguiente).

 La defensa es la cantidad de daño que puedes negar de un contraataque enemigo (pág. 12).



La fuerza, la agilidad y el intelecto son habilidades que se utilizan para las pruebas de habilidad (pág. 9). Su competencia con cada uno se indica mediante el número de cubos que se muestra a su lado, que representa cuántos dados tira para una prueba. Nunca puedes tener más de 3 dados para cualquier Habilidad, o menos de 1 (el botín y los hechizos no pueden proporcionar un cuarto dado a ninguna prueba).

EN TU TURNO

En tu turno, tu héroe puede realizar cualquiera o todas las siguientes acciones en cualquier orden (sin embargo, ninguna es obligatoria):

-  Mover (ver página siguiente)
-  Realiza una acción heroica (pág. 9)
-  Realice cualquier cantidad de acciones gratuitas (pág. 14)

Al final de su turno (incluso si no hace nada), la antorcha debe moverse un espacio hacia abajo en su marcador, resolviendo cualquier efecto en el espacio en el que aterriza la antorcha (pág. 15). Entonces es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.



ACTO 1: TABLERO ANTORCHA

La antorcha representa tu lucha contra la oscuridad. Si la antorcha llega alguna vez al último espacio del cráneo en la pista, pierdes y el juego se acaba. Algunos efectos pueden mover la antorcha hacia atrás en la pista, pero no más allá del espacio de inicio para el recuento de héroes. Cuando se mueve hacia abajo (pero no hacia arriba), la antorcha que aterriza (o pasa) en ciertos puntos desencadena estas acciones inmediatas:

Torch
Moves
Down



Skull
Space



Agregue un duende a la entrada: coloque la ficha de duende con el número más bajo del tapete de la antorcha en la tarjeta de entrada. A continuación, roba una carta de duende, revelándola y añadiéndola a su ranura correspondiente en el tapete de la antorcha. Si este es el quinto Goblin actualmente en la mazmorra, entonces pierdes y el juego termina.



Activar acciones enemigas: todos los enemigos en la mazmorra realizan las acciones enumeradas en sus cartas en orden, atacando a TODOS los héroes dentro del alcance (los héroes inconscientes no se ven afectados). Nota: la defensa o las habilidades de los héroes no bloquean el daño.

Move or Attack



1.) Goblins (en orden de 1 a 4): resuelve las acciones enumeradas en la parte inferior de cada carta de Goblin. Fíjate si el Goblin se mueve o ataca o si el Goblin se mueve y ataca (ver más abajo). Este Goblin se mueve o ataca, y dado que actualmente se encuentra en la habitación de un Héroe, inflige (total de Goblins +1) de daño. Como hay 2 Goblins en la mazmorra, inflige 3 de daño (2 + 1).

Move and Attack



2.) Minions (en orden de izquierda a derecha) / The Boss: Resuelve las acciones enumeradas en la parte inferior de las Cartas de Minion (en el Acto 1), o el Jefe realiza su acción (en el Acto 2). Los esbirros / jefes se mueven y atacan (ver más abajo). Este Minotauro se mueve a la habitación del héroe más cercano. Luego inflige 3 de daño a cada héroe en la habitación.



Mover o atacar: Primero verifica si hay héroes dentro del alcance de cada Goblin para atacar. Si es así, el Goblin atacará inmediatamente y no se moverá. De lo contrario, el Goblin se moverá inmediatamente (ver más abajo) y no atacará.



Mover y atacar: Primero verifica si el héroe consciente más cercano al enemigo está en su habitación. Si es así, el enemigo atacará inmediatamente y no se moverá. De lo contrario, el enemigo se moverá (ver más abajo) y luego atacará.

MOVIMIENTO ENEMIGO

Cuando los enemigos se mueven, apuntan al héroe consciente más cercano y luego mueven su Velocidad (👤) siguiendo el camino más corto. Si se pueden apuntar a varios héroes, el jugador activo elige a qué héroe se dirige.

Si no hay héroes conscientes, los enemigos no se mueven. Los enemigos se mueven a través de las habitaciones hasta su Velocidad, deteniéndose en la primera habitación con un héroe consciente. Por ejemplo, el Minotauro se mueve hasta 5 habitaciones para atacar. No se ve afectado por las trampas y otros enemigos, pero no puede atravesar las paredes. Si hay varios caminos más cortos que el enemigo puede tomar para alcanzar un objetivo, el jugador activo elige cuál.



Ignore
unconscious hero

Moves and
attacks
5 away.

★ REALIZA ACCIÓN GRATUITA

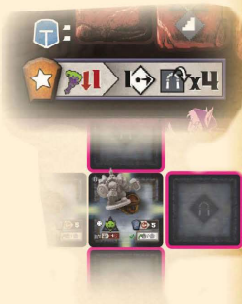
Durante tu turno, puedes realizar cualquier acción gratuita en cualquier momento. Estas acciones están indicadas por placas de color naranja (★). Se pueden realizar entre movimientos, antes o después de tu Acción Heroica, o antes o después de que se tiren los dados. Solo puedes realizar acciones gratuitas en tu turno. Algunas acciones libres notables son:

Modificar un dado de héroe en 1: aparece en cada tapete de héroe. Durante cualquier Prueba de Habilidad, gasta 2 ⚡ para cambiar el resultado de la cara del dado de un solo Dado de Héroe (no el Dado Enemigo) por 1. Puedes hacer esto tantas veces como ⚡ tengas que gastar. Por ejemplo, puede cambiar un 3 por un +2. Esto no puede cambiar la cara de un dado por encima de 6, por debajo de 1, o pasar de 6 a 1 o de 1 a 6.



Entrar en la guarida del jefe: aparece en la tarjeta de la puerta de la guarida. Una vez que los héroes hayan matado suficientes Minions, podrán entrar en la Guarida e intentar derrotar al Jefe. Aunque es una acción gratuita, el héroe todavía necesita gastar 1 ⚡ para pasar de la tarjeta de la puerta de la guarida al espacio de entrada del tapete del jefe (pág. 17).

Revelar habitaciones adyacentes inexploradas: esto se enumera en el lado del acto 1 del tapete de la antorcha. Mueva la antorcha hacia abajo un espacio en el tapete de la antorcha (vea la página siguiente) para revelar todas las habitaciones inexploradas inmediatamente adyacentes a su habitación actual. Si esto revela algún encuentro con goblins / esbirros, esas fichas y cartas se agregan a sus respectivas habitaciones, pero el héroe no pierde salud. Por ejemplo, un momento ideal para usar esto es cuando estás buscando un súbdito y no puedes permitirte perder salud explorando para encontrarlo.



Investigación: aparece en un espacio de mano (★) para la mayoría de los héroes lanzadores de hechizos. Gasta 4 ⚡ para descubrir un nuevo hechizo, sacándolo del mazo de hechizos o para tomar un hechizo boca arriba de la fila de descarte de hechizos (pág. 16). Si la investigación está cubierta por una carta de botín de mano, el héroe no puede usar esta habilidad.



Aumento de modificadores / estadísticas: se enumeran en las habilidades de algunas alforbrillas de héroe y en algunos botines y hechizos. Estas acciones gratuitas permiten al héroe obtener modificadores adicionales a los resultados de la prueba de habilidad o un aumento de una estadística como velocidad o defensa. Por lo general, estos cuestan Focus, pero a veces pueden costar Health.



Habilidades de activación: aunque no están marcadas con placas de color naranja, algunas habilidades solo son accesibles cuando estás realizando una acción heroica específica. Estos se muestran con la placa azul de la acción a continuación de '!' (dos puntos).

Por ejemplo, esta habilidad te permite gastar 3 ⚡ para modificar cualquier resultado de la prueba de habilidad +2 cuando estás realizando un ataque cuerpo a cuerpo o con proyectiles.



➡ MOVERSE

Tu La velocidad (⚡) determina qué tan lejos puede moverse. Gastas 1 ⚡ cada vez que te mudas a una habitación. Los caminos se forman cuando dos corredores en las Cartas de Mazmorra se conectan. El movimiento siempre se realiza a lo largo de un pasillo a menos que uses un portal, y los héroes pueden entrar y explorar nuevas salas de mazmorras o entrar en salas de mazmorras ya reveladas.

Realizar una acción heroica pondrá fin a tu movimiento. Las acciones gratuitas (pág. 14) se pueden realizar en cualquier momento durante tu turno, incluso durante el movimiento (realizar una acción gratuita no finaliza el movimiento).



Reglas de movimiento adicionales:

Enemigos en una habitación: cuando te mudas a una habitación con un enemigo, no puedes avanzar más este turno. Los héroes no pueden "atravesar" a los enemigos a menos que tengan la habilidad Sigilo (👤), (ver el icono de referencia en la contraportada).

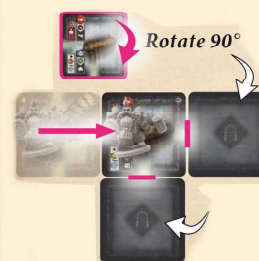
Héroes en una habitación: los héroes no afectan de ninguna manera el movimiento de otros héroes. De hecho, cualquier número de héroes y enemigos puede estar en una habitación al mismo tiempo.

Trampa (💣): si una trampa no ha sido desarmada, el héroe debe verificar si hay peligro (ver la página siguiente). Si ha sido desarmado, los héroes ignoran su efecto negativo y no necesitan realizar una prueba de habilidad.

Portal (🌀): los héroes pueden realizar una acción gratuita (pág. 14) para gastar 2 ⚡ y teletransportarse a cualquier carta de mazmorra revelada. Esto puede ocurrir durante tu movimiento (ya que es una acción gratuita), y puedes continuar moviéndote desde tu destino, siempre que tengas ⚡ disponible. No puedes teletransportarte fuera de una habitación si los enemigos te impiden salir de ella. Se puede usar un portal para teletransportarse a la tarjeta de la puerta de la guarida, pero no al tablero del jefe.

🔍 REVELANDO NUEVAS SALAS

Si hay una Carta de Mazmorra boca abajo junto a tu habitación, en tu turno cuando te muevas puedes gastar 1 ⚡ para darle la vuelta a esa carta y entrar en ella. Después de voltear la tarjeta, se puede girar 90 grados tantas veces como desee, siempre que se cree un camino entre la nueva habitación y la habitación en la que comenzó.

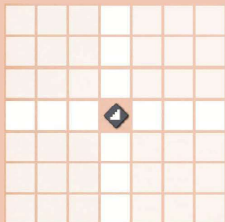


Después de voltear, compruebe si hay pasillos abiertos en la nueva sala que conducen a un espacio vacío en la cuadrícula. Si es así, roba y coloca nuevas cartas boca abajo del Dungeon Deck para conectar con todos los pasillos abiertos. Estas son salas futuras que se pueden revelar. Si no quedan cartas en la baraja, ignora este paso. Luego, debe mudarse a la nueva habitación y verificar si hay peligro (consulte la página siguiente).

Nota: las habilidades con un icono 🔄 anulan el requisito de que te mudes a la habitación después de revelarla (pág. 14).

REVELACIÓN NUEVAS SALAS II

7x7



LIMITE TAMAÑO MAZMORRA

La mazmorra no puede extenderse más de 3 cartas desde la entrada de la mazmorra en cualquier dirección. Esto crea efectivamente una cuadrícula de 7x7 que contendrá la mazmorra con la entrada como el centro de esa cuadrícula. No se puede colocar ninguna tarjeta fuera de estos límites. Si no hay pasillos abiertos disponibles y la tarjeta de la puerta de la guarida no se ha revelado, los héroes pierden el juego.

COMPROBANDO PELIGRO

Ciertas salas tienen iconos que representan encuentros o trampas que deben resolverse inmediatamente cuando un héroe ingresa por primera vez.



Encuentro con Goblins: (A) Recibe 1 daño (solo si estás en la habitación) y tu movimiento termina en el turno. (B) Roba una carta de la parte superior del Deck Goblin, colocándola boca arriba en la ranura desocupada más baja de la Alfombrilla de la Antorcha. (C) Coloque la ficha de Goblin que coincida con la ranura de la tarjeta en la habitación recién revelada. Si no quedan cartas en la baraja, baraja las cartas descartadas para crear una nueva baraja. Si las 4 ranuras están llenas y se debe colocar un quinto Goblin, el juego termina y pierdes!



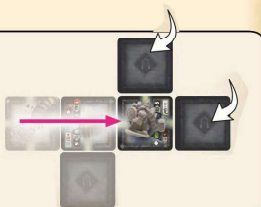
Encuentro con esbirros: (A) Recibe 2 puntos de daño (solo si estás en la habitación) y tu movimiento termina para el turno. (B) Roba una carta de la parte superior del Deck de Minion, colocándola boca arriba a la derecha del Tapete de la Antorcha y cualquier otra carta de Minion actualmente activa. (C) Coloca un marcador de salud enemigo en el espacio con el número más alto del registro de la carta. (D) Coloca la ficha del Minion en la Carta de Encuentro recién revelada.



Trampa (cada vez que un héroe entra en esta sala): debes intentar evadir realizando inmediatamente la prueba de habilidad de la trampa que se indica en el lado izquierdo de la carta (consulta la página siguiente). Si su comprobación tiene éxito, no hay ningún efecto. Si fallas, activa la trampa y recibe la cantidad de daño que se muestra en el cuadro. Después de resolver la prueba de habilidad (independientemente del resultado), puedes continuar tu movimiento o intentar una acción de Desarmar una trampa (pág. 10)

EXPLORANDO

Después de revelar una nueva sala de mazmorras, puedes continuar moviéndote y posiblemente explorar salas de mazmorras adicionales hasta que te quedes sin Velocidad (o) o tengas un encuentro con un enemigo.



DAÑAR Y MATAR ENEMIGOS

Si un enemigo se reduce a cero de salud, muere y no puede realizar un contraataque (así que ignora el resultado del dado enemigo):

A Goblin tiene solo 1 vida, por lo que si recibe 1 o más daño, muere. (A) Devuelve su ficha a su número en el tapete de la antorcha y descarta su carta en la pila de descarte de goblins.

(B) Por matarlo, puede obtener la recompensa que se indica en la Tarjeta Goblin: obtener el botín siempre es opcional (pág. 16), pero la recompensa puede ofrecer un hechizo, salud / concentración o algún otro beneficio.

Si hay una '/' entre dos iconos, usted elige cuál tomar ('o'). Si hay un '+', puede tomar ambos ('y'). Por ejemplo, la recompensa de este Goblin es un botín o la obtención de 3 de salud.



A Minion rastrea su salud en su tarjeta. Dañarlo mueve su marcador de salud hacia abajo; llevarlo a cero o menos lo mata. (A)

Retire su ficha y su carta de Minion, devolviendo ambas a la caja del juego. (B) Coloque su marcador de salud en la alfombrilla de jefe, en uno de los 'corazones' en la sección que coincide con el recuento de héroes.

La fiesta está un paso más cerca de abrir la puerta (pág. 17) (C) Como recompensa (que aparece en el tapete de la antorcha), puedes tomar 1 botín o 1 hechizo dos veces (pág.16), y (D) también mueves la antorcha hacia arriba en el tapete de la antorcha seis espacios (pág.15), pero no más allá de su espacio inicial original.



A Boss tiene reglas especiales sobre cómo recibe daño y cómo sus múltiples marcadores se mueven hacia abajo en su medidor de Salud (pág. 19).

HÉROE INCONSCIENTE

Si tu salud se reduce a cero o menos, estás inconsciente y tu turno termina. Coloque inmediatamente su marcador de salud en el espacio cero en su pista y coloque su miniatura de lado en su habitación actual para mostrar esto.

En tu próximo turno deber realizar una Acción de descanso (pág. 10) para volverse consciente y levantar su miniatura. Tu turno ha terminado. No puedes moverte y no puedes realizar acciones gratuitas.



Otros héroes pueden realizar hechizos curativos o habilidades para curar a un héroe inconsciente; iesto te hace consciente de inmediato!

CONTRAATAQUE ENEMIGO

Si el enemigo que atacó todavía está vivo y está en la misma habitación o en su línea de visión después del ataque, entonces ese enemigo contraataca. Utilice el resultado en el Dado enemigo que sacaste durante la prueba de habilidad:

2
3
4
5

Caras '2-5': el enemigo ataca con este número más el modificador de enemigo que aparece en la carta del enemigo (ver más abajo). Por ejemplo, el Minotauro saca un '5' y obtiene '+3' porque realizaste un ataque cuerpo a cuerpo.



Coincidencia de escudo: la cara del dado es igual a tu Defensa, incluidos todos tus modificadores de Defensa. En resumen, causa un daño igual al modificador enemigo. Para el Minotauro contra un ataque cuerpo a cuerpo, inflige 3 de daño.



Antorcha: Esto se considera un error para el enemigo. No sufres ningún daño, pero la antorcha se mueve 1 espacio hacia abajo en el tapete de la antorcha (pág. 15).

MODIFICADORES ENEMIGOS

En la carta de cada enemigo se enumeran los modificadores que se suman al Dado Enemigo según el tipo de ataque que usa el héroe:

Para todos Goblins contra cualquier ataque, el modificador es el número de Goblins actualmente en la mazmorra. Por ejemplo, si hay 2 Goblins en la mazmorra, cada uno tiene un modificador +2.

Cada uno de los esbirros tiene diferentes modificadores para los ataques cuerpo a cuerpo y los ataques de misiles / hechizos.

Los jefes tienen un modificador para cada tipo, así como otros efectos especiales (pág. 20).



vs.

DAÑO RECIBIDO POR HEROE

Después de sumar el resultado del Contraataque, verifica si el héroe sufre daño. Compara el total del enemigo con la Defensa del héroe (incluidos todos los modificadores).



STONE STAOE



Si el total del enemigo es mayor, reste la Defensa del héroe del ataque del enemigo e inflija esa cantidad de daño al héroe. Por ejemplo, su Defensa es 4 y gastas 2 para usar la habilidad 'Postura de piedra', que otorga +2 a los contraataques cuerpo a cuerpo, totalizando 6. El ataque total del Minotauro es 8 (5 dado + 3 modificador): 8 menos 6 equivale a 2 daños para ti.



Nota sobre los ataques de hechizos: Si el héroe no está en la línea de visión del enemigo, el enemigo no contraataca. Sin embargo, si se apunta a varios enemigos con un solo ataque y luego pueden contraatacar, solo uno de esos enemigos contraataca, tú eliges cuál.



REALIZA ACCIÓN HEROICA

En tu turno, puedes realizar una Acción Heroica, señalada por un icono en una placa azul (). La mayoría requiere realizar una prueba de habilidad lanzando los dados de héroe.

CHECK HABILIDADES

Cada vez que un icono de habilidad apunta a un número, se debe realizar una verificación de habilidad para intentar esa acción. Para tener éxito, su resultado debe alcanzar o superar el número que se muestra en el cheque. Por ejemplo, para buscar con éxito esta habitación a la derecha, se requiere una prueba de intelecto de 5. La marca verde () muestra cuál será el resultado si tiene éxito, mientras que la X roja (X) muestra lo que sucederá si falla. No hay efecto de falla si no aparece en la lista. Después de tener éxito, si la casilla de 'tiene un costo' (como Concentración para un hechizo), debe poder pagarlo para obtener el efecto de la caja. Si no puede, entonces no hay efecto.

Intellect Check



Success

Failure



Cost of 4



La habilidad requerida para la prueba determina cuántos dados de héroe lanzas (como se indica en tu tapete de héroe). Usted Nunca tires más de 3 Dados de Héroe (incluso si las habilidades otorgan más) y siempre lanza al menos un dado, si los efectos negativos hacen que la cantidad de tu Habilidad sea cero o un número negativo.

Después de lanzar los dados, seleccione un solo dado para usar como resultado para determinar el éxito o el fracaso. Los dados de héroe tienen caras numeradas del 1 al 6, con 1 y 2 con un 'más' (+). Estos dos resultados de dado más bajos pueden usarse para modificar el dado de resultado, aumentando el resultado final de la prueba. A () también se puede utilizar como resultado dado, con su valor básico de 1 o 2.



Gain 3

Las caras '1-4' también tienen iconos de habilidad debajo de sus números. Después de rodar un dado: Si tiene éxito en la Prueba de Habilidad, los dados no utilizados para el resultado de la prueba pueden usarse para aumentar su Enfoque. Cada símbolo de habilidad que se muestre en los dados que no se usen aumentará el enfoque en 1 en su pista. El enfoque de los dados no utilizados solo se puede agregar a su total y usarse después de haber completado una prueba de habilidad con éxito.

En este ejemplo de prueba de habilidad, sacas un 4, un 3 y un +1. Usas el '4' como tu resultado dado, y el +1 hace que tu resultado sea 5, lo que significa que la verificación se realiza correctamente. Por lo tanto, puede descubrir una carta mágica y gana 2 como recompensa. Debido a que la prueba fue exitosa, después de resolver la tirada también puedes ganar 1 de los 3 dados no usados.



La cara '6' en un dado de héroe tiene un ícono de corazón en lugar de un ícono de habilidad. Después de resolver un cheque, gana 1 de salud por cada 6 dado sin usar.



MODIFICA HABILIDADES

Las habilidades se pueden potenciar o reducir mediante modificadores. Suma o reste estos modificadores al sumar el resultado de una prueba de habilidad. En el primer ejemplo de la izquierda, durante los ataques cuerpo a cuerpo obtienes +1 a tus controles de fuerza. El segundo ejemplo muestra un -1 en tus controles de fuerza.

? TIPOS ACCIÓN HEROICA

DESCANSO

Todos los héroes pueden descansar; cuando descanses, gana inmediatamente 3 y 5 (moviendo ambos marcadores hacia arriba en las pistas de tu tupete). Si tu héroe está inconsciente (pág. 13) al comienzo de tu turno, debes realizar un Descanso y no puedes moverte ni realizar acciones gratuitas, tu turno ha terminado



BUSCAR EN UNA SALA

Algunas de las habitaciones tienen una característica especial, como un cofre para abrir, una palanca para tirar o un brebaje de brujas que necesita degustación. Mientras estés en esa sala, puedes realizar una búsqueda, generalmente realizando una verificación de habilidad o pagando un costo. A veces, fallar una prueba (X) resulta en un Encuentro con Goblins (Goblin icon) otros efectos negativos. No puedes realizar una búsqueda si hay enemigos en tu habitación a menos que haya al menos otro héroe consciente presente



? Hay muchos iconos a lo largo del juego; consulte la Referencia de iconos en la contraportada de este manual para obtener una clave de todos ellos.

DESARMAR TRAMPAS

Después de haber realizado la prueba de habilidad de evasión de la trampa (en el lado izquierdo de la carta de mazmorra), puedes intentar Desarmarla resolviendo la prueba del lado derecho. No puedes realizar un Desarmar si hay enemigos en la habitación a menos que haya al menos otro héroe consciente presente.

✓ Si tiene éxito: coloca un marcador de desarmar en esta carta de mazmorra. Los héroes que entren en esta sala ignorarán la comprobación de habilidad de evasión durante el resto del juego. Como recompensa, descubres 1 botín o hechizo (pág. 16). Una vez desarmada, una trampa no se puede volver a desarmar.

✗ Si falla: sin efecto



En este ejemplo, debes tener éxito con una Prueba de Agilidad de 6 para desarmar esta Trampa. Bola de fuego

LANZAR UN HECHIZO

Los hechizos infligen daño, curan y otorgan habilidades especiales a los héroes. Para lanzar un hechizo, el objetivo(s) del hechizo (puede haber más de uno) debe estar dentro del rango indicado (ver la página siguiente). Debes realizar la comprobación de habilidad indicada para el hechizo, cumpliendo o superando su número. Si la prueba tiene éxito, cualquier Enfoque de los dados no utilizados se obtiene inmediatamente y se puede usar para realizar el efecto del hechizo. (✓) Se gana el foco de los dados no utilizados antes de que se resuelva el efecto del hechizo, no después. Hay reglas adicionales para realizar ataques de hechizos en la página siguiente.



En este ejemplo, debe tener éxito con un Prueba de intelecto de 7, y el objetivo debe estar en un camino a no más de 2 habitaciones de distancia. Si tiene éxito, debe gastar 6 para infligir 4 de daño al objetivo.

ATAQUE Estas acciones heroicas se encuentran en el botín, los hechizos y el equipo de tu héroe y se pueden usar para realizar acciones de ataque contra enemigos. Hay tres tipos de ataques:

Ataques cuerpo a cuerpo debe apuntar a un enemigo en la misma habitación ().

Ataques con misiles debe apuntar a un enemigo que esté en otra habitación (no en la misma habitación) en la línea de visión () del héroe, dentro de su rango indicado (ver más abajo).

Ataques de hechizos apuntar a un enemigo (o enemigos) dentro del rango indicado del hechizo (ver más abajo). El daño de hechizos también ignora la defensa del enemigo, lo que inflige daño directo.

Al realizar cualquier Ataque en el que el objetivo esté en la línea de visión (puede verlo a través de un pasillo) o en la misma habitación que usted, también debe lanzar el Dado enemigo además de su tirada de Verificación de habilidad, en caso de que el enemigo es capaz de Contraatacar (ver página siguiente).



Los ataques cuerpo a cuerpo y de proyectiles requieren pruebas de habilidad contra la defensa del enemigo (). El arma que uses determina qué habilidad se necesita. Normalmente, la fuerza se usa para el cuerpo a cuerpo y la agilidad para el misil, pero algunas armas prueban diferentes habilidades. En este ejemplo, usas un martillo para realizar un ataque cuerpo a cuerpo con una prueba de fuerza, que en este caso otorga 3 dados (más el dado enemigo).



4 Para infligir daño a un enemigo, el resultado de la prueba debe ser más alto que el enemigo () , que se puede encontrar en su tarjeta. También tenga en cuenta que algunos Minions tienen Defensa adicional contra ciertos tipos de ataques. Por ejemplo, el Minotauro tiene 4 () , con +2 () contra ataques cuerpo a cuerpo, totalizando 6 ().

✓ Si tiene éxito (superior a): Inflige daño al enemigo igual a la diferencia entre el total del resultado (con todos los modificadores) y la Defensa del enemigo. Por ejemplo, el resultado de la prueba de habilidad es 8 y la defensa del Minotauro es 6: 8 menos 6 es igual a 2 de daño total al Minotauro. Cuando infliges daño, comprueba si esto mata al enemigo (pág. 13).

✗ Si falla (menor que o cumple): No se inflige daño al enemigo.

En cualquier caso, si el enemigo todavía está vivo y en la misma habitación o en la línea de visión de ti, ahora contraataca (ver página siguiente).



RANGO Para cualquier ataque o hechizo, el atacante debe estar dentro del alcance del objetivo:

- Misma habitación:** el objetivo debe estar en la misma habitación que el atacante.
- Línea de visión:** el objetivo debe estar en línea recta a través de los caminos y debe estar dentro del número indicado de habitaciones de distancia. El objetivo no puede estar en la misma habitación.
- Cualquier camino:** el objetivo debe estar dentro del número de habitaciones indicado, siguiendo un camino o en la misma habitación que usted.
- Todos los héroes / enemigos:** apunta a todos los héroes o enemigos dentro del rango de habitaciones enumerado, siguiendo los caminos del atacante. Puede estar en la misma habitación.



Nota: los héroes y enemigos no bloquean ni obstruyen ninguna forma de ataque.