



MANUAL DOS AVENTUREIROS



Escaneie este código QR
para ver um vídeo de
instruções, esclarecimento
adicional de regras e saber
mais sobre os personagens
de *Tiny Epic Dungeons*!



COMPONENTES



8 miniaturas de Herói



8 Tabuleiros de Herói



1 Tabuleiro de Tocha e
1 Marcador de Tocha



28 Cartas de Calabouço



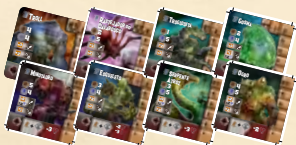
26 Cartas de Espólio



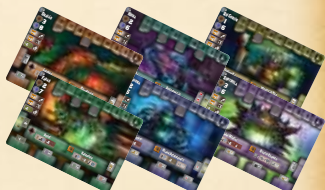
14 Cartas de Feitiço



6 Cartas de Goblin



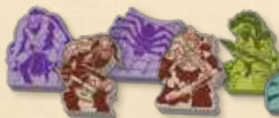
8 Cartas de Lacaio



6 Tabuleiros de Chefe



4 Fichas de Goblin



8 Fichas de Lacaio



1 Ficha de Chefe



3 Dados de Herói e
1 Dado de Inimigo



12 Marcadores de
Vida e Foco



7 Marcadores de
Desativação



5 Marcadores
de Altar

PRÓLOGO

O Litoral dos Goblins está sob ataque de um mal que espreita as colinas por perto. Um chamado por heróis ecoa em busca de um grupo de aventureiros que possa erradicar a crueldade daquela região. Entre no calabouço para acabar com lacaios malignos nas catacumbas, escapar de armadilhas mágicas e derrotar a fonte do mal. Mas lembre-se: o tempo é essencial! Seus heróis devem avançar rápido pelos corredores mal iluminados e concluir a missão antes que a escuridão os consuma... e tome o mundo todo!

Tiny Epic Dungeons é um jogo cooperativo dividido em dois atos, nos quais seus Heróis correm contra o tempo, guiados pela luz de uma Tocha que diminui a cada rodada. Quando o fogo da Tocha apagar, seus Heróis ficarão perdidos na escuridão para sempre. No *Ato 1*, explore o Calabouço, enfrente inimigos e elimine armadilhas em sua missão para encontrar o Covil do Chefe. No *Ato 2*, participe de uma luta épica contra o Chefe. Será que você conseguirá atravessar o calabouço e vencer a fúria do Chefe?

ÍNDICE

Preparação da Partida	4 - 5	Realizar Ações Livres	14
Condições de Vitória e Derrota	6	Ato 1: Tabuleiro de Tocha	15
Atributos dos Heróis	6	• Colocar um Goblin na Entrada	
No seu Turno	6	• Ativar Ações de Inimigos	
Mover-se	7-8	• Movimento de Inimigos	
• Revelar Novas Salas do Calabouço		Descobrir Espólios e Feitiços	16
• Limite de Tamanho do Calabouço		• Equipar Espólios e Feitiços	
• Procurar Perigo		• Conjuntos de Itens Lendários	
• Explorar Mais		Entrar no Covil do Chefe	17
Realizar uma Ação Heroica	9	Jogo Solo	17
• Testes de Perícia		O Confronto Final	18
• Modificação de Perícia		• Como Usar o Tabuleiro de Chefe	
Tipos de Ações Heroicas	10-11	• Goblins no Tabuleiro de Chefe	
• Descansar		Atacar o Chefe	19
• Conjurar um Feitiço		• Dano na Trilha de Vida do Chefe	
• Vasculhar uma Sala		• Mover o Chefe para os Altares	
• Desativar uma Armadilha		Contra-Ataque do Chefe	20
• Ataque		Ato 2: Tabuleiro de Tocha	20
• Alcance		Regras Adicionais do Covil	20
Contra-Ataque de Inimigos	12	Guia de Ícones	Verso do Livro de Regras
• Modificadores de Inimigos			
• Dano a Heróis			
Causar Dano e Matar Inimigos	13		
Herói Inconsciente	13		

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

Comece montando o **Baralho de Calabouço**: Separe as cartas de **Entrada** (👁️), **Sala** (👁️), **Encontro** (👁️) e **Porta do Covil** (👁️) e embaralhe cada baralho. Depois:

- A. Compre cartas do **Baralho de Sala** de acordo com o número de Heróis:
2 Heróis: 9 cartas, 3 Heróis: 7 cartas, 4 Heróis: 5 cartas (**Baralho A**).
- B. Compre **1 carta** do **Baralho de Encontro** para cada Herói e 3 cartas do Baralho de Sala para cada Herói. Junte todas as cartas e as embaralhe-as sem revelá-las (**Baralho B**). *Por exemplo, para 4 Heróis, compre 4 cartas do Baralho de Encontro e 12 cartas do Baralho de Sala.*
- C. Compre **3 cartas** do **Baralho de Sala** e embaralhe-o com a **Carta de Porta do Covil**, montando um baralho de 4 cartas. (**Baralho C**)
- D. **Empilhe os 3 baralhos** e coloque-os virados para baixo: baralho C no fundo, baralho B no meio e baralho A no topo. Coloque este Baralho de Calabouço na mesa.
- E. Devolva para a caixa todas as cartas de Sala e de Encontro que não foram usadas.
- F. Coloque a **Carta de Entrada** virada para cima no centro da mesa.
- G. Compre **4 cartas** do topo do Baralho de Calabouço e as posicione viradas para baixo nas 4 laterais da Entrada. *Observação: é necessário um espaço suficiente para montar uma matriz de cartas de 7x7, com a Entrada no centro.*
- H. Coloque **1 Marcador de Altar** no símbolo correspondente na Carta de Entrada.
- I. Separe **Marcadores de Altar adicionais** em quantidade igual ao número de Heróis (devolva para a caixa os marcadores não usados).
- J. Coloque o **Tabuleiro de Tocha** na mesa, mas fora da matriz, com o lado do **Ato 1** virado para cima. Deixe espaço ao redor do tabuleiro para colocar cartas nos espaços de Goblin (👁️) e Lacaio (👁️).
- K. Coloque o **Marcador de Tocha** no espaço no topo da trilha do tabuleiro cujo número seja igual ao número de Heróis. *Por exemplo, numa partida com 4 Heróis, coloque-o no espaço com "4".*
- L. Embaralhe as cartas de **Goblin** e **Lacaio**, formando 2 baralhos diferentes virados para baixo perto do Tabuleiro de Tocha.
- M. Coloque as **4 Fichas de Goblin** perto dos números correspondentes no Tabuleiro de Tocha.
- N. Coloque uma quantidade de **Marcadores de Vida de Inimigos** igual ao número de Heróis perto do Baralho de Lacaios (devolva para a caixa os marcadores não usados).
- O. Embaralhe os **Tabuleiros de Chefe**, compre um sem revelá-lo e coloque-o com o lado do **Ato 1** virado para cima, fora da matriz (devolva para a caixa os tabuleiros não usados sem revelá-los).
- P. Coloque a **Ficha de Chefe** perto do Tabuleiro de Chefe.
- Q. Embaralhe as **Cartas de Espólio** e **de Feitiço**, formando 2 baralhos diferentes virados para baixo fora da matriz. *Observação: é necessário deixar um espaço para cada baralho para colocar uma fileira de cartas sem confundi-las com as da matriz.*



ATO 1

- R. Dê um **Tabuleiro de Herói** para cada jogador: os jogadores podem escolher um Herói específico, pegá-lo de forma aleatória ou receber vários e escolher um (devolva para a caixa todos os que não foram usados).
- S. Cada jogador coloca a **Miniatura** de seu Herói na Carta de Entrada.
- T. Cada jogador pega 1 **Marcador de Vida** (❤️) e 1 **Marcador de Foco** (🔥) e os coloca nas trilhas de seus Tabuleiros de Herói nos espaços com os maiores números.
- U. Deixe os 7 **Marcadores de Desativação** ao alcance de todos os jogadores.
- V. Dê os 3 **Dados de Herói** e 1 **Dado de Inimigo** ao jogador mais novo para que ele inicie o primeiro turno.

Tabuleiro e Ficha de Chefe

Tabuleiro e Marcador de Tocha

Marcadores de Vida de Inimigos



Marcadores de Desativação

Fichas de Goblin nos números

Matriz 7x7



Tabuleiro de Herói

Marcador de Vida



Marcador de Foco



CONDIÇÕES DE VITÓRIA E DERROTA

A partida é composta por 2 Atos, e a ordem dos turnos dos jogadores ocorre em sentido horário. Os jogadores vencem ao derrotar o Chefe no *Ato 2*, e perdem se **uma das três situações** a seguir ocorrer:

1. É necessário colocar um quinto Goblin, mas já há 4 Goblins no Calabouço (p. 8).
2. A Tocha chegou à caveira (👤) no fim da trilha (p. 15).
3. Não é possível continuar explorando o Calabouço (não há corredores abertos) e a Carta de Porta do Covil (p. 17) não foi revelada.

ATRIBUTOS DE HERÓIS

-  **Vida** marca o dano sofrido por Heróis no Calabouço. Se você ficar com menos de 1 de Vida (❤️), coloque seu Marcador de Vida no espaço **zero** da trilha, e seu Herói ficará **inconsciente** (p. 13).
-  **Foco** é usado para realizar ações especiais com Heróis, espólios ou salas no Calabouço, ou para modificar uma rolagem de dados. Se você ficar com menos de 1 de Foco (⚡), coloque seu Marcador de Foco no espaço **zero** da trilha. Não há efeitos negativos, mas suas habilidades ficarão limitadas até você conseguir mais Foco.
-  **Velocidade** é o máximo de salas do Calabouço para as quais você pode se mover no seu turno (veja a próxima página).
-  **Defesa** é o máximo de dano que você pode anular de Contra-Ataques de inimigos (p. 12).

Força
Agilidade
Intelecto



Força, Agilidade e Intelecto são **Perícias** usadas no Teste de Perícia (p. 9). Sua proficiência com cada uma é indicada pelo número de cubos ao lado dela, representando o número de dados que você pode rolar em Testes. Você não pode ter mais de 3 dados ou menos de 1 em uma só Perícia (espólios e feitiços não adicionam dados em Testes).

NO SEU TURNO

No seu turno, seu Herói pode fazer qualquer uma destas ou todas estas ações em qualquer ordem (mas nenhuma delas é obrigatória):

-  **Mover-se** (ver próxima página)
-  **Realizar uma Ação Heroica** (p. 9)
-  **Realizar várias Ações Livres** (p. 14)

No fim do seu turno (mesmo você se não fizer nada), a Tocha **deve descer um espaço** na trilha, e é necessário resolver quaisquer efeitos do espaço em que a Tocha parar (p. 15). Em seguida, é a vez do próximo jogador em sentido horário.



MOVER-SE

Sua **Velocidade** (👤) determina quão longe você pode se mover. Você gasta 1 🧊 ao se mover para uma sala. **Caminhos** são formados quando dois corredores de Cartas de Calabouço se conectam. Você sempre deve se mover por corredores, exceto ao usar Portais. Heróis podem se mover para novas salas do Calabouço e explorá-las ou se mover para salas já reveladas. Ao realizar uma Ação Heroica, seu movimento será encerrado. **Ações Livres** (p. 14) podem ser realizadas a qualquer momento no seu turno, inclusive durante movimentos (realizar uma Ação Livre não encerra a movimentação).



Regras Adicionais de Movimentação:

- **Inimigos em uma Sala:** Ao se mover para uma sala com inimigos, você não pode mais se mover neste turno. Heróis não podem “passar” por inimigos, a menos que possuam a habilidade **Furtividade** (👤🔪, ver *Guia de Ícones* no verso do Livro de Regras).
- **Heróis em uma Sala:** Heróis não afetam a movimentação de outros Heróis. Na verdade, qualquer quantidade de Heróis e inimigos podem estar na mesma sala ao mesmo tempo. **Armadilha** (🚫): Se uma armadilha não for desativada, o Herói deve *Procurar Perigo* (ver próxima página). Se ela tiver sido desativada, Heróis ignoram os efeitos negativos e não precisam realizar um Teste de Perícia.
- **Portal** (🌀): Heróis podem realizar uma Ação Livre (p. 14) para gastar 2 🧊 e se teletransportar para **qualquer Carta de Calabouço revelada**. Isto pode acontecer **durante** seu movimento (já que é uma Ação Livre), e você pode continuar se movendo para seu destino se ainda tiver 🧊 disponível. Você não pode se teletransportar para outra sala se algum inimigo impedir sua movimentação. Você pode usar um Portal para se teletransportar para a Carta de Porta do Covil, mas **não** para o Tabuleiro de Chefe.

DESCOBRIR NOVAS SALAS DO CALABOUÇO

Se houver uma Carta de Calabouço virada para baixo perto da sala onde você está, quando for se mover no seu turno, você pode gastar 1 🧊 **para virar** a carta e se mover para ela. Ao virar a carta, você pode **girá-la** 90 graus quantas vezes quiser, contanto que crie um caminho entre a nova sala e a sala em que você estava.

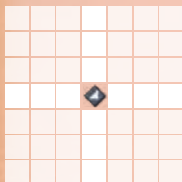


Coloque novas cartas viradas para baixo em corredores abertos.

Depois de virá-la, verifique se há **corredores abertos** na nova sala que levem a espaços abertos na matriz. Se for o caso, compre novas cartas do Baralho de Calabouço e **posicione-as viradas para baixo** para conectar todos os corredores abertos. Estas são as salas que poderão ser reveladas posteriormente. Se não houver mais cartas no baralho, ignore este passo. Em seguida, você **deve se mover para a nova sala** e *Procurar Perigo* (ver próxima página).

Observação: Perícias com um ícone de 🧠 anulam a necessidade de entrar em uma sala ao revelá-las (p. 14).

7x7



LIMITE DE TAMANHO DO GALABOUÇO

O Calabouço não pode ter mais de 3 cartas em qualquer direção a partir da Entrada. Isso essencialmente criará uma matriz de 7x7 que compõe o Calabouço, sendo a Entrada o centro da matriz. Não é possível ultrapassar este limite para posicionar novas cartas. Se não houver corredores abertos disponíveis e a Carta de Porta do Covil não tiver sido revelada, **os Heróis perdem o jogo**.

PROCURAR PERIGO

Algumas salas têm ícones que representam encontros ou armadilhas que devem ser resolvidos imediatamente quando um Herói se move para elas:



Encontro com Goblin: (A) Sofra 1 de dano (apenas se você estiver na sala), e seu movimento se encerra pelo turno. (B) Compre uma carta do topo do Baralho de Goblin, coloque-a virada para cima no espaço de número mais baixo não ocupado no Tabuleiro de Tocha. (C) Coloque a Ficha de Goblin correspondente ao espaço da carta na nova sala revelada. Se não houver mais cartas no baralho, embaralhe as cartas descartadas para criar um novo baralho. **Se os 4 espaços estiverem ocupados e for necessário colocar um quinto Goblin, o jogo acaba e vocês perdem!**



Encontro com Lacaio: (A) Sofra 2 de dano (apenas se você estiver na sala), e seu movimento se encerra pelo turno. (B) Compre uma carta do topo do Baralho de Lacaio, coloque-a virada para cima do lado direito do Tabuleiro de Tocha e quaisquer outras Cartas de Lacaio ativas. (C) Coloque um Marcador de Vida de Inimigo no espaço com número mais alto na trilha da carta. (D) Coloque a ficha do Lacaio na Carta de Encontro revelada.



Armadilha (sempre que Heróis entrarem nesta sala): Você deve tentar evadi-la realizando imediatamente o Teste de Perícia da armadilha, que está indicado no *lado esquerdo* da carta (ver na próxima página). Se tiver sucesso no Teste, nada acontece. Se for uma falha, acione a armadilha e sofra o dano exibido na caixa de **X**. Ao concluir o Teste de Perícia (independentemente do resultado), você pode continuar se movendo ou tentar fazer uma ação de *Desarmar uma Armadilha* (p. 10).



EXPLORAR MAIS

Ao revelar uma nova sala do Calabouço, você pode continuar se movendo e possivelmente explorar mais salas do Calabouço até sua Velocidade (👤) acabar ou encontrar um inimigo.



REALIZAR UMA AÇÃO HEROICA

No seu turno, você pode realizar uma Ação Heroica, sinalizada por um ícone em uma placa azul (). Para a maioria delas, você terá que realizar um Teste de Perícia ao rolar os Dados de Herói.

TESTES DE PERÍCIA

Sempre que um ícone de Perícia estiver apontando para um número, é necessário realizar um Teste de Perícia para tentar fazer aquela ação. Para ter sucesso, seu resultado deve ser igual ou maior que o número exibido no teste. *Por exemplo, para Vascular a sala à direita com sucesso, seu Teste de Intelecto deve ser 5.* O símbolo verde () mostra o que acontece se o resultado for um sucesso, e o vermelho () mostra se for uma falha. Não há efeitos de resultados negativos se não houver o símbolo . Após ter sucesso, se a caixa de  tiver um custo (como Foco para um feitiço), você **deve** ser capaz de pagar esse custo para receber o efeito da caixa. Se não o fizer, não acontece nada.



A Perícia necessária determina quantos Dados de Herói você deve rolar (como consta em seu Tabuleiro de Herói). Você **nunca** pode rolar mais do que 3 Dados de Herói (mesmo se suas habilidades concederem mais dados) e sempre deve rolar pelo menos um, mesmo se os efeitos negativos diminuirmos sua Perícia para 0 ou menos. Depois de rolar, **escolha um dos dados** para usar como resultado,

seja sucesso ou falha. Os Dados de Herói têm faces numeradas de 1 a 6, e os lados com 1 e 2 têm um símbolo de “soma” (). Os dois resultados mais baixos podem ser usados para modificar o resultado do dado, aumentando o resultado final do Teste. Você também pode usar um dado  como resultado, com o valor básico de 1 ou 2.



Ganhe 3 

As faces de “1 a 4” também têm o ícone  embaixo dos números. Ao **ter sucesso** no Teste de Perícia, os **dados não usados** no resultado do Teste podem ser usados para aumentar seu Foco. Cada símbolo de  exibido nos dados não usados aumenta em 1 seu Foco na sua trilha. Você só pode adicionar o Foco dos dados não usados ao seu total bem como usá-lo **após** completar um Teste de Perícia com sucesso.

Neste exemplo de Teste de Perícia, seu resultado é um 4, um 3 e um +1. Você usa o “4” como seu dado de resultado e o +1 para transformar seu resultado em 5, **você teve sucesso no Teste**. Então, você pode descobrir uma Carta de Feitiço e ganhar 2  como recompensa. Como você teve sucesso no Teste, depois de resolver a rolagem, você também pode ganhar 1  dos 3 dados não usados.



Teste de Intelecto



Sucesso

Falha



Custo de 4 



A face com “6” no Dado de Herói tem um ícone de , e não um ícone de . Após resolver um Teste, **ganhe 1 de Vida** para cada dado com 6 não usado.



MODIFICAÇÃO DE PERÍCIA

Perícias podem ser reforçadas ou reduzidas por modificadores. Some ou subtraia estes modificadores ao calcular o resultado de um Teste de Perícia. *No primeiro exemplo à esquerda, em Ataques Corpo a Corpo, você ganha +1 em seus Testes de Força. No segundo exemplo, há -1 nos seus Testes de Força.*

? TIPOS DE AÇÕES HEROICAS:

DESCANSAR: todos os Heróis podem Descansar. Ao Descansar, ganhe 3 ❤️ e 5 ⚡ imediatamente (avance os dois marcadores nas respectivas trilhas do seu tabuleiro). Se seu Herói estiver inconsciente no início do seu turno, você **deve** realizar uma Ação de Descansar. Depois disso, você pode se mover e, por fim, seu turno é encerrado (ver Herói Inconsciente, p. 13).



*Descanse e ganhe
3 ❤️ e 5 ⚡*

VASCULHAR UMA SALA: algumas salas têm elementos especiais dentro delas, como baús para abrir, alavancas para puxar ou poções de bruxas para experimentar. Enquanto estiver em uma sala como essa, você poderá Vascular, o que normalmente envolve realizar um Teste de Perícia ou pagar certo custo. Certas vezes, falhar em um Teste (❌) como esse poderá resultar em Encontros com Goblins (👾) ou outros efeitos negativos. Você não pode realizar a Ação de Vascular se houver inimigos na sala, exceto se houver pelo menos um outro Herói consciente ali.



? Há vários ícones no jogo; veja o *Guia de Ícones* no verso deste livro de regras para uma legenda de todos eles.

DESATIVAR UMA ARMADILHA: depois de realizar o Teste de Perícia para fugir de uma armadilha (do lado esquerdo da Carta de Calabouço), você pode tentar Desativá-la ao realizar o teste do lado direito. Você não pode realizar a Ação de Desativar se houver inimigos na sala, exceto se houver pelo menos um outro Herói consciente ali.



✔ **Se tiver sucesso:** coloque um **Marcador de Desativação** nesta Carta de Calabouço. Heróis que entrarem nesta sala **ignoram** o Teste de Perícia de fuga pelo resto do jogo. Como recompensa, você **descobre 1 Espólio ou Feitiço** (p. 16). Quando uma armadilha é desativada, não é possível desativá-la novamente.

Neste exemplo, você deve ter sucesso em um Teste de Agilidade de 6 para desativar esta Armadilha.

❌ **Se falhar:** nada acontece.

CONJURAR UM FEITIÇO: feitiços podem causar dano, curar ou conceder habilidades especiais a Heróis. Para Conjurarmos um Feitiço, o(s) alvo(s) do feitiço (pode ser mais de um) deve(m) estar dentro do alcance especificado (ver próxima página). Você deve realizar o Teste de Perícia indicado para o feitiço, **atingindo ou superando o resultado necessário**. Se tiver sucesso, você **ganha imediatamente** o Foco de dados não usados, e pode usá-lo para realizar o efeito do feitiço (✔). Você ganha o Foco de dados não usados **antes** de realizar o efeito do feitiço, não depois. Há regras adicionais para realizar **Ataques de Feitiço** na próxima página.



Neste exemplo, você deve ter sucesso em um Teste de Intelecto de 7, e o alvo não pode estar em um caminho a mais de 2 salas de distância. Se tiver sucesso, gaste 6 ⚡ para causar 4 de dano ao alvo.

ATAQUE: estas Ações Heroicas são encontradas em espólios, feitiços e Equipamentos de Heróis e podem ser usadas para realizar ações de ataque contra inimigos. Há três tipos de ataques:

 **Ataques Corpo a Corpo** devem ter como alvo inimigos **na mesma sala que o Herói** (.

 **Ataques à Distância** devem ter como alvo inimigos em outras salas (nunca na mesma sala) na **linha de visão** () do Herói e dentro da distância especificada (ver abaixo).

 **Ataques de Feitiços** têm como alvo um inimigo (ou inimigos) dentro da distância específica do feitiço (ver abaixo). **Dano de Feitiço também ignora Defesa de inimigos, causando dano direto.**

Ao realizar qualquer ataque em que o alvo está na **linha de visão** (você pode vê-lo por um corredor) ou na mesma sala que seu Herói, você também **deve jogar o Dado de Inimigo** além da rolagem de Teste de Perícia caso o inimigo possa Contra-Atacar (ver próxima página).



Para Ataques Corpo a Corpo e à Distância, é necessário realizar Testes de Perícia contra a Defesa do inimigo (). A arma usada determina a Perícia necessária. Em geral, Força é usada em Ataques Corpo a Corpo e Agilidade em Ataques à Distância, mas algumas armas usam Perícias diferentes. *Neste exemplo, você usa um Martelo para realizar um Ataque Corpo a Corpo com um Teste de Força, que concede 3 dados (além do Dado de Inimigo).*



Para causar dano ao inimigo, o resultado do Teste **deve ser maior que o**  **do inimigo**, que consta na carta dele. Alguns Lacaios também têm um bônus de Defesa contra certos tipos de ataque. *Por exemplo, o Minotauro tem 4 , com +2  contra Ataques Corpo a Corpo, totalizando 6 .*

 **Se tiver sucesso (maior que ):** cause dano ao inimigo igual à diferença entre o total do seu resultado (com todos os modificadores) e a Defesa do inimigo. *Por exemplo, o resultado de seu Teste de Perícia é 8, e a Defesa do Minotauro é 6 : 8 menos 6 é igual a 2 de dano ao Minotauro.* Ao causar dano, confirme se esse fará com que o inimigo morra (p. 13).



 **Se falhar (menor ou igual a ):** o inimigo não sofre dano.

 Em qualquer um dos casos, se o inimigo continuar vivo e na mesma sala ou na sua linha de visão, ele realiza um Contra-Ataque (ver próxima página).

ALCANCE Em ataques ou feitiços, o atacante deve estar dentro do alcance do alvo:



Mesma Sala: o alvo deve estar na mesma sala do atacante.



Linhade Visão: o alvo deve estar em uma linha reta atravessando caminhos, e deve estar dentro do número indicado de salas de distância. **O alvo não pode estar na mesma sala.**



Qualquer Caminho: o alvo deve estar dentro do número indicado de salas de distância, seguindo um caminho, ou na mesma sala que você.



Todos os Heróis/Inimigos: tem como alvo todos os Heróis ou inimigos dentro do alcance listado de salas de distância, seguindo caminhos a partir do atacante. Pode estar na mesma sala.



Observação: Heróis e inimigos **não** bloqueiam ou atrapalham qualquer tipo de ataque.

CONTRA-ATAQUES DE INIMIGOS

Se o inimigo que você atacou continuar vivo e estiver na mesma sala que você com linha de visão para você após o ataque, ele realiza um Contra-Ataque. Use o resultado do **Dado de Inimigo** que você rolou no seu Teste de Perícia:



Faces “2 a 5”: o inimigo ataca com este número mais o **modificador de inimigo** indicado na carta de inimigo (ver abaixo). *Por exemplo, o Minotauro rola um “5” nos dados e tem “+3”, porque você realizou um Ataque Corpo a Corpo.*



Igualar ao Escudo: o resultado do dado é igual à sua Defesa, incluindo todos os seus modificadores de Defesa. Ou seja, o dano é igual ao modificador de inimigo. *Para o Minotauro contra um Ataque Corpo a Corpo, causa 3 de dano.*



Tocha: neste caso, o inimigo erra. Você não sofre dano, mas a Tocha move 1 espaço para baixo no Tabuleiro de Tocha (p. 15).

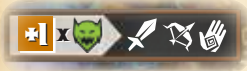
MODIFICADORES DE INIMIGOS

Na carta do inimigo estão especificados modificadores que se adicionam ao Dado de Inimigo de acordo com o tipo de ataque que o Herói usa:

Para todos os **Goblins** contra qualquer ataque, o modificador é o **número de Goblins** no Calabouço no momento. *Por exemplo, se 2 Goblins estiverem no Calabouço, cada um tem um modificador de +2.*

Lacaios têm modificadores diferentes para Ataques Corpo a Corpo e à Distância/de Feitiço.

Chefes têm um modificador para cada tipo, além de outros efeitos especiais (p. 20).



vs.



DANO A HERÓIS

Após calcular o resultado do Contra-Ataque, verifique se o Herói sofre dano. Compare o total do inimigo com a Defesa do Herói (incluindo todos os modificadores). Se o total do inimigo for maior, subtraia a Defesa do Herói do ataque do inimigo e cause aquela quantidade de dano ao Herói. *Por exemplo, sua Defesa é 4 e você gasta 2 para usar a habilidade “Postura de Pedra”, concedendo +2 para Contra-Ataques Corpo a Corpo, totalizando 6. O ataque total do Minotauro é 8 (5 do dado + 3 dos modificadores): 8 menos 6 é igual a 2 de dano a você.*



Observação sobre Ataques de Feitiço: se o Herói não estiver na linha de visão do inimigo, o inimigo **não realiza um Contra-Ataque**. No entanto, se vários inimigos forem alvo de um único ataque e puderem realizar Contra-Ataques, só um deles fará isso, à sua escolha.

CAUSAR DANO E MATAR INIMIGOS

Se a Vida de um inimigo chegar a zero, ele morre e não pode realizar um Contra-Ataque (ignore o resultado do Dado de Inimigo):

Cada **Goblin** só tem 1 de Vida. Ao sofrer 1 ou mais de dano, ele morre. (A) Devolva a ficha dele para o número correspondente no Tabuleiro de Tocha e descarte a carta dele para a pilha de descarte de Goblins. (B) Ao matá-lo, você pode ganhar a recompensa especificada na Carta de Goblin: obter espólio é sempre opcional (p. 16), mas a recompensa pode ser um feitiço, Vida/Foco ou outro benefício. Se houver “/” entre dois ícones, você pode escolher qual quer obter (“ou”). Se houver “+”, você pode obter as duas recompensas (“e”). *Por exemplo, a recompensa deste Goblin é um espólio ou ganhar 3 de Vida.*

A Vida de **Lacaio** é marcada nas cartas deles. Ao causar dano, o Marcador de Vida desce. Se chegar a zero ou menos, o Lacaio morre. (A) Remova a ficha e a Carta de Lacaio correspondente e retorne-as à caixa do jogo. (B) Coloque o Marcador de Vida dele no Tabuleiro de Chefe, em um dos “corações” na trilha igual à do Herói. *O grupo está mais perto de abrir a porta* (p. 17). (C) Como recompensa (especificada no Tabuleiro de Tocha), você pode obter 1 espólio ou 1 feitiço **duas vezes** (p. 16). (D) Além disso, você também **sobe a Tocha** em seis espaços no Tabuleiro de Tocha (p. 15), mas não além do espaço inicial original.

Chefes têm regras especiais de como sofrem dano e como seus vários marcadores são reduzidos na trilha de Vida (p. 19).



HERÓI INCONSCIENTE

Se sua Vida chegar a zero ou menos, você fica inconsciente, e seu turno acaba. Coloque imediatamente seu Marcador de Vida no espaço com **zero** na sua trilha e deite sua miniatura na sala em que está no momento.

No seu próximo turno, você **deve realizar uma Ação de Descansar** (p. 10) para recobrar a consciência e deixar sua miniatura de pé. Depois de Descansar, você pode se mover, então seu turno acaba. Você **não pode realizar Ações Livres** se começou o seu turno inconsciente.



Outros Heróis podem usar feitiços de Cura ou habilidades para curar Heróis inconscientes. **Neste caso, você recobra a consciência imediatamente!**



REALIZAR AÇÕES LIVRES

No seu turno, você pode realizar Ações Livres a qualquer momento. Essas ações são sinalizadas por placas laranjas (). Você pode realizá-las entre movimentos, antes ou depois de Ações Heroicas ou antes ou depois de rolar os dados. **Você só pode realizar Ações Livres no seu turno.** Algumas Ações Livres interessantes:

Modificar um Dado de Herói em 1: está especificada em cada Tabuleiro de Herói. Em Testes de Perícia, gaste 2 para trocar o resultado de um Dado de Herói (não do Dado de Inimigo) em 1. Você pode fazer isso quantas vezes quiser, desde que tenha para gastar. *Por exemplo, você pode trocar um 3 por +2.* Esta ação **não** pode mudar um resultado para valores superiores a 6, inferiores a 1 ou trocar de 6 para 1 e de 1 para 6.



Entrar no Covil do Chefe: especificada na Carta de Porta do Covil. Assim que os Heróis tiverem matado Lacaios suficientes, poderão entrar no Covil e tentar derrotar o Chefe. Esta é uma Ação Livre, mas o Herói precisa gastar 1 para se mover da Carta de Porta do Covil para o espaço da Entrada no Tabuleiro de Chefe (p. 17).

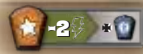
Revelar Salas Sd adjacentes não Exploradas: especificada no lado do Ato 1 do Tabuleiro de Tocha. Faça a **Tocha descer um espaço** no Tabuleiro de Tocha (ver próxima página) para revelar todas as salas não exploradas adjacentes à sala em que você está. Se algum Encontro com Goblin/Lacaios for revelado, as fichas e cartas desse encontro são colocadas em suas respectivas salas, mas o Herói não perde Vida. *Por exemplo, um bom momento para fazer isso é quando você está procurando Lacaios, mas não pode perder Vida durante a exploração.*



Pesquisar: especificada no espaço de Mão () para a maioria dos Heróis conjuradores. Gaste 4 para descobrir um novo feitiço, comprando-o do Baralho de Feitiços, ou comprar um feitiço virado para cima da Fileira de Descarte de Feitiços (p. 16). Se Pesquisar estiver coberta por uma Carta de Espólio com Mão, o Herói não pode usar esta habilidade.



Aumentar Modificadores/Atributos: especificada nas habilidades de alguns Tabuleiros de Herói e em alguns espólios e feitiços. Heróis podem usar essas Ações Livres para ganhar modificadores extras em resultados de Testes de Perícia ou aumentar atributos, como Velocidade ou Defesa. Normalmente, essas ações gastam Foco, mas às vezes gastam Vida.



Ativar Habilidades: apesar de não serem identificadas com placas laranjas, algumas habilidades só podem ser usadas ao realizar certas Ações Heroicas. Elas têm a placa azul de ação e “:” (dois pontos). *Por exemplo, com esta habilidade, você pode gastar 3 para modificar qualquer resultado de Teste de Perícia com +2 ao realizar Ataques Corpo a Corpo ou à Distância.*

ATO I: TABULEIRO DE TOCHA

A Tocha representa sua luta contra a escuridão. Se a Tocha chegar ao espaço final de caveira na trilha, **você perde e a partida se encerra**. Alguns efeitos podem fazer a Tocha subir na trilha, mas não além do espaço inicial correspondente ao número de Heróis. Ao descer (mas não ao subir) na trilha, as ações a seguir são ativadas imediatamente quando a Tocha parar (ou passar por) em certos lugares:

A Tocha
Desce



Espaço de
Caveira



Colocar um Goblin na Entrada: pegue a Ficha de Goblin com menor número no Tabuleiro de Tocha e coloque-a na **Carta de Entrada**. Depois, compre uma carta de Goblin, revele-a e coloque-a no espaço correspondente no Tabuleiro de Tocha. **Se este for o quinto Goblin a ser colocado no Calabouço, você perde e a partida se encerra.**



Ativar Ações de Inimigos: todos os inimigos do Calabouço realizam ações especificadas em suas cartas **em ordem**, atacando **TODOS os Heróis** dentro do alcance (Heróis inconscientes não são afetados). **Observação: Defesa e habilidades de Heróis não bloqueiam dano.**

Mover ou Atacar



1.) Goblins (em ordem de 1 a 4): resolva as ações especificadas na base de cada carta de Goblin. Verifique se o Goblin se move ou ataca **ou** se ele se move **e** ataca (ver abaixo). *Este Goblin se move ou ataca. Como ele já está na mesma sala de um Herói, ele causa (quantidade de Goblins +1) de dano. Já que há 2 Goblins no Calabouço, ele causa 3 de dano (2+1).*

Mover e Atacar



2.) Lacaio (da esquerda para a direita)/Chefe: resolva as ações especificadas nas bases das Cartas de Lacaio (no Ato 1) ou o Chefe realiza uma ação (no Ato 2). Lacaio/Chefes se movem **e** atacam (ver abaixo). *Este Minotauro entra na sala do Herói mais próximo. Em seguida, ele causa 3 de dano a cada Herói na sala.*



Mover ou Atacar: primeiro, verifique se há Heróis dentro do alcance de ataque de cada Goblin. Se houver, o Goblin ataca imediatamente e não se move. Se não houver, o Goblin se move imediatamente (ver abaixo) e não ataca.



Mover e Atacar: primeiro, verifique se o Herói consciente mais próximo do inimigo está nesta sala. Se estiver, o inimigo ataca imediatamente e não se move. Se não estiver, o inimigo se move (ver abaixo) e ataca.

MOVIMENTO DE INIMIGOS

Quando inimigos se movem, eles têm o Herói consciente mais próximo como alvo, e se movem na direção desse Herói de acordo com sua Velocidade (🐾) pelo caminho mais **curto**. Se vários Heróis puderem ser o alvo, o jogador ativo escolhe Herói será o alvo. Se não houver Heróis conscientes, os inimigos não se movem. Os inimigos se movem pelas salas de acordo com a Velocidade deles, parando na primeira sala com Heróis conscientes. *Por exemplo, o Minotauro se move até 5 salas para atacar.* Ele não é afetado por Armadilhas e outros inimigos, mas não pode atravessar paredes. Se houver mais de um caminho mais curto que um inimigo pode percorrer até um alvo, o jogador ativo escolhe caminho o inimigo percorre.



Ignora Heróis inconscientes



Move-se e ataca
a 5 🐾 de distância.

DESCOBRIR ESPÓLIOS E FEITIÇOS

Para derrotar inimigos poderosos, você precisará de espólios e feitiços mais fortes. Você poderá encontrar esses itens no Calabouço ao Vasculhar salas, desativar armadilhas e derrotar inimigos. É possível encontrar três tipos de espólios: **Mão** (👤), **Traje** (👕) e **Acessório** (👑). Todos os **Feitiços** (🔮) são do mesmo tipo.

Espólio



Feitiço



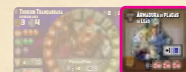
Descobrir uma Carta de Espólio/Feitiço: ao encontrar o ícone “colorido” de **Espólio** (👤) ou de **Feitiço** (🔮), você poderá comprar uma carta do topo do respectivo baralho. Alternativamente, você pode pegar uma carta virada para cima da(s) fileira(s) apropriada à sua escolha (ver abaixo). Ao comprar uma carta nova, você pode escolher se quer ficar com ela ou colocá-la na fileira de descarte apropriada (ver abaixo).



Pegar uma Carta Descartada: ao encontrar o ícone cinza de espólio/feitiço com uma seta verde, você poderá pegar uma carta da fileira de descarte apropriada. Cartas de Espólio e Feitiço são colocadas nessas fileiras quando descartadas (ver abaixo). O ícone cinza não permite que você compre uma Carta de Espólio ou Feitiço do baralho.

EQUIPAR ESPÓLIOS E FEITIÇOS

Só é possível equipar Espólios e Feitiços (colocar a carta no seu Tabuleiro de Herói ou ao redor dele) ao resolver efeitos de “descobrir” (🔮/👤) ou “pegar” (👤/🔮). Por outro lado, você sempre pode descartar uma carta do seu Tabuleiro como uma **Ação Livre** no seu turno e colocá-la na fileira de descarte apropriada. Você não pode entregar cartas diretamente para outro Herói. Equipar espólios (👤) cobre um dos itens ou habilidades iniciais na base do Tabuleiro de Herói. Descartar o espólio lhe permite voltar a usar o item/habilidade embaixo dele. Lembre-se de que há um limite de quantas Cartas de Espólio e Feitiço podem estar no seu Tabuleiro de Herói ao mesmo tempo:



Limite de 1 Traje



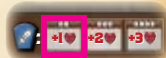
Limite de 2 Mãos que preenche os espaços de mão no Tabuleiro



Limite 2 Feitiços e de 2 Acessórios

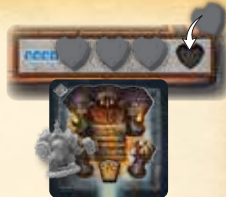
CONJUNTOS DE ITENS LENDÁRIOS

Alguns espólios fazem parte de Conjuntos Lendários que foram separados, e ao juntá-los você libera o poder total deles. Na base de cada item de um conjunto há um ícone de animal e o efeito bônus que é ativado quando vários itens do mesmo conjunto são equipados ao mesmo tempo. Não há nenhum efeito bônus por ter um item de um conjunto, mas, ao obter no mínimo dois, o primeiro nível de efeito já é ativado. Cada peça extra aumenta o bônus. *Por exemplo, ter 2 itens do Conjunto de Leão, permite você se curar em +1 ❤️ sempre que fizer Ataques Corpo a Corpo.* Equipar os quatro itens do conjunto ativa o maior bônus. *Ao concluir o Conjunto de Leão: cure +3 ❤️ para cada Ataque Corpo a Corpo.*



ENTRAR NO COVIL DO CHEFE

Quando a Carta da Porta do Covil for revelada e todos os Lacaio forem derrotados (1 para cada Herói no jogo), a Porta é destrancada e os Heróis podem entrar e enfrentar o Chefe. Quando qualquer Herói realizar a **Ação Livre** “*Entrar no Covil do Chefe*” na Carta de Porta do Covil:



1. Vire imediatamente o **Tabuleiro de Chefe** para o lado do Ato 2, revelando o Chefe secreto. Junte todos os Marcadores de Vida (um de cada Lacaio) no espaço “8” da trilha (o que representa a grandiosa Vida do Chefe).
2. Coloque o **Marcador de Chefe** no Tabuleiro de Chefe (o que mostra a localização atual dele no Covil).
3. Vire o **Tabuleiro de Tocha** para o lado do Ato 2, e posicione a Tocha no espaço mais alto no topo da trilha de acordo com o número de Heróis. Esse é o lado que será usado pelo resto do jogo. Lembre-se de alinhar as Cartas e Fichas de Goblin no tabuleiro nas mesmas posições que estavam do outro lado.
4. Coloque um **Marcador de Altar** no símbolo de cada Carta de Encontro dos Lacaio no Calabouço.

Agora, os Heróis estão no *Confronto Final* (ver próxima página).

MODO SOLO

Você pode jogar *Tiny Epic Dungeons* sozinho. Você deve usar pelo menos dois Heróis e marcar separadamente os atributos, espólios/feitiços e onde eles estão no Calabouço. Mas você também pode controlar três ou quatro Heróis! Independentemente do número de participantes, o número de Heróis em jogo será considerado o número de jogadores.

CRÉDITOS

Criação: Scott Almes

Ilustração: Ian Rosenthaler, Nikoletta Vaszi

Design Gráfico: Benjamin Shulman

Desenvolvimento do Jogo: Michael Coe, Sam Aho

Design 3D: Chad Hoverter

Edição: David Ladyman, Dylan Phillips

Produção Honorária: 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, Nikolai, Kristin, Mark and Hobbes e North Texas RPG Con.

GALÁPAGOS

Gestão de Produto: Matheus Passeri

Tradução: Jadeh Rodrigues

Revisão: Catharine Affiune e Felipe Ramos

Diagramação: Geovana de Oliveira,
Naomi Umezu e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

v1.0

©2021 Gamelyn Games, LLC, todos os direitos reservados.

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão. Tiny Epic Dungeons, Gamelyn Games e as logomarcas de Gamelyn Games e TED são marcas registradas da Gamelyn Games, LLC.

O CONFRONTO FINAL

Chegou a hora de encarar seu destino e enfrentar o Chefe. No Ato 2, seu objetivo é reduzir todos os Marcadores de Vida do Chefe a zero. No entanto, causar dano ao Chefe com armas e feitiços não será suficiente: os Heróis devem fazer o Chefe sair do Covil e atrai-lo para vários Altares no Calabouço para acabar com as defesas que o protegem. Mas você tem que ser rápido e não baixar a guarda, porque o Chefe não está para brincadeira!

COMO USAR O TABULEIRO DE CHEFE

Você deve gastar 1 no seu turno para sair da Carta de Porta do Covil e entrar no Tabuleiro de Chefe. O Tabuleiro de Chefe é considerado uma sala grande! Você pode usar qualquer tipo de ataque e a qualquer distância: todos os Heróis e inimigos estão na **mesma sala** () e na **linha de visão** () uns dos outros. A sala tem **seis Espaços de Herói** marcados com ícones de Herói (). É a partir desses espaços que você poderá atacar o Chefe. O espaço com setas pretas é a “**entrada**” e, ao passar entrar você deve primeiro se mover para esse espaço.

- Você pode usar seu movimento restante para se mover para Espaços de Herói adjacentes, como se fossem salas conectadas por caminhos.
- Alguns espaços estão marcados com **modificadores** (ver próxima página) ou **efeitos adicionais** (ver abaixo) que afetam suas ações. Lembre-se deles ao escolher um espaço.
- Você pode passar por outros Heróis nos espaços, mas não pode encerrar sua movimentação do turno no mesmo espaço que outro Herói. Se um Herói só tiver mais 1 movimento restante para sair da Carta de Porta do Covil e entrar no Tabuleiro de Chefe, mas já estiver no espaço da entrada, ele não poderá entrar no Tabuleiro de Chefe.
- Você também pode sair do Tabuleiro de Chefe ao passar pelo espaço da entrada e voltar para a Carta de Porta do Covil e continuar seu turno.



Efeitos Adicionais: incluem +/- / ou + ou + . Esses efeitos só são ativados quando um Herói **termina** o movimento em um desses espaços. Ele **não** é ativado se o Herói **começar** o turno no espaço.

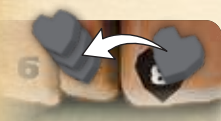
GOBLINS NO TABULEIRO DE CHEFE

Goblins continuam aparecendo no Calabouço e se movem/atacam normalmente. Eles também podem entrar no Covil do Chefe se o Herói mais próximo do Goblin estiver lá. Goblins são colocados no centro do tabuleiro, e você pode atacá-los (e eles podem atacar você). Eles têm como alvo todos os Heróis no Covil durante a Ação de Inimigo deles e podem ser atacados por um Herói no Covil (você escolhe se quer ter como alvo o Chefe ou um Goblin.)



ATACAR O CHEFE

Enquanto estiverem no Tabuleiro de Chefe, os Heróis devem ficar nos **Espaços de Herói** para atacar o Chefe, nos quais o alcance de qualquer tipo de ataque é considerado dentro do alcance. Certos espaços aplicam modificadores. No primeiro exemplo à direita, o Herói sofre uma penalidade de -1 dado no Teste de Perícia, e no segundo exemplo, a rolagem de Agilidade é modificada em +2. Quando o Chefe está no Calabouço, e não no Tabuleiro de Chefe, os Heróis podem atacá-lo como se fosse um inimigo comum (ver abaixo). Faça um Teste de Perícia para comparar o ataque do Herói com o do Chefe (especificado no tabuleiro dele), mas fique atento ao Contra-Ataque do Chefe (p. 20).



Você pode escolher mover 3 Marcadores de Vida diferentes em 1 espaço em vez de 1 Marcador em 3 espaços.

Marcadores de Vida *não* podem entrar ou passar por um espaço da trilha marcado com um ícone de Altar, exceto se houver um Marcador de Altar posicionado ali (ver abaixo). O Chefe absorve qualquer dano, incluindo dano parcial, para atingir este limite. No entanto, ele não sofre dano restante que corresponderia ou passaria por um Altar revelado.

MOVER O CHEFE PARA OS ALTARES

O Chefe tem proteções que o blindam de dano, chamadas **Altars** (ícone).

Para destruí-los, os Heróis devem **forçar o Chefe a se mover até os Altars** no Calabouço. Assim que a Ficha do Chefe entrar em uma sala com um Marcador de Altar, remova-o da carta e coloque-o no espaço de revelado mais alto da Trilha de Chefe. Marcadores de Vida não param mais neste ponto da trilha. Quando mais dano for causado, eles poderão se mover para esse ponto e poderão ultrapassá-lo.

- Se não houver Heróis no Tabuleiro de Chefe e o Chefe realizar uma Ação de Inimigo, a ficha dele se move para a Carta de Porta do Covil, e depois em direção ao Herói consciente mais próximo no Calabouço.

- Você pode gastar 2 em seu turno para realizar a Ação Livre *Provocar o Chefe* (especificada no lado do Ato 2 do Tabuleiro de Tocha) para mover o Chefe pelo dele na sua direção. Os inimigos seguem regras normais de movimentação em caminhos (p. 15), mas você é o alvo do Chefe (ele ignora todos os outros Heróis, exceto você). Você pode usar essa ação quantas vezes quiser enquanto tiver para gastar.



CONTRA-ATAQUES DE CHEFE

Quando você ataca o Chefe, ele quase sempre será capaz de realizar Contra-Ataques. Lembre-se que há diferentes modificadores de Dado de Inimigo para cada tipo de ataque no Tabuleiro de Chefe. Às vezes, um modificador pode exibir “perca Foco” ou “perca Vida”. Este efeito ocorre **depois** da resolução do ataque do Herói. Por exemplo, seu Herói **perde 2** depois de **Conjurar um Feitiço**. Também há uma situação especial na qual o resultado do Dado de Tocha é usado pelo Chefe:



Tocha do Chefe: além de descer a Tocha em um espaço na trilha, aciona o efeito especificado no Tabuleiro de Chefe. Se mover a Tocha também resultar em uma Ação de Inimigo (ícone), resolva o efeito do Dado de Tocha primeiro (ver abaixo).

ATO 2: TABULEIRO DE TOCHA

A Tocha ainda desce na trilha no fim do turno dos Heróis ou se for usada para realizar um Contra-Ataque. Quando a Tocha parar ou passar por uma Ação de Inimigo enquanto desce na trilha, o Chefe realiza o ataque especificado no tabuleiro dele após a resolução dos ataques dos Goblins. Se a Tocha chegar no espaço de caveira no fim da trilha, os Heróis **perdem a partida**.



Para este Chefe, quando uma Tocha é rolada, todos os Heróis em 1 sala recebem 2 de dano.



Em uma Ação de Inimigo, o Chefe se move e causa 2 de dano a todos os Heróis a um alcance de até 4 do Chefe.

REGRAS ADICIONAIS DO GOYL



Você pode realizar as Ações Heroicas **Atacar**, **Conjurar um Feitiço** ou **Descansar** enquanto estiver no Tabuleiro de Chefe, seguindo as regras normais (p. 9 a 11).

- Se você mover o Chefe de volta para o Tabuleiro de Chefe, para poder atacar o Chefe você **deve** se mover da Carta de Porta do Covil para o Tabuleiro de Chefe.
- Se todos os Heróis estiverem no Tabuleiro de Chefe, os Goblins no Calabouço se moverão em direção ao Tabuleiro de Chefe e podem entrar nele. Qualquer ataque que o Chefe (ou qualquer Goblin no Tabuleiro de Chefe) usar enquanto estiver no Covil só afeta Heróis no Tabuleiro de Chefe, e vice-versa (é uma das vantagens de manter o Chefe no Covil!). Por exemplo, quando o Chefe está no Covil, um ataque que causa dano a todos os Heróis (ícone) só afeta Heróis que estiverem no Tabuleiro de Chefe, e não Heróis no Calabouço, incluindo na Carta de Porta do Covil.
- Enquanto o Chefe estiver no Covil dele, Heróis fora dele **não podem** atacá-lo com Ataques à Distância e de Feitiço. Todos os seus ataques **devem** ser realizados no Tabuleiro de Chefe. Você também não pode Conjurar Feitiços de fora para afetar Heróis que estiverem no Tabuleiro de Chefe.
- Se você estiver inconsciente no Tabuleiro de Chefe no início do seu turno, você **deve** **Descansar** (ver Heróis Inconscientes, p. 13).

GUIA DE ÍCONES

ATRIBUTOS

	Vida		Mão (máx. 2)
	Foco		Traje (máx. 1)
	Defesa		Acessório (máx. 2)
	Velocidade		Feitiço (máx. 2)

EQUIPAMENTO

PERÍCIAS

	Força
	Agilidade
	Intelecto
	Qualquer Perícia

DADOS






TESTE DE PERÍCIA



Perícia usada para este teste



AÇÕES HEROICAS

-  **Qualquer Ação** - Realize qualquer Ação Heroica à sua escolha
-  **Descansar** - Ganhe Vida e Foco (deve realizar isto se estiver inconsciente)
-  **Vasculhar uma Sala** - Realiza a habilidade de uma sala se não houver inimigos ou pelo menos mais um Herói nela
-  **Desativar uma Armadilha** - Realize um Teste de Perícia para colocar um Marcador de Desativação na armadilha e ganhar 1 Espólio ou 1 Feitiço
-  **Conjurar um Feitiço** - Realize um Teste de Perícia para Conjurar um Feitiço, e lembre-se de pagar o Foco necessário
-  **Ataque Corpo a Corpo** - Realize um Ataque Corpo a Corpo contra um inimigo na mesma sala que você
-  **Ataque à Distância** - Realize um ataque à distância em um inimigo dentro do seu alcance
-  **Realize uma Ação Única** - Realize uma Ação Heroica adicional (não pode ser usada várias vezes em um único turno)
-  **Ação Livre** - Pode ser realizada a qualquer momento do seu turno
-  **Ação Livre Entrar no Covil do Chefe** - Depois de matar todos os Lacaios, entre no Covil do Chefe

AÇÕES LIVRES

HABILIDADES E MODIFICADORES

-  **Ganhe Defesa/Velocidade**
-  **Perca Defesa/Velocidade**
-  **Ganhe Vida/Foco**
-  **Role mais 1/menos 1 Dado de Herói** (não pode ultrapassar 3 nem ser menos que 1)
-  **Troque uma face do dado por 1** (não pode ultrapassar 6 nem ser menor que 1)
-  **Durante um Teste de Perícia: adiciona/subtrai do resultado**
-  **Rerrole 1 Dado de Herói** durante um Ataque Corpo a Corpo e use o novo resultado
-  **Portal** - teletransporte-se para qualquer Carta de Calabouço revelada
-  **Mova um inimigo-alvo X salas** para longe de você
-  **Mova-se com Furtividade:** pode se mover sem sofrer efeitos entre salas com inimigos
-  **Um Goblin/Lacaio é morto** (o Herói que matou o inimigo recebe uma recompensa)

TABULEIRO DE CALABOUÇO E TOCHA

-  **Sala**
-  **Entrada**
-  **Encontro com Porta do Lacaio**
-  **Covil**
-  **Mova a Tocha para cima ou para baixo**
-  **Revele uma Carta de Calabouço virada para baixo**
-  **Coloque um novo Goblin na Entrada**
-  **A partida se encerra e os Heróis perdem**
-  **Ativa um Teste de Perícia de evasão imediatamente ao entrar na sala**
-  **Coloque um Goblin/Lacaio na sala do Herói ativo.** Se uma sala com este ícone for revelada, coloque-o na nova sala
-  **Descubra uma nova Carta de Espólio/Feitiço** (compre do baralho ou da fileira de descarte)
-  **Pegue uma Carta de Espólio/Feitiço** (da fileira de descarte)

MOVIMENTAÇÃO E ALCANCE

-  **Mova-se por uma quantidade de salas até o seu valor de Velocidade usando caminhos**
-  **Alcance** - Quantidade de salas que um alvo pode estar
-  **O efeito se aplica a:** Um Herói
-  **Um Inimigo**
-  **Goblins**
-  **Lacaio**
-  **O Chefe**
-  **Os efeitos se aplicam aos alvos Herói/inimigo**
-  **Mesma Sala** - O alvo está na mesma sala que você
-  **Linha de visão** - O alvo deve estar em um caminho reto (não na mesma sala)
-  **Qualquer Caminho** - O alvo está conectado por um caminho (pode ser a mesma sala)
-  **Todos os Heróis/Inimigos** - O alvo está dentro da distância especificada

EFEITOS DE INIMIGOS/ARMADILHAS

-  **Dado de Inimigo**
-  **Igualar ao Escudo:** o valor desta face do dado é igual à Defesa total do Herói
-  **Tocha:** desça a Tocha em 1 espaço (o inimigo não causa dano)
-  **Durante um Contra-Ataque:** adiciona ao resultado do Dado de Inimigo
-  **Perca Vida/Foco**
-  **Ativa todas as Ações de Inimigos** em cartas de inimigos em jogo
-  **O inimigo ganha Vida**
-  **O Herói deve descartar um espólio/feitiço** que tiver equipados na fileira de descarte apropriada
-  **O Chefe se move para o Covil do Chefe**